

GAÏA

LABORATÓRIO DE HISTÓRIA ANTIGA | UFRJ

VOLUME 12. NÚMERO 1



2021



GAÏA

2021

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
Instituto de História | Laboratório de História Antiga

Volume 12 | Número 1 | ISSN 1517-8919

Gaia 2021 — Volume 12 — Número 1 — ISSN: 1517-8919
Copyright © by Deivid Valério Gaia, Fábio de Souza Lessa, Marta Mega de Andrade,
Regina Maria da Cunha Bustamante (conselho editorial) et alli, 2021

Direitos desta edição reservados a:
Laboratório de História Antiga (LHIA)
Largo de São Francisco, no1, sala 211 A - Centro
Rio de Janeiro — RJ — CEP: 20051-070
Tel: (21) 2221-0034 ramais 205 — Fax: (021) 2221-4049
www.lhia.historia.ufrj.br
revistagaia.ufrj@gmail.com

Projeto Gráfico:
Felipe Marques / Yvonne Rouso (Nimbus Studio)

Imagem da capa:
Sigmund Freud's Study. Photographer Edmund Engleman, 1938 © Freud Museum
London. Courtesy of Freud Museum London.

Gaia. Laboratório de História Antiga / UFRJ
v. 12, n. 1
Rio de Janeiro: LHIA, 2021
Semestral
ISSN: 1517-8919 (versão digital)

História Antiga. Universidade Federal do Rio de Janeiro.
Laboratório de História Antiga

GAÏA 2021 — Volume 12 — Número 1

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO — UFRJ

Reitor: Profa. Dra. Denise Pires de Carvalho

INSTITUTO DE HISTÓRIA — IH

Diretora: Profa. Dra. Norma Córtes

LABORATÓRIO DE HISTÓRIA ANTIGA — LHIA

Coordenador: Prof. Dr. Deivid Valério Gaia

EQUIPE EDITORIAL

EDITOR CHEFE

Deivid Valério Gaia (Professor Adjunto — UFRJ)

EDITORES

Amanda Lemos Fontes (Mestranda — UFRJ)

Amanda Prima Borges (Mestranda — UFRJ)

Amanda Reis dos Santos (Mestre — UFRJ)

Beatriz Moreira da Costa (Doutoranda — UFF)

Fabiana Martins Nascimento (Doutoranda — UFRJ)

Felipe Marques Maciel (Doutorando — UFRJ)

Gabriel Paredes Teixeira (Doutorando — UFRJ)

João Pedro Barros Guerra Farias (Graduando — UFRJ)

CONSELHO EDITORIAL

Bruna Moraes da Silva (Doutora — UFRJ)

Fábio de Souza Lessa (Professor Titular — UFRJ)

Marta Mega de Andrade (Professora Associada — UFRJ)

Pedro Vieira da Silva Peixoto (Pós-doutorando — UFRJ)

Regina Maria da Cunha Bustamante (Professora Associada — UFRJ)

CONSELHO EXECUTIVO

Camila Alves Jourdan (Professora Substituta — UFRJ)

CONSELHO CIENTÍFICO

Adriene Baron Tacla (UFF)

Airan dos Santos Borges de Oliveira (UFRN)

Agatha Pitombo Bacelar (UNB)

Alexandre Carneiro Cerqueira Lima (UFF)

Ana Teresa Marques Gonçalves (UFG)

Anderson Martins Esteves (UFRJ)
Carolina Kesser Barcellos Dias (UFPE)
Cláudia Beltrão da Rosa (UNIRIO)
Fábio Faversoni (UFOP)
Fábio Vergara Cerqueira (UFPE)
Gilberto da Silva Francisco (UNIFESP)
Gilvan Ventura da Silva (UFES)
Glaydson José da Silva (UNIFESP)
Katia Maria Paim Pozzer (UFRGS)
Lyvia Vasconcelos Baptista (UFRN)
Lolita Guimarães Guerra (UERJ)
Luciane Munhoz de Omena (UFG)
Márcia Severina Vasques (UFRN)
Maria das Graças de Moraes Augusto (UFRJ)
Margarida Maria de Carvalho (UNIFESP)
Norberto Luiz Guarinello (USP)
Pedro Paulo de Abreu Funari (UNICAMP)
Renata Senna Garraffoni (UFRPR)
Renato Pinto (UFPE)
Semírames Corsi Silva (UFSM)
Tereza Virgínia Ribeiro Barbosa (UFMG)
Thiago Eustáquio Araújo Mota (UPE)

DIAGRAMAÇÃO

Beatriz Moreira da Costa (Doutoranda – UFF)
Felipe Marques Maciel (Doutorando – UFRJ)
Gabriel Paredes Teixeira (Doutorando – UFRJ)
João Pedro Barros Guerra Farias (Graduando – UFRJ)
Yvonne Rousso (Graduada – PUC-Rio)

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	9
DOSSIÊ A CULTURA MATERIAL E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA OS ESTUDOS DA ANTIGUIDADE	
PAZUZU NA BABILÔNIA: <i>funções e representações do espírito protetor — uma discussão bibliográfica</i> Pedro Augusto M. B. M. Gomes	14
A MORTE E A FAMÍLIA IMPERIAL: <i>breves considerações das atitudes perante a morte na Consolatio ad Liviam (século I A. C.)</i> Thiago Silvério Martins	23
PÉRGAMO E A CONSTRUÇÃO DE UMA IDENTIDADE EM BRONZE E MÁRMORE Lucas Malafaia Carvalhaes de Figueiredo	38
O CONCEITUAL E O MATERIAL: <i>contribuição ao estudo do Teatro e da Tragédia Grega</i> Matheus Barros da Silva	55
O IMPERADOR AUGUSTO E A SUA REDE DE SOCIABILIDADES: <i>o espaço teatral como meio de legitimação imperial (séc. I A. C./ séc. I D. C)</i> Letícia Aga Pereira Passos	72
POSSÍVEIS INTERFACES ENTRE A ICONOGRAFIA DA CERÂMICA MEDITERRÂNICA ANTIGA E AS OBRAS DE PINTURA DA EXPOSIÇÃO GERAL DE BELAS ARTES DE 1890 Cintya dos Santos Callado	95
O ORÁCULO COMO SUPORTE ATIVO ATRAVÉS DOS TEMPOS: <i>uma perspectiva warburgiana</i> Mirna Xavier Gonçalves	109
PERSPECTIVAS CONTEMPORÂNEAS PARA O ESTUDO MULTIDISCIPLINAR DA CERÂMICA GREGA Bruno dos Santos Menegatti	120

RECURSOS DIDÁTICOS SOBRE O MEDITERRÂNEO ANTIGO: <i>um levantamento da produção do Museu de Arqueologia e Etnologia da USP</i> Cleberon Henrique de Moura	145
CULTURA MATERIAL E ARQUEOLOGIA DIGITAL: <i>novas estratégias para o ensino de História Antiga</i> Bruno Zanette Thomazi, João Vinícius Chiesa Back, Milena Rosa Araújo Ogawa, Vander Gabriel Camargo	151
ENTRE OS MUROS DA ACADEMIA: <i>relato de experiências através da XXI Jornada de História Antiga da UFPEL</i> Caroline Melo Armesto, Milena Rosa Araújo Ogawa, Jéssica Renata Santos Silva	157
SOBRE O USO DE VÍDEO GAMES NA PRÁTICA DE ENSINO E PESQUISA EM HISTÓRIA: <i>uma conversa com Alex da Silva Martire</i> Enzo Acosta Xavier	163
ARTIGOS LIVRES	
A CONSTRUÇÃO DA FIGURA HEROICA GREGA: <i>passados micênico e arcaico</i> Breno Coltro da Costa	173
DIMENSÕES AFETIVAS DA MORTE NAS CONSOLATÓRIAS DE CÍCERO (106-43 A.C.) E PLUTARCO (46-120 D.C.) E DA DOR NA CONSOLATÓRIA À HÉLVIA DE SÊNECA (01-65 D.C.) Dyeenmes Procópio de Carvalho	190

APRESENTAÇÃO

CAROLINA KESSER BARCELLOS DIAS

Doutora em Arqueologia pela Universidade de São Paulo

CAMILA DIOGO DE SOUZA

Doutora em Arqueologia pela Universidade de São Paulo

A interdisciplinaridade nos estudos da Antiguidade constitui um elemento fundamental na produção de conhecimento histórico. Os diferentes aspectos da materialidade das formas de expressões culturais humanas estudados em diferentes abordagens, sejam elas arqueológica, iconográfica, epigráfica, histórica, filológica, antropológica, filosófica, entre outras, contribuem de forma integrada para uma melhor compreensão das sociedades do mundo antigo em sua abrangência geográfica, isto é, Grécia, Roma e Península Itálica, Península Ibérica, Egito e Norte da África, Mesopotâmia, Ilhas Britânicas, Ásia Menor, Mar Negro.

Além disso, as análises da cultura material permitem a formação de docentes, pesquisadores e discentes acerca da Antiguidade, possuindo um papel social e político crucial nos contextos geopolíticos e socioculturais do presente enquanto mediador da produção de conhecimento e da construção de memórias e identidades por meio da conscientização do patrimônio histórico.

Neste Dossiê, intitulado A cultura material e suas contribuições para os estudos da Antiguidade, reunimos contribuições de discentes de diferentes níveis de formação e de áreas acadêmicas, com temas específicos que derivam de suas pesquisas pessoais ou de projetos coletivos. Seus textos trazem reflexões sobre a cultura material como fonte para a compreensão de um mundo antigo cujos assuntos cotidianos sobre ensino e educação, questões religiosas, ritualísticas e de sistemas de crenças, sobre a arte e a tecnologia, a memória e a construção de identidades estabelecem um diálogo muito consistente com o nosso presente.

Os estudos aqui apresentados remontam à Mesopotâmia do terceiro milênio e chegam ao uso do conhecimento antigo em sala de aula no ano de 2021. Entre artigos científicos, relatos de experiências docentes, propostas para o uso das tecnologias em favor da pesquisa e da educação escolar, este Dossiê participa da Revista Gaia contribuindo com as diversas seções da revista, incluindo uma entrevista.

O primeiro artigo, de Pedro Augusto Gomes, traz reflexões sobre a cultura material babilônica e seu papel no universo das crenças em Pazuzu, um espírito protetor muito popular em contextos religiosos do Médio Oriente e regiões do Levante. No artigo, o autor apresenta a diversidade de artefatos relacionados a Pazuzu para discutir as questões propriamente arqueológicas sobre material, iconografia, proveniência e contextos de achado, assim como seus usos e relações com o universo da magia e dos encantamentos, e da medicina babilônica na longa duração.

Relativo ao universo das crenças e das práticas religiosas, as atitudes em relação à morte são discutidas por Thiago Silvério Martins em seu texto sobre a *Con-*

solatio ad Liuiam, um texto consolatório do século I a.C. atribuído a Pseudo-Ovídio. Aqui, a discussão procura contribuir com a investigação histórica, antropológica e arqueológica dos aspectos culturais sobre a morte, ao analisar as formas em que o contexto social do morto no ambiente imperial augustano evoca símbolos de poder e promove a memória por meio de rituais de luto, das obrigações e comportamentos familiares em relação aos mortos.

As diferentes configurações identitárias e socioculturais das sociedades também podem ser compreendidas por meio da arquitetura e das esculturas materiais, como nos apresenta Lucas Malafaia Carvalhaes de Figueiredo em seu artigo: a partir do estudo comparativo dos conjuntos escultóricos clássicos e helenísticos de tradição ática e pergamena, o autor demonstra que por meio das técnicas escultóricas e das escolhas iconográficas, evidenciam-se os sistemas de valores das sociedades pois, mesmo que compartilhem repertórios míticos, as memórias coletivas recorrem a artifícios materiais e estéticos específicos para evidenciar suas particularidades.

Suporte e imagem são elementos importantes para a compreensão de diversas questões identitárias, assim como a paisagem, o espaço, a arte, entre outros. Neste sentido, o teatro promove, de maneira análoga às demais formas de *tekhné*, um veículo de conhecimento e reconhecimento social, em sistemas políticos de diferentes contextos, como nos casos analisados por Matheus Barros da Silva e Letícia Aga Pereira Passos. Autor e autora dedicam-se a discutir como a materialidade do teatro opera nos campos cultural e sócio-políticos das sociedades grega e romana: Matheus Barros procurou criar pontos de reflexão sobre os aspectos materiais e conceituais do fenômeno social e histórico que constituiu o teatro e a tragédia na Grécia do século V a.C., e Letícia Passos discutiu a importância do teatro enquanto espaço público necessário à manutenção do poder do imperador Augusto, na Roma dos séculos I a.C e I d.C.

Os artigos de Cyntia dos Santos Callado e de Mirna Xavier Gonçalves retomam a discussão iconográfica e os suportes materiais antigos em textos relativos à recepção da antiguidade na arte moderna e contemporânea: Cyntia Callado traz reflexões sobre a inspiração na iconografia vascular ática, coríntia e ápula para a composição acadêmica de pintores brasileiros da Academia Imperial de Belas Artes no final do século XIX, com foco na Exposição Geral de Belas Artes de 1890. Mirna Gonçalves traça paralelos entre as práticas oraculares na antiguidade etrusca e a cartomancia, a partir de baralhos de tarô dos séculos XV e XVIII, com base em estudos de Cultura Visual e nas perspectivas teóricas e metodológicas de Aby Warburg e Georges Didi-Huberman, como os conceitos de anacronismo e a noção de progressão evolutiva como alternativa à leitura linear de imagens e da história. Ambos artigos tratam dos percursos iconográficos de obras que adaptam-se em relação aos seus contextos culturais de produção, uso e publicização.

Os próximos textos deste Dossiê apresentam os diálogos possíveis entre o conhecimento acadêmico, e a educação e ensino de História: Bruno dos Santos Menegatti traz uma discussão entre as abordagens de Cultura Visual grega e uma importante reflexão sobre a formação discente no cenário acadêmico e escolar atual, em um texto autobiográfico sobre o seu processo de aprendizado. Voltado particularmente à cultura material cerâmica, o autor discute a elaboração tradicional do corpus documental de uma pesquisa, sobretudo a composição de catálogos, e de que maneira estas ferramentas ultrapassem a pesquisa individual, mas também integrem o conhecimento em outros níveis da formação de estudantes, por meio da divulgação científica e de recursos didáticos pensados para um público não estrita-

mente acadêmico. De mesmo modo, Cleberson Henrique de Moura traz reflexões sobre a produção de recursos didáticos de diversos formatos elaborados no Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade de São Paulo, entre os anos 2006 e 2019, demonstrando os esforços de grupos compostos por docentes, pesquisadores, educadores e discentes na articulação entre as pesquisas arqueológicas e a Educação, de modo a tornar público, e de forma gratuita, o conhecimento produzido academicamente.

As tecnologias atuais e o amplo acesso à Internet respaldaram as pesquisas no campo da Ciberarqueologia que, segundo Alessangro Gregori (2019, p. 51 – ver referência completa na página 171 deste Dossiê) trata de “... um conjunto de técnicas e área de estudo da Arqueologia voltada à (re)construção e interpretação de um complexo arqueológico, utilizado na interação de um usuário com um ambiente virtual [...]”. Dois textos tratam particularmente desta área do conhecimento e da articulação entre criações virtuais e o ensino: o projeto Ergane: Arqueologia Digital para a Educação, discutido coletivamente no artigo de Bruno Zanette Thomazi, João Vinícius Chiesa Back, Milena Rosa Araújo Ogawa e Vander Gabriel Camargo, e a Entrevista com Alex da Silva Martire, feita por Enzo Acosta Xavier, e que apresenta ainda o uso de video games na prática do ensino de História.

Os dois textos têm discussões muito aproximadas sobre novas formas de produção acadêmica e a extroversão de seus resultados. O projeto Ergane, desenvolvido por estudantes de universidades federais do Rio Grande do Sul, surge da preocupação em levar o resultado de pesquisas acadêmicas relativas aos campos da Educação, Arqueologia e História para o ambiente escolar, utilizando a Arqueologia Digital no desenvolvimento de estratégias para o ensino. Enzo Xavier, por sua vez, aborda outro desdobramento dos diálogos entre Realidade Virtual e Arqueologia: o Archeogaming, ou seja, o estudo de jogos digitais pela Arqueologia. Ao entrevistar o prof. dr. Alex da Silva Martire, pioneiro no Brasil na área de Ciberarqueologia e coordenador do Grupo de Pesquisa CNPq ARISE – Arqueologia Interativa e Simulações Eletrônicas, o autor divulga não só os projetos desenvolvidos pelo professor e seus colegas de equipe, como também traz ao debate a formação em uma área de enorme potencial educativo e popular. Tratando ainda de nosso atual contexto pandêmico em que o 'novo normal' é vivido basicamente 'dentro do computador', esta entrevista discute de maneira atual e pertinente as possibilidades do conhecimento via ambientes virtuais, de realidade aumentada, e em plataformas específicas. A entrevista, ela mesma, foi feita de forma virtual.

Englobando as discussões sobre pesquisa, extroversão e publicação do conhecimento científico, e o papel fundamental do educador que habita em cada pesquisador, o artigo escrito coletivamente por Caroline Melo Armesto, Milena Rosa Araújo Ogawa e Jéssica Renata da Silva, relata os resultados de uma oficina para os estudantes do Ensino Básico, durante a XXI Jornada de História Antiga da Universidade Federal de Pelotas, evento acadêmico realizado inteiramente online. As autoras – que também integraram a comissão organizadora da Jornada e contribuíram no evento durante seus quatro meses de duração – ministraram a oficina “Mitologias ontem e hoje: cidade e games”, cujo objetivo foi construir uma ponte que viabilizasse o diálogo das mídias com o conteúdo pragmático de História Antiga, de maneira a construir o saber histórico junto dos alunos de maneira didática, e integrando-o ao cotidiano.

Vale lembrar que a seção final da revista conta com dois artigos livres: o primeiro, de Breno Coltro da Costa, tem por tema a construção da figura heroica grega nos

períodos micênico e arcaico – estudo este feito, sobretudo, a partir dos épicos homéricos *Íliada* e *Odisseia*; e também de algumas tragédias atenienses, que mostram a reverberação dos valores heroicos no período Clássico. *Ájax* e *Odisseu* são, assim, o foco do trabalho em questão, cujo resultado permite uma refinada compreensão da sociedade grega antiga no recorte escolhido.

O artigo de Dyeenmes Procópio de Carvalho, por fim, encerra o presente volume da Revista Gaïa com o instigante tema das dimensões afetivas da morte e da dor a partir, respectivamente, das consolatórias de Cícero e de Plutarco, bem como da Consolatória a *Hélvia*, de Sêneca. Outros documentos do corpus destes mesmos autores auxiliam Procópio de Carvalho a se aprofundar em seu objeto de análise. Tendo como aporte teórico o campo da História das Emoções, o texto perpassa por questões como afetos familiares, enfrentamento

do luto, contenção das emoções, dentre outras – contribuindo, assim, para enriquecer um campo da historiografia ainda pouco explorado em âmbito nacional.

Este Dossiê vem a público em um momento bastante conturbado do país. Todas as agendas de políticas públicas passam por situações muito delicadas, em especial as pastas de saúde e educação. Atropelados pela pandemia de Covid-19, profissionais das duas áreas e estudantes em formação foram diretamente afetados pelas novas condições impostas pelo risco sanitário e, conseqüentemente, pelo agravamento da situação econômica e social no Brasil. Particularmente, para o caso da educação e ensino, o isolamento social e a quarentena trouxeram desafios não previstos, embora já há muito tempo muitos docentes e pesquisadores viessem discutido e aprimorando a Educação à Distância (EAD) em diferentes instituições. À parte os profissionais que já tivessem alguma experiência nesta modalidade de ensino, a realidade é que a maioria dos educadores não foi preparada para transferir toda a sua rotina docente para o computador, e prosseguir suas funções de uma nova maneira e já não é mais suficiente discutir as dificuldades inerentes às alterações metodológicas e cotidianas e às novas relações com as ferramentas de trabalho, em conjunto com a tentativa de manter cronogramas e demais burocracias e, ainda, alunos interessados e atuantes neste contexto cheio de incertezas e medos.

Novas preocupações surgiram em relação aos papéis de docentes e discentes, ao futuro da pesquisa, ao que sobrará após este período em que as verbas para a Educação definham a olhos vistos, prejudicando todos os níveis de ensino e pesquisa. Enquanto organizadoras deste Dossiê, e também como membros desta grande comunidade acadêmica e de ensino, perpetuamos essas indagações, mas seguimos dispostas a articular as discussões entre este universo acadêmico e o público em geral, contando com uma das mais importantes e competentes companhias para dar continuidade e encontrar soluções para muitas de nossas dúvidas: os discentes.

São os jovens pesquisadores, em formação ou já profissionais, que trazem muitas ideias inovadoras e ajudam a manter as perspectivas e o encanto em relação às suas áreas específicas de estudo. Este Dossiê é prova disso. É nesta materialidade de relações, de refinamento de conceitos e compreensão de sociedades antigas frente aos nossos desafios modernos que residem a esperança e a expectativa de sairmos todos mais capacitados após passar por momentos tão nebulosos como os de agora afinal, a História continua.

Desejamos a todas e todos boas leituras, e muita saúde.

A CULTURA MATERIAL
E SUAS CONTRIBUIÇÕES
PARA OS ESTUDOS DA
ANTIGUIDADE

PAZUZU NA BABILÔNIA: *funções e representações do espírito protetor — uma discussão bibliográfica*

PEDRO AUGUSTO M. B. M. GOMES

Bacharel em História (PUC-SP)

Pós-Graduando em História e Arqueologia do Antigo Oriente Próximo e Mediterrâneo

(UNASP)

estorax@terra.com.br

Orientador: Dr. Alvaro H. Allegrette (PUC-SP)

RESUMO

No presente artigo, pretendemos discutir o espírito babilônico conhecido como Pazuzu, por meio da cultura material encontrada no Oriente Próximo e partes da região do Levante, suas características e seu papel no universo das crenças e do conhecimento holístico da época. Buscamos entender qual era seu papel na sociedade, analisando fontes textuais e brevemente sua iconografia na cultura material da Babilônia, bem como, trazer pesquisadores que discutem sua importância para compreensão de conceitos acerca de malefícios e doenças para essa sociedade, assim como sua existência no mundo urbano. Tais infortúnios, sejam eles como um tipo de mal espiritual, ou talvez, um espírito zangado, poderiam nos dar as pistas necessárias para que possamos compreender o motivo pelo qual Pazuzu se tornou um espírito tão popular na Babilônia.

PALAVRAS-CHAVE

Pazuzu; Babilônia; Arqueologia; Encantamentos; Medicina

ABSTRACT

In the following article, we intend to discuss the Babylonian spirit known as Pazuzu, through the material culture found in the Near East and parts of the Levant region, its characteristics and its role in the universe of the beliefs and holistic knowledge of the time. We seek to understand what was its role in society, analyzing textual sources and briefly its iconography in the material culture of Babylon, as well as bringing researchers who discuss its importance for understanding concepts about harm and diseases for this society, as well as its existence in the urban world. Such misfortunes, such as a spiritual evil, or perhaps, an angry spirit, could give us the necessary clues so that we can understand why Pazuzu became such a popular spirit in Babylon.

KEYWORDS

Pazuzu - Babylon - Archaeology - Incantations - Medicine

Uma distinção comum entre mito, lenda, saga e folclore está baseada nos critérios literários; um outro compreendimento recorrente o qual distingue o mito e a verdade histórica se dá com a implicação de que tudo o que é caracterizado como um mito é indigno de crença (HOOKE, 2017, p. 11). Na Mesopotâmia, por exemplo, é muito comum distinguirem o mito encontrado nos tabletes, de outras narrativas literárias; talvez entendendo que tais narrativas míticas estejam mais ligadas ao sagrado e aos rituais do que as demais narrativas (ALSTER, 2004, p. 580). Fato é, mito e religião caminharam lado a lado na Mesopotâmia e o próprio Jean Bottéro (2004, p. 4) associa a religião como algo mitológico. Bottéro corrobora com Hooke (2017), apontando para a imaginação de um indivíduo ou grupo de indivíduos como a principal ligação entre religião e mitologia. Isso é essencial a ser compreendido em uma sociedade que tinha práticas rituais como parte de seu cotidiano.

A religião na Mesopotâmia aparece em tempos nos quais os agricultores e pastores ainda eram os grandes habitantes daquelas terras e, no ano de 3.500 a.C., com o surgimento da escrita cuneiforme, a humanidade abandona a Pré-História, adentrando à História (ELIANE; COULIANO, 2009, p. 231).

As divindades estavam diretamente ligadas à natureza, rios, montanhas, ventos, dilúvios; em suma, a tudo o que aparecia na Terra, os povos mesopotâmios viam a necessidade de aplicar algumas qualificações - fossem admiráveis, formidáveis ou medonhas - baseadas nos fenômenos naturais (BOTTÉRO, 2004, p. 38). Exemplos de qualificadores como grandioso, majestoso, todo poderoso, sublime, apresentavam a superioridade das deidades junto à humanidade (BOTTÉRO, 2004, p. 38).

Reis, a partir do terceiro milênio a.C. - como Naram Sin, neto de Sargão, inaugurando tal prática -, passam a utilizar da iconografia divina, como chifres de touro em uma touca que trazia elementos divinos - os quais indicavam um *status* de divindade ao seu usuário (BLACK; GREEN, 2014, p. 102). A interação entre reis e deuses torna-se uma prática, visto que, antes de batalhas esses eram consultados e, a vitória ou a derrota dos soberanos em tais incursões dependiam única e exclusivamente da vontade deles. Uma prática de adivinhação, oração, purificação e interpretação dos astros e extispício para predizer as secas ou farturas, crises, guerras, entre outros (ELIANE; COULIANO, 2009, p. 233).

A religião está em todas as esferas da sociedade da Mesopotâmia, o povo tinha acesso a ela. Dessa forma, o indivíduo poderia recorrer à encantamentos e às práticas mágicas para prevenir doenças, buscar alguma cura, lançar ou retirar algum feitiço e, também, garantir a fertilidade.

A prática dos encantamentos é um dos principais pontos a ser compreendido ao longo deste artigo, visto que um indivíduo apelava à uma divindade implorando pelo seu perdão. Também, buscava, por parte de sacerdotes ou magos e estatuetas - dentre outros objetos de uso pessoal - de deuses e espíritos, que lhe garantissem

proteção - fosse dentro de suas casas, enterrados, em cômodos específicos ou como parte de seu vestuário. A partir desse entendimento, podemos entender como se dava a proteção por parte de Pazuzu.

Pazuzu era um espírito cuja função era proteger mulheres grávidas, crianças pequenas e bebês de Lamashtu, - deusa que tomava as almas deles para si, simplesmente por livre arbítrio, segundo Jeremy Black e Anthony Green (2014, p. 115-116). Ele esteve presente no imaginário do povo da Mesopotâmia, - mais precisamente na Babilônia -, com seu primeiro registro textual encontrado na Idade do Ferro: Frans Wiggermann (2007b, p. 125) e Nils Heeßel (2011, p. 359) o datam entre os anos 1000 e 700 a.C. Pouco se sabe sobre suas origens; no entanto, ambos afirmam que este teria aparecido repentinamente. Heeßel (2011, p. 239) é mais preciso ao trabalhar com a hipótese de que a primeira referência a Pazuzu está em uma carta do ano de 670 a.C.

Black e Green (2014, p. 124) apontam que a prática mágica é um elemento presente em qualquer esfera da sociedade da Mesopotâmia e Jean Bottéro (2011, p. 174) afirma que é possível rastrear suas origens até o terceiro milênio a.C. Cabe-nos discutir aqui, a inserção dos chamados “demônios”: termo utilizado mais por comodidade e convencionalidade, mesmo sabendo que, dentro da língua acadiana, os babilônios não tinham uma palavra ou termo que os representasse como nós os representamos, como demônios e/ou diabos similares às crenças cristãs ocidentais (BOTTÉRO, 2004, p. 186). Em alguns casos, como veremos adiante, esses “demônios” babilônicos tinham como função causar malefícios e doenças, causas distintas na Babilônia. Conforme afirma Lorenzo Verderame (2017), essas entidades viviam livremente na sociedade, vagavam fora do perímetro urbano, estavam ligados diretamente ao caos - ao contrário da ordem que povoava as cidades - e tinham conexões sobrenaturais com magos - que, na Mesopotâmia, realizavam práticas mágicas tanto para trazer conforto ao indivíduo, bem como para causar algum tipo de efeito nocivo (BLACK; GREEN, 2014, p. 124-125).

Devemos entender, portanto, que as manifestações culturais na Mesopotâmia apresentam inúmeras expressões ritualísticas usadas para afastar esses espíritos e, até mesmo, deuses enfurecidos - como é o caso de Lamashtu. Bottéro (2011, p. 175) argumenta que existiam práticas de exorcismo na Mesopotâmia e que tais práticas poderiam seguir até mesmo um viés litúrgico, tendo como objetivo repelir tais “demônios” e outras entidades maléficas por meio de trabalhos orais, rituais ou manuais.

Bottéro (2011, p. 175) aponta que existiam dois tipos de medicina: uma medicina empírica e uma medicina mágica. A primeira tinha como base o tratamento à base de remédios - os quais o médico receitava de acordo com sua própria experiência na prática da cura das doenças. Já a segunda, o autor trabalha com a ideia de uma cura para males ligados ao sofrimento - o que entendemos como depressão, aflições, tristeza, entre outros sentimentos. Em suma, se o indivíduo, de alguma forma, ofendeu um deus, ele o amaldiçoava ao lançar seus “demônios”, que, agora, eram submissos a estes seres soberanos (BOTTÉRO, 2011, p. 174).

Como diz Heeßel (2017, p. 15), os “demônios” escolhiam suas vítimas independentemente da classe social destas. Essa informação é crucial para que entendamos

um dos motivos para a baixa longevidade dos adultos e a alta mortalidade infantil dos povos da Mesopotâmia. Ainda, e de acordo com Bottéro (2004, p. 187), havia apenas duas formas de o “demônio” atacar um ser humano: ou através de uma invocação mágica ou por conta de seu próprio comportamento hostil. Mas, precisamos destacar que a infelicidade, problemas psicológicos e a falta de sorte de um indivíduo na Babilônia se davam apenas mediante o comando dos deuses primeiramente; os “demônios” eram somente os executores. Dessa forma, estes indivíduos procuravam os sacerdotes para que pudessem ajudá-los a se livrar de tais malefícios.

Desse modo, devemos ressaltar que os problemas humanos de ordem emocional e psicológica possuem explicações mitológicas, sobretudo na fúria ou desapontamento dos deuses (BOTTÉRO, 2011, p. 172). É por conta desse motivo que Bottéro (2011, p. 173) especificava os “demônios” como “males de sentimento”: uma ameaça aos seres humanos, visto que carregavam consigo pragas e doenças - fossem elas de natureza emocional, psicológica ou biológica. Em suma, podemos afirmar que, em acadiano, os “demônios” representam doenças e infortúnios (DALLEY, 2008, p. 319). Wiggermann (2000, p. 237) sustenta que uma doença em especial - a qual vitimava crianças - poderia ser a febre tifóide e que a própria etimologia do nome de Lamashtu estava diretamente associada à febre; da mesma forma, Walter Farber (2007, p. 139) a chama de febre púrpura.

De fato, Lamashtu não pode ser considerada como um “demônio” semelhante à grande maioria dos espíritos maléficos da Mesopotâmia. Lamashtu é a filha do grande deus Anu e, por conta disto, ela está acima destes outros seres; podendo praticar seu mal por livre e espontânea vontade (BLACK; GREEN, 2014, p. 116). Afinal, como vimos anteriormente, ela é considerada uma deusa, e deuses poderiam carregar tais males independentemente dos “demônios” da Babilônia. Exemplo dessa afirmação é Nergal: um deus do submundo, que também carregava consigo pragas e febres, e era associado à grandes desastres como incêndios florestais (BLACK; GREEN, 2014, p. 136). No entanto, ainda que Lamashtu fosse uma deusa para essa sociedade, seu real propósito era matar gestantes, bebês e crianças (HEEBEL, 2011, p. 362). E, se ela era considerada como uma doença, mais precisamente um tipo de febre, como vimos anteriormente, os babilônios precisavam ter algo que pudesse interceder a favor deles: Pazuzu.

Vimos que Pazuzu surge repentinamente na Mesopotâmia; e, dentro de sua particular iconografia, diferentemente das demais entidades, ele é uma das pouquíssimas entidades que não apresenta padrões iconográficos de representação. Em outras palavras, ele não possui um corpo padronizado, como, por exemplo: a cabeça de animal com corpo humano, ou ainda, cabeça humana com corpo de animal (HEEBEL, 2011, p. 364). A iconografia de Pazuzu é completamente distinta: com um corpo humanoide, com cabeça de cão coberta por escamas, olhos esbugalhados, dois pares de asas, presas, patas de algum grande felino, garras de uma ave de rapina, pênis com cabeça de serpente e a cauda de um escorpião. Pazuzu era, diferentemente de outros, um elemento distinto dentro da crença de seres sobrenaturais da Mesopotâmia. Wiggermann (2007b, p. 127) defende a hipótese de que a origem da iconografia de Pazuzu está em uma tabuleta de Sippar, a qual mostra os quatro ventos reunidos.

Para corroborar com essa hipótese, Wiggermann (2007b, p. 127) aponta para o fato de que a origem de Pazuzu é uma só: um “demônio” do vento que abandona seu clã tempestuoso para se tornar, ele mesmo, um espírito *lilû* benevolente (FRAHM, 2018, p. 273).

Um de seus inúmeros encantamentos rituais e, talvez, o principal deles - os quais sempre aparecem em pequenos textos -, já dá uma pista crucial para seu entendimento, seu caráter, sua formação e sua posição entre estes “demônios”, quando apresentada como a seguir:

Eu sou Pazuzu, filho de Hanpu, rei dos malignos demônios dos ventos (*lilû*), / Eu subi uma montanha poderosa que tremeu, / e os (maus) ventos que eu encontrei lá estavam indo para o oeste. / Um por um, eu quebrei suas asas (*apud*. WIGGERMANN, 2007b, p. 126 - Tradução própria)¹.

Pazuzu, no encantamento, se autodeclara um vento e, cada vento, segundo o autor, é um “demônio” dos quais Pazuzu quebra as asas, impedindo que alcancem suas vítimas, acabando com alguns males, entre outras desordens. Cabe a interpretação de que tal encantamento, de forma narrativa, esteja diretamente ligado à uma das práticas de intimidação por parte de Pazuzu, visto que ele é o rei dos “demônios” do vento - ele é quem manda. O que eleva a condição da entidade a um tipo de espírito protetor em sua luta contra os outros “demônios” dos ventos conhecidos, como os agressivos *lilû*, *lilîtu* e *ardat lilî* (FRAHM, 2018, p. 273).

A professora Stephanie Dalley (2008, p. 319) reforça que a própria palavra vento em acadiano está dentro da definição de “demônios”. Essa afirmação remete à crença de que os antigos babilônios acreditavam que o elemento vento estava diretamente relacionado às doenças, e que tais doenças não podiam ser tratadas apenas com os remédios tradicionais, mas também, com encantamentos (BÖCK, 2014, p. 152). Steinert e Vacín (2018, p. 730) também afirmam que o vento tinha um papel de suma importância de acordo com os textos médicos do primeiro milênio - época de Pazuzu -, quando propõem que o elemento carregava consigo inúmeros tipos de doenças; como, por exemplo: doenças nos olhos, problemas de pele, doenças respiratórias, doenças ligadas ao sistema digestivo, entre outras.

A invocação geralmente era associada aos e inscrita nos seus pingentes, estatuetas e afins. Obviamente, este é um dos inúmeros encantamentos invocando Pazuzu; ao passo que cada sacerdote o poderia invocar da forma que achasse melhor. Exemplo disso nos apresenta Wiggermann (2007b, p. 126) com outro encantamento, que coloca Pazuzu como aquele que entra na casa para expulsar o mal, mandando que a dor de cabeça, outros males e a desordem não se aproximem e assediem aquele local. Entretanto, Brett Maiden (2018, p. 106), quando se refere aos encantamentos, descreve Pazuzu apenas como uma criatura feroz e furiosa; o que

¹ I am Pazuzu, son of Hanpu, king of the evil ind-demons (lilû), / I ascend a mighty mountain that quaked, / and the (evil) winds that I ran into there were headed West. / One by one, I broke their wings.

nada tem a ver com a sua real iconografia, uma vez que ele nunca é descrito fisicamente: o que está descrito é apenas o seu comportamento e suas intenções - diferente de Lamashtu, a qual tem sua aparência descrita em alguns textos. No entanto, Pazuzu parece ter uma iconografia muito bem estabelecida entre os babilônios.

Os atributos iconográficos de Pazuzu, entretanto, indicam que a entidade está pronta para combater algo, para repelir, assustar e afastar; atributos físicos visuais compatíveis com suas funções. Para o assiriologista Lorenzo Verderame (2017, p. 71), essa representação iconográfica de Pazuzu tem um motivo particular para os babilônios, visto que o fato de mostrar os caninos já demonstra ferocidade e o braço direito levantado com garras nos remete à um ataque iminente. Em suma, Pazuzu parece reter, em sua iconografia, todos os elementos de animais temidos devido ao seu grau de periculosidade - cães selvagens, serpentes, escorpiões, grandes felinos e aves de rapina -, como uma fera horrenda e bestial, com sua postura sempre agressiva, e disposto a fazer com que visitantes indesejáveis mudem de ideia quanto às suas péssimas intenções (WIGGERMANN, 2007b, p. 125).

Dentro do campo da cultura material, Pazuzu aparece em amuletos, estatuetas, apenas como cabeças, pingentes, selos para fíbulas, e em peças maiores como estátuas, placas, tabuletas e cilindros. A matéria prima utilizada para a elaboração de tais artefatos poderia ser vidro, cerâmica, pedras em geral, bronze, ouro, argila, ossos, entre outros. A argila, aqui, pode ser destacada como a matéria prima mais utilizada na elaboração de amuletos de Pazuzu. Para Heeßel (2011, p. 358), trata-se de uma produção em larga escala; ideia reforçada aqui pelos estudos de Wiggermann (2007a, p. 103), o qual vai dizer que era uma matéria prima de mais baixo custo e acessibilidade abundante. Por outro lado, Irving Finkel (2018, p. 230) afirma que temos casos de placas de pedra encontradas que eram mais caras e mais elaboradas, destinadas às classes mais abastadas da Babilônia.

Sabemos também que, principalmente os objetos datados dos séculos VII e VI a.C., foram encontrados distribuídos em uma extensa área geográfica que cobria da Babilônia à Assíria, bem como o atual Irã; e, ainda segundo Heeßel (2011, p. 360), na ilha de Samos, no mar Egeu. Dessa forma, podemos sugerir que Pazuzu se popularizou no Oriente Próximo na primeira metade do primeiro milênio a.C., principalmente pelo fato de ser uma entidade protetiva que repelia e expulsava “demônios” - malefícios e doenças. Curiosamente, o arqueólogo britânico Peter Moorey (1965, p. 36) - o qual estudou uma estatueta de bronze de Pazuzu encontrada no Egito -, dizia que, dentro deste contexto arqueológico, um possível primeiro artefato relacionado a Pazuzu foi encontrado no palácio de Ninrude, com uma datação aproximada, segundo ele, de 614 a.C. Tratava-se de uma plaqueta de proteção confeccionada em calcário rosa, que poderia ter sido danificada durante um ataque dos medas naquele mesmo período (MOOREY, 1965, p. 36). O próprio autor sugere que os indivíduos familiarizados com as capacidades apotropaicas de Pazuzu não poderiam ter quebrado de propósito a plaqueta.

Sobre suas funções, a maioria dos artefatos encontrados eram utilizados de forma particular; por exemplo, uma cabeça de Pazuzu tinha um orifício - independente se um anel no topo da cabeça ou que passasse por entre as orelhas do objeto

-, para que pudesse ser pendurada em volta do pescoço do usuário: isso servia para que uma doença em particular que tentasse se aproximar da pessoa, se afastasse ao ver Pazuzu com ela (HEEßEL, 2011, p. 362). Podemos, também, relacionar outros elementos da cultura material da Babilônia, como selos e fíbulas - os quais eram utilizados de forma a segurar as vestimentas dos usuários -, que tinham a mesma função que descrevemos anteriormente.

Desse modo, dando ênfase às cabeças de Pazuzu, - sobre as quais Wiggermann (2007b, p. 125) aponta para o poder apotropaico de Pazuzu provindo da própria cabeça do espírito -, o que sabemos é que a maioria delas era usada em volta do pescoço. Como visto anteriormente, algumas delas eram em bronze e, outras, em argila, sendo seguradas por cordas ou correntes. Elas faziam parte da coleção particular de joias do usuário, além de serem, obviamente, um amuleto de proteção. Para Maiden (2018, p. 100), as cabeças significam a principal característica iconográfica de Pazuzu e, dentro do campo da cultura material, esses amuletos representam um número muito superior de artefatos encontrados se comparados a outros objetos, principalmente em relação às estatuetas do espírito.

Podemos trabalhar hipoteticamente que, em sua grande maioria, esses amuletos acompanhavam seus proprietários até o fim de suas vidas, visto que existem relatos dentro do campo arqueológico funerário de amuletos de Pazuzu em tumbas. O que sustenta a hipótese de que os mortos os carregavam consigo em busca de proteção no pós vida ou contra possíveis perturbações sobrenaturais aos seus corpos (HEEßEL, 2011, p. 361). Aqui, podemos dar como exemplo as pequenas cabeças de Pazuzu em colares encontrados em tumbas nas cidades da Babilônia e de Ur (MOOREY, 1965, p. 35).

Longe de ser hostil com os indivíduos da Babilônia, Pazuzu buscava seus lares como um nômade, esperando que pudessem, de alguma forma, lhe oferecer hospitalidade. Em troca, o espírito protegia tais lares das doenças e malefícios provinidos dos ventos, que esperavam à espreita por uma oportunidade de atacar. Dentro das casas, estatuetas de Pazuzu eram colocadas no chão, nas janelas ou na parede principal de uma habitação, opostas à porta e voltadas para elas com o intuito de ver quem estava adentrando ao recinto. Escavações encontraram uma dessas estátuas em uma cidade neo-Assíria, mais precisamente, no sítio arqueológico de Dur-Katlimmu - atual Síria - e, durante as pesquisas realizadas no local, a teoria para uma estatueta caída no chão do principal cômodo era a de que ela estaria pendurada na parede do mesmo (HEEßEL, 2011, pp. 361-362).

Infelizmente, as informações arqueológicas sobre a proveniência dos objetos relacionados a Pazuzu são lacunares e, muitas vezes, não fornecem dados sobre o contexto do achado; isto é: se residencial, funerário, sagrado etc. As informações fornecidas pelas publicações indicam datas aproximadas, e os estudos sobre a entidade versam, em sua grande maioria, sobre questões iconográficas. Rowe (2009, p. 156) vai explicar que, segundo o falecido arqueólogo britânico Peter Roger Moorey, deve-se considerar o fato de que os objetos confeccionados em pedra ou em bronze são encontrados em grande número na Mesopotâmia e em partes do Levante por serem mais resistentes às ações do tempo. Também, Heeßel (2011, p. 360) fala que,

por conta de sua iconografia e popularidade no mercado negro, muitos optam por escavações ilegais com o intuito de pegar tais artefatos e vendê-los à colecionadores particulares. Em outras palavras, devido a esses vários fatores, tal registro arqueológico se perde.

Através da pesquisa realizada, fazendo o levantamento bibliográfico e explorando os conceitos e hipóteses analisados por vários especialistas acerca do objeto aqui escolhido e trabalhado - Pazuzu -, podemos concluir que: suas funções no primeiro milênio a.C., na Babilônia, se caracterizam apenas em repelir outros espíritos ou “demônios” mal-intencionados, que tinham como objetivo executar as ordens das maiores divindades da sociedade em questão; sua principal aparição se dá em objetos relacionados ao mundo cotidiano; e, também, sua presença em tabletas cuneiformes relacionados ao universo da magia e seus encantamentos, bem como da medicina babilônica.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALSTER, B. Myths and Sacred Narratives: Mesopotamia. In: JOHNSTON, S. *Religions of the Ancient World: A Guide*. Cambridge: The Belknap Press of Harvard University Press, 2004.

BLACK, J.; GREEN, A. *Gods, Demons and Symbols of Ancient Mesopotamia*. Austin: University of Texas Press, 2014.

BÖCK, B. *The Healing Goddess Gula: Towards an Understanding of Ancient Babylonian Medicine*. Leiden: Brill, 2014.

BOTTERÓ, J. *Religion in Ancient Mesopotamia*. Columbia: The University Chicago Press, 2004.

_____. *No Começo eram os Deuses*. Tradução de Marcelo Jacques de Moraes. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2011.

DALLEY, S. *Myths from Mesopotamia: Creation, The Flood, Gilgamesh, and Others*. New York: Oxford University Press, 2008.

ELIADE, M.; COULIANO, I. *Dicionário das Religiões*. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

FARBER, W. Lamastu - Agent of a Specific Disease or a Generic Destroyer of Health?. In: FINKEL, I.; GELLER, M. (Ed.). *Disease in Babylonia* (Cuneiform Monographs Volume 36). Leiden: Brill, 2007, p. 137-145.

FINKEL, I. Amulets against Fever. In: PANAYOTOV, S.; VACÍN, L. (Ed.) *Mesopotamian Medicine and Magic Studies in Honor of Markham J. Geller*. Leiden: Brill, 2018, p. 232-271.

FRAHM, E. A Tale of Two Lands and Two Thousand Years: The Origins of Pazuzu. In: PANAYOTOV, S.; VACÍN, L. (Ed.) *Mesopotamian Medicine and Magic Studies in Honor of Markham J. Geller*. Leiden: Brill, 2018, p. 272-291.

HEEßEL, N. Evil Against Evil: The Demon Pazuzu. *SMSR - Studi e Materiali di Storia delle Religioni*, v. 77, n. 2, p. 357-368, 2011.

_____. Mesopotamian Demons - Foreign and Yet Native Powers?. In: RÖMER, T.; DUFOUR, B.; PFITZMANN, F.; UEHLINGER, C. (Ed.) *Entre Dieux Et Hommes: Anges, Démons Et Autres Figures Intermédiaires*. Paris: Academic Press Fribourg e Vandenhoeck & Ruprecht Göttingen, 2017, p. 15-29.

HOOKE, S. H. *Middle Eastern Mythology*. Mineola: Dover Publications, 2017.

MAIDEN, B. Counterintuitive Demons: Pazuzu and Lamaštu in Iconography, Text, and Cognition. *Journal of Ancient Near Eastern Religions*, v. 18, n. 1, p. 86-110, Maio, 2018.

MOOREY, Peter Roger Stuart. *A Bronze 'Pazuzu' from Egypt*. Iraq, v. 27, n. 1, p. 33-41, Primavera, 1965.

STEINERT, U.; VACÍN, L. BM 92518 and Old Babylonian Incantations for the "Belly". In: PANAYOTOV, S.; VACÍN, L. (Ed.) *Mesopotamian Medicine and Magic Studies in Honor of Markham J. Geller*. Leiden: Brill, 2018, p. 698-744.

VERDERAME, L. Demons and Illness from Antiquity to the Early-Modern Period. In: *Demons at Work in Ancient Mesopotamia*. Boston: Editora Brill, 2017, p. 61-78.

WIGGERMANN, F. Lamastu - Daughter of Anu: A Profile. In: STOL, M. *Birth in Babylonia and the Bible (Cuneiform Monographs Volume 14)*. Groningen: STYX Publications, 2000, p. 217-249.

_____. Some Demons of Time and their Functions in Mesopotamian Iconography. In: GRONEBERG, B.; SPIECKERMANN, H. (Ed.), com a colaboração de WEIERSHÄUSER, F. *Die Welt der Götterbilder/The World of Divine Images (Beihefte zur Zeitschrift für die alttestamentliche Wissenschaft, 376)*. Berlin: De Gruyter, 2007a, p. 102-116.

_____. The Four Winds and the Origins of Pazuzu. In: *Das Geistige Erfassen Der Welt Im Alten Orient: Beitrage Zu Sprache, Religion, Kultur Und Gesellschaft*. Leipzig: Harrassowitz, 2007b, p. 125-165.

A MORTE E A FAMÍLIA IMPERIAL: *breves considerações das atitudes perante a morte na Consolatio ad Liviam (século I A.C.)*

THIAGO SILVÉRIO MARTINS

Mestrando em História (PPGH/UFG)

Bolsista CAPES

thiagossilverio@gmail.com

Orientadora: Profa. Dra. Luciane Munhoz de Omena (UFG)

RESUMO

O modo como lidamos com a finitude humana diz muito a respeito das sociedades. Além da morte física, a morte social e seus aspectos culturais transformam-se num campo rico de investigação histórica, antropológica e também arqueológica. O estudo do campo mortuário tem se revelado como uma oportunidade para o entendimento de como os vivos manipulam os remanescentes físicos, atuam e percebem os rituais mortuários e selecionam as memórias do morto. Dessa forma, propomos apresentar, nesse artigo, uma breve análise das formas em que o contexto social da morte no ambiente imperial *augustano* evoca símbolos de poder; produz e promove a memória familiar e estabelece ligação com os aspectos filosóficos, religiosos, políticos e emotivos. Para investigar essas questões utilizaremos o texto da *Consolatio ad Liviam* (séc. I a.C.), do *Pseudo-Ovídio*. O texto consolatório articula a *domus* de Augusto e projeta Lívia em face às questões que tangem a finitude humana, como a questão sucessorial. Permite, também, uma análise das formas didáticas encontradas no texto, pois evidencia as práticas religiosas e uma retórica que transmite os *exempla*.

PALAVRAS-CHAVE

Império Romano; Morte; Memória; Família; Consolatória.

ABSTRACT

The way we deal with the human finitude says a lot about societies. Beyond physical death, the social death and her cultural aspects becomes a rich field of historical, anthropological and also archaeological investigation. The study of the mortuary field has revealed itself as an opportunity for the understanding of how living people ma-

nipulate the physical remnants, the mortuary rituals and the dead's memory. Thus, we propose to present, in this paper, a brief analysis of the way in which the social context of death in the imperial augustan environment evokes power symbols; produces and promotes the family memory and establish connections with philosophical, religious, political and emotional aspects. To exemplify those questions we will use the text of *Consolatio ad Liuiam* (1st century B.C.), wrote by *Pseudo-Ovídio*. The consolatory text articulates Augustus' *domus* and projects Livia in the face of issues that touch the human finitude, like the successional issue. It also allows us to understand the didactic forms found in the text, because highlights religious practices and a rhetoric that conveys the *exempla*.

KEYWORDS

Roman Empire; Dead; Memory; Family; Consolations.

Fato universal: todos morrem. A consciência da finitude humana é marca da humanidade e os diversos grupos humanos diferem na forma em que lidam com a morte e o morrer. Os processos ritualísticos que incluem a organização do cortejo, as práticas religiosas, a dinamicidade das cerimônias fúnebres e as atitudes emotivas frente ao luto e ao consolo são culturais e historicamente construídas. Longe de ser apenas fato biológico, o enfrentamento da finitude da materialidade humana nos proporciona ricas análises nos campos sociais, políticos, econômicos, culturais e religiosos. Norbert Elias, em seu livro *A Solidão dos Moribundos* (2001), comenta a respeito do afastamento contemporâneo em relação à temática da morte. Para Elias (2001, p. 3), as atitudes que são evocadas no ambiente mortuário tornam-se instrumentos de sociabilização e são resultantes de contextos específicos.

Na sociedade romana, à época do principado de Augusto, as atitudes perante a morte traduziam-se em um importante veículo de comunicação social, pois os componentes dos rituais funerários (as carruagens, as máscaras dos ancestrais, seus integrantes e símbolos divulgados), a cultura material (os edifícios funerários, epigramas e mosaicos) e a documentação escrita (*Consolatio ad Liuiam*, *Ad Marciam Consolatione*; *Ad Heluiam de Consolatione*) ressaltavam as atividades mortuárias, o manuseio das memórias e das identidades, bem como evidenciavam o respeito aos Manes. As procissões fúnebres, realizadas pela família do morto, reafirmavam a posição dos indivíduos na comunidade cívica romana e destacavam os papéis públicos dos familiares.

Os rituais mortuários apresentavam à comunidade cívica a relevância do falecido no grupo social envolvido, já que a *urbs* convertia-se num espaço que apresentava e representava os ideais romanos a partir da integração social (OMENA; GOMES, 2014, p. 66). De acordo com Darja Erker (2011, p. 44), o ritual funerário marca a passagem da vida para morte e os membros da família (incluindo escravizados), seus clientes e amigos assistiam à exibição do corpo e expressavam sua dor; evocavam

identidades romanas e rememoravam o morto na estrutura de poder¹. Valerie Hope (2003, p. 116) desenvolve o conceito de *lembrança ritual*, já que, segundo a pesquisadora, os atos repetidos e religiosos se vinculavam à lembrança do morto e promoviam seu passado a partir da produção de imagens do falecido e de seus ancestrais.

Na busca pelas atitudes e crenças perante a morte, percebe-se que o homem se distingue mais nitidamente dos outros seres vivos no manuseio da finitude humana (MORIN, 1970, p. 17). À época de Augusto, os mortos estavam presentes em imagens (edifícios e lápides funerárias), bem como na realização dos cortejos. Esses últimos tinham potencial simbólico a partir do conteúdo experimentado em suas execuções (os atos repetidos, o uso das máscaras dos ancestrais, a multidão que acompanhava a procissão), ou pelo discurso (*laudatio funebris*), que eram evidenciados no desfile do funeral. Esses elementos ofereciam oportunidades para exibir a família, seu capital e seu lugar político e social, refletindo, dessa forma, hierarquias e conflitos sociais (FAVRO; JOHANSON, 2010, p. 16; JOHANSON, 2011, p. 408).

Maureen Carroll, em seu trabalho *Memoria and dammatio memoriae. Preserving and erasing identities in Roman funerary commemoration* (2011), nos informa que os textos e imagens divulgados no ambiente mortuário ajudavam a definir a identidade de uma pessoa e a incorporava num contexto social e cultural distinto (CARROLL, 2011, p. 66). Autores da Antiguidade como Tácito, Horácio, Petrônio, Propércio, Plínio, o Jovem, Suetônio, Marcial e Ausônio, bem como alguns vestígios arqueológicos, destacam inscrições funerárias que revelam o interesse de preservar a memória e os feitos dos indivíduos e de suas respectivas famílias². O que se percebe é que as atitudes que permeiam o morrer são dotadas de historicidade. Para os estudos históricos, a morte biológica se converte em morte cultural, pois nos convida a identificar as projeções culturais, emotivas, econômicas, políticas e ritualísticas (PEIXOTO, 2018, p. 233).

Além destas questões, o estudo das práticas mortuárias possibilita análises em que o diálogo entre o ofício historiográfico e arqueológico é ativado; sendo que a arqueologia das práticas mortuárias é o estudo das narrativas textuais e materiais, bem como das práticas e rituais realizados no contexto da morte (RIBEIRO, 2007; DE SOUZA, 2011)³. Entende-se por práticas mortuárias a soma dos rituais que as compõem: o tratamento do cadáver, a presença dos ancestrais no *atrium* da residência, o uso

1 Richard Saller (1984, p. 336) nos informa que a palavra inglesa família sofreu uma transformação de significado no período moderno e pode ser relacionada aos aspectos fundamentais do comportamento familiar, como herança, estratégias de casamento e adoção. À época de Augusto, no entanto, a família no sentido de casa ou linhagem era considerada como uma entidade de grande importância aos seus membros.

2 Os monumentos funerários eram projetados para preservar a memória, refletir e se adequar a substância e dignitas de um indivíduo ou família. O tamanho, a forma, o material que era elaborado e o local de edificação foram cuidadosamente escolhidos para transmitir e preservar uma memória específica, além de definir identidades (CARROLL, 2011, p. 68).

3 Para Camila Diogo Souza (2018), o estudo da Arqueologia das Práticas Mortuárias “[...] consiste em um ramo da Arqueologia que estuda os aspectos concretos da performance dos rituais que envolvem a morte enquanto fenômeno do comportamento e das ações humanas que produzem vestígios materiais passíveis de análise” (DE SOUZA, 2018, p. 267).

das tochas e incensos, o cortejo (com a participação de seus integrantes, os lamentos, as músicas, o percurso até à pira funerária), os tipos de sepultamento e depósito dos remanescentes humanos (e.g. ânforas, urnas, sarcófagos), objetos móveis e imóveis da sepultura, o edifício ou monumento tumular (cf. DE SOUZA, 2009; GRAHAM, 2011; HOPE, 2009; LINDSAY, 2000; OMENA, 2018; PEIXOTO, 2018; RAMAZZINA, 2011; SILVA, 2014). Revela-se como um campo plural que aciona a multidisciplinaridade em busca do entendimento das práticas dos vivos em relação aos mortos e ao morrer (DE SOUZA, 2018, p. 268). Ainda de acordo com Camila Diogo Souza, que nos apresenta o estudo de sepultamentos que datam entre os séculos IX e VIII a.C., no sítio de Argos, região da Argólida, a compreensão das práticas mortuárias nos possibilita o diálogo entre as fontes textuais e materiais, pois se caracteriza:

[...] por uma natureza multifacetada, por meio do registro arqueológico que compõe os contextos funerários: o tipo de enterramento, a arquitetura funerária, o processo de reutilização das sepulturas, a disposição topográfica dos lotes de sepulturas (clusters), as características bioantropológicas dos indivíduos enterrados e, finalmente, os objetos depositados com o morto (DE SOUZA, 2011) (DE SOUZA, 2018, p. 282).

Otávio Augusto inaugurou uma política em que se aglutina as funções de imperador, *César*, *princeps* e *Pontifex* e propaga, sobretudo, sua imagem a partir das evidências militares e na multiplicidade de produção, acumulação, circulação e funcionamento de discursos na sociedade. Esses discursos eram evidenciados a partir das imagens divulgadas por Augusto, na tentativa de que seu governo traduzisse um momento de paz, prosperidade e estabilidade. No contexto de criação de obras para honrar seu nome e o nome de sua família, preocupado com a memória e os rituais da morte, já no começo de seu governo inaugurou seu *mausoleum*, no Campo de Marte. A construção do edifício foi realizada entre 29 a.C. até 23 a.C., quando temos o enterro de Marcelo e Otávia. Sua relevância deve-se à ideia de que a família era uma célula importante e o edifício, portanto, evocaria sua memória. Pretendia-se construir imagens relacionáveis à renovação de Roma (RAWSON; WEAVER, 1999 p. 210).

Os primeiros anos da sua política (27 a.C. – 14 d.C.) concentram-se na necessidade em ser notado como um líder militar e político eficaz. O *princeps* estabeleceu o que chamamos de *pax romana*, a consolidação de sua posição a partir do rearranjo político e social do império buscando estabelecer um governo estável. Augusto encontra um ambiente favorável para restauração de políticas e instituições tradicionais, promovendo ações que englobavam a visibilidade de sua própria família e dinastia. A preocupação era perpetuar a imagem da família virtuosa, repleta de *pietas*. Dessa forma, com a construção do *mausoleum*, a celebração dos Jogos Seculares, em 17 a.C., em que eram homenageados mães e filhos pelo papel que os mesmos exerciam em relação à continuidade das *gentes*⁴ e à fertilidade, a construção da *Ara Pacis*, en-

4 As *gentes* vinculavam-se à herança, prestígio social e atuavam como marcadores de identidade para definir grupos sociais com diferentes interesses, *status* social e também reivindicação de poder. Segundo C. J. Smith (2006, p. 2) representava aspectos do comportamento aristocráticos que se

tre 12 a.C. e 9 a.C., ou o novo Fórum, entregue em 2 a.C., celebrando as virtudes da família (RAWSON; WEAVER, 1999, p. 215), evidenciam a preocupação de Augusto em garantir a perpetuação da memória das duas *gentes* (*Iulia* e *Claudia*) no poder.

Com base no século I a.C., alguns historiadores romanos (e.g. Tito Lívio), quando escreviam a história desse período, evidenciavam que havia muitos eventos que aconteciam no modo doméstico e não público (BEARD, 2017, p. 363). Logo, os principais componentes da equipe de Augusto formariam uma versão expandida dos esquemas domésticos (MOREAU, 2005, p. 8). A família imperial tornava-se *exemplum* de atitudes com base no diálogo entre o público e doméstico, já que a família viveria de acordo com os valores tradicionais romanos (GLOYN, 2017, p. 9). Entendemos que os valores tradicionais citados se traduziam em atividades que rememoravam e evocavam modelos comportamentais, a fim de reconhecer, construir e divulgar um ideal de identidade política e social.

A função da família em Roma seria de reproduzir, fisicamente e socialmente, indivíduos que estivessem dispostos a manter a *virtus*. Atuava como exemplo para as novas gerações e era um meio importante de transmissão moral e cultural de valores, (re)distribuição de propriedades e honrarias; além de sua extrema importância na realização dos cultos familiares, dialogando com o conceito de *pietas* (DIXON, 1992, p. 25-30). Evoca-se, portanto, a construção de identidades, já que não são fixas, mas arquitetadas por processos de produções institucionais, performativas, antagônicas e sujeitas a historicização. A residência doméstica do imperador transformava-se em local de construção de memória e auxilia nos dispositivos retóricos para definição de poder.

Em nossa proposta de investigação, a manipulação e negociação dos símbolos fúnebres para os grupos aristocráticos da *aula* imperial de Augusto era comprometida em agregar e aproximar a casa imperial ao ideal cívico a partir do *exemplum* de bom comportamento. Além de criar uma memória estruturada em hierarquias e classificações que definem, diferenciam e reforçam sentimentos sociais e que expressavam identidades e pertencimento social. Em se tratando da sociedade romana, as intencionalidades do coletivo e individual apelam para o arquivo dos *mores maiorum*, demarcam espaços de poder e, ao mesmo tempo, formas simbólicas no imaginário social pela execução das comemorações, ritos, inscrições e em monumentos; sinalizam o que deve ser lembrado (reativado na memória social) ou condenado ao apagamento (ASSMANN, 2008, p. 28).

Manusearemos, para examinar algumas dessas questões, a *Consolatio ad Liviam*, poema de 474 versos, datada da época augustana, de *Pseudo-Ovídio*. Obra destinada à Lívia, propõe-se a reconfortar a matrona imperial frente à morte de seu filho Druso. Ao longo de sua narrativa, o texto consolatório destaca a família imperial e o comportamento de Lívia frente à morte. Neste espaço, a esposa do *princeps* e membro da *domus* de Augusto⁵ possuía uma posição pública; por isso, esperava-

relacionavam a uma nobreza hereditária.

5 Entende-se *domus* como lugar onde a família tinha uma influência direta na posição e prestígio de um indivíduo; sendo a riqueza e a respeitabilidade social relacionáveis, tornavam-se símbolo de status e honras (SALLER, 1984, p. 349).

-se que mesmo em luto pudesse refletir a *uirtus*, mostrando-se firme mediante ao evento, produzindo modelos de comportamentos e a imagem do 'novo sucessor', seu filho Tibério. Sugere-se, portanto, que Lúvia possa se distanciar do mal e que não reclame da "arbitrariedade da Fortuna, mesmo que seja livre para entregar-se ao luto com impunidade" (*Epic Drusi*, vv. 371; 375-376) ⁶.

A autoria e datação do texto não são definidas, mas acreditamos que o autor seja contemporâneo de Druso, pois esteve presente no cortejo fúnebre (*Epic Drusi*, vv. 173 – 178) ⁷, estabeleceu contato com os principais personagens da *domus* imperial (*Epic Drusi*, vv. 179 – 180) ⁸ e era vinculado aos interesses de Lúvia, já que identificamos a falta de menção a Caio, Lúcio e Júlia – *gens Iulia* – no texto e reconhecemos que o elogio extremo de Lúvia, Tibério e Druso marcariam um local de privilégio da *gens Claudia*. Segundo H. Baltussen (2013, p. XIV), é capaz de escrever um texto consolatório quem possui as habilidades e a posição de articular as preocupações e tristezas comuns em um momento de crise pessoal, ou comunitária e que tenha certa proximidade da pessoa enlutada. Sendo assim, o *Pseudo-Ovídio* pode ser um autor que compactuava com o grupo de Augusto e resolveu escrever essa obra consolando Lúvia, enaltecendo a família de Augusto e revelando a unidade das duas *gentes* – *Claudia* e *Iulia*. Em relação à datação da Consolatória, acreditamos que foi escrita no século I a.C., no contexto da morte de Druso (9 a.C.), o favorito à sucessão (COGITORE, 1994, p. 1095; FRASCHETTI, 1996, p. 239). É mais plausível pensar que uma obra desse porte, endereçada à Lúvia, tenha sido escrita num momento de luto, pois a consolatória vincula-se à família imperial, bem como à retórica promocional augustana (MARTINS, 2011, p. 35).

Uma *consolatio* é um texto que tinha como principal preocupação construir uma argumentação a fim de superar as dores, as paixões e as angústias que assolam a alma dos indivíduos. A finalidade da escrita seria dedicar a alguém argumentos de consolo que reintegrariam o indivíduo à comunidade cívica e, ao mesmo tempo, convencer o leitor-ouvinte a combater as dores que o afligiam (CELESTINO, 1998, p. 74 – 75; MANNING, 1974, p. 71-81). Entendemos que *Consolatio ad Liviam* dirigia-se aos membros da *domus* imperial, era destinada à Lúvia e também divulgada em recitações aristocráticas ⁹, pois descreve conflitos políticos e apresenta a problemática frente à sucessão imperial. Mary Beard (2017, p. 380) nos informa que era um poema composto em homenagem à Lúvia pela morte de seu filho Druso.

É possível perceber na argumentação do texto consolatório imagens sobre a família imperial a partir de um eixo central: o comportamento feminino de Lúvia frente

6 "*Fortuna arbitriis tempus dispensat iniquis; [...] regna deae immitis parce irritare querendo, sollicitare animos parce potentis herae*".

7 "*funera ducuntur Romana per oppida Drusi, - heu facinus - per quae uictor iturus erat, per quae deletis Raetorum uenerat armis: hei mihi, quam dispar huic fuit illud iter. consul in it fractis maerentem fascibus Urbem: quid faceret uictus, sic ubi uictor in it?*".

8 "*maesta domus plangore sonat, cui figere laetus, parta sua dominus uouerat arma manu*".

9 De acordo com Raymond Starr (1987, p. 213) a literatura romana permaneceu reservada à aristocracia, exceto em eventos oratórios e apresentações públicas. Os romanos circularam textos em uma série de círculos consonantes determinados principalmente pela amizade, influenciados também por interesses literários e pelas forças do status social que eram vinculados.

à morte de Druso. Lívia é adjetivada não como uma mãe comum e particular e sim como *Romanae princeps* (*Epic Drusi*, v. 356)¹⁰, o equivalente ao termo empregado para Augusto, *Romanus princeps* (BEARD, 2017, p. 380); destaca-se, portanto, sua influência mais política do que doméstica. No contexto mortuário, o posicionamento hierárquico foi regularmente empregado para indicar o status dos indivíduos representados. Dessa forma, o autor demarca a casa de Lívia como casa Imperial e que, mesmo sendo a casa do *princeps*, não estaria livre dos infortúnios humanos (*Epic Drusi*, vv. 59 – 60)¹¹.

Ao atingir a casa imperial, a morte, fator biológico, mobiliza as estruturas mediadoras da linguagem pela narrativa consolatória que descreve os comportamentos esperados no ambiente social da *domus* augustana. Além de identificar Lívia como uma mãe responsável por dois nascimentos frutíferos – Tibério e Druso (*Epic Drusi*, vv. 81 - 82)¹² –, posicionando-a como protagonista de sua *domus*. O texto consolatório informa que Lívia mantinha uma mente correta e geralmente evitava vícios (*Epic Drusi*, vv. 45 – 46)¹³. Percebe-se que o contexto social da morte, que atinge o ambiente imperial, indica condutas comportamentais em que os espaços de poder, produção e promoção da memória familiar eram acionados na execução dos rituais coletivos.

Os rituais realizados pela cidade dialogavam com a paisagem urbana, pois os cenários compostos por termas públicas, fóruns, templos, aquedutos, basílicas, anfiteatros e necrópoles serviam para definir uma parcela da população em que a elite local marcava sua posição frente aos demais (WALLACE-HADRILL, 2010, p. 12). O aparato cerimonial dos rituais fúnebres legitimava o morto, seus ancestrais e evidenciava um ambiente competitivo entre as famílias (HALES, 2009, p. 55). É possível identificarmos a relevância do cortejo fúnebre de Druso nos versos 181 e 182, pois, de acordo com o texto consolatório, os habitantes da cidade se comoveram e angustiados, em lamentos, adquiriram um aspecto uniforme pela perda de Druso (*Epic Drusi*, vv. 181 -182)¹⁴.

O luto, simbolizado no ritual, convertia-se em obrigação pela família do morto, já que homens e mulheres mudavam seu comportamento no cotidiano e passavam a usar vestimentas pretas, jejuar, não lavar os cabelos e negligenciar os cuidados com o corpo (ERKER, 2011, 69). Ainda de acordo com Luciane Omena e Erick Gomes:

[...] as obrigações sociais do luto – lamentação, canto e dor (OMENA; CARVALHO, 2014; Apuleio, *Metamorphoseon*, VIII, 7; Ovídio, *Tristium*; Sêneca, *Epistulae Morales*; Suetônio, Nero), o cuidado com o corpo, a procissão de máscaras da família, o lamento feminino, o cumprimento dos pedidos finais (*mandata*), a realização de banquetes e combates gladiatoriais transformavam-se em práticas discursivas (OMENA; GOMES, 2014, p. 67).

10 *“quam si Romanae principis edis opus?”*.

11 *“Caesaris adde domum, quae certe, funeris expers, debuit humanis altior esse malis”*.

12 *“nec genetrice tua fecundior ulla parentum, tot bona per partus quae dedit una duos”*.

13 *“quid, tenuisse animum contra sua saecula rectum, altius et uitii exeruisse caput”*.

14 *“Urbs gemit et uultum miserabilis induit unum: gentibus aduersis forma sit illa, precor”*.

Em Wallace-Hadrill (2008, p. 47), encontramos o debate acerca da importância da execução dos rituais mortuários, pois eram a partir dos mesmos que ocorria a reintegração do grupo familiar no espaço social. Esses rituais convertiam-se numa valiosa oportunidade para reativação e construção da memória dos ancestrais, da *domus* do morto e dos envolvidos nos processos ritualísticos da morte. Para o funeral de Druso os elogios e honras (*laudatio funebris*) foram pronunciados por Augusto (*Epic Drusi*, vv. 209-210)¹⁵. Segundo Norbert Elias (2001, p. 3), a prática dos rituais proporciona a socialização, dependem de contextos distintos e servem para garantir perpetuação aos que já foram. Além disso, manifestam o respeito dos vivos em relação aos mortos e aos *Manes*, pois a prática religiosa, para os romanos, converte-se em prática ritualística (DOLANSKY, 2011).

A seleção dos elementos para compor o cortejo e suas performances acentuavam a relevância social e a posição dos indivíduos na estrutura familiar frente à comunidade cívica. Ademais, o texto consolatório apresenta o curso de um funeral oficial, pois Druso é membro da família imperial. Como propõem Omena e Funari (2017, p. 55), Favro e Johanson (2010, p. 16), a prática do cortejo fúnebre tinha potencial simbólico a partir da realização dos seus feitos, tornam-se estratégias retóricas e indicam o jogo de produção da memória e das narratividades, escolha de testemunhos e representações do passado histórico. Configuradas, refiguradas e utilizadas para estruturar vínculos de pertencimentos, transformam-se num exercício de suprimir, deslocar, lembrar e esquecer (RICOEUR, 2007, p. 455).

O autor da Consolatória nos informa que a dor pela morte de Druso comoveu a muitos e que poderia alcançar séculos, atingindo ao nível de luto ilimitado (*Epic Drusi*, vv. 77-78)¹⁶. Tibério é reconhecido nos versos como Nero, nome que carregava antes da adoção por Augusto e aparece no texto como comandante do exército, embora suas vitórias não sejam mencionadas. Percebe-se que algumas de suas aparições são referenciadas ao irmão (*Epic Drusi*, vv. 383-384)¹⁷ e que recebe destaque por ser o responsável por trazer o corpo de Druso de Germânia para Roma (*Epic Drusi*, vv. 171-172)¹⁸. Para Lúvia, o autor destaca que em alguns momentos cristaliza suas lágrimas, as endurece e as retém em seu interior (*Epic Drusi*, vv. 113-114)¹⁹. A ênfase está no esforço em controlar sua dor. Atingida, ela deve superar a prova maior: a morte. Sua posição entre contenção da dor e extravagância se altera. Indicando que as atitudes no contexto mortuário fabricam representações no campo simbólico e direcionam, ou controlam, as emoções do luto e a realização do culto aos mortos.

Nessa perspectiva, o texto da *Consolatio ad Lúviam* apresenta os espaços e atitudes da morte na *aula* imperial, articula a função de Lúvia e revela de quais formas sua atuação era esperada, já que era modelo de comportamento. A experiência social da morte se torna, na prática, uma ação representativa e, como produto social,

15 *“et uoce et lacrimis laudasti, Caesar, alumnum, tristia cum medius rumperet orsa dolor”.*

16 *“iste potest implere dolor uel saecula tota, et magni luctus obtinuisse locum”.*

17 *“quod spes implerunt maternaque uota Nerones, quod pulsus totiens hostis utroque duce”.*

18 *“abstulit inuitis corpus uenerabile frater, et Drusum patriae quod licuitque dedit”.*

19 *“congelat interdum lacrimas duratque tenetque suspensasque, oculis fortior, intus agit”.*

o afeto e a dor convertem-se em laços pessoais e sociais. Essas questões têm como eixo principal a importância que os romanos conferiam à preservação da memória a partir dos textos e imagens criadas no contexto da morte. Entendemos que a morte de Druso expressa conflitos em torno do poder da *domus* de Augusto, pois é *locus* de memória do Imperador e de sua família (HALES, 2009, p. 53). O texto revela, também, a preocupação com as representações dos membros da *domus* imperial, pois, como vimos, dada sua posição social, a conduta excessiva dos seus membros poderia tornar-se um prejuízo à *Res Publica*. Dessa forma, a Consolatória, além de acolher e elogiar Lúvia, demonstra o esforço da mesma em se apresentar de forma cabível à importância de uma mulher nos mais altos círculos de poder (COGITORE, 1994, p. 1099-1100).

Liz Gloyn (2017, p. 43) realiza um estudo acerca da escrita de Sêneca com foco em suas consolações (*Consolatione ad Helviam, Consolatione ad Marciam e Consolatione ad Polybium*) e compreende que o autor utiliza exemplos íntimos do cotidiano das famílias, no contexto aristocrático, para fornecer orientação e exemplos de comportamentos morais para os romanos no ambiente mortuário. A narrativa senequiana torna-se dispositivo retórico e veículo de comunicação, pois mobiliza princípios estoicos e evidencia expressão de poder (OMENA, 2018, p. 151). Sêneca (4 a.C. – 65 d.C.), em *Ad Marciam de Consolatione* (III, 2), comenta a respeito do bom comportamento de Lúvia no funeral de Druso. Esposa de Augusto, deveria, mesmo em luto, manter-se apresentável frente à comunidade cívica. Além disso, apresenta a relevância dos funerais da família imperial pela cidade de Roma e também nas províncias, pois, segundo o autor, muitas piras funerárias ardiam por toda Itália, comovendo-se, pranteando e comemorando a memória de Druso.

Desta feita, a presença da pompa fúnebre no *funus publicum* de Druso (*Epic Drusi*, v. 27)²⁰ expressa o poder político da *domus* do imperador, o respeito dos vivos para com os mortos e se relaciona à questão sucessorial. Com a morte de Druso, em 9 a.C. os netos de Augusto, Lúcio e Caio, pertencentes à *gens Iulia*, ainda estavam vivos. Na ocasião da morte de Druso, a *domus* da qual participava evocaria a memória dos ancestrais, das *gentes Iulia* e *Claudia*, no interior da *domus Augusta*, as quais disputavam a sucessão imperial. Para as famílias aristocráticas, a morte e os eventos que aconteciam de forma pública convertiam-se em estratégias de configuração e produção de discursos.

Javier Arce, em seu livro *Funus Imperatorum: los funerales de los imperadores romanos* (1990), dedica-se ao estudo dos funerais imperiais e, antes deles, dos funerais públicos. Segundo o autor, o *funus publicum* seria um verdadeiro ritual de poder, haja vista que havia o manuseio de elementos exteriores e simbólicos que celebravam a condição de *triumphus*, pois as cerimônias que faziam parte do *funus imperatorum* excluía o caráter negativo relacionado à morte para ser concebido como um ato de exaltação, já que todos deveriam contemplar e participar (ARCE, 1990, p. 36). Ao analisar os funerais de Druso (13 a.C. – 23 d.C.) e Germânico (15 a.C. – 19 d.C.), presentes no discurso de Tácito (55 d.C. – 120 d.C.), Luciane Omena e Erick

20 “*funera pro sacris tibi sunt ducenda triumphis*”.

Gomes consideram que a partir da morte “[...] as imagens das procissões funerárias [...] produziram memórias seletivas, à medida em que criaram um passado comum a ser incorporado à memória social” (OMENA; GOMES, 2017, p. 340).

A experiência individual da morte de Druso, que era compartilhada com a sociedade pelo *funus publicum*, possibilita a criação da memória social das duas *gentes*, *Iulia* e *Claudia*. Esse contexto constrói e justifica a ordem social a partir das escolhas dos elementos simbólicos e representativos das práticas sociais (BOURDIEU, 2009, p. 9). A família, mesmo em luto, em função da perda, “continuava a se expressar nas máscaras funerárias, nas estátuas dos mortos, nas inscrições que, de fato, mantinham a continuidade social da família” (WALLACE-HADRILL, 2008, p. 47). Essas estratégias ajudavam a definir a identidade de uma pessoa e de sua família, garantindo, em algumas ocasiões, a lembrança do morto após atingir a condição de finitude física. A relevância do falecido na comunidade política e a comemoração das honras dos ancestrais destacam as virtudes cívicas e méritos. A importância dos ancestrais no momento de rememoração da família do falecido indica que a transmissão da memória é realizada por gerações e se manifesta a partir da urgência no presente, com a finalidade de evocar referências e/ou continuidades que possam atingir o individual e o coletivo (PRATS, 2009, p. 24).

A partir do texto consolatório, percebemos o destaque às práticas sociais frente à finitude humana, a expressão do luto, o impacto na política e o manuseio das emoções. Não temos referência aos processos pós-morte, mas sim uma reflexão a respeito da vida do falecido, seu envolvimento com sua família e assuntos políticos, a relevância das divindades e das condutas morais. Morrer torna-se, portanto, ação representativa, pois aciona símbolos de riqueza e prestígio social do morto e da família à qual pertencia, traduzidos nos movimentos ligados à morte e aos rituais funerários (WALLACE-HADRILL, 2008, p. 43). A própria materialidade do corpo evoca significados individuais e coletivos, pois passa por alterações perceptíveis, como o processo de putrefação (GRAHAN, 2011, p. 24). Assim sendo, os rituais de lamentação, o cortejo fúnebre, os túmulos e monumentos erigidos aos mortos, bem como os respectivos objetos depositados compõem o conjunto de vestígios materiais para os estudos do campo mortuário (DE SOUZA, 2018, p. 266).

Como sinalizamos, a partir da finitude temos a criação de práticas sociais que se transformam em veículos de comunicação social, traduzidos em instrumentos de poder. As representações produzidas no campo mortuário se traduzem, também, num campo de concorrências e competições. Promovem identidades públicas, lembranças pessoais e evocam afetividades a partir do cerimonial socialmente compartilhado e dramatizado em um cenário público (NOY, 2011, p. 1). Tornam-se instrumentos didáticos comportamentais, pois a prática partilhada auxilia na construção de identidades e revela estratégias de utilização do espaço mortuário para reativar a consciência da coletividade. Ao manusear os acontecimentos e interpretações do passado, operamos e canalizamos memórias para referenciar e integrar sentimentos de pertencimento. A coerência dos grupos é estabelecida por um trabalho permanente de reinterpretação do passado. Essa articulação tem como função manter a coesão dos grupos e das instituições que agregam a sociedade (POLLAK, 1989, p.

9). Logo, investigar o luto e as atitudes esperadas ou recomendadas frente à morte permite-nos compreender as “comunidades emocionais” (ROSENWEIN, 2011 p. 7) e como as mesmas partilhavam os sentimentos, com base na execução dos rituais e da dimensão afetiva da morte.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do exposto, entende-se que a família imperial era a principal instituição de produção de modelos comportamentais. Assim como sinaliza Omena (2018, p. 162–163), a morte de um membro familiar englobava, portanto, um complexo de práticas sociais que se expressavam de formas variáveis de comunicação social, política e religiosa, evidenciando conflitos e hierarquias nos espaços de poder. O estudo dos dispositivos retóricos e escolhas intencionais utilizados como modelos propulsores a serem seguidos no espaço social da *Res Publica* é frutífero. Por sua vez, o texto da *Consolatio ad Liuiam* (que nos debruçamos nas pesquisas no Mestrado) nos auxilia na captura das representações das emoções que a morte evoca e suas associações com o poder político. Além disso, o estudo do campo mortuário apresenta-se como conjunto de possibilidades de estudo a respeito das práticas sociais, simbólicas, ritualísticas e institucionais de diversas sociedades a partir da finitude humana, seja a partir dos vestígios escritos, ou materiais, como monumentos ou lápides funerárias.

Por fim, acreditamos que a *Consolatio ad Liuiam* foi elaborada como dispositivo retórico de comunicação a fim de produzir uma memória social acerca do comportamento dos membros das *gentes Iulia* e *Claudia* frente à morte. O manuseio das imagens e a efetivação dos rituais aos mortos no Principado de Augusto evocam modelos comportamentais. Essas representações do mundo social são determinadas pelos interesses de grupos que as forjam e não são discursos neutros, pois produzem estratégias e práticas sociais que tendem a impor modelos comportamentais, os quais buscam legitimar suas escolhas e condutas.

LISTA DE ABREVIATURAS

Ov., Epic. Drusi, – Ovid, *Epicedion Drusi/Consolatio ad Liuiam*, (Ovídio, Consolatória a Lívia).

FONTES

OVID. *The Art of Love and other poems*. Trad. J. H. Mozley. Loeb Classical Library. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1979.

PSEUDO-OVÍDIO. *Consolatione ad Liuiam*. Trad. Tomás González Rolán e Pilar Saque-ro. Madrid: Ediciones Ediciones Clasicas, 1993.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARCE, J. *Funus Imperatorum*. Los Funerales de los Emperadores Romanos. Madrid: Alianza, 1990.

ASSMANN, J. *Religión y memorial cultural*. Buenos Aires: Lilmod. Libros de la Arauca-ria, 2008.

BEARD, M. *SPQR: uma história da Roma Antiga*. Tradutor, Luis Reyes Gil. São Paulo: Planeta, 2017.

BOURDIEU, P. *O poder simbólico*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989.

CARROLL, M. Memoria and damnatio memoriae. Preserving and erasing identities in Roman funerary commemoration. In: CARROLL, M.; REMPEL, J. *Living through the dead burial and commemoration in the Classical world*. Oakville: The David Brown Book Company, 2011, p. 65-90.

CELESTINO, M. M. Las Consolaciones de Séneca. *Estudios humanísticos*, n. 20, p. 69-84, 1998.

COGITORE, I. Praecursoria consolatoria: hypothèses de travail sur la Consolatio ad Liuiam de morte Drusi. *Mélanges de l'École française de Rome*. Antiquité, tome 106, n. 2, p. 1095-1117, 1994.

DE SOUZA, C.D. A morte lhe cai bem. Reconsiderando o significado do mobiliário funerário na construção do prestígio social. In: RODRIGUES, C. & NASCIMENTO, M. R. do. (eds.). *Arqueologia Funerária, Performance, Morte e Corpo*. *Revista M. – Dossiê 6*, v. 3, n. 6, p. 263-287, 2018.

_____. Práticas Mortuárias na Região da Argólida entre os séculos XI e VIII a.C. *Revista do Museu de Arqueologia e Etnologia*, 8, p. 85-94, 2009.

_____. *As Práticas Mortuárias na região Argólida entre os séculos XI e VIII a.C*. São Paulo: Museu de Arqueologia e Etnologia: Imprensa Oficial, 2011.

DIXON, S. *The Roman Family*. London: The John Hopkins University Press, 1992.

DOLANSKY, F. Honouring the family dead on the Parentalia: ceremony, spectacle and memory. *Phoenix*, v. 65, n. 1/2, p. 125-157, 2011.

ELIAS, N. *A solidão dos moribundos*. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

ERKER, D. S. Gender and roman funeral ritual. In: HOPE, V. M.; HUSKINSON, J. *Memory and Mourning: Studies on Roman Death*. Oxford: Oxford Books, 2011, p. 40-60.

FAVRO, D.; JOHANSON, C. Death in motion: funeral processions in the Roman forum. *Journal of the Society of Architectural Historians*, v. 69, n. 1, p. 12-37, 2010.

FRASCETTI, A. Indice analitico della Consolatio ad Liviam Austam de norte Drusi Neronis filii eius qui in Germania de morbo perit. *Mélanges de l'Ecole Française de Rome*. Antiquité, tome 108, n. 1, p. 191-239, 1996.

GRAHAN, E. Memory and materiality: re-embodying the roman funeral: In: HOPE, V. M.; HUSKINSHON, J. *Memory and mourning*. Studies on roman death. Oxford: Oxford Books, 2011, p. 21-40.

GLOYN, L. *The ethics of the family in Seneca*. Cambridge: Cambridge University Press, 2017.

HALES, S. The house and the construction of memory. In: _____. *The Roman house and social identity*. Cambridge: Cambridge University Press, 2009, p. 40-60.

HOPE, V. M.; HUSKINSON, J. (Orgs.). *Memory and Mourning: Studies on Roman Death*. Oxford: Oxbow Books, 2011, p. 176-195.

_____. Remembering Rome. Memory, funerary monuments and the Roman soldier. In: WILLIAMS, H. *Archaeologies of remembrance*. New York: K&PP, 2003, p. 113-140.

JOHANSON, C. A Walk with the Dead: a funerary cityscape of ancient Rome. In: RAWSON, B. A. *Companion to families in the Greek and Roman worlds*. Oxford: Library of Congress, 2011, p. 408-430.

LINDSAY, H. Death-Pollution and Funerals in the City of Rome. In: HOPE, V. M.; MARSHALL E. *Death and Disease in the Ancient City*. London: Routledge, 2000, p. 152 -173.

MANNING, C. E. The Consolatory Tradition and Seneca's Attitude to the emotions. *Greece & Rome, Second Series*, v. 21, n. 1, p. 71-81, 1974.

MARTINS, P. *Imagem e poder: considerações sobre a representação de Otávio Augusto*. São Paulo: Edusp, 2011.

MOREAU, P. La domus Augusta et les formations de parenté à Rome. *Cahiers du Centre Gustave Glotz*, v. 16, p. 7-23, 2005.

MORIN, E. *O homem e a morte*. Portugal: Publicações Europa-América, Biblioteca Universitária, 1970.

OMENA, L. M. de. Os laços entre família e morte nas consolatórias de Sêneca. In: GONÇALVES, A. T. M.; OMENA, L. M. de. *Memória e materialidade*. Interpretações sobre Antiguidade. Jundiaí, SP: Paco, 2018, p. 151-166.

OMENA, L. M. de; FUNARI, P. P. O ridículo de um funeral: a simbologia da morte na sátira Apocolocyntosis de Sêneca. In: _____. *As experiências sociais da morte: diálogos interdisciplinares*. Jundiaí: Paco Editorial, 2017, p. 53-80 (b).

_____; GOMES, E. M. C. O. Materialidade e comemoração da morte no Principado romano: uma leitura dos Funera de Druso e Germânico em Tácito (séculos I – II d.C.) Rio de Janeiro, *Revista M*. v. 2, n. 4, p. 339-360, jul/dez, 2017.

- _____; GOMES, E. M. C. O. As faces da morte no Mediterrâneo romano: uma análise da narrativa *Metamorphoseon* de Apuleio (século II d.C.). *Romanitas - Revista de Estudos Grecolatinos*, n. 3, p. 65 - 85, 2014.
- NOY, D. Goodbye Livia's: dying in the roman home. In: HOPE, V. M.; HUSKINSON, J. *Memory and Mourning: Studies on Roman Death*. Oxford: Oxbow Books, 2011, p. 1- 20.
- PEIXOTO, P.V.S. Por uma arqueologia dos vestígios funerários do passado: contribuições, práticas e caminhos possíveis. *Revista M. v. 3*, n. 6, p. 232-262, 2018.
- POLLAK, M. Memória, esquecimento, silêncio. *Revista Estudos Históricos*, Rio de Janeiro, v. 2, n. 3, p. 3-15, jun., 1989.
- PRATS, L. *Antropología y patrimonio*. Barcelona: Editorial Ariel, 2009.
- RAMAZZINA, A.A. Estrutura social e organização espacial de necrópoles: aspectos teórico-metodológicos no estudo de arqueológico de vestígio funerário – uma revisão bibliográfica, *Revista do MAE*, Sup. 12, p. 81-109, 2011.
- RAWSON, B.; WEAVER, P. *The Roman family: status, sentiment, space*. Oxford: Oxford University Press, 1999.
- RIBEIRO, M.S. *Arqueologia das Práticas Mortuárias: uma abordagem historiográfica*. São Paulo: Alameda, 2007.
- RICOUER, P. *A memória, a história, o esquecimento*. Campinas: Ed. Unicamp, 2007.
- ROGER, C. *A História Cultural: entre práticas e representações*. Lisboa: Difel, 1988.
- ROSENWEIN, B. H. *História das emoções, problemas e métodos*. Tradução: Ricardo Santiago. São Paulo: Letra e Voz, 2011.
- SALLER, R. P. "Familia, Domus", and the Roman Conception of the Family. *Phoenix*, v. 38, n. 4, 1984, p 336-355.
- SILVA, S. B. *Os prodígia e a pax deorum: uma análise da supplicatio expiatória em Ab vrbe condita libri de Tito Lívio (século I a.C.)*. 2019. 230 f. Tese (Doutorado em História) - Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2019.
- SILVA, S.F.S.M. *Arqueologia Funerária: corpo, cultura e sociedade. Ensaio sobre a interdisciplinaridade no estudo das práticas mortuárias*. Recife: PROEXT-UFPE & Ed. Universitária da UFPE, 2014.
- SMITH, C. J. *The Roman Clan. The gens from Ancient ideology to Modern Anthropology*. Cambridge: Cambridge University Press, 2006.
- STARR, R. J. The Circulation of Literary Texts in the Roman World. *The Classical Quarterly*, New Series, Vol. 37, n. 1 (1987), p. 213-223.
- WALLACE-HADRILL, A. *Rome's cultural revolution*. London: Cambridge, 2010.
- _____. Housing the Dead: The Tomb as House in Roman Italy. In: BRINK, Laurie; GREEN, Deborah (Eds.). *Commemorating the Dead: Texts and Artifacts in Context*. New York: Walter de Gruyter, p. 39-77, 2008.

PÉRGAMO E A CONSTRUÇÃO DE UMA IDENTIDADE EM BRONZE E MÁRMORE

LUCAS MALAFAIA CARVALHAES DE FIGUEIREDO

Graduado em Relações Internacionais (PUC-Rio) Graduando em História (UFRJ)
Mestrando do Programa de Pós-Graduação em História Comparada (PPGHC/UFRJ)

lucas.mcf.2021@gmail.com

Orientador: Prof^o. Dr. Fábio de Souza Lessa (UFRJ)

RESUMO

O presente escrito tem como objetivo principal propor uma análise do conjunto monumental legado pelos governantes atálicas de Pérgamo. Esta análise será feita tendo em vista o contraste com aquele legado pelos atenienses, atentando-se para a maneira como as diferentes configurações identitárias, políticas e socioculturais das duas comunidades se refletem em sua arquitetura e escultura monumentais, com destaque para as esculturas do Friso do Parthenon, dos Donários Atálicas, e do Altar de Pérgamo.

PALAVRAS-CHAVE

Pérgamo; Atenas; Escultura; Gálatas; Atálicas.

ABSTRACT

The main purpose of this paper is to propose an analysis of the monumental ensemble bequeathed by the Atalid rulers of Pergamon. This analysis will be carried out by signaling its contrast with that which was bequeathed by the athenians, focusing on how the different identitarian, political and socio-cultural configurations of the two communities are reflected in their monumental architecture and sculpture, especially the sculptures of the Parthenon Frieze, the Attalid Donations and the Pergamon Altar.

KEYWORDS

Pergamon; Athens; Sculpture; Galatians; Attalids.

As tradições ática e pergamena são pontos de referência incontornáveis de um estudo da escultura grega, em particular dos períodos clássico e helenístico. A escolha de Atenas e Pérgamo, respectivas capitais ática e atálica, como exemplos ilustrativos na análise a seguir é também justificada por uma série de fatores, alguns dos quais serão explicitados a seguir.

O primeiro motivo que permite ao observador contemporâneo traçar este tipo de comparação entre estas duas cidades em particular é a excepcionalidade do estado de preservação do conjunto monumental de ambas. Se é verdade que Atenas possui um dos conjuntos de monumentos clássicos que sobrevive até o presente de forma mais íntegra, o mesmo pode também ser dito com relação aos monumentos helenísticos preservados em Pérgamo. O que permitiu aos monumentos pergamenos e atenienses sobreviver até o presente foi a ação conjunta de fatores mais ou menos similares. Estes estiveram atrelados sobretudo ao fato de ambas as cidades terem vivenciado, com relação a seus períodos áureos, uma considerável desarticulação durante a Antiguidade Tardia e o Período Medieval. Ainda que em ambos os casos a degradação de seus monumentos de forma alguma tenha sido completamente evitada (KUNZE, 1995, p. 14), a escala menor desta fica patente quando se compara, por exemplo, o que sobreviveu de Pérgamo com o que sobreviveu de Antioquia da Síria ou de Alexandria no Egito, duas das maiores cidades do mundo helenístico.

Soma-se a isto o fato de ambos os conjuntos possuírem um histórico de estudo sistemático e científico que remonta ao século XIX (KÄSTNER, 2016, p. 27-31) e que resultou numa grande quantidade de análises, materiais e dados disponíveis ao historiador contemporâneo. No que tange à iconografia em particular, tem-se que as tradições visuais ática e pergamena são particularmente bem conhecidas em meio àquelas do mundo clássico. Este feliz cenário se deve não apenas aos resultados das modernas escavações arqueológicas, mas também ao gosto dos antigos romanos por estas, que resultou numa quantidade significativa de cópias romanas de originais áticos e pergamenos, recuperadas fortuitamente desde o Renascimento, assim como importantes menções literárias.

Por fim, tem-se que o motivo mais fortuito a influenciar esta escolha diz respeito à quantidade considerável de contingências e semelhanças históricas entre as trajetórias das duas cidades. Pode-se constatar algumas destas à medida que se tenha em mente que ambas as cidades gozavam do patronato de Athena, tinham seu urbanismo centrado em torno de acrópoles naturais e foram os mais importantes centros intelectuais e artísticos do mundo Egeu de suas épocas. De igual modo, as memórias coletivas, conceito trazido por Pauline Schmitt Pantel (2014, p. 23), tanto de Atenas quanto de Pérgamo, têm em sua resistência perante os persas aquemênidas no caso ateniense e os gálatas no caso pergameno, pontos centrais de referência, com vitórias conquistadas por ambas.

Não bastasse o conjunto destas contingências, acresce-se o fato de os governantes atálicos terem deliberadamente buscado inspirar-se em Atenas quando lançaram suas campanhas de monumentalização na capital de seu reino. Estes promoveram inclusive reformas na própria Atenas, onde financiaram uma série de monumentos importantes. (POLLITT, 1986, p. 81). Este conjunto de semelhanças

aqui apresentadas faz com que as diferenças contextuais e as diversas cargas ideacionais conferidas aos monumentos fiquem ainda mais evidentes e notáveis. Afinal, uma monarquia helenística, muitas das quais fundadas sobre o preceito do direito divino, e uma pólis democrática possuem diferentes necessidades simbólicas advindas do desejo de consolidar e retransmitir suas identidades e valores comunitários e políticos. Contam também com diferentes recursos materiais a sua disposição, o que se reflete diretamente em seus monumentos e produção artística.

Para os padrões do mundo antigo, Pérgamo era uma cidade jovem. Apesar de as escavações alemãs terem identificado um assentamento relativamente modesto que remonta ao período arcaico, a primeira menção literária a uma cidade nesta localidade aparece em Xenofonte, (*X. An.* 7.8.8) e as fontes mitológicas mais remotas, como os poemas homéricos, não mencionam esta localidade da Mísia. Pérgamo só emerge como um lugar relevante a partir do início do terceiro século antes de Cristo, e sua fortuna esteve integralmente atrelada à fortuna da Casa dos Atálidas que a governou por pouco mais de 150 anos entre os séculos III e II a.C. (KÄSTNER, 2016, p.32-33).

Em 282 a.C., aproveitando-se da rivalidade entre Lisímaco e Seleuco, dois dos sucessores de Alexandre, um general a serviço do primeiro chamado Filetero apropriou-se do tesouro de nove mil talentos de prata que lhe fora confiado por seu falecido senhor e declarou-se rei de Pérgamo (KÄSTNER, 2016, p.33). Sucedido por seu sobrinho Eumenes I, Filetero fundou uma dinastia - nomeada em homenagem a seu pai, Átalo -, que governou o reino de Pérgamo até 133 a.C., quando um de seus descendentes, Átalo III, legou o reino, todos os seus territórios e posses, à República Romana (KÄSTNER, 2016, p. 39).

A abundância de recursos naturais – a Mísia da Antiguidade era famosa por seus bosques de carvalhos e pinheiros, e por suas minas –, somada ao tesouro de Lisímaco, punha os governantes atálidas numa posição econômica e estrategicamente favorável (KÄSTNER, 2016, p.32). Isto lhes permitiu consolidar um domínio sobre boa parte da Ásia Menor e garantir sua aceitação junto a seus pares gregos continentais e no resto do mundo helenístico (KUNZE, 1995, p.20), recorrendo sobretudo à concessão de presentes diplomáticos direcionados a cidades importantes e aos grandes santuários pan-helênicos (KÄSTNER, 2016, p. 33). A presença atálida se fez assim sentir através de doações generosas aos santuários de Delfos e Epidauro, a partir de onde o culto a Asclépio será trasladado a Pérgamo, e também ao centro sacro de Atenas, cidade com a qual partilhavam a padroeira (KÄSTNER, 2016, p. 34-35).

O sucesso do Estado pergameno não pode, porém, ser atribuído somente à conjuntura geoeconômica favorável, ou à habilidade diplomática e à astúcia militar de seus governantes. Uma das maiores fraquezas das monarquias helenísticas, responsável por numerosas guerras civis e pela fragilização progressiva destes Estados, jazia nos reflexos políticos negativos oriundos de querelas, conjuras e antagonismos no seio de suas famílias reais. Os historiadores antigos, com seu gosto em comentar o caráter pessoal dos governantes e suas famílias e em relatar situações deste tipo, trazem-nos numerosos exemplos de escândalos, excessos, traições e maquinações

políticas relativos aos Ptolomeus, Selêucidas, Antigônidas e às famílias aristocráticas romanas, sobretudo à Casa Julio-Claudiana.

Com relação à dinastia Atálida, porém, o tom é marcadamente distinto. Políbio, (Plb. *Hist.* 32.8.2-7), por exemplo, traz referências diretas à harmonia entre os príncipes, à sua inteligência e prodigalidade, ao respeito às normas sucessórias, e à virtude pessoal de seus membros. Mais surpreendente ainda é a constatação de que boa parte desta harmonia familiar, e seus reflexos dinásticos e políticos, é atribuída não apenas aos reis atálidas, mas ao menos também a uma de suas rainhas, Apollonis, esposa de Átalo I e mãe de Eumenes II e Átalo II (Plb. *Hist.* 22.20). Este último é conhecido inclusive pelo revelador epíteto de *Philadelfo*, aquele que ama seus irmãos. O fato de que o Estado Pergameno tenha passado toda a sua história sem enfrentar uma guerra civil ou crise dinástica parece corroborar a perspectiva trazida pelas fontes antigas.

Parece ter havido um genuíno sentimento de lealdade fraterna e filial, raro em qualquer época e bastante surpreendente no período helenístico, entre os membros da família Atálida; e pode ter sido esta lealdade, tanto quanto os sucessos militares, que deu a Pérgamo a sua estabilidade enquanto os Ptolomeus e os Selêucidas caíam no caos recorrente. Políbio (22.20) atribui a forte ligação fraterna entre os quatro filhos de Átalo I à influência da sua mãe, Apollonis, que viveu pelo menos até ao final dos anos 180 [a.C] e que era muito admirada pela sua piedade e benevolência¹ (POLLITT, 1986, p. 82 e 83).

Os atálidas possuíam uma identificação particularmente forte com Atenas, como nos informam Volker Kästner (2016, p. 35) e Jerome Jordan Pollitt (1986, p. 79). Não apenas alguns de seus monarcas chegaram a estudar filosofia na cidade, mas também os próprios atenienses nomearam uma unidade de seu exército em homenagem aos governantes pergamenos. Esta identificação se traduziu também no investimento pergameno em monumentos na Ática, como as Estoas de Átalo e de Eumenes, o pequeno donário na Acrópole e duas quadrigas em bronze postas no topo de altos pedestais de mármore, uma em frente à fachada oriental do Parthenon, outra ao lado da escadaria que conduz ao Propileu, sendo que o imponente pedestal desta última sobrevive até o presente. Massimiliano Papini (2016, p. 43) chama atenção para o fato de que os monumentos construídos pelos atálidas em Atenas encontravam-se localizados em pontos-chave do trajeto da procissão panatenáica, informação cujas profundas implicações simbólicas podem ser aferidas a partir da análise de Maria Eugenia Pérez (2004) a respeito da geografia sacra ateniense.

O teatro escavado na rocha da acrópole pergamena, o mais íngreme do mundo

1 “There seems to have been a genuine sense of fraternal and filial loyalty, rare in any age and quite astounding in the Hellenistic period, among the members of the Attalid family; and it may have been this loyalty, quite as much as military successes, that gave Pergamon its stability while the Ptolemies and the Seleucids fell into recurrent chaos. Polybios (22.20) attributes the strong fraternal bond between the four sons of Attalos I to the influence of their mother, Apollonis, who lived at least into the late 180s [B.C] and was widely admired for her piety and benevolence”.

antigo – palco de tantas manifestações culturais e políticas extremamente relevantes para as sociedades helênicas –, foi nomeado da mesma forma que seu congênere ateniense, Teatro de Dioníso, divindade cujo templo se erguia em sua proximidade (KUNZE, 1995, p. 19). Ainda nesse sentido, até mesmo uma estátua colossal diretamente inspirada na Athena *Parthenos* de Fídias foi instalada na famosa biblioteca da cidade.

Pérgamo iria tornar-se para o período helenístico aquilo que Atenas tinha sido para o período clássico, e tal como Péricles tinha inaugurado um programa de construção para glorificar as vitórias e realizações de Atenas, agora Átalo [I] e os seus sucessores olhavam para as artes para fazer de Pérgamo uma vitrine da cultura grega² (POLLITT, 1986, p. 81).

Para além de reforçar a vinculação ática, visto que o único paralelo possível de se traçar entre o mecenato atálica é com aquele associado ao governo de Péricles, a escala do mecenato atálica testemunha a inclinação cívica e erudita dos membros da dinastia, e inclusive as virtudes pessoais de seus membros.

Adécada de 170 [a.C.], que veio na esteira de triunfos satisfatórios sobre diversos bárbaros, foi uma década pacífica para Pérgamo. Eumenes [II] tinha acumulado riqueza, bem como poder, e agora tinha a oportunidade de a gastar. Que ele tenha escolhido investir a sua riqueza não em luxo privado ou em auto-engrandecimento grosseiro, mas sim numa biblioteca, teatro, instalações substanciais para a educação, templos e santuários testemunha a sincera inclinação humanista que ele partilhava com todos os outros membros da linhagem Atálica³ (POLLITT, 1986, p. 82).

A importância da publicização dos feitos e a necessidade de assegurar a presença simbólica e participação junto aos pontos de convergência e referência da identidade helênica, associados justamente a locais como os grandes santuários, é uma característica reconhecida da sociabilidade grega. Para uma dinastia emergente e com sua base de poder na periferia imediata do Mundo Egeu, esta necessidade se mostrava mais relevante ainda. O esforço e recursos dedicados a iniciativas neste

2 “Pergamon was to become to the Hellenistic period what Athens had been to the Classical period, and just as Pericles had inaugurated a building program to glorify Athens’s victories and accomplishments so now Attalos and his successors looked to the arts to make Pergamon a showcase of Greek culture”.

3 “The decade of the 170s [B.C.], coming in the wake of satisfying triumphs over assorted barbarian, was a peaceful one for Pergamon. Eumenes [II] had accumulated wealth as well as power, and he now had an opportunity to spend it. That he chose to invest his wealth not in private luxury or gross self-aggrandizement but rather in a library, theater, substantial facilities for education, temples, and shrines testifies to the sincere humanistic inclination that he shared with all the other members of the Attalid line”.

sentido permitiu, em conjunto com um evento decisivo descrito mais adiante, consolidar a posição dos atálidas enquanto promotores da cultura helênica na Ásia Menor.

Parece que desde o começo os Atálidas, como Filetero e os seus sucessores vieram a ser chamados, reconheceram a importância da arte e da arquitetura como veículos para expressar o carácter, as políticas e as realizações do Estado e estavam preparados para gastar somas pródigas em projetos artísticos. No século e meio seguinte fizeram de Pérgamo uma das mais esplêndidas cidades do mundo helenístico, e o seu patrocínio das artes fora da sua própria cidade era inigualável⁴ (POLLITT, 1986, p. 79).

Há aqui, porém, uma distinção importante com o período clássico e a manifestação desse impulso numa sociedade políade. Esta diferença diz respeito ao novo lugar ocupado pelos indivíduos junto à comunidade política e reflete a ascensão das formas de governo monárquicas que caracterizam o período helenístico. Na sociedade políade, apesar do espaço reservado à recordação dos feitos heroicos de alguns indivíduos de considerável importância, a tendência geral era a de que os cidadãos e seus feitos fossem absorvidos pela coletividade da *pólis*. Um exemplo desta tendência é aquele que nos é fornecido pelo atleta vitorioso, cujo sucesso enobrece toda a sua comunidade, tal como notado por Fábio de Souza Lessa (2005, p. 327-329), ou do valoroso soldado caído em defesa de sua pólis, recordado de maneira a reforçar seu pertencimento coletivo, como notam Pauline Schmitt Pantel (2014, p. 28-29) e María Eugenia Pérez (2004, p. 103).

No mundo helenístico, partindo do exemplo dos próprios Felipe e Alexandre e de toda a miríade de histórias e memórias elaboradas em torno de suas figuras, há uma afirmação cada vez maior da individualidade, a começar por aquela dos próprios governantes, perante as comunidades políticas. Isto se faz sentir em diversos testemunhos culturais do período, inclusive em detalhes, como o fato de que os monumentos construídos pelos Atálidas, tanto em Pérgamo quanto em Atenas, serem todos dotados de uma inscrição dedicatória em homenagem a seus patronos reais. Ao invés de serem conhecidos, à maneira de monumentos anteriores, como o “Tesouro dos Atenienses”, o “Tesouro dos Cnídios” ou o “Tesouro dos Siphínicos”, todos localizados em Delfos, os monumentos legados pelos pergamenos não costumam levar consigo o nome da cidade ou de seu *demos*, mas em geral ao menos o da dinastia. Por vezes, o nome do próprio monarca envolvido particularmente em sua concepção e execução vinha a identificar um monumento, tal como a “Estoa de Átalo II”, ou a “Estoa de Eumenes II”, ou ainda o “Ex-Voto dos Atálidas” (KÄSTNER, 2016, p. 34-35).

Uma questão extremamente relevante enfrentada pelos atálidas dizia respeito

4 “It seems that from the beginning the Attalids, as Philetairos and his successors came to be called, recognized the importance of art and architecture as vehicles to express the character, policies and achievements of the state and were prepared to spend lavish sums on artistic projects. In the following century and a half they made Pergamon itself one of the most splendid cities of the Hellenistic world, and their patronage of the arts outside their own city was unrivalled”.

ao desafio de construir uma identidade helênica coesa e capaz de sustentar uma comunidade pujante em uma cidade e um reino tão recentes, em princípio privados de um passado capaz de fornecer os elementos de uma memória coletiva e de uma memória cultural compartilhada. Diferentemente de Atenas, e em princípio Pérgamo não possuía um repertório mítico acerca de suas próprias origens – e certamente não um com a mesma força simbólica das histórias ao redor de Erecteu, Teseu, e da disputa entre Athena e Poseidon pelo padroado da Ática –, histórias que ajudavam a embasar a identidade ateniense e que se encontravam imortalizadas nas pedras esculpidas que decoravam a cidade. Maria Eugenia Pérez (2004) comenta extensivamente em seu artigo como a arquitetura monumental e o urbanismo ateniense refletiam a rememoração destes mitos fundacionais, e a resposta para a forma como os pergamenos solucionaram este dilema pode ser encontrada também numa análise de seus monumentos.

Se a monumentalização da Atenas clássica foi efetivamente realizada apenas após as Guerras Greco-Pérsicas, e esteve atrelada a um programa de reconstrução após a destruição deliberada da cidade ocorrida durante o conflito, a monumentalização de Pérgamo estará também relacionada diretamente a uma experiência de conflito militar, proporcionalmente relevante para a identidade local. Este evento foi a vitória de Átalo I sobre a confederação de tribos gaulesas que, havendo migrado para a região da Ásia Menor que em razão disso ficou conhecida como Galácia, estavam a aterrorizar as cidades gregas do interior e da costa da região, exigindo para além disso tributos onerosos.

Pérgamo foi a primeira das grandes cidades gregas a se recusar a pagar este tributo, e por volta de 230 a.C. Átalo I derrota decisivamente os gálatas. A derrota dos gálatas é um evento fundamental da história pergamena, e com isso Átalo I consolida definitivamente sua reputação positiva e heroica junto às demais cidades gregas, que o conferem o título de *Sóter*, salvador. Volker Kästner (2016, p. 34) recorda como um novo templo a Athena *Nikephora*, portadora da vitória, é dedicado na acrópole pergamena, dentro do recinto do palácio real, o que associava a deusa diretamente à dinastia. Um festival em honra a esta evocação da deusa também foi instituído, e o terraço no qual o futuro altar seria construído foi assentado (POLLITT, 1986, p. 82). Em conjunto com os festivais recém-estabelecidos, a monumentalização iniciada nesta época começa a fornecer à nova cidade algo que nas palavras de Pauline Schmitt Pantel pode ser encarado como “(...) uma memória visual que pode ser transmitida de geração em geração” (PANTEL, 2014, p. 00)

Destacam-se em meio a estes monumentos os *ex-votos*, mais conhecidos como donários atálidas. Aquele conhecido como Grande Donário consistia num pedestal ornado com diversas estátuas dos guerreiros célticos derrotados, posicionado num recinto do santuário de Athena *Nikephora*. O Pequeno Donário foi, por sua vez, erguido na acrópole de Atenas e apresentava um programa decorativo com ao menos 130 estátuas em bronze, onde passado mítico e recente, ateniense e pergameno, se fundiam, contendo alusões à amazonomaquia, às guerras greco-pérsicas e à derrota dos gálatas.

O que é conhecido da aparência do Pequeno Donário advém da descrição dada por Pausânias (Paus. *Hell. Peri.* 1.25.2), assim como pela identificação de versões romanas de alguns de seus componentes, preservadas hoje em museus em Nápoles, Veneza, Roma, Paris, Ais de Provença e na Cidade do Vaticano. A teatralidade, a dramaticidade e a inovação compositivas características da arte helenística acentuavam o caráter mnemônico e catártico de monumentos como o Pequeno Donário.

A batalha dos deuses e gigantes celebrava a fundação da religião e da lei moral gregas. A derrota das amazonas, que tinham sido aliadas dos troianos e que sitiaram a acrópole no tempo do herói Teseu, comemorava as glórias da era heroica e a importância de Atenas como um baluarte contra a barbárie. A derrota dos persas celebrava a salvação da cultura grega como um todo e o consequente florescimento de Atenas clássica. Cada um destes temas já estava presente na acrópole. A gigantomaquia e a amazonomaquia eram o tema das métopes orientais e ocidentais do Parthenon, em cuja sombra se encontrava a dedicação atálica, e toda a acrópole péricliana celebrava a derrota dos persas. Os escultores da dedicação atálica subsumiram assim o passado heroico que já era celebrado na acrópole, ligaram o novo monumento atálica com este, e acrescentaram um novo capítulo próprio. Eles estavam a dizer que o efeito das vitórias gálicas dos atálicas era da mesma magnitude que as batalhas anteriores retratadas no monumento, porque tinham garantido mais uma vez a sobrevivência da cultura grega⁵ (POLLITT, 1986, p. 93-95).

A realização das esculturas do Grande Donário é atribuída a Epígono. Versões de apenas duas das estátuas que compunham o Grande Donário sobreviveram até o presente. Ambas, porém, consistem em versões romanas de altíssima qualidade dos originais brônzeos levados a Roma por Nero no ano 64 e são contadas entre os mais belos exemplares de estatuária sobrevivente do mundo antigo. Tanto o Gálata Moribundo, ou Gálata Capitolino, quanto o Gálata Suicida, ou Gálata Ludovisi, foram encontrados na primeira metade do século XVII numa região que correspondia na Antiguidade ao Horto de Salústio/César, e se conservam atualmente no *Palazzo Nuovo* dos Museus Capitolinos e no *Palazzo Altemps*, uma das sedes do Museu Nacional Romano, respectivamente (D'OSSAT & CAPODIFERRO, 2017, p. 236; GIUSTOZZI, 2017, p. 65).

5 “The battle of the Gods and Giants celebrated the foundation of Greek religion and moral law. The defeat of the Amazons, who had been allies of the Trojans and who had besieged the acropolis in the time of the hero Theseus, commemorated the glories of the Heroic Age and the importance of Athens as a bulwark against barbarism. The defeat of the Persians celebrated the salvation of Greek culture as a whole and the consequent flowering of Classical Athens. Each of these themes was already present on the acropolis. The Gigantomachy and Amazonomachy formed the subjects of the east and west metopes of the Parthenon, in whose shadow the Attalid dedication stood, and the whole Periclean acropolis celebrated the defeat of the Persians. The sculptors of the Attalid dedication thus subsumed the heroic past that was already celebrated on the acropolis, linked the new Attalid monument with it, and added a new chapter of their own. They were saying that the effect that the Gallic victories of the Attalids were of the same magnitude as the earlier battles depicted in the monument because they had ensured once again the survival of Greek culture”.

Ambas as esculturas imortalizam o momento da morte. O Gálata Capitolino, cuja ferida aberta em seu costado ainda sangra, contempla-a solitário. Seu rosto, marcado pela dor, traz uma expressão notável, misto paradoxal de resignação e inconformidade. Já o Gálata Ludovisi vai de encontro à morte acompanhado de sua esposa, que este acabara de ferir mortalmente, certamente no intuito de evitar sua captura e escravização, antes de fazer o mesmo consigo próprio. A musculatura tensionada e contorcida das personagens ajuda a transmitir a angústia, o drama e o *páthos* inerentes à situação. O corte de seus cabelos e barbas, seus ornamentos – em particular os torques – e armamentos permitem identificar ambas as figuras como nobres célticos. “Nos rostos de ambos, uma espécie de ferocidade animal foi infundida com um invulgar tipo de dignidade, não a dignidade do tradicional intelectual ou herói grego, mas a dignidade do oponente fanático e destemido que tanto se teme como se respeita”⁶ (POLLITT, 1986, p. 86). Para além da grande beleza estética e qualidade técnica presentes nas duas esculturas, os gálatas romanos se prestam a suscitar comentários e possibilidades de debate interessantes.



Figura 1: Gálata Moribundo, ou Gálata Capitolino.
Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Dying_Gaul.jpg

As emoções intensas e atitudes desesperadas dos gálatas derrotados podem ser interpretadas tanto como fruto de uma visão negativa acerca dos bárbaros, incapazes de controlarem a si próprios e dados a atitudes impulsivas e desespero perante adversidades, como propõem Massimiliano Papini (2016), ou ainda, como propõem Jerome Jordan Pollitt (1986) e Mark D. Fullerton (2002), no que concordamos, como convites à empatia e à identificação catártica perante inimigos valorosos. É possível, como propõem Mark D. Fullerton (2002, p. 156), lê-los, inclusive, enquanto frutos de um ambiente cultural não-exclusivamente helênico, onde a necessidade de

⁶ “In the faces of both a kind of animal ferocity has been infused with an unusual sort of dignity, not the dignity of the traditional Greek intellectual or hero but the dignity of the fanatical and fearless opponent whom one both fears and respects”.

comunicar-se de maneira a atingir populações que não-necessariamente partilham do mesmo pano de fundo cultural estimula o maior apelo às emoções.

As dedicatórias atálicas também incorporam elementos do individualismo helenístico e da perspectiva cosmopolita. O fato de que a fisionomia, vestimenta e armamento gálico parecem ter sido representados com meticulosa precisão implica uma curiosidade sobre como realmente eram os gauleses. Essas esculturas também parecem ter transmitido, pelo menos nos grupos maiores de Pérgamo, uma certa simpatia humana básica pelos gauleses enquanto pessoas. Há uma pungência e uma pitada de sentimento de companheirismo na forma como o suicídio do gaulês e da sua esposa, ou a morte do trompetista, são retratados. Em vez de desprezo ou desdém há um espírito inquisitivo e também introspecção⁷. (POLLITT, 1986, p. 96).



Figura 2: Gálata Suicida, ou Gálata Ludovisi.

Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Galatian_Suicide.jpg

A vitória sobre os gálatas e sua monumentalização através dos donários ajudaram a suprir a necessidade de Pérgamo em preencher a memória coletiva de seus habitantes com eventos memoráveis, capazes de reforçar uma identidade helênica compartilhada, ao opô-la aos bárbaros gálatas, e pergamena, consolidando a memória de um esforço coletivo e de uma liderança real bem-sucedida. Há de se notar o

⁷ “The Atallid dedications also embody elements of Hellenistic individualism and of the cosmopolitan outlook. The fact that Gallic physiognomy, dress, and armament seem to have been represented with meticulous accuracy implies a curiosity about what the Gauls were really like. These sculptures also seem to have conveyed, at least in the larger groups at Pergamon, a certain basic human sympathy for the Gauls as people. There is poignance and a hint of fellow feeling in the way the suicide of the Gaul and his wife, or the death of the Trumpeter, are depicted. Rather than contempt or disdain there is an inquiring spirit and also insight”.

fato de que, como observável sobretudo na composição do Pequeno Donário, essa memória coletiva começava a fundir-se com o repertório mítico e a metamorfosear-se na base de uma memória cultural. A construção dos donários é o que dará início ao ímpeto que transformará Pérgamo num dos centros mais importantes da arte helenística.

A dificuldade pergamena de se encaixar no repertório mítico compartilhado pelos helenos, e assim, de solucionar suas questões relacionadas à memória cultural permanecia, em aberto. A chave para compreender como isto foi solucionado jaz naquele que é um dos monumentos mais famosos do mundo antigo mencionado – ainda que de forma nada lisonjeira – até mesmo na própria *Bíblia* (*Apoc.* 2,12-13), o Altar de Pérgamo, dedicado a Zeus.

O Altar de Pérgamo consiste numa plataforma marmórea de 1.224 metros quadrados, que sustenta um pedestal de 2,3 metros de altura que corre ao redor de 3 dos 4 lados do monumento. Este pedestal comporta um friso esculpido em relevo extremamente alto, com figuras praticamente destacadas no fundo, cujo comprimento atinge uma extensão superior a 120 metros, no que o configura, junto ao friso jônico do Parthenon, comparável em termos de comprimento embora sua escala de execução seja bem menor, no maior relevo do mundo greco-romano a ter sobrevivido até o presente. No lado ocidental do pedestal, o friso é interrompido por um intervalo de 20 metros de extensão, que dá lugar a uma escadaria flanqueada por duas alas protuberantes de uma colunata jônica que percorre toda a extensão do monumento, acima do friso. O topo das colunatas era decorado com acrotérios que traziam as divindades olímpicas, cada uma acompanhada de seus carros puxados pelos animais ou seres mitológicos a estas particularmente associados. Ao topo das escadas, a colunata se abre e permite acessar um peristilo, cujas paredes são decoradas com um outro friso, menor, de 1,5 metros de altura e cuja extensão original é difícil de estimar em razão do estado de preservação dos painéis que o compunham. Ao centro deste peristilo encontrava-se o altar em si, protegido das intempéries por um baldaquino de metal dourado.



Figura 3: Reconstrução do lado ocidental do Altar de Pérgamo no Museu de Pérgamo.
Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Berlin_-_Pergamonmuseum_-_Altar_01.jpg

O Grande Altar de Zeus foi construído na primeira metade do século II a.C., mais provavelmente durante o reinado de Eumenes II. Sua redescoberta coube ao arqueólogo e engenheiro alemão Carl Humann, que recuperou seus fragmentos entre 1878 e 1886. Um acordo entre os impérios alemão e otomano permitiu que estes fossem enviados a Berlim, onde foram reconstruídos num museu especialmente construído para abrigá-los (KÄSTNER, 2016, p. 27-28). A redescoberta do altar foi a grande obra da vida de Humann e em 1967, em reconhecimento a seu valor, seus restos mortais foram trasladados do cemitério católico de Esmirna para a antiga acrópole de Pérgamo, em Bergama.

O próprio formato do altar traz consigo interessantes referências homéricas. Andreas Scholl (2016, p. 50-51) informa que este tinha como objetivo representar uma materialização do palácio posto no cume do Olimpo, de onde Zeus regia o Universo, estando este associado, por sua vez, ao palácio real atálida, posto no topo da acrópole de Pérgamo. A escadaria central simbolizaria a íngreme encosta do Olimpo, onde a tradição iconográfica, em contradição direta com as fontes literárias, por sinal, passara a localizar o palco da gigantomaquia. O fato de o altar em si ser localizado ao ar livre, ao centro do peristilo, serviria como mais um marco arcaizante, e que remete aos rituais descritos nos poemas homéricos, marco este que fora deliberadamente incorporado num monumento recém-concebido.

De acordo com Jerome Jordan Pollitt (1986, p. 105-107), as principais fontes literárias propostas como subsídio à interpretação dos relevos são a *Teogonia* de Hesíodo, a *Biblioteca* de Pseudo-Apolodoro e o *Phainómena*, de Arato de Solos. Esta tríade foi alcançada a partir das propostas de Otto Puchstein e Carl Robert, ainda entre as décadas de 1890 e 1910. Embora o sentido geral do friso seja apreensível sem maiores dificuldades, diversas interpretações já foram propostas acerca de detalhes tais como a disposição das figuras no friso e as diferenças visíveis no estilo de execução das diferentes figuras. A tendência helenística no sentido de um maior individualismo se faz presente, por exemplo, quando se constata que os estilos individuais dos aproximadamente 40 diferentes escultores envolvidos na execução de diferentes seções do grande friso são identificáveis, como nota Dieter Thimme (1946). De fato, como informam Dieter Thimme (1946, p. 347) e Jerome Jordan Pollitt (1986, p. 110), os artistas responsáveis por esculpir o friso da gigantomaquia chegaram até mesmo a inscrever seus nomes no sóclo deste, sendo que pelo menos 15 desses nomes sobreviveram até o presente.



Figura 4 - Friso da Gigantomaquia - Athena contra Alcioneu”

Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Gigantomachy_frieze_of_the_Pergamon_Altar_-_Athena_contra_Alcioneus#/media/File:Altar_P%C3%A9rgamo_Atenea_01.JPG

Em meio às caóticas cenas de confronto esculpidas no Altar de Zeus, destacam-se os rostos angustiados dos gigantes vencidos, que, em conjunto com seus corpos dilacerados pela dor, produzem imagens plenas de *páthos*. Um dos exemplos mais impactantes encontra-se na expressão facial e nos gestos de Gaia, que assiste impotente ao sofrimento de seu filho, Alcioneu, enquanto este é subjugado por Athena. Boa parte do impacto visual do Grande Relevo provém de seus contrastes, onde, para além dos gigantes agonizantes, o espectador defronta-se com toda a graça e magnanimidade próprias dos deuses. Estas se refletem tanto em seus gestos quanto na leveza dos drapeados de suas vestes, e, no caso particular de Niké, também de suas asas, opostas à musculatura contorcida e tensionada dos gigantes, com seus cabelos grossos e sinuosos, de caráter ofídico, suas expressões atormentadas e animais. O caráter etéreo e supramundano dos deuses é enfatizado perante o caráter ctônico, a carnalidade e mundanidade dos gigantes. Seus rostos são serenos e estoicos, sua postura impávida e majestosa.

Não há nos relevos pergamenos nenhuma figura idêntica à outra. Todos os deuses, gigantes, animais e humanos são representados de forma única e distintiva, de forma diametralmente oposta à proposta estilística do friso concebido por Fídias para o Parthenon, onde as figuras humanas e divinas são idealizadas, harmonizadas e assemelhadas ao extremo. A oposição entre o “barroco” dramático do Altar de Pérgamo e a “contenção clássica do Parthenon” não poderia ser mais nítida, como bem nota Mark Fullerton (2002, p. 171-172).

De fato, o contraste com o sistema de valores políade e seus reflexos estéticos são notáveis, uma vez que nos relevos e esculturas que decoravam o Parthenon imperam a racionalidade e a harmonia, a idealização e a homogeneização dos cidadãos representados, plenamente absorvidos pela identidade coletiva políade que os suplanta. No friso fidíaco, é o todo harmônico no qual resultam as figuras que importa, e não as peculiaridades de cada uma destas. Na Gigantomaquia pergameña, a diferença de escala entre os colossais deuses olímpicos e seus espectadores

humanos ressalta seu caráter particular e sua distinção com relação aos humanos, num contraste claro com a proposta estilística de Fídias. Nesta, por exemplo, não se distingue claramente nem entre os deuses nem entre estes e os mortais, a não ser pela ocasional inclusão de atributos, sendo que o efeito visual da escala maior do que o natural na qual são representados os imortais é amenizado ao optar-se por fazê-los representar em sua maioria sentados.

O número original de figuras no relevo do grande altar devia oscilar em torno de 100. Dentre estas, 18 deuses são identificados com certeza e os nomes de mais oito divindades podem ser reconstruídos a partir dos fragmentos. Em meio à ação que se desenrola, destacam-se Hérakles, Athena e Zeus, as divindades mais importantes no culto cívico local, que aparecem lado a lado enquanto enfrentam seus respectivos rivais. As figuras são identificáveis por didascálias que trazem seus nomes, e também pela adoção de uma iconografia bastante individualizada, típica da arte helenística.

Um dos detalhes mais importantes da versão particular da gigantomaquia esculpida no mármore em Pérgamo diz respeito à ênfase que esta dá na participação de Hérakles no combate aos gigantes, ao lado de seu pai, Zeus. De fato, como nos informa Max Kunze (1995, p.24), fora profetizado, segundo esta versão helenística da história, que apenas o auxílio de um mortal, no caso, o valoroso Héracles, poderia garantir a vitória dos deuses sobre os gigantes. Através do protagonismo que desempenha ao lado de seu filho varão, tem-se que a soberania de Zeus enquanto rei e pai plenipotenciário, garantidor da ordem cósmica, é enfatizada no que pode ser visto como um paralelo entre o papel simbólico almejado pelos próprios soberanos atálidas. A ênfase nestas quatro divindades, Athena, Zeus, Héracles e Télefo, cujo relacionamento é marcado pela harmonia e piedade filial, pode também ser lida enquanto uma alusão às próprias relações familiares e dinásticas dos próprios atálidas.



Figura 5: Friso da Gigantomaquia – Zeus contra Porphírión

Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Gigantomachy_frieze_of_the_Pergamon_Altar_-_Zeus_contra_Porphyrion#/media/File:Altar_P%C3%A9rgamo_Zeus_01.jpg

A leitura mais plausível com relação à escolha da temática da gigantomaquia se relaciona ao desejo de vincular a vitória atálida sobre os gálatas, e a consequente

restauração da ordem e harmonia ameaçadas, com o papel desempenhado pelo semidivino Hérakles na gigantomaquia, onde simbolicamente a ordem e a harmonia cósmica são defendidas perante as forças do caos personificadas pelos gigantes. A partir de determinado ponto, os governantes atáldas aderiram à tendência disseminada entre as monarquias helenísticas de reivindicar origem divina para si próprios, e o fizeram através de uma releitura das histórias ao redor do ancestral mítico que passaram a reivindicar; Télefo, filho de Hérakles, cujos feitos são o tema do friso menor do altar.

Estilisticamente, o friso menor distingue-se bastante do primeiro. É esculpido num relevo bem menos alto e, conseqüentemente, menos suscetível aos dramáticos efeitos de luz e sombra de seu congênere. Ainda assim, demonstrou-se estilisticamente muito influente, sobretudo em relação aos posteriores relevos narrativos romanos (KUNZE, 1995, p. 47). Apesar de seu estado mais fragmentário, é ainda possível reconstruir a narrativa proposta pelo relevo de Télefo, como o fez Max Kunze (1995). Assim, sabe-se que o relevo narra toda a trajetória e feitos de Télefo, que acabam por vinculá-lo *a posteriori* ao ciclo homérico, e culminam no momento em que este assume seu papel enquanto rei da Mísia e acaba por fundar a cidade.

A identificação dos pergamenos com esta releitura do mito de Télefo foi tamanha que na Antiguidade, como nos informa Max Kunze (1995, p. 45), os habitantes da cidade e do reino chamavam a si próprios, e eram conhecidos como *Telephidai* – isto é, descendentes de Télefo. Tal fato indica que a construção do Altar foi capaz de atingir os dois objetivos fundamentais almejados por seus patrocinadores. Primeiramente, o de fornecer uma legitimidade dinástica divina para a dinastia Atáldica, que acaba por remontar ao próprio Zeus. Em seguida, o de oferecer aos pergamenos um foco para seus festivais religiosos, sacrifícios e cerimônias, capazes de servir como centro mnemônico e representação simbólica de sua recém-identificada memória cultural, ao mesmo tempo em que fornecia uma alegoria facilmente interpretável de sua memória coletiva. A notória beleza do altar tornou-o famoso em todo o mundo antigo, atendendo a arraigada necessidade tipicamente helênica de competir pela excelência nas realizações e de se publicizar os grandes feitos, selando a fama de Pérgamo como um centro de arte, cultura e conhecimento.

Andreas Scholl é o autor do interessante e sintético trecho reproduzido a seguir, que traz consigo algumas das conclusões com as quais concordamos,

Ao contrário dos gigantes, que foram decisivamente repelidos no último momento, foi concedido aos pergamenos e a seus visitantes entrar no palácio e altar de seu vitorioso padroeiro para dar graças e oferecer sacrifícios. O pátio interno deste santuário de Zeus – que provavelmente podemos tomar como um reflexo estilizado do contemporâneo palácio real de Pérgamo – foi decorado com um friso que, como observado acima, celebra o herói Hérakles na presença de Zeus, que se imaginava estar sempre presente junto ao altar sacrificial. Como salvador do mundo, sem cuja ajuda os deuses teriam falhado – e também como pai de Télefo, o fundador da cidade – a Hérakles é concedido o lugar de honra na *aulé* de inspiração homérica, a corte de

Zeus. Este papel de destaque se liga à história de Pérgamo e seus reis, que aqui construíram um palácio para Zeus, o salvador, não muito longe de sua própria residência, como os atenienses podem ter feito no final do século V a.C., ao erigir a Estoa de Zeus *Eleutherios*, preservador de sua liberdade. Assim como Zeus derrotou os gigantes em uma luta colossal, também os pergamenos, sob a liderança de seus reis, derrotaram os gauleses bárbaros às portas de sua cidade, por meio de um esforço supremo⁸ (SCHOLL, 2016, p. 54).

ÍNDICE DE ABREVIATURAS

- Joh. – Johannes, *Apokálypsis*, (João, Apocalipse)
 Plb. – Políbio, *Historiai*, (Políbio, Histórias)
 Paus. – Pausânias, *Helládos Periēghēsis*, (Pausânias, Descrição da Grécia)
 X. An. – Xenophôn, *Anábasis*, (Xenofonte, Anabáse)

FONTES

BÍBLIA. Bíblia Sagrada Ave-Maria, 141.ed. São Paulo: Editora AveMaria, 1959.

PAUSANIAS. *Pausanias' Description of Greece*. Texto estabelecido e traduzido por W.H.S. Jones e Litt. D. Cambridge, MA e Londres: Harvard University Press, 1918.

POLYBIUS. *Histories*. Texto estabelecido e traduzido por Evelyn S. Shuckburgh. Londres e Nova Iorque: Macmillan, 1889.

XENOPHON. *Xenophon in Seven Volumes*, v. 3. Texto estabelecido e traduzido por Carleton L. Brownson. Cambridge, MA e Londres: Harvard University Press/ William Heinemann, 1922.

8 “Unlike the giants, who were decisively repulsed at the last moment, it was granted to the Pergamenians and their visitors to enter the palace and altar of their victorious patron deity to give thanks and offer sacrifices. The inner courtyard of this sanctuary of Zeus – which we can probably take to be a stylized reflection of the contemporaneous royal palace at Pergamon – was decorated with a frieze that, as noted above, celebrates the hero Herakles in the presence of Zeus, imagined to be ever-present at the sacrificial altar. As saviour of the world, without whose help the gods would have failed – and also as the father of Telephos, the city’s founder – Herakles is accorded the place of honour in the Homeric-inspired aulé, the court of Zeus. This high-profile role links into the history of Pergamon and its kings, who built a palace for Zeus the Savior here, not far from their own residence, much as the Athenians may have done in the late fifth century B.C, when erecting the Stoa of Zeus Eleutherios, preserver of their liberty. Just as Zeus defeated the giants in a colossal struggle, so the Pergamenians, under the leadership of their kings, defeated the barbarian Gauls at the very gates of their city by dint of a supreme effort”.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

D'OSSAT, M. D. A.; CAPODIFERRO, A. (Orgs/Eds.). *Palazzo Altemps – Le Collezioni*. Milão: Electa, 2017.

FULLERTON, M. D. *Arte Grega*. Trad.: Cecília Prada. São Paulo: Odysseus, 2002.

GASPARRI, C. (Orgs/Eds.) *La Collezione Farnese – Museo Archeologico Nazionale di Napoli*. Milão: Electa, 2019.

GASPARRI, C., TOMEI, M. A. (Orgs/Eds.). *Museo Palatino – Le Collezioni*. Milão: Electa, 2014.

GIUSTOZZI, N. (Orgs/Eds.) *The Capitoline Museums – Guide*. Milão: Electa, 2017.

GRÜSSINGER, R., KÄSTNER, V., SCHOLL, A. (Orgs./Eds.). *Pergamon – Panorama der Antike Metropole*. Mainz: Michael Imhof Verlag, 2011.

JENKINS, I. *The Parthenon Sculptures*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 2007.

KÄSTNER, U. The German Excavations at Pergamon: A Chronology. In: PICÓN, C. A. HEMINGWAY, S. (Org.). *Pergamon and the Hellenistic Kingdoms of the Ancient World*. New Haven e Londres: Yale University Press, 2016, p. 27-31.

KÄSTNER, V. Pergamon and the Attalids. In: PICÓN, C. A. HEMINGWAY, S. (Org.). *Pergamon and the Hellenistic Kingdoms of the Ancient World*. New Haven e Londres: Yale University Press, 2016, p. 32-40.

KENT, A. Meetings with the East: Athens and Pergamon. *Pseudo-Dionysius*, 17, p. 43-54, 2015. Disponível em: <https://ojs.library.dal.ca/PseudoDio/article/view/5927>.

KUNZE, M. *The Pergamon Altar: Its Rediscovery, History and Reconstruction*. Mainz: Verlag Philipp von Zabern, 1995.

LESSA, F. de S. O esporte como memória e festa na Hélade. In: LESSA, F de S.; BUSTAMANTE, Regina Maria da Cunha. *Memória e Festa*. Rio de Janeiro: Mauad, 2005, p. 327-334.

PANTEL, P. S. As festas gregas como lugares de memória. In: LIMA, A. C. C. *Imagem, gênero e espaço: representações da antiguidade*. Niterói: Alternativa, 2014, p. 23-52.

PAPINI, M. Commemorations of Victory: Attalid Monuments to the Defeat of the Galatians. In: PICÓN, C. A. HEMINGWAY, S. (Org.) *Pergamon and the Hellenistic Kingdoms of the Ancient World*. New Haven e Londres: Yale University Press, 2016, p. 40-44.

PÉREZ, M. E. de la N. Las Panateneas: topografía de una fiesta. *Gérion*, vol. 22, n. 1, p. 101-120, 2004.

POLLITT, J. J. *Art in the Hellenistic Age*. Cambridge: Cambridge University Press, 1986.

SCHOLL, A. The Pergamon Altar: Architecture, Sculpture and Meaning. In: PICÓN, C. A. HEMINGWAY, S. (Org.). *Pergamon and the Hellenistic Kingdoms of the Ancient World*. New Haven e Londres: Yale University Press, 2016, p. 44-54.

THIMME, D. The Masters of the Pergamon Gigantomachy. *American Journal of Archeology*, vol. 50, n. 3, p. 345-357, 1946.

O CONCEITUAL E O MATERIAL: *contribuição ao estudo do Teatro e da Tragédia Grega*

MATHEUS BARROS DA SILVA

Doutorando em História (UFRGS)

Bolsista Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES)

matheusbarros.dasilva@gmail.com

Orientador: Dr. Anderson Vargas (UFRGS)

Coorientador: Dr. Rafael Brunhara (UFRGS)

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo realizar breves considerações sobre as relações entre os aspectos material e conceitual que dizem respeito ao teatro grego antigo. Desta forma, serão mobilizados, por exemplo, conceitos como: lugar, espaço, cultura material. Neste sentido, o artigo também apresenta, de forma breve, uma apreciação sobre os estudos arqueológicos que inauguraram a perspectiva do teatro grego e tragédia como objetos de análise histórica no interior da historiografia da primeira metade do século XX. O fio condutor da interpretação oferecida é uma visão que toma o âmbito material e conceitual não de forma separada, mas em uma permanente relação dialética.

PALAVRAS-CHAVE

conceitual; espaço; lugar; material; teatro; tragédia.

ABSTRACT

This article aims to make a brief consideration of the relationship between the material and conceptual aspects that concern ancient Greek theater. In this way, concepts such as: place, space and material culture will be mobilized, for example. Therefore, the article also briefly presents an appreciation of the archaeological studies that inaugurated the perspective of Greek theater and tragedy as objects of historical analysis within the historiography of the first half of the 20th century. The guiding thread of the offered interpretation is a view that takes the material and conceptual scope not separately, but in a permanent dialectical relationship.

KEYWORDS

conceptual; space; place; material; theater; tragedy.

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

O presente artigo tem como objetivo uma breve contribuição ao debate que se refere ao teatro antigo grego. Tenho a intenção de apresentar uma síntese da temática escolhida a partir daqueles pontos melhores assentados na bibliografia especializada. O teatro aqui é tomado em sua materialidade, sendo o foco posto sobre a tragédia grega.

O título proposto apresenta uma dupla referência inicial, o par conceitual-material. Isso significa que a problematização que percorrerá o texto se preocupa em não separar o campo das *ideias, mentalidades, imaginário, ideologia*¹ e a esfera da concretude do real, a materialidade cotidiana em que os humanos desenvolvem e desempenham suas existências.

Há uma aporia que deve ser colocada em foco. O que restou, por um lado, das tragédias gregas propriamente ditas – as peças – são somente os textos, por outro, há a materialidade ainda preservada – mais ou menos conservada a depender do caso – do teatro antigo em diversas *pólis*² – atuais cidades modernas. Assim, a tragédia é teatro, portanto, ação. Acontece em um espaço claramente delimitado da pólis. Espaço eivado de simbolismo e peso cultural e social na constituição da ideia de pólis. O teatro faz significar a tragédia e a tragédia faz significar o teatro. Poderia se dizer que um é a *raison d'être* do outro.

Nesse sentido, perpassa o texto a ideia de que a tragédia, e, claro, o teatro, não devem ser considerados no mesmo nível da dramaturgia moderna. Toda a subjetividade liberal-burguesa está ausente do teatro antigo. A tragédia trata de ser uma ocasião ritualística, cívica e litúrgica de sensível importância na pólis. O cidadão está presente no teatro de Dioniso *como* cidadão.

CULTURA MATERIAL, ARQUEOLOGIA E TEATRO GREGO

A dimensão material da vida talvez seja aquela mais evidente e aparentemente dada como obviedade. O humano é um ser sensorial, é a partir da percepção de um mundo concreto que se dá o movimento de atribuição de significado à realidade. Contrário ao formalismo burguês característico da voga pós-moderna que considera

1 Estou ciente de que cada um desses termos guarda uma particularidade conceitual e analítica. Se os cito, é para mostrar que em minha perspectiva não creio ser próspera qualquer análise histórica que os tome como foco sem dar o devido protagonismo também aos aspectos sociais concretos e empíricos, sob pena de se cair em abstrações formalistas.

2 O artigo estará focado na pólis de Atenas.

o real apenas como texto, meu entendimento é que entre as ideias, o plano mental e as relações concretas há uma dialética que produz a realidade social e seu sentido.

Nesse sentido, a história se manifesta nas mais diversas atividades ideais e materiais produzidas pela humanidade.

Para a história a materialidade é um testemunho que concretiza um fato, ou seja, a parte documental de um evento do passado que pode ficar guardado em um arquivo até ser recuperado no presente. Muitas vezes separada da história, a arqueologia por muito tempo foi vista como uma forma ilustrativa de investigação do ocorrido e que contribui à medida que propicia “novas” leituras sobre o que já se sabe, seja de uma forma confirmatória, complementar ou contraditória. Na visão tecnicista, a arqueologia também foi considerada ora como ciência auxiliar ora como provedora de um saber independente, mas que se apropria dos aspectos individuais, ou dos coletivos sociais na sua forma materializada de cultura (COSTA; VIANA, 2019, p. 3).

Com efeito, há que se realizar uma distinção entre *materialidade* e *cultura material*. A amplitude do primeiro termo indica aqueles elementos não condicionados pela ação humana; por sua vez – *cultura material* – possui uma abrangência mais específica, pois se trata de uma materialidade já produzida, modificada e mesmo significada simbolicamente pelas sociedades humanas em suas respectivas organizações da vida social (COSTA; VIANA, 2019, p. 4). Desta forma, opto preferencialmente em utilizar o conceito de *cultura material*, uma vez que o artigo se dedica ao teatro grego, espaço criado e com sentido atribuído por seus coetâneos.

Antes de dar seguimento à análise vale apontar as linhas gerais de como a tragédia/teatro foram tratados pela arqueologia clássica da primeira metade século XX. Segundo Francisco Marshall (MARSHALL, 2000, p. 16), o marco inaugural da historiografia da tragédia grega se deu no âmbito da arqueologia clássica, com a obra de Arthur Elam Haigh chamada *Attic Theatre: a description of the stage and the theatre of the Athenians, and of the dramatic performances at Athens* (1907). O escopo do texto de Haigh é um estudo sobre as condições materiais do teatro antigo – ateniense – observando as questões estruturais e de funcionamento do teatro na pólis de Atenas³.

Outros dois autores podem ser evocados como exemplos que seguiram o modelo destacado no parágrafo anterior; Roy Flickinger com seu livro *The greek theater and its drama* (1918) e Arthur Wallace Pickard-Cambridge com seus textos *The Dramatic Festivals of Athens* (1953) e *The Theatre of Dionysus in Athens* (1956), fazem ficar em segundo plano a faceta textual da tragédia, valorizando fundamentalmente o material arqueológico coligido ao longo do século XIX e começo do XX.

3 A singularidade do estudo de Haigh se encontra no esforço de escapar ao predomínio – naquele contexto – das análises literárias que relegavam tanto os aspectos materiais do teatro, quanto sua posição como fonte histórica (MARSHALL, 2000, p. 16).

As informações textuais, para Haigh, como para Pickard-Cambridge ou Flickinger, por exemplo, prestam-se tão somente a confirmar ou evidenciar as conjecturas sobre a estrutura material da tragédia, que estes alotes trataram de apresentar com notável precisão e método (MARSHALL, 2000, p. 17).

Louis Séchan e sua obra *Études sur la tragédie grecque dans ses rapports avec la céramique* (1926), deixam patente que muitas das imagens representadas nas cerâmicas de Atenas estão ligadas às versões dos mitos colocadas em cena pelos tragediógrafos. Tal linha bibliográfica é eivada de uma postura positivista. Assim, como aponta Marshall:

Ao descrever a relação da historiografia positivista com o fenômeno da tragédia grega, convém que se respeite também a historicidade deste método investigativo, e se reconheçam nestas obras valores interpretativos ainda atualmente relevantes, em sua especialidade metodológica. As obras positivistas do início do século são ainda hoje excelentes manuais para se perceber e ponderar a realidade empírica da tragédia grega, pois ilustram com bons desenhos e fotos os teatros gregos e suas ruínas, e apresentam os resultados de diversos levantamentos muito pormenorizados dos teatros, suas capacidades e recursos (MARSHALL, 2000, p. 17).

Considerando as contribuições que essa historiografia positivista trouxe, ainda é possível observar o relevo e importância da tragédia grega em seu contexto histórico de produção. A riqueza de desenhos e reproduções imagéticas dos teatros que tais obras contêm demonstram a participação numérica dos cidadãos atenienses naquele espaço, bem como a alocação do teatro nos locais mais importantes da pólis.

No Brasil, a relação entre os estudos de cultura material/arqueologia e a história antiga começou a se estabelecer de forma mais sólida na década de 1980. O texto de Ulpiano Bezerra de Meneses intitulado *A cultura material no estudo das sociedades antigas* (1983) se destaca.

O autor aponta:

Por cultura material poderíamos entender aquele segmento do meio físico que é socialmente apropriado pelo homem. Por apropriação social convém pressupor que o homem intervém, modela, dá forma a elementos do meio físico, segundo propósitos e normas culturais. Essa ação, portanto, não é aleatória, casual, individual, mas se alinha conforme padrões, entre os quais se incluem os objetivos e projetos. Assim, o conceito pode tanto abranger artefatos, estruturas, modificações da paisagem, como coisas animadas (uma sebe, um animal doméstico), e, também, o próprio corpo, na medida em que ele é passível desse tipo de manipulação (deformações, mutilações, sinalizações) ou, ainda, os seus arranjos espaciais (um desfile militar, uma cerimônia litúrgica) (MENESES, 1983, p. 112).

Algumas passagens da citação acima podem ser relacionadas ao escopo do artigo que aqui se desenvolve. O teatro grego não surgiu, ou emergiu na pólis *ex nihilo*. Como ainda será visto com maior atenção, a construção material do teatro de Dioniso em Atenas é de fato uma forma de apropriação social e cultural do espaço por parte daquela comunidade. São normas socioculturais que funcionam como intermediadoras entre a materialidade ambiental e o grupo humano socialmente organizado. Nesse ponto indico a operacionalização do conceito de *espaço* como conduzido por Henri Lefebvre; o autor estabelece uma definição da categoria de espaço enquanto uma produção social, sendo a síntese de três movimentos singulares, mas que se relacionam: 1) o aspecto material – o espaço em sua concretude; 2) a concepção do espaço – sua existência mental e ideal; 3) a vivência cotidiana de dada sociedade em seu espaço próprio (LEFEBVRE, 1991, p. 7-81). Marta Mega de Andrade ao comentar a análise de Lefebvre indica que o autor visa superar uma possível dicotomia entre a esfera empírica e o âmbito conceitual na relação e construção social do espaço (ANDRADE, 2002, p. 37).

Com efeito, também pode ser mencionada a contribuição de Michel de Certeau e seu uso do conceito de *espaço*. Para o autor, o espaço é um lugar praticado (CERTEAU, 2014, p. 184), conforma a experiência social de uma relação com o mundo. Ainda nessa perspectiva teórica creio ser possível pensar o teatro grego a partir do conceito de *lugar* proposto por Marc Augé:

O lugar é uma construção material e simbólica do espaço por uma sociedade. Lugares dão sentido/memória, possibilitam pensar, observar e dar inteligibilidade às coisas. Possuem três características: identitários, relacionais e históricos (marcos, lugar de memória, estabilidade mínima) (AUGÉ, 1994, p. 51).

Nesse sentido, observo de que forma o teatro grego emerge como um espaço-lugar, que opera um movimento de constituição de uma identidade políade, sendo um *locus* que irradia sentido e inteligibilidade a partir de referências sociais concretas.

As relações entre tragédia, teatro – materialmente compreendido – e a pólis são suficientemente estreitas para que se produza um fenômeno social singular que atua destacadamente na formação de identidade social políade. Detenho-me apenas no exemplo ateniense.

Ao falar sobre o teatro e tragédia, a recordação do deus Dioniso é inevitável. A respeito de Dioniso e dionisismo está se trazendo à baila um tema por demais complexo, e mesmo lacunar em inúmeros aspectos. Porém, aqui serão evocados aqueles elementos que possam contribuir ao estudo proposto – a saber, as relações entre os aspectos materiais e mentais da tragédia grega, e a pólis clássica.

O autor Pausânias em sua obra *Descrição da Grécia* deixa entender que uma das instituições/edifícios próprias à pólis é o teatro (X, 4). Assim, “[...] o teatro está inserido, como bem demonstra a definição de Pausânias, como um dos elementos constituintes da *pólis* grega” (ALMEIDA, 2014, p. 56). Deve-se ter em conta que Pau-

sânias é um autor extemporâneo em relação à existência da tragédia⁴. Porém, a passagem referida de sua obra demonstra a inserção material, simbólica e identitária do teatro grego no seio da pólis. Por essa linha segue Roland Martin, que coloca a pólis como se definindo por seus principais edifícios e instituições urbanas, que expressavam a imagem político-religiosa da cidade (MARTIN, 1956, p. 47).

Com efeito, há uma dinâmica entre Dioniso, cidade e teatro. E nessa relação, a tirania grega desempenha um papel de destaque. Dioniso – seu culto – e Atenas “inventaram” o teatro: “o deus e a pólis o criaram [o teatro], lugar das primeiras encenações de Téspis e posteriormente lugar onde foram encenadas as tragédias e as comédias” (ALMEIDA, 2014, p. 74).

A instituição da tirania no mundo grego está inserida em um contexto de convulsões sociais, as quais os gregos chamavam *stásis* – termo que pode ser traduzido por guerra civil. Tomando o caso de Atenas, as reformas de Sólon tiveram efeitos limitados e começaram a não mais dar conta das contradições sociais e econômicas existentes entre o estrato social aristocrático e as demais camadas sociais, seja a parcela média ateniense ou os estratos mais populares. No campo religioso, Sólon cuidou do culto de Deméter (TRABULSI, 2004, p. 89), mas o mesmo não é feito em relação a Dioniso, que conta com forte adesão popular campesina. Isso demonstraria que em boa parte do século VI, Dioniso ocupa ainda uma posição marginal em relação às estruturas políticas e culturais da cidade.

É nesse contexto que se dá em Atenas a emergência da tirania de Pisístrato. Tanto o fenômeno social da Tirania, quanto o regime especificamente de Pisístrato são de complexa apreensão. No entanto, escreve Trabulsi:

[...] é indiscutível que o démos, os tetas, estavam do lado dos tiranos. Os hólitas, ou seja, mais provavelmente o médio campesinato dos zeugitas, que eram uma realidade social e militar indiscutível na época de Pisístrato, podem não ter estado sempre a seu lado, mas essa hipótese não me parece provável, pois até certas facções aristocráticas chegaram a uma conciliação com o tirano ateniense (ou pelo menos se acomodaram com a sua presença no poder); acerca dos Alcmeônidas, por exemplo, sabemos que depois de terem ajudado Pisístrato uma vez, não estiveram sempre exilados de Atenas durante o governo tirânico (TRABULSI, 2004, p. 91).

O historiador Heródoto em sua obra *Histórias* (I, 59) fala sobre a dinâmica inicial da tirania em Atenas. O historiador de Halicarnasso apresenta um cenário de disputas entre os atenienses residentes na costa e na planície; aqueles da costa eram comandados pelo líder aristocrático Mégacles – filho de Alcmeôn; por sua vez, Licurgo – filho de Aristolaides – liderava as gentes da planície. Nessa disputa aparece Pisístrato aspirando ao poder e faz formar uma terceira facção. Pisístrato angariou a simpatia dos cidadãos e conseguiu uma guarda privada para si. Com essa guarda

4 Pausânias nasceu em 115 d. C., e morreu em 180 d. C.

e seus partidários empreenderam uma revolta e tomaram a Acrópole. A tirania dos Pisistrátidas esteve em voga entre 561 e 510.

É Aristóteles que diz também que grande parte das famílias aristocráticas foram favoráveis a Pisístrato (*Arist. Ath Pol*, XVI, 9). Pisístrato é um tirano, não está preocupado com uma posição democrática. Assim, “todos os apoios eram bem-vindos” (TRABULSI, 2004, p. 91). Contudo, a tirania de Pisístrato, suas realizações, e dentre essas, as reformas religiosas que levaram à introdução do culto de Dioniso na estrutura oficial da cidade, estão relacionadas proximamente ao chamado “problema camponês”.

O problema camponês foi:

[...] agravado pela retomada do processo de endividamento desde as reformas de Sólon, talvez agravado também pela mudança de culturas, com a oliveira e a vinha substituindo os cereais, inicialmente nas grandes propriedades. Isto, e a melhoria no comércio, provavelmente diminuiu ainda mais as rendas dos pequenos agricultores, com a concorrência dos cereais de importação cada vez mais dura (TRABULSI, 2004, p. 91).

Esse quadro teria feito Pisístrato ter na camada camponesa uma potencial força de apoio e, do mesmo modo, os camponeses percebiam na figura do tirano um ponto de possibilidade de melhores condições⁵. Mesmo recebendo de bom grado forças políticas de onde quer que viessem, Pisístrato em sua tirania fez frente à aristocracia que detinha poder a partir da propriedade e controle da terra, justiça e religião. Ora, ao se antepor a uma determinada camada social, por lógica se amparou em outra(s). Os princípios de autoridade e poder em Atenas nesse momento estavam estruturados – mesmo após as reformas solonianas – nas mãos da aristocracia que concentravam privilégios religiosos e de justiça. A medida típica da tirania nesse sentido, e realizada por Pisístrato, foi tornar a festa em honra à Atena um assunto da pólis; construção de templo e sistematização da festividade.

Mudando o equilíbrio religioso vigente, o tirano podia mais facilmente intervir nas práticas judiciárias para torná-las menos favoráveis aos nobres. É neste quadro de “interdependência” entre religião e justiça que podemos compreender de quem maneira a instituição dos juízes locais, no campo ático, respondia ao mesmo objetivo de centralização e fortalecimento do que era “comum”, limitando o poder local dos nobres (TRABULSI, 2004, p. 93)⁶.

5 Por óbvio seria complexo e mesmo temerário falar em consciência de classe (camponesa) nesse período. Mas, por outro lado, não penso que seja também correto tomar as camadas sociais mais baixas naquele momento como massas amorfas sem nenhuma capacidade de discernimento social sobre suas condições concretas de vida.

6 Não se deve pensar em Pisístrato como um tipo de promotor da democracia. Mas parece-me que de igual forma é inegável – e isso não deve ser entendido de forma teleológica – que suas ações

A instituição da tirania, ao atingir e destituir os privilégios aristocráticos, faz remediar de alguma forma alguns pontos da desigualdade social políade. Resulta desse movimento a emergência de um determinado espírito de comunidade, ou comunitário; como aponta Moses Finley, esse espírito de comunidade emergente com a tirania está patente em grandes obras públicas e mesmo nas Grandes Dionisiacas da época (FINLEY, 1999, p. 39). Maria Beatriz Borba Florenzano aponta que esse período é de um novo reordenamento e rearranjo políade, que se dá pela formação de um discurso visual de reestruturação e monumentalização da pólis empreendido pela tirania (FLORENZANO, 2011, p. 45).

Nesse ponto, Camila da Silva Condilo indica:

Entre os feitos dos tiranos estão a construção de fontes e aquedutos, o que facilitou bastante o suprimento de água fresca na cidade; na Ática foi construído o Altar dos Doze Deuses que passaria a servir como referência para se mensurar as distâncias a partir de um ponto de Atenas; passa a haver um número maior de moedas com motivos cívicos e é no governo de Pisístrato, por exemplo, que a coruja, símbolo associado à Atena, patrona da cidade, surge e se estabelece como efígie permanente das moedas. Ocorre o desenvolvimento da cerâmica e maior produção de estatuetas; desenvolvimento do teatro e do ditirambo; enfim, o tirano investe em todos os aspectos da cidade e é este incentivo, no caso de Atenas, que vai possibilitar que ela se torne o centro intelectual e artístico por excelência a partir do século V a. C. (CONDILLO, 2010, p. 47).

A partir da citação acima é possível perceber a ação da tirania sobre a questão logística material da pólis. Mas o movimento não se esgota nesse ponto, há toda uma complexa emergência daquilo que é permitido classificar como ideário identitário da cidade. A tirania grega apresenta de forma indelével as confluências entre o material e o conceitual; e, nesse sentido, a promoção do teatro, do culto de Dioniso e do dionisismo é *locus* privilegiado de análise⁷.

Como aponta João Estevam Lima de Almeida:

Neste novo reordenamento da pólis estão inseridos o teatro e o dionisismo com suas festas, a terem um papel relevante no cenário políade da Grécia e do Ocidente grego. Dentro deste novo modelo urbanístico os tiranos matizam com novas cores os festivais rurais tradicionais; transferem objetos de culto para centros urbanos, instituindo assim grandes festivais citadinos (ALMEIDA, 2014, p. 90-91).

pavimentaram o caminho de novas práticas e condições que iriam favorecer o desenvolvimento e construção da democracia em Atenas.

7 É interessante notar que essa questão das modificações urbanas não está restrita ao fenômeno da Tirania. Nesse sentido, é possível recordar as chamadas Reformas de Clístenes, ateniense que a tradição legou como o oposto do tirano – sendo considerado um legislador. As referidas reformas, foram realizadas em finais do século VI e em nome da democracia. O cerne de sua atividade foi uma reorganização do espaço ático, a instalação, na Ágora, do culto dos fundadores das dez novas tribos que o próprio Clístenes criara (LÉVÊQUE; VIDAL-NAQUET, 1964, p. 113).

Por essa via segue Jacqueline de Romilly, que afirma as dimensões simbólicas da tragédia grega a partir de suas condições históricas e materiais de produção. Para a autora, tanto Dioniso, quanto a pólis de Atenas se configuram como os “patrocinadores” da tragédia.

Romilly assim diz:

Pisístrato é, em certo sentido, Dioniso – tirano ateniense que havia desenvolvido o culto a essa divindade. Ele ergueu, aos pés da Acrópole, um templo a Dioniso Eleutério, e instituiu em sua honra as festas Dionísias urbanas, que seriam aquelas da tragédia. O fato de que, sob seu reinado, a tragédia tenha integrado a cena do culto a esse deus simboliza, portanto, a união dos dois grandes patrocinadores daquele nascimento: Dioniso e Atenas (ROMILLY, 1999, p. 16).

Nesse ponto o culto de Dioniso e o dionisismo entram na cidade de Atenas de forma oficializada, se assim podemos dizer. Pois tais mudanças elevaram na cidade divindades ctônicas⁸, estas eram cultuadas mormente pelas camadas mais baixas, fundamentalmente camponeses.

Ao tomar a atitude de aproximar os ritos ctônicos do seio da pólis, além de aproximar a própria população rural da vida urbana, Pisístrato também passa a ter sob controle diversos ritos que antes eram praticados longe do conhecimento dos governantes. Um ritual rural não sofria o mesmo controle social de um rito praticado em um ambiente urbano, fugindo ao controle do governante. Trazendo o culto ctônico de Dioniso para dentro das muralhas da polis, Pisístrato obtém uma dupla vantagem: ao mesmo tempo que transforma este culto em uma resistência aos antigos ideais aristocráticos, ele também traz para perto de sua regência um culto que não fazia frente ao poder oficial (BARBOSA, 2012, p. 85).

Nesse sentido, a integração do culto de Dioniso à cidade não só representa um momento singular na história religiosa de Atenas, mas também é um aspecto fundamental em sua história social. A formalização efetiva do culto de Dioniso em Atenas se dá com a criação da Grande Dionísia⁹. Por uma decisão centralizada e cidadina, “nos quadros da nova festa, desenvolvem-se em honra do deus os ‘concursos trágicos’ (a partir de 534) que, depois dos ‘passos’ iniciais em Sicione e Corinto, colocam ‘definitivamente’ os gêneros trágicos na órbita da cidade” (TRABULSI, 2004, p. 95). Também, pela tradição recolhida por Pausânias, foi Pisístrato que fez trazer uma estátua de Dioniso, feita de madeira, que estava na Beócia (I, 38, 8).

8 Referência a *χθόνιος*. São aquelas divindades, por oposição ou diferenciação aos Olímpicos, ligadas sobremaneira à terra – *χθών*, no sentido de solo.

9 A produção cerâmica desse momento apresenta o surgimento e intensificação da representação de Dioniso, por vezes acompanhado de Hefesto. Isso permite interpretar que aquelas duas camadas populares – camponeses e artesãos – passam por um processo de valorização nos quadros da pólis de Atenas.

A evolução do dionisismo ateniense no século VI me parece, portanto, o esforço mais importante na sua integração à cidade. (...) Rural, e não cidadão, além disso, o dionisismo era a corrente mais dificilmente recuperável pela cidade aristocrática. A pólis, atribuindo-lhe santuários e teatros, de certa maneira o aprisiona, dando-lhe lugares. A obra da tirania ateniense se apresenta, assim, na longa duração, como o maior esforço possível no processo de reelaboração da ideologia aristocrática, em vistas de sua permanência no século V e além dele. A necessidade desde esforço de integração de uma religiosidade tão “marginal” ou “excêntrica” é um dos indícios mais claros da contradição extremamente poderosa que constitui a aceitação de uma politeia tão aberta quanto a da “democracia” nos quadros sempre restritos de um pensamento aristocrático “alargado”, mas sempre profundamente elitista (TRABULSI, 2004, 96).

Com efeito, o culto a Dioniso e o dionisismo, e a respectiva entrada nos cultos da cidade de Atenas se deu em um momento de crise. Utilizo o termo crise a partir da tradição do materialismo-histórico-dialético¹⁰; crise está sendo operacionalizada para identificar a agudização das contradições sociais concretas de uma dada forma societal – no caso, Atenas no século VI. Essa agudização propicia de igual forma uma explicitação daquelas contradições, e abre a via para formas de superação, pois a formação social concreta já não mais pode manter-se em sua reprodução como antes – no caso, a sociedade arcaica-aristocrática. Assim, a promoção de Dioniso e seu culto é um dos aspectos na procura de superação que a sociedade ateniense busca para colocar a si própria em um outro patamar. Colocar a questão nesses termos é pensá-la de forma a considerá-la em sua totalidade dialética, ou seja, a afirmação do culto de Dioniso, bem como das representações teatrais não podem ser compreendidas satisfatoriamente se não encararmos o tema de forma a considerar esses objetos de estudo específicos – pertencentes à estrutura religiosa – em relação aos demais aspectos estruturais de uma formação social: sua estrutura social, política, econômica, cultural etc.

A própria organização da Grande Dionisíaca reflete essa integração material e simbólica do festival e do teatro/tragédia à pólis. Aponta Claude Mossé:

[...] as Grandes Dionísias, que tinham lugar no mês elafebólion (março/abril), nada ficavam a dever, pelo esplendor do cortejo às Grandes Panatenéias. No primeiro dia da festa, transportava-se a estátua do deus de seu templo situado na Acrópole, perto do teatro, para o santuário próximo ao ginásio da Academia. No dia seguinte, reconduziam-na para a vertente sul da Acrópole, no meio da orquestra do teatro. Também nesse caso, tratava-se de um cortejo do qual participavam os principais magistrados da cidade, e no qual também estavam representados os diferentes componentes da sociedade cívica. Ela se encerrava com um

10 Trata-se do nome dado à concepção de História de um ponto de vista marxista. Marx e Engels não desenvolveram um texto especificamente sobre teoria da História, no entanto, a concepção marxista da História pode ser encontrada com robustez na obra *A Ideologia Alemã*, de 1846

ou mais sacrifícios, seguidos de um banquete, ao final do qual se fazia um novo cortejo, agora noturno, mais “selvagem”, e que traduzia a natureza complexa do deus das orgias (MOSSÉ, 2008, p. 161).

A passagem anterior faz recordar a conhecida fórmula que afirma que a tragédia é *arte política*, como coloca Christian Meier em sua obra *De la Tragédie Grecque comme Art Politique* (1991). Nesse sentido, a tragédia tem uma linguagem marcadamente política: “neste caso, e é o caso do teatro ateniense, uma distinção ou mesmo uma oposição entre arte e política é imprudente e sem fundamento” (LANZA, 1997, p. 23).

A tragédia ateniense do V século pode ser definida como teatro político, mas em um sentido bem diferente de Piscator ou de Brecht. A política na tragédia de Ésquilo, de Sófocles ou de Eurípides não é o resultado de uma escolha temática deliberada, e em ruptura com a tradição. Em Atenas, o teatro é constitucionalmente político, ele faz parte da vida política da cidade, muda a sua ordem, as modalidades de organização, os conteúdos (LANZA, 1997, p. 30).

Com efeito, a tragédia não é política somente em sua linguagem; mas a própria organização e disposição material do teatro e da tragédia revela sobremaneira aquela inserção concreta do teatro na pólis.

Nesse sentido aponta Simon Goldhill:

Entrar em um teatro era como entrar em mapa da cidade. O espaço era dividido em conjuntos de assentos (*kerkides*), e cada seção parecia ter sido reservada para diferentes grupos. É possível que cada tribo (a principal divisão sociopolítica do país) se sentasse em seu próprio *kerkis*. Uma seção central de 500 assentos era reservada para o Conselho, o órgão executivo do governo. A primeira fila era destinada a embaixadores visitantes, padres e outros oficiais. Uma outra seção estava especificada para efebos – jovens a ponto de se associarem às Forças Armadas. Outra área estava reservada para metecos (residentes estrangeiros). Os assentos do teatro designavam os cidadãos de acordo com posição sociopolítica, idade e status. No teatro, a cidade se representava para si mesma (GOLDHILL, 2007, p. 202).

O teatro expressa de forma material e conceitualmente a própria pólis. O teatro é ainda o espaço concreto para uma forte expressão simbólica, cívica, comunitária e identitária da cidade. Antes das representações trágicas de fato o espaço teatral era lugar de quatro rituais que demonstram o peso político e cultural tanto da tragédia, como das festas dionísicas e da instituição teatral. O primeiro desses rituais diz respeito às libações em honra aos deuses, que eram feitas pelos generais da cidade (Plut. *Cim*, 8. 7-9). O segundo movimento trata dos tributos que Atenas reco-

lhia aos seus aliados, justamente no próprio teatro (Aristoph. *Ach*, v. 504). O terceiro ritual diz respeito ao pronunciamento público, no teatro, dos nomes dos cidadãos considerados dignos (Dem. *De Cor*, 18. 120). O quarto e último ritual versa sobre a apresentação dos órfãos de guerra, que eram listados e introduzidos à cidade como os novos membros do corpo militar (Isocr. *De Pa*, 8, 82).

Desta forma, o próprio teatro se configura como espaço material e conceitual que irradia na e à cidade referenciais e coordenadas culturais que visam a própria manutenção da estrutura políade. Essa dimensão espacial-conceitual é ressaltada na seguinte passagem:

A relação do teatro de Diônisos com outros ambientes construídos, tanto templos, santuários e outras construções públicas nos permite demonstrar que ele está intrinsecamente relacionado à vida cívico-cênica e religiosa. Lugar dos espetáculos teatrais no contexto festivo e religioso das Dionísias Urbanas, também serviu, até a construção da Pnyx, como um espaço utilizada para decisões políticas sobre a pólis. Neste sentido, invisível aos olhos do cidadão que está na cidade e dando visibilidade à pólis, ao cidadão que nela se encontre, o teatro de Atenas, é um espaço que dá visibilidade à totalidade da pólis. Espaço integrador, o teatro de Diônisos, interliga outros ambientes construídos, com ele interconectados, à visão da cidade (ALMEIDA, 2014, p. 207)¹¹.

Nesse sentido, o teatro tomado materialmente não se reduz a lugar de expressão ou mero reflexo de ideias, mas é o próprio campo conceitual e cultural em uma de suas possibilidades comunicativas. Assim, o teatro enquanto fator de cultura promove o entendimento sobre a “[...]intervenção do homem sobre o real e a representação desse real e da ação humana, como integrantes do real [...]” (MENESES, 1984, p. 107). Outrossim, o teatro grego se configura como dimensão privilegiada à reflexão sobre a cultura material da Grécia antiga, ou seja, sobre as maneiras como determinada sociedade realiza uma forma de apropriação social do espaço físico.

O que fica claro é que a divisão entre o material e o conceitual (ou cultural, mental) não passa de um formalismo e de uma artificialidade. Maurice Godelier em seu texto *The ideal in the real* (1982), e fugindo de um marxismo ortodoxo marcado pelas leituras stalinistas, já demonstrava o problema e inadequação em diferenciar e separar de maneira tácita as chamadas infraestrutura e superestrutura; divisão que causara a atitude de tomar uma como reflexo mecânico da outra. O que se deve ter em mente é compreender que as representações mentais são orgânica e dialeticamente integradas às relações sociais.

Em sua inserção material e conceitual à vida cívica da pólis o teatro compartilha sua importância com outras edificações caras à cidade (HURWITT, 1999, p. 217). Jean-Pierre Vernant e Pierre Vidal-Naquet afirmavam que o teatro e a tragédia se configuravam entre as instituições sociais próprias à cidade (VERNANT; VIDAL-NAQUET,

11 O autor dá preferência a essa grafia do nome do deus.

2015, p. 23); ora, não me parece possível em qualquer organização social que suas instituições sejam descarnadas de materialidade. Nesse sentido, a existência material do teatro não é apenas um suporte, um lugar ao acaso de um acontecimento festivo ritualístico, mas o espaço que foi ordenado e dispensado ao deus Dioniso e apropriado pela cidade a fim de representar e discutir a si mesma.

A própria etimologia da palavra teatro dá pistas de sua posição material e mental na cidade. No grego, *théatron* é possível de ser traduzido como *lugar para ver*. Essa proeminência da visão revela o relevo, no pensamento comum grego, daquilo que é tangível. Sobre isso aponta Charles Segal:

Na cultura grega, o “ver” tem um estatuto privilegiado: é tão valorizado que ocupa, no conjunto das capacidades humana, uma posição hegemônica. De uma certa forma, na sua própria natureza, o homem é olhar. E é-o por dois motivos, ambos determinantes. Em primeiro lugar, ver e saber são uma e mesma coisa: se *idèin* (ver) e *eidenai* (saber) são duas formas de um mesmo verbo, se *eidos*, aparência, aspecto visível, significa também caráter específico, forma inteligível, é porque o conhecimento é interpretado e expresso pela visão. Em segundo lugar, ver e viver são também uma e mesma coisa. Para se estar vivo, tem de se ver a luz do Sol e, ao mesmo tempo, ser-se visível aos olhos de todos. Morrer significa perder a visão e, ao mesmo tempo, a visibilidade, abandonar a luz do dia para penetrar num outro mundo, o mundo da Noite, onde, perdido nas travas, se é despojado da imagem e do olhar (SEGAL, 1993, p. 15-16).

Assim, o teatro é espaço material, mas que a um só tempo permite a visualização de algo concreto em um movimento de abstração. O teatro é político não porque seja mera burocratização da vida social da pólis, mas estando inserido entre os principais edifícios citadinos é ambiente religioso e cívico. Congrega periodicamente um número expressivo de cidadãos. Ali, no teatro de Dioniso se configura uma apreensão espacial e simbólica de cidade por ela mesma. Jean-Pierre Vernant afirmava que como a pintura, a cidade é coisa mental (2009, p. 73), ou seja, volta-se à consideração de que não é recomendável pensar o material em separação do conceitual. No caso grego – e mais especificamente ateniense – o teatro (material) e a tragédia (conceitual) se relacionam dialeticamente na produção de um saber que dialoga com seu contexto ideo-sócio-histórico

Em determinados momentos do texto afirmou-se sobre a relação entre Dioniso, tirania, teatro e tragédia. Mas no século V em Atenas não há tirania, pelo contrário em verdade há a mais radical experiência democrática da antiguidade. E no interior dessa experiência o teatro de Dioniso e a tragédia são momentos definidores. Sobre isso seguem-se as indicações de Maria Beatriz Borba Florenzano:

O resultado material, concreto, passível de observação direta por especialistas e por leigos nos inúmeros sítios arqueológicos atuais, mostra que o discurso material monumentalizado deixado pelos

tiranos e aquele deixado por uma pólis democrática como Atenas são discursos idênticos. Minha hipótese é que a contribuição dos governos autocráticos do período arcaico greco – sobretudo dos governos denominados de tiranias pelos próprios gregos – para a configuração material da pólis, para a criação de formas de expressão material da identidade políade, foi fundamental. Em outras palavras, parece-me que a pólis grega da época clássica apropriou-se de formas materiais de expressão identitária vinculadas inicialmente às tiranias (FLORENZANO, 2011, p. 47).

Nesse sentido, no período clássico a pólis democrática – tomando o exemplo do paradigma de Atenas – se apropriou do discurso visual e monumentalização urbanística iniciadas pela tirania. Vale lembrar que o teatro e o culto de Dioniso faziam parte do empreendimento tirânico. Se antes tais feitos se prestavam a refletir o poder da instituição dos tiranos, na pólis democrática são tomados e reelaborados a fim de a cidade demonstrar seu vigor e identidade social e cultural. Assim, o teatro, as festas dionisíacas e a tragédia são postas a serviço da cidade clássica.

À guisa de encerramento, é possível dizer que o presente artigo não se concentrou em analisar o conteúdo das peças trágicas que foram encenadas no teatro grego. Antes, o objetivo fundamental foi, a partir de indicações nas fontes primárias e bibliografia especializada, tecer breves considerações sobre as possíveis relações e significados culturais advindos da intersecção entre o campo da materialidade do teatro grego e seu peso simbólico no seio da pólis clássica. Assim, observou-se que a emergência do teatro se deu por uma apropriação cultural e social do espaço políade em uma relação de construção de uma identidade cívica cidadina.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O artigo procurou criar pontos de reflexão sobre determinados aspectos materiais e conceituais que dizem respeito ao fenômeno social e histórico que constituiu o teatro e a tragédia na Grécia antiga. De igual forma, aqueles campos – o material e o conceitual – foram tomados não de forma apartada, mas sim como esferas diferentes e que se interseccionam na produção de um fato social complexo e dinâmico, o teatro grego antigo. Em suma, procurou-se deixar patente que ao lado de sua faceta literária o teatro/tragédia está eivado de uma materialidade que constitui também parte de seu cerne e sentido social no coração da pólis de Atenas. Gênero literário, ação, ritual, religião, manifestação política, são todos substantivos/adjetivos que podem classificar o teatro e a tragédia, mas todos, também, necessitam de um espaço concreto para seu desenvolvimento, e, assim, construir o sentido simbólico teatral.

LISTA DE ABREVIACÕES

Arist. *Ath. Pol.* (Aristóteles. Constituição de Atenas)
Aristoph. *Ach.* (Aristófanes. Arcanenses)
Dem. *De Cor.* (Demóstenes. Sobre a Coroa)
Hdt. *Hist.* (Heródoto. Histórias)
Isocr. *De Pa.* (Isócrates. Sobre a Paz)
Plut. *Cim.* (Plutarco. Vida de Cimon)

FONTES

ARISTÓTELES. *A Constituição de Atenas*. Tradução, apresentação, notas e comentários Francisco Pires Murari. São Paulo: HUCITEC, 1995.

ARISTOPHANES. *Aristophanes Comoediae*. In: HALL, F.W.; GELDART, W. M. (eds.). *Aristophanes*, v. 2. Oxford: Clarendon Press, 1907. Disponível em: <http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus%3Atext%3A1999.01.0023%3Acard%3D496.02/06/2021>

DEMOSTHENES. *Orationes*. ed. S. H. Butcher. Oxonii.e Typographeo Clarendoniano. 1903. Disponível em: <http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus%3Atext%3A1999.01.0072%3Aspeech%3D18%3Asection%3D120.02/06/2021>

ISOCRATES. *Isocrates with an English Translation in three volumes*, by George Norlin, Ph.D., LL.D. Cambridge, Harvard University Press: London, William Heinemann Ltd. 1980. Disponível em: <http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus%3Atext%3A1999.01.0144%3Aspeech%3D8%3Asection%3D82.02/06/2021>

HERÓDOTO. *Histórias*. Tradução e notas Mario Gama Kury. Brasília: EDUNB, 1985.

PLUTARCH. *Plutarch's Lives*. with an English Translation by Bernadotte Perrin. Cambridge: MA. Harvard University Press. London. William Heinemann Ltd. 1914. Disponível em: <http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus:text:2008.01.0017.02/06/2021>

PAUSANIAS. *Description of Greece*. with an English Translation by W.H.S. Jones, Litt.D., and H.A. Ormerod, M.A., in 4 Volumes. Cambridge, MA, Harvard University Press; London, William Heinemann Ltd. 1918. Disponível em: <http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus%3Atext%3A1999.01.0160%3Abook%3D10%3Achapter%3D4%3Asection%3D1.02/06/2021>

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, J.E.L. *Um deus a céu aberto: Diônisos e a expressão material do teatro na paisagem da pólis na Grécia arcaica e clássica – sec. VI-III a. C.* (Dissertação de mestrado – MAE/USP). São Paulo, 2014.

- AUGÉ, M. *Não-lugares: introdução a uma antropologia da supermodernidade*. Campinas: Papirus, 1994.
- ANDRADE, M.M. *A Vida Comum: Espaço, Cotidiano e Cidade na Atenas Clássica*. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.
- BARBOSA, Leandro Mendonça. *De selvagem a efeminado: as representações de Dioniso no imaginário ático*. Jundiaí: Paco Editorial, 2012.
- CERTEAU, M. *A invenção do cotidiano*. Rio de Janeiro: Vozes, 2014.
- COSTA, D. M.; VIANNA, S.A. Materializando a história: o passado humano através da cultura material. *Revista Mosaico*, v. 12, p. 3-13, 2019.
- CONDILO, C.S. *Heródoto, as Tirantias e o Pensamento Político nas Histórias*. São Paulo: Annablume, 2010.
- FINLEY, M. *Os Gregos antigos*. Lisboa: Edições 70, 1999.
- FLICKINGER, R. C. *The Greek theater and its drama*. Chicago: University of Chicago Press, 1918.
- FLORENZANO, M.B.B. Construindo o helenismo: o tirano e a monumentalização urbanística da pólis grega. In: ALDOVANDI, C; KOMIKIARI, M.C.N; HIRATA, E.F.V (org.) *Estudo sobre o espaço na Antiguidade*. São Paulo: Edusp, p. 41-56.
- GODELIER, M. The ideal in the real. In: Samuel; Raphael; Gareth S. Jones, (org.) *Culture, ideology and politics*. Londres: Routledge and Kegan Paul, 1982, p. 12-38.
- GOLDHILL, Simon. *Amor, sexo e tragédia*. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 2007.
- HAIGH, A. E. *The Attic theatre: a description of the stage and theatre of the Athenians, and of the dramatic performances at Athens*. 2d ed. Oxford: Clarendon Press, 1907.
- HURWIT, J.M. *The Athenian Acropolis: history, mythology and archeology from the neolithic era to the present*. Cambridge: Cambridge University Press, 1999.
- LEFEBVRE, H. *The Production of Space*. Trad. D. Nicholson-Smith Oxford: Basil Blackwell, 1991.
- LÉVÊQUE, P.; VIDAL-NAQUET, P. *Cleisthenes the Athenian: An Essay on the Representation of Space and Time in Greek Political Thought from the End of the Sixth Century to the Death of Plato*. [S.l.]: Humanities Press, 1996.
- LANZA, D. *Le Tyran et son Public*. Paris: Édition Belin, 1997.
- MEIER, C. *De la Tragédie Grecque comme Art Politique*. Paris: Les Belles Lettres, 1991.
- MARSHALL, F. *Édipo Tirano: a Tragédia do Saber*. Porto Alegre: Editora UFRGS, 2000.
- MARTIN, R. *L'urbanisme dans la Grèce antique*. Paris: Éditions A&J, 1956.

MENESES, U.T.B. A cultura material no estudo das sociedades antigas. São Paulo. *Revista de História*, n. 115, p. 103-117, 1983.

MOSSÉ, M. *Péricles: o inventor da democracia*. São Paulo: Estação Liberdade, 2008.

Pickard-Cambridge, A. *The dramatic festivals of Athens*. 2nd ed. London: Oxford U.P., 1953.

_____. *The Theatre of Dionysus in Athens*. California: Clarendon Press, 1956.

ROMILLY, J. *A tragédia grega*. Lisboa: Edições 70, 1999.

SÉCHAN, L. *Études sur la tragédie grecque dans ses rapports avec la céramique*. Paris: Champion, 1969.

SEGAL, C. O ouvinte e o espectador. In: VERNANT, J. P. (org.). *O homem grego*. Lisboa: Presença, 1993. p. 175-198.

VERNANT, J. P.; VIDAL-NAQUET, P. *Mito e Tragédia na Grécia Antiga*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2015.

VERNANT, J. P. *A travessia das fronteiras*. São Paulo: EDUSP, 2009.

TRABULSI, J. A. D. *Dionisismo, Poder e Sociedade na Grécia até o fim da época clássica*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2004.

O IMPERADOR AUGUSTO E A SUA REDE DE SOCIABILIDADES: *o espaço teatral como meio de legitimação imperial (séc. I. A. C./séc. I. D.C)*

LETÍCIA AGA PEREIRA PASSOS

Mestra em História e Cultura Política (UNESP)

leticiaagapereirapassos@gmail.com

Orientadora: Margarida Maria de Carvalho (UNESP)

RESUMO

O período que conhecemos como Principado foi o resultado de um longo processo de mudanças nas relações políticas, sociais e econômicas de Roma. Neste importante período de transição, entre República e Principado, estão as ações de Augusto que, juntamente com as artes, literatura e arquitetura, se utilizou da imagem urbana de Roma como uma ferramenta para legitimar o poder de seu novo governo e sua própria imagem. Dentre as inúmeras construções que incentivou, é digna de nota a do Teatro de Marcelo, um dos maiores teatros do Império Romano. Entendemos que havia uma busca de Augusto por congregar toda a sociedade romana em um evento marcado pelo *Princeps*, desenvolvendo a imagem de bom imperador, que propiciava através de seu nome, encenações teatrais e ritos obrigatórios, reforçando as demonstrações do poder romano e dos costumes inseridos na sociedade romana desde a República. Assim, para este artigo, trataremos especificamente da conexão entre o espaço físico do Teatro de Marcelo e a presença do público romano neste edifício. Iremos expor sobre a presença de variados grupos dentro do espaço teatral romano e como a rede de sociabilidade voltava-se para a nova política projetada pelo Imperador Augusto entre os séculos I a.C. e I d.C.

PALAVRAS-CHAVE

Imperador Augusto; Principado; Teatro de Marcelo; espaço teatral; sociabilidades

ABSTRACT

The period we know as the Principality was the result of a long process of changes in Rome's political, social and economic relations. In this important period of transition, between the Republic and the Principality, there are the actions of Augustus who, together with the arts, literature and architecture, used the urban image of Rome as

a tool to legitimize the power of his new government and his own image. The Theatre of Marcellus, one of the greatest Roman Empire's theatres, is situated among these constructions. We understand that there was a search for Augustus to bring together all roman society in an event marked by *Princeps*, developing the image of a good emperor, which provided through his name, theatrical performances and mandatory rites, reinforcing the demonstrations of Roman power and the inserted customs in roman society since the Republic. Thus, for this article, we will deal specifically with the connection between the physical space of the Theater of Marcellus and the presence of the Roman public in this building. We will expose the presence of various groups within the Roman theatrical space and how the network of sociability turned to the new policy designed by Emperor Augustus between century 1 B.C./ century 1 A.C.

KEYWORDS

Emperor Augustus; Principate; Theatre of Marcellus; theatrical space; sociabilities

INTRODUÇÃO

A monumentalidade e os estudos de espacialidade compartilham um número variado de elementos. De certa forma, estes campos do conhecimento acabam atrelando o espaço à movimentação de pessoas, objetos, expressões, ideias e práticas de poder. Nesse sentido, Amos Rapoport em *The Meaning of the Built Environment* (1982) discorre sobre uma questão muito relevante para este trabalho. Nesta obra, o estudioso indaga sobre como as pessoas reagem aos ambientes, ou seja, questiona-se a propósito da conexão estabelecida entre as pessoas e os espaços (1982, p. 11).

A respeito disso, podemos perceber que as fundações das cidades etruscas e de Roma adquiriram um viés simbólico reconhecido por seus cidadãos e correspondente aos anseios destes. Todas as partes que integravam a cidade, tais como as muralhas, os templos, os espaços urbanos, os edifícios públicos e privados, foram construídas a partir de uma base ritualística. Buscava-se edificar o ambiente urbano a partir das expectativas de seus concidadãos e antepassados. A forma que a cidade antiga ganhou demonstra a legitimação de uma cultura urbana própria dos romanos, regida muito mais pelos ritos e cerimônias do que propriamente por aspectos econômicos, estratégias de defesa, ou por motivos de ordem higiênica (RYKWERT, 1979). Segundo Fernando Catroga (2013, p. 14-16), a noção e a terminologia de "pátria" (advinda de Homero, *pàtra*, *patras*) remetem a "terra dos pais" (*hē patrís*), possuindo um significado ligado tanto ao enraizamento natal, como à fidelidade a uma terra e a um grupo humano identificado por uma herança comum (real ou fictícia). Para os romanos a *patria communis* (pátria grande) abarcava uma cidade com suas estruturas e heróis, com seu recinto sagrado e seu território demarcado pela religião¹ (COULANGES, 1971, p. 324 *apud* CATROGA, 2013, p. 15).

¹ Destacamos, porém, que a religiosidade não é suficiente para explicar as cidades antigas, ideia proposta pelo estudo positivista e reducionista de Fustel de Coulanges. Tampouco as cidades são explicáveis por si mesmas. É impossível falar sobre história romana sem destacar sobre a importância da pluralidade das cidades antigas (GUARINELLO, 2013).

Segundo Diane Favro, a percepção que as pessoas têm da cidade deriva de suas experiências, isto é, das experimentações adquiridas através dos sentidos provocados pelo espaço físico (cheiros, contatos, sons, entre outros) e do entendimento cultural que estas pessoas compartilham sobre a cidade. Nas palavras da autora:

Cada indivíduo que passa por um ambiente urbano cria uma imagem mental ligeiramente diferente, mas todos os visitantes, em qualquer período, navegam no mesmo ambiente físico e cultural. Como resultado, eles formulam juntos uma imagem urbana coletiva, compartilhando as mesmas características básicas (FAVRO, 2008, p. 2).

A ligação entre os cidadãos romanos e os ambientes urbanos seria, nesse sentido, uma relação imediata e pessoal. Devido à falta de nomes nas ruas e à raridade dos mapas, havia a necessidade de conceituar a localização através de uma base de características urbanas notáveis, ou a partir da referência dos monumentos. Dito de outro modo, boas memórias ligadas ao ambiente eram essenciais para navegar pelos caminhos complicados das maiores cidades e para entender o significado do tecido urbano. Desta forma, além das esculturas, moedas e outras formas de arte, os edifícios e paisagens urbanas também eram uma forma de documento, uma das maneiras mais poderosas de aprender e lembrar (FAVRO, 2008, p. 25).

No contexto de nosso trabalho, o período de transição entre a República e Principado, a cidade de Roma ganhou novos traços urbanos. Augusto, neste momento, mobilizou as artes, a literatura, a arquitetura, assim como a imagem de Roma para legitimar seu governo e seu poder (FAVRO, 2008, p.5). A imagem de Augusto² foi construída, deveras, por vários artífices. A arte, a arquitetura e a literatura³ contribuíram através das imagens que criaram para a construção de uma mentalidade nova, assim como auxiliaram na construção da imagem de Augusto contrapondo-a a de outros personagens públicos, tais como Júlio César e Marco Antônio.⁴ A força das imagens evocava o triunfo e grandeza do imperador, e fugindo do objetivo de “hipnotizar” seus espectadores, havia uma certa procura por expor a imagem de um imperador digno de si mesmo (VEYNE, 2005, p. 213).

Desta forma, focamos em compreender mais profundamente a questão do uso do espaço, especificamente o espaço teatral, e da urgência de entendê-lo também como um instrumento de poder do *Princeps*. Este espaço representava ao mesmo tempo, as celebrações, as atividades religiosas e os momentos de diversão dos romanos, além de ser significativo de uma sociabilidade compartilhada por diversos grupos. Com o aumento da construção dos teatros de pedra, este espaço, em específico o Teatro de Marcelo, adquire uma forte dimensão política e o sentimento, proporcionado pelo imperador, de que vários ideais da República continuariam presentes na nova forma de governo, o Principado.

2 Ver mais, *The Image of Augustus*, 1981, de Andrew Burnett e Susan Walker.

3 Ver mais, *The Power of Imagens in the Age of Augustus*, 1998, de Paul Zanker.

4 Ver mais, *Retratos de Augusto, A construção de um Imperador Romano*, 2016, de Natália Frazão José.

Devido a uma proibição do Senado, até o final da República, o teatro romano estava limitado a estruturas de madeiras provisórias. A primeira construção de um teatro de pedra foi realizada por Pompeu em 55 a.C., na cidade de Roma. Aliado e posteriormente adversário de Júlio César, Pompeu construiu um teatro inspirado nos já existentes gregos, da cidade de Lesbos. Júlio César, temendo ser ofuscado por Pompeu e, ao mesmo tempo, perder prestígio político aos olhos do povo, também intencionou a obra (GRIMAL, 2009, p. 243).

O Teatro de Marcelo ainda permanece visível, e muito bem situado: foi construído na parte sul do Campo de Marte, localizado próximo ao Rio Tibre e outros monumentos importantes. A obra foi concebida por Júlio César, que escolheu o lugar adequado em 46 a.C. Todavia, devido à morte do ditador, em 44 a.C., coube ao novo governante, Augusto, dar continuidade ao projeto, em 23 a.C. (PLATNER, 1929, p. 515; CLARIDGE, 1998, p. 275-276).

Importante evidenciar que, neste momento de transição entre República e Principado, o jovem Otávio, filho adotivo de César, procurava ligar-se fortemente à imagem do pai, explorando até as últimas consequências sua herança política, além de empregar vários artifícios ideológicos para fortalecer seu novo governo.



Figura 1: Atual Teatro de Marcelo

Fonte: BUONFIGLIO, Marialetizia. M.E. Blake e Lo Sviluppo dell' oppus testaceum a Roma: Il' Caso del Teatro di Marcello. In: *Musila e Sectilla, An Internacional Journal of Study of Ancient Pavements an Wall Revetments in their Decorative an Architectural Context*. Fabrizio Serra Editore, Pisa, Roma, 2010, p. 110.

A divinização de Júlio César, por exemplo, foi um fator fundamental para a ascensão de Augusto (ALBERTO, 2004, p. 32). Durante a celebração dos Jogos da Vitória de César (*Ludi Victoriae Caesaris*), em final de julho de 44 a.C., instituídos dois anos antes por Júlio César em honra à padroeira destes jogos, a deusa Vênus *Genitrix*, um cometa teria surgido no céu. "Ninguém duvidou de que este prodígio fosse de origem divina e de que provava a divindade do morto" (GRIMAL, 2008, p. 23). Augusto, então, seria o filho do César divinizado, utilizando-se do título *Diui Iulii filius* (Filho do Divino César).

Assim, este artigo tem como objetivo fazer uma breve análise acerca das questões sociopolíticas relacionadas ao espaço interno do teatro, juntando a dimensão da sociabilidade e as noções arquitetônicas daquele que foi considerado o mais novo e grandioso Teatro de Marcelo. No período do Principado, poderemos ver amplamen-

te como o ato teatral reuniu em si elementos sociais e políticos na exibição dos aplausos, nos atores e peças teatrais, nas vestimentas e decorações teatrais, bem como na distribuição social dentro da arquitetura teatral. Além de congregar ao mesmo tempo vários personagens romanos (incluindo escravos, mulheres e crianças), este espaço esteve, como veremos, diretamente relacionado com a política augustana, efetuando-se em uma arena de demonstração do poder do imperador.

ANÁLISE DE CONCEITOS: *poder, espaço e sociabilidade no mundo romano*

Uma vez que tentamos evidenciar a conexão e a comunicação entre o poder do imperador e a coletividade romana, através do espaço específico do Teatro de Marcelo, concordamos com a noção de poder enquadrada por Ana Teresa Gonçalves. Ou seja, consideramos que aqueles que detêm/conquistam a autoridade se comunicam por intermédio da dimensão teatral para se manterem no comando e exercerem influência sobre os vários segmentos sociais, buscando um consenso social mínimo (2013, p. 32). Esta comunicação, ou troca, que queremos destacar por via das redes de sociabilidade em um espaço político construído pelo *Princeps*, é essencial para o intercâmbio de mensagens e símbolos que permitiram a posição de Augusto neste novo período. O Teatro tornou-se um lugar de convergência de ideias, um dos melhores exemplos do programa imperial e urbanístico de Augusto, bem como um lugar essencial para consigamos compreender este momento de transição.

Ao tratarmos da relação entre o *Princeps* e uma possível rede de sociabilidade no espaço teatral, uma rede que representasse os elementos da nova política do Principado, defendemos a ideia que o Teatro de Marcelo foi um espaço físico e público do poder e da legitimação de Augusto. Um espaço público completo e construído por ele, que carregava inúmeros significados, dentro do edifício e através de seus participantes, na arquitetura e na posição geral que tal prédio ocupava na cidade de Roma.

Na opinião de Norberto Luiz Guarinello, o poder centralizado necessitava buscar um equilíbrio entre vários poderes (alguns maiores, como o do senador, e outros menores, como o do cidadão que recebia sua porção de trigo) dos quais era o fiador em última instância. “Produzindo e reproduzindo desigualdades, o poder imperial exercia-se sobre todos e necessitava, para ser eficaz, da aceitação de todos como o único poder legítimo” (2013, p. 16).

Outra análise relevante sobre esta noção do poder e de suas simbologias é aquela realizada por Georges Balandier em *O Poder em Cena* (1980). Para o autor, por trás de todas as formas de arranjo da sociedade e de organização dos poderes encontra-se presente, governando os bastidores, a *teatrocracia*, que regula a vida cotidiana dos homens em coletividade. Nas palavras de Balandier, este termo considera que,

[...] todo sistema de poder é um dispositivo destinado a produzir efeitos, entre os quais os que se comparam às ilusões criadas pelas ilusões do teatro. [...] O Príncipe deve se comportar como um ator político para conquistar e conservar o poder. Sua imagem, as aparências que tem, poderão assim corresponder ao que os seus súditos desejam encontrar nele (BALANDIER, 1981, p. 4)

Paulo Martins, em seu livro *Imagem e Poder, Considerações sobre a Representação de Otávio Augusto* (2011), ao ocupar-se das relações entre imagem e poder no tempo de Augusto, orientando-se a partir de uma perspectiva visual e histórico-literária, considerou que o poder em Roma, como em qualquer outra sociedade, não deve ser visto de forma superficial, fechado em si mesmo. Deve, ao contrário, ser analisado por meio de seus prolongamentos, de sua penetração em instituições, “corporificando-se em técnicas e munindo-se de instrumentos de intervenção material que atingem até a mais ínfima camada *societas*” (MARTINS, 2011, p. 35).

Neste sentido, no campo da política associada à história sociocultural, Maurice Agulhon (1987) afirma que um poder político não é somente composto por homens que instauram e manobram certas ideias ou ações. O poder visa fazer-se reconhecer, identificar e, se possível, ser favoravelmente apreciado graças a todo sistema de signos e de emblemas. Complementando com Martins, não basta averiguar ou constatar os poderes de Augusto, mas observar como esse poder atingiu o corpo social de forma equânime, desde os membros das camadas mais pobres até os das mais abastadas; dos membros da *urbs* aos das províncias mais distantes (MARTINS, 2011, p. 36).

Ao tratarmos sobre uma rede de grupos heterogêneos em um determinado espaço e visualizarmos sua contribuição para o ambiente político augustano, devemos analisar primeiramente a noção do conceito de sociabilidade⁵. Um autor clássico e imprescindível para nos aproximarmos deste conceito é o sociólogo alemão Georg Simmel, que considera a sociabilidade um “exemplo de sociologia pura ou formal”, uma forma lúdica e arquetípica de toda socialização humana, sem quaisquer propósitos, interesses ou objetivos que a interação em si mesma (SIMMEL, 1983).

Porém, de acordo com Heitor Frúgoli, a obra de Simmel é marcada pela multiplicidade de direções e pluralidade de perspectivas, exigindo um cuidado e profundidade próprios (2007, p. 8-9). De um modo geral, para Simmel, a sociedade existe como um dos modos pelos quais toda experiência humana pode ser potencialmente organizada e, num sentido concreto, designa um complexo de indivíduos socializados, uma rede empírica de relações humanas operativa num dado tempo e espaço. Em um sentido abstrato, denota a totalidade dessas formas relacionais, através das

5 Um ponto a se ressaltar é que o conceito de sociabilidade possui parâmetros interdisciplinares, perpassando inúmeras áreas das Ciências Humanas, como a Sociologia e a Antropologia. Além de Georg Simmel, outros importantes teóricos e escolas podem ser mencionados, tais como Émile Durkheim, Marcel Mauss, Claude Lévi-Strauss, entre outros. Nosso fito nesse artigo não é nos aprofundar em todos os conceitos e teorias relacionados ao entendimento da sociabilidade, mas apenas situar o leitor e aplicar tais conceitos em nosso objetivo: a presença de grupos diferentes dentro do espaço teatral, no período da Roma antiga, em específico no Principado do Imperador Augusto.

quais os indivíduos tornam-se parte de tal rede (2007, p. 9). Porém, não basta apenas interagir, pois “é preciso ainda que os indivíduos em interação uns com os outros formem, de alguma maneira, uma unidade, uma sociedade, e estejam conscientes disso” (FRÚGOLI, 2007, p. 9 *apud* VANDENBERGHE, 2005, p. 87). Se diferenciando da escola sociológica francesa, mais especificamente de Émile Durkheim, Simmel mostrou-se contrário a uma ideia de prominência do social sobre o individual. Para o autor clássico a sociedade não é composta apenas por indivíduos, mas de indivíduos em interação (FRÚGOLI, 2007, p. 11).

Outra contribuição sociológica a se destacar, que se aproxima em alguma medida das ideias de Simmel⁶, é a do antropólogo e etnólogo Marcel Mauss. Sua principal contribuição para o tema sociológico é sobre o conceito da dádiva, ou seja, uma análise sobre os fundamentos da solidariedade e da aliança nas sociedades, principalmente a contemporânea. Para Mauss a sociedade é primeiramente instituída por uma dimensão simbólica e existe uma estreita ligação entre o simbolismo e a obrigação de dar, receber e retribuir em todas as sociedades, independentemente delas serem modernas ou tradicionais.

Por fim, discutir sobre indivíduos, sociabilidade e as relações entre grupos distintos é abarcar o espaço, ou seja, a espacialização do social. Frúgoli, ao propor em sua obra *Sociabilidades Urbanas* a compreensão do caráter relacional e situacional de atores e grupos políticos na cidade contemporânea, deixa clara a relação indissociável destas duas noções. Já no artigo *Origens Culturais da Arquitetura* (RAPOPORT, 1984), ao analisar a ideia do fenômeno da arquitetura, o autor Amos Rapoport evoca a necessidade estrutural da mente humana de ordenar o caos através de esquemas simbólicos que, variando entre povos, sempre se apresentam. A arquitetura seria um sistema amplo de comunicação não-verbal que engloba elementos fixos, móveis, semifixos. Por exemplo, o espaço do teatro romano é uma forma de construção alicerçada na composição de seus residentes, na posição daqueles que o frequentam, nos valores sociais referentes ao uso do espaço, no estilo de vida, entre outros elementos.

O Teatro de Marcelo era representativo da sociedade romana. As diferenças sociais eram, assim, espelhadas fortemente na arquitetura do espaço, caracterizada por corredores e entradas separadas segundo as hierarquias sociais. O controle da presença e da movimentação desses grupos no espaço auxiliava, deveras, na composição de um quadro comunicativo mais ordenado entre os indivíduos. Logo, o reforço dos limites de diferenciação, por parte do Imperador Augusto, reiterava os valores republicanos e, ao mesmo tempo, integrava todos os segmentos da população na nova forma de governo que o *Princeps* construía naquele momento. Ou seja, as formas de comunicação e legitimação deste governante eram ampliadas através do edifício de entretenimento.

6 Apesar das aproximações entre as ideias de cada um desses teóricos (Simmel, Mauss, Durkheim, Lévi-Strauss, e outros clássicos da sociologia e antropologia), cada um possui uma contribuição que também os diferencia e distancia. Para saber mais, por exemplo, a propósito da diferença entre as ideias de Simmel e Mauss, ler mais: FRÚGOLI, Heitor Jr. *Sociabilidade Urbana*. Coleção Passo-a-Passo. Jorge Zahar Editores: Rio de Janeiro, 2007, p. 11-13.

REPRESENTAÇÃO DOS ROMANOS NO ESPAÇO TEATRAL: *Lex Iulia Theatralis*

Ao pensarmos nos espaços públicos romanos, até mesmo nas casas privadas, visualizamos locais onde as ideias confluíam. Locais religiosos e políticos, e, dependendo do espaço, lugares de administração, justiça, educação e atividades culturais de todos os tipos, que podiam se tornar objetos de diversão para os habitantes da cidade (ZANKER, 2010, p. 52).

Os recentes estudos da “virada espacial”⁷ demonstraram que o espaço não é apenas um meio inerte onde os eventos ocorreram, mas deve, antes, ser considerado um ator social em uma escala maior.⁸ “O espaço em que os eventos ocorreram não é apenas um fator passivo e limitador dos eventos, mas um participante ativo” (RUSSEL, 2016, p. 17). Porém, como o significado se atrela ao espaço?

A maioria das perguntas sobre o espaço é caracterizada e definida de fato em relação à experiência espacial: como um indivíduo se sente ali. A arquitetura, em particular, existe na forma física que contém e é contida no espaço real, mas também existe virtualmente nas mentes de quem habita. Todo encontro com o edifício cria um novo espaço imaginado, condicionado pela experiência corporal e visual, mas também pelas ideias e ideais, histórias, cultura e humor (RUSSEL, 2016, p. 17).

Como é possível perceber, não é tarefa fácil responder a esta questão, dado que não sabemos o que efetivamente os indivíduos sentiram ou perceberam em relação ao espaço. Assim, podemos apenas rastrear seu significado através de seus comportamentos. Rapoport considera que as pessoas reagem aos ambientes de maneira global e afetiva antes de analisá-los e avaliá-los em termos específicos (1982, p. 14).

No espaço físico do teatro, o ato de assistir aos espetáculos, além de possibilitar integração ao corpo cívico, abria brechas para que a multidão expressasse sua opinião sobre os acontecimentos da cidade e as personagens políticas. Por outro lado, o imperador, representando a obrigação cívica, se beneficiava dos espetáculos para explorar o espaço e construir sua imagem (CORASSIM, 2001, p. 93).

O teatro parece ter sido o primeiro edifício de entretenimento a consagrar ofi-

7 Aqui usamos aspas para indicar que o grande número de pesquisas sobre o espaço, com variadas ramificações, se tornou tão difundido que ganhou um nome próprio: “the Spacial Turn” (RUSSEL, 2010, p. 16). Entre as muitas voltas que o estudo cultural deu na virada do século XX, a virada espacial é uma das mais importantes, principalmente para a conexão entre história e arqueologia. A virada espacial surgiu como meio de superar um historicismo que não considerava o espaço e suplantar seus paradigmas de desenvolvimento, evolução e progresso – atualmente considerados insatisfatórios e obsoletos: princípios com modelos territoriais problemáticos relacionados à natureza colonialista e imperialista (SOJA, 1989, p. 4).

8 Análise de HORDEN, P.; PURCELL, N. *The Corrupting Sea: A Study of Medieterranean History*. Oxford: Blackwell, 2000.

cialmente os arranjos dos assentos com a criação de leis que reforçavam a hierarquia. Já em 194 a.C. o velho Cipião, não sem queixas, concedeu assentos à ordem senatorial no espaço semicircular, denominado *cavea*, em frente ao palco do teatro (SEAR, 2006, p. 6; PARKER, 1999, p. 162). Através do relato de Cícero⁹, sabemos que outro acontecimento reforçou a distribuição: o tribuno Lucio Oto Róscio foi responsável por passar a *Lex Roscia Theatralis* que marcou as primeiras quatorzes fileiras de assentos como propriedade exclusiva da ordem equestre.

Quatro anos depois, em 63 a.C., já como *praetor* urbano e responsável pelos jogos de Apolo, em um momento de suprema importância política, Róscio foi à frente para presidir seus próprios jogos. O tumulto estava estourando na vasta estrutura temporária de madeira, onde mais tarde o Teatro de Marcelo seria construído. “A ordem equestre, em seus novos assentos, explodia em aplausos. As pessoas comuns, nas bancadas atrás, começaram a assoviar. Cada lado esforçava-se para aumentar seu barulho, insultos voavam”.¹⁰ Enquanto isso, próximo ao Templo de Apolo, Cícero dirigiu-se ao Senado. Quando ele ouviu notícias sobre o distúrbio, apressou-se em direção ao teatro, convocando as pessoas da vizinhança do templo de Belona a se juntarem a ele. Chegando lá, Cícero falou tão persuasivamente, que convenceu a multidão a voltar para as arquibancadas e competir com os equestres na torcida de Róscio (PARKER, 1999, p. 162).

Assim, a audiência romana foi dividida em três zonas e cada conjunto de fileiras correspondeu a um *rank* da sociedade romana: senadores, equestres e a multidão. As variadas estruturas do teatro, mesmo as grandiosas estruturas temporárias da era republicana ou o teatro de pedra de Pompeu, garantiam a hierarquia social. Os senadores tinham suas próprias entradas, separadas das demais, duas passagens abobadadas (*aditus maximi*) que levavam diretamente à orquestra.

De acordo com Caio Suetônio Tranquilo, em a *Vida dos Doze Césares*¹¹, Augusto quis reafirmar tais regras, uma vez que ficou indignado por ninguém ter oferecido uma cadeira ao senador que chegara atrasado ao teatro lotado de Puzuales. Nas palavras do biógrafo romano,

[Augusto] corrigiu a extrema confusão e desordem reinantes nos espetáculos, regularizando-os, comovido pela injúria feita a um senador

9 Cic. Cartas a Ático. 2. I. 3.

10 Para a menção do discurso que Cícero escreveu: Cic. Corn. Fr. 53p. Outros autores antigos como Plutarco (Cic. 13) e Plínio (HN 7.117) relatam o mesmo acontecimento.

11 Segundo Natália Frazão José, a biografia dos Doze Césares traz ricas descrições e muitos detalhes sobre os imperadores romanos, servindo de documento histórico a inúmeros historiadores. Porém, ao escrever a obra, entendemos que tal autor, por não ter vivido no período de Augusto, fez uma construção passional do Príncipeps. Dessa forma, sua leitura demanda de nós certos cuidados. Suetônio pertenceu a um dos grupos das elites romanas e desempenhou uma função social na administração imperial, desse modo, estabeleceu laços com os integrantes da corte imperial, “relações que influenciaram tanto na sua vida pública quanto a produção de seus escritos” (JOSÉ, 2016, p.118). A produção de tal discurso representa um instrumento de poder e carrega a intenção de legitimar tanto a figura de determinados Príncipeps, como de enaltecer o sistema político do Principado (2016, p.247).

a quem a numerosa assembleia que assistia aos frequentadíssimos espetáculos de Puzoles negara passagem. O Senado decretou que, em qualquer representação pública, fosse onde fosse, a primeira fila de localidades seria reservada aos senadores. Em Roma, vedou aos deputados das nações livres e aliadas o sentarem-se na orquestra, porque notara que vários desses enviados eram descendentes de libertos (Suetônio, *Vida dos Doze Césares*, 71.44).

A preocupação de Augusto em relação a esses assuntos é demonstrada pelo aprimoramento da lei de Róscio, através da *Lex Iulia Theatralis*, que detalhava a disposição do público nos assentos. Estabeleceu-se por intermédio dessas leis, pois, um conjunto de regras que orientava o decoro e definia a localização dos grupos (*ordines*) e demais pessoas dentro do espaço teatral. De acordo com Gilvan Ventura da Silva, a preocupação de Augusto em reforçar a hierarquização ocorreu em duas etapas. A primeira aconteceu em 26 a.C., quando o imperador solicitou aos senadores que votassem determinando que, em todos os espetáculos, as fileiras iniciais fossem reservadas aos senadores (o que valeria tanto para Roma, quanto para as outras províncias, conforme descrito por Suetônio). Já a segunda etapa ocorreu alguns anos mais tarde, entre 20 a 17 a.C., com a implementação da *Lex Iulia Theatralis* (SILVA, 2015, p. 259).

A *cavea* foi então dividida em cinco seções horizontais (*maeniana*), separadas por meio de muretas (*podia*), denominadas orquestra, *ima*, *media*, *summa cavea* e a galeria superior. Da parte inferior até a galeria superior, pode-se ver a pirâmide social romana (Fig. 2).

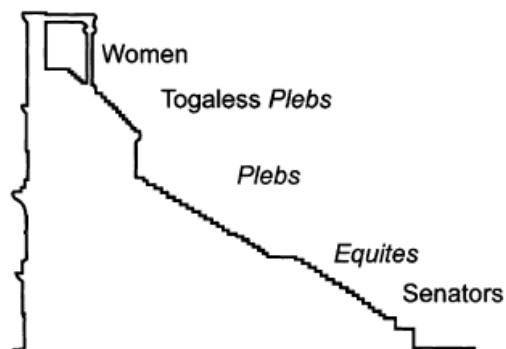


Figura 2: Ordem social dos assentos no teatro romano

Fonte: ROSE, Peter. Spectators and Spectator Comfort in Roman Entertainment Buildings: A Study of Functional Design. Papers of the British School at Rome, Vol. 73, 2005, p. 101.

A propósito da presença dos senadores no teatro, Suetônio afirma que o *Princeps* fez o corpo senatorial voltar ao seu antigo número por meio de duas eleições. A primeira eleição teria ocorrido entre os senadores, já a segunda teria sido fruto da decisão do *Princeps* e de Agripa.

Foi nesta época que ele presidiu o Senado armado de uma couraça sob a toga e de gládio à cinta, enquanto dez amigos seus, dos

mais robustos, cercavam a sua cátedra. Refere Cordo Cremúcio que nenhum senador era, então, admitido perto dele a não ser sozinho e depois de haver sido revistado. Convidou muitos senadores a se demitirem simplesmente, conservando, mesmo, aos demissionários, as insígnias da ordem, o seu direito à orquestra para os espetáculos e nos festins públicos (Suetônio, *Vida dos Doze Césares*, 71.35).

Percebemos que, mesmo com a retirada de opositores do corpo senatorial, Augusto não dissolveu o direito da utilização da orquestra, em parte pelo status que a posição oferecia nesse espaço público teatral e em outros edifícios de entretenimento. De acordo com a análise de Camila Ferreira Paulino da Silva, a reorganização do Senado empreendida por Augusto e Agripa – algo que é justificado pela chave do resgate dos costumes – foi uma forma que eles encontraram para fortalecerem suas posições. Porém, a conservação dos direitos evidencia a constante negociação entre as elites e o Senado: “o imperador não podia simplesmente expulsar as pessoas do Senado, sem fornecer algo em troca, e nem fazer isso sem ter que se precaver de possíveis retaliações” (2018, p.61).

Augusto posicionou os soldados logo após os senadores, pois os primeiros (os soldados) haviam sido condecorados, ou seja, agraciados com a coroa cívica, por terem salvado a vida de um de seus companheiros. Já nas primeiras quatorze fileiras da *ima cavea*, a ordem dos equestres sofrera repartição entre os assentos. Segundo um comentário de Horácio (*Epodos*, 4. 14-15), os que haviam servido como tribunos militares e os que ganharam a posição de magistrados júnior (conhecidos como *X viri*) foram autorizados a ocupar as duas primeiras fileiras da *ima cavea*, numa posição superior aos outros equestres (SILVA, 2015, p. 260; EDMONDSON, 2002, p. 13-14). Mas Elizabeth Rawson, em seu artigo *Ordinum: Lex Julia Theatralis* (1987), indica que dificilmente existiram tribunos militares suficientes, em Roma e em outros lugares, para preencher as duas linhas. Tal como Peter Rose (2005, p. 4), acreditamos que outros equestres teriam tido permissão para ocupar este espaço.

Em alguma data antes de 19 d.C., os equestres foram divididos por idade (em grupos de *seniores* e *iuniores*) e receberam blocos separados de assentos (*cunei*). Sabemos que, no mesmo ano, um dos *cunei iuniorum* foi renomeado como Germânico¹², em homenagem a tal membro da dinastia Júlio-Claudiana que havia morrido prematuramente naquele ano.¹³ Temos notícias também de que havia os *cunei* Lúcio e Caio, que provavelmente receberam esses nomes após a morte dos netos de Augusto, respectivamente em 2 e 4 d.C. (EDMONDSON, 2002, p. 14).

12 Germânico Júlio César foi um membro da dinastia Júlio-Claudiana e um general romano. Augusto era seu tio-avô e Tibério seu tio. Germânico era bem querido por Augusto, além de ser considerado carismático pela população de Roma. O Príncipe quase o considerou como herdeiro, porém, em 4 d.C. decidiu a favor de Tibério como sucessor, mas com a condição de que Tibério adotasse Germânico como seu filho e o colocasse como seu herdeiro. Para firmar a adoção, Germânico casou-se com a prima de segundo grau pelo lado de sua mãe, Agripina, neta de Augusto. SALISBURY, Joyce. *Women in the Ancient World*. Santa Barbara, California: ABC Clio, 2001, p. 2; LEVICK, Barbara. *Tiberius the Politician*. Routledge, 1999, p. 30-330

13 Tácito, *Anais*. 2.83.

Sobre a organização dos lugares ocupados pelos equestres, Suetônio destaca a mudança da aplicação da lei teatral realizada por Augusto. Os cavaleiros arruinados pelas guerras civis que não ousavam assistir aos jogos nas primeiras 14 fileiras, com receio de incorrerem a pena teatral. Eram penalizados aqueles que se sentavam nos 14 degraus, uma vez que não possuíam um pecúlio de 400 mil sestércios. Conforme declarou Augusto, esta pena devia ser aplicada apenas aos que jamais tivessem possuído – os parentes inclusive – o censo equestre.

No que tange à distribuição, atrás das quatorze fileiras equestres e na frente da plebe romana, foram instalados os aparitores, funcionários (secretários, arautos, mensageiros) que prestavam serviço aos magistrados romanos. Rawson cita que provavelmente os escravos públicos¹⁴ tinham seus assentos reservados nesse espaço, pelo menos logo após o período de Augusto. “Estes formaram um grupo privilegiado, social e legalmente marcado por uma roupa especial, o *limus cinctus*¹⁵” (1997, p. 89). Em seguida, distribuída pelo restante da *ima cavea*, *media*, *summa cavea* e pórtico, encontrava-se a população em geral (SILVA, 2015, p. 260).

A plebe romana também apresentava-se dividida. Os soldados em serviço, provavelmente os veteranos, foram colocados na plebe, mas recebiam seus próprios assentos. Segundo Suetônio, no período em que Augusto estava em conflito com o irmão de Marco Antônio (Lúcio Antônio) e assistia aos jogos, fez expulsar pelo bedel um simples soldado que se sentara num dos quatorze palanques (Suetônio, *Vida dos Doze Césares*, 71.14).

À direita estavam os cidadãos casados (*mariti*) e à esquerda os rapazes que ainda portavam a *toga praetexta* (vestimenta daqueles que não haviam alcançado a idade adulta, ao contrário dos que usavam a *toga uirilís*) (EDMONDSON, 2001, p.14). Suetônio, ao mencionar o restabelecimento de antigas cerimônias a mando de Augusto (entre elas, as festas lupercais e os jogos seculares), explana a decisão do *Princeps* a respeito da presença de crianças nos espetáculos noturnos:

Proibiu as crianças impúberes de concorrerem às lupercais e, igualmente, os jovens de ambos os sexos de assistirem a qualquer espetáculo noturno, a menos que fossem acompanhados por algum parente idôneo. Ordenou que, duas vezes ao ano, se ornassem os lares compitais com flores (Suetônio, *Vida dos Doze Césares*, 71.31).

Na condição de acompanhantes dos rapazes, os professores (*pedagogos*), mui-

14 Segundo Franco Luciani, além de escravos privados, pertencentes a senhores privados, e escravos imperiais, que eram propriedade dos imperadores, havia também os chamados escravos públicos (*serui publici*): eram indivíduos não-livres que não eram propriedade de um particular, mas de uma comunidade. Os escravos públicos em Roma estavam sob a autoridade do Senado Romano, enquanto nas cidades italianas e provincianas estavam sob a autoridade dos conselhos locais. Esses servos eram empregados para uma variedade de tarefas administrativas e serviços públicos humildes, mas cruciais. LUCIANI, Franco. “Public Slaves in Rome and in the Cities of the Latin West: New Additions to the Epigraphic Corpus”. From Document to History. Brill, 2019. 279-305.

15 Cita como exemplo, uma inscrição referente aos escravos de Arval. Ver mais: W. Eder. *Servitus Publica*. Wiesbaden, 1980.

tos deles escravos ou libertos, foram autorizados a se sentarem ao lado de seus alunos. Na *media cavea* estavam presentes os cidadãos nascidos livres (*ingenui*) e seus variados grupos. Segundo Silvia:

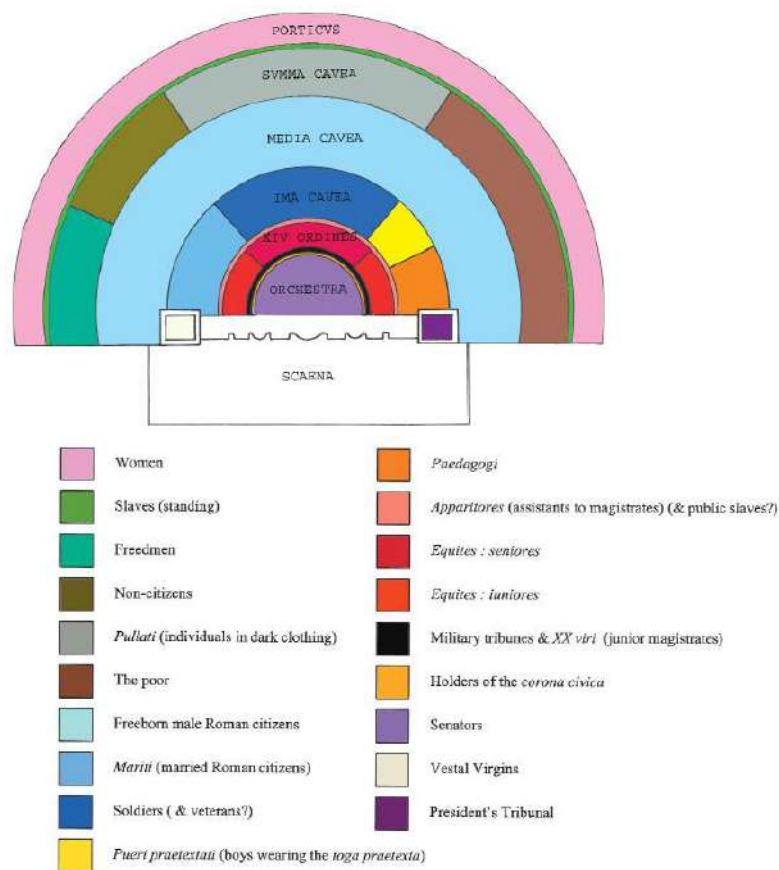
Temos conhecimento que alguns assentos da *cavea* eram reservados em nome de determinadas personagens ou *collegiae* (associações profissionais), como no teatro de Bostra, onde inscrições demonstram que uma parte da *media cavea* pertencia aos *collegiae* dos bronzeiros e joalheiros. Havia também o hábito de numerar as fileiras de assentos, começando pela parte inferior. Nesse caso, os bilhetes, usualmente confeccionados em osso ou marfim e representando um peixe, um pássaro ou mesmo uma porta (a entrada principal do teatro) trazem a indicação precisa do assento (SILVIA, 2015, p. 256).

Já na *summa cavea* ficavam as categorias inferiores da sociedade romana. Nas palavras de Suetônio “Interdisse o centro do anfiteatro às pessoas vestidas de preto”. Ou seja, romanos que, não podendo adquirir uma toga branca, eram obrigados a portar a túnica negra (*pullatus*): libertos, estrangeiros e pobres em geral. Logo depois da *summa cavea* vinha o recinto dos escravos e, por último, nas cadeiras dispostas sob o pórtico coberto, as mulheres comuns, uma vez que as virgens vestais e as mulheres da família do imperador (*domus caesaris*) assentavam-se numa das tribunas laterais da orquestra.

Desta forma, podemos perceber a importância que o *Princeps* atribuiu à organização social romana e à criação de limites entre as diferentes ordens. Em paralelo à distribuição dos romanos no espaço teatral, Augusto também sublinhou sua preocupação em tentar regular os tipos de casamentos entre os romanos. Suetônio, ao tratar da correção e do restabelecimento das leis realizadas por Augusto (como a lei suntuária¹⁶, aquelas referentes ao adultério, à pudicícia, à intriga e ao casamento das diferentes ordens), afirmou que, a lei que regulava o casamento era tão severa que encontrou oposição em sua realização.

Supomos que Augusto, em um momento de extrema importância, ou seja, de estruturação de seus poderes como primeiro imperador de Roma, procurou vários elementos que reforçassem as tradições morais da República e, conseqüentemente, de suas divisões hierárquicas. Por isso, ele se colocou como o restaurador da cidade de Roma, através da reorganização urbanística, assim como dos valores essenciais do cidadão romano. Unindo a construção de um edifício de entretenimento, com cerimônias e diversão a todos do povo, o novo teatro desempenhou um papel importante na consolidação da ordem social, uma vez que nele o povo romano se deparava com sua própria estrutura social.

16 Horácio, nas suas Odes e no Canto Secular, cita os felizes efeitos da lei sobre os adultérios, sobre a pudicícia e sobre o casamento das diferentes ordens; cf. Horácio, Odes, IV, 5 e IV, 15; Canto Secular, 17.



Seating in the theatre and the ideals of Roman social organization according to the lex Iulia Theatralis (J. Edmondson)

Figura 3: Distribuição social no edifício teatral pela *Lex Iulia Theatralis*, Augusto
 Fonte: EDMONDSON, J. Public spectacles and Roman social relations. In: BASARATTE, N.; CASTELLANO, HERNÁNDEZ, A. (ed.). *Ludi romani: espectáculos en Hispania Romana*. Mérida: Museo Nacional de Arte Romano, 2002, p. 9.

IMPERADOR AUGUSTO, POLÍTICA E COMUNICAÇÃO NO TEATRO DE MARCELO

Ao nos depararmos com a hierarquia da sociedade romana no Teatro, perceberemos a importância da presença e das formas de visibilidade que confirmavam e confrontavam o status social e político da população romana. Conforme Holt N. Parker, em seu artigo *The Observed of All Observers: Spectacle, Applause, and Cultural Poetics in The Roman Theater Audience* (1999), o teatro era preeminentemente um lugar perfeito para a autoexibição e autorrepresentação da pessoa pública (*self-fashioning*).

Como um espaço onde toda Roma se reunia, o teatro oferecia uma arena inigualável para a demonstração de poder. Nas palavras de Parker, as áreas designadas de assentos, além de serem uma marca de honra, cumpriam a função prática - nem sempre notada - de garantir que as elites participassem de uma audiência. O autor pressupõe que a parte principal da audiência já estava presente, quando os senadores andavam através de suas entradas especiais abaixo. Já os cidadãos que queriam

bons lugares, eram forçados a tomarem seus lugares de manhã ou mesmo no meio da noite (PARKER, 1999, p. 165).

Além da hierarquia, um ponto a ser ressaltado é o uso das vestimentas específicas e o emprego simbólico da *sella curulis*, uma espécie de cadeira, “um símbolo de poder e cargo” (WEINSTOCK, 1957, p.148). Júlio César, em 45 a.C., recebeu roupas triunfais em todos os jogos, utilizando uma coroa de louros em todos os momentos e um sofá especial na orquestra.¹⁷ Também foi o primeiro a receber o direito de sentar-se com os tribunos nos jogos, com uma cadeira e uma coroa, ambos de ouro, este último talvez para exibição caso César não estivesse presente.¹⁸ O Senado concedeu a Otaviano o direito de mostrar a coroa e o trono de César antes que ele entrasse para assistir todos os jogos e, mais tarde, Augusto recebeu a coroa triunfal para usar em todos os festivais e sentou-se na *sella curulis* (na orquestra) durante os jogos de abertura do Teatro de Marcelo.¹⁹

Com a construção do Teatro de Marcelo, o *Princeps* se colocava como ator principal, aquele que se sentava aos olhos de todos. Apresentava-se também como editor, já que era o responsável por fornecer as atividades de entretenimento. Sua posição privilegiada era clara para todos os presentes.²⁰ Consequentemente havia uma tentativa de controlar sua autorrepresentação e recepção. “Ele deve ser o doador de imagens, nunca o objeto de outras interpretações”. Havia, ademais, o reforço de sua autoridade, seu poder e sua magnificência por meio de sua presença neste palco, recebendo e controlando seus aplausos. Segundo Erick Gunderdon, ao estudar a centralidade do espaço fornecido por outro edifício de entretenimento, o Anfiteatro flaviano, o imperador “é um ator importante; seu papel é o central; e, em outro momento de duplicação, é o olho para o qual o espetáculo é apresentado. Assim, ele é o protagonista e o espectador ideal” (GUNDERDON, 2003, p. 640).

A comunicação entre o imperador e o povo através dos espetáculos demandava uma relação de frases, símbolos e comportamentos. Os sentimentos da população poderiam ser naturalmente expressados e sentidos através de outras ocasiões mais informais, porém o caráter particular das trocas distintas que ocorreram entre o povo e o imperador nas exposições públicas derivou do fato de que esses eram eventos oficiais anunciados com antecedência que possuíam seus próprios rituais e associações (MILLAR, 1977, p. 369-370).

17 Dião Cássio, História Romana, 42.19.3.

18 Dião Cássio, História Romana, 44.4.2, 6.3.

19 Segundo Suetônio, ao explicar sobre os títulos de Augusto, entre eles Pai da Pátria que lhe foi outorgado com uma anuência pronta, profunda e universal, em 5 de fevereiro do ano 2 a.C., primeiramente o povo lhe enviou, a este respeito, uma deputação ao Ácio. Depois, em vista da sua recusa, foi em massa ao seu encontro e coroou-o de louros, ao momento em que, em Roma, ia assistir a um espetáculo (Suetônio, Vida dos Doze Césares, 71.49); “Outra vez, por ocasião dos espetáculos consagratórios do Teatro Marcelo, ao se romperem as ligaduras da sua cátedra curul, caiu de costas” (Suetônio, Vida dos Doze Césares, 71.43).

20 Relato de uma passagem em que Augusto, estando no teatro, comentou a um homem, pertencente à ordem equestre, sobre a bebida, e o homem respondeu que Augusto não precisava se preocupar em perder o lugar caso ele se levantasse (Quint. Inst. 6.3.63.).

Conforme destacado na obra *Doze Césares*, Augusto e sua família apreciavam os jogos. Nela, é lembrado que Augusto tinha o costume de observar os jogos no terraço da casa dos seus amigos e dos seus libertos. Por vezes, da galeria imperial, sentado entre a mulher e os filhos. O biógrafo reforça o gosto do imperador por estas atividades ao frisar que se ausentava do espetáculo durante várias horas e, também, por dias inteiros. Suetônio ainda faz uma comparação entre os atos de César e de Augusto:

Desculpando-se de tal falta, designava os que o deviam substituir na presidência. Quando, porém, a eles comparecia, de nada mais se ocupava, para evitar murmúrios populares, tais como os provocados – dizia – por César, seu pai, que se entregava, no decurso dos espetáculos, a ler memórias e cartas e, ao mesmo tempo, a respondê-las. Isso, talvez, porque gostasse dos espetáculos, como nunca escondeu, e, algumas vezes, chegou a confessar ingenuamente (Suetônio, *Vida dos Doze Césares*, 71.44).

De acordo com Alan Cameron, de todas as virtudes, reais e imaginárias, creditadas em diferentes épocas a diferentes imperadores, talvez a mais importante e menos discutida seja a *civilitas*. Em nenhum lugar o imperador se esforçou mais para aparecer como o primeiro cidadão entre seus contemporâneos do que nos jogos. “Se ele pudesse dominar o toque popular, poderia haver sua própria propaganda encarnada” (CAMERON, 1999, p. 175). Este quadro foi visto em Augusto, a exemplo de sua tentativa de se aproveitar do erro de César, sendo caridoso para não fazer nada além de assistir.

Ademais, as celebrações presentes no espaço permitem observar as ligações complexas entre a realidade simbólica e o funcionamento concreto das relações sociais. As celebrações festivas, no período imperial, agiam igualmente como um campo de confronto dos antagonismos de grupo e eram uma oportunidade nítida de integração de todas as camadas sociais em torno da pessoa do *Princeps* (ALMEIDA, 1994, p. 60 *apud* CLAVEL-LÉVEQUE, 1986, p. 2563). Segundo Russel, o teatro ofereceu diferentes experiências de lazer, à medida em que a comunidade se reunia para ser vista, celebrar os deuses e expressar seu poder político ao aplaudir e vaiar figuras proeminentes (RUSSEL, 2016, p. 153).

As representações cênicas, mais que outros tipos de atividade apresentadas, se prestavam às reivindicações de caráter coletivo. “O traço mais interessante das manifestações – das quais o teatro era simultaneamente o objeto da ocasião – era que sua origem não estava restrita ao público” (ALMEIDA, 1994, p.51). Com frequência, os distúrbios nasciam da própria apresentação, isto é, do conteúdo político, fosse por vontade do autor ou dos atores, fosse por alusão intencional ou não aos fatos marcantes. O espaço teatral se constituía, em todos os aspectos sociais, como um meio aberto à expressão política. Além disso, estes espaços de espetáculos também eram marcados por reivindicações, permitindo a conexão e comunicação entre o *Princeps* e a população romana.

Cícero em uma carta que dirigiu a seu irmão (Quinto), diz: “Porque em três lugares o julgamento e a vontade do povo romano podem ser demonstrados especialmente: nas reuniões públicas (*contio*), nas assembleias de votação (*comitia*) e nos assentos dos jogos (teatro e circo) e os gladiadores.”²¹ O teatro, ao mesmo tempo em que oferecia organização para a demonstração do poder político, deixava as elites abertas a uma comunicação que poderia ser, ou não, positiva. Segundo Parker, os romanos se encontravam ligados por um duplo vínculo culturalmente determinado: serem observados publicamente era prova de poder, mas, ao mesmo tempo, serem objeto de visão dos outros significava abertura aos ataques.

Por exemplo, um momento de subversão que ocorreu nesse espaço envolveu a aplicação de versos difamatórios acerca da primeira mocidade de Augusto, versos fundados nos maldizeres que Sexto Pompeu e Lúcio Antônio proferiam contra ele (Suetônio, *Vida dos Doze Césares*, 71.48). Apesar desses momentos, Augusto ainda demonstrou sua autoridade nesses espaços. Ainda que o *Princeps* tenha restringido, nos limites do teatro, a autoridade coercível que os magistrados tinham sobre os atores, parece que tomou para si este assunto. Segundo Suetônio, o *Princeps* reprimiu, rigorosamente, a licenciosidade dos histriões ao ponto de fazer uso da chibata em três teatros.²² Também exilou Estefânio porque soube que foi servido à mesa por uma dama romana casada, vestida de rapaz e de cabelo cortado. Mandou açoitar, à vista de todo mundo, no vestíbulo da sua residência, o pantomimo Hila, em virtude de uma queixa do pretor (Suetônio, *Vida dos Doze Césares*, 71.45).

Houve, todavia, casos de clemência, como o do pantomimo Pilades, oriundo de Sicília, na Ásia menor, e grego de nascimento. O ator foi expulso de Roma e da Itália porque apontou o dedo na direção de um espectador que o vaiava. Porém, escapou do desterro graças à pressão popular que fez com que Augusto anulasse a sentença²³. Ressaltamos com o relato deste acontecimento que a centralização política não liquidou a negociação entre o imperador e os setores sociais. Luciane Omena, em sua obra *Pequenos poderes na Roma Imperial* (2009), evidencia que “a boa convivência do imperador com seus súditos dependia de suas ações moderadoras” (OMENA, 2009, p. 82).

Já com as elites romanas, em especial o grupo senatorial, Augusto utilizava-se da tradicional instituição de amizade (*amicitia*), envolvendo em torno de si relações de aliança. Essa estreita rede de elites permitiu a Augusto criar a estabilidade necessária para implementar mudanças na transição da República ao Principado. Através dessas relações, Augusto procurou apresentar-se como igual aos demais senadores, compartilhando honras com muitos membros do Senado e com os cavaleiros, que se tornaram cada vez mais importantes politicamente.

Com a ordem dos equestres ressaltamos que apesar de Augusto reafirmar distinções claras entre a ordem equestre e a senatorial, o *Princeps* passou a empreender medidas que concedessem maior espaço de atuação a este grupo. Segundo Camila Ferreira Paulino da Silva (2018, p. 271) a importância dos equestres se tornou

21 Cic. Pro Sestio, 106.

22 Os teatros de Pompeu, Balbo e Marcelo.

23 Dião Cássio, 17.5

tão grande que, em determinado momento do Principado, muitos optaram por permanecer nessa ordem, ao contrário do costume anterior de ascender socialmente, passando da ordem equestre para a ordem senatorial.

Desta forma, ressaltamos novamente o uso de um discurso construído, ou seja, uma forma de legitimação do Imperador Augusto através dos usos e das práticas que eram aparentemente tradicionais da República, apesar da concentração de seus poderes. O título *Princeps Senatus* é um exemplo disto. Augusto ganhou um título republicano, que tradicionalmente representava o mais velho e experiente entre os senadores, todavia, o imperador deu um novo sentido ao termo, já que, na prática, Augusto obtinha uma centralização do domínio político de todos os cidadãos e aliados. Através das variadas denominações e outras práticas igualmente essenciais²⁴, o *Princeps* fortaleceu sua posição hegemônica sobre seus pares (COLLARES, 2010, p. 53).

Ao fazer uma análise do comportamento social dos imperadores romanos, numa composição de aproximação e distanciamento entre os conceitos de rei (*supervia*) e de cidadania (*civilitas*), Wallace-Hadrill busca demonstrar a ambivalência inerente à própria posição do governante no exercício de suas funções:

Certos tipos de conduta sugerem que um homem é igual a seus companheiros; outros servem para criar uma distância social. Em termos latinos, o comportamento dos imperadores flutuava entre *civilitas* e *supervia*, a atitude desdenhosa de um rei e de um ser sobre-humano. [...] Segundo Aristóteles, examinando as causas da derrubada de vários tipos de constituição, considera que há duas circunstâncias principais que colocam o monarca em perigo: ódio e desprezo. Para se salvar do desprezo, um monarca deve cultivar uma concha protetora" (WALLACE, 1982, p. 33).

Ainda segundo o autor, distanciando-se de uma caracterização dominante, ora monárquica ora republicana, a ambivalência entre as duas esferas é visível em várias situações. Por exemplo, a construção da imagem do imperador, a partir das moedas, que nos anversos imperiais carregavam a cabeça do imperador, assim como as moedas helenísticas carregavam a cabeça do rei. No entanto, a iconografia do principado enfatiza o status republicano do imperador: sua titulação nesses objetos chama a atenção para as formalidades legais, sem o caráter monárquico (WALLACE-HADRILL, 1982, p.32-33). Ou seja, concordamos com o autor sobre a complexidade do novo governo formado pelo *Princeps*, uma vez que a posição de Augusto não se encaixava em nenhum destes moldes (republicanos/monárquicos), mas sim por trazer diferentes configurações no processo comunicativo romano.

No Principado, Augusto exerceu um grande controle sobre as intervenções topográficas públicas da cidade, mudando a dinâmica de competição aristocrática pela reparação, construção e decoração dos espaços públicos. A exemplo, a estrutura do

24 Por exemplo, o uso de uma ancestralidade de Júlio César e de uma propaganda política urbanística.

espaço público do teatro reflete o poder político, as cerimônias e os rituais públicos tradicionais da sociedade romana. Elementos estes utilizados por Augusto como instrumento de sua legitimação.

CONCLUSÃO

Buscando compreender a sociedade envolvida na nova percepção de governo do Principado, que foi inaugurado por Augusto, objetivamos trazer à tona a importância do espaço público do Teatro para a conexão entre o imperador e estes grupos de apoio tão necessários à manutenção do poder do *Princeps*. Considerando que o teatro foi um espaço de opinião pública, não restrito às elites, mas aberto a todos os segmentos e estratos sociais.

Através do panorama cívico do Teatro de Marcelo, percebemos o quão importante foi o contato de Augusto com todas as camadas da sociedade. E esta conexão era feita através das regras de hierarquização que foram reforçadas pelo *Princeps* no âmbito do teatro, com a criação da *Lex Iulia Teatralis*. Assim, voltando-se para valores mais tradicionais da República, percebemos a preocupação de Augusto em reorganizar tais arranjos, reforçando posições e criando definições, principalmente em relação à ordem equestre.

Porém, notamos que, ao mesmo tempo em que se voltou para os valores tradicionais, Augusto permitiu, no espaço de entretenimento, a presença de toda a população. Uma população que se expressava politicamente e possuía um papel relevante no jogo político. Depois de Augusto, tornou-se comum fazer pedidos ao Imperador nos circos e teatros. Ficando evidente que as solicitações apresentadas em um teatro, com a presença de um grande número de pessoas, eram potencialmente políticas.

Focalizamos o Teatro de Marcelo em nosso estudo exatamente por ele ser um espaço de demonstração desta mistura de elementos da política do Imperador Augusto: o significado da construção de um teatro de pedra para o programa urbanístico augustano, a personificação do momento em que ele foi edificado, com a presença de toda a camada social de Roma ordenada sistematicamente; além dos próprios ritos e cerimônias efetuados no espaço. Sabemos que não podemos elevar um único edifício público a um patamar diferenciado dos outros monumentos importantes para a propaganda imperial de Augusto, porém, além de ser um espaço pouco estudado na historiografia nacional e estrangeira, o Teatro apresenta uma riqueza de aspectos para o estudo do assunto.

FONTES

CÍCERO. *Carta I*, 1 de Marco Túlio Cícero ao irmão Quinto. Tradução de SANTOS, Igor Moraes. Revista de Ciências do Estado, Belo Horizonte, v. 3, n. 2, p. 78-93, jun./dez. 2018. Título original: Ad Quintum fratrem I, 1. In: M. Tulli Ciceronis Epistularum Ad

Quintum fratrem Libri Tres. Cf. *Epistole al fratello, Quinto e altri epistolari minori. A cura di Carlo di Spigno*. Torino: Unione Tipografico-Editrice Torinese, 2002, p. 50-95.

CICERO. *Dos Deveres*. Tradução de A. Chiapeta. Revisão de G.C. Souza. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

CICERO. Letters to Quintus and Brutus. Letter Fragments. Letter to Octavian. *Invectives*. Handbook of Helectioneering. Tradução D. R. Shackleton Bailey. Cambridge: University of Cambridge, 2012.

CICERO. *Political Speeches*. Translation with Introduction and notes by D. H. Berry. Oxford: Oxford University Press, 2006.

DIO CASSIUS. *Roman History. Books LXI-LXX*. With an English translation by Earnest Cary. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 2005.

PLINY, the Elder. *The Natural History*. John Bostock, M.D., H. T. Riley, Esq., B.A., Ed. Disponível em: <http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus:text:1999.02.0137:book=1:chapter=dedication&highlight=plinius>. Acesso em 17 de julho de 2020.

SÊNECA, L. *Cartas a Lucílio*. Tradução, Pref. e Notas de J. A. Segurado e Campos. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1991.

SUETÔNIO, *A Vida dos Doze Césares*. Edições do Senado Federal, volume 171, Brasília, 2012, ISBN: 978-85-7018-420-7.

SUETONIUS. 'Life of Augustus' In: SUETONIUS. *Lives of the Caesars*. Trad. J. C. Rolfe. London: William Heinemann, 1914. (The Loeb Classical Library).

TÁCITO, *Anais*. Trad. J. L. Freire de Carvalho. São Paulo: W. M. Jackson Inc. Editores. Vol. I, II, III, IV, V e VI, 1952.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGULHON, M. Politiques, images, symboles dans la France post-révolutionnaire. In: Histoire vagabonde, t. I. *Ethnologie et politique dans France contemporaine*. Paris: Flammarion, 1987.

ALBERTO, PAULO F. *O Simbólico na Construção da Imagem e do Programa ideológico de Augusto: mitos e fundação da Cidade*. Ágora, Estudos Clássicos em Debate 6, Unidade Lisboa, 2004, p. 27-50.

BALANDIER, George. *O Poder em Cena*. Brasília: Edunb, 1980.

BUONFIGLIO, Marialetizia. M. E. Blake e Lo Sviluppo dell' oppus testaceum a Roma: Il Caso del Teatro di Marcello. *Musila e Sectilla, An International Journal of Study of Ancient Pavements an Wall Revetments in their Decorative an Architectural Context*. Fabrizio Serra Editore, Pisa, Roma, 2010, p. 109-122.

CAMERON, Alan. *The Circus Factions: Blues and Greens at Roman Byzantium*. Oxford: Claredon, 1999.

CATROGA, Fernando. Pátria Nação. (p.15-32). In: NAXARA, Márcia e CAMILOTTI, Virgínia. (Org.) *Conceitos e linguagens: construções identitárias*. São Paulo: Intermeios, 2013.

CLARIDGE, Amanda. *Roman An Oxford Archeological Guide*. Oxford University Press Inc. New York, 2010. P. 275-276.

CORASSIN, M. L. *O cidadão romano na República*. Projeto História, São Paulo, n.33, dez. 2006, p. 271-287.

EDMONDSON, J. Public spectacles and Roman social relations. In: BASARATTE, N.; CASTELLANO, HERNÁNDEZ, A. (ed.). *Ludi romani: espectáculos en Hispania Romana*. Mérida: Museo Nacional de Arte Romano, 2002, p. 9-29.

FAVRO, Diane. "Pater Urbs: Augustus as City Father of Rome". *Journal of the Society of Architectural Historians*, Vol. 51, No. 1, Mar. 1992, p. 61-84.

FAVRO, Diane. *The Urban Image of Augustan Rome*. Cambridge University Press, 1996.

FRÚGOLI, Heitor Jr. *Sociabilidade Urbana*. Coleção Passo-a-Passo. Jorge Zahar Editores, Rio de Janeiro, 2007

GONÇALVES, Ana Teresa. *A Noção de Propaganda e sua Aplicação nos Estudos Clássicos: O Caso dos Imperadores Romanos Septímio Severo e Caracala*. Jundiaí: Paco Editorial, 2013.

GUARINELLO, Norberto Luiz. *História Antiga*. São Paulo: Editora Contexto, 2013.

GRIMAL, P. *As Cidades Romanas*. Lisboa: Edições 70, 2009.

_____. *O século de Augusto*. Lisboa: Edições 70, 2008.

GUNDERSON, E. The Flavian Amphitheatre: All the world as stage. In Boyle; Dominik. (Eds.). *Flavian Rome: Culture, Image, Text*. Boston: Brill, 2003.

HORDEN, P.; PURCELL, N. *The Corrupting Sea: A Study of Medieterranean History*. Oxford: Blackwell, 2000.

JOSÉ, Natália Frazão. *Retratos de Augusto, A Construção de um Imperador Romano*. Editora Prismas, Curitiba, 2016.

_____. *Imagem e Poder: construções iniciais acerca das imagens discursivas sobre Augusto nas biografias e histórias do Principado Romano (séculos I a.C. A III d.C.)* [en línea], De Rebus Antiquis 4 (2014). Disponível em: <http://bibliotecadigital.uca.edu.ar/repositorio/revistas/imagem-poder-augusto-biografias.pdf>

LEVICK, Barbara. *Tiberius the Politician*. Routledge, 1999.

LINTOTT, Andrew. *The Romans in Age of Augustus*. Wiley-Blackwell, A John Wiley & Sons, Ltd., Publication, 2010.

LUCIANI, Franco. "Public Slaves in Rome and in the Cities of the Latin West: New Additions to the Epigraphic Corpus". *From Document to History*. Brill, 2019. 279-305.

MARTINS, Paulo. *Imagem e Poder, Considerações sobre a Representação de Otávio Augusto*. Edusp, São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2011.

MARTINS, Paulo Henrique. *A Sociologia de Marcel Mauss: dádiva, simbolismo e associação*. Revista Crítica de Ciências Sociais, 73, Dez. 2005, p. 45-66

MAUSS, Marcel. *Sociologia e Antropologia*. Tradução Paulo Neves. 3º ed. Catalogação da Fonte de Departamento Nacional do Livro, Fundação da Biblioteca Nacional. São Paulo: Cosac Naify, 2003.

MILLAR, Fergus. *The Emperor in Roman World, 31 bc – ad 337*. Printed in Great Britain by Ebenezer Baylis and Son Ltd. The Trinity Press, 1977.

OMENA, Luciane Munhoz de. *Os Pequenos Poderes na Roma Imperial: os setores subalternos na ótica de Sêneca*. Ilha Vitória: Editores Flor&Cultura, 2009.

PARKER, Holt N. Observed of All Observers: Spectacle, Applause, and Cultural Poetics in the Roman Theater Audience. *Studies in the History of Art*, Vol. 56, Symposium Papers XXXIV: The Art of Ancient Spectacle 1999, p. 162-179.

PLATNER, S. B. *A topographical dictionary of Ancient Rome*. London: Oxford University Press, 1929, p. 513-515.

RAPOPORT, Amos. *The Meaning of Build Environment, A Nonverbal Communication Approach*. The University of Arizona Press Tucson, 1982.

_____. *Origens Culturais da Arquitetura*. In: SNYDER, James C. e CATANESE, Anthony. Introdução à Arquitetura. Rio de Janeiro: Ed. Campus Ltda., 1984.

RAWSON, Elizabeth. *Ordinum: Lex Julia Theatralis*. *Paper of British School at Rome*, Vol. 55, 1987, p.83-114. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/40310839>. Acesso em 19 de julho de 2020.

ROSE, Peter. Spectators and Spectator Comfort in Roman Entertainment Buildings: A Study in Functional Design. *Papers of the British School at Rome*, Vol. 73 (2005), p. 99-130.

RUSSEL, Amy. *The Politics of Public Space in Republican Rome*. Cambridge University Press, 2016.

RYKWERT, Joseph. *A ideia de Cidade. A Antropologia da Forma Urbana em Roma, Itália e no Mundo Antigo*. São Paulo: Perspectiva, 2006, (Coleção Estudos; 234/ dirigida por J. Guinsburg). 1ª Edição, 1976.

SALISBURY, Joyce. *Women in the Ancient World*. Santa Barbara, California, ABC Clio, 2001, p.2; LEVICK, Barbara. *Tiberius the Politician*. Routledge, 1999.

SEAR, Frank Bear. *Roman theatres: an architectural study*. Oxford: Oxford University Press, 2006.

SILVA, Camila Ferreira Paulino da. *A Representação de Augusto no Lugar Social do Poeta no Principado de Augusto a partir das Epístolas de Horácio*. Tese de Doutorado – Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, 2018.

SILVA, Gilvan Ventura da. Ordem e Desordem na Cidade Antiga: O Teatro entre a Tradição Clássica e Cristã. In: VIEIRA, Ana Livia Bomfim (Org.); ROSA, Claudia Beltrão da (Org). *Teatro Grego e Romano, História, Cultura e Sociedade*. Editora UEMA, São Luís, 2015.

SIMMEL, Georg. Sociologia. In: MORAES FILHO, Evaristo (org). São Paulo: Atica, 1983.
SOJA, E.W. *Postmodern Geographies. The Reassertion of Space in Critical Social Theory*. London and New York, 1989.

VEYNE, Paul. *O Império Grego-Romano*. Rio de Janeiro: Elsevier Editora Ltda, 2009.

ZANKER, Paul. *Augusto y el poder de las imagines*. Madrid: Alianza Forma, 2005.

ZANKER, Paul. By Emperor, for the people: "popular" architecture in Rome. In: BJORN, Edwald C.; NOREÑA, Carlos F (Org.). *The Emperor and Rome, Space, Representation and Ritual*. Cambridge University Press, 2010.

POSSÍVEIS INTERFACES ENTRE A ICONOGRAFIA DA CERÂMICA MEDITERRÂNICA ANTIGA E AS OBRAS DE PINTURA DA EXPOSIÇÃO GERAL DE BELAS ARTES DE 1890

CINTYA DOS SANTOS CALLADO

Doutoranda em Artes Visuais (UFRJ)

cintya.callado@museus.gov.br

Orientadora: Prof.^ª Dr.^ª Angela Ancora da Luz (UFRJ)

RESUMO

O presente artigo surge do interesse em saber em que medida a iconografia das cerâmicas do Mediterrâneo Antigo serviu de inspiração para a composição acadêmica dos pintores brasileiros da Academia Imperial de Belas Artes no fim do século XIX, sobretudo nas obras da Exposição Geral de Belas Artes de 1890, que é o meu objeto de estudo de Doutorado. Os artistas aqui mencionados são Henrique Bernardelli e José Ferraz de Almeida Júnior, que exibiam seus trabalhos frequentemente nas exposições da Academia e receberam diversas premiações, enquanto que os vasos utilizados para a análise comparativa são de proveniência ática, coríntia e ápula. A metodologia de análise utilizada baseia-se no conceito de anacronismo, enfatizando os “vários tempos” presentes numa obra de arte, proposto pelo teórico Georges Didi-Huberman.

PALAVRAS-CHAVE

Pintura; Mediterrâneo Antigo; Exposições Gerais

ABSTRACT

The present article emerges from the interest in knowing in what measure did Ancient Mediterranean pottery iconography served as an inspiration to academic composition of Imperial Academy of Fine Arts' brazilian painters in the late XIX century, mainly in the pictures of the 1890 Salon, which is my study object in Doctorate. The artists here mentioned are Henrique Bernardelli and José Ferraz de Almeida Júnior, who often exhibited their pictures at the Academy Salons and won many awards, ar-

tists here mentioned are Henrique Bernardelli and José Ferraz de Almeida Júnior, who often exhibited their pictures at the Academy Salons and won many awards, while the vases used for comparative analysis are of atic, corinthian and apulian provenance. The analysis methodology is based on the concept of anachronism, emphasizing the "various times" present in a work of art, proposed by the theorist Georges Didi-Huberman.

KEYWORDS

painting - Ancient Mediterranean - Salons

A pesquisa de cerâmica antiga vem de um grande interesse de estudo pelas sociedades mediterrânicas. Acreditamos que a iconografia presente nos vasos mediterrânicos seja um importante instrumento para pensarmos a realidade vivida pelos grupos sociais na Antiguidade. Tais imagens podem ser comparadas àquelas presentes nas revistas ilustradas do final do século XIX e são relevantes para preencher lacunas, muitas vezes, deixadas pelos textos (POTTIER, 1894 *apud* CERQUEIRA, 2005).

Percebemos, em alguns vasos, a narrativa de cenas histórico-épicas e de cenas do cotidiano. São temas muito presentes nas obras de pintura das Exposições Gerais de Belas Artes (EGBAs). As cenas de cotidiano são recorrentes nas pinturas que temos analisado na nossa tese de doutorado, que se ocupa da EGBA de 1890¹. Há, portanto, um ideário na pintura do século XIX que tem muitas aproximações com a cerâmica antiga. Cremos que, por conta de tais aproximações, seja possível uma leitura comparativa entre essas diversas cenas, presentes na iconografia dos vasos antigos e nas obras de pintura do século XIX.

Não se trata, nesta análise, que está em suas etapas iniciais, de afirmar que um pintor do século XIX tenha sido influenciado diretamente por determinada obra de um pintor grego da Antiguidade ao fazer o seu trabalho, mas observar a atmosfera que circulava entre os pintores brasileiros desse período e, em particular nos que expuseram na EGBA de 1890: O ideário da Antiguidade estava presente entre esses artistas?

É imprescindível lembrarmos que as obras dialogam com seu tempo. De acordo com Argan e Fagiolo (1994), a produção da obra de arte se faz em determinada sociedade e depende de um contexto histórico específico, estando o artista implicado ativamente nessa sociedade, mediante o desfrute que é feito de sua produção. Para os autores "é, pois, possível estudá-la [a atividade artística] como **determinada** e como **determinante**" (1994, p.36).

Também é importante termos em mente que os vasos da Antiguidade e as pinturas do século XIX foram feitos com finalidades distintas. Os primeiros tinham um caráter utilitário. Um pintor de vasos da Antiguidade fazia a cerâmica para o seu sustento, com fins comerciais. Os vasos não eram considerados obras de arte. Eles

¹ Na página 10, há uma breve definição do que seja uma exposição geral e a descrição de alguns dados importantes da EGBA de 1890.

eram encomendados para compor rituais, como as cerimônias fúnebres, ou serviam ao cotidiano da população, sendo usados para armazenar água, óleos, perfumes, azeite. As obras de pintura do XIX, ainda que algumas fossem também produzidas sob encomendas, eram concebidas, desde a sua criação, como obras de arte e se destinavam à contemplação do público.

Um estudo comparativo entre ambos os períodos não pode prescindir dessas constatações. No entanto, ela não torna impossível comparar períodos distantes, pois alguns elementos podem ser identificados em tempos diversos. É o caso de alguns temas escolhidos pelos artistas para comporem seus trabalhos.

Devemos evitar, portanto, os radicalismos e o temor dos anacronismos, inerentes à qualquer pesquisa do historiador. Não seria diferente ao trabalharmos com análises comparativas.

Segundo Didi-Huberman (2015, p. 26), levar em conta os anacronismos é um risco necessário para o historiador que, ao reconhecer a impossibilidade de se fazer história sem lançar mão dessa multiplicidade, revela mais obviamente sua manipulação do tempo, o que é um grande temor para os positivistas. No entanto, ao se fazer história, sempre se lança mão do anacronismo, ainda que alguns relutem em admiti-lo, sob a alegação de parecer falta de rigor e objetividade no fazer histórico. Não é possível acessar nem reconstruir o passado absoluto, exato ou puro. O que fazemos é uma indagação para a memória – e não para o passado –, com suas manipulações do tempo.

O interesse pela arte da Antiguidade está muito presente no estilo artístico que chamamos de Neoclassicismo. Lemos sempre que tal estilo traz um “resgate da arte grega ou greco-romana” nos séculos XVIII e XIX. A influência direta da arquitetura neoclássica no Brasil pela arquitetura greco-romana, vista como uma “arte maior” nesse período, é evidente. O que propomos, para além de tal influência, é a percepção de uma possível inspiração da iconografia das cerâmicas, como também contribuidora desse ideário da Antiguidade, na pintura oitocentista no Brasil.



Figura 1: Cratera com volutas ápula de figuras vermelhas. Pintor de Licurgo. Londres, *British Museum*, 1931,0511.1, @britishmuseum.org.

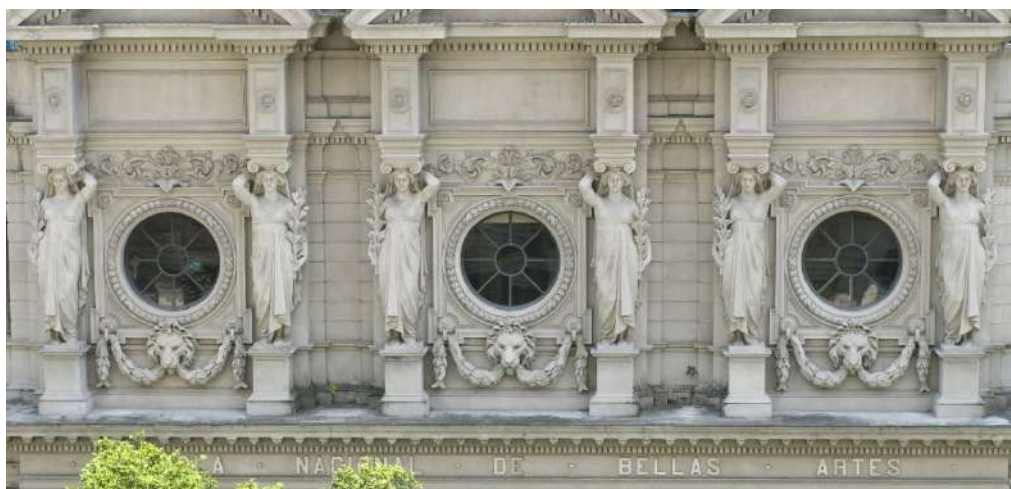


Figura 2: Fachada do Museu Nacional de Belas Artes (Avenida Rio Branco). Foto: Jaime Acioli.



Detalhe: Capitel jônico com volutas.

Se na arquitetura e escultura, a influência da arte da Antiguidade é muito profícua, em se tratando da pintura, até onde pudemos pesquisar, não há evidências tão claras. No que pensavam, então, os artistas e críticos de arte do século XIX no Brasil quando se referem à herança da arte greco-romana na pintura? Sabemos que quadros antigos importantes, descritos com detalhes em fontes escritas, não duraram até aqueles dias. Mas eram referências para uma obra de arte de excelência. Vejamos esse trecho de Gonzaga Duque² (*apud* CHIARELLI, 1992, p.219), enaltecendo a pintura de natureza morta de Estevão da Silva³:

2 Gonzaga-Duque foi um influente crítico de arte do século XIX.

3 Estevão da Silva (1845-1891) foi um pintor negro fluminense. Produziu uma quantidade significativa de retratos, um gênero artístico muito apreciado no século XIX. Foi premiado na Academia Imperial de Belas Artes por seus retratos e suas pinturas de natureza morta.

Conta-se que Zeuxis⁴, o célebre rival de Parrhasius⁵, pintou um cacho de uvas tão perfeito que os pássaros vieram debicá-lo, iludidos pela frescura, cor e forma dos preciosos bagos. Será possível que a imaginação dos pósteros, talvez menos pitoresca que a dos gregos, venha a procurar forma condigna para caracterizar a mestria com que Estevão da Silva pinta os frutos desta nossa natureza tropical. Não sei se já lhe aconteceu atarantar-se diante de gárrulo enxame de pássaros que, invadindo seu atelier, viesse beliscar as telas, mas posso afirmar que os seus quadros desafiam o nosso paladar.

Cabe, no entanto, outra indagação: Somente o registro escrito foi suficiente para se reconstruir um ideário para a pintura brasileira do século XIX?



Figura 3
ESTEVÃO DA SILVA
Frutas
Óleo s/tela
66,2 x 55,2 cm
1888

Museu Nacional de Belas Artes/Ibram/M. Turismo

Muitos elementos da arte antiga foram descobertos a partir do século XVIII. Túmulos etruscos, com seu interior repleto de pinturas, não negam a influência da pintura mural e da pintura de vasos grega. As primeiras cerâmicas descobertas na Etrúria também datam desse período. Já no século XIX, há grandes descobertas da cerâmica grega e das tumbas macedônicas, as quais conservam muitas pinturas. Podemos falar, portanto, de uma presença visual da Antiguidade, em razão dessas grandes escavações. A cerâmica antiga teve forte influência nas artes decorativas dos oitocentos.

4 Zeuxis foi um pintor grego do século V AEC.

5 Parrhasius foi um pintor grego do século V AEC.

Há um fato a se considerar. Nesse momento, lidava-se, ao mesmo tempo, com a valorização da Antiguidade e a visão das artes decorativas como “artes menores”, em comparação às belas artes (arquitetura, escultura e pintura):

O termo *beaux-arts* (belas-artes) é aplicado às chamadas “artes superiores”, de caráter não-utilitário, opostas às artes aplicadas [produção artística desempenhada para o uso cotidiano] e às artes decorativas [...]. Se a noção *beaux-arts* é estabelecida no século XVIII, a distinção entre “artes maiores” e “menores” (ou aplicadas) remonta à Antiguidade clássica, pela separação entre artes liberais (relacionadas às “atividades mentais”) e artes mecânicas, ligadas aos trabalhos práticos e manuais. De modo similar, os gregos distinguem as artes superiores (que dizem respeito aos sentidos considerados superiores, visão e audição) das menores, de modo geral associadas aos ofícios manuais e ao artesanato. (ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL DE ARTE E CULTURA BRASILEIRAS, 2020).

Apesar de ser considerada uma “arte menor” nesse momento, a iconografia da cerâmica não teria sido influenciadora da pintura do século XIX, sobretudo no que se convencionou chamar de estilo neoclássico? Vasos trazem cenas de batalhas, de cotidiano, de flores e de frutos. Essas cenas não teriam sido inspiradoras? É o que procuraremos investigar ao longo desse trabalho.

Outra questão interessante advém da escolha dos vasos para esse estudo comparativo. Por que não optar por uma pintura mural funerária, por exemplo, para o cotejamento?

Pensando no contato visual, realizado presencialmente, de um pintor brasileiro do século XIX com a arte greco-romana, remontamos às suas premiações na Academia Imperial de Belas Artes (AIBA). Um artista brasileiro que recebesse o prêmio de viajar para a Europa para estudar pintura iria, predominantemente, para a França ou para a Itália. Seu roteiro não incluía a Grécia, daí não ser razoável que esse artista se deparasse com a arte de uma pintura mural feita numa tumba, por exemplo. Os vasos, com sua potente circulação, era o objeto mais próximo vindo da Grécia e trazido na sua integridade para os museus da França e da Itália, possibilitando que os artistas brasileiros contemplassem esses objetos, tornados obras de arte, nos museus europeus.

Diante do exposto, faremos agora uma breve definição das exposições gerais e seguiremos com a comparação entre as obras da Antiguidade e do século XIX.

AS EXPOSIÇÕES GERAIS DE BELAS ARTES

As exposições de arte surgem no Brasil com forte influência dos salões oficiais de arte franceses. A formação acadêmica brasileira está firmada na vinda da Missão

Artística Francesa para o país em 1816. Neste mesmo ano, D. João VI cria a Escola Real das Ciências, Artes e Ofícios, dando “origem à primeira escola de ensino artístico no Brasil” (LUZ, 2005, p. 51).

As exposições da AIBA, em 1840, deixam de ser restritas aos discentes e docentes, e passam a ser gerais, abertas aos demais artistas. A primeira EGBA ocorrera em dezembro desse ano.

A EGBA de 1890, objeto da minha tese, contou com 209 produções de pintura, aconteceu entre os dias 26 de março e 30 de abril, durando trinta e quatro dias (AI/EN 28.10), antes da AIBA ter seu nome modificado para Escola Nacional de Belas Artes (ENBA), o que ocorreu a partir do decreto 983, de oito de novembro de 1890 (LUZ, 2005, p.84). Contou com duzentos e setenta e nove trabalhos exibidos, sendo 209 produções de pintura.

Através da nossa pesquisa, constatamos que algumas das obras que figuraram na referida exposição foram adquiridas pela ENBA e hoje pertencem ao acervo do Museu Nacional de Belas Artes (MNBA). Podemos citar algumas como: *Morro da Viúva* – Rio de Janeiro, de Joaquim José da França Júnior; *Praia Formosa*, de Hipólito Caron; *Turbínio* e *Funeral* em S. Doná, de Antonio Parreiras; *Flores* (três obras de mesmo nome), de José Luis Ribeiro Coatiara, *Paisagem*, de João Baptista Pagani, *Os bandeirantes*, de Henrique Bernardelli e *Caipiras negaceando*, de José Ferraz de Almeida Júnior (AI /EN 28.11). Duas dessas obras destacamos nesse artigo: *Caipiras negaceando* e *Os bandeirantes*. Bernardelli recebeu a primeira medalha de ouro da EGBA de 1890 por esse trabalho. A seguir, iremos compará-las com algumas pinturas de vasos do Mediterrâneo Antigo.

A PINTURA CERÂMICA MEDITERRÂNICA ANTIGA COMO POSSÍVEL INSPIRAÇÃO PARA A PINTURA DE HENRIQUE BERNARDELLI E ALMEIDA JÚNIOR



Descrição⁶: Um oleiro jovem, sem barba, com um tecido sobre o ombro esquerdo, sentado fazendo a alça de uma kylix (cálice), que está sobre um torno. Um já pronta na parte superior: quatro kylix, empilhadas duas a duas e uma enócoa.

Figura 4: Cálice ático de figuras negras. Londres, British Museum, 1847,1125.18, @britishmuseum.org

6 As legendas e descrições da iconografia dos vasos antigos foi feita a partir daquelas constantes no site do British Museum, com algumas supressões e outros acréscimos.

Analisando a imagética presente nos vasos⁷, a partir de nossa leitura acerca do tema, deparamo-nos com uma certa noção de ambiguidade presente nas imagens, um imbricamento entre o real e o ideal na representação das práticas sociais, que não se configura, necessariamente, numa dúvida emergente a partir da pesquisa com os vasos, mas que pode ter sido gerada já na sua produção. Segundo Cerqueira (2004), é necessário “considerar que essas práticas sociais são abordadas de forma ambígua, pois ao mesmo tempo em que tratam de modo realista elementos do cotidiano, idealizam-no, dele selecionando alguns aspectos e censurando outros”.



Descrição: Caça-javalis: No centro está o javali, lado direito à vista, com um cão de caça agarrando suas ancas traseiras, e outro atacando-o pela frente; os cães são brancos, com contornos pretos. Acima do javali há um pássaro voando para a esquerda. De ambos os lados está um caçador nu, com cabelos longos, fillet (adorno que está na cabeça) e clâmides (peça do vestuário feita de tecido de lã) brancas no braço esquerdo, atacando o javali com uma lança; ele já está ferido com quatro lanças. Atrás, do lado direito, um e do lado esquerdo, dois, caçadores semelhantes avançando e atacando com lanças. Todos são barbudos, exceto o da frente à direita.

Figura 5: Cratera com colunas coríntia. Grupo Andromeda. Londres, *British Museum*, 1772,0320.6.+ , @britishmuseum.org

Não existe, portanto, a necessidade rígida de definir uma imagem como mítica ou real. É possível pensar nesses dois espectros na análise iconográfica de um único vaso. De acordo com Cerqueira (2004),

O outro elemento fundamental da iconografia positivista, o atributo, continua sendo a chave da decifração iconológica dos vasos. O atributo passou, no entanto, a ser visto de forma mais ambígua: nem sempre um atributo garante com certeza a identificação de uma cena como humana ou divina, realista ou idealista, uma vez que os pintores enriquecem o interesse por suas obras por meio de um jogo de intercâmbio fluido entre o plano mitológico e o humano, entre a realidade ideal e a concreta.

7 Para este trabalho, os vasos selecionados provêm de Atenas, Corinto e Apúlia.



Descrição: Dois artesãos perto de uma fornalha. No centro está o forno, uma alta estrutura cilíndrica com um topo piramidal se erguendo em degraus. À esquerda, uma figura barbuda nua, sentada em um banquinho, lado direito à vista, empurra um pedaço de metal na porta aberta no fundo da fornalha, através do qual um fogo ardente é visível; ele segura-o com pinças e mantém a mão esquerda como que para proteger-se do fogo. Atrás da fornalha, parte do fole é visível, e acima da cabeça da figura um martelo e uma pinça suspensos. À direita, está uma figura semelhante, de pé, lado esquerdo à vista, com uma leve barba, mão esquerda no quadril, e à direita um martelo; atrás dele está um martelo, e suspenso acima dele um martelo e uma pinça. À frente e atrás dele estão inscrições; acima e na frente do outro, uma inscrição.

Figura 6: Enócoa ática de figuras negras. Londres, British Museum, 1846,0629.45, @britishmuseum.org



Descrição: Dentro de um círculo de meandros, um velho sapateiro trabalhando em sua loja. Ele está sentado sobre um *diphros* (banquinho), parcialmente visto, sobre o qual está uma almofada listrada diante de um cavalete (*trapeza*) vista em perspectiva à direita. Sobre ele, está o quadrado usual de madeira dura, sobre o qual o sapateiro colocou uma longa tira de couro, e com a mão esquerda estendida sobre ela, ele a mantém em posição, enquanto com a direita corta cuidadosamente com uma faca em forma de meia-lua (*tomeús*). Ele é careca na coroa da cabeça, tem uma barba curta e testa enrugada, e usa um manto em volta das pernas. Seu olho é de forma incomum, tendo a pupila pontilhada e de forma arcaica. A ponta do cabelo contra a carne é pontilhada; o formato da cabeça e do nariz são peculiares. A seus pés está uma cesta de vime cúbica. A mesa tem uma prateleira inferior, com duas aberturas retangulares. No campo, estão pendurados objetos destinados a caracterizar a oficina: à esquerda, duas peças de couro recortadas para a sola e a cabedal, respectivamente, de uma bota; depois, um martelo, uma bota, uma sandália e um segundo *tomeús*.

Figura 7: Cálice ático de figuras vermelhas. Londres, British Museum, 1865,0722.14, @britishmuseum.org

Tal análise serve também, em alguma medida, para pensarmos a composição do século XIX. Tomemos a obra “Primeira Missa no Brasil”, de Vítor Meireles, pintor proeminente da Academia, como exemplo. Apesar de abordar um fato histórico, ele representa as personagens de maneira idealizada: os índios submissos, atentos ao sermão do frei franciscano Henrique de Coimbra.



Figura 8

Vítor Meireles

Primeira Missa no Brasil

Óleo s/ tela

270 x 357 cm

1860

Museu Nacional de Belas Artes/Ibram/M. Turismo

Um outro exemplo é a pintura Os Bandeirantes, de Henrique Bernardelli. Ao mesmo tempo em que o artista busca um realismo ao retratar os bandeirantes – desbravadores do interior do Brasil – agachados, bebendo água num rio, ele representa os índios, sobretudo o que está de pé, numa posição de superioridade, olhando os bandeirantes de cima para baixo. Essa visão idealizada não transmite a captura e morte de muitos indígenas, feita pelos bandeirantes, nesse processo de interiorização do país.



Descrição: Muita folhagem e rochas. Homens vestidos com camisa de manga, calça e botas. Sobre os mais à frente na imagem, um usa lenço na cabeça e o chapéu de um deles está no chão. Estão agachados bebendo água do rio. Outros companheiros se aproximam. Um deles, de chapéu e vestimenta característica. Dois índios, com trajes típicos, os observam beber água. Não há sinais de embate ou de captura. Um dos dois, numa posição imponente (ele parece mais alto que as demais personagens, inclusive), de pé, em destaque na tela, olhando para baixo, ou seja, para aqueles homens agachados. O outro está sentado, também olhando – para baixo – na direção dos bandeirantes.

Figura 9

Henrique Bernardelli

Os bandeirantes

Óleo s/ tela

400 x 290 cm

s/d

Museu Nacional de Belas Artes/Ibram/M. Turismo

Cotejando a pintura de Bernardelli com as pinturas dos vasos mediterrânicos antigos, percebemos importantes correspondências:

- a) a imponência dos caçadores de javali em relação aos animais e a imponência do índio em *Os Bandeirantes*. Há uma idealização dessas personagens;
- b) os temas laborais, ou seja, as atividades rotineiras do homem, estão presentes tanto no quadro quanto nos vasos. A “profissão” é um tema de destaque: o oleiro, os fundidores de metal, os caçadores e os bandeirantes;
- c) na porção “realista” das obras de ambos os períodos, há uma exposição da crueza do ofício, sem idealizações. Basta olharmos, por exemplo, para a posição de subalternidade dos bandeirantes, agachados, em meio à sede, e compararmos com o semblante de um homem, já mais velho, fazendo sapatos.

Comparando *Caipiras negaceando* com a iconografia dos vasos, temos:



Descrição: Muita folhagem. Dois homens, um grisalho (cabelo e barba) e o outro mais jovem (cabelos pretos). Seus trajes aludem ao homem sertanejo: chapéu, lenço, calças e blusas dobradas, jaqueta sobre a blusa. Ambos estão armados com uma espingarda. O homem da direita, de pé, tem um semblante de tensão, como quem está com os ouvidos atentos aos sons, enquanto que o da esquerda, agachado, mantém os olhos atentos. O mais velho parece alertar o companheiro, pondo a mão direita no seu ombro, sobre ter ouvido algum ruído importante. Há alguém escondido na mata. Os “caipiras” estão à espreita, engodo para os inimigos.

Figura 10

José Ferraz De Almeida Júnior

Caipiras Negaceando

Óleo s/tela

280 x 215 cm

1888

Museu Nacional de Belas Artes/Ibram/M. Turismo

- a) o “negacear” como ritual subjacente ao trabalho. É possível traçar um paralelo com os caçadores de javali: todos, igualmente posicionados, com a sua lança na mão direita, para atacar o animal;
- b) em relação ao realismo nas atividades laborais, podemos comparar o risco do fundidor, ao inserir o metal na fornalha, com o risco de ataque aos caipiras em meio à mata. O fogo, destacado na pintura da fornalha, nos remete a esse perigo, da mesma forma que as armas dos caipiras remetem a uma necessidade de proteção em sua prática laboral;
- c) a cooperação entre homens jovens e mais velhos no trabalho: entre os caçadores de javali, há homens barbudos e imberbes; os “caipiras”, um jovem e um homem mais velho, realizam a atividade juntos.

Em ambas as pinturas do século XIX, vemos a importância da coletividade, do trabalho em grupo ou em dupla. É o que percebemos também em algumas imagens dos vasos: os fundidores trabalhando em dupla e os caçadores de javali, em grupo.

Essas são as impressões iniciais desse trabalho comparativo. Vislumbramos alguns próximos passos:

- a) Aprofundar a pesquisa em relação às obras e imagens aqui destacadas;
- b) Analisar a viabilidade de comparar gêneros artísticos, como a natureza morta e as paisagens, presentes na EGBA de 1890, com a imagética da cerâmica mediterrânea antiga;
- c) Identificar os possíveis mecanismos que levavam os artistas a realizarem seus trabalhos: o que pensava um pintor de vasos da Antiguidade ao pintar? E sobre quais alicerces um pintor do século XIX estava amparado para realizar suas obras?
- d) Investigar se alguns pensadores de destaque, que se ocupavam da cerâmica no século XIX, se configuraram em uma influência para os artistas brasileiros;
- e) Diante da hierarquia entre “artes maiores” e “artes menores”, muito presente no século XIX, pesquisar se pensadores que tinham um pensamento menos rígido em relação a esse posicionamento das artes decorativas estão sendo consumidos pelos artistas brasileiros no período.

Para efeito de conclusão, acreditamos que a análise por nós sugerida traga uma grande contribuição para os estudos das artes, valorizando as interconexões entre a produção artística da Antiguidade e a do século XIX. Os passos que propusemos concentrarão seus esforços nesse possível diálogo entre o artesão mediterrânico e o artista oitocentista, um instigante exercício que o trabalho comparativo é capaz de proporcionar.

FONTES

Acervo do Arquivo Histórico do Museu Nacional de Belas Artes (AI/EN 28.10)

FONTES DIGITAIS

BEAUX-ARTS. In: ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL DE ARTE E CULTURA BRASILEIRAS. São Paulo: Itaú Cultural, 2020. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo6177/beaux-arts>>. Acesso em: 05 de Nov. 2020.

DAZZI, C. *Pensionistas da Escola Nacional de Belas Artes na Itália (1890-1900) - Questionando o “afrancesamento” da cultura brasileira no início da República*. 19&20, Rio de Janeiro, v. 1, n. 3, nov. 2006. Disponível em: <http://www.dezenovevinte.net/ensino_ar

tistico/pensionista_1890.htm#_ednref15>. Acesso em: 27 dez. 2018.

ESCOLA NACIONAL DE BELAS ARTES, Rio de Janeiro. Catálogo da Exposição Geral de Bellas Artes. Rio de Janeiro: Typ. De J. Villeneuve, 1890. Disponível em: <http://docvirt.com/docreader.net/DocReader.aspx?bib=bib_redarte&pagfis=4300>. Acesso em: 18 jan. 2019.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARGAN, G.; FAGIOLO, M. *Guia de História da Arte*. Lisboa: Estampa, 1994.

CAVALCANTI, A. Os Prêmios de Viagem da Academia em Pintura. In: *185 anos de Escola de Belas Artes*. Rio de Janeiro: UFRJ, 2001/2002.

DIDI-HUBERMAN, G. *Diante do Tempo. História da Arte e Anacronismo das Imagens*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2001, p. 15-57.

GONZAGA DUQUE. *A arte brasileira*. Introdução e notas de Tadeu Chiarelli. Campinas: Mercado de Letras, 1995, p. 9-231.

LUZ, A. O Salão Nacional de Arte Moderna e a Escola Nacional de Belas Artes. In: *185 anos de Escola de Belas Artes*. Rio de Janeiro: UFRJ, 2001/2002.

_____. *Uma Breve História dos Salões de Arte: da Europa ao Brasil*. Rio de Janeiro: Caligrama, 2005.

PEREIRA, S. A Academia de Belas Artes e a historiografia da arte no Brasil. In: CAVALCANTI, A; MALTA, M; PEREIRA, S. (orgs). *Coleções de arte: formação, exibição e ensino*. Rio de Janeiro: Rio Books/ Faperj, 2015, p. 33-46.

_____. A História da Academia: um Problema a Ser Repensado na História da Arte Brasileira. In: *180 anos de Escola de Belas Artes*. Rio de Janeiro: UFRJ, 1997.

CERQUEIRA, F. O testemunho da iconografia dos vasos áticos dos séculos VI e V a.C.: Fundamentação teórica para sua interpretação como fonte para o conhecimento da cultura e sociedade da Grécia Antiga. *História em Revista* (UFPel), v. 10, 2004.

_____. Espelho: imagens e significados na pintura dos vasos ápulos (séc. iv a.C.). In: PÁGAN, Alba Ester et al. *La visión especular: el espejo como tema y como símbolo*. Barcelona / Valência: Calambur editorial / Universitat de Valencia, 2018, p. 273-324.

O ORÁCULO COMO SUPORTE ATIVO ATRAVÉS DOS TEMPOS: *uma perspectiva warburgiana*

MIRNA XAVIER GONÇALVES

Mestra em Artes Visuais (UFPeI)

Mestranda em Artes Visuais (UFRGS)

Bolsista CAPES

mirna.xavier@hotmail.com

Orientador: Prof. Dr. Eduardo Ferreira Veras (UFRGS)

RESUMO

O ponto de partida deste trabalho é a organização ativa de itens para uma leitura de imagens, correlacionando dois temas: a prática oracular e o *Atlas Mnemosyne* proposto por Aby Warburg. Esta justaposição, proposta também por Georges Didi-Huberman através do oráculo etrusco conhecido como Fígado de Piacenza, é voltada para o tarô, item exibido na prancha 50-51 do *Atlas*. Este estudo visa levantar paralelos entre as possibilidades reveladas pelo *Atlas* e o tarô, que convergem, assim como o trabalho do historiador alemão, na direção da Antiguidade, da conexão entre elementos visuais e do explorar do oculto em suas constituições.

PALAVRAS-CHAVE

Tarot; Atlas; Oráculo; Atlas Mnemosyne; Antiguidade

ABSTRACT

The starting point of this work is the active organization of items for the purpose of reading images, correlating two themes: some oracular practices and the *Atlas Mnemosyne* proposed by Aby Warburg. This juxtaposition, initially proposed by Georges Didi-Huberman through the Etruscan oracle known as Piacenza Liver, aims at the tarot, an item displayed on the Panel 50-51 of the *Atlas*. This study aims to raise parallels between the possibilities revealed by the *Atlas* and the tarot, which converge, as well as the work of the German historian, in the direction of Antiquity, the connection between visual elements and the exploration of the occult in its constitutions.

KEYWORDS

Tarot; Atlas; Oracle; Atlas Mnemosyne; Antiquity

INTRODUÇÃO

A prática oracular permeou e permeia diversos aspectos da humanidade, trazendo, desde a Antiguidade, uma investida ao oculto e àquilo que está além da percepção dos sentidos. Das observações de pássaros, passando pelas leituras de conchas e ossos, chegamos a itens como o tarô, que bebe nas fontes da Antiguidade para estabelecer sua linguagem oracular.

Os baralhos de tarô buscavam, especialmente na Renascença, figuras ancoradas na mitologia greco-romana como alegorias que transmitissem valores morais para o observador. Esse fato é notado por Aby Warburg (1866-1929), cujo trabalho é de valor inestimável para a história da arte e da cultura, especialmente quando voltamos nosso olhar para a Biblioteca Warburg e para o *Atlas Mnemosyne*, que propuseram, em seu tempo, novas formas de engendrar os saberes culturais elaborados ao longo da existência humana.¹

O interesse nas propostas do historiador da arte atinge outras áreas e autores, incluindo, na contemporaneidade, o francês Georges Didi-Huberman (1953-), que explora o alcance dos desdobramentos do trabalho desenvolvido por Warburg através de seus escritos, exposições, palestras e outras mídias.

Em seu livro *Atlas ou o Gaió Saber Inquieto*, traduzido e publicado no Brasil em 2018 pela Editora UFMG, Didi-Huberman aprofunda-se no formato de Atlas e em suas particularidades, como o constante movimento do conhecimento nele difundido.

O formato de Atlas é abordado por Didi-Huberman e por Warburg como uma alternativa à leitura linear de imagens e da história, que sugerem uma noção de progressão evolutiva que não necessariamente condiz com a história da cultura em suas constantes mudanças e travessias que permeiam os campos que a envolvem. No Atlas surge um mecanismo de pesquisa tão mutável quanto a própria história, englobando novos itens e se ordenando das mais variadas formas.

Na linha de interesse que tange os dois autores, voltada para a linguagem visual, o Atlas não se atém à busca de uma essência pertinente às justaposições de imagens, mas ao processo entre ponto A e ponto B da pesquisa. Nas palavras de Didi-Huberman: “O atlas warburguiano é um objeto pensado como uma aposta. É a aposta que as imagens, unidas de certo modo, nos ofereceriam uma possibilidade – ou melhor, o recurso inesgotável – de uma releitura do mundo” (DIDI-HUBERMAN, 2018. p. 27).

¹ Warburg elabora diversos painéis que trazem fotos, documentos, escritos e imagens que se organizam em torno de um tema comum, totalizando centenas de itens que, quando justapostos, exibem panoramas histórico-culturais pautados pela sobrevivência da Antiguidade. O conjunto de painéis foi chamado por ele de *Atlas Mnemosyne* (DIDI-HUBERMAN, 2018).

Por conta disso, esse recurso dá espaço para uma das particularidades das pesquisas em Humanidades: o interesse no sensível, no imaginário, no mágico, naquilo que está oculto. A abertura dessa possibilidade de investigação permite que se explore aquilo que está além do visível e permite acomodar uma grande variedade de exemplares que constituem uma partícula da história e um contexto sociocultural em comum.

A particularidade de dar visibilidade àquilo que não é visível não é exclusiva ao Atlas: ferramentas oraculares são utilizadas com o mesmo fim: o de possibilitar um vislumbre do que está oculto – os detalhes do passado, os desdobramentos do presente, as possibilidades do futuro, propondo uma costura entre diferentes aspectos da vida do consulente. No ponto de vista da Antiguidade, tanto em sua história quanto em sua mitologia, oráculos eram consultados em investigações acerca de nações inteiras, engendrando decisões políticas, militares e místicas em uma só prática e abrindo questionamentos sobre a natureza do que não poderia ser dito.

As cartas de tarô, juntamente com as propostas de Aby Warburg, serão o foco deste trabalho, que visa traçar algumas das concomitâncias entre o Atlas e o tarô, levando em conta, especialmente, que esta justaposição já fora sugerida pelo próprio Warburg através da prancha 50-51 do *Atlas Mnemosyne* (Figura 1) e observando suas particularidades conceituais em convergência.

■ A PRANCHA 50-51: *Warburg e o tarô*

Aby Warburg, ao voltar seu olhar para as cartas do tarô de Marselha (século XVIII) demarca as semelhanças de suas imagens em relação ao baralho conhecido como Tarô de Mantegna, criado no fim do século XV. Sabe-se atualmente que o conjunto não adere aos moldes previstos como um tarô – 22 arcanos maiores, 56 arcanos menores, totalizando 78 cartas – e que Andrea Mantegna (1431–1506) não foi o autor das imagens. Apesar disso, graças à sua ampla difusão e qualidade material, sua importância para a observação de cartas ilustradas, como o caso do tarô, permanece reinante.



Figura 1: Aby Warburg, *Bilderatlas Mnemosyne*, 1927-1929. Prancha 50-51. Londres, Warburg Institute Archive.
Fonte: engrammara.it/eOS/core/frontend/eos_atlas_index.php?id_tavola=1050

O baralho encapsula o contexto de uso do tarô no século XV: um item utilizado para difundir valores morais através de alegorias se utilizando do formato de cartas como um aporte mnemônico para os observadores, que eram constituídos de membros da aristocracia (FARLEY, 2009).

O século XVIII amplia a difusão do contexto esotérico no qual o tarô está imerso na atualidade, estabelecendo o item como um oráculo e suas imagens acompanhando os modelos alegóricos propostos no século XV, que bebiam na fonte da Antiguidade para construir suas figuras e seus respectivos significados.

Com base nesse dado, fica clara a motivação de Warburg diante do tarô: as cartas dividiam com o historiador um interesse na sobrevivência de motivos pagãos da Antiguidade, especialmente no contexto renascentista italiano. Baralhos como o Tarô Sola-Busca (c. 1491) trazem deusas e deuses como figuras proeminentes nas suas lâminas, por exemplo com Atena como a Rainha de Espadas, indicando ambas como figuras femininas voltadas para o intelecto e para a estratégia.

Ao lançar seu olhar para o tarô através da prancha 50-51, Warburg aponta o caminho percorrido pelo objeto durante a época de interesse do pesquisador – o Renascimento – demarcando em especial rastros visuais dessas passagens.

OS RASTROS DAS CARTAS

Warburg, com seu processo de pesquisa semelhante ao de um detetive que acompanha rastros de um suspeito, é motivação para reflexões e aplicações metodológicas do historiador Carlo Ginzburg (1939-), que, bem como Didi-Huberman, se encarrega de perpetuar a pesquisa iniciada pelo historiador alemão, voltando olhares para o trajeto percorrido pelo objeto de arte ao invés de uma definição de seu ponto final.

Os percursos produzidos pelo tarô são vistos no próprio objeto, que se adapta diante de seus diferentes contextos de uso, público e cultura. Estima-se que o tarô como conhecemos atualmente nasceu no século XIII, na região que atualmente constitui o Egito e era, no período, o Sultanato Mamluk. Essas cartas difundem-se na Europa através da Itália e seu uso na corte do século XV, em especial na cidade de Milão. A partir daí, o item passa para a região da França e torna-se mais acessível às massas em sua versão de Marselha, como a edição da qual Warburg se apropria.

Essa mesma edição se difunde nos meios esotéricos, chegando no século XIX à Inglaterra e sendo incorporada em ordens herméticas ali presentes. Dentre estas ordens estava a Ordem Hermética da Aurora Dourada, que foi o berço de um dos tarôs mais difundidos na contemporaneidade: O tarô Waite-Smith, ilustrado por Pamela Colman Smith (1878 – 1951) e idealizado por Arthur Waite (1857 – 1942), lançado em 1909 na cidade de Londres.

A difusão desse baralho culmina numa reviravolta no campo das imagens do tarô: mais e mais quebras com o cânone visual abordado por Warburg são trazidas

pelos ilustradores e idealizadores. A segunda metade do século XX e o século XXI incluem os modos de fazer digitais nas ilustrações, abordando também questões contemporâneas nas cartas.

Diante desse panorama histórico, a versatilidade do tarô fica em evidência, sendo um objeto que transpassa fronteiras físicas, ideológicas e visuais, dividindo essas características com o Atlas de Aby Warburg, que ressalta estes trajetos e faz deles seu próprio interesse.

Coincidentemente, o tarô como oráculo funciona da mesma forma: aquele que lê as cartas traça relações e dinâmicas entre os significados ali dispostos, mesclando leitura de imagem, intuição e a capacidade de, como menciona Didi-Huberman, “ler o que nunca foi escrito”. A mesma noção circula em torno da maioria dos oráculos ao longo da história: o ato de permear aquilo que está intangível, de alcançar o espaço entre duas ou mais questões que são relevantes para uma previsão oracular.

O SUPORTE ATIVO

Georges Didi-Huberman pontua que, para que as linhas entre os assuntos dispostos no Atlas e no tarô possam ser visualizadas, é necessário um suporte, algo que sustente o espalhar e o organizar dos itens a serem observados, atribuindo à mesa esse papel. Um dos antecessores da mesa é apontado por Warburg: o suporte de bronze etrusco conhecido por Fígado de Piacenza, que era utilizado para a prática de aruspicação em torno de II-I a.C. Este suporte mapeia a distribuição de um fígado de carneiro, demarcando qual área do órgão fica responsável por cada tipo de augúrio (Figura 2).



Figura 2: Fígado de Piacenza. II-I a.C. Bronze. 12 x 8 x 6,4cm. Piacenza, Museu Cívico. Fonte: Fundação Wikimedia.

Fígado de Piacenza é o mote que Didi-Huberman e Warburg evocam da Antiguidade para sustentar o espaço do Atlas, um espaço que colabora ativamente com a leitura das imagens que o sobrepõem. Tal prática ainda transborda para espaços lúdicos, sendo empregada em jogos, como o pontuado por Jean Lancri (1936-), que descreve o processo de pesquisa em arte como o de um jogo de xadrez (LANCRI, 2002). O olhar warburgiano também pode se sustentar numa lógica lúdica: se o tabuleiro de xadrez permite ao enxadrista a observação das linhas de força entre as peças, a mesa desempenha a mesma função para Warburg e para o cartomante na distribuição de suas imagens e cartas.

A mesa, ao contrário do tabuleiro, permite uma ampla movimentação dos itens nela dispostos, que podem se sobrepor, justapor, sofrer mutações e rotações conforme desejado. Didi-Huberman reitera constantemente a importância do suporte que permite uma mutação daquilo que é sustentado por ele.

Apesar dessa permissibilidade, a mesa-prancha está longe de ser um receptáculo passivo: muitas vezes a posição da carta numa leitura de tarô é potente e colabora com a construção de sentido da leitura, podendo ser, por exemplo, um indicativo do passado do consulente ou sua situação em conjunção com outra pessoa, de maneira similar ao já mencionado molde de bronze etrusco.

O hábito de elaborar a leitura de tarô em uma organização potente para sua interpretação acompanha a trajetória do objeto, embora tenha registros ainda mais escassos do que os baralhos em si. A prática, que habitava um campo da oralidade no quesito de transmissão de conhecimento, chega ao século XXI repleta de variações e versões de suas práticas (KAPLAN, 1990).

O *Atlas Mnemosyne* repete esse gesto, tendo suas imagens elaboradas de forma que as linhas de conjunção entre os itens ali dispostos estejam em evidência. Na prancha 50-51, por exemplo, os conjuntos de cartas se repetem de maneira cronologicamente progressiva, de cima para baixo e da esquerda para a direita, demonstrando o trajeto realizado pelas alegorias que culminaram no tarô de Marselha no século XVIII.

Porém, não são todas as pranchas do *Atlas* que repetem este movimento, podendo ter uma leitura crítica em conjunção com uma leitura linearizada. O pesquisador Etienne Samain traz reflexões sobre essa organização:

Num primeiro momento, a prancha não passa de um enigma, de um autêntico quebra-cabeça. Ela é ao mesmo tempo uma única imagem e, no entanto, um mosaico de imagens, um grande quadro-negro que cerca um conjunto de manchas luminosas. Imagens que cintilam como vaga-lumes na noite. O fundo da tela é preto, mas não totalmente. É igual a uma abóboda celeste estrelada. Semelhante a um diário noturno, aberto, com suas letras, sílabas, margens, curvas, pontos e silêncios. Misterioso caderno de constelações que os homens, desde a noite dos tempos, procuram desvendar e decifrar (SAMAIN, 2011).

O caráter de mistério tangencia o *Atlas*, que sugere pequenos pontos de luz sobre os assuntos que ele aborda ao invés de um imenso holofote. O espaço de disposição das peças, portanto, tem a potência de atuar como estrela-guia – mais uma metáfora trazida por Jean Lancri no texto *Sobre como a Noite trabalha em estrela e por quê* – guiando o olhar do observador pelos caminhos realizados pelo processo de pesquisa de Warburg e o processo de leitura oracular realizada por um(a) cartomante.

Essa capacidade não deve engessar a experiência do observador, mas trabalhar como um espaço ativado pelo olhar externo, como um verdadeiro atlas a ser folheado, permitindo o movimento errante do público. Através deste olhar dinâmico é possível vislumbrar interesses imateriais e fugazes como a própria passagem do tempo: as ondas do passado e as correntes do futuro escondem-se entre as imagens do Atlas e do tarô, promovendo não uma conclusão estática e certa do tempo observado por elas, mas sim mencionando um *fantasma*, uma sensação, uma intuição.

Horst Bredekamp (1947-), ao estudar o legado de Aby Warburg, depara-se com a premissa de que as imagens estão ativas. Sua presença, ausência e as lacunas entre estes dois estados evocam reações no público, no pesquisador, e no autor da imagem. O pesquisador atrela esta noção à ideia aristotélica de *enárgeia*, o vislumbre de algo que se presentifica através de sua representação (BREDEKAMP, 2015, p. 13), ponto que será retomado em conjunção ao tarô.

■ O OLHAR ATIVO

Este movimento de constante inquietude perante o conhecimento, transpassando os altos e baixos do processo de pesquisa, é aprofundado por Georges Didi-Huberman sob a noção de *Gaio Saber Inquieto*, derivado de uma das aproximações nietzschianas em relação ao saber.

A constante mutabilidade das questões que envolvem as ciências humanas, em especial, beneficia-se de uma aproximação múltipla aos seus assuntos, como é o caso do *Atlas Mnemosyne*, constantemente rearranjado por Aby Warburg, que registrava as constantes modificações de suas pranchas.

O campo da arte também é favorecido por esse movimento há séculos, especialmente depois do advento da fotografia, estabelecendo valor artístico não somente no resultado final de um objeto, mas também no seu processo, passando esta noção para a prática de curadoria, para a pesquisa em arte e outras áreas que tangem ou imergem-se no campo.

As remontagens de uma exposição, os ensaios de um concerto, os estudos de uma poética visual que desembocam na obra final, as tomadas de um filme que são rearranjadas pelo processo de edição: todos passam pelo processo de lapidação, de constantes revisitações dinâmicas que acomodam inclusões, exclusões e alterações. Como já mencionado, o mesmo acontece com uma leitura de tarô através da disposição das cartas sobre a mesa e o significado de cada posição em que elas se encontram.

Essa prática em muitas ocasiões precisa adaptar-se às dúvidas do consulente, que excedem o espaço pré-determinado pela tiragem e pedem uma reordenação, releitura ou expansão na organização das cartas. Assim como Warburg através do *Atlas*, o cartomante encara a possibilidade de adaptar seu suporte e suas imagens, elaborando uma tiragem adicional ou o acréscimo de algumas cartas, podendo trazer novas posições de significado ativo.

A carta de nome *The Empress*, na Figura 3, representa o problema encarado pelo consulente no presente. Se, por exemplo, o consulente pergunta mais detalhes sobre esta questão, a pessoa que faz a leitura oracular encontra-se em uma encruzilhada: atender à estrutura das cartas e manter a sequência de cartas da tiragem ou maleabilizar esta ordem, expandindo-a para outras possibilidades?

Se, bem como no ato de pesquisar, a leitura oracular desenrola-se revelando novos problemas e novas organizações das linhas temporais, devem o oraculista e o pesquisador acompanhar este novo caminho? Perseguir esta dúvida? Abrir mão da estabilidade metodológica e aproximar-se do equilíbrio dinâmico do *Atlas*? Caso persiga a dúvida, até que ponto ele pode ir e como ele pode encarar este dilema?



Figura 3: Tiragem de tarô Cruz Celta com o baralho Waite-Smith.

Perante o exemplo da dúvida do consulente sobre seu próprio futuro: como podem os pesquisadores alinhados ao trajeto pavimentado por Warburg (ou um cartomante) solucionar esta questão, que habita o campo da especulação, do que está no campo do desconhecido? Essa questão seria solucionada definitivamente ou ainda haveria abertura para uma próxima questão? Poderiam cartomante e pesquisador seguir o mesmo caminho para solucionar esta pergunta?

Assim como a dualidade entre enxadrista e pesquisador em arte proposta por

Jean Lancri, a dupla *atlas-cartomante* exige algumas capacidades de seus pesquisadores. Uma dessas particularidades está no dizer “o bom deus está nos detalhes”, atribuído à Warburg e reforçado metodologicamente por Ginzburg que, como já pontuado, apoia-se nos conceitos reiterados pelo *Atlas* e segue os rastros dos detalhes em suas pesquisas ao voltar seu olhar para minúcias presentes nas imagens – uma mirada, uma palavra, uma gestualidade das mãos (GINZBURG, 2008).

O cartomante acompanha Ginzburg em seu trajeto e reforça essa ação identificando detalhes das cartas que se confirmam na fala do consulente ou intuindo quais dos pormenores serão significativos para aquela leitura oracular. O que, muitas vezes, impulsiona esse insight é o apelo visual providenciado pelos ilustradores das cartas – os mesmos detalhes visados por Ginzburg em suas observações de cartazes políticos, por exemplo, podem ser apreendidos pelos cartomantes em suas leituras.

Enquanto Ginzburg perscruta os detalhes, há o trajeto sugerido por Bredekamp, que propõe que voltemos nosso olhar para as lacunas recheadas de presença. Retornando à *enargeia* por ele abordada: temos como exemplo um consulente que observa as cartas, examina suas ilustrações e preocupa-se com seus elementos, especialmente quando atrelados à descrição e às previsões do cartomante: algo negativo, duvidoso ou incerto pode ter revirado a imaginação do consulente. A imagem mental tecida pelo cartomante aliada à imagem provida pelas cartas tem a potência de criar um grande cenário imbuído de atmosfera, sensação, expectativa.

Ao entregar-se à possibilidade e mentalmente vivenciá-la, o consulente participa da premissa proposta por Bredekamp e presentifica algo que não está materializado: sua imaginação envolve-se com as possibilidades do futuro e elas se tornam parte do presente.

Voltando à questão levantada anteriormente: deve o oraculista/pesquisador perseguir a dúvida em uma zona não-mapeada, criando um caminho adjacente, personalizado e dinâmico ao invés de manter-se na luz do caminho já pré-estabelecido?

Os caminhos traçados por Warburg, Didi-Huberman, Bredekamp, Ginzburg e muitos outros demonstram que existe uma enorme potência em seguir o trajeto deixado pela dúvida e elaborar uma metodologia que se adapte tanto à pergunta a ser feita quanto às possibilidades de resposta, seja no campo da arte ou no campo da cartomancia.

Além disso, a própria resposta à dúvida não se esgota em si mesma, mantendo-se em aberto como a pergunta que a originou, o que elabora uma grande tapeçaria de questões que se enlaçam ao longo da história e que se movimentam por quem entra em contato com seus fios.

CONCLUSÕES

O formato de *Atlas* e o ofício oracular, como o da cartomancia e da aruspicação, dividem muitas veias em comum, evidenciando potência em lacunas que são preenchidas por direcionamentos intuitivos ou imaginativos. Aby Warburg propõe o

pareamento entre estas práticas, elucidando suas relações, que são retomadas e expandidas pelos pesquisadores que o seguem na atualidade. O autor percorre pontos como os aqui mencionados: os hiatos deixados pela rigidez da racionalidade excessiva são preenchidos pela intuição e o potencial onírico do observador, sugerindo que aquilo que foge a esse padrão austero pode ler nas entrelinhas do objeto estudado.

Essa potência subjetiva é reafirmada por dezenas de outros autores em áreas das mais diversas, dentre os quais está Sidarta Ribeiro (1971 -) que, no livro *O Oráculo da Noite*, prevê no sonho e no oráculo uma forma de olhar de soslaio para a realidade e evocar novas percepções dela e de sua história (RIBEIRO, 2019, p. 337). O movimento, que é chacoalhado pelo *Atlas*, reafirma a prática ancestral de voltar-se ao intuitivo em suas investigações.

A retomada do Fígado de Piacenza como um dos pontos de partida desse modo de observação do mundo remonta o legado da Antiguidade – que é de interesse central no trabalho de Warburg e é revisitado por Didi-Huberman posteriormente. As reverberações deixadas pelos etruscos através da aruspicação alcançam a disposição do tarô e a disposição do *Atlas Mnemosyne*.

Desse modo, o tarô e o Atlas atuam de maneiras semelhantes ao Fígado, propondo diferentes engendramentos de conhecimento, organizando-o de forma que aquilo que está obscuro não seja forçadamente encurralado e iluminado, mas vislumbrado com interesse. O Atlas não se propõe a desvendar cada uma das cartas dispostas nas pranchas 50-51, mas sim elucidar seu processo de pesquisa.

O tarô imita esse movimento ao não esgotar as possibilidades de leitura da vida e do cotidiano em suas cartas. Com isso, tanto o tarô quanto o Atlas colocam em movimento os assuntos que os cercam, permitindo uma constante reinvenção dos modos de olhar, compreender e apreciar o mundo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BREDEKAMP, H. *Teoria do Acto Icónico*. Lisboa: KKYM, 2015.

DUMMETT, M.; ABU-DEEB, K. Some Remarks on Mamluk Playing Cards. *Journal of the Warburg and Courtauld Institutes*, vol. 36, p. 106-128, 1973. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/751160?seq=1>. Acesso em: 01 Jul. 2020.

DIDI-HUBERMAN, G. *Atlas ou o Gaio Saber Inquieto: o Olho da História III*. 1ª edição. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2018.

FARLEY, H. *A Cultural History of Tarot: From Entertainment to Esotericism*. 1ª Edição. Nova Iorque: Editora I.B. Tauris, 2009.

GINZBURG, C. *Mitos, Emblemas, Sinais – Morfologia e História*. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

_____. *Medo, Reverência e Terror: Quatro ensaios de iconografia política*. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

KAPLAN, S. *The Encyclopedia of Tarot* (vol 1). 1ª edição. Stanford: U. S. Games, 1990.

LANCRI, J. Colóquio sobre a pesquisa em artes plásticas na universidade. In: BRITES, Blanca; TESSLER, Elida. *O meio como ponto zero: metodologia da pesquisa em artes plásticas*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2002, p. 15-35.

RIBEIRO, S. *O Oráculo da Noite: A história e a ciência do sonho*. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

SAMAIN, E. As "Mnemosyne(s)" de Aby Warburg: Entre Antropologia, Imagens e Arte. *Revista Poiésis*, Rio de Janeiro, n. 17, p. 29-51, 2011.

SOUSA, R. Pesquisador como estrategista: sete propostas estratégicas inspiradas no jogo de xadrez e aplicadas à metodologia da pesquisa em arte. *Revista-Valise*, Porto Alegre, v. 1, n. 2, ano 1, p. 27-37, 2011.

WAITE, A. E. *The Pictorial Key to the Tarot*. 1ª edição. Londres: Rider & Son, 1910.

PERSPECTIVAS CONTEMPORÂNEAS PARA O ESTUDO MULTIDISCIPLINAR DA CERÂMICA GREGA

BRUNO DOS SANTOS MENEGATTI

Graduando em Artes Visuais (ECA-USP)

Bolsista de Iniciação Científica da FAPESP (2017-2019)

brunomenegatti@usp.br

Orientadora: Prof.^ª Dr.^ª Camila Diogo de Souza (Prof.^ª Vis. UFF)

RESUMO

O crescimento exponencial de acesso à informação no século XXI, e principalmente nos últimos dez ou quinze anos, resultou no esgotamento da forma tradicional que nos relacionávamos com o conhecimento. O acesso restrito aos artigos, obras de referência, e os próprios objetos de pesquisa necessitava de um esforço muito grande de docentes e discentes tanto para o ensino quanto para a pesquisa. Geralmente, o resultado deste cenário eram núcleos de pesquisa restritos e tradicionais que compreendiam o fazer da pesquisa de maneira local. Entretanto, o cenário contemporâneo é outro. As informações são cada vez mais abundantes e estes núcleos cada vez mais integrados à produção internacional do conhecimento científico. Isso exige de nós, principalmente discentes, mais integração e novos modos de lidar com o ambiente acadêmico que tem transformado suas demandas em uma velocidade cada vez maior, um cenário muito diferente do que parte de nossos professores enfrentou em seus períodos de formação. Reúno neste artigo uma seleção de conceitos, reflexões, métodos e projetos inspiradores como pequena contribuição para o que tem sido importante para mim durante a minha formação, e que talvez possa ser para você também.

PALAVRAS-CHAVE

Cerâmica grega; antiguidade clássica; Grécia antiga; ensino, pesquisa e extensão; longlife learning.

ABSTRACT

The exponential growth in access to information in the 21st century, and especially in the last ten or fifteen years, has resulted in the exhaustion of the traditional way that we related to knowledge. Restricted access to articles, reference works, and the research objects themselves required a great deal of effort by teachers and students for both teaching and research. Generally, the result of this scenario was restricted and traditional research centers that understood how to do research in a local way. However, the contemporary scenario is different. Information is increasingly abundant and these centers are increasingly integrated into the international production of scientific knowledge. This demands from us, especially students, more integration and new ways of dealing with the academic environment that has transformed their demands at an ever increasing speed, a scenario very different from what part of our teachers faced in their training periods. In this article I bring together a selection of inspiring concepts, reflections, methods and projects as a small contribution to what has been important to me during my training, and which may perhaps be for you as well.

KEYWORDS

Greek pottery; classical antiquity; ancient Greece; teaching, research and extension; longlife learning.

1. A FORMAÇÃO CONTÍNUA

Este é o último ano da minha graduação e durante o tempo que passei na Universidade de São Paulo vivenciei o que entendo como mais especial em uma instituição pública que se concentra em ensino, pesquisa e extensão. Trata-se da possibilidade de explorar e transitar em diversas áreas do conhecimento, como faculdades, museus, laboratórios e grupos de pesquisa. Além disso, também tive o privilégio de ter conhecido colegas e professores da mais alta qualidade. A estruturação de uma formação interdisciplinar que agencia relações entre muitos locais da universidade (e também fora dela) é uma realidade cada vez mais iminente nos próximos anos. Dessa maneira, buscarei expor mais do que observações de cunho científico de uma perspectiva de um aluno em formação, mas um relato de experiência de como eu aprendi, como gostaria de aprender, e assim, colaborar no aprendizado de colegas que se encontram também no processo de formação¹.

¹ Desde que entrei na universidade, percebi que as relações eram mais complexas do que o simples encontro de pessoas que querem aprender com aquelas que querem ensinar. O universo acadêmico é muito específico e seus ritos de iniciação são bastante complexos aos desavisados. É exigido neste espaço uma série de adequabilidades que não são ditas. Como ler e escrever um artigo acadêmico? Como começar e operar uma pesquisa científica? Como se relacionar de forma saudável com professores e orientadores? Muito mais que etiquetas sociais, há um modo de se fazer as coisas ao mesmo tempo que diferentes espaços podem proporcionar experiências com

As transformações sociais pelas quais passamos nos últimos dez anos e o acesso à informação promovido durante este período é, sem dúvidas, um divisor de águas na maneira que nos relacionamos com as pessoas, com as instituições e com o conhecimento. As relações familiares, escolares, o modo de ver e fazer política, as profissões cada vez mais fluídas e dinâmicas foram afetadas pela ascensão da informação digital de maneira vertiginosa. Ainda buscamos compreender como os algoritmos e as *fakes news* interferem nas relações sociais, em nossa individualidade e visão de mundo.

O cenário acadêmico não está fora dessas relações. A academia é estruturalmente mais conservadora às mudanças contemporâneas do que a sociedade civil, mas não é possível dizer que ela é alheia a estas transformações. A ramificação das áreas do conhecimento, na verdade, promove um desenvolvimento desigual em direção ao alinhamento com as novas tecnologias. Algumas destas áreas – como é o caso da Tecnologia da Informação – podem assumir a dianteira dessas transformações e inspirar as demais a se aproximarem dos novos formatos do mundo digital e contemporâneo.

A formação discente está mais próxima destas novas relações sociais do que a estrutura acadêmica consolidada. Os alunos têm suas experiências de vida desde muito cedo permeadas pelas novas tecnologias digitais. Com isso em vista, as mudanças de perfil de alunos na graduação ou nas primeiras etapas da pós-graduação podem ser observadas com maior intensidade. Assim, a estrutura acadêmica é afetada pela sociedade que a sustenta. Alunos não possuem o mesmo perfil de trinta ou vinte anos atrás, pois suas vivências são diametralmente opostas. O bombardeamento de estímulos instantâneos a qualquer hora do dia através da tecnologia portátil, como um smartphone e um computador, vem interferindo nas relações de aprendizado. De maneira positiva, o acesso à informação deixou de ser o problema crucial do ensino. Há uma disponibilidade de artigos, vídeos didáticos e de divulgação científica, e podcasts sobre ciência que cresce cada dia mais nas plataformas online. A formação autodidata, e mesmo institucionalizada, hoje é capaz de alçar vôos inimagináveis para o século passado.

O nosso modelo de sociedade promove o elogio da produtividade e atualizações profissionais constantes para a produção de conteúdo digital sobre pesquisas científicas em vista de sua democratização e acessibilidade. Assim, ao mesmo tempo que consumimos o conteúdo digitalizado como parte de nossos estudos (catálogos online por exemplo), somos engajados a produzir na mesma velocidade, quantidade e qualidade! Dessa forma, consumimos e compartilhamos conhecimentos produzidos mundialmente que em outra época foi restrito pelas distâncias geográficas entre os centros de pesquisa. O progresso científico se tornou menos um mérito de poucos indivíduos para cada vez mais se alicerçar coletivamente e internacionalmente. Uma pesquisa torna-se relevante quando ela agrega e é agregada por outros estudos.

mais ou menos liberdade e flexibilidade em se adaptar às mudanças. Um diálogo mais franco entre discentes sobre os problemas de pesquisa, as oportunidades oferecidas, os ambientes, as soluções encontradas para as dificuldades, e o que podemos fazer daqui para frente, estão expostos abaixo a quem possa ser útil.

Esta situação se dá em função de questionamentos e revisões de dados por outros pesquisadores que abordam e refinam o estudo anterior. Este processo cristaliza ou adverte o estudo no ambiente de produção acadêmica associado. Isto torna os pareceres individuais mais dinâmicos e imediatos, embora os ganhos coletivos sejam observáveis apenas com maiores margens de tempo. Em outras palavras, o cenário de produtividade individual pode impulsionar a dinamização da informação, mas são as redes coletivas que amadurecem e consolidam o conhecimento ao passo da sua própria sobrevivência ao tempo.

Tornar um trabalho acadêmico uma referência no longo prazo, além do esforço coletivo, passa pela reunião e análise da materialidade das questões de pesquisa. Os estudos contemporâneos de cerâmica grega, por exemplo, são referenciados em grandes catálogos e bancos de dados. Este é o caso do Beazley Archive² que foi produzido, revisado e digitalizado ao longo de mais de um século. Como veremos, o trabalho de base nas ciências humanas tem se tornado um ponto chave a ser refletido no contexto digital contemporâneo devido à ausência ainda sentida de veiculações públicas de obras mais exaustivas, atualizadas e revisadas de investigação autoral de documentos (análise e compêndio das fontes primárias) em língua portuguesa e em formato online nativo.³ Há uma demanda cada vez maior⁴ (e muito já sendo feito) por este tipo de documentação de forma indexada e digital, ainda que esta situação seja amenizada pelo acesso, hoje facilitado, às obras estrangeiras disponíveis na internet, mas que esbarram em barreiras de língua, de navegação pouco intuitiva e desatualização.

Penso que para a próxima geração de pesquisadores de humanidades, seja importante a percepção de que boas ideias e boas pesquisas são fundamentais, mas são apenas parte do trabalho. Quando o acesso ao conhecimento é limitado, como foi há trinta ou vinte anos atrás, a pouca disponibilidade de artigos, livros e documentos, justificava um aprendizado árduo e complicado. Eram estas as condições de trabalho. Superadas, em parte, estas condições através do advento e acessibilidade da internet, novos desafios se colocam na realidade. A abundância de informação se contrapõe à escassez do passado, mas ambas ainda problematizam o acesso. Se por um lado a informação era inacessível na época analógica, na época digital ela continua inacessível pela própria abundância. A disseminação de informações inverídicas, ou no mínimo questionáveis, é muitas vezes promovida pela ausência de uma curadoria da informação – como é o caso das *fake news*. Engana-se o leitor que pensa que informações superficiais não circulam no ambiente acadêmico. Pelo contrário, particularmente penso que há dois grandes desafios ao pesquisador de nosso tempo. O primeiro é, justamente, a curadoria dos dados, das análises e das in-

2 Beazley Archive Pottery Database: <https://www.beazley.ox.ac.uk/pottery/default.htm>. Acesso em: 20/05/2021.

3 A formatação de um banco de dados originalmente dedicado à internet é capaz de propor soluções de pesquisa e indexação de informações sem a necessidade de tradução do formato analógico.

4 Com o crescimento exponencial de universitários na última década, a universalização do acesso ao conhecimento é uma demanda cada vez mais primária, principalmente quando os nichos de pesquisa se distanciam dos grandes centros.

interpretações. Trata-se do estabelecimento de critérios claros para o julgo de uma informação cientificamente válida ou não. Em segundo lugar, é a tarefa de promover as conclusões das pesquisas acadêmicas em direção a uma maior disponibilidade nas plataformas digitais através de recursos retóricos, estéticos, narrativos e didáticos.⁵ Dessa forma torna-se possível a ocupação do espaço virtual pela produção científica sintonizada com a sociedade que se torna cada vez mais vítima do negacionismo da ciência.

Para isso, além da formação tradicional em uma área do conhecimento, é cada vez mais necessário (em um ambiente cada vez mais competitivo por fomentos) um aprendizado paralelo e continuado naquilo que acontece ao nosso redor. O aprendizado ao longo da vida, ou formação contínua (no original *longlife learning*), é uma das tentativas de mapeamento daquilo que a contemporaneidade – em seus desdobramentos sociais, mercadológicos, tecnológicos e acadêmicos – têm passado a exigir de seus agentes e principalmente da próxima geração. A literatura sobre este tema, já bastante antigo e extenso⁶, compreende que associado ao aprendizado formal (um contexto pedagógico organizado e estruturado), valorize-se os aprendizados não-formais e informais⁷ como agentes epistemológicos agregadores para a qualidade da pesquisa e da sua interpretação pedagógica. Esta conceitualização propõe não apenas um remodelamento do acompanhamento da produção acadêmica (cada vez mais abundante) mas também tornar

As comunidades mais produtivas e inovadoras, à medida que os trabalhadores criam e descobrem novas habilidades e ideias. Na nossa economia e sociedade baseadas no conhecimento, as mudanças são constantes no local de trabalho. Mas as pessoas que adotam

5 Um intercâmbio não deve mais se definir exclusivamente ao acesso de vasos cerâmicos que se encontram majoritariamente em museus europeus. A necessidade da informação material é fundamental, mas este é o mínimo do potencial desta experiência. A integração colaborativa atravessa a troca de frameworks, modos de trabalhar e de lidar com a rotina da profissão de pesquisador. Isso pode ser feito mais do que uma viagem para o exterior, mas a partir de um aprendizado continuado ao longo da vida. A multidisciplinaridade é uma das formas de intercâmbio que deve ser valorizada tanto quanto o acesso à materialidade. Essa é a posição de destaque que a universidade pública deveria trazer socialmente para si. Ela se define como um centro que aproxima pessoas de diversas áreas do conhecimento dispostas a aprender e a ensinar em um mesmo campus. Contudo, creio que ainda carecemos de modos mais dinâmicos, fluidos e personalizados de planos de trabalhos que favoreçam esta integração.

6 “A economia baseada no conhecimento, as novas tecnologias, a velocidade crescente das mudanças tecnológicas e a globalização influenciam as necessidades de melhoria das aptidões e competências da população. Na Europa, isso é reconhecido há vários anos (COLARDYN; BJORNAVOLD, 2004 apud LAAL; SALAMANTI, 2011, p. 399).

7 Um aprendizado não-formal “consiste na aprendizagem embutida em atividades planejadas que não são explicitamente designadas como aprendizagem, mas que contêm um importante elemento de aprendizagem, como habilidades vocacionais adquiridas no local de trabalho” (TISSOT, 2004, p. 112). Ao passo que o aprendizado informal é “definido como aprendizagem resultante de atividades da vida diária relacionadas à família, trabalho ou lazer. Muitas vezes é referido como aprendizagem experiencial e pode, até certo ponto, ser entendido como aprendizagem acidental (TISSOT, 2004, p. 76).

a *longlife learning*, que constantemente aprendem novas habilidades e se treinam para novos desafios, podem lidar melhor com as demandas das mudanças no local de trabalho. (...) Os colegas adultos trocam ideias e ensinam uns aos outros. As tarefas podem culminar em um projeto ou programa de grupo, em vez de um exame com notas. Memorizar fatos é o mínimo; as respostas não são absolutas. É verdade que existem alguns estudos em que as contagens e testes de exatidão são obrigatórios. Mas uma rápida pesquisa na Internet revelou referências ao uso de teorias de educação de adultos em disciplinas altamente regulamentadas, como enfermagem e medicina. Preparar-se para ser aprovado em conselhos estaduais não impediu o ensino criativo, onde as opiniões dos alunos são respeitadas e postas em prática. É possível combinar métodos tradicionais com estilos de aprendizagem de adultos. (LAAL; SALAMANTI, 2012, p. 401-2)

É com esta contextualização de questões e conceitos que será direcionada a reflexão deste artigo, tendo em vista as conquistas recentes nos estudos brasileiros da cultura material, da Antiguidade Clássica, e em particular da cerâmica grega.

2. CATÁLOGOS TRADICIONAIS

Entre as principais obras de referência para o estudo da cerâmica antiga está o trabalho de John D. Beazley. Mesmo após um século, sua obra ainda está presente em estudos de ceramologia e ceramografia, e ainda que criticado em diversas frentes⁸ seu nome continua a ser citado e suas análises visitadas, revistas e comentadas. É um destes estudos exaustivos que sobrevivem ao tempo. Beazley influenciou muitas outras iniciativas, inspiradas em sua obra de vida, uma análise de mais de 40 mil vasos que foi sendo fomentada ao longo do século XX.

Uma das maiores conquistas de Beazley foi a criação de padrões e critérios para a descrição e análise do objeto cerâmico. Aplicar o escopo epistemológico estruturalista do seu período em um trabalho específico e exaustivo de um objeto particular, mas tão abundante, foi um dos marcos da sua carreira. O autor pôde identificar com relativa segurança mais de trezentos artesãos e pintores, assim como suas genealogias. O seu legado, por sua vez, foi caracterizado tanto pela criação de um banco de dados colaborativo, quanto pela possibilidade da continuidade de seu trabalho por pesquisadores posteriores. É o caso de A.D. Trendall que abordou a produção cerâmica da Magna Grécia a partir de modelos catalográficos próximos aos que John Beazley utilizou para a produção cerâmica da Ática (SARIAN, 1995, p. 33).

8 “Segundo [John H.] Oakley, as principais ideias defendidas pelos críticos são: o interesse exagerado na atribuição em detrimento de outras áreas de estudo, especialmente da imagética; que as atribuições distorcem o conhecimento sobre os vasos e seus produtores, o que nos leva a supervalorizá-los; que as atribuições aumentam o valor monetário dos objetos, podendo encorajar o comércio ilegal de Antiguidades; que as atribuições reforçam a figura do indivíduo, enquanto o foco deveria ser dado aos movimentos sociais já que os pintores de vasos são figuras vagas, sem nenhuma realidade histórica ou social” (DIAS, 2009, p. 59).

Desde 1936, a *Union Académique Internationale* fomenta projetos de produção de catálogos especializados em cerâmica por museus de todo o mundo. Os museus com acervos cerâmicos se debruçaram na construção de um empenho comum, o *Corpus Vasorum Antiquorum* (CVA), que são catálogos de coleções locais baseadas metodologicamente nos estudos de Beazley. Estes documentos, por muito tempo, estiveram limitados aos próprios museus de origem e bibliotecas especializadas, o que dificultou seu acesso público por um longo período. Viagens e intercâmbios de estudos eram fundamentais (e certamente ainda são) como condicionantes da existência da própria pesquisa científica. Outro projeto de mesma envergadura é o *Lexicon Iconographicum Mythologiae Classicae* (LIMC) que foi desenvolvido anos mais tarde, já em 1973, e ao contrário do CVA, preocupa-se com a sistematização de imagens mitológicas da antiguidade greco-romana, para além (mas em consideração) do suporte físico (SARIAN, 1995, p. 37). Ambos os empreendimentos atualmente estão em processo de digitalização e já estão disponíveis ao acesso público na internet, embora a indexação de informações e dados ainda esteja em um estágio mais inicial.⁹

Ao longo dos anos, informações, comentários, e análises foram revistas e ampliadas em consideração da ornamentalidade, estado de conservação e a análise contextual de acordo com as tendências epistemológicas de cada época – por vezes mais estruturais, por vezes mais simbólicas e socioculturais.¹⁰ Estas informações passaram a ser valorizadas e atualmente constituem parte do conteúdo catalográfico. A importância desses catálogos é tamanha que são, sobretudo, não o final, mas o ponto de partida e de referência das pesquisas sobre o mundo grego antigo.

No contexto atual das pesquisas observar, compilar, documentar e descrever o material continuam a representar os primeiros passos para o início da compreensão e caracterização de uma produção que pode ser relacionada a um indivíduo que, enfim, poderá ser compreendido em um contexto. Além disso, observando do particular para o geral, e fazendo o caminho inverso, pode-se compreender globalmente diversas questões culturais. As pesquisas que propõe a monografia do artista, feita através da análise das características estilísticas e formais, decorativas e iconográficas de personalidades, procuram reunir o máximo de informações sobre o indivíduo, para daí serem

9 *Corpus Vasorum Antiquorum Online*: <https://www.cvaonline.org/cva/>. Acesso em 20/05/2021. Digital *Lexicon Iconographicum Mythologiae Classicae*: <https://weblimc.org/>. Acesso em 20/05/2021.

10 “Os estudos iconográficos do início do século XX foram alvos de crítica durante as décadas seguintes devido seu caráter estrutural e positivista. Foi a partir destes questionamentos de uma análise redutora da imagem em si mesma e do momento geral que as ciências humanas viveram durante a década de 1960 com a virada linguística, que o objeto visual se tornou um veículo simbólico e que passou a promover acesso à dimensão ideológica das formas. Neste berço nasceu a Arqueologia da Imagem tutelada pelos estudos semióticos e inexoráveis às análises de Phillipp Bruneau, um dos principais expoentes deste novo campo investigativo durante e após a década de 1970. É fundamental compreender que para Bruneau (1984) a imagem não é uma simples reprodução do mundo da vida, pelo contrário, toda representação é uma idealização de uma série de elementos que articulamos dentro de uma linguagem” (MENEGATTI, 2020, p. 17-18).

inferidos questionamentos e suposições que se estendam para o todo (DIAS, 2009, p. 61)

A agilidade do contexto contemporâneo tem exigido um acesso mais direto às informações a partir de motores de buscas eficientes e indexados, comentários mais claros, criteriosos, simples e diretos; plataformas descomplicadas e imagens de alta resolução, e quando possível representações gráficas e tridimensionais do vaso cerâmico. Atualmente, o que há de mais próximo desse ideal, em termos de abundância de informações, é o Beazley Archive e o CVA.

O trabalho de John Beazley assume na contemporaneidade o papel de referência nos estudos da cultura material antiga não apenas pelo seu esforço individual no início do século passado, mas pela atividade colaborativa desenvolvida a partir de sua obra.

Os trabalhos do Arquivo se iniciaram ainda na década de 1970, com a proposta de organizar toda a documentação relacionada às pesquisas ceramológicas de John D. Beazley. Em 1979, quando o Arquivo ainda funcionava nas dependências do Museu Ashmolean, da Universidade de Oxford, Reino Unido, foi iniciado um projeto de construção de bases de dados relacionais organizados eletronicamente. No início dos anos 1990, os mais de 34.000 vasos até então catalogados no banco de dados eletrônico foram colocados à disposição da comunidade acadêmica por meio de redes interligadas de acesso entre as maiores universidades da Europa e EUA. Em 1998, o Arquivo Beazley disponibilizou publicamente sua base de dados de cerâmica na internet, que, atualmente, contém mais de 100.000 fichas catalográficas e mais de 150.000 imagens de livre consulta (DIAS; SOUZA; CERQUEIRA, 2018, p. 31)

É somente através destes bancos de dados que podemos partir para uma investigação minuciosa e coerente, efetuar recortes diversos, seja por forma, contexto, ornamento, estilo e (ou) tema iconográfico e construir nossos próprios catálogos temáticos com informações originais.¹¹ Mas além disso, o trabalho de refinamento, qualificação e acessibilidade de um *corpus* documental está muito longe de se esgotar ou ensimesmar. Há muito o que ser feito, e ser feito por nós.

Mas como fazer? O trabalho de pesquisa, por vezes, é tortuoso o suficiente para nos causar vertigem, principalmente quando precisamos encontrar, absorver e articular e produzir grandes volumes de informação. Penso que seja oportuno, antes de qualquer outra coisa, discutir alternativas de dinamização dos processos de trabalho para que tanto a pesquisa quanto nós, estudantes, possamos nos adaptar melhor às mudanças e as necessidades do mundo contemporâneo e do progresso científico.

11 Ver tópico IV.

3. GESTÃO DE PESQUISA: metodologias ágeis e Scrum

A minha experiência com a pesquisa acadêmica teve início em 2017 em que desenvolvi um projeto de Iniciação Científica em Antiguidade Clássica ao longo de dois anos¹². Após a finalização do projeto em 2019, tive a oportunidade de observar em perspectiva os desdobramentos que os meus estudos e análises conquistaram. O projeto obteve menção honrosa no 26º Simpósio Internacional de Iniciação Científica da USP (2018), que consiste em um espaço entre os 100 melhores do evento com mais de 3,5 mil trabalhos de excelência. Contudo, é esperado que uma pesquisa encare muitos desafios. Seja a pesquisa de um novato, seja de pesquisadores mais experientes, muitos passaram (ou irão passar) por dificuldades em algum momento de sua formação. A promoção de um espaço de diálogo entre discentes, assim como a produção e consumo de relatos de experiência desta etapa da formação, penso que são especialmente úteis para compreender que uma dificuldade raramente não possui precedentes, e assim, o encontro da solução nem sempre precisa ser tarefa exclusiva de uma única pessoa.

Algumas questões surgem de maneira mais frequente do que outras, como, por exemplo, a rigidez do plano de trabalho. Nem sempre é possível se manter fiel à proposta original do projeto de pesquisa e as atividades desenvolvidas dificilmente seguem a sequencialidade do cronograma inicial¹³. Por mais flexível que se construa um projeto e um cronograma, eles não irão prever os imprevistos e os caminhos inesperados que o trabalho com as fontes nos apresentará. Embora seja motivo de preocupação de muitos, particularmente percebo estes desvios como parte do trabalho. Ainda que possamos construir um roteiro de pesquisa para nos guiar, é fundamental levarmos em consideração durante as análises possíveis ajustes e adoção de novos rumos de interpretação e contextualização. A criação de uma forma de trabalho que considere a flexibilização – pontual – dos caminhos da pesquisa é a questão deste tópico.

Durante os dois anos em que foi desenvolvida a pesquisa sobre a materialidade do mundo dos mortos na cerâmica ática fui constantemente confrontado pela realidade que resistia às minhas expectativas individuais. Enquanto esperava encontrar o objeto ideal que apresentasse categoricamente a iconografia prevista, fui assolado por uma quantidade enorme de material que apenas se refere indiretamente ao mundo dos mortos. O desafio, portanto, foi perceber como a narrativa mitológica do

12 Trata-se do projeto “A materialidade do mundo dos mortos nas representações iconográficas da cerâmica ática do Período Clássico” desenvolvido com orientação da Prof.^a Dr.^a Camila D. de Souza e sob a égide do grupo de pesquisa TAPHOS, do Museu de Arqueologia e Etnologia da USP.

13 Hoje, eu penso que uma iniciação científica é mais do que apresentar resultados, ou seguir fielmente o cronograma inicial. Claro que isso é importante, mas perdoe-me leitor ou pesquisador mais experiente: ela também serve para manifestar todas as nossas dificuldades. Dessa forma, é útil para o aspirante a pesquisador identificar suas falhas, equívocos dos modos de pensar e estudar, inseguranças e medos do trabalho autoral, etc. É a partir desse mapeamento que percebi o que deveria melhorar e investir minha atenção e empenho.

além esteve permeada por outros imaginários, como o elogio ao heroísmo de Hércules ao capturar Cérbero no Hades ou a recepção de Caronte aos mortos e enluta-dos às margens do Rio Estige. Não havia, portanto, uma imagem cultural de um além ensimesmado, apenas alusões que serviam a diferentes funções. Estas imagens, de Hércules e Caronte, foram as amostragens mais significativas e que favoreceram interpretações muito ricas, pois, até então, este alinhamento temático tinha sido pouco explorado em estudos similares.

Este recorte temático foi relegado ao segundo plano por muitos estudiosos da Antiguidade Clássica – provavelmente até pelos próprios atenienses – como um pretexto contextual para o desenvolvimento da narrativa heroica, cômica e mesmo funerária. No entanto, a originalidade deste estudo cabe na centralização do tema do reino dos mortos em Atenas como detentor de uma historicidade própria através de elementos iconográficos e simbólicos que promovem dentro de um recorte temporal um imaginário comum que se capilariza numa variedade de narrativas e usos (MENEGATTI, 2020, p. 15-16).

É, evidentemente, um caso de ordem individual, cujos desdobramentos significativos demandam alguma reflexão mais elaborada. As nuances e os entremeios mais ordenados e refletidos deste percurso vivido podem interessar, creio, mais do que um testemunho de eventos. Assim sendo, o primeiro processo marcante foi a desconstrução de qualquer expectativa sobre o objeto em vias de desromantizá-lo. O que é essencial e não necessariamente fácil, pois, naturalmente, começo com perguntas (ainda que ingênuas) ao objeto e então as respondo. Em seguida, elaboro novas perguntas a partir destas soluções e na tentativa de respondê-las, o processo se perpetua. A operacionalização honesta do método científico muitas vezes desalinha o desejo subjetivo em relação ao objeto. Mas não deve oprimi-lo! As expectativas, ainda as vejo, como um impulsionador em direção da realização da ciência. Considero, portanto, a imaginação e a criação de livres associações um alimento fundamental no processo de pesquisa, ao mesmo tempo do ceticismo metodológico como filtro ponderador entre essa sensibilidade e a realidade objetiva. O equilíbrio a ser equacionado entre estas matérias divergentes, é uma das questões fundamentais (e tortuosas) para a minha eventual formação como pesquisador.

Neste vaivém de perguntas e respostas, a perda de foco é tentadora. Desse modo, a orientação é essencial para a realização dos objetivos da pesquisa. Tanto na manutenção das metas do estudo quanto na validação de eventuais alterações de roteiro e cronograma. A insistência no objetivo ou a compreensão de seu esgotamento são questões complexas demais, elas requerem uma flexibilidade de planejamento que não podem ser solucionadas unilateralmente, principalmente a vista do bem estar do pesquisador e de seus prazos. Um diálogo franco e engajado entre discentes e docentes é, portanto, um ponto chave no trabalho que vai do projeto de pesquisa à redação dos resultados. Contudo, este cenário - longe de uma proposta burocratizada - também deve ser refletido e construído explicitamente na realidade.

Proponho a seguir, uma sugestão de categorização de etapas de moderação do trabalho acadêmico, uma reflexão mais explícita da gestão de projetos para pesquisas mais integradas e colaborativas entre seus agentes. Com tais características, há uma ampla literatura sobre a otimização de tempo e resultados no espaço de trabalho. Mas, antes de mais nada, é preciso frisar que muitos esforços já têm caminhado em sentido colaborativo em nosso país, de forma que este texto é incentivado e realizado neste contexto. Espaços mais integrados e produtivos são realidades em ambientes que valorizam, por exemplo, revistas acadêmicas voltadas à produção discente e revisão docente, assim como a integração de grupos de pesquisa e locais de debate onde todos tenham condições de contribuir e dialogar com os colegas de trabalho.

Há pelo menos vinte anos, alguns modelos alternativos e mais flexíveis de organização e estruturação do plano de trabalho têm trazido bons resultados nas áreas afins da tecnologia digital, e mais recentemente também em algumas áreas da pesquisa acadêmica. Atualmente, há a perspectiva em curso de que a ideia do gerenciamento de projetos a partir da sua divisão em tarefas sequenciais (dependentes de uma linearidade do trabalho) tem sido, cada vez mais, alvo de críticas no que diz respeito à sua adequabilidade aos percursos tortuosos da pesquisa.

Há muitas ressalvas a serem feitas sobre a economia de mercado em que nossa sociedade se sustenta, entretanto, é inegável o potencial de alguns setores, como a Tecnologia da Informação (TI), tem em se adaptar com qualidade à velocidade de produção e consumo a partir das Metodologias Ágeis (*Agile Methodology*).¹⁴ A questão, ao meu ver, é transformar seus princípios abstratos em um formas de organização do trabalho viáveis para um ambiente acadêmico mais convidativo, flexível às mudanças e que exerça continuamente a sua qualidade e adequabilidade científica. O desenvolvimento de modos de gerenciamento de atividades, acompanhamento transparente do passo-a-passo, formas de trabalho mais adaptativas e colaborativas, reuniões mais curtas (frequentes e eficientes), foi uma necessidade observada no universo da TI a partir de questionamentos e queixas similares àquelas presentes no ambiente de pesquisa científica.

14 Surgiu na área de TI em meados dos anos 90 uma espécie de filosofia aplicada da agilidade, de modo a suprir as demandas qualitativas de clientes e dos agentes da produção de softwares. Ela tinha como objetivo otimizar a produção em perspectiva de uma valorização das necessidades de colaboradores e clientes. O Agile Manifesto (2001) é uma das primeiras tentativas de condensação destas ideias na indústria de software. O manifesto propõe 12 princípios fundamentais: (1) tornar a satisfação do cliente uma prioridade através de entregas contínuas e frequentes; (2) aceitar a mudança de requisitos, mesmo em uma fase avançada do projeto; (3) entregar software com frequência, no menor período de tempo possível; (4) criar sinergia entre as equipes de negócios e de desenvolvimento de forma que possam trabalhar juntas no dia a dia; (5) manter uma equipe motivada proporcionando o ambiente, o suporte e a confiança necessários; (6) permitir a disseminação de informações eficientes através de conversas face a face; (7) ter um sistema funcionando é a melhor medida de progresso; (8) promover o desenvolvimento sustentável por meio de processos ágeis; (9) a atenção contínua à excelência técnica e ao bom projeto aumenta a agilidade; (10) seja simples; (11) permitir que as equipes se auto-organizem usando as melhores arquiteturas, requisitos e projetos; (12) faça uma reflexão em intervalos regulares sobre como se tornar mais eficiente e ajustar e otimizar o comportamento (LIMA; FREIRE; COSTA, 2012, p. 16).

Muito esforço tem sido empregado na adaptabilidade destes princípios no ambiente acadêmico. O *Scrum*, é uma de suas formas de aplicações dos métodos ágeis mais bem estabelecidos nos locais de trabalho que demandam integração e produtividade. Este modelo “não é um processo ou técnica para desenvolvimento de produto, mas uma estrutura interativa e incremental. Esta estrutura pode ser usada com diferentes processos e técnicas funcionando bem em um ambiente de constantes mudanças” (LIMA; FREIRE; COSTA, 2012, p. 18).

Esta busca consciente por soluções pode otimizar processos ou mesmo encontrar respostas e construir protocolos mais flexíveis e personalizados a partir da característica de cada área, grupo e pesquisador. Laura Pirro, PhD em engenharia química, em sua coluna na revista Nature, publicou o artigo “*How agile project management can work for your research*”(2019), em que buscou identificar problemas na gestão de pesquisa e propor soluções a partir da aplicação da Metodologia Ágil e do *Scrum*¹⁵.

Em um plano de gerenciamento ágil de projetos, um resultado inicial, parcial, que pode ser aprimorado em uma etapa posterior, importa mais do que um resultado perfeito alcançado apenas no final do projeto. (...) Apesar de ser fonte de muitas inovações tecnológicas, os acadêmicos parecem estar atrasados em adotar a abordagem ágil (PIRRO, 2019).

A crítica de Pirro se baseia na típica adoção de abordagens de cascata, que, ao administrar as atividades do projeto, se separa em tarefas consecutivas. Por exemplo, se distingue e se detalha tarefas sequenciadas linearmente: a construção dos dados e experimentos, a execução, e a análise interpretativa e conclusiva da pesquisa. Dessa forma, apenas o final do projeto apresentará resultados, e de forma massiva, a serem mostrados para a comunidade. Contudo, este processo é contraditório com o aumento da exigência da produtividade e alto rendimento profissional de nosso tempo. É esperado, hoje, do discente e (ou) pesquisador um desempenho e qualidade no curto prazo que é alcançado apenas no longo prazo, ou seja, ao final de seu trabalho. Estes desalinhamentos entre expectativas e entregas podem gerar inúmeros transtornos tanto no ambiente social quanto na saúde mental dos indivíduos. Portanto, o alto quantitativo de publicações de resultados tem sido cada vez mais exigido e cada vez menos administrados com qualidade em vista do valor do resultado e do bem estar do pesquisador¹⁶.

15 PIRRO, L. (2019) “*How agile project management can work for your Research*” in: Career Column, Nature Careers Community: <https://www.nature.com/articles/d41586-019-01184-9>. Acesso em 20/05/2021.

16. O problema de saúde mental em alunos de graduação e pós-graduação é um problema mundialmente reconhecido e presente em nosso cotidiano universitário. Aos poucos passa a ser debatido no Brasil a necessidade da criação de centros de atendimento psicológico, mas também refletir maneiras mais tangíveis de ajustar os processos de pesquisa para as necessidades de cada um, tendo em vista o bem estar do pesquisador, ao mesmo tempo da qualidade da entrega dos resultados. Obviamente, a resolução destes problemas não é simples e imediata, mas a aplicabilidade de

Sem dúvidas, estes são problemas demasiadamente complexos para serem resolvidos unilateralmente, mas a curto prazo pode-se atenuar alguns destes sintomas com uma otimização da dinamicidade da gestão da pesquisa acadêmica. É por esta razão que, particularmente, compreendo ser uma contribuição viável o início de um diálogo sobre este assunto, partindo preliminarmente de sugestões como a de Pirro, para a aplicação dos Métodos Ágeis. A autora se baseia em um protocolo experimental: a divisão do trabalho (1) é verticalizada, estabelecendo prioridades em camadas de complexidade independentes, mas colaborativas. As etapas propostas devem atingir pequenos resultados tangíveis. Portanto, é preciso um (1a) planejamento e execução de um menor número de experimentos, seguido de processamento e interpretação imediata dos dados; seguido (1b) de um aumento do número de variáveis a serem investigadas, execução de novos experimentos, fusão de dados novos e antigos e processamento; e, por fim, (1c) aumenta-se a abrangência dos dados a serem adquiridos para cada variável, execução de novos experimentos, fusão de dados novos e antigos e processamento (PIRRO, 2019).

Seguido da divisão do trabalho, é necessário o plano de duração de cada camada de atividade, algo entre 2 a 12 semanas. Esta etapa é chamada de *sprint* (2) e podemos dividi-la em planejamento (2a) e execução (2b). No planejamento estabelecemos acordos com orientadores, supervisores, o programa institucional e as agências de pesquisa, sobre a quantidade e periodização de entregas mais realistas e transparentes. São definidos, além das metas finais do *sprint*, reuniões periódicas mais curtas, dinâmicas e objetivas (*Scrum*) que são fundamentais para a compreensão do trabalho feito e um feedback, conseqüentemente mais efetivo e voltado aos resultados práticos. A execução, por sua vez, se detém no trabalho focado, primordial para o andamento do projeto, mas sem a carga excessiva de estresse de uma tarefa longa e laboriosa.

O *Scrum* (3), um dos modelos de trabalho ágil, propõe encontros semanais com no máximo 15 minutos para a revisão do andamento do *sprint*. De acordo com Pirro, essa etapa deve ser curta e eficiente:

Esta reunião deve ser curta e eficiente - tente fazer uma reunião em pé, sem laptops ou papéis. Apenas três questões precisam ser respondidas: o que foi feito na semana anterior para contribuir com a meta? (Por exemplo, quais experimentos foram realizados?) O que será feito na próxima semana para contribuir com a meta? (Por exemplo, quais experimentos serão realizados a seguir?) E, há algum impedimento? (Por exemplo, a configuração está funcionando corretamente? Todos os materiais necessários estão disponíveis?) (PIRRO, 2019).

suporte psicológico e de métodos mais ágeis no ambiente acadêmico podem ser alternativas interessantes, quando em conjunto, para formação discente, se averiguado diminuição de situações de estresse e mais satisfação com os resultados. Para saber mais sobre a aplicação de métodos ágeis no ambiente de trabalho e sobre as questões de saúde mental no ambiente universitário, indico dois artigos da Revista Pesquisa Fapesp (2017): Softwares em transformação: <https://revistapesquisa.fapesp.br/software-em-transformacao/>. Acesso em 20/05/2021); e Distúrbios na academia: <https://revistapesquisa.fapesp.br/disturbios-na-academia/>. Acesso em 20/05/2021).

A última etapa trata-se da revisão retrospectiva e planejamento do novo *sprint* (4). O maior número de agentes que estão associados ao projeto de pesquisa, como orientadores, colegas do grupo de estudo, e outros integrantes do projeto, são convocados para a discussão e validação dos resultados alcançados.

No final do *sprint*, reúna-se com todas as partes interessadas para discutir os resultados e se eles estão de acordo com as expectativas (revisão). Reserve algum tempo para entrar em detalhes e fazer um *brainstorming* analítico juntos. Discuta as dificuldades encontradas, para que o próximo *sprint* seja melhor que o anterior (retrospectiva). Esta é a fase de ‘remoção de impedimentos’ ou solução de problemas. Honestidade e transparência são cruciais. O *Agile* se adapta às mudanças: os planos podem mudar. Volte para a etapa um e reinicie o planejamento, abordando a próxima camada de trabalho em um novo *sprint* (PIRRO, 2019).

É importante retomar, conclusivamente, que as metodologias ágeis não são um corpo único de procedimentos a serem aplicados em qualquer área de pesquisa acadêmica. Esta apresentação destina-se a uma discussão inicial, um esboço de suas possibilidades, cuja aplicação necessita de uma investigação tanto de seus fundamentos quanto dos casos que se destinam a sua justaposição. Ela necessita, e esta é a sua vantagem, se adaptar às exigências e demandas de cada tipo de projeto. O *Agile* é, sobretudo, um modo de repensar o modo que fazemos pesquisa a partir do aprimoramento e valorização de realizações. A este respeito, muitos procedimentos já são utilizados quase que intuitivamente e informalmente na rotina de estudos dentro da estrutura acadêmica, contudo há outros vícios que podem engessar as relações e as produções de resultados. Neste sentido, novos pesquisadores e discentes que desejam encontrar protocolos e maneiras mais objetivas de conduzir seus projetos e lidar com o ambiente acadêmico, talvez possam achar nesta exposição algumas alternativas de otimização do funcionamento e a satisfação com os resultados individuais alcançados.

4. CATÁLOGOS TEMÁTICOS

Com a proposição de um diálogo sobre as demandas e a organização de uma postura discente em relação ao ambiente acadêmico, exponho neste tópico uma complementação de sugestões práticas. Apontarei, portanto, em direção a propostas realizáveis e objetivos que considero importantes na construção de projetos alinhados ao estudo da cultura material da Antiguidade para o tempo presente.

Assim sendo, em primeiro lugar, considero que a digitalização e a indexação

online de informações (conexão de dados objetivos aos motores de busca) mais do que uma necessidade, é uma questão de sobrevivência no mundo contemporâneo. Encontrar informações rapidamente a partir de palavras-chave em sites de pesquisa, artigos científicos, catálogos e dicionários que estão hospedados na internet tem sido uma revolução na maneira que nós pesquisamos e nos relacionamos com o conhecimento. O volume de leitura para a construção da erudição e de uma pesquisa robusta só tem se tornado possível a partir da ampliação do acesso à informação. Não estamos mais limitados às bibliotecas e verdade seja dita, nem aos direitos autorais. A grande questão, portanto, é a curadoria e a objetividade da informação.

É neste contexto que os catálogos digitais, principalmente àqueles dedicados à cerâmica grega, têm ampliado o acesso à pesquisa ao nível global. A construção de catálogos temáticos do objeto cerâmico, estabelecendo critérios de análise adaptáveis ao objeto, mais do que a objetividade científica, almeja-se a padronização do vocabulário para favorecer o sistema de busca e o cruzamento de informações. O exercício arqueológico é especialmente atingido por essas transformações tecnológicas.

Encontrarmos quantas e quais ânforas de pescoço foram produzidas por um determinado artista e quantas delas são pintadas com narrativas mitológicas, está a um clique na função “localizar” de qualquer software - desde que a informação esteja padronizada. Construir uma pesquisa científica na área de Arqueologia Clássica, passa invariavelmente pela habilidade de produzir dados objetivos sobre a materialidade e visualidade da cultura material. As análises decorrentes desta sistematização passam pelo levantamento bibliográfico de discussão simbólica e contextual destas informações catalográficas.

O processo de “decodificação” e leitura dessas mensagens implica a necessidade de estabelecer determinados instrumentos metodológicos, que viabilizem a análise da cultura material por meio de seus diversos tipos e categorias: cerâmica, metais, imagens e seus suportes físicos, contextos funerários, estruturas arquitetônicas, inscrições, etc. A sistematização do registro arqueológico por meio da classificação tipológica dos objetos, fundamentada em aspectos morfológicos, cronológicos, técnicos, estilísticos e iconográficos, por exemplo, constituem uma etapa fundamental na produção do conhecimento arqueológico. Além disso, a elaboração de catálogos e corpora documentais também possibilita maior variabilidade interpretativa das fontes materiais, alcançando abordagens e perspectivas diversificadas do conhecimento das sociedades (DIAS; SOUZA; CERQUEIRA, 2018, p. 26).

Portanto, quais informações e variáveis analíticas podemos extrair de um objeto físico na composição de um *corpus* documental? Para isso, precisamos de um espaço de trabalho digital eficiente e intuitivo para agregar estas informações em conjunto. Um dos softwares mais utilizados para a composição de banco de dados

que utilizam imagens é o *Filemaker Pro*¹⁷ (ressalto que a escolha não é única e a articulação de dados pode ser desenvolvida e adaptada para diferentes plataformas). Este programa permite a criação e alimentação facilitada de fichas de análise, assim como o cruzamento posterior de informações e variáveis. No caso da cerâmica grega, alguns critérios já são amplamente aceitos e utilizados pelos catálogos mais tradicionais. Entretanto, a potência de análise de qualquer banco de dados passa pela centralização do maior número de informações disponíveis e seu acesso rápido e fácil.

Tais recursos eletrônicos são amplamente utilizados e desenvolvidos na área dos estudos medievais, principalmente no campo semântico; em particular na França, a elaboração de bancos de dados sistematizados a partir de vocábulos específicos tem como objetivo viabilizar o acesso às informações da documentação textual e discutir os resultados e as leituras estatísticas na interpretação dos documentos na produção do conhecimento histórico (DIAS; SOUZA; CERQUEIRA, 2018, p. 29).

Entre as informações mais convencionais, estão a numeração catalográfica (1) do *corpus* proposto. Quando referenciamos um objeto analisado, é esta informação que o leitor irá buscar para a sua localização mais ágil, principalmente em bancos de dados extensos. Da mesma forma da criação de uma numeração específica para o catálogo discente, é oportuno a citação de outras numerações atribuídas ao objeto, como o código individual do objeto da ficha museológica (2) e de outros bancos de dados de referência como o número de Beazley Archive (3). Outros critérios fundamentais são o centro de produção (4), proveniência (5) e datação do objeto cerâmico (6). Além disso, confere-se a atribuição do artista (7), estado de conservação da materialidade (8), a forma morfológica (9), o estilo (10) e as referências bibliográficas dentro do registro (11).

Estes critérios consistem em informações básicas sobre a materialidade da cerâmica. Todavia, outras informações são mais subjetivas e de interpretação relacional com outras fontes de informação. Por exemplo, a visualidade da cerâmica através de imagens do objeto (12) são fundamentais para a compreensão tanto da materialidade descrita acima, quanto da iconografia e ornamentação. Apesar de fundamentais, as imagens ainda são pouco acessíveis, em vista da qualidade das fotografias e desenhos que chegam até nós. O Beazley Archive, afortunadamente, possui mais de 150 mil imagens em seus arquivos da cerâmica grega, mas que são protegidas por direitos autorais. Muitas vezes estas imagens condenam a verificação de informações por serem muito antigas, desatualizadas e sem qualidade cromática (estão em escala de cinza). Em menor escala, museus disponibilizam em seus acervos digitais, fotografias de melhor qualidade e coloridas. Este cuidado na divulgação, infelizmente, ainda é dedicado a um número muito pequeno de objetos. Um recorte ainda menor está disponível em domínio público para a utilização em publicações de dissertações, teses,

17 Software desenvolvido pela *Filemaker Inc.* e subsidiária da empresa Apple.

livros, artigos e a produção de novas imagens esbarra em direitos de uso exclusivo das coleções.

Uma das soluções mais utilizadas atualmente é o estudo e produção de representações gráficas destes objetos com base nas imagens e fotografias disponíveis na internet. Além de uma alternativa da ausência de imagens disponíveis ao uso, é uma outra maneira de apresentar informações técnicas na forma visual. A disseminação de desenhos vetorizados é bastante valorizada por sua possibilidade de manipulação e apresentação em diferentes escalas sem perder a qualidade dos detalhes. Além disso, é possível demonstrar questões estilísticas e iconográficas sem perder a atenção à materialidade da morfologia do vaso. Há inúmeros tipos de soluções gráficas que possibilitam a apresentação da iconografia sem distorção visual ou negligências com o suporte físico.

Desenvolver uma decoração significa desenhar a superfície que a contém em um único plano, seja ela plana ou curva. No entanto, nem todas as decorações podem ser trazidas de volta à superfície sem sofrer deformações mínimas. Entre os vários procedimentos elaborados para desenvolver superfícies curvas, pode ser feita referência ao das “projeções de desenvolvimento”. Nas projeções de desenvolvimento, os motivos decorativos são mostrados em uma superfície auxiliar, ou seja, um sólido que pode ser desenvolvido em um plano (cilindro, cone) (ANDREOLI, 2003-4, p. 34).

A produção de representações gráficas passa pelo mesmo patamar da criação de *corpus* documentais. É uma curadoria (tecnicamente visual) do pesquisador direcionada às informações que o mesmo acha necessário ilustrar ao lado dos dados da ficha catalográfica.

A produção de conhecimento também usufrui de agregação de valor estético e didático na análise desenvolvida cientificamente. Desde o registro dos objetos para análise, interpretação simbólica e contextual, na produção de artigos científicos, são, antes de mais nada, curadoria da informação para construção do conhecimento. A visualidade da pesquisa também é um tipo de informação a ser elaborada! Assim, concomitantemente às formas de acessar a informação, é extremamente proveitoso também focar em melhorar cada dia mais as formas visuais (não só, é claro) do trabalho para que alcancemos a excelência em nossa formação discente.

Tanto em consideração das imagens disponíveis quanto àquelas que são produzidas pelos próprios pesquisadores, temos as fontes das análises iconográficas e ornamentais. É no conteúdo visual que podemos decodificar símbolos, representações visuais, modos de estilização e composição dos vasos cerâmicos. A descrição dos motivos ornamentais (13) consiste na identificação e classificação da decoração do vaso ou fragmento cerâmico. A análise do ornamento do vaso, compreende-se como toda a área adjacente ao painel da cena iconográfica (14). Esta, por sua vez, é a composição figurativa onde é representada algum tipo de narrativa cotidiana, mitológica, heróica, funerária, e etc. A composição pode ser subdividida, ou mesmo,

contrastada por outras imagens, em regiões que geralmente são separadas por uma ou duas alças – salvo vasos com três alças – em lado A e lado B, de modo a apresentarem cenas distintas com potencial relacional entre elas.

A descrição das imagens demanda objetividade e clareza da redação. A sistematização verbal dos elementos visuais passa por uma tradução intermídia que deve seguir padrões de linguagem. Existem muitas formas de construir um modelo de interpretação padrão, como pode ser verificado em qualquer catálogo iconográfico cientificamente adequado. Contudo, seguir um conjunto de regras de descrição é fundamental tanto para o valor científico quanto pela acessibilidade dos resultados na busca de informações.

A codificação textual da informação visual na construção do catálogo desenvolvido durante a pesquisa que antecede este artigo, foi proposta na seguinte ordem: de cima para baixo, da esquerda para a direita. É observado, em primeiro lugar, os vernizes (fundo da imagem sem pigmento e derivado do processo de queima) nas áreas de borda, pescoço, alça, pança (corpo) e pé. A descrição começa pela indicação da parte do vaso a ser analisada a imagem decorativa ou iconográfica. As descrições iconográficas se estabelecem em ordem: figura humana (masculina ou feminina); identificação iconográfica entre parênteses (divindades, entidades, hoplitas, mortos); posição do corpo (em pé, sentado, ajoelhado, etc.) e ação do personagem (dentro da barca no caso de Caronte, levantando rocha no caso de Sísifo, etc.); descrição de elementos anatômicos específicos (como as asas de Thánatos e Hypnos); roupas usadas pelas figuras (peplo, himátion, quíton, exomis, etc.); acessórios dispostos pelo corpo (bainha de espada, aljava, etc.); cor da pele (no caso de representações femininas no estilo de figuras negras); cabelo, como cor, comprimento, disposição e presença de ornamento (tainía, diadema, elmo, etc.), seguido pela presença de barba no caso das figuras masculinas; pernas (descritas no caso de estarem flexionadas ou levantadas) e pés relatados como descalços ou com sapatos (pédilas, etc.); e finalmente braços (estendidos ou arqueados) e mãos (levantadas ou não) seguida pela descrição do objeto portado pela personagem (caduceu, cetro, clava, etc.). Os objetos representados na cena são descritos, como a decoração, a partir de convenções referenciadas apresentadas no glossário visual da pesquisa.¹⁸ Abaixo apresento, então, uma ficha catalográfica que apresenta estes critérios.

18 Por que chamamos de um determinado nome aquilo que vemos? Este alinhamento entre uma palavra e um elemento imagético é feito no levantamento amostral de imagens que contenham o objeto, seguido de uma pesquisa semântica das palavras que usamos para nos referir a eles. Posteriormente, organiza-se todas essas informações em fichas individuais contendo (1) as imagens, (2) o nome utilizado, (3) comentário descritivo e (4) as referências utilizadas.

A.080

Número de inventário
30035

Número Beazley Archive
206035

Coleção
Berlim, Antikensammlung

Datação
470-460 a.C.

Centro de Produção
Atenas

Contexto arqueológico
Italia, Tarento

Atribuição
Pintor Alkimachos

Forma
Lécito cilíndrico

Estado de conservação
Pintura conservada
Cerâmica conservada



Motivos ornamentais

Vaso pintado com **verniz negro**. Decoração com faixa de **linguetas duplas**, três conjuntos de **palmetas** dispostos no ombro inversamente entre si e dois conjuntos de **palmetas de ponta** paralelos à borda; faixa de **meandros** no friso superior; e faixa de **meandros** na base da cena.

Iconografia

Figura masculina (**Piritoo**) sentada sobre uma rocha. Veste um **clâmide**. Cabelo negro, curto e decorado com **pétaso**; barba. Pés apresentam **pédilas**. Braços estendidos; porta um **cetro**, que se apoia no chão, na mão esquerda levantada; segura a mão de Hércules com a mão direita levantada. Figura masculina (**Hércules**) em pé. Veste um **quítôniscos** e a **pele do Leão de Neméia**. Cabelo negro, curto e decorado com **tainia**; barba. Pés descalços. Braço esquerdo arqueado; braço direito estendido; porta **clava**, que se apoia no ombro, na mão esquerda levantada; segura a mão de **Piritoo** com a mão direita levantada.

Referências bibliográficas

Backe-Dahmen, A., et al., Greek Vases, Gods, Heroes and Mortals (Londres and Berlim, 2010): 31, Nº 13.
Beazley, J.D., Attic Red-Figure Vase-Painters, 2nd edition (Oxford, 1963): 532.57.
Boardman, J., Athenian Red Figure Vases, The Classical Period (Londres, 1989): Fig.47.
Burn, L., and Glynn, R., Beazley Addenda (Oxford, 1982): 124.
Carpenter, T.H., with Mannack, T., and Mendonca, M., Beazley Addenda, 2nd edition (Oxford, 1989): 255.
Corpus Vasorum Antiquorum: Berlim, ANTIKENSAMMLUNG 13, 25, 26, 27, Fig.4, BEILAGE 3.1, Pls.(4501,4502) 8.1-5, 9.1.

Ficha catalográfica nº A.080 do corpus documental da pesquisa de iniciação científica “A materialidade do mundo dos mortos nas representações iconográficas da cerâmica ática do Período Clássico” (2019)

Esta abordagem é vinculada às propostas do Laboratório de Estudos da Cerâmica Antiga da Universidade Federal de Pelotas (LECA-UFPEL) que de maneira geral sugere o amplo uso e construção de bancos de dados digitais baseados no modelo do Beazley Archive.

A intenção é que essa produção possa dialogar com os demais bancos de dados, na medida em que forneça informações complementares às já disponibilizadas, promovendo para a comunidade acadêmica acesso a informações produzidas em nosso país, em língua portuguesa. (...) Estes modelos devem ser inicialmente observados e entendidos em suas singularidades para que se proponham novos critérios de organização, em que as informações sejam básicas e o mais descritivas possíveis para que viabilizem novos tipos de interpretação. Os bancos de dados gerados a partir desta documentação de referência serão criados e alimentados de acordo com as diferentes possibilidades de recortes cronológicos, formais, temáticos, entre outros (DIAS; SOUZA; CERQUEIRA, 2018, p. 32).

Dentro da área acadêmica, esta é uma proposta que se enquadra facilmente dentro de relações mais dinâmicas e ágeis da gestão da pesquisa. Os catálogos temáticos possuem módulos de informações que são as fichas individuais. Elas podem ser reunidas em pequenos grupos e acompanhadas de pequenas análises desde o início da pesquisa. Dentro de recortes de trabalho, é possível ampliar e complexificar informações e variáveis em *sprints* consecutivos. As conclusões são pensadas desde o início e problematizadas conforme a quantidade de dados materiais vai crescendo (perguntas, respostas e mais perguntas!). Pensar em modelos alternativos de utilizar os catálogos é uma forma de criar opções para diferentes situações e tipos de formação.

Além disso, a criação de fichas para cada objeto permite também novos tipos de recortes e alinhamentos temáticos que ultrapassam a cerâmica e o mundo grego. A possibilidade de mapear temas iconográficos ao longo da história humana dentro de catálogos temáticos, por exemplo, não há perda de materialidade e especificidades temporais quando preservadas suas informações ontológicas. Observar, por exemplo, como o período medieval lidou com os motivos ligados ao mundo dos mortos em afrescos e iluminuras em relação ao mundo grego, possui no *corpus* documental uma chance de comparação menos superficial quando buscado um alinhamento do vocabulário descritivo para as informações convergentes, e a desvinculação da linguagem em elementos distintos, de modo a manter sempre em vista as suas similaridades e diferenças.

Outro aspecto bastante relevante dos corpora documentais é sua versatilidade de apresentação. Em seguida, veremos uma maneira de produzir conteúdo para as novas gerações que podem estar vinculados a pequenos recortes de análise. Gostaria de propor algumas reflexões de como estes catálogos podem servir para propósitos além da pesquisa científica, mas fonte de conhecimento para recursos didáticos em animações, roteiros de conteúdo audiovisual, e etc. O modelo de pequenos grupos de vasos e pequenas interpretações qualitativas, podem servir de matéria-prima da produção de conteúdo de uma educação para o futuro que já se desenha nas plataformas digitais.

5. CONCLUSÃO: *inspirações pedagógicas*

Uma pesquisa científica produzida em universidades públicas possui entre seus objetivos a tarefa de retorno social do valor investido pela sociedade para o seu desenvolvimento. Dentro dessa perspectiva e cumprido às exigências de valor acadêmico, a utilização do conteúdo científico como fonte de soluções pedagógicas tem sido cada vez mais recorrente nos últimos anos. A construção de espaços de conversas e debates com a comunidade tem encontrado atenção em projetos pedagógicos na área de Arqueologia e História Antiga. A construção de exposições de cultura material da antiguidade¹ e projetos de discussão de cultura pop por uma perspectiva acadêmica tem tido resultados e substancialidade bastante importantes². É tarefa da nossa geração a formação de ambientes colaborativos e acolhedores para a produção científica e difusão social do conhecimento, em especial, das humanidades. Dinamizar os processos de produção da pesquisa e tornar a sua gestão menos desgastante abre espaço para aplicar o conhecimento acumulado em projetos de aplicabilidade prática como vídeos, podcasts, roteiros, representações gráficas e animadas. Os pequenos recortes de análises e interpretação dos métodos ágeis, podem constituir nesses tipos de atividades.

A caracterização dos resultados parciais, obtidos através de cada *sprint* de pesquisa, podem consistir em pequenas e ricas análises rigorosas em conjunto com a literatura científica. Mas não só! Pode-se extrair delas exercícios didáticos, como a construção de um roteiro a ser aplicado em um vídeo, um episódio de um podcast, ou um texto para um blog. Estas possibilidades, quando associadas à rotina da pesquisa, promovem um engajamento ao assunto trabalhado e um aprendizado mais rico, autoral, e propositivo à comunidade.³ As atividades extracurriculares e

1 Não se pode deixar de citar e lembrar que muito esforço neste sentido tem sido feito, a exemplo do Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade de São Paulo. O Museu de Arqueologia e Etnologia possui uma valiosa reserva técnica de cerâmica grega que deve ser prestigiada pelo museu, pelo público universitário e pela sociedade como um todo, em vista de promoções das razões e motivos de sua preservação. A exposição “Polis: Viver na Cidade Grega” (2016) realizada pelo museu, que além de apresentar seu acervo também expôs conteúdo digital, maquetes, e trabalhos que tornam acessível e didática a recepção da informação científica.

2 O projeto Pipoca Clássica, criado em 2014, é um empreendimento multidisciplinar desenvolvido pelo LECA-UFPEL que se propõe a discussão com a comunidade de produções cinematográficas associadas à História Antiga, de modo a tentar suprir uma lacuna entre a academia e a cultura pop, pois é bastante “comum historiadores e arqueólogos evitarem discutir filmes, séries e documentários de caráter histórico, ou seja, produções que tratam de assuntos muitas vezes ‘apropriados’ por esses pesquisadores. De acordo com Robert Rosenstone (1995), isso acontece porque nós, os investigadores, julgamos os filmes da mesma maneira que julgávamos uma obra científica, com enorme rigor acadêmico. Nessa linha, somos induzidos, na maioria das vezes, a rotulá-los como incorretos, falsos e imprecisos, distanciando-os ao máximo das pesquisas científicas ‘sérias’” (DIAS; SEGER; OGAWA, 2017, p. 162).

3 “A comunicação entre pesquisadores e público geral é tema de debate crescente em diversas áreas do conhecimento. Como pesquisadores, estamos cada vez mais cientes de que é preciso desenvolver e considerar novos métodos de divulgação científica. Porém, na maioria das vezes, essas constatações não encontram resultados no sentido da maior e melhor difusão dos temas que estão sendo pesquisados no âmbito da universidade, nem mesmo no que se refere aos livros didáticos

informais despertam no aluno a necessidade complementar a sua formação com aprendizados que não se conquistam na academia, mas, sobretudo, fora dela.

Integrar ao cotidiano da pesquisa científica a busca por soluções que não necessariamente se encontram em sala de aula, como editar um vídeo, produzir uma representação gráfica, oferecer uma aula online e gratuita à comunidade, é dar os meios necessários para que o pesquisador desenvolva sua autonomia profissional. No mundo presente, a dependência das oportunidades oferecidas pelo ambiente acadêmico é fonte de frustração crescente entre discentes e pesquisadores. Bolsas de estudos, intercâmbios internacionais e concursos públicos têm, nos últimos anos, encontrado uma competitividade cada vez maior e, muitas vezes, desleal. A quantidade de oportunidades não acompanhou o número crescente de novos pós-graduandos, e o índice de desemprego neste grupo é preocupante.

Penso que a pós-graduação na área de humanidades precisa observar novas possibilidades de trabalho com pesquisa científica, mas mais do que isso, do trabalho a partir da pesquisa. Como podemos materializar novas viabilidades profissionais de pesquisadores se a academia e os seus agentes, de maneira geral, ainda operam as mesmas expectativas de trabalho do século passado?

No século do acesso à informação, é fundamental compreender que a pesquisa é o início de um leque cada vez maior de possibilidades e que a maior parte delas passam pela utilização e ocupação dos espaços digitais, de acordo com os padrões de excelência de cada dimensão deste espaço. O tipo de trabalho que exercemos hoje, certamente não será o trabalho que exerceremos no futuro, caso tenhamos entendido e internalizado a necessidade de dinamização do trabalho, da multidisciplinaridade, e da adaptação às mudanças.

Todas estas reflexões não devem ser vistas como uma motivação para o trabalho individual e competitivo. O fôlego solitário é limitado. Como vimos anteriormente, a atividade colaborativa é essencial. Certamente, o nome de John H. Beazley não seria tão grande atualmente sem o esforço conjunto de muitas mãos ao longo do tempo. Quando nos inserimos em ambientes colaborativos como grupos e laboratórios de pesquisa, e cada agente se responsabiliza em compartilhar o aprendizado, ao mesmo tempo da divisão de tarefas de uma atividade maior, os resultados se tornam escaláveis e menos exaustivos. Aprendemos mais profundamente quando explicamos a outras pessoas aquilo que absorvemos em um momento anterior.

As formas tradicionais de produção de conhecimento científico funcionam relativamente bem para a comunidade acadêmica, pois é correto desejar que os dados e as análises estejam livres (ou pelo menos amenizados) de ruídos subjetivos. Entretanto, a difusão social do conhecimento passa por outros critérios. São as buscas por soluções sensíveis ao que é produzido com excelência além dos muros da universidade e a conseqüente associação criativa com o conteúdo acadêmico através de recursos didáticos, acessíveis, estéticos, e etc, os meios para tornar o conhecimento socialmente valorizado em um mundo contemporâneo assolado pelo excesso de

da educação básica. Muitas vezes, essa ineficácia em alcançar o público se deve à dificuldade ou inexistência de comunicação no momento do desenvolvimento de projetos de pesquisa e também durante sua execução (DIAS; SEGER; OGAWA, 2017, p. 159)

informação e desinformação. São formas, portanto, que podem buscar a atenção da sociedade para a produção científica, seja desde cedo no período escolar, mas também, um público leigo mais engajado e compreendido nos temas da Arqueologia Clássica.

O vídeo e o conteúdo online desempenham um papel mais importante na vida das pessoas do que nunca. Os jovens, em particular, tendem a se entusiasmar em assistir e aprender por meio de vídeos. Por esse motivo, é importante que os Clássicos como disciplina sejam capazes de responder oferecendo material de vídeo com tema clássico de alto padrão (NEVIN, 2015, p. 32).

O alto padrão mencionado por Nevin, trata-se de acompanhar a qualidade dos conteúdos que a sociedade já consome diariamente no seu cotidiano. Ocupar as mesmas plataformas e buscando novos formatos de curadoria – para além da transmissão – do conteúdo. Buscar entender quais são os formatos e as plataformas que as sociedades mais estão engajadas e, portanto, produzir um conteúdo específico para aquele tipo de dinâmica é uma das maneiras que a academia pode adotar e estimular seus discentes para entrar em sintonia com a sociedade.

O *Panoply Vase Animation Project* é um empreendimento que tem utilizado uma curadoria de vasos cerâmicos e produzido animações das imagens e iconografias (sem alterar estruturalmente a materialidade dos objetos). Estas animações favorecem a criação de narrativas explicativas da iconografia presente nos vasos aumentando a atenção e interesse dos observadores.⁴ O projeto tem a sua frente o animador Steve Simons. O profissional diz que visa o aumento do engajamento e o melhor entendimento dos vasos antigos e da cultura clássica (NEVIN, 2015, p. 32). Portanto, é válido que o trabalho interdisciplinar e interno da academia – mais técnico e informativo – também busque soluções e se flexione em direção da construção de pontes de acessibilidade ao público geral, como recursos didáticos e de mediação acessíveis, esforços de divulgação científica, para a manutenção da caminhada em direção ao crescimento da área não apenas no circuito acadêmico, mas também no circuito social mais amplo.

Os alunos que são novos nos estudos de vasos podem ter dificuldade em interpretar o movimento implícito como movimento implícito. Quando eles assistem a qualquer animação de vaso, isso pode ajudá-los a dar esse passo para interpretar outras cenas de movimento implícito mais prontamente e de forma mais completa. Nesse sentido, assistir a animações de vasos com os alunos ensina-os a serem intérpretes mais ativos (e talvez mais engajados) das cenas de vasos. Eles são mais capazes de reconhecer que as cenas de movimento implícito contêm uma qualidade inerentemente dinâmica (NEVIN, 2015, p. 34).

4 *The Procession*, por Steve Simons: https://www.youtube.com/watch?v=yaDP0-hHpEU&ab_channel=SteveSimons. Acesso: 20/05/2021.

Mesmo com todas as limitações, há pessoas dispostas ao trabalho de acompanhar as novas tecnologias e as demandas da contemporaneidade. Acertar os pontos e equilibrar as prioridades, ao mesmo tempo que inserimos a produção de conteúdo em projetos de divulgação científica e recursos didáticos como parte inexorável da pesquisa, mais do que alternativas, certamente será uma necessidade em poucos anos. As universidades aumentaram o número de alunos, o número de pesquisas e publicações, contudo o aumento da qualidade produtiva e retorno social ainda não tem crescido da mesma maneira. Este diagnóstico, mais do que uma constatação dos tempos difíceis que passamos após 21 anos de século XXI, de obscurantismo e reacionarismo exacerbados, é um convite para procurarmos colaborativamente por soluções para que possamos ainda nos sentir otimistas com o futuro da educação brasileira.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDREOLI, M. *Esercitazioni di disegno archeologico. Laboratorio di Archeologia*, Dipartimento di Scienze filologiche e storiche, 2003-2004.

BECK, K.; BEEDLE, M.; BENNEKUM, A. VAN; COCKBURN, A.; CUNNINGHAM, W.; FOWLER, M.; GRENNING, J.; HIGHSMITH, J.; HUNT, A.; JEFFRIES, R.; KERN, J.; MARICK, B.; MARTIN, R. C.; MELLOR, S.; SCHWABER, K.; SUTHERLAND, J.; THOMAS, D. "Manifesto for Agile Software Development", 2001. Disponível em: (<https://silo.tips/download/agile-the-agile-manifesto>) Acesso em: 15/02/2021, às 10h38.

DIAS, C. Abordagens metodológicas para o estudo de vasos gregos: a atribuição e a análise iconográficas. *Revista Eletrônica Antiguidade Clássica*, v. 004, 2009, p. 47-65.

DIAS, C.; SEGER, D.; OGAWA, M. Projeto Pipoca Clássica: o uso do cinema como ferramenta para discussão e ensino da Antiguidade Clássica. *Revista História Hoje*, v. 6, nº 12, 2017, p. 158-176.

DIAS, C.; SOUZA, C.; CERQUEIRA, F. Cultura material, recursos digitais e conhecimento histórico: reflexões sobre a elaboração de bancos de dados para pesquisas em Arqueologia Clássica. *Romanitas – Revista de Estudos Grecolatinos*, n. 12, 2018, p. 24-57.

LAAL, M.; SALAMANTI, P. "Lifelong learning; why do we need it?". *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 31, 2012, p. 399-403.

LIMA, I.; FREIRE, T.; COSTA, H. Adapting and Using Scrum in a Software Research and Development Laboratory. *Revista de Sistemas de Informação da FSMA* n. 9, 2012, p. 16-23.

MENEGATTI, B. S. A cultura visual do mundo dos mortos na cerâmica ática do século V a.C. In: Dossiê "A última viagem humana: a morte e o morrer nas sociedades do mundo antigo". *Revista Gaia* (UFRJ), Vol. 11, Nº 1, 2020, p. 14-35.

NEVIN, S. Animations of Ancient Vase Scenes in the Classics Classroom. *Journal of*

Classics Teaching, 16, 2015, p. 32-37.

PIRRO, L. "How agile project management can work for your Research". In: *Career Column, Nature Careers Community*, 2019. (<https://www.nature.com/articles/d41586-019-01184-9>) Acesso em: 13/02/2021, às 16h03.

SARIAN, H. *Ceramografia e ceramologia: algumas reflexões*. Cerâmicas antigas da Quinta da Boa Vista. RJ: Museu Nacional de Belas Artes, 1995, p. 31-38.

SIMONS, S. *The Procession*. Youtube Vídeo, 2015 (1min13seg). In: <https://youtu.be/yaDP0-hHpEU>. Acesso em: 31/05/2020, 17h07.

TISSOT, P. *Terminology of vocational training policy: a multilingual glossary for an enlarged Europe* (pp. 70, 76, 112). Cedefop (Ed), Luxembourg; Office for Official Publications of the European Communities. Retrieved 2011 Sep. 30, from: <http://www.refernet.pl/zasoby/download/glosariusz.pdf>, 2004.

RECURSOS DIDÁTICOS SOBRE O MEDITERRÂNEO ANTIGO: *um levantamento da produção do Museu de Arqueologia e Etnologia da USP*

CLEBERSON HENRIQUE DE MOURA

Graduando em Pedagogia (FE-USP)

cleber.moura@usp.br

Orientadora: Profa. Dra. Maria Cristina Nicolau Kormikiari (MAE-USP)

INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, o Laboratório de Estudos sobre a Cidade Antiga (Labeca) e o Laboratório de Arqueologia Romana Provincial (Larp), ambos do Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade de São Paulo (MAE-USP), têm desenvolvido diversos recursos didáticos (maquetes, livros, vídeos, jogos digitais entre outros) produzidos a partir do uso da cultura material no que se refere às cidades do Mediterrâneo Antigo.

O reconhecimento da relevância desse esforço de articulação entre Arqueologia e Educação foi o que motivou o desenvolvimento de uma Iniciação Científica sob orientação da Profa. Dra. Maria Cristina Nicolau Kormikiari; desenvolvida na forma de uma pesquisa do tipo qualitativa (FLICK, 2008). Por se tratar de recursos didáticos produzidos no contexto de um museu, a pesquisa se desenvolveu tomando emprestado lentes teóricas que consideram a educação concebida a partir de sua relação com os museus (HIRATA *et al.*, 1989; SANTOS, 2002; CURY, 2005). Quanto ao conceito de material didático, referenciou-se teoricamente em referências como Apple (1989) e Gimeno Sacristán (1995). A pesquisa se estruturou em duas questões de pesquisa: i) Quais são os materiais didáticos produzidos pelos laboratórios Larp e Labeca sobre o Mediterrâneo Antigo?; e ii) Por serem desenvolvidos por arqueólogos/as, como os processos de criação e produção de tais produtos didáticos se articulam com a cultura material?

No presente artigo, será abordada apenas a primeira questão, ou seja, serão apresentados alguns resultados parciais desta pesquisa (ainda em andamento), de modo que o objeto de pesquisa aqui discutido se limita aos recursos didáticos (maquetes, livros, vídeos, jogos digitais, etc.) sobre as cidades do Mediterrâneo Antigo produzidos entre os anos 2006 e 2019 pelos laboratórios Larp e Labeca.

Considerando os resultados obtidos até o momento (ponto médio da Iniciação), aqui será apresentado um resumo do levantamento realizado sobre os produtos didáticos - será evitada uma discussão exaustiva sobre tais materiais porque a quantidade de itens identificada e registrada supera duas centenas.

A saber, para dar conta da investigação sobre a articulação da cultura material junto aos processos de criação e produção dos materiais didáticos, a conclusão desta pesquisa ainda demandará as seguintes etapas: realização de entrevistas com os/as pesquisadores/as envolvidos na produção dos materiais estudados; conclusão dos estudos bibliográficos; e elaboração de uma análise em busca de uma síntese final.

RESULTADOS PARCIAIS

Ao realizar a coleta de dados na forma de um levantamento dos materiais didáticos existentes, foi possível identificar mais de 250 itens - uma quantidade considerável, e que constitui também uma diversidade bastante ampla. Quanto ao conteúdo, são voltados ao contexto da Grécia e Roma Antigas. No entanto, são constituídos de modo a envolverem diversas cidades ou áreas geográficas. Do ponto de vista de público-alvo, são produtos que podem alcançar desde a educação básica até a pós-graduação. No que tange aos suportes e metodologias empregados na produção dos respectivos dispositivos didáticos nota-se uma riqueza considerável incluindo desde imediatamente os artefatos arqueológicos, datados em mais de 2.500 anos atrás, até aplicativos baseados em realidade virtual e estruturados sob a forma de jogo digital.

A começar pelos artefatos enquanto recursos didáticos, além da óbvia possibilidade de uso direto do acervo do MAE em exposições, há também o emprego de objetos artefactuais (sob o estatuto de réplica) no desenvolvimento de material didático: o “Kit Educativo de Arqueologia do Mediterrâneo”, concebido por educadores do Setor Educativo do MAE em parceria com pesquisadores do Labeca, que se constitui por réplicas e materiais de apoio como textos e vídeo.

No âmbito da produção de recursos didáticos, o Labeca produziu também maquetes (físicas) das seguintes cidades gregas antigas: Olinto, Poseidônia, Priene e Selinonte; um material que permite uma eficiente visualização da organização espacial destas cidades.

Além de alguns livros impressos, o Labeca produziu também materiais didáticos na forma de *e-book*, tais como o livreto da exposição “Pólis: Viver na Cidade Grega Antiga: exposição e ação educativa”¹ e o “Glossário Ilustrado”² voltado para termos do grego antigo sobre o uso do espaço e sobre construções.

Para o levantamento dos vídeos foram considerados aqueles disponibilizados gratuitamente nos respectivos canais do *YouTube* dos laboratórios, e podem ser agrupados pela seguinte tipologia: mini-vídeos, documentários e palestras. Como

1 Disponível em: <http://labeca.mae.usp.br/pt-br/professores/livreto-exposicao/>.

2 Disponível em: <https://cutt.ly/DjP5VnP>.

ção), aqui será apresentado um resumo do levantamento realizado sobre os produtos didáticos - será evitada uma discussão exaustiva sobre tais materiais porque a quantidade de itens identificada e registrada supera duas centenas.

A saber, para dar conta da investigação sobre a articulação da cultura material junto aos processos de criação e produção dos materiais didáticos, a conclusão desta pesquisa ainda demandará as seguintes etapas: realização de entrevistas com os/as pesquisadores/as envolvidos na produção dos materiais estudados; conclusão dos estudos bibliográficos; e elaboração de uma análise em busca de uma síntese final.

RESULTADOS PARCIAIS

Ao realizar a coleta de dados na forma de um levantamento dos materiais didáticos existentes, foi possível identificar mais de 250 itens - uma quantidade considerável, e que constitui também uma diversidade bastante ampla. Quanto ao conteúdo, são voltados ao contexto da Grécia e Roma Antigas. No entanto, são constituídos de modo a envolverem diversas cidades ou áreas geográficas. Do ponto de vista de público-alvo, são produtos que podem alcançar desde a educação básica até a pós-graduação. No que tange aos suportes e metodologias empregados na produção dos respectivos dispositivos didáticos nota-se uma riqueza considerável incluindo desde imediatamente os artefatos arqueológicos, datados em mais de 2.500 anos atrás, até aplicativos baseados em realidade virtual e estruturados sob a forma de jogo digital.

A começar pelos artefatos enquanto recursos didáticos, além da óbvia possibilidade de uso direto do acervo do MAE em exposições, há também o emprego de objetos artefactuais (sob o estatuto de réplica) no desenvolvimento de material didático: o “Kit Educativo de Arqueologia do Mediterrâneo”, concebido por educadores do Setor Educativo do MAE em parceria com pesquisadores do Labeca, que se constitui por réplicas e materiais de apoio como textos e vídeo.

No âmbito da produção de recursos didáticos, o Labeca produziu também maquetes (físicas) das seguintes cidades gregas antigas: Olinto, Poseidônia, Priene e Selinonte; um material que permite uma eficiente visualização da organização espacial destas cidades.

Além de alguns livros impressos, o Labeca produziu também materiais didáticos na forma de *e-book*, tais como o livreto da exposição “Pólis: Viver na Cidade Grega Antiga: exposição e ação educativa”³ e o “Glossário Ilustrado”⁴ voltado para termos do grego antigo sobre o uso do espaço e sobre construções.

Para o levantamento dos vídeos foram considerados aqueles disponibilizados gratuitamente nos respectivos canais do *YouTube* dos laboratórios, e podem ser agrupados pela seguinte tipologia: mini-vídeos, documentários e palestras. Como exem-

3 Disponível em: <http://labeca.mae.usp.br/pt-br/professores/livreto-exposicao/>.

4 Disponível em: <https://cutt.ly/DjP5VnP>.

plo de mini-vídeos temos “Trailer - DOMUS V.R. LARP”⁵; “Tour”⁶; “Escaneamento e Impressão 3D de Lamparina Romana”⁷, dentre outros. A exemplo de documentários, temos: “Pólis: Viver na Cidade Grega Antiga”⁸; “Naxos”⁹; “Siracusa Cidade Antiga”¹⁰; “Uma Cidade Grega: um passeio por Túrio”¹¹, dentre outros. Já os vídeos de palestras avolumam-se em grande quantidade, sendo, em geral, comunicações de pesquisa (apresentações em evento acadêmico organizado pelos laboratórios).

No contexto da Grécia, há o banco de dados “Nausitoo”¹², composto por textos, imagens e mapa interativo sobre as pólis gregas, bem como o “Glossário do Labeca”¹³ que consiste em uma base de dados que reúne organizadamente termos de origem grega relativos ao espaço construído com vistas a uma sistematização da grafia e significado em língua portuguesa. Já no contexto romano, há dois bancos de dados georreferenciados. O “LARP - WEBSIG”¹⁴ é constituído por fontes arqueológicas sobre Roma e suas províncias na forma de texto e imagens respectivamente referenciadas geograficamente. O “Mapa Interativo do Império Romano” (em atualização, no momento) conta com a plotagem das regiões do Império Romano que vêm sendo estudadas pelos pesquisadores do Larp, desde a sua fundação, em 2011, além de incluir um glossário arquitetônico de elementos romanos. O mapa, *on-line*, disponibiliza conteúdos imagéticos através de um ambiente virtual continuamente alimentado subsidiando estudos sobre a Antiguidade Romana.

Articulando dispositivos digitais interativos 3D para fins pedagógicos, o Labeca produziu uma série de três produtos que relacionam a realidade virtual com a Arqueologia com intenções educativas, são as maquetes digitais intituladas “Um Porto Grego”; “Uma Casa Grega”; e “Um Templo Grego”¹⁵. Ainda considerando recursos desenvolvidos em realidade virtual baseada em conhecimentos arqueológicos da Roma Antiga, o Larp produziu um aplicativo que consiste em um ambiente virtual 3D que simula uma antiga casa onde viviam as pessoas mais abastadas que viveram na Roma Antiga (Império Romano) denominado “DOMUS” (produzido em diversas formas como “ROMA TOUCH”; “DOMUS V.R.”; “DOMUS VISITA VIRTUAL”; “DOMUS WEBGL”; “DOMUS REDUX”; e “DOMUS RA”). Outro recurso interativo que envolve realidade virtual é o aplicativo “ROMA 360” que apresenta digitalmente o mapa da capital do Império considerando o séc. IV d.C. De mesmo tipo, há ainda o “Vipasca Antiga”¹⁶, que consiste em um aplicativo 3D interativo que propicia uma navegação em tempo real

5 Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_OAmZYN3oNQ.

6 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=uk-4ktJtAxE>.

7 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ChsqWvW4Sss>.

8 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=DcyeHC2jIPI>.

9 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=f6iyKhZo0vg>.

10 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=oOxaJRs3Qq8>.

11 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=rVBtLMRRA6Y>.

12 Disponível em: <http://labeca.mae.usp.br/pt-br/city/>.

13 Disponível em: <http://labeca.mae.usp.br/pt-br/glossary/>.

14 Disponível em: <http://larp.mae.usp.br/websig/>.

15 Disponível em: <http://labeca.mae.usp.br/pt-br/professores/maquetes-digitais/>.

16 Disponível em: <http://larp.mae.usp.br/rv/vipasca-antiga/>.

pela área de mineração romana na atual Aljustrel em Portugal.

Além desses recursos didáticos baseados em realidade virtual, há também o aplicativo “ROMA AUMENTADA” em Realidade Aumentada, que proporciona uma interação em tempo real com os edifícios comuns da Roma Antiga, exibindo modelos 3D e informações textuais sobre cada edifício exibido¹⁷.

E por último, mas não menos importante, há o jogo digital (videogame) “O Último Banquete em Herculano”¹⁸, que pauta o cotidiano na antiga cidade romana de Herculano soterrada pela erupção do vulcão Vesúvio em 79 d.C. Um jogo ao estilo *adventure* que tem como objetivo divulgar o conhecimento histórico e arqueológico por meio de um recurso interativo.

CONSIDERAÇÕES PARCIAIS

Ainda que acima foi desenvolvida apenas uma apresentação resumida do levantamento dos recursos didáticos identificados na produção dos laboratórios Larp e Labeca, fica evidente que no Museu de Arqueologia e Etnologia da USP há um significativo esforço educacional no que diz respeito à divulgação da cultura material relacionada ao Mediterrâneo Antigo. Comparando a produção dos dois laboratórios é possível identificar características, em relação aos formatos de materiais, que permite diferenciá-los, mas sobressai uma expressiva amplitude desta produção de recursos didáticos empreendida por ambos os laboratórios tanto em termos quantitativos como qualitativos.

Esta riqueza de recursos didáticos em quantidade e formatos (das réplicas de artefatos à realidade virtual) significa uma relevante contribuição na busca por tornar pública a Arqueologia. No entanto, se pensarmos além do público geral, é possível verificar ainda grande potencial para articulações entre a educação não formal desenvolvida no âmbito museal e a educação formal praticada nas escolas no que diz respeito ao ensino de conteúdos relacionados ao Mundo Antigo (Grécia e Roma); especialmente por se tratarem de materiais disponíveis gratuitamente. Ademais, esta rica diversidade de materiais didáticos demandará uma ampla análise (em andamento) que necessariamente envolverá conhecimentos que dêem cabo de compreender desde os artefatos em si até Ciberarqueologia.

LISTA DE ABREVIATURAS

FE-USP - Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo
 LABECA - Laboratório de Estudos sobre a Cidade Antiga (Labeca)
 LARP - Laboratório de Arqueologia Romana Provincial (Larp)

17 Disponível em: <http://larp.mae.usp.br/rv/roma-aumentada/>.

18 Disponível em: <http://larp.mae.usp.br/o-ultimo-banquete-em-herculano/download/>.

MAE-USP - Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade de São Paulo
USP - Universidade de São Paulo

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

APPLE, M. *Educação e poder*. Tradução de Maria Cristina Monteiro. Porto Alegre: Artes Médicas, 1989.

CURY, M. *Comunicação Museológica: Uma perspectiva teórica e metodológica de recepção*. 2005. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) - Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2005.

FLICK, U. *Introdução à pesquisa qualitativa*. Tradução de Joice Elias Costa. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2009.

GIMENO SACRISTÁN, J. Materiales y textos: contradicciones de la democracia cultural. In: MÍNGUEZ, J. G.; BEAS, M. (orgs.) *Libro de texto y construcción de Materiales Curriculares*. Granada: Projectos Sur, 1995.

HIRATA, E. F. V. et al. Arqueologia, educação e museu: o objeto enquanto instrumentalização do conhecimento. *Dédalo (São Paulo)*, v. 27, p. 11-46, 1989.

SANTOS, M. C. T. M. Museu e educação: conceitos e métodos. *Ciências e Letras*, Porto Alegre, n. 31, p. 307-324, jan./jun. 2002.

CULTURA MATERIAL E ARQUEOLOGIA **DIGITAL:** *novas estratégias para o ensino de* *História Antiga*

BRUNO ZANETTE THOMAZI

Graduando em Engenharia Física (UFRGS)
brunozanette99@gmail.com

JOÃO VINÍCIUS CHIESA BACK

Graduando em História (UFRGS)
back.joaovinicius@gmail.com

MILENA ROSA ARAÚJO OGAWA

Doutoranda em História (UFPeI)
Bolsista de Doutorado da CAPES
ogawa_milena@hotmail.com.br
Orientadora: Dra. Carolina Kesser Barcelos Dias

VANDER GABRIEL CAMARGO

Graduando em História (UFRGS)
Bolsista de Iniciação Científica BIC/UFRGS
vandergabriel2008@hotmail.com
Orientador: Dr. Francisco Marshall

É notório que, através da análise dos objetos produzidos pela mão humana, são construídos conhecimentos e significados sobre as sociedades do passado, visto que são manifestações materiais dos hábitos, das organizações sociais e das formas de ver e representar o mundo. Esses artefatos, então denominados “cultura material”, quando interrogados, podem revelar informações a respeito de sua fabricação, considerações sobre a identidade de quem o elaborou e o possuiu, permitindo pensar seu consumo, em quais atividades eram utilizados e de quais maneiras, além de sua dimensão cotidiana (MENESES, 1983, p.107-112). Desse modo, a cultura material possui um potencial significativo para o estudo da História, sobretudo da Proto-História (EIROA, 2000) e da Antiguidade, seja para os povos considerados ágrafos, seja para as sociedades letradas. A arqueologia, enquanto ciência social, possibilitou a ampliação de olhares críticos e novos paradigmas para pensarmos a materialidade; como aponta Bruce Trigger, essa disciplina

Procura explicar o que aconteceu a um grupo específico de seres humanos no passado e fazer generalizações a respeito do processo de mudança cultural (...) [através] de materiais remanescentes do que as pessoas fizeram e usaram, e do impacto físico de sua presença no meio ambiente (TRIGGER, 2004, p. 19).

Tendo conhecimento da quase absoluta ausência do uso da materialidade no Ensino Básico como elemento para a construção do conhecimento histórico no cotidiano da disciplina escolar - entendido como componente interrogado e interrogante, sobretudo, como potencialmente mediador (SIMAN, 2003, p. 191) -, e respaldados pelos resultados da pesquisa de Felipe Pregnotatto (2006) sobre a utilização da cultura material empregada somente como ilustração nos livros didáticos de História (Programa Nacional do Livro Didático - PNLD - 2003), buscamos desenvolver o projeto “Ergane: Arqueologia Digital para a Educação” como uma forma de contribuição social e acadêmica para empreender um diálogo entre a academia e as escolas. Desse modo, o projeto, que nasce da preocupação em levar o resultado de pesquisas acadêmicas relativas aos campos da Educação, Arqueologia e História para o ambiente escolar, visa aproximar os estudantes ao patrimônio arqueológico, utilizando a Arqueologia Digital no desenvolvimento de estratégias para o ensino e possibilitando a exploração de uma documentação que faça os alunos refletirem acerca do passado¹.

Homenageando a deusa Atena, cultuada sob o epíteto *Ergane* (dos trabalhos, dos afazeres manuais, da técnica) em diversas cidades da Grécia Antiga (HURWIT, 1999, p.15-17), o projeto tem como primeira atuação a produção de simulações digitais tridimensionais de artefatos arqueológicos. A seguir, utiliza-se a plataforma gratuita *Sketchfab*² - onde é possível manipular os modelos - para as disponibilizar, são impressas as modelagens em 3D e realiza-se o compartilhamento dos resultados do processo em um repositório próprio³. Mediante as simulações alcançadas no *Sketchfab*, desenvolvem-se as estratégias pedagógicas para sua utilização em sala de aula:

- a) elaboração de planos de aula e materiais de apoio aos professores sobre os artefatos (dados de identificação do objeto, como o lugar de salvaguarda e dimensões, seus possíveis usos e contexto de produção);
- b) sugestões de bibliografias para o estudo;
- c) a integração desses materiais em um repositório digital e físico para acesso das escolas e demais centros educativos.

1 Apesar de inscrito no CTA-UFRGS, o projeto é desenvolvido de forma independente e voluntária por alunos de graduação e pós-graduação. Lista-se os colaboradores: os quatro autores do artigo; Ana Eidt (História, PUC-RS); André Becker (História, UFRGS); Caroline Armesto (História, UFPel); Caroline Nogueira (História, UFRGS); Florencia de Los Santos (Tutores de Resiliencia, México); Heriques dos Santos (História, UFGD); Jéssica Santos (História, UFPel) e Lua Mouzer (Museologia, UFRGS).

2 Ergane: Arqueologia Digital para a Educação. **Perfil Sketchfab**. Porto Alegre: 2020. Disponível em: <<https://sketchfab.com/Ergane>> Acesso em: 04 mar. 2021. O uso das simulações 3D a partir do site segue os parâmetros da licença Creative Commons.

3 Centro de Tecnologia Acadêmica. Documentação no **Repositório git do projeto**. Porto Alegre: UFRGS, 2020. Disponível em: <<https://git.cta.if.ufrgs.br/ERGANE/ergane-doc>> Acesso em: 04 mar. 2021.

O espaço físico do projeto está localizado no Centro de Tecnologia Acadêmica do Instituto de Física da UFRGS (CTA): laboratório que tem como prática o desenvolvimento e a aplicação - tanto quantitativa quanto qualitativamente - de formas de conhecimento livre e aberto, disponibilizando toda a sua criação em repositório público sob os termos de licenças permissivas. A importância de frisar as tecnologias como livres e abertas está na democratização do conhecimento e na criação de uma ciência cidadã, “ciência de não cientistas”, através da criação de uma cultura de colaboração e continuidade do conhecimento (SOARES & SANTOS, 2011). Esses ideais se manifestam no presente projeto, por exemplo, quando os modelos 3D podem ser facilmente revisados por interessados; assim, surgindo novas formas de criá-los e recriá-los, também podendo inspirar outras pessoas na reprodução do projeto.

A elaboração das modelagens é realizada no software *Blender* - um programa gratuito e de código aberto para a criação 3D -, sendo utilizado o método “direto”, conforme definição de Torres et al. (2010, p. 51), em que são utilizadas fotos de diversos ângulos do objeto como referências para a modelagem em ambiente digital. Enquanto comparada com outras metodologias próximas - a fotogrametria, a (micro) tomografia computadorizada e o escaneamento 3D por lasers -, essa apresenta uma significativa redução quanto à precisão na obtenção de informações (convertidas em pontos, retas e faces) do objeto original. Porém, sua aplicação permite a produção de simulações 3D de objetos com os quais o modelador não teria maiores contatos presencialmente, além de um custo baixo e mais acessível. Realizamos, até o momento, a modelagem dos seguintes artefatos de sociedades da Antiguidade: de uma hídria ática (Museu J. Paul Getty, Los Angeles); de um cântaro ático (Museu de Belas Artes de Boston); e de uma moeda romana (Museu Britânico, Londres).

Após a publicação no *Sketchfab* e buscando maior acessibilidade do patrimônio histórico e arqueológico, efetuamos a impressão em 3D dos modelos elaborados digitalmente. Ao ser impresso, o objeto-mediador possibilita outras dimensões para aplicação do estudo em sala de aula pelos professores. Geralmente, a cultura material só aparece em fotografias nos livros didáticos e, por vezes, somente com o estímulo da visualidade e com o esvaziamento de críticas. Nossa proposta visa a inclusão e interação (intra e inter) dos objetos com os estudantes, complexificando as relações de agentes-objetos mediadores (e sob mediação).

Um primeiro modelo foi impresso: um protótipo em escala reduzida, com cerca de 2,5cm x 2 cm, da hídria ática supracitada (figura 1). Propõe-se a impressão em escala real e, também, de forma fragmentada, com o objetivo de criar um “quebra-cabeça tridimensional”. A partir disso, elaborar-se-ia uma oficina lúdica em que os alunos se tornariam “arqueólogos por um dia”; na qual se incluiriam nas atividades do plano de aula: escavação, descoberta dos fragmentos, sua montagem e a descrição do objeto em seu contexto de produção - ações que se assemelham às atividades de ceramólogos. Essa e outras dinâmicas que utilizam a hídria foram propostas em um planejamento de aula realizado por Elisa Venzon, Leandro F. Souza e Vander G. Camargo em uma disciplina do curso de Licenciatura em História da UFRGS (2019).



Figura 1: Foto do objeto original; simulação 3D; e protótipo impresso. Getty 86.AE.113, Circle of Lydos, 565 - 535 a.C., 38.9 x 30.2 cm, Figuras Negras, Atenas, The J. Paul Getty Museum, 86.AE.113. Foto: © J. Paul Getty Museum

É importante frisar que, devido ao contexto pandêmico da COVID-19, 90% dos alunos de todo o planeta foram impedidos *simultaneamente* de frequentarem o ambiente escolar por razões sanitárias (ARRUDA, 2020). Assim, tentamos nos reinventar, pois desde 2020 permanecemos impossibilitados de imprimir nossos modelos digitais no CTA-UFRGS, traçando novas estratégias na modalidade remota, e, assim, iniciamos o processo das simulações 3D.

Um dos recursos mobilizados foi a intensificação do uso da plataforma *Sketchfab*. Em exemplo, o uso feito por um grupo de estagiários (em maior parte, integrantes do *Ergane*) do Museu Universitário de Arqueologia e Etnologia (MUAE/UFRGS). No *Instagram* da instituição⁴ e de forma virtual, com duas turmas de ensino fundamental da Escola Estadual de Ensino Médio Sarmiento Leite (Porto Alegre - RS), foram realizadas dinâmicas que partiam da análise de 5 artefatos e suas simulações 3D para o estudo da História Indígena do Rio Grande do Sul. Essas, se dividiram em jogos de adivinhação do objeto, perguntas acerca do mesmo (que envolviam sua materialidade, uso, significados etc.), criação de hipóteses e construção conjunta dos conhecimentos desenvolvidos a respeito do artefato pelos alunos/público e educadores (BECKER et al., 2020). Embora a dinâmica tenha sido realizada com artefatos arqueológicos pré-coloniais de culturas indígenas, uma ação semelhante pode ser realizada com as simulações elaboradas pelo projeto *Ergane* a partir de artefatos provenientes de culturas da Antiguidade.

A segunda estratégia foi a elaboração de materiais audiovisuais que tornassem o contato com os artefatos mais interessantes e auxiliassem professores e professoras, como a animação que envolveu a criação de um museu virtual do projeto⁵ e o perfil do projeto no *Soundcloud* com audiodescrições de boa parte dos objetos para pessoas cegas⁶. Propostas apresentadas no Ideatório Centro Cultural Parque de España - edital que visava promover ideias inovadoras que atendessem à sociedade de forma *on-line* durante a pandemia do Covid-19 - apoiado pelo Media Lab Prado

4 Museu Universitário de Arqueologia e Etnologia. **Perfil**. Porto Alegre: MUAE-UFRGS, 2020. Disponível em: <https://www.instagram.com/muae_ufrgs/> Acesso em: 21 nov. 2020.

5 Ergane Arqueologia Digital. Museu ERGANE - Animação desenvolvida no IDEATÓRIO. In: **Ergane**. Porto Alegre: 2021. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=tIMaSCi6g2k>> Acesso em: 7 mar. 2020.

6 Ergane. **Perfil**. Porto Alegre: 2020. Disponível em: <<https://soundcloud.com/big-v-24>> Acesso

e pelo Ministerio de Cultura y Deporte de España. Na mesma ocasião, foram elaboradas ferramentas que permitiriam o seu uso em contextos escolares nos quais o acesso às plataformas digitais é mais difícil: com a produção de *folders* informativos dos artefatos e quebra-cabeças em 2D⁷.

Por fim, justificar o termo “Arqueologia Digital” já inserido ao nome do grupo refere-se à uma escolha propositalmente mais abrangente, onde os campos da Arqueologia Virtual e da Ciberarqueologia (que o compõem) são constantemente introjados nas práticas do grupo; diferenciação atrelada à natureza dos dados (estáticos ou modificáveis), como já exposto por Olivito, Taccola e Albertini (2016).

Muitos são os projetos que visamos empreender utilizando a impressora 3D, a modelagem e as simulações voltadas para a área do Ensino. Todos esses planos, desejamos que sejam espalhados de modo colaborativo. Assim, com esse relato, pretendemos não apenas divulgar práticas que se multipliquem ou inspirem atividades semelhantes, mas buscamos também convidar o leitor a conhecer e integrar esse projeto; pois, como disse Paulo Freire (1996): “E, se o pensar só assim tem sentido, se tem sua fonte geradora na ação sobre o mundo” (p. 68), a nossa ação é a difusão do conhecimento de forma livre, gratuita e libertadora.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARRUDA, E. Educação Remota Emergencial: elementos para políticas públicas na educação brasileira em tempos de Covid-19. *Em Rede*, v. 7, n. 1, p. 57-275, 2020. Disponível em: <<https://is.gd/YxTWQ6>>. Acesso em: 07 mai. 2021.

BECKER, A.; SILVEIRA, C.; BACK, V.; CAMARGO, V. *Roteiro para Planejamento*. 2020. Disponível em <<https://drive.google.com/file/d/11GaV66maZd6U1RA4XONG4FBncSWn-JHl1/view?usp=sharing0>> Acessado em 06 mar. 2020.

EIROA, J.J. *Nociones de Prehistoria General*. Barcelona: Editorial Ariel, 2000.

FREIRE, P. *Pedagogia do Oprimido*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.

HURWIT, J. *The Athenian Acropolis: History, Mythology, and Archaeology from the Neolithic Era to the Present*. Cambridge: Cambridge University Press, 1999.

MENESES, U. B. A cultura material no estudo das sociedades antigas. In: *I Simpósio Nacional de História Antiga*, João Pessoa, 1983. João Pessoa: UFPB, 1983.

OLIVITO, R.; TACCOLA, E.; ALBERTINI, N. Cultural Heritage and Digital Technologies: Theory, Methods and Tools for the Study and Dissemination of Knowledge in the Archaeological Practice. In: FORTE, M.; CAPMANA, S. *Digital Methods and Remote Sensing in Archaeology*. Cham: Springer International Publisher, 2016, p. 475-494.

PREGNOLATTO, F. *A Cultura Material na Didática da História*. 1985. 99 f. Dissertação em: 7 mar 2020.

7 Ergane. **Ideatório - Produção**. Porto Alegre: 2020. Disponível em: <<https://drive.google.com/file/d/1ClkMSF5r9OSE0fYb62GDwnEyBfXAgSQy/view?usp=sharing>> Acesso em: 7 mar. 2021.

(Pós-graduação em História Social) – Universidade de São Paulo (USP), São Paulo, 2006.

TORRES, J.; CANO, P.; MELERO, F.; ACEBAL, M.; MORENO, J. Aplicaciones de la digitalización 3D del patrimonio. *Virtual Archaeology Review*, v. 1, n. 1, p. 51-54, Abril, 2010.

TRIGGER, B. *História do Pensamento Arqueológico*. Tradução Ordep Trindade Serra. São Paulo: Odysseus Editora Ltda, 2004.

SIMAN, L. Práticas Culturais e práticas escolares: aproximações e especificidades no ensino de história. *Revista História & Ensino*, v.9, p. 185-204, Outubro, 2003.

SOARES, M.; SANTOS, R. Ciência Cidadã: o envolvimento popular em atividades científicas. *Ciência Hoje*, vol. 47, n. 281, p. 38-43, Maio, 2011.

VENZON, E. *Planejamento de Aula*. 2019. Disponível em <https://drive.google.com/file/d/1_TiAO01HrcMOCpx_2csECPmBWwVHXsr9/view?usp=sharing> Acessado em 6 mar. 2021.

ENTRE OS MUROS DA ACADEMIA: *relato de experiências através da XXI Jornada de História Antiga da UFPEL*

CAROLINE MELO ARMESTO

Graduanda em História (UFPEL)

caroline.armesto@ufpel.edu.br

Bolsista PREC-UFPEL 2020

MILENA ROSA ARAÚJO OGAWA

Doutoranda em História (UFPEL)

Bolsista de doutorado da CAPES

ogawa_milena@hotmail.com.br

JÉSSICA RENATA SANTOS SILVA

Graduanda em História (UFPEL)

jessicamorenahsantos@gmail.com

Bolsista PREC-UFPEL 2020

Orientador: Prof. Dr. Fábio Vergara Cerqueira (UFPEL)

A JORNADA DE HISTÓRIA ANTIGA

A primeira versão da Base Nacional Curricular Comum (BNCC), publicada no ano de 2015, tornava os conteúdos voltados para o ensino de História Antiga praticamente inexistentes. Por conta dessa exclusão, diversos pesquisadores da antiguidade fomentaram intensos debates acerca da importância da História Antiga para o ensino básico.¹ É pensando nesses debates que visamos a apresentar um relato sobre as atividades desenvolvidas na XXI Jornada de História Antiga - "Ensino de História Antiga e desafios da Teleducação: Antiguidade em conexão com novos saberes", cuja realização foi feita de modo remoto, entre os meses de agosto e novembro de 2020, sob os auspícios da Universidade Federal de Pelotas (UFPEL).

A Jornada idealizada pelo Prof. Dr. Fábio Vergara Cerqueira, ocorre anualmente desde 1992, com o propósito de integrar pesquisadores e discentes de História,

¹ Cf. CARTA DE INTENÇÕES. Colaboração da ANPUH Brasil na Revisão da Proposta da BNCC. Disponível em: <https://bit.ly/3uD7KLo>. Acesso em: 10/05/2021.

Arqueologia, Letras e Filosofia em torno dos estudos antigos. Este evento é consolidado como o evento de extensão mais antigo da UFPel e em suas edições já recebeu diversos conferencistas nacionais e internacionais de referência na área de Estudos Clássicos.

Desde 2014, o evento é promovido pelo Laboratório de Estudos sobre a Cerâmica Antiga (LECA), coordenado pelas Profa. Dra. Camila Diogo de Souza, Profa. Dra. Carolina Kesser Barcellos Dias e pelo Prof. Dr. Fábio Vergara Cerqueira, que juntamente com os discentes, membros do laboratório, idealizam e desenvolvem as atividades.

Com o contexto pandêmico ocasionado pelo Covid-19, a comissão organizadora decidiu pela proposta de realização do evento de forma online. Pensando nos desafios educacionais que os professores e alunos estão vivenciando, propusemos interligar os docentes da rede básica de ensino aos pesquisadores especialistas em 4 recortes cronológicos presentes no currículo da rede básica de ensino: Mesopotâmia; Egito; Grécia e Roma. Através de conferências e minicursos, os palestrantes proporcionaram novos olhares, metodologias e propostas didáticas de ensino, cuja aplicação se dá no sexto ano, onde o ensino de História Antiga é introduzido aos alunos.

Após a elaboração do cronograma de atividades, focamos na segunda etapa de realização do evento. Nessa fase percebemos que, devido às atividades se estenderem por quatro meses, seriam necessários bolsistas. Para tanto, focamos na submissão da proposta para o financiamento do evento pela UFPel. Fomos contemplados com duas cotas de bolsa de fomento à extensão pelo Edital 3/2020 - Programa de Bolsa de Iniciação à Extensão e Cultura. As discentes Caroline Melo Armesto e Jéssica Renata Santos Silva, a quem foram atribuídas essas bolsas, tornaram-se as monitoras do projeto, a elas somando-se a doutoranda Milena Rosa Araújo Ogawa, bolsista Capes, e o graduando João Pedro Vitoriano Fabri, bolsista PIBIC / CNPq.

Tendo conhecimento dos desafios que o Ensino de História Antiga enfrenta, seja por sua temporalidade afastada, seja pela falta de Formação Continuada dos professores no Ensino Básico, foi efetuado um extenso cronograma de atividades que buscassem beneficiar e aperfeiçoar o ensino. Assim, para que se garantisse uma interlocução entre os conhecimentos produzidos na academia e a prática escolar.

Conforme a programação, utilizamos como base para a realização dos minicursos e conferências a plataforma do Youtube, na qual foi criado um canal institucional do LECA que transmitiu os seguintes minicursos (segue as informações dos nomes dos ministrantes, a data de realização da atividade e o número de visualizações que a programação atingiu):

- “A Cultura Material em sala de aula I: estudos da Cerâmica Grega” - Profa. Dra. Camila Diogo de Souza (UFF) e Profa. Dra. Carolina Kesser Barcellos Dias (UFPel), no dia 26 de agosto, com 736 visualizações. Nesse minicurso foram apresentadas as estratégias e instrumentos que podem auxiliar no debate acerca da cultura material e cerâmica na sala de aula;
- “O Egito Antigo na sala de aula: desafios da teleducação” - Profa. Dra. Raquel Funari (Grupo de Pesquisa do CNPq sobre Ensino de História - Unicamp), no

dia 15 de setembro, com 568 visualizações. O minicurso buscou apresentar estratégias que integrassem a colaboração dos alunos na produção do conhecimento acerca do Egito Antigo;

- “A Cultura Material em sala de aula II: estudos das Moedas Romanas” - Prof. Dr. Carlos Campos (UFMS), no dia 06 de outubro, com 451 visualizações. Neste, as moedas foram apresentadas como importantes materiais de estudos, enfocando seu potencial para a sala de aula;
- “Pensando como um(a) historiador(a): os Mitos Gregos Antigos e o Pensamento Histórico na escola” - Prof. Dr. Guilherme Moerbeck (UERJ), no dia 13 de outubro, com 644 visualizações. Aqui o debate se centrou na consciência histórica dos alunos, o quanto a antiguidade, neste caso a mitologia, estabelecendo pontes com o cotidiano, contribui para a formação histórica dos alunos;
- “História Antiga e o cotidiano da cidade do Rio de Janeiro: Ensino, Extensão e História Pública” - Prof. Dr. Deivid Gaia (UFRJ), no dia 10 de novembro, com 502 visualizações. A paisagem se tornou objeto de análise nesse minicurso, preocupado em aguçar a observação dos alunos, com o foco principal na utilização de recursos do cotidiano, principalmente na cidade do Rio de Janeiro e do Patrimônio para que se diminua o distanciamento temporal da antiguidade;
- “A Mesopotâmia em sala de aula: arte e cultura” - Profa. Dra. Katia Pozzer (UFRGS), no dia 17 de novembro, com 438 visualizações. Nesse minicurso foram apresentados recursos didáticos disponíveis na internet e a literatura, propondo a utilização desses na sala de aula.
- Em seu cronograma, o evento contou com uma programação diversificada, que incluiu duas conferências:
- Conferência de abertura: “O Ensino de História Antiga na Educação Básica: Continuidades e descontinuidades textuais e ideológicas” - Prof. Dr. José Petrúcio de Farias Júnior (UFPI), no dia 24 de agosto, com 456 visualizações. Discutiu a trajetória da História Antiga até sua integração no currículo escolar;
- Conferência de encerramento: “Da academia ao YouTube: fronteiras e desafios do ensino remoto para História Antiga” - Profa. Dra. Juliana Bastos Marques (UNIRIO), no dia 24 de novembro, com 399 visualizações. Nesta conferência foram discutidas as realidades das plataformas digitais de modo a criar uma acessibilidade ao processo de ensino e aprendizagem no ensino remoto.

A programação também contemplou o lançamento do livro “A universidade vai à escola: a experiência de professores universitários no Curso Popular UP”, no dia 25 de agosto. Além das conferências, contamos com 20 Simpósios Temáticos, 101 propostas de comunicação de trabalhos enviados à organização, sendo tudo realizado no ambiente virtual da UFPel, WebConf.

OS DISCENTES E A COMUNIDADE: a oficina “mitologias ontem e hoje: cidades e games”

Acreditando que o Ensino de História Antiga contribui na “formação da juventude, inculcando-lhes não apenas o espírito reflexivo, mas a capacidade de desenvolver a sua própria consciência histórica, o conhecimento da relevância da cidadania, a participação política no mundo contemporâneo” (MOERBECK, 2017, p. 191, grifo nosso) pensamos no desenvolvimento da consciência histórica dos alunos e as competências presentes na BNCC (COELHO; BELCHIOR, 2017). Dessa maneira, os discentes da Jornada buscaram integrar o ensino superior e o ensino básico, através da proposta de uma oficina intitulada “Mitologias ontem e hoje: cidades e games”, ministrada nos dias 27 e 28 de agosto de forma remota com o auxílio da plataforma Google Meet, realizada no Colégio Gonzaga, que integra a rede de ensino privado da cidade de Pelotas-RS.

A BNCC prevê que o conhecimento histórico abarque “uma forma de indagar sobre as coisas do passado e do presente, de construir explicações, desvendar significados, compor e decompor interpretações, em movimento contínuo ao longo do tempo e do espaço” (BRASIL, 2018, p. 401, grifo nosso). Assim, nossa proposta visou a construir uma ponte que viabilizasse o diálogo das mídias com o conteúdo pragmático de antiga, de maneira a construir o saber histórico junto dos alunos de maneira didática.

Com a proposta elaborada, desenvolvemos um plano de aula para que pudéssemos visualizar nosso trabalho e melhor organizá-lo. Em dois períodos de 45 min, foi organizada a seguinte linha temática para trabalhar com os educandos: a) a cosmogonia do Egito Antigo, b) a mitologia grega nos jogos de videogame, c) a representação do deus Apolo na cultura material e na literatura infanto-juvenil, e d) a presença do deus Apolo no Patrimônio Histórico da cidade de Pelotas. Ainda, consideramos o posicionamento da professora regente da disciplina no colégio, Profa. Ma. Taiane Mendes Taborda, para que pudéssemos construir nosso plano de aula. A fim de correlacionar com a atualidade, pois “falar dos mitos é pensar em aspectos ligados às tradições [...] e, ao mesmo tempo, dados culturais que possibilitam a inserção do passado no presente” (SILVA; ZARDINI, 2014, p. 84).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Acreditando que a História Antiga possa ser um “forte instrumento de descentramento cultural na compreensão da diversidade” (MOERBECK; SOUSA, 2019, p. 11), o projeto de extensão - Jornada de História Antiga - é de suma importância, pois tem contribuído ao longo de três décadas para a formação dos discentes não só do Curso de Graduação em História da UFPel, mas todos aqueles que se dedicam à área de Antiguidade (Oriental e Ocidental), fortalecendo a formação dos futuros educadores e pesquisadores. Portanto, a integração proporcionada com os discentes busca

enriquecer sua formação não só profissional, mas também pessoal, pois permite dialogar e conhecer diferentes realidades sociais para além dos muros acadêmicos, experimentando na prática as vivências e saberes.

Agradecemos o apoio da Capes e da Pró-reitora de Extensão e Cultura da UFPel pelo financiamento da pesquisa, às organizadoras do Dossiê Profa. Dra. Camila Diogo de Souza e Profa. Dra. Carolina Kesser Barcellos Dias, à Revista Gaia pela acolhida do trabalho, à orientação do Prof. Dr. Fábio Vergara Cerqueira. Agradecemos também as professoras e professores ministrantes e debatedores da XXI Jornada de História Antiga: Ana Lucia Coelho, Anderson Vargas, Carlos Campos, Deivid Gaia, Dominique dos Santos, Fábio Faversani, Flavia Amaral, Francisco Marshall, Guilherme Moerbeck, José Petrúcio de Farias Júnior, José Roberto Gomes, Juliana Marques, Jussemar Gonçalves, Katia Pozzer, Liliane Coelho, Maria Aparecida Silva, Otávio Pinto, Raquel Funari, Thiago Mota, Thirzá Berquó e Ygor Belchior. A responsabilidade pelo conteúdo, pela reflexão e pelas ideias, restringe-se às autoras.

FONTES

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, 2018.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

COELHO, A. L. S.; BELCHIOR, Y. K. A BNCC e a História Antiga: uma possível compreensão do presente pelo passado e do passado pelo presente. *Mare Nostrum*, v.8, p. 62 - 78, 2017.

MOERBECK, G.; SOUSA, F. G. da. Teoria, escrita e ensino da História: além ou aquém do eurocentrismo? *Transversos: Revista de História*. n.16, p. 6-20, 2019.

MOERBECK, G; VELLOSO, L. Uma longa jornada da cidade antiga à contemporânea: escola, memória e cotidiano. *Transversos: Revista de História*. n. 11, p.144-157, 2017.

SILVA, C. F.P. da; ZARDINI, T. B. O uso dos mitos nas moedas de Augusto e Constantino. *Roda da Fortuna*. , v. 4, n. 1, p. 83-106, 2015.

SITES

CANAL do LECA no Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UC-TF3ahjcv7eLTNSW2RcwaBw>. Acesso em

CARTA DE INTENÇÕES. Colaboração da ANPUH Brasil na Revisão da Proposta da

BNCC. Disponível em: <https://bit.ly/3uD7KLo>. Acesso em: 10/05/2021.

CONFERÊNCIA de Abertura – “O Ensino de História Antiga na Educação Básica: Continuidades e descontinuidades textuais e ideológicas”. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=oDWEzzg70I4>. Acesso em: 06/03/2021

CONFERÊNCIA da academia ao YouTube: fronteiras e desafios do ensino remoto para História Antiga. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VlkMRv2uqb8>. Acesso em: 06.03.2021.

LANÇAMENTO do Livro. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=KUi-FBPsj1S0>. Acesso em: 06/03/2021

MINICURSO I - A Cultura Material em sala de aula I: estudos da Cerâmica Grega. Disponível em: <https://youtu.be/b7lQATeTCE>. Acesso em: 06/03/2021.

MINICURSO II- O Egito Antigo na sala de aula: desafios da teleducação. Disponível em: <https://youtu.be/Gw1UG0HfWX4>. Acesso em: 06/03/2021.

MINICURSO III- A Cultura Material em sala de aula II: estudos das Moedas Romanas. Disponível em: https://youtu.be/1s0TIIZ_iVM. Acesso em: 06/03/2021.

MINICURSO IV- Pensando como um(a) historiador(a): os Mitos Gregos Antigos e o Pensamento Histórico na escola”. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=k-_glJeJEq0. Acesso em: 06/03/2021.

MINICURSO V- História Antiga e o cotidiano da cidade do Rio de Janeiro: Ensino, Extensão e História Pública. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=7_ggeo9H91M. Acesso em: 06/03/2021.

MINICURSO VI - A Mesopotâmia em sala de aula: arte e cultura. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-6BYCIW9Zk&t=888s>. Acesso em: 06/03/2021.

SOBRE O USO DE VÍDEO GAMES NA PRÁTICA DE ENSINO E PESQUISA EM HISTÓRIA: *uma conversa com Alex da Silva Martire*

ENZO ACOSTA XAVIER

Graduando em História (UFPel)

acosta.xavier.enzo@gmail.com

Orientadora: Dr^a. Carolina Kesser Barcellos Dias (UFPel)

No texto a seguir encontra-se a entrevista concedida pelo Prof. Dr. Alex da Silva Martire ao aluno do curso de graduação em História/Bacharelado pela Universidade Federal de Pelotas, Enzo Acosta Xavier. A entrevista foi feita de forma virtual por meio de um questionário enviado ao endereço eletrônico do entrevistado na forma de um formulário digital. Após a seguinte introdução textual, será apresentada a entrevista integralmente.

A entrevista surge em função do crescente debate acadêmico acerca do uso de *video games*, ou jogos eletrônicos, para fins didáticos e de pesquisa na área de História. Sendo assim, se torna de suma importância para com a contribuição com esse debate a participação de pesquisadores que, como o Prof. Alex da Silva Martire, se encontram atuantes nas áreas de *Archeogaming*, isto é, o estudo de jogos digitais pela Arqueologia do ponto de vista material, e de Ciberarqueologia¹, o diálogo entre Realidade Virtual e a Arqueologia, e que, para além disso, também se encontram atuantes nos três frentes de produção universitária, ou seja, na pesquisa, na educação, e na extensão.

O Prof. Alex da Silva Martire é Historiador formado pela Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas (FFLCH) da USP. Arqueólogo (Mestrado e Doutorado) pelo Museu de Arqueologia e Etnologia da USP. Possui Pós-Doutorado em Arqueologia na Universidade Federal do Pará. É Pós-Doutorando em Arqueologia na Universidade Federal de Minas Gerais. Pesquisador associado ao Laboratório de Arqueologia Romana Provincial (LARP) do MAE-USP. Pesquisador do Laboratório de Estudos Antárticos em Ciências Humanas (LEAH) da UFMG. E é coordenador do Grupo de Pesquisa CNPq ARISE – Arqueologia Interativa e Simulações Eletrônicas. O ARISE foi fundado em 2017 e é coordenado pelo Professor Dr. Alex da Silva Martire e pelo Professor Dr.

1 GREGORI (2019, p. 51) a compreende como “... um conjunto de técnicas e área de estudo da Arqueologia voltada à (re)construção e interpretação de um complexo arqueológico, utilizado na interação de um usuário com um ambiente virtual [...]”.

Vagner Carvalho Porto (MAE – USP). Atualmente, o ARISE conta com 10 pesquisadores envolvidos no grupo.

Para além do ARISE – USP, também é interessante citar, tendo em vista a proposta de divulgação da área, outros grupos de pesquisa brasileiros, bem como seus pesquisadores, que também têm seu enfoque voltado para linhas de pesquisa similares, o grupo de pesquisa de nome Idade Média e Humanidades Digitais, vinculado ao LEME-USP, conta com pesquisadores atuantes na área, como Vinícius Marino Carvalho, Doutorando em História (FFLCH – USP). Também o grupo de pesquisa Audiovisualidades e Tecnocultura: Comunicação, Memória e Design, vinculado a UNISINOS, que conta com pesquisadores como Camila de Ávila, Doutoranda em Ciência da Comunicação (PPGCC – UNISINOS). Ambos os pesquisadores citados, também são membros do ARISE – USP.

O objetivo da entrevista é, para além de reiterar a importância desse debate já anteriormente citado, afirmar ainda mais as possibilidades do uso de *video games* no ensino de História, uma vez que:

[...] eles providenciam um ambiente único de aprendizagem informal na qual sua natureza interativa permite uma experiência imersiva com a qual um nível mais profundo de aprendizagem pessoal e histórica pode ser, potencialmente, alcançado do que em ambientes mais formais [...] (BOOM; ARIESE; VAN DEN HOUT; MOL; POLITOPOULOS, 2020, p. 27-28, tradução nossa).

É também objetivo da entrevista afirmar as possibilidades de *video games* para com a pesquisa na área. Tendo isso em vista, a seguir encontra-se disponível a entrevista integralmente.

Enzo Acosta Xavier: Primeiramente, seria interessante saber como um professor e pesquisador da área de arqueologia conseguiu mesclar seus estudos de formação com estudos sobre videogames. Nesse sentido, como o senhor se tornou um arqueólogo que estuda jogos eletrônicos?

Alex Da Silva Martire: Acredito sempre ser impossível dissociar a vida pessoal da profissional em alguns aspectos (embora seja importante para a saúde mental no geral, claro). Eu tenho quase 38 anos, sou “jovem há mais tempo” do que, provavelmente, a maioria das pessoas que lerão essa entrevista em busca de conhecer um pouco mais sobre o tema. Dito isso, eu cresci observando toda a evolução dos videogames. Lembro que, aos 6 ou 7 anos de idade, ganhei meu primeiro console: um desses “alternativos” lançados nos anos 80 que rodavam jogos do Atari. De lá pra cá, nunca mais parei de jogar. Uma parte considerável do meu vocabulário em inglês, inclusive, se deve ao fato de jogar os games do Megadrive ou Super Nintendo no idioma original: não havia traduções como hoje, então a gente pegava o dicionário (em papel, claro), e ficava ali, olhando palavra por palavra, para entender o que tinha de ser feito nos jogos de RPG, por exemplo. Então, pensando assim, o jogo de

videogame e o console sempre foram artefatos tecnológicos com os quais tive contato: dentro do jogo, eu vivia naquele mundo mágico de heróis resgatando princesas ruivas bárbaras (só depois de adulto fui entender o quão problemática essa questão feminina/masculina em jogos é), e, fora dele, havia também toda uma vida relacionada ao ato de jogar: eu trocava ideias com meus amigos sobre os jogos, a gente se reunia na casa de alguém para jogar, ia à locadora todas as sextas-feiras para ter o que jogar aos fins de semana... Com isso quero dizer que o videogame é um artefato arqueológico por excelência: há aspectos físicos, sociais, econômicos e políticos neles. E esses aspectos podem ser estudados arqueologicamente, uma vez que o jogo também possui agência, como qualquer outro artefato tecnológico estudado pela Arqueologia.

Por outro lado, a minha formação enquanto historiador e arqueólogo sempre teve um pé nos estudos de tecnologia. Na graduação em História, muitos dos meus trabalhos das disciplinas eram voltados a algum tipo de tecnologia ao mesmo tempo em que, na Iniciação Científica no MAE-USP (sob a orientação da Profa. Dra. Maria Isabel D'Agostino Fleming), eu pesquisava as tecnologias aplicadas pelos artesãos romanos na fabricação de seus produtos. No mestrado eu fui estudar a aplicação da tecnologia na mineração romana antiga no atual Portugal e, no doutorado, acabei migrando de vez para o estudo da tecnologia digital, aplicando a Ciberarqueologia ao contexto minerador romano de Vipasca (atual Aljustrel, ao sul de Portugal; principal produtora de cobre do Império Romano). Com a Ciberarqueologia, adentrei os estudos da Cibernética² para entender como a Realidade Virtual funciona e, assim, estabelecer o diálogo dela com a Arqueologia. A Ciberarqueologia é essencialmente interativa em um ambiente digital: assim também são os jogos eletrônicos. Então, da Ciberarqueologia para o Archaeogaming (estudo da relação entre Jogos e Arqueologia), foi um processo natural. Hoje, tenho a felicidade de pesquisar algo que faz parte desde a minha infância sob o ponto de vista acadêmico, da Arqueologia.

Enzo Acosta Xavier: Como surgiu o ARISE/USP? Como surgiu o Grupo de Pesquisa Arqueologia Interativa e Simulações Eletrônicas?

Alex Da Silva Martire: O ARISE surgiu da ideia de reunir colegas do MAE-USP que gostavam de um assunto em comum: jogos eletrônicos. A gente vivia conversando sobre isso nos corredores ou no estacionamento do MAE, perto das árvores, enquanto tomávamos o café da D. Nice. Percebendo que havia um grupo com interesse em comum, comecei a pensar em um modo de tornar esse gosto em algo acadêmico, algo mais “oficial”, digamos. Fiz um rascunho e convoquei uma reunião com meus colegas. Apresentei o projeto do ARISE e o pessoal curtiu e topou participar. Sou muito grato a todos eles pois, se não fosse o ânimo e incentivo deles (até hoje), o grupo não existiria. Tenho muita sorte também, na vida, de ser rodeado por pessoas muito competentes e comprometidas: o ARISE só funciona enquanto grupo, não é um projeto individual meu – é uma ideia que a gente “comprou a briga” e tem

² WIENER (1985, p. 11, tradução minha), define cibernética como “... todo o campo de teoria do controle e comunicação, aplicado na máquina ou no animal [...]”.

batalhado, juntos, desde então. Apesar de coordenar, sempre deixo claro aos meus colegas que todos e todas têm autoridade dentro do grupo e falam pelo grupo também: somos bastante horizontais nesse ponto. E, acredito, é assim que a Academia deveria funcionar também. Pessoalmente, não dou a mínima para titulações: o que me importa é a competência e interesse das pessoas. Por isso, as decisões dentro do grupo são discutidas e votadas por todos e todas, seja aluna de IC, seja doutorando. E, desse modo, o grupo já tem mais de 3 anos de vida e, espero eu, viva muito, muito mais.

Enzo Acosta Xavier: Considerando que jogos eletrônicos são frutos da ação humana pautada pelos avanços na tecnologia, é correto afirmar que jogos eletrônicos são, para além de uma produção tecnológica, uma produção cultural?

Alex Da Silva Martire: Eu acredito que toda produção tecnológica seja cultural. Digo isso porque a demanda pela tecnologia vem da cultura (e não vou tentar definir “cultura” aqui porque, além de não existir consenso, a entrevista se tornaria uma monografia, penso eu), e a cultura, por sua vez, é retroalimentada pela tecnologia também (no fim, é um ciclo cibernético). Os jogos, em si, são, sim, expoentes culturais. Além da questão de jogarmos, muitas vezes, em grupos (seja localmente, como eu fazia quando criança, seja on-line, atualmente), essas mídias adentram outras áreas que fazem parte do nosso dia a dia. Há uma infinidade de livros publicados baseados em jogos eletrônicos: essas obras geralmente não reproduzem o conteúdo original digital, mas, sim, expandem a história básica – isso mostra o quão os jogadores estão imersos nesses ambientes virtuais e desejam saber/consumir mais do produto de que gostam. Do mesmo modo, temos os filmes baseados em jogos: nesse caso específico, infelizmente todas as produções lançadas até aqui foram, na minha opinião, muito aquém do esperado (na verdade, não me lembro de nenhum filme baseado em jogo que prestasse de fato... Talvez o “menos pior” seja *Warcraft - O Primeiro Encontro de Dois Mundos* (dir. Duncan Jones, 2016), mas não é nenhum *Cidadão Kane* (dir. Orson Welles, 1941), claro). Também podemos ver o impacto cultural dos jogos em eventos gigantescos dessa indústria: todo ano ocorre a *Electronic Entertainment Expo*, conhecida como E3, que é a maior feira de jogos do mundo, a data em que todas as grandes desenvolvedoras apresentam suas novidades e consoles recentes; no país, temos a BGS, *Brasil Game Show*, a maior feira de jogos da América Latina, que, por alguns dias consecutivos, recebe milhares de visitantes que desejam testar os lançamentos. Gostaria, também, de pontuar mais um fator cultural advindo dos jogos: o *cosplay*. Muitas pessoas, de todas as idades, acabam se identificando com personagens de jogos eletrônicos (mas não apenas deles) a ponto de representarem essas figuras em eventos especiais, em concursos de *cosplayers*: elas se vestem como os avatares e atuam como eles. Desse modo, a tecnologia criada pelo ser humano ultrapassa a tela do jogo e influencia diretamente a ação humana no mundo. Isso, pra mim, deixa claro como a produção tecnológica também é uma produção cultural (e vice-versa).

Enzo Acosta Xavier: Dentro da categoria dos jogos eletrônicos, existem tipos de subcategorias que classificam e separam esses jogos de acordo com seu gênero, modo de jogo, etc. Uma dessas subcategorias é a dos ditos “jogos históricos”. No seu entendimento, enquanto professor e pesquisador da área, o quê são “jogos históricos”? O quê os diferencia dos demais jogos?

Alex Da Silva Martire: Eu não saberia dizer com certeza se existe uma categoria bem definida denominada “jogos históricos”. Existem, sim, jogos contextualizados historicamente que adentram outras categorias: ação, aventura, RPG etc. Mas esses jogos baseados em períodos históricos, quando lançados, acabam chamando a atenção da comunidade gamer, que abraça a ideia de que são jogos historicamente corretos, talvez. Não é bem o caso... Não todos, digo. Existem jogos que possuem consultoria de historiadores e arqueólogos, como a franquia *Assassin's Creed*, mas nem sempre eles se baseiam apenas em fatos ou vestígios: a indústria tem de vender, e convenhamos que fazer um jogo do *Assassin's Creed* em que o Ezio Auditore apenas ficasse sentado lendo obras clássicas em Florença não seria algo muito chamativo do ponto de vista da diversão. A base do jogo é ser lúdico, seja ele qual for: vemos isso na obra de Huizinga ou Caillois. Se você não se divertir jogando, algo está errado (talvez esse seja o grande “estigma” dos chamados *serious games*³...). Logo, os jogos da indústria tendem a criar narrativas inverossímeis, e não creio que devamos diminuí-los por causa disso: não foram desenvolvidos para educar, mas, sim, para lucrar. Cabe a nós, enquanto pesquisadores, entendermos o que pode ser aproveitado ou não dessas mídias. Principalmente quando jogos colocam alienígenas para explicar a origem do mundo, como é o caso do próprio *Assassin's Creed*: a contextualização histórica e arqueológica é ótima, mas a narrativa por trás, com aliens, é, além de mentirosa, muito “spielbergeriana” para o meu gosto.

Os “jogos históricos” seriam, pois, aqueles que, deliberadamente, se dizem ser assim (baseados na História): praticamente uma questão de autoestima digital. Porém, se enxergarmos a situação por outra perspectiva, todo jogo, como dito, é também uma produção cultural, então, assim, podemos dizer que todo jogo é histórico, é uma marca de ação humana na paisagem (física e digital). Nós, pesquisadores e professores, é que devemos analisar essas produções e escolher a melhor abordagem a ser aplicada em sala de aula. Todo jogo é fonte histórica também.

Enzo Acosta Xavier: No que tange o horizonte educativo desses “jogos históricos” para com a proposta do ensino de história no Brasil, quais as possibilidades?

Alex Da Silva Martire: Creio que temos bastante material para trabalhar jo-

3 RITTERFELD; CODY & VORDERER (2009) definem, de forma inicial, *serious games* como qualquer tipo de jogo eletrônico, de caráter interativo, e podendo variar de *singleplayer*, direcionados à um só jogador, para *multiplayer*, direcionados à múltiplos jogadores, independente de sua plataforma e cujo objetivo não se limita à somente entreter quem o joga.

gos em sala de aula. E não apenas os estritamente “históricos”. Se você der uma olhada na plataforma *Steam*, por exemplo, vai encontrar dezenas de jogos que, dê algum modo, podem ser utilizados pelos professores. Uma coisa que sempre acho necessário frisar é: a mídia não substitui a figura do professor. Não se deve dar um jogo ao aluno e pedir para jogá-lo sem nenhum tipo de auxílio ou trabalho prévio (e posterior): o jogo só vai “ensinar” a sua própria narrativa e, mesmo que seja explicitamente “histórico”, ele também não conseguirá dar conta de todos os vieses (os livros também não conseguem, nem os filmes) do contexto histórico. O jogo, então, deve ser visto, e trabalhado, como qualquer material didático: uma ferramenta, um complemento ou fomentador de discussões. E cabe ao professor ser o mediador. É necessário que exista a abordagem sobre o jogo (e o ato de jogar) antes de pedir aos alunos para interagirem com o mundo digital: explicar o porquê de ser jogado e como o seu uso permitirá um diálogo sobre o tema em questão. Durante a jogatina, o professor pode ficar de tutor dos grupos de alunos, auxiliando na interação e, após a atividade, abrir para discussões, por exemplo. Um outro meio, também, seria estabelecer pequenas missões para os alunos cumprirem dentro do horário da atividade, e depois analisar os resultados em conjunto.

Devemos, contudo, sempre ter em mente que as escolas brasileiras não são lugares de excelência do ponto de vista tecnológico (até mesmo as particulares): há falta de computadores, de manutenção, e até mesmo de funcionários treinados para lidar com esses equipamentos. Para isso, nas escolas onde o laboratório de informática é defasado, e questões socioeconômicas permitirem, talvez seja interessante trabalhar com jogos para celulares se a maioria dos alunos possuir um dispositivo assim: isso, de certo modo, deixa de restringir essas atividades a um local específico dentro da escola. E, também, não devemos nos esquecer dos jogos de tabuleiro: eles são tão válidos quanto os jogos digitais, com a vantagem de não necessitarem de nenhum tipo de dispositivo eletrônico. Resumindo: jogos têm sido cada vez mais utilizados em outros países, dos níveis básicos aos superiores da Educação, e o Brasil está tomando consciência do uso de jogos em sala de aula, e pesquisando jogos na Academia. Acredito que teremos cada vez mais bons frutos na utilização de jogos digitais na Educação pois há muitos profissionais competentes e sérios lidando com essa questão, da Educação Infantil ao Superior.

Enzo Acosta Xavier: Pensando ainda nesse mesmo horizonte educativo dos “jogos históricos” no Brasil, quais são os desafios?

Alex Da Silva Martire: Embora a questão do desenvolvimento do jogo em si seja muito semelhante em ambos os casos, não tenho como analisar a indústria de jogos no Brasil mas, sim, falar um pouco da produção acadêmica desses produtos. E quando lidamos com a Academia devemos, também, pensar em qual área de conhecimento o jogo é produzido: Exatas, Biológicas ou Humanas. Digo isso porque, teoricamente, a área de jogos por excelência são as Exatas: os departamentos têm tradição no desenvolvimento de produtos assim. Quando nós das Humanas desejamos criar um jogo, esbarramos no fator principal: a falta de conhecimento técnico.

Somos bons em contextualização e diálogos, talvez, mas nos falta a parte de “colocar a mão na massa” no quesito visual do jogo. Falta o desenvolvimento de habilidades específicas nesse campo. Falando sobre a Arqueologia em si, geralmente as universidades brasileiras, quando possuem alguma disciplina mais técnica, ela é voltada ao SIG. Obviamente que é um campo importantíssimo dentro do digital, mas se limitar aos mapas, dentro de todas as possibilidades digitais, é um erro que, acredito, iremos nos dar conta em breve e, assim, começaremos a enxergar outros usos, principalmente do 3D, no trabalho arqueológico.

Um jogo digital demanda o conhecimento de design e programação, coisas que, a princípio, podem não parecer muito pertencentes à Arqueologia (ou à História). Mas são. Analisar dados a partir de obtenção tridimensionais e, também, fazer a extroversão dessas informações é algo bastante necessário à História e Arqueologia: é um dos principais meios de diálogo com o público não especializado, eu diria. Desse modo, os pesquisadores que desejam se aventurar na produção de um jogo acadêmico de Humanas devem estar preparados para o grande desafio que é a formação de conhecimentos específicos técnicos. A pessoa terá de aprender a modelar em 3D (ou desenhar em 2D). Terá de aprender a programar dentro de um motor gráfico para criar a interatividade em tempo real. Só assim um jogo ganha vida. Eu acredito que dou uma pequena contribuição a essa “causa” com minha disciplina na UFMG e na USP (para graduação e pós), onde ensino o uso do Blender e da Unity. Também tenho cursos abertos e gratuitos no site do ARISE onde apresento as bases dessas habilidades técnicas. Eu desejo, acima de tudo, formar pessoas nessas áreas para que o uso do 3D interativo e de jogos se torne cada vez mais comum não só no estudo/análise de obras digitais, mas, também, na produção de conhecimento. Quem é o profissional mais especializado em História? O historiador. Devemos, sim, ter jogos feitos por historiadores. Nada nos impede, excetuando-se os rótulos que a Academia teima em colocar na gente. Estamos em universidades, ou seja, são coisas universais: nunca se prendam as suas áreas “puras” de formação – o conhecimento é lindo demais para vivermos apenas em nossas zonas de conforto. O gostoso é o desafio.

Enzo Acosta Xavier: Considerando os projetos realizados pelo ARISE/ USP, como “Sambaquis: uma história antes do Brasil” que é um “jogo histórico” produzido por pesquisadores da área da história e da arqueologia, como um jogo eletrônico pode ter sucesso em transmitir a quem o joga noções importantes de história e patrimônio?

Alex Da Silva Martire: Honestidade é a palavra-chave. Temos de ser honestos quando criamos um jogo baseado em História e/ou Arqueologia. É importante que o público saiba que o jogo é uma hipótese, uma interpretação de um contexto passado. O jogo não é a verdade absoluta. O jogo não “recria”, não “reconstrói” o passado: isso é impossível. Nós lidamos com fatos históricos (que são construções historiográficas) e com vestígios arqueológicos (também filtrados pela interpretação dos arqueólogos), ou seja, nós construímos um discurso sobre o passado que acre-

ditamos ser verossímil (não “verdadeiro”: isso não é possível). Foi assim com o nosso jogo “Sambaquis”: nós nos baseamos em vestígios, mas demos a nossa interpretação do passado sambaquieiro.

O principal objetivo do jogo, desde o início, era conscientizar a população sobre a importância do patrimônio histórico e arqueológico oriundo dos sambaquis. Como sabemos, esses montes de conchas existem por todo o litoral brasileiro (e também mais no interior) e são verdadeiros marcos na paisagem: muitas pessoas acabam por subir em sambaquis e realizar atividades ali em cima – embora os sambaquieiros também fizessem isso no passado, é importante alertar a população de que estão caminhando sobre um patrimônio arqueológico que, de certo modo, é frágil também: precisamos dos sambaquis o mais preservados possível para podermos estudar como era a vida dos habitantes do passado. Por isso, nosso jogo lida com uma narrativa sobre um dos usos dos sambaquis: o sepultamento. Com as missões do jogo, damos conta do cotidiano que ocorria ao redor desses sambaquis: as atividades de caça, coleta, pesca, produção artesanal etc. Nossa preocupação, então, era mostrar que havia vida ali nas regiões dos sambaquis que as pessoas visitam atualmente e, também, reforçar a importância de preservação desses lugares.

Do ponto de vista educativo, creio que tivemos sucesso. Recepcionamos algumas turmas de professores e alunos na cidade de Tubarão, em Santa Catarina, no lançamento de nosso jogo e recebemos avaliações bem positivas. Os alunos gostaram da possibilidade de ter um jogo em sala de aula, enquanto os professores nos disseram que, usar o jogo antes e/ou depois de uma excursão ao sambaqui faria com que os alunos conseguissem visualizar melhor a dinâmica do passado nos locais. Destaco também o sucesso do jogo em São Paulo: nosso produto faz parte do Caderno do Aluno elaborado pela Secretaria da Educação do Estado. Pessoalmente, isso me deixa bastante satisfeito e orgulhoso, pois é uma pequena colaboração que o ARISE deu para a educação nacional a partir de um jogo digital desenvolvido inteiramente por arqueólogos e arqueólogas.

Enzo Acosta Xavier: Uma das preocupações quanto ao uso de “jogos históricos” na prática de ensino de história é quanto aos “múltiplos passados” presentes nos mesmos, que nem sempre são fiéis às narrativas históricas oficiais. Pensando nisso, se alerta para a necessidade de fazer com que o educando saiba distinguir o “passado fictício” do “passado real”, mas não seria interessante também fazer com que o educando pensasse criticamente a “escolha” de um passado específico em detrimento de outro, sendo ele “real” ou não?

Alex Da Silva Martire: Com certeza. Acho que isso ajudaria a mostrar aos alunos como a própria História (e Arqueologia) é feita. Sempre são escolhas, que passam pelo filtro dos contextos das décadas e dos séculos. Além das ideologias de cada pesquisador também. Cada jogo é produzido com um propósito específico, seja ele qual for. Usar os jogos apenas para apontar erros, mostrando que, por exemplo, o coliseu que aparece no jogo *Ryse: Son of Rome* (Crytek, 2013) não tem nada a ver

com o coliseu que está em Roma, não significa muita coisa: isso é um uso meramente “ilustrativo” de um jogo. O interessante, ao meu ver, é, digamos, analisar as propagandas dos jogos do Atari e reparar o discurso sobre o papel da família (e das mulheres) no divertimento eletrônico. As entrelinhas de um jogo dizem muito mais do que aquilo que está representado na tela enquanto jogamos. Atentar para as escolhas feitas dentro e fora de um jogo é fundamental, penso eu. É isso o que o *Archaeogaming* defende também.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BOOM, K. H. J., ARIESE, C. E., VAN DEN HOUT, B., MOL, A. A. A. and POLITOPOULOS, A. Teaching through Play: Using Video Games as a Platform to Teach about the Past. In: HAGENEUER, S. (ed.). *Communicating the Past in the Digital Age: Proceedings of the International Conference on Digital Methods in Teaching and Learning in Archaeology (12–13 October 2018)*. Londres: Ubiquity Press, 2020, p. 27-44.

GREGORI, A. M. Ciberarqueologia e o Ensino de História: Questões de Aprendizagem. *Revista do Museu de Arqueologia e Etnologia*, n. 32, p.49-56, 2019.

RITTERFELD, U; CODY, M. J; VORDERER, P; *Serious Games: Mechanisms and Effects*. Nova York: Routledge, 2009.

WIENER, N. *Cybernetics: or Control and Communication in the Animal and the Machine*. Cambridge, Massachusetts: The M.I.T. Press, 1985.

ARTIGOS LIVRES

A CONSTRUÇÃO DA FIGURA HEROICA GREGA: passados micênico e arcaico

BRENO COLTRO DA COSTA

Graduando em História (IFCH/ Unicamp)

b164953@dac.unicamp.br

Orientador: Prof. Dr. Pedro Paulo Abreu Funari (Unicamp)

RESUMO

Este artigo discutirá a organização social e os valores culturais do mundo grego que os heróis habitavam. Para isso, usam-se como fontes primárias a *Ilíada* e a *Odisseia*, das quais receberão especial atenção as figuras de Ajax e de Odisseu. Outras fontes servirão de apoio, como algumas tragédias atenienses. Discute-se a recepção desse substrato mitológico no período Clássico a fim de compreender sua presença no cotidiano e, através deles, permanências do ideal heroico. Este artigo também se ocupa de trazer de forma breve a *Questão Homérica*, o debate sobre a delimitação temporal dos épicos a fim de estipular a relevância do uso das fontes cotejadas.

PALAVRAS-CHAVE

Era Micênica; Grécia Arcaica; Grécia Clássica; cultura; heróis

ABSTRACT

This article discusses the social organization and the cultural values of the Greek world in which the heroes inhabited. To accomplish my aim, it will be used as the core of the analysis the *Iliad* and the *Odyssey*, both Ajax and Odysseus receiving special attention. Beyond that, other documents are to be used, such as tragedies from Classical Athens. It is discussed at which point the mythical heroes of Troy are still present in the daily life of the Classic Greeks and, thus, how much from the heroic ideal is still part of their culture. Last, but not least, this article briefly situates the so-called *Homeric Question* about the time within the consolidation of the epics, in order to establish the meaningfulness of the scope aimed here.

KEYWORDS

Mycenean Age; Archaic Greece; Classical Greece; culture; heroes

INTRODUÇÃO – “O MUNDO DE ODISSEU”

Odisseu está entre os heróis da mitologia grega mais populares que já existiram. Sua história está vinculada ao Ciclo Épico da Guerra de Troia e, embora no épico mais famoso desse Ciclo, a *Ilíada*¹, não conste entre os heróis mais louvados, ele tem para si um épico próprio: a *Odisseia*², pela qual seu protagonismo alça-se além dos feitos de Aquiles³. Sua presença nas tragédias gregas suscita um caráter dúbio, poucas vezes exemplar⁴; contudo, isso não mina sua constância no imaginário popular, como a grande presença de cenas de suas façanhas na cerâmica grega atesta (ANDERSON, 2009, p.58; p.60-64; MALKIN, 1998, p.39-44)⁵.

O mundo de Odisseu é o nome pelo qual Finley, em sua obra homônima (2002), chama a realidade político-social do épico homérico *Odisseia*. Ele fixa temporalmente o objeto de seu estudo entre os séculos X e IX a.C., quando então Micenas já é passado e a geopolítica da Grécia Arcaica ainda não estava estabelecida. *O mundo de Odisseu*, portanto, pertence à época em que os núcleos urbanos se dissolvem e, junto deles, a organização social até então vigente; a cultura material se retrai, pequenas comunidades compõem o cenário típico da Grécia e relações familiares – e não cívicas –, constituem os laços estabelecidos dentro e fora das comunidades. E é sobre esse mundo que se discorrerá agora, antes de lançar-se ao estudo do comportamento social heroico.

Para Finley (2002, p.48), há uma grande linha horizontal que divide a sociedade grega desse período: a que separa os *áristoi* da *dêmos*, que, em suas palavras, separa os **heróis** dos **comuns**. Estes englobam homens livres e não livres, com ou sem terras, agricultores ou artesãos, além de sua elite, os *demioergoi*, aqueles que oferecem trabalhos especiais à comunidade, como os médicos, os videntes e os ferreiros. Tais pessoas estavam sujeitas à influência das famílias aristocráticas e não podiam se desvencilhar delas, uma vez que o poder político, econômico e militar gravitava ao seu redor. Por isso, ainda que não subordinados, o exercício de suas atividades profissionais estava atrelado ao bom relacionamento com as famílias aristocráticas locais: o *oîkos*.

The authoritarian household, the *oikos*, was the center around which life was organized, from which flowed not only the satisfaction of material needs, including security, but ethical norms and values, duties, obligations and responsibilities, social relationships, and relations

1 Tradução de Haroldo de Campos, 2010. Aqui, referenciada por *Il.* quando abreviada.

2 Tradução de Trajano Vieira, 2014. Aqui, referenciada por *Od.* quando abreviada.

3 De acordo com Nagy (1979, p.35), enquanto Odisseu não disputa o título *áristos Akhaiôn* (“o melhor dos aqueus”) na *Ilíada*, na *Odisseia* ele é o único que pleiteia tal posto, visto Aquiles, epítome dessa caracterização, ter *kléos* (glória), mas não *nóstos* (retorno), e Odisseu ter os dois.

4 *Aias*, *Filoctetes*, *Hécuba* e *Troianas* serão abordadas adiante e retomarão este ponto.

5 O catálogo de Boardman (1998), em sua obra *Early Greek vase painting*, demonstra isso. De todas as temáticas, as referentes a Odisseu são as mais comuns de todo o levantamento feito.

with the gods. The *oikos* was not merely the family, it was all the people of the household together with its land and its goods; (FINLEY, 2002, p. 55)

Diversas instâncias estavam associadas diretamente à organização e ao funcionamento da família aristocrática. Sua centralidade na vida comunitária criava laços profundos verticais e horizontais, que alimentavam uma cultura que realçava seu próprio papel na sociedade.

Os saques constituíam a prática belicosa mais comum e visavam o ganho de toda riqueza acumulável possível. Na *Odisseia* (9.39-44), após sua partida de Ílion, Odisseu e seus homens pararam na terra dos cíconos, onde saquearam Ismaro e, após matar todos os homens, de lá levaram as mulheres e grande butim. A prática de guerrear por mulheres apresenta paralelo em diversas sociedades ao redor do globo, seja guerrear para mostrar-se digno da mão amada, seja para sequestrá-las e adquirir esposas/concubinas (GOTTSCHALL, 2008, p.51-55).

Embora não dê detalhes do que constituía o grande butim de Odisseu, rebanhos bem poderiam sê-lo, como pôde ser aferido a partir da passagem em que o herói, ao retornar e passar a primeira noite ao lado de Penélope, lhe diz que reporá as cabeças perdidas nos banquetes dos pretendentes através de pilhagens e de presentes que receberá de outros aqueus (*Od.* 23.356-359). O mesmo pôde ser observado quando Agamêmnon se pergunta o porquê dos pretendentes estarem mortos, se por naufrágio, se por raptar bois e ovelhas em país hostil, ou se por lutar por uma cidadela e suas mulheres (*Od.* 24.105-113).

O gado constituía o valor simbólico básico da troca⁶, denotando a importância da atividade pastoril no *mundo de Odisseu*, o que leva o autor a defender que a principal função das terras era servir de pasto, enquanto que a agricultura viria a desempenhar um papel de centralidade apenas a partir do período Arcaico (FINLEY, 2002, p.56-57). O gado tinha papel alimentar, ritualístico (sacrifícios), de transporte e de derivar produtos, sejam eles, de novo, alimentares, como o leite e o queijo, ou não, como o couro.

As escravas constituíam parte da força de trabalho do *oikos*, aliadas aos *thêtes*, trabalhadores livres sem terras e sem vínculos com nenhuma dessas células básicas que constituíam a sociedade grega. Por isso, eram marginalizados e se sujeitavam a trabalhos sem garantia de receberem pagamento, como Posêidon e Apolo que, pela vontade de Zeus, serviram a Laomedonte por um ano e, ao término, foram expulsos sob ameaça de serem vendidos como escravos para ilhas distantes (*Il.* 21.435-460)⁷; ou como quando Odisseu, mendigo hospedado em sua própria casa, recebe a proposta de trabalhar para Eurímaco, que com ironia afirma que o pagará (*Od.* 18.357-361). Finley ressalta que, para Aquiles, a condição de ser um *thês* era a pior possível, visto seu discurso a Odisseu no submundo não mencionar a de escravo (*Od.* 11.489-

6 Vide a troca de armas entre Glauco e Diomedes. A do herói da Lícia era de ouro, equivalente a cem bois; a do herói argivo, de bronze e equivalente a nove (*Il.* 6.232-236).

7 Aqui vale ressaltar o paralelo do longo relato da infância de Eumeu até seu rapto em *Od.* 15.402-475. Embora filho da aristocracia, a singularidade da sua condição escrava reforça a maioria ser do

91). Contudo, como acima ficou evidente, o destino usual de um homem na guerra não era o cativo, e sim o Hades⁸.

Das outras riquezas acumuláveis, vestes e “tesouros” integravam um único *corpus* no vocabulário grego homérico: *keimelion*, que abarcava as finas roupas dadas de presente⁹, tripodes, caldeirões, cálices, jarras e outros não metálicos. Não teriam uso cotidiano, mas, sim, a maioria permaneceria estocada para troca entre as famílias (FINLEY, 2002, p. 57).

A aquisição de metais era outro motivo para o contato com o estrangeiro. Eles dispunham de grande uso prático, conforme se pode entrever no discurso de Aquiles, que ofereceu o grande peso de ferro como prêmio nos Jogos Funéreos de Pátroclo, servindo as necessidades dos agricultores e pastores anos a fio, dispensando-os de mercadejar (*Il.* 23.826-835). É claro que essas duas profissões não correspondem à função primordial dos *áristoi*: a guerra. Entretanto, não se está implicada nenhuma relação de subordinação entre eles (agricultores e pastores) e os heróis, público e participantes dos Jogos na Ilíada. A conclusão é esse trecho ser uma pequena fresta que expõe a influência que as famílias aristocráticas¹⁰ exerciam dentro de suas respectivas comunidades, relacionando-se com o *dêmos* através da troca de serviços, criando redes de clientelas que faziam parte integral de seu poder.

PASSADOS MICÊNICO E ARCAICO

De acordo com Gottschall (2008, p.23), após a queda de Micenas, a maioria das comunidades gregas possuía algumas centenas de habitantes. As estradas que conectavam os centros urbanos foram abandonadas e as maiores cidades poderiam contar apenas com até 1.000 ou 2.000 pessoas. A fragmentação e o isolamento levou à insegurança. Concordando com Finley (2002, p.98-101), o primeiro autor ressalta também que o relacionamento usual entre duas comunidades era a de hostilidade; a quantidade expressiva de saques e invasões repentinas levava a se desconfiar de estranhos (GOTTSCHALL, p.35-38).

A civilização micênica enquadrava-se no cenário mais amplo das **sociedades palacianas** do Oriente Próximo: centralizadas, hierarquizadas e dispendo de meios

corpo feminino, ainda que Odisseu, em uma das suas *personas*, relate tentativas semelhantes em *Od.* 14.286-297 e *Od.* 14.334-359.

8 O diálogo de Aquiles com Licáon pode ser exemplar. Aquiles vê si mesmo como alguém generoso, pois antes lhe agradava capturar os troianos e vendê-los como escravos antes de matá-los em combate, disposição que não tem mais após a morte de Pátroclo (*Il.* 21.99-113). Frisar sua conduta passada pode servir como a exceção que confirma a regra: a morte e o puro roubo das armas bastaria como espólio, antes do cativo.

9 *E.g.*, o resgate de Príamo do corpo de Heitor, onde, dentre os presentes, estão finas vestes (*Il.* 24.229-236), ou as riquezas que Alcínoo, rei dos feácios, ordena que sejam acumuladas na nau que escoltará Odisseu até Ítaca (*Od.* 13.1-15).

10 Finley (2002, p.115) iguala “guerreiro” e “herói”, não havendo distinção alguma entre eles, tampouco entre essas duas categorias e *aristos* e *basileus*, nomes-comuns pelos quais os pretendentes de Penélope também são chamados; *i.e.*, apesar de serem categorias diferentes, as mesmas pessoas as ocupam, possibilitando a sinonímia de acordo com a ocasião.

burocráticos para exercer o controle. Os tabletas micênicos escritos em Linear B demonstram a funcionalidade dessa sua razão de ser, assim como a própria evolução das escritas autóctones anteriores também corroboram com essa visão (FINKE-LBERG, 2006, p.58-62). A ritualística sagrada de guerra desenvolvida por essas sociedades, que vão da Grécia continental até a Síria e cercanias do Egito, também apresenta similitudes. As solenidades para se invocar auxílio divino nas batalhas, as punições que se prescrevem para os perjuros e a glorificação dos massacres de oponentes estão no rol das semelhanças (KITTS, 2005, p.189-199; p.205-206).

Se Creta era o centro irradiador da cultura dominante até meados do segundo milênio a.C., a Grécia continental passa a sê-lo a partir de *circa* 1450 a.C. O Mar Egeu apresenta uma uniformidade cultural sob a égide de Micenas e a reconstrução linguística da ocupação geográfica dos dialetos gregos possibilita entrever uma população bem assentada, cuja produção material não apresenta rupturas. Pequenas gradações levam os dialetos de um lado do espectro ao outro, do Peloponeso ao Épiro e à Tessália, perfazendo um círculo de afinidades. Esse quadro se altera próximo de 1200 a.C., quando surgem os primeiros sinais da fragmentação desse mundo. Nesse período, as primeiras ondas migratórias de população micênica são atestadas em regiões menos populosas e tidas como mais seguras, próximas como a Acaia e a Ática, distantes como a Cilícia e o Chipre (FINKELBERG, 2006, p.127; p.144-145).

Ainda de acordo com a autora, até *circa* 1050 a.C., entretanto, populações micênicas ocupavam o Peloponeso imperturbadas, apesar de sinais de devastações esporádicas. Apresentavam uma produção material próxima da tradição do Bronze, que se altera radicalmente dessa época em diante. Antigos edifícios deixam de ser utilizados, zonas são abandonadas e, na Idade Arcaica, o continente apresenta uma distribuição linguística pouco natural, com dialetos não vizinhos ocupando as mesmas terras.

Finley (2002, p.164-165) sumariza sua defesa de os séculos X e IX a.C. pertencerem ao mundo homérico em quatro pontos: i) o destaque de trípodes e caldeirões nos épicos são uma reminiscência da Era do Bronze, uma vez que, nela mesma, tais objetos não gozavam de tanto valor como na posteridade; ii) a arquitetura domiciliar descrita nos poemas encontra paralelo na arqueologia da datação proposta; iii) a hegemonia mercantil fenícia é contestada a partir do século VIII a.C.¹¹; e iv) os micênicos enterravam seus mortos (como a **Tumba de Agamêmnon** próxima de Micenas), enquanto que, na *Ilíada*, a regra é a cremação. Apesar de ser um trabalho anterior ao exposto e concluído por Finkelberg (2006), os dois estão sintonizados quanto à fratura social (e cultural) que toma lugar a partir de fins do XI a.C. e que poderia se expressar a “pulmões cheios” no século décimo.

Pela magnitude da *Ilíada* e da *Odisseia*, elas estão entre as principais fontes referentes aos séculos X e IX a.C.; contudo, fazem parte de uma tradição épica maior da Guerra de Troia. A *Cípria*, a *Etiópida* e a *Iliou Persis* constituem esse Ciclo e am-

11 Malkin (1998, p.86-87) discorre sobre a presença de navegantes gregos nos mares Jônico e Adriático já nos séculos IX e VIII a.C., no que o autor denomina de *protocolonização*. Essas viagens jamais tiveram como objetivo o não-retorno. Isso vem a acontecer quando da fundação de colônias de fins do VIII a.C. em diante, mas em especial, VII a.C.

bientam-se no mesmo cenário, porém sobrevivem apenas por fragmentos e citações indiretas. A *Ilíada* e a *Odisseia* não são a única versão dos episódios que elas mesmas narram, i.e., existem divergências na tradição no que concerne aos épicos do Ciclo Troiano, sobretudo quando comparadas as tradições escrita e iconográfica (ANDERSON, 2009, p.42-45; p.60-64; MALKIN, 1998, p.39-44).

Não há unanimidade quanto à data exata da consolidação dos épicos homéricos como o conhecemos hoje, mas a maioria dos estudiosos atribuem a segunda metade do século VIII a.C. como o período mais provável, ainda que alguns proponham o século VII ou outros (OLIVEIRA, 2013, p.128-129).

Para Finley (2002, p.39), o Catálogo das Naus é um retrato fiel da herança micênica nos séculos X e IX a.C. da Grécia. Contudo, embora concorde que centros micênicos de relevância constem no Catálogo e sejam atestados por sítios arqueológicos, Finkelberg (2006, p.170-171) demonstra ainda que algumas regiões de notória importância dessa época, como Amiclas e Tirinto, são suprimidas, e outros espaços são deixados vazios em prol dos centros da nova geopolítica da Idade Arcaica¹².

Isso ressalta a existência de camadas ao longo da composição, conflitante dualidade entre ater-se à tradição e adaptar-se ao meio. Contudo, apesar da oralidade de **cantar o épico**, tradicionalmente a profissão de *aedo* é passada de pais para filhos, ao mesmo tempo criando e preservando uma tradição. O zelo no ensino da técnica de recitação e improvisação de epopeias faz com que se possa inferir, através dos épicos homéricos, sobre a denominada Idade das Trevas grega.

A fundação de colônias nas regiões da atual Itália em fins da Grécia Arcaica demonstra a mobilização dos *nóstoi* no cotidiano grego. *Nóstos/nóstoi* (s./pl.) é, ao mesmo tempo, o herói que retorna da guerra e a canção sobre o seu retorno – e o retorno malfadado na mitologia de muitos heróis aqueus às suas terras natais, levando-os a popular novos espaços, é consequência da destruição da civilização micênica que precede os épicos. Porém, esses mesmos heróis possuem versões conflitantes. Entretanto, isso não ofusca sua autoridade, visto que, célebres, retêm sua glória, independente dos conflitos narrativos locais. Por esse motivo, eram evocados pelas colônias gregas como os seus fundadores em detrimento da memória de suas metrópoles. Sua influência era tanta que populações autóctones também se apropriaram do discurso mitológico para justificar sua ancestralidade naquelas terras, criando um canal de comunicação entre os povos de culturas distintas (MALKIN, 1998, p.211-214).

Não bastasse, ainda na Grécia Clássica encontra-se ressonância dos valores heroicos do Ciclo Épico na cultura grega. Atenas é um exemplo: a profusão de tragédias gregas relacionadas à guerra e ao seu desfecho evidencia a importância dessa tradição, assim como, na iconografia, abunda a representação de heróis que participam desses épicos. Ainda que sob novas lentes, há permanências do ideal comportamental heroico e das instituições que o regem, marciais ou não, assim como

12 A Argos de Diomedes e a Esparta de Menelau são dois exemplos. O vácuo que existe entre as terras de Menelau e as de Nestor em Pilos também indicam a ausência de centros de algum destaque quando do feitio dos épicos (FINKELBERG, 2006, p.172).

há apropriações de figuras populares dos mitos e lhes é conferido novo tom¹³. A representação, na cerâmica ática, de **rituais de passagem**, como o **armamento** do guerreiro, o **duelo** que o consagra guerreiro e o **retorno** (do corpo, no estudo de caso) do guerreiro, atestam a perseverança desses valores antigos nos séculos VI e V a.C. e de como a tradição era mobilizada a fim de educar os cidadãos (GRILLO, 2010, p.41-42). Por isso, o espectro possível de ser estudado a partir do Ciclo é enorme pela amplitude de sua reverberação.

OS ÁRISTOI: bases sociais

Uma vez caracterizada a tradição épica e discorrido sobre a satisfação das necessidades materiais do *oîkos* que, por sua vez, serve de base para todo o poder que este pode angariar¹⁴, centrar-se-á agora sobre as relações traçadas entre seus membros a partir dos personagens icônicos dos épicos.

A *philótēs* constituía o vínculo básico das interações sociais. Ela costuma ser traduzida em termos de “amizade”; não obstante, o impacto que essa relação tem na sociabilidade grega não pode ser mensurado através da nossa palavra. Por conseguinte, será demonstrado como ela se estabelecia e os compromissos que a acompanhavam.

O meio mais comum de estabelecê-la era através da *xénia*, princípio personificado na figura de *Zeus Xénios*, uma de suas facetas, patrono da hospitalidade e dos suplicantes. O acolhimento de um estranho era mandatário quando este lhe pedia abrigo ou proteção, invocando os deuses em suas súplicas e prostrado sob os seus joelhos¹⁵. Assim, se constitui um dever aceitar as primeiras súplicas de alguém, como Aquiles aceita a primeira de Licáon, poupando-o da morte em seu primeiro encontro (Il. 21.74-96; KITTS, 2005, p.62-65; p.162-164). A isso segue-se o **comensalismo**, pois toda a sacralidade da relação é formalizada sobre a **mesa** (*stricto sensu* “refeição sobre a mesa”). Evocado por Licáon, após ser suplicante de Zeus, é comensal de Aquiles por ter dividido com ele do grão de Deméter¹⁶ e, com base nesse vínculo, insta-o a

13 Como o Odisseu de *Filoctetes*, evocação da imagem do político demagogo, um alguém sem escrúpulos que age conforme os interesses próprios e da “maioria”, não se importando com a justiça nem com o bem, escorando-se nos princípios divinos para agir mau e, através da falácia, enganar.

14 Aqui vale lembrar dos pretendentes que dilapidam as posses de Telêmaco na *Odisseia* (*Od.* 1.243-251) enquanto este não dá a mãe em casamento e ela mesma tampouco escolhe um noivo, afligindo-o imaginar-se despossuído de seus antigos bens, agora consumidos. A demora de Penélope em contrair um novo matrimônio apenas torna-se possível pelo poderio do *oîkos* em que pertence. Caso dispusesse de menos recursos, se veria obrigada a tomar a decisão mais cedo.

15 Odisseu aos pés de Arete, rainha dos feácios, suplicando proteção enquanto segura-lhe os joelhos pode ser um bom exemplo (*Od.* 7.144-152). Ainda que a evocação dos deuses se dê para dar a ela benesses (e não a si), a evocação da esfera divina interfere na realidade e sanciona a relação sagrada estabelecida pelo próprio ato da súplica. Também em *Od.* 14.389-390, onde Eumeu, após a narrativa da *persona* de Odisseu, diz: “Te hospedo (“te trato/recebo como um amigo” pelo uso de *φιλήσω* / *philēsō*) porque temo a Zeus e sou piedoso, / e não por dar ouvido a pseudo-história.”

16 Margo Kitts (2005, p.57) aprofunda-se em seu livro sobre a encarnação dos valores comunitá-

atendê-lo em sua nova súplica. Na corte de Alcínoo, após suplicar a Arete proteção, Equeneu, um ancião da corte, já considera Odisseu um “hóspede” (*xénon*, *Il.* 7.160). Então, após a serva trazer uma bacia de água para lavar as mãos do forasteiro e deste comer pão e carne e de ter bebido, o rei liba Zeus, “que zela pelo suplicante” (*Od.* 7.158-181). A semelhança não é fortuita.

As cenas descritas são típicas da consolidação da *phília* através do ritual da *xénia*, “hospitalidade” ou “*guest-friendship*”. Vale observar que, até a consagração desse laço sagrado, não se inquiri o hóspede sobre sua procedência e suas intenções (FINLEY, 2002, p.128)¹⁷. Isso é atestado em outros mitos gregos, como a Argonáutica, quando o rei Aetes, após saber de Jasão e sua missão, ameaça só não matar o bando por já terem libado os deuses juntos na **mesa**, restando-lhe a opção de expulsão (*Ap. Rhod. Argon*, v.3, v.299-381)¹⁸. Esse momento **comensal** é denominado *daís*, que significa “festim”, “banquete”, cuja origem do termo remete à “divisão”, “compartilhamento”, e está sempre associado à presença de um sacrifício-oferenda aos deuses, mormente Zeus *Xénios* (NAGY, 1979, p.128-133).

O que se seguia então era a troca de presentes, como quando Alcínoo cumula Odisseu pela sua estadia (*Od.* 13.1-15), ou quando então Menelau deseja cumular Telêmaco em sua visita a Esparta (*Od.* 4.589-621). Laerte também lamenta os presentes gastos em vão da *persona* de Odisseu quando este lhe narra os dotes que havia dado ao seu filho, desperdiçados por ele, morto, não poder lhe retribuir enquanto anfitrião (*Od.* 24.284-288).

Depois de performada essa ritualística, estava assegurada a *philótēs* entre ambas as partes, que incluía uma série de compromissos sociais. Para citar alguns, *a*) o acolhimento e suporte no estrangeiro, como se pode observar no caso de Orestes, que é criado por um *xénos* até a idade adulta (Pind. *Pythian* 11, v.17-37; para FINLEY, 2002, p.102-103, a *xénia* era a substituição do *oikos* no exterior); *b*) a possibilidade de união matrimonial entre as famílias; *c*) ajuda econômica e *d*) aliança militar.

Sendo ritual, *horkia* é o termo empregado que designa o pacto-juramento estabelecido pelo processo, e todo retorno de um *phílos* à casa de um *xénos* demanda a repetição desses passos e um novo presente, reinstaurando a ordem vigente e confirmando o vínculo que os une¹⁹ (KITTS, 2005, p.87-88). Por esse motivo, mesmo enquanto cativo, Licáon suplica a Aquiles que não o mate, evocando o vínculo sagra-

rios na figura de Deméter, que extrapola as funções usuais de deusa da agricultura. Por isso sua menção nessa passagem, pois é um apelo direto à Aquiles de respeito pelas convenções sociais, todas negadas em sua *hýbris* (a desmedida de seu furor).

17 Na *Odisseia* também há passagem semelhante: quando Telêmaco recebe a *persona* de Mentis (Atena), rei dos táfios, lhe diz que apenas poderá falar o que o trouxe ali após ter saciado a fome (*Od.* 1.120-124).

18 Ao narrar sua genealogia, Glauco conta a história de Belerofonte. Ao ser enviado de Argos para a Lícia para que fosse morto, o rei, tendo-o recebido como *xénos* antes de saber do encargo que lhe imbuía o genro, envia Belerofonte a diversas missões suicidas, uma vez que ele não poderia matá-lo com as próprias mãos (*Il.* 6.155-195).

19 Assim a *persona* de Odisseu relata a Penélope que, se Odisseu quisesse, já poderia estar em casa, mas preferiu delongar a vinda para recolher mais riquezas, presumivelmente de amigos (*phíloi*) sob a condição de hóspede (*xénos*), conforme paralelos trazidos neste artigo (*Od.* 19.282-285).

do que já os uniu e que deveria manter-se inviolado. Contudo, o herói rompe com essa tradição (*Il.* 21.34-135). Em *Hécuba* (Eurípides, v.239-253; v.271-278), a rainha troiana, reduzida à escravidão, implora a Odisseu que este não tome sua filha para sacrificá-la em honra de Aquiles. Para isso evoca o princípio de reciprocidade que os une, pois, quando flagrado espionando Troia, ela o libera de volta para o acampamento aqueu por ter suplicado a ela prostrado sob seus joelhos. Relembrando esse episódio, cobra dele que aja com justiça e piedade, conforme os preceitos divinos ordenam. Outra vez, o laço é rompido, visto que “Muitos discursos inventei de sorte a não morrer” (v.250) e nada além disso.

Não é o mesmo entre Diomedes e Glauco que, uma vez cientes da *philótēs* que unia ambas famílias, reencenam no campo de batalha a troca de presentes, vigorando o vínculo de gerações que os unem (*Il.* 6.232-236). A mesma ritualística é encenada por Heitor e Ájax ao fim do duelo, quando então trocam armas e, assim, consagram-se *phíloi* (*Il.* 7.299-305).

O uso da memória também é uma ferramenta utilizada para assegurar que o compromisso estabelecido seja honrado. Relembrando o outro da *phília* que os une, se mobiliza o discurso do vexame, envergonhando aquele que se esqueceu de honrar o laço e desafiando-o, em última instância, a manter a fidelidade da palavra (MARTIN, 1992, p.80). É assim que Glauco mobiliza o apoio militar de Heitor para defender o corpo de Sarpédon, recém-tombado (*Il.* 16.538-40).

Portanto, a importância de se ter uma vasta rede de *phíloi* no mundo hostil grego era a de minimizar o número possível de agressores/invasores, aumentar a rede de apoio pessoal, promover a circulação de bens através da troca de presentes – aumentando o poder e o prestígio de acordo com as famílias associadas²⁰ – e obter toda sorte de amparo, como para vingar-se de alguma ofensa. Neste último caso, era fundamental a rede composta pelos *phíloi*, visto a execução da justiça concernir ao âmbito privado da parte lesada (FINLEY, 2002, p.110-111).

A *philótēs* também ia além do pragmatismo, uma vez que era inerente à sua concepção o desenvolvimento de sentimentos profundos de afeto entre seus membros, de confiança, de convivência e de emulação, para citar alguns (NUSSBAUM, 2009, p.308-315)²¹, como o uso de *phílos hetaíroi* (caro companheiro de armas) na *Ilíada* atesta. Os inúmeros combates travados no épico em ajuda/resgate do corpo de um amigo/hóspede demonstram a profundidade dessa relação e, por conseguinte, a preciosidade no ordenamento social (KITTS, 2005, p.173). Deste modo, a necessidade de assegurar fontes confiáveis que proovessem ao *oikos* segurança e estabilidade

20 Finley (2002, p.123) traz uma contribuição muito interessante nesse quesito ao ressaltar que o valor dos objetos oferecidos como *prêmios* ou *presentes* derivava em parte do valor intrínseco a ele e, em parte, pela história pessoal do objeto, *i.e.*, maior o prestígio do objeto quanto maior o *status* de seus donos antecessores, como o cetro de Agamêmnon forjado por Hefesto, dado a Zeus e que atravessa gerações até alcançá-lo; ou, mais palpável, a armadura de Heitor, mais valiosa que a de um troiano qualquer.

21 Pátroclo e Aquiles são os maiores exemplos, todavia, a cena da Embaixada pode ser muito elucidativa, na medida em que um dos motivos da indignação de Ájax com Aquiles é sua equivocada interpretação de que este sente mais *phília* por Briseida do que por ele e seus companheiros aqueus (*Il.* 9.624-642).

encontrou na *philótēs* e em sua ritualização os meios de garanti-las ao obrigar a honra do laço, inviolável pela observância religiosa sob a pena de sanção divina.

Hécuba, em sua peça homônima de Eurípides, sofre com a perda da filha Polixena sacrificada, mas o que desestabiliza a protagonista é ver o cadáver de seu filho Polidoro, confiado, junto do que sobrou dos tesouros de Troia, ao rei trácio Poliméstor, amigo e hóspede da casa priâmea. Sua traição é o golpe final que leva Hécuba à loucura. Rompendo o vínculo mais básico grego, assim como Odisseu há pouco também fizera, Poliméstor é o agente destrutivo da concepção de mundo da rainha, aniquilando totalmente seu *nómos*, o ordenamento cósmico, as leis comuns, a tradição. Isso é o suficiente para jogá-la no abismo, uma vez que a única certeza que tinha, de que seu filho estava a salvo sob os cuidados de um *xénos*, mostra-se equivocada (NUSSBAUM, 2009, p.357-360). A gravidade do rompimento desse vínculo propagada pela tragédia é demonstração da longevidade da instituição da *xénia* desde os tempos homéricos, pois caso fosse antiquado, não seria compreensível a profundidade da traição. Ao mesmo tempo, o exemplo de desconsideração da relação de um *xénos* pelo cinismo insuportável de Poliméstor deve indicar a fragilização dessa mesma instituição na Atenas Clássica, como o Odisseu de *Filoctetes* (Soph, v.79-85; v.108-111; v.989-992) expressa a preocupação com a preeminência da política sobre as outras esferas da vida, sujeitando-as à razão de Estado.

■ **DISTINÇÃO:** *característica(s) heroica(s)*

Se fosse eleger uma palavra para definir o que é ser um herói grego, esta seria **distinção**. **Distinção** pois os épicos são repletos de caracterizações que ressaltam a singularidade deste ou daquele personagem, como na célebre descrição de Helena dos heróis aqueus para Príamo (Il. 3.161-242).

Ser um herói é destacar-se do comum. Como vimos, todo aristocrata tende a ser guerreiro e, o sendo, é herói (FINLEY, 2002, p.48; p.115). Entretanto, embora no plano sociológico possa estar afinado, não é o que a construção poética demonstra. O exército aqueu é composto pela *dêmos* e pelos *áristoi*, porém, dentre os últimos, uma pequena parcela apenas é dignificada com a atribuição de um nome e com a atenção do poeta-narrador para os seus feitos²².

A beleza é um distintivo. A de Heitor pode enfim ser observada pelos aqueus antes de mutilarem o seu corpo (Il. 22.368-375); Príamo nunca viu alguém tão belo e de tão nobre porte como Agamêmnon (Il. 3.166-170); Ájax é o mais belo entre os *dânaos*, atrás apenas de Aquiles (Od. 24.16-18). Gottschall (2008, p.117) enfatiza a concorrência de exímia habilidade marcial e notável beleza. Quão mais forte e habilidoso, mais bonito. Odisseu, que na *Ilíada* não tem sua beleza posta em evidência, nas muitas transfigurações de seu corpo efetuadas por Atena na *Odisseia*, entra nesse

22 Antenor é um ancião troiano de destaque. Contudo, seus dois filhos Ifidamante e Cóon aparecem brevemente em Il. 11.117-269 apenas para morrerem pelas mãos e para a glória de Agamêmnon. Eram *áristoi*, mas não podem ser considerados heróis.

rol (Od. 8.18-20), e Tersites, o anti-herói, é o mais feio, deformado (Il. 2.212-223). A exceção? Páris e o louro Menelau, ícones de beleza, mas lutadores medianos.

A machaira, uma larga faca cerimonial utilizada apenas nos rituais para sacrifícios, sempre é carregada por Agamêmnon, presa ao seu cinto, e ninguém mais na Ilíada a possui. Ela denota a relevância social daquele que a porta, pois sem a autoridade e sem o conhecimento litúrgico necessários, seu uso torna-se decorativo. Isso a torna um distintivo social, pois faz de Agamêmnon o único capaz de presidir os rituais mais importantes do épico: os de reconciliação dos cantos 3 e 9 da Ilíada (a trégua entre aqueus e troianos e o reatamento dos laços entre Aquiles e o exército), que são minuciosamente descritos. A força de sua sacralidade, expressa nos termos do juramento e nas minúcias observadas, restaura a harmonia do corpo social enquanto não violada. E esse papel fundamental cabe só a Agamêmnon, o maior rei dentre os reis (KITTS, 2005, p.138-139). No final da guerra, após o saque de Troia, cabe a Neoptólemo conduzir e presidir o sacrifício em honra a seu pai, Aquiles, e aqueles que o acompanharão no cortejo, o escol aqueu. Dentre eles está Odisseu, o arauto da peça (Eur. Hec., v.222-224).

Ájax, Diomedes e Agamêmnon são os três únicos que recebem o título *áristos Akhaiôn*, “o melhor dos aqueus”, ao vivenciarem suas respectivas gestas, exceto Ájax, reconhecido patentemente como o melhor uma vez que Aquiles tenha se retirado (Il. 2.768-769). No duelo contra Heitor, Menelau aceita a proposta para evitar o vexame da recusa geral; é salvo por Agamêmnon, que o impede de lutar (Il. 7.104-123). Não obstante, o Atrida não pega em armas sem antes atacar os dânaos chamando-os de covardes (Il. 7.92-103). Adiante, na escolha dos voluntários, um soldado anônimo roga que Ájax, ou Diomedes, ou Agamêmnon sejam os sorteados para o duelo, confirmando que são dignos do título *áristos Akhaiôn* (Il. 7.179-181; NAGY, 1979, p.30)²³.

A honra (*timê*) é uma característica heroica que perpassa diversas esferas da vida. No banquete (o *daís* tratado acima), cada comensal tem direito ao devido *gêras*, porção honorífica que lhe cabe. Pelo grande feito, após duelar com Heitor, Ájax recebe a maior porção de Agamêmnon, que preside o ritual (Il. 7.313-322). Na tradição épica, *éris* (discórdia) e *neîkos* (disputa, briga) sempre estão presentes, pois a precedência denota importância, e fácil o desentendimento extrapola para a subestimação do valor de alguém, ofertando-lhe um *gêras* incondizente com sua categoria (NAGY, 1979, p.128-133)²⁴. Tal é a reclamação de Ájax em *Aias* (Soph, p.34-36), onde diz que, após ter recebido o prêmio de Heitor (sua espada dada em sinal de amizade, quando

23 Dentre a exaltação marcial do herói, compará-lo a desastres naturais ou a predadores selvagens está entre os tópicos comuns da *Ilíada*. Leões ou cães que avançam sobre a presa, boi ou ovelha, e a comparação com rios e tormentas são alguns exemplos (e.g. Il. 11.492-98: Ájax símile de um rio bravo que devasta por onde passa, carregando consigo inúmeros troncos; Il. 14.392-401: a batalha supera a violência das ondas do mar empurradas pelo vento de Bóreas; Il. 17:61-69: símile de Menelau a um leão que destroça uma novilha; Il. 17:281-287: símile de Ájax a um javali da montanha) (KITTS, 2005, p.54-55).

24 Aqui, Gottschall (2008, p.81-84) advoga que o motor da trama homérica é sempre o esforço por prestígio e para superar os outros nessa acirrada disputa. Honra e glória, ganho material (espólio) e mulheres constituíam os três pilares do prestígio de um herói, e elas, ao mesmo, seu maior objetivo. Quanto mais de cada um dos três puder ostentar, maior seu *status*.

ele cede seu cinturão; *Il.* 7.299-305), nunca mais os gregos o trataram com o devido valor. Mesma é a dor de Aquiles que sua mãe narra a Zeus: Agamêmnon tomou de seu filho seu *gêras* (neste caso específico, Briseida; *Il.* 1.506-507).

Ser honrado tampouco é apenas ter uma conduta nobre ou honrar a palavra. Ser honrado é, antes de tudo, o tratamento que se recebe. O *gêras* dá dimensão disso: os deuses são honrados em todos os banquetes; liba-se a eles e se oferece-lhes uma parte do animal sacrificado (o *gêras* divina). Outro está presente em *Troianas* (Eurípides, v.740; grifo meu), quando Andrômaca lamenta que Astíanax, “mui amado, **extraordinariamente honrado** filho”, morrerá, não sem antes lamentar que, sem o pai, seria enxotado dos banquetes, implicando na ausência de honra pela ausência de *gêras*. E, sendo criança de colo, como poderia ser **extraordinariamente honrado** se não pelo tratamento e reverência que recebia como filho de Heitor, uma vez que ainda não age por si só e não conhece o que é virtuoso?

A genealogia é fundamental para os heróis. De acordo com a mãe de Astíanax, este será morto pelo sangue nobre de seu próprio pai, pois sua morte é a salvação dos gregos, uma vez que ele não viverá a tempo da bravura do pai vir a ele. Odisseu é quem convence a assembleia de “... que não nutrissem o filho de um excelente pai...” (Eurípides, *Hécuba*, v.740-744; v.719-725)²⁵.

Na mitologia do mundo heroico, os filhos herdaram as características dos pais. Assim é Atena em relação a Zeus e assim seria Astíanax em relação a Heitor; as crias emulam os genitores. Por isso em *Aias* (Soph, p.23-26), Ájax não pode retornar para o pai, uma vez que este recebera muita glória e realizara prodígios, e ele, ao contrário, fora humilhado pelos aqueus. Era seu dever igualar-se ao pai ou superá-lo. Porém, ao mesmo tempo é indesejável e perigoso um filho melhor ou mais forte que o pai. Profundas mudanças no Cosmos ocorrem, como quando Cronos destronou Urano e Zeus, Cronos. Por esse motivo a mão de Tétis é dada para um mortal, pois caso se casasse com Zeus ou Posêidon, seu filho seria mais forte que ambos (Apollod. *Bibl.*, v.3, p.195).

Tal lógica embasa-se na própria organização social. O *oikos* é o núcleo-base da sociedade grega e as relações familiares são as mais vitais para o funcionamento desse sistema. Por isso, espera-se semelhança entre pais e filhos e na honra dos pactos selados pelos progenitores. Seria natural o filho de Heitor vingar-se da morte do pai e da destruição de sua cidade, da qual um dia talvez fosse rei. Do mesmo modo, a maldição que recai sobre uma família, recai sobre todas as suas gerações e, sendo a comunidade sua extensão, sobre esta também. A esse preceito obedece a maldição do pacto selado entre Agamêmnon e os troianos na trégua, que a todos envolve (*Il.* 3.295-301; KITTS, 2005, p.75; p.205-206).

Dentre os motivos que leva o herói ao combate está a ambição de se ganhar *kléos*, comumente compreendido como “glória”, o que, *stricto sensu*, significa “aquilo que se é ouvido”, derivado de *klúō*, “ouvir”. Fama ou glória, *kléos* é o renome e o reconhecimento amplo do valor daquele que a porta. Enquanto *timé* (honra) implica no

25 Aquiles gaba-se ser filho da deusa Tétis e de descender de Peleu e de Éaco; Glauco, de Belerofonte; Sarpédon, de Zeus; Eneias, de Afrodite; Agamêmnon, de Pélops; e Ájax, filho de Télamon, apenas possui a força que tem por dom de Zeus (Pind. *Isthm V*, v.37-56).

tratamento diferenciado daqueles que o cercam, a *kléos* expande o horizonte social ao garantir tratamento privilegiado fora do círculo em que se encontra. Numa sociedade que se fia tanto à palavra, ser bem falado é vital (NAGY, 1979, p.16)²⁶.

As benesses da *kléos* não se restringiam apenas ao herói. Sua família distinguia-se através dele. É assim com Telêmaco e é assim com Astíanax, ambos revestidos de uma aura incomum pela excepcionalidade de seus pais. De acordo com Grillo (2010, p.40), o ideal heroico implica uma sociedade em que o indivíduo existe apenas em função do outro, e por isso, a busca da glória era o objetivo último dos guerreiros, que encontram nela a superação da morte²⁷. Também é preciso enfatizar que a *kléos* é incorporada no *status* do combatente. Por este motivo, quanto maior seu reconhecimento público, maior sua autoridade e seu direito sobre o mundo. Por isso, apesar de tantas vezes os heróis serem obstinados em sua busca, ela não é o fim em si mesma (GOTTSCHELL, 2008, p.87-88).

Cabe aos heróis o espaço da fala. Não é coincidência os mais ilustres terem os maiores discursos diretos, como Agamêmnon e Aquiles. O gênero mais comum das falas na *Ilíada* é o *mýthos*, que bem poderia ser traduzido como “discurso”. Enquanto performance pública, está sujeita à aprovação ou não da audiência – e este é o palco de disputa entre os heróis fora do combate. É através dos *mýthoi* que se re-preendem, exaltam, tecem alianças ou afirmam inimizades. Na disputa entre Aquiles e Agamêmnon, todas as investidas são *mýthoi*. Quando Odisseu humilha Tersites e bate em outros membros do exército a fim de restaurar a ordem na tropa dispersa (Il. 2.188-282), o faz por ser superior aos demais e usa *mýthoi*²⁸ (MARTIN, 1992, p.12; p.22-23; p.37).

A aplicação da justiça é outro componente fundamental do comportamento heroico. Uma vez inexistente um fórum público para a solução de litígios, cabe à parte lesada recorrer à ajuda de outros a fim de punir o infrator, *i.e.*, a família prejudicada deve acionar sua rede de contatos para poder reparar o dano. Finley (2002, p.110-111) destaca três maneiras de se resolver conflitos: recorrer à *ágora*, ou assembleia, a fim do júri exprimir uma sentença; exigir um juramento sagrado (uma vez jurado em falso, o perjuro amaldiçoa a si mesmo); e desafiar para um combate armado²⁹.

26 Vale saber que na *Segunda Nemea* de Píndaro (v.13-14), Heitor ouve e sabe de Ájax antes mesmo da guerra.

27 Vide Aquiles em Il. 9.410-416, que pondera entre a vida longa e tranquila e a breve, porém imortal (através da glória eterna). Se fosse trivial, não se daria o luxo de considerar qual das duas mais valia.

28 O Olimpo é um espelho dessa realidade: Zeus é quem mais profere *mýthos*, seguido respectivamente por Hera e por Posêidon. Atena, deusa icônica, recorre à autoridade superior de Hera para advertir o comportamento insensato de Aquiles ao querer assassinar o basileu na frente de todos, denotando a dependência da deusa menor (Il. 1.206-214; MARTIN, 1992, p.47-50).

29 No escudo de Aquiles, dois litigantes buscam a resolução de seu conflito na *ágora* ouvindo as sentenças propostas pelos mais velhos, portadores de cetros (Il. 18.427-435). Nos Jogos Funéreos, Menelau, também de cetro em mãos, pede aos aqueus que julguem com isenção o comportamento de Antíloco, desonesto ou não na corrida de bigas (Il. 23.564-577). Em seguida, muda de ideia e propõe que jure por Posêidon sua conduta idônea (Il. 23.578-585). Sem saída, este cede a égua (o prêmio) e confessa não poder jurar por não querer ser ímpio (Il. 23.595-593). Pouco antes, Aquiles deseja conceder o mesmo prêmio a Êumelo, que teve o desastre de ter a biga destruída durante a

Intrínseca à ordem e à harmonia divinas, cabe aos reis, chefes e líderes, zelarem por ela. Em sintonia com os desígnios sagrados de algumas das funções heroicas aqui aludidas, zelar pela manutenção do nómos, da ordem cósmica, está dentre as responsabilidades embutidas no cetro e em quem o porta. Por isso, *basileis* (reis, chefes, líderes), arautos e sacerdotes os carregam e têm, como símbolo simultâneo de sua autoridade e legitimidade, o cetro (NAGY, 1979, p.102).

Desta maneira, quando Agamêmnon escorraça Crises, contrariando a ação justa, Apolo intervém e dissemina a peste pelo acampamento aqueu (*Il.* 1.10-56). O mesmo vale para Odisseu em *Hécuba*: uma vez que Hécuba suplica a Odisseu que poupe sua filha em vista da **justiça**, negar sua súplica é torná-lo imediatamente injusto e ímpio (Eurípides, v.271-278).

Contudo, das possibilidades entrevistadas por Finley (2002, p.110-111), ele não contou entre elas o assassinato do perpetrador do crime. Télamon e Peleu fogem por matarem o meio-irmão Foco e, no exterior, passam por um ritual de purificação (Apollod. *Bibl.*, v.3, p.190-191). Teoclímene também foge de sua cidade ao matar um homem e, buscando escapar da morte, opta pelo exílio (*Od.* 15.271-279). Ájax, na Embaixada, reclama que Aquiles é implacável por, com dotes extraordinários, recusar reconciliar-se com o exército, quando até o irmão ou o pai livra o assassino da morte quando este lhes paga a devida dívida (*Il.* 9.624-642). Pagar a morte com a vida integra o código de ética heroico.

Por fim, as armas do herói. Sendo o herói fundamentalmente um guerreiro, elas adquirem um valor excepcional para suas vidas. A descrição detalhada das armas carregadas pelos diversos personagens da *Ilíada* não é gratuita: denotam a importância na concepção de si e no apresentar-se à sociedade. As armas do herói adquirem sua identidade e se tornam uma extensão de si (GRILLO, 2010, p.37). Isso pode ser visto na troca de presentes, quando os objetos adquirem sua própria genealogia, perpetuando o nome de seus antigos donos (FINLEY, 2002, p.123). Por isso, tomar o elmo ou a armadura de um inimigo é um troféu, pois é ter consigo um totem do morto – e possuir objetos de gente valorosa é aumentar sua estima (GOTTSCHELL, 2008, p.89-92).

Após a morte de Aquiles, Ájax, “o melhor dos aqueus”, carrega seu corpo de volta ao campo aqueu. Depois de Pátroclo, era esperado que Ájax fosse o mais bem-querido por Aquiles, assim como este o era para aquele³⁰. Sabendo do valor prático e

corrida. Indignado, Antíloco desafia todos a enfrentarem-no caso queiram tomá-la de si (*Il.* 23.551-552).

30 Finley (2002, p.132) ressalta a proposição de Aristóteles em *Ética a Nicômaco* em que quando a *philia* envolve duas partes desiguais, é natural a parte mais valorosa receber maior afeto e consternação do que a menor. Por isso Ájax fica exasperado na cena da Embaixada (*Il.* 9.624-642), enquanto Aquiles mantém-se tranquilo em sua passividade. Porém, uma vez Pátroclo morto (*therápōn* de Aquiles, seu *substituto* ritual, portanto, seu *igual*), aquele que mais se aproxima de sua magnitude é o segundo do exército, Ájax (em *Il.* 2.768-769 e *Il.* 17.279-280), na mesma cena reconhecido como um dos mais caros a Aquiles, ao lado de Fênix (Odisseu não está incluído na saudação dual em grego) (NAGY, 1979, p.52-55). Além disso, na iconografia são populares a cena do resgate do corpo de Aquiles por Ájax e a dos dois jogando dados juntos enquanto ainda vivos (ausente na *Ilíada*) (ANDERSON, 2009, p.42-45).

simbólico que a armadura carrega numa sociedade guerreira, não era trivial o destino das armas de Aquiles. Era esperado, com toda naturalidade, que fossem dadas a Ajax. Contudo, são dadas a outrem. Em *Aias* (Soph, p.7-14; p.24-25), isso é o cúmulo para Ajax, concebendo o gesto como traição, visto que os Atridas, os juizes, delegaram o prêmio a Odisseu, antônimo e odioso para o falecido³¹.

Sente-se humilhado, pois o erro de julgamento rompe com o código heroico que dirige seu mundo e que segue tão ferrenhamente. Esse desfeito priva-lhe da honra que lhe cabe e priva-lhe do reconhecimento de melhor guerreiro. Pior, priva-lhe das armas, negação total da essência do herói: o belicismo, a marcialidade. Negando-o em sua integridade, rejeitando-o por completo, resta a Ajax cobrar sua vingança.

CONCLUSÃO

Neste artigo demonstrou-se a amplidão temática que se pode extrair dos épicos homéricos para a compreensão da sociedade grega antiga e a extensão temporal que se pode abordar através deles, assim como o uso de outras fontes, embora mais recentes, é justificável pela continuidade de muitos dos valores culturais veiculados pelo Ciclo Épico. As influências da Idade Arcaica sobre a produção dos épicos são sentidas e reflexos de seu tempo estão espelhados na narrativa. Contudo, é possível discernir com razoável segurança as influências de cada época.

A partir do século VIII a.C., é notável a permanência da temática épica no mundo cultural grego, servindo a diversos propósitos sua apropriação. Na Atenas Clássica, vê-se a reverberação dos valores heroicos através de sua proeminência nas tragédias e na produção cerâmica.

Voltando-se para os épicos, os valores culturais que ditam a conduta e o comportamento heroico estão sintonizados com a estrutura social no qual estão inseridos e como existem de maneira a reforçá-la, numa **retroalimentação** que retém o estatuto heroico em alta no momento em que essa estrutura social privilegia aquele que se comporta conforme o código. Porém, no período Clássico é possível perceber a fragilização desses valores pela forma contundente pelos quais são atacados nos enredos.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao auxílio prestado pelo PIBIC/CNPq pela bolsa concedida ao longo dos doze meses correntes de pesquisa e à orientação do Pedro Paulo Abreu Funari. Foram fundamentais os incentivos para o desenvolvimento desta pesquisa.

31 *Ekthtrós* (detestável, odioso, inimigo) é o termo empregado em grego para definir a figura de Odisseu para Aquiles na cena da Embaixada (NAGY, 1979, p.52)

ÍNDICE DE ABREVIACÕES

Ap. Rhod. Argon. – *Appollonius Rhodius, Argonautica* (Apolônio, Argonáutica)

Apollod. Bibl. – *Apollodorus mythographus, Bibliotheca* (Apolodoro, Biblioteca mitológica)

Eur. Hec. – *Euripides, Hecuba* (Eurípides, Hécuba)

Il. – *Iliad* (a *Ilíada* de Homero)

Od. – *Odyssey* (a *Odisseia* de Homero)

Pind. Isthm. – *Pindar, Isthmian Odes* (Píndaro, Ístmicas)

Pind. Pyth. – *Pindar, Pythian* (Píndaro, Pítica)

Soph. – *Sophocles* (Sófocles)

FONTES

APOLODORO. *Biblioteca mitológica*. Trad. Julia García Moreno. Madrid: Alianza Editorial, 1999.

APOLÔNIO. *Argonáutica*. Trad. R. C. Seaton. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1991.

EURÍPIDES. *Duas tragédias gregas: Hécuba e Troianas*. Coautoria de Christian Werner. São Paulo: Martins Fontes, 2004;

HOMERO. *Iliada de Homero*. Tradução de Haroldo de Campos. Organização de Trajano Vieira. São Paulo: Benvirá, 2010.

HOMERO. *Odisseia*. Tradução de Trajano Viera. São Paulo: Editora34, 2014.

PÍNDARO. *Odas: Olímpicas ; Píticas ; Nemeas ; Ístmicas*. Coautoria de Ruben Bonifaz Nuño. México: Universidad Nacional Autónoma de México, 2005

SÓFOCLES. *Aias*. Tradução de Flávio Ribeiro de Oliveira. São Paulo, SP: Iluminuras, 2008.

SÓFOCLES. *Filoctetes*. Coautoria de Jose Ribeiro Ferreira. 3ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian JNICT, 1997.

BIBLIOGRAFIA

ANDERSON, M. J. *Heroes: mortals and myths in ancient Greece*. Edição de Sabine Albersmeier. Baltimore, MD; New Haven: Walters Art Museum: Distributed by Yale University Press, c2009.

BOARDMAN, J. *Early Greek vase painting: 11th-6th centuries BC, a handbook*. New York, Thames and Hudson, 1998.

FINKELBERG, M. *Greeks and pre-Greeks: Aegean prehistory and Greek heroic tradition*. Cambridge, Massachusetts: Cambridge University Press, 2006.

FINLEY, M. I. *The world of Odysseus*. New York: New York Review Books, c2002.

GOTTSCHALL, J. *The rape of Troy: evolution, violence, and the world of Homer*. Cambridge: Cambridge University Press, 2008.

GRILLO, J. G. C. A Guerra de Troia no imaginário ateniense: sua representação nos vasos áticos dos séculos VI-V a.C. In: *Phoênix*, Rio de Janeiro, v. 16, n.1, p. 32-49, 2010.

KITTS, M. *Sanctified violence in Homeric society: oath-making rituals and narratives in the Iliad*. Cambridge; New York, Cambridge University Press, 2005.

MALKIN, I. *The returns of Odysseus: colonization and ethnicity*. Berkeley, Los Angeles, London: Univ. of California Press, c1998.

MARTIN, R. P. *The language of heroes: speech and performance in the Iliad*. Ithaca; London: Cornell University Press; 1992.

NAGY, G. *The best of the Achaeans: concepts of the Hero in Archaic Greek poetry*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1979.

NUSSBAUM, M C. Tragédia: fragilidade e ambição; A vulnerabilidade da boa vida humana: bens relacionais; A traição da convenção: uma leitura da Hécuba de Eurípidés. In: _____. *A fragilidade da bondade: fortuna e ética na tragédia e na filosofia grega*. Tradução de Ana Aguiar Cotrim; Revisão de Aníbal Mari. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009.

OLIVEIRA, G. Histórias de Homero: um Balanço das Propostas de Datação dos Poemas Homéricos. In: *História e Cultura*, v. 1, n. 2, p. 126-147, 2013.

DIMENSÕES AFETIVAS DA MORTE NAS CONSOLATÓRIAS DE CÍCERO (106-43 A.C.) E PLUTARCO (46-120 D.C.) E DA DOR NA CONSOLATÓRIA À HÉLVIA DE SÊNECA (01-65 D.C.)

DYEENMES PROCÓPIO DE CARVALHO

Mestrando em História (UFG)

Bolsista de Pós-Graduação da CAPES

dyeenmes@hotmail.com

Orientadora: Dra. Luciane Munhoz de Omena (UFG)

RESUMO

A pesquisa da temática da morte na Antiguidade clássica nos últimos 30 anos se concentrou em aspectos sociais e políticos dentro do campo mortuário. Mais recentemente, uma historiografia da Antiguidade tem chamado a atenção para as dimensões afetivas da morte em autores cujas narrativas são testemunhos da órbita emocional envolvida na perda. Dentre as fontes literárias antigas, as cartas consolatórias apresentam tipologias relativas às representações da morte de forma enfática. Então, este artigo se propõe a analisar as dimensões afetivas da morte em três cartas consolatórias pertencentes respectivamente a Marco Túlio Cícero (100-43 a.C.), Lúcio Aneu Sêneca (01-65 d.C.) e Lúcio Méstrio Plutarco (46-120 d.C.). A hipótese é de que os aspectos afetivos da morte são como uma fronteira porosa da relação de uma pessoa com sua família e sociedade. Assim, a história das emoções leva-nos ao passado a partir da presença e participação dos afetos na dinâmica familiar, social e política.

PALAVRAS-CHAVE

História das emoções; dimensões afetivas; Cícero; Sêneca; Plutarco.

ABSTRACT

The research about death in the Classical Antiquity in the last thirty years focused on social and political aspects of mortuary studies. Recently, the historiography of

Antiquity has been calling the attention to the affective dimensions of the death in authors whose narratives testify of emotional orbit in the loss. Among ancient literary sources, consolatory letters present typologies related to the death representations in an emphatic way. So, this article aims to analyze affective dimensions of death in three consolatory letters respectively by Marcus Tullius Cicero (100-43 BC), Lucius Annaeus Seneca (01-65 AD) and Lucius Mestrius Plutarch (46-120 AD). Our hypothesis is that affective aspects of death are like a porous frontier of someone's relation to his family and society. Thus, the history of emotions guides us to the past from the affections presence and participation in the political, social and familiar dynamics.

KEYWORDS

History of emotions; affective dimensions; Cicero; Seneca; Plutarch.

INTRODUÇÃO

Uma vez que cada sociedade humana é composta por uma complexidade peculiar, a sociedade romana também deve ser vista do prisma de características em transformação, mas que, de certa forma, se mantêm (FUNARI, 2002, p. 93). Nesse sentido, a família romana insere-se nessa complexidade como um objeto de estudo multifacetado. Ao invés da criação de um estereótipo hermético de pais despreocupados e casamento sem afetividade, Leonard A. Curchin (2000, p. 543) chama a atenção para as evidências de afetos na vida da família romana. Uma vez que parece que essa perspectiva dos afetos ainda carece de estudos em Língua Portuguesa que trabalhem a documentação textual, faz-se necessário levantar o estado da arte dessa temática para, então, ir às fontes literárias a fim de se observar a factibilidade da percepção de afetos dentro da família romana.

Uma vez que esse intuito é, por si só, demasiado vasto, optou-se no presente texto pela dimensão afetiva perante a morte e a dor por ser considerada um eixo mais corporificado de análise dentro de algumas obras antigas. Para tal, foram delimitadas as obras consolatórias de Cícero (106-43 a.C.) – *Para Brutus* –, de Sêneca (01-65 d.C.) – *Consolatória à Hélvia* – e de Plutarco (46-120 d.C.) – *Consolatória à esposa*. A hipótese norteadora do texto abaixo é de que as dimensões afetivas, em especial aquelas perante a morte e a dor, abrem espaço para se pensar a permeabilidade das afeições em algumas obras antigas como eixo teórico e campo de análise válido dentre outros âmbitos já bastante estudados, como o viés político e ético, por exemplo. Logo, longe de encerrar qualquer debate sobre o assunto ou oferecer respostas definitivas, intenta-se apontar os afetos como mais um feixe poroso dentro da complexidade da família e sociedade romana.

A FAMÍLIA ROMANA E AS DIMENSÕES AFETIVAS DA MORS: *um novo horizonte*

A família romana, ao longo dos últimos 35 anos, tem sido estudada sob diversos prismas. Estudos anteriores à década de 80 tendiam a preferir fontes literárias e legais para compreenderem o estatuto, as relações internas inerentes e comportamento da família romana (CURCHIN, 2000-2001, p. 535). Tal tendência também recebeu atenção por um viés etnográfico comparativo em obras dos anos 80 e 90, como, por exemplo, de J. Goody (1983), J. Casey (1989) e S. B. Pomeroy (1997). Já nos anos 2000, pode-se citar a contribuição de C. J. Smith (2006, p. 3-50) ao abordar, entre outras coisas, a família romana a partir do mapeamento e semântica da palavra “*gens*” na formação de um sentido de identidade e prerrogativas religiosas.

Contudo, as pesquisas arqueológicas sobre a família romana, com foco especial na epigrafia, trouxeram um indelével enriquecimento para a compreensão da prática social, na acepção de Camila Diogo Souza (2001, p. 46), e como esta, por vezes, diferia dos ditames legais e da representação das famílias das fontes literárias (CURCHIN, 2000-2001, p. 535). Ademais, a epigrafia foi capaz de apontar a presença e importância de outros componentes familiares, como escravos e libertos que, em algumas inscrições, por exemplo, se referem aos seus senhores como *parens* (LASSEN, 1997, p. 109)¹. Além disso, Saller (1994, p. 133) adverte que a prática da autoridade por parte dos pais em relação aos filhos e escravos poderia não seguir a lei na sua literalidade². Nos últimos anos, parte da historiografia brasileira tem se voltado para a imbricação da epigrafia e família romana, o que tem produzido pesquisas profícuas³.

Ainda assim, a família romana permanece como um horizonte ainda a ser explorado na historiografia brasileira, especialmente a partir das dimensões afetivas. Isso porque tais dimensões se postam como eixo teórico capaz de olhar as percepções das fontes literárias e da cultura material sobre a família romana para além do binômio divergência/consonância e, ao mesmo tempo, alarga a possibilidade dialética articuladora dos dois tipos de fontes válidas implicadas no estudo das emoções nas relações familiares.

Por isso, dentre as experiências passíveis de análise das dimensões afetivas na família romana, a *mors* se inscreve como um horizonte frutífero para a compreensão das emoções cujas representações pululam tanto nas fontes literárias quanto na cultura material, já que aquela sociedade era marcada pela mortalidade (BALTUSEN, 2009, p. 70, 84). Além disso, é no âmbito das dimensões afetivas da *mors* que os contornos das relações familiares ganham uma tenacidade talvez, até então, pouco contemplada e cuja constatação pode ampliar ou corrigir o espectro da importância das emoções na sociedade romana.

1 Para um aprofundamento sobre a afetuosidade entre escravos e senhores nas inscrições italianas, veja a obra de Beryl Rawson (2003).

2 Richard P. Saller (1994, p. 133) chama a atenção para a forma como Cícero (*Rep.*, 3.37) lida com a relação entre a autoridade ou direito do pai e a obediência dos filhos e escravos. Segundo ele, é uma das evidências que apontam uma prática social distinta daquela talvez idealizada na lei.

3 Veja, como exemplo, o estudo empreendido por Luciane Munhoz de Omena (2015).

Para tal, como afirmado na introdução, nessa segunda parte do presente artigo far-se-á necessário visitar com mais detenção obras de tônica consolatória como, por exemplo, *Para Brutus*, de Cícero (106-43 a.C.), *Consolatória à esposa*, de Plutarco (46-120 d.C.) e *Consolatória à Hélvia*, de Sêneca (01 a.C.-65 d.C.), com a finalidade de perceber como as emoções diante da morte ou o autocontrole dessas faziam parte da preocupação da elite romana (VEKSELIUS, 2018, p. 68), mesmo em três temporalidades distintas. Quando relevante, far-se-á menção a outras obras do *corpus* documental dos três autores mencionados acima com a finalidade de chamar a atenção para estudos futuros sobre a dimensão afetiva perante a morte mesmo em obras cujo gênero literário ou tônica principal não seja a consolação.

OS AFETOS PERANTE A MORS E A TRADIÇÃO TEXTUAL: revisitando as obras consolatórias de Cícero (106-43 a.C.) e Plutarco (46-120 d.C.)

A tradição textual, começando aqui por Cícero, é capaz de fornecer subsídio para a percepção de uma vinculação intrínseca das emoções com a realidade da morte no contexto familiar. A obra ciceroniana *Para Brutus* é importante nesse âmbito. *Para Brutus* é uma carta consolatória de Cícero para Marcus Brutus sobre a morte da esposa deste em 43 d.C. (SCOURFIELD, 2013, p. 6). De acordo com Olavo Vinicius Barbosa de Almeida (2014, p. 2), *Para Brutus* é uma obra de Cícero em formato de diálogos cuja data de escrita provavelmente se deu entre os anos de 47 e 46 a.C. já que, entre outras coisas, os diálogos após a batalha de Tapsos. Cícero (*Brut.*, 1.9.2) recomenda a moderação na tristeza com as seguintes palavras:

[...] *tibi nunc populu et scaenae, ut dicitur, serviendum est, nam cum in te non solum exercitus tui sed omnium civium ac paene gentium coniecti oculi sint, Minime decet propter quem fortiores ceteri sumus eum ipsum animo debilitatum videri.*

[...] agora você tem que prestar a devida consideração para o público e publicidade, como diz o ditado. Os olhos não somente do seu exército, mas de todos os cidadãos e praticamente de todas as nações estão focados em você; então seria particularmente impróprio para o homem que faz o resto de nós mais corajosos aparecer quebrado em seu próprio ânimo⁴.

A obra *Para Brutus* e o excerto acima em particular já receberam tratamentos anteriores sob prismas diferentes. J. H. D. (2013, p. 6) enfatiza a preocupação

4 Tradução nossa feita a partir da tradução inglesa do latim de J. H. D. Scourfield (2013, p. 6). Outra tradução é oferecida por C. J. Smith (2006, p. 46).

de Cícero quanto à aparição pública de Brutus, enquanto membro da elite romana numa situação de luto. Johan Vekselius (2018, p. 40, 44) compreende o excerto a partir do viés de uma tônica da afirmação de um *status* no exercício da *civitas*, *pietas* e *fides*. Contudo, seguindo a esteira de Margaret Graver (2009, p. 237), a experiência da tristeza e as lágrimas face à morte perfazem mais uma dimensão intrínseca da experiência da perda e as possíveis reações esperadas, mesmo sob os contornos da contenção.

Em outras palavras, desnudadas as dimensões públicas da performance de um membro da elite romana durante o funeral e importância política da afirmação de um *status* nessa ocasião, *Para Brutus* permite captar a realidade dos afetos como vivência intrínseca da perda e do luto. Adentrar esse meandro do efeito afetivo da morte, na obra *Para Brutus*, abre espaço para se pensar as emoções como integrantes do ambiente social da elite romana no contexto das últimas décadas da *Res Publica*. Além disso, sob o prisma de Cícero no excerto acima, não são os afetos diante da *mors* ruins ou indesejáveis em si, mas a falta de moderação na tristeza que é vista como sinal de fraqueza emocional.

Por que essa relação entre as afeições e as experiências da morte eram importantes dentro do contexto da *Res Publica*? Segundo C. J. Smith (2006, p. 47-50), a demonstração de afeto ou consternação perante a morte de um membro da família era um dos instrumentos associados à identidade ou vinculação à *gens*. Ele demonstra que, ao lado dos cultos e rituais fúnebres, outras atividades de prerrogativas também religiosas, como o compartilhar de cemitérios, perfaziam o arcabouço de práticas sociais⁵ através das quais uma *domus* constituía ou reafirmava sua identidade como *gens*. A falta do esboçar de qualquer reação afetiva perante a morte, em especial em relação a um membro da elite romana, teria implicações políticas. Há que se considerar que autores como Cícero estavam conscientes disso ao aconselharem seus destinatários⁶ modelos de atitudes fúnebres. Logo, a presença dos afetos nesses contextos fúnebres pode indicar a expectativa de uma performance pública da elite romana face à perda dos seus entes, segundo Johan Vekselius (2018, p. 59)⁷.

Dentro da obra ciceroniana, o enfoque sobre os afetos perante a morte não é exclusivo ao gênero consolatório de *Para Brutus*. Outras obras de Cícero, em diferen-

5 Embora o objetivo do presente artigo seja outro, vale conferir o tratamento de C. J. Smith (2006, p. 44) da importância dos rituais públicos (*publica sacra*) para a constituição de uma identidade da *gens* romana com base em Sexto Pompeu Festo (séc. II d.C.) e Ambrósio Teodósio Macróbio (séc. IV d.C.).

6 É pressuposto aqui que as obras de Cícero, Plutarco e Sêneca tinham em vista uma audiência maior do que de seus meros destinatários nominados. Para maior aprofundamento, sugerimos as introduções das obras de Liz Gloyn (2017); Elizabeth Amis, Shadi Bartsch; Martha Nussbaum (2010), bem como a análise de G. L. Hendrickson, H. M. Hubbell (1939), e, por fim, a introdução de Phillip H. De Lacy, Benedict Einarson (1959).

7 Segundo Vekselius (2019, p. 59), as “comunidades emocionais” poderiam ser entendidas como os grupos das elites romanas, tanto no período republicano quanto no Principado, que passaram a adotar códigos idealizados de reações afetivas perante a morte como modo de afirmação de sua alocação dentro da sociedade. Há que se discutir a factibilidade e comprovação documental desse conceito por causa da dificuldade de mensurar as afeições nessas fontes. Algo factível, por exemplo, é perceber a sugestão de Erich S Gruen (1992, 253) da existência de comunidade de “interesse” na receptividade e aversão de elementos helenísticos na sociedade romana.

tes graus, também apontam para a dimensão afetiva. Para tal, são oferecidos dois exemplos abaixo, de forma sucinta. Note-se, primeiro, Cícero (*Off.*, 1.27-54-55):

*N*am cum sit hoc natura commune animantium, ut habeant lubidinem procreandi, prima societas in ipso coniugo est, próxima in liberis, deinde una domus, communia omnia; id autem est principium urbis et [...] rei publicae [...] homines et caritate; Magnum est enim eadem nabere monumenta maiorum; eisdem uti sacris, sepulcra habere communia.

Pois uma vez que o instinto reprodutivo é, pela natureza, comum às criaturas, o primeiro [vínculo] da sociedade é o conjugal, depois com os filhos, temos uma casa (*domus*) em que tudo é comum (*communia*); e aquele é o princípio da cidade e a república [...] homens e afeições (*caritate*): grande coisa é terem as [mesmas] tumbas dos ancestrais, terem os mesmos costumes (*sacris*) e terem a mesma sepultura⁸.

No excerto acima, percebe-se o entrelaçamento do ambiente familiar matizado pelos vocábulos *coniugo* (conjugal), *liberis* (filhos) e *domus* (casa) com a presença de afeto (*caritate*) num contexto de tónus mortuário evidenciado pelas palavras *monumenta* (tumba) e *sepulcra* (sepultura). Ademais, a maneira em que o arrazoado de Cícero se move de forma cíclica da procriação (*procreandi*) para a experiência da morte, onde surge a menção das afeições, coloca essas últimas como parte integrante dessa condição inelutável dos homens (*homines*) que principiam e completam sua trajetória ligados à *urbs*.

Por fim, dentro do *corpus* ciceroniano, resta mencionar a obra *Discussões Tusculanas*⁹. Cícero (*Tusc.*, 2.27) concebe que homens, por exemplo, sofrem dor por várias razões, inclusive por doenças, mas a falta de contenção pode torná-los “*mollunt – moles*”, como os bárbaros, em sua visão, que lutam bravamente com a espada, mas não suportam a fraqueza numa maneira masculina (PEABODY, 1886, p. 133). Em outros trechos, há um contraste na experiência da “*dolor – dor*”, em que aparece a palavra *feminas* num contexto em que menciona gregos e espartanos (cf. *Cic. Tusc.*, 2.36)¹⁰. Embora o tratamento de Cícero da dor em *Discussões Tusculanas* traga subjacente um código de comportamento em que o lidar com a dor ou chorar copio-

8 Tradução nossa feita a partir do texto latino. Nessa tradução, optou-se por “afeições” como tradução para *caritate* conforme possibilidade apontada por F. R. dos Santos Saraiva (1993, p. 185) e tradução de C. J. Smith (2006, p. 47-50). Três das traduções existentes desse excerto são recomendáveis para consulta e comparação, a saber, a de C. J. Smith (2006, p. 47-50), a de Walter Miller (1913, p. 57) e a de Joseph M. Piel (1948, p. 35-36).

9 Andrew P. Peabody (1886, p. xii) situa essa obra no ano de 46 a.C. como um tratado em cinco livros nos quais Cícero mescla a influência de várias escolas filosóficas para lidar com diferentes assuntos, nem sempre interligados entre si.

10 Existem outros excertos com a mesma tônica ao longo da obra (cf. *Cic., Tusc.*, 2.50, 2.52, 3.13, 4.38, 5.4).

samente em público fosse uma falha de masculinidade¹¹, os afetos emergem como uma preocupação de Cícero, ainda que numa idealização da imagem de *hominum*¹², e demonstram a presença dos sentimentos nas experiências variadas da condição humana, dentre elas, a morte.

Outro autor pertinente para a compreensão da dimensão afetiva da *mors* é Plutarco (46-120 d.C.), na obra *Consolatória à esposa*¹³. Essa consolatória, escrita em grego, foi enviada por Plutarco à sua esposa após a morte da filha deles com o intuito de dar-lhe suporte nesse tempo difícil (BALTUSSEN, 2009, p. 76). O tema do tratamento do luto ou do lidar com a morte, em obras escritas em grego, remonta a Homero (*Il.* 5.381-415)¹⁴ e a Platão (*Tht.*, 176d-e)¹⁵. A distinção da *Consolatória* de Plutarco é o tom mais terno que o usual percebido em alguns trechos da obra como, por exemplo, (*Consol. Ad Uxor.*, 608, §1 e 2). Em *Consolatória à esposa* 608, § 2, por exemplo, ele fala da criança como “ἀγαπητοῦ διαφερόντως μοι γενομένου – amada diferentemente por mim acima de tudo”¹⁶, além do cuidado mútuo de marido e esposa para com os filhos – “πάντων ἐκτεθραμμένων οἴκοι δι’ αὐτῶν ἡμῶν – todos criados [em] casa por nós”¹⁷ – e do afeto, “φιλοστόργῳ” (*Consol. Ad Uxor.*, 608c). Além das palavras destacadas no texto, fica para outro momento um estudo mais detalhado sobre o uso de outros vocábulos de um espectro afetivo na *Consolatória à esposa* de Plutarco, a saber, “πάθει – dor” (*Consol. Ad. Uxor.*, 608c, 610f), “ἀποκλίσεις – inclinação” (*Consol. Ad Uxor.*, 611a).

Han Baltussen (2009, p. 78-79) chama atenção para três recursos empreendidos por Plutarco a fim de consolar sua esposa, a saber, o uso terapêutico da memória da criança como exercício da mente capaz de trazer conforto (Plut. *Consol. Ad Uxor.*, 610e), o uso de situações da própria vida da esposa como *exempla* a fim de que ela recobrasse forças (*Consol. Ad Uxor.*, 608a-c) e a exortação para que a lamentação ou tristeza não durasse muito tempo (*Consol. Ad Uxor.*, 608c). Ainda que esses recursos estejam vinculados a uma retórica de Plutarco sem desconsiderar a apreciação que

11 Esse aspecto particular é tratado por Johan Vekselius (2018, p. 44)

12 Recomenda-se o texto latino de M. Pohlenz (1918) para um estudo de *Discussões Tusculanas*.

13 O título original da obra em grego é: ΠΑΡΑΜΥΘΗΤΙΚΟΣ ΠΡΟΣ ΤΗΝ ΓΥΝΑΙΚΑ. Numa tradução mais literal seria “Consolação para a esposa”.

14 Veja a primeira parte desse excerto no original “τέτλαθι τέκνον ἐμόν, καὶ ἀνάσχεο κηδομένη περ: πολλοὶ γὰρ δὴ τλήμεν Ὀλύμπια δώματ’ ἔχοντες ἐξ ἀνδρῶν χαλέπ’ ἄλγε’ ἐπ’ ἀλλήλοισι τιθέντες. - Tolera, minha filha, sê paciente, ainda que sofras. Muitos dos Olímpicos de mãos humanas duras penas suportaram, ferindo-se uns aos outros!” Essa tradução da *Ilíada* é a de Haroldo de Campos (2002, p. 71). Destacam-se dois verbos importantes da temática do sofrimento que estão no imperativo, a saber, “τέτλαθι – suportar” e “κηδομένη – tribular”

15 Baltussen (2009, p. 70) argumenta que Platão em *Teeteto* 176b exorta diretamente às mentes quanto ao uso do raciocínio próprio como forma de se lidar com a perda e o luto que podem causar a desordem mental. Veja a aceitação proposta por Platão da morte como inescapável em *Teeteto* 176d: “ἀγνοοῦσι γὰρ ζημίαν ἀδικίας, ὃ δεῖ ἤκιστα ἀγνοεῖν. οὐ γὰρ ἐστὶν ἦν δοκοῦσιν, πληγαὶ τε καὶ θάνατοι, ὧν ἐνίστε πάσχουσιν – não sabem a penalidade da injustiça, a que deveriam saber – acima de todas as coisas – injúrias e morte, que eles supõem que transgressores escapam, mas uma penalidade da qual não se escapa” (Tradução nossa). Caso queira consultar uma tradução alternativa, veja a de B. Jowett (1931, p. 234).

16 Tradução nossa.

17 Tradução nossa.

uma audiência maior teria sobre a família dele a partir da imagem que ele constrói em sua *consolatio*, novamente os afetos são perceptíveis dentro da experiência da morte e do luto nas relações familiares.

Parece possível, então, afirmar que, em Plutarco, tem-se uma noção dos efeitos emotivos que a morte de uma criança, no caso *in loco*, poderia ter na família (*οἶκος*), ainda que a consolatória tenha provavelmente alcançado uma audiência maior. Ademais, por intermédio da forma tênue com que Plutarco se dirige à sua esposa, a tese de que os pais gregos e romanos eram desprovidos de sentimentos diante da morte de crianças não se sustenta (BALTUSSEN, 2009, p. 84, 94).

De forma preliminar, a tradição textual trazida acima demarca o contorno afetivo da morte como uma preocupação constante de autores como Cícero e Plutarco, na tentativa de lidar com o sofrimento diante da perda como parte da construção de um *topos* fundamental da sociedade romana em cada temporalidade específica. Também sobressai uma percepção de que as afeições nem sempre eram tratadas como inerentemente ruins ou indesejáveis, mas que deveriam permear as performances públicas, os ritos funerários e o lamento com uma contenção recomendada. Logo, as dimensões afetivas se inscrevem como eixo factível para a compreensão das perspectivas de algumas fontes literárias sobre a morte e suas consequências emocionais – objeto este com que vários autores buscam lidar.

Segundo Cícero (*Tusc.*, 3.12), os postulados estoicos quanto ao luto eram tidos como duros e sem emoção pela Academia de Crantor de Soli (séc. IV a.C.) (GRAVER, 2002, p. 238). Contudo, uma análise dos escritos de estoicos, como Sêneca, por exemplo, pode revelar uma preocupação recorrente com as dimensões emocionais advindas da experiência humana diante da perda. Por isso, nos dedicaremos à *Consolatória à Hélvia*, por ser, dentre os escritos senequianos, o que trabalha a órbita afetiva da dor – no caso, por causa do exílio.

■ A DIMENSÃO AFETIVA DA DOLOR NA CONSOLATÓRIA À HÉLVIA DE SÊNECA (01 A.C.-65 D.C.)

A obra *Consolatória à Helvia* é uma das consolatórias de Sêneca¹⁸. Foi escrita quando do exílio de Sêneca na ilha de Córsega por ordem do imperador Cláudio (10 a.C.-54 d.C.)¹⁹. Segundo Liz Gloyn (2017, p. 34), os motivos para a escrita dessa consolatória são incertos. Dentre várias propostas para o propósito da obra²⁰, segue-se

18 As outras obras consolatórias de Sêneca são: *Consolatória à Mária*, *Consolatória a Políbio*.

19 As razões para o exílio de Sêneca são escassas. Dio Cássio (*Hist.* 60.8.5) menciona a acusação de adultério de Sêneca com Julia Livila, irmã do imperador Gaio (12-41 d.C.). Não se sabe se a acusação era procedente ou não. A forma como a narrativa de Cássio é construída enfatiza mais a manobra de Messalina, esposa de Cláudio, do que o mérito da acusação em si. O fato é que, procedente ou não, Sêneca, envolvido em situações políticas da *aula* imperial foi enviado para o exílio, de onde escreve *De Consolatione Ad Helviam*.

20 Liz Gloyn (2017, p. 34) lista outras duas sugestões para as razões da escrita de *Ad Helviam*. A primeira é que a obra intencionava facilitar o retorno de Sêneca. A segunda é que a obra visava

aqui a apreensão de C. E. Manning (1981, p. 6), que, embora seja relevante considerar o ambiente político do exílio de Sêneca, a obra pode ser considerada uma verdadeira *consolatio* escrita para Hélivia, mesmo se tivesse em vista um público mais amplo, pois a análise da estrutura e do conteúdo apontam nessa direção²¹. De qualquer forma, ao olhar o arrazoado de *Consolatória à Hélivia*, vê-se Sêneca, no exílio, tentando lidar com a dor de sua mãe.

Ao longo da obra, Sêneca usa o vocábulo *dolor* e seus cognatos com uma considerada frequência (aproximadamente 15 vezes)²². As aparições das referências à *dolor* concentram-se no início e fim da obra. Essa configuração talvez indique a importância desse tema para Sêneca, já que ele abre e fecha a *Consolatória à Hélivia* lidando com a dor de sua mãe. Acima disso, porém, o contexto das menções à *dolor* tem muito a dizer sobre a imagem da dor de Hélivia que Sêneca constrói e o tratamento que ele propõe nessa obra para tal dor. Nas primeiras aparições (*Helv.*, 1.2, 1.3, 2.1, 2.5, 3.2, 4.1), dois tópicos destacam-se: a) a importância da memória como instrumento de tratamento da dor (*Helv.*, 2.5); b) intento de Sêneca de lidar com a dor de Hélivia a fim de que sua mãe pudesse vencer a dor, evitando qualquer exagero, má compreensão do estado dele em Córsega (*Helv.*, 1.2, 1.3, 4.1, por exemplo). Já nas últimas ocorrência da palavra *dolor* e seus cognatos (*Helv.*, 15.1, 16.1, 16.5, 17.1, 17.2, 17.5, 18.6, 18.9, 19.3), é possível observar a construção de uma estética do tratamento da dor sob os moldes estoicos em que: a) na construção de Sêneca, a causa da dor de Hélivia era a perda de seu filho para o exílio no sentido de não poder vê-lo ou conversar com ele (*Helv.*, 15.1, por exemplo); b) a filosofia e o uso da razão como uma das formas de lidar com a dor (*Helv.*, 17.2, 17.5); c) exortação de que Hélivia se dedicasse ao cuidado e ensino de Marcus e Novatilla, seus netos (*Helv.*, 18.6,7) e obtivesse consolo nessa tarefa²³; d) uso da metáfora médica para a cura da dor (*Helv.*, 17.1, por exemplo).

A importância que Sêneca dá à *dolor* em *Consolatória à Hélivia* deve ser contemplada para além de duas tendências em trabalhos sobre essa obra: a primeira, de Liz Gloyn (2017, p. 38), que põe uma tônica forte sobre a proposta de construção de um modelo ideal estoico de mãe; e a segunda, adotada por Cleonice Furtado de Mendonça Van Rajij (1999, p. 14), que enxerga nas obras consolatórias um intelectualismo exacerbado em detrimento do sentimento. Oferece-se aqui um viés que contrapõe a essas duas tendências, a saber, que a *dolor* em *Consolatória à Hélivia* abre a possibilidade de pensar a dimensão afetiva como um dos vínculos entre os membros da família, no caso *in loco*, da família Aneu, em especial entre Sêneca e sua mãe. Em outras palavras, Sêneca, em *Consolatória à Hélivia*, apresenta uma vinculação entre os

distanciar a imagem de Sêneca de Sejano cujos vínculos mais próximos corriam risco no governo de Calígula (12-41 d.C.) (MANNING, 1981, p. 6).

21 Gloyn (2017, p. 46) suscita outra hipótese para a escrita de *Consolatória à Hélivia*. Segundo ela, ao elaborar uma estética da família Aneu como unida, Sêneca intentaria levantar o capital cultural de sua família para, entre outras coisas, suavizar o impacto político de seu exílio.

22 Tais referências são: 1.2, 1.3, 2.1, 2.5, 3.2, 4.1, 15.1, 16.1, 16.5, 17.1, 17.2, 17.5, 18.6, 18.9, 19.3.

23 Para uma avaliação da tentativa de estrutura da família Aneu como modelo para vida romana em *Consolatória à Hélivia*, leia a obra de Liz Gloyn (2017, p. 39-46).

membros de sua família baseada também nos laços de afetividade que permeiam a forma pela qual Sêneca busca consolar Hélvia de sua dor, que vai além do uso do estoicismo como proposta estética de um modelo de mãe e da filosofia como instrumento intelectualizado do lidar com os afetos.

Um dos excertos mais emblemáticos de *Consolatória à Hélvia* a esse respeito é o 15.1. Veja abaixo:

Illo omnis consolatio mihi vertenda est, unde vera vis materni doloris oritur: "Ergo complexu fili carissimo careo; non conspectu eius, non sermone possum frui | Ubi est ille, quo viso tristem vultum relaxavi, in que omnes sollicitudines meas desposui? Uni conoloquia, quorum inexplebilis eram? Ubi studia, quibus libentius quam femina, familiarus quam mater intereram? Ubi ille occursus? Ubi matre visa semper puerilis hilaritas?"

É para outro ponto que eu devo dirigir inteiramente minha consolatória – a fonte da qual a força real da dor de uma mãe se levanta – “Então eu perdi o abraço do meu filho mais querido”, você diz, “E eu não posso me deleitar em ver e conversar com ele. Quando ele aparecia, meu rosto relaxava de sua expressão triste, e a ele eu confiava todas as minhas ansiedades: onde ele está? Onde estão as conversas que sempre me deixavam querendo mais? Onde estão seus estudos, dos quais eu participava mais do que a disposição de uma mulher, e com uma intimidade além de nosso relacionamento maternal? Onde estão os nossos encontros? Onde aquele senso de alegria infantil sempre que ele via sua mãe?”²⁴

No trecho acima, há um entrelaçamento entre a construção do que Sêneca propõe em termos de estética estoica de maternidade nas várias referências (*materni matre*) e alguns afetos (*doloris, tristem, hilaritas*). Não que esses afetos fossem, por si só, a preocupação unívoca de Sêneca em *Consolatória à Hélvia* ou no excerto acima, mas digno de atenção é o fato de que essas referências afetivas perpassam a obra como um todo e a forma como ele os elabora retoricamente. No mínimo, deveriam captar a atenção para a factibilidade de que o seu exílio trazia reações afetivas em sua mãe, à qual ele procura dirigir suas argumentações de consolo. Ademais, essa tessitura de Sêneca apresenta a percepção da legitimidade afetiva de Hélvia como uma *dolor materni*, ou seja, ele não fala de uma dor aleatória, mas a qualifica dentro de um âmbito familiar. Esse seria, por assim dizer, um aspecto afetivo “negativo”. Contudo, não é apenas a *dolor* de Hélvia que surge do excerto acima entre os afetos traçáveis: até mesmo a visão que constrói de seu filho em relação a ser *carissimo* e a *puerilis hilaritas* aponta para uma imagem de Sêneca como filho querido e Hélvia como mãe afetuosa. Sem transigir, claro, pretensões políticas subjacentes a essa representação da relação interna da família *Annaeus* como unida, é inescapável que *Consolatória à*

24 Tradução nossa.

Hélvia deva ser considerada, entre outras coisas, como uma elaboração de estética afetiva da vinculação mãe-filho e não apenas ética. Diante do arrazoado acima, parece possível pensar na *Consolatória à Hélvia* para além de uma obra com finalidades políticas e ética; está calcada em afetos que compõem uma das preocupações de Sêneca.

Portanto, o tratamento de Sêneca da temática da *dolor*, dentre outras possíveis em *Consolatória à Hélvia*, abre a possibilidade de se pensar essa obra sob o prisma da percepção de que os afetos não só estão presentes na sua consolatória, mas perfazem uma das dimensões e tipologias traçáveis e que merecem atenção. Ademais, desnudados os âmbitos políticos e filosóficos imprescindíveis dessa obra, os afetos presentes na estética retórica de Sêneca devem ser vistos mais do que dispositivos persuasivos e embelezadores da escrita do filósofo, mas também como parte da preocupação inerente em postar uma forma de lidar com a dor, entre outras coisas.

CONCLUSÃO

O presente artigo intentou apresentar as dimensões afetivas da *mors* nas obras consolatórias de Plutarco e de Cícero e em alguns tratados de Sêneca – além da *dolor*, em *Consolatória à Hélvia*, como mais uma possibilidade de eixo de análise factível das referidas obras. Ademais, a hipótese da qual lançamos mão é a de que as dimensões afetivas se postam como matriz analítica profícua que, revisitando a documentação, é capaz de corporificar novos objetos de estudo na tradição textual antiga. À luz do texto acima, parece razoável supor que obras de diferentes temporalidades como as que foram analisadas, embora se engastem espaços específicos, contêm indicativos da presença e importância dos afetos. Tais afetos percebidos dentro do contexto familiar, por exemplo, permitem ver a vinculação entre membros de uma família para além da mera retórica, ou estética ética e até mesmo interesses políticos. Essa foi uma possibilidade que guiou a empreitada desse artigo.

Assim, parte-se do pressuposto que os interesses por trás dessas obras variam em grande medida devido às suas especificidades, mas que, mesmo assim, ao analisá-las sob a perspectiva dos afetos, o pesquisador é defrontado com tônicas passíveis de estudo. Por isso, é possível que esse tratamento dos afetos possa ir além de obras explicitamente consolatórias, espraiando-se, inclusive, para obras de outras tipologias ainda não exploradas sob esse prisma.

ÍNDICE DE ABREVIATURAS

Cic., *Tusc.*, – Cicero, *Tusculan Disputationes*, (Cícero, *Discussões Tusculanas*).

Cic., *Rep.*, – Cicero, *De Republica*, (Cícero, *Da República*).

Cic., *Off.*, – Cicero, *De Officiis*, (Cícero, *Dos Ofícios*).

Cic., *Brut.*, – Cicero, *Ad Brutus*, (Cícero, *Para Brutus*).

Hom., *Il.*, – Homer, *Iliada*, (Homero, *Ilíada*).

Plat., *Tht.*, – Plato, *Theaetetus*, (Platão, *Teeteto*).

Plut., *Consol. Ad Uxor.* – Plutarch, *Consolatione Ad Uxorem* (Plutarco, *Consolatória à esposa*).

Sen., *Helv.* – Seneca, *Consolatione Ad Helviam*.

FONTES

ALMEIDA, O. V. B. de. *O Brutus de Marco Túlio Cícero: estudo e tradução*. Dissertação de Mestrado da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da USP, São Paulo, 2014.

ASMIS, E.; BARTSCH, S.; NUSSBAUM, M. (eds.). *Seneca: Hardship and Happiness*. Chicago e Londres: The University of Chicago Press, 2014.

CAMPOS, H. de. *Ilíada de Homero*. São Paulo: Editora Arx, 2002.

CAMPOS, J. A. S. e. *Cartas a Lucílio: Lúcio Aneu Séneca – Tradução, Prefácio e notas de J. A. Segurado e Campos*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2014.

CASSIUS. *Roman History, Volume I: Books 1-11*. Trad. Earnest Cary, Herbert B. Foster. Harvard: Harvard University Press, 1914.

CICERO. *On the Republic. On The Laws*. Trad. Clinton W. Keyes. Harvard: Harvard University Press, 1928.

_____. *Tusculanae Disputationes*. M. Pohlenz. Leipzig: Teubner, 1918.

_____. *DOS OFÍCIOS*. Trad. Joseph M. Piel. Coimbra: Acta Universitatis Conimbrigensis, 1948.

_____. *Brutus. Orator*. Trad. G. L. Hendrickson, H. M. Hubbell. Harvard: Harvard University Press, 1939.

_____. *On Duties*. Trad. Walter Miller. Harvard: Harvard University Press, 1913.

_____. *Tusculan Disputations*. Trad. J. E. King. Harvard: Harvard University Press, 1927.

JOWETT, B. *Dialogues of Plato: translated into English with analyses and introductions*. London: Oxford University Press, 1931.

PEABODY, A. P. *Cicero's Tusculan Disputations: translated with notes e introduction*. Boston: Little, Brown and Company, 1886.

PLUTARCHUS. *Moralia. Consolation to his Wife*. Trad. Phillip H. De Lacy, Benedict Einarson. Harvard: Harvard University Press, 1959.

_____. *Moralia*. Gregorius N. Bernardakis. Leipzig: Teubner, 1891.

SENECA. *Hardship and Happiness*. Translations by Elaine Fantham, Harry M. Hine, James Ker, e Gareth D. Williams. Chicago: The University of Chicago Press, 2010.

_____. *Moral Essays vol. I: De Providentia, De Constantia, De Ira, De Clementia*. Loeb Classical Library nº 214. Trad. John W. Basore. Harvard: Harvard University Press, 1928.

_____. *Moral Essays vol. II: De Consolatione ad Marciam, De Vita Beata, De Otio, De Tranquillitate Animi, De Brevitate Vitae, De Consolatione ad Polybium, De Consolatione ad Helviam*. Trad. John W. Basore. Harvard: Harvard University Press, 1932.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BALTUSSEN, H. Personal Grief and Public in Plutarch's "Consolation to His Wife". *The American Journal of Philology*, vol. 130, n. 1, p. 67-98, 2009.

CASEY, J. *The history of the Family*. Oxford: Oxford University Press, 1989.

CURCHIN, L. A. The Roman Family: Recent interpretations. *Zephyrus*, 53-54, p. 535-550, 2000-2001.

FUNARI, P. P. A. *Grécia e Roma*. São Paulo: Contexto, 2002, 2ª ed.

GLOYN, L. *The Ethics of the Family in Seneca*. Cambridge: Cambridge University Press, 2017.

GOODY, J. *The development of the Family and marriage in Europe*. Cambridge: Cambridge University Press, 1983.

GRAVER, M. *Stoicism and Emotion*. Chicago: University of Chicago Press, 2007.

_____. *The Weeping Wise: Stoic and Epicurean Consolations in Seneca's 99th Epistle*. In: FÖGEN, Thorsten (ed.). *Tears in the Graeco-Roman World*. Berlin e New York: Walter de Gruyter, 2009, p. 235-252.

GRUEN, E. S. *Culture and national identity in Republican Rome*. New York: Cornell University Press, 1992.

LASSEN, E. M. *The Roman Family: ideal and metaphor*. In: MOXNES, H. (ed.). *Constructing Early Christian families*. London e New York: Routledge, 1997, p. 103-120.

MANNING, C. E. *On Seneca's Ad Marciam*. Leiden: Brill, 1981.

OMENA, L.M. de. Memória e morte: uma abordagem da família romana por meio da cultural material. *Dossiê: Teoria e Métodos da Arqueologia*, v. 9, n. 2, p. 19-29, dez., 2015.

POMEROY, S. B. *Families in Classical and Hellenistic Greece*. Oxford: Oxford University Press, 1997.

RAWSON, B. *Children and Childhood in Roman Italy*. Oxford: Oxford University Press, 2003.

REYDMANS-SCHILS, G. *The Roman Stoics. Self, Responsibility, and Affection*. Chicago: University of Chicago Press, 2006.

SALLER, R. P. *Patriarchy, property and death in the roman Family*. Cambridge: Cambridge University Press, 1994.

SMITH, C. J. *The Roman Clan: The Gens from Ancient Ideology to Modern Anthropology*. Cambridge: Cambridge University Press, 2006

SOUZA, C. D. As Práticas mortuárias na região da Argólida entre os séculos XI e VIII a.C. *Revista do Museu de Arqueologia e Etnologia*, suplemento n. 13, p. 1-324, 2011.

VAN RAIJ, C. F. de M. A filosofia da dor nas Consolações de Sêneca. *Letras Clássicas*, n. 3, p. 11-21, 1999.

VEKSELIUS, J. *Weeping for the res publica: tears in Roman political culture*. Lund: Lund University, 2018.