

O AGÔN ESPORTIVO NA CERÂMICA ÁTICA DO PERÍODO CLÁSSICO*

Fábio de Souza Lessa**

Renata Cardoso de Sousa***

Resumo:

Neste artigo, estudaremos o agôn na esfera das práticas esportivas gregas e defenderemos que, na polis, o esporte é elemento de civilização, unindo os cidadãos e constituindo uma noção de fronteira étnica. A documentação para tal estudo serão as imagens áticas do Período Clássico (séculos V e IV a.C.).

Palavras-chave: *práticas esportivas; agôn; imagens áticas; Grécia Clássica; paideia.*

SPORTIVE AGÔN IN THE ATTIC POTTERY OF THE CLASSICAL PERIOD

Abstract:

This paper will discuss the agôn in the universe of sporting practices and it will defend that, in the polis, the sport was an element of civilization creating a bond between citizens and building a notion of ethnic boundary. The main source of this study will consist on images from Attic vases from the Classical period (5th and 4th centuries BC).

Keywords: *Sporting practices; agôn; Attic images; Classical Greece; paideia.*

* Recebido em 18/12/2014 e aceito em 13/02/2015.

** Professor associado de História Antiga do Instituto de História (IH) e do Programa de Pós-graduação em História Comparada (PPGHC) da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Membro do Laboratório de História Antiga (Lhia)/UFRJ e membro colaborador do Centro de Estudos Clássicos e Humanísticos da Universidade de Coimbra.

*** Professora doutoranda do Programa de Pós-graduação em História Comparada (PPGHC) do Instituto de História (IH) da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) e orientanda pelo Prof. Dr. Fábio de Souza Lessa.

É recorrente nas produções historiográficas contemporâneas a afirmação de que a *polis* é uma sociedade *agonística*. O espírito competitivo está presente nas diferentes esferas dessa sociedade, isto é, na vida pública, na *pýnix*, na guerra, no teatro, na poesia, na música, nas práticas esportivas, entre outras.

Entre os helenos, os valores de coesão social, coletividade e competitividade (*agôn*) já apareciam vinculados às competições esportivas, atuando na demarcação de fronteiras étnicas, isto é, evidenciando o *eu* e o *outro*. Segundo Friedrik Barth, a *etnicidade* é um discurso criado por um grupo para legitimar seu lugar social, sendo que esse discurso não vem do nada, mas da relação com outros grupos. Os gregos constituíam um grupo étnico que utilizava o discurso como meio de (re)definir suas fronteiras étnicas e, desse modo, garantir a sua existência. Não nos esqueçamos de que os não gregos estavam excluídos das práticas esportivas.

É um consenso que somente os helenos poderiam participar dos jogos. Alexandre, o Grande (um macedônico), por exemplo, teve vetada a sua solicitação para participar dos jogos pan-helênicos sob o argumento de que ele não era grego. No entanto, os *Hellenodikai* (supervisores dos jogos) compreenderam que ele era um *argivo*, por ser descendente de Hércules (MALKIN, 1998, p. 141). Desse modo, a descendência heroica poderia garantir a *helenicidade* ou a *não helenicidade* de uma pessoa, constituindo-se, assim, um elemento definidor da fronteira étnica que separa os gregos dos bárbaros.

Existiam vários elementos de diferenciação – geográficos, linguísticos ou comportamentais –, mas a descendência heroica desempenhava um grande papel na definição dessas fronteiras. Irad Malkin mostra que os gregos explicavam o mundo com o seu arcabouço mítico, sendo, assim, “igualmente fácil atribuir a genealogia heroica grega aos indianos, persas, egeios ou molóssios, porque o que chamamos de ‘heróis gregos’ não eram gregos, mas simplesmente heróis” (MALKIN, 1998, p. 17). *Clamar para si* uma descendência heroica era sinal de querer pertencer ao mundo helênico. Os heróis do passado eram os grandes referenciais de identificação, seja *paidêutica*, seja étnica.

O caráter de competitividade presente nos Jogos Helênicos constitui nosso objeto de estudo e será analisado a partir do exame das modalidades esportivas (excetuando as hípicas) representadas nas cenas pintadas nas

cerâmicas áticas de figuras vermelhas, no decorrer do Período Clássico (séculos V e IV a.C.). Reforçamos que “os jogos apresentavam um momento de caráter religioso, educativo, de reflexão sobre o corpo, de competição (*agôn*) e de poder (*archê*)” (THEML, 1998, p. 58).

Defendemos que a competição (*agôn*) está presente na quase totalidade das formas de cultura. Competimos no mundo do trabalho, da política, da religião, das artes, etc. Porém, é na esfera dos jogos corporais e do esporte que a competição aparece normatizada e pretensamente civilizada, apesar de preservar alguns traços originais de rituais de culto religioso, de domínio da natureza, da conquista de territórios e da superação de rivais. Enfatizamos que “a competição esportiva é uma das manifestações desse espírito de rivalidade que se ilustra igualmente em outros domínios: a política, o teatro, as artes... Este gosto pela competição explica a organização e a participação nos concursos atléticos celebrados nos grandes santuários” (MARTINEZ, 2010, p. 105).

O caráter religioso é bastante evidente nas práticas esportivas, ligando-se intrinsecamente à esfera *heroica*. Os locais de competição geralmente se encontravam ligados ao túmulo de um herói,¹ e o homem vitorioso nas práticas esportivas era equiparado a um deles.² Os *hērōes* eram também denominados *hemíttheoi* (semideuses), pois estavam a meio passo da humanidade e da eternidade. Eles foram homens admiráveis, pertencentes a uma geração diversa (HESÍODO. **Trabalhos e Dias** vv.106-201) e se tornaram imortais pelas palavras dos *aedos*. O esquecimento era a morte social, e o canto era uma forma de rememorar aqueles homens gloriosos de outrora – e, no caso da poesia lírica, os homens do presente.

Desse modo, os heróis serviam como *modelos de conduta* para os homens gregos, e tanto a literatura quanto a cerâmica ática foram *loci* privilegiados de *paideia*,³ uma vez que o discurso presente demonstra uma ideologia⁴ que perpassa aquela sociedade. A imagética tem um caráter *paidêutico*, pois também immortaliza ações modelares. O herói deveria ser necessariamente um atleta, e o cidadão também; da mesma maneira que “a competição, seja na batalha, competições atléticas ou em outros desafios, oferecia ao herói grego antigo a oportunidade de acumular *klēos* e demonstrar supremacia” (LUNT, 2010, p. 23), ela também lhe oferecia essa possibilidade.

Passemos, agora, a nos dedicar à polissemia do termo grego *agôn*. De acordo com Bailly, *agôn* pode ser traduzido por assembleia, reunião, as-

sembleia para os jogos públicos, jogos, concursos, luta, concurso de música ou poesia, jogos de ginástica (BAILLY, 2000, p. 21). Em sentido semelhante, Chantraine o traduz por assembleia, reunião, jogo, luta, procurar vencer nos jogos, combate, exercício (CHANTRAINE, 2009, p. 17). Desse modo, como pudemos ver, a competição não se restringia somente ao âmbito esportivo. Na tragédia grega, por exemplo, os debates e discussões entre personagens, com cada um defendendo seu ponto de vista, são denominados *agônes*.

O termo *agôn* faz referência ao espectador de jogos públicos, numa alusão aos jogos fúnebres, e passa a designar arena, espaço de confronto, luta ou combate corporal (FÉRAL, 2009, p. 41); em síntese, competição.⁵ Assim sendo, “*agôn* talvez seja mais bem traduzido simplesmente como competição. Entre outras coisas, associamos competição com a domesticação de confrontos e tensões potencialmente violentos dentro dos parâmetros institucionais de regras estáveis”(GUMBRECHT, 2007, p. 56). Entretanto, esse ideal de competição não se esgota no bom desempenho militar ou político; ele pressupõe a supremacia absoluta, a vitória (BARROS, 1996, p. 8).

Podemos vincular à ideia de competição outros dois conceitos essenciais tanto para a compreensão das práticas esportivas quanto para a própria dinâmica da *pólis*: o de *aretê* o de *andreia*. Estes conceitos – de excelência e de virilidade – expressam virtudes inerentes a um herói grego.

No que concerne mais especificamente ao conceito de *aretê*, Chantraine o define por *excelência*, *valor*. Em Homero aparece associado ao guerreiro, expressando qualidades do corpo ou do coração. É um conceito que apresenta grande importância na história do pensamento grego. Os heróis homéricos, por exemplo, vivem e morrem por uma certa superioridade que se sintetiza no simbolismo do termo *aretê*, que se faz presente também com força na sociedade *poliade* (CHANTRAINE, 2009, p. 103). Pode ainda ter o sentido particular de coragem ou atos de coragem, até mesmo de competência: cada herói possui sua *aretê* específica. Por exemplo, na épica homérica, podemos notar como cada herói se distingue entre si, estando eles longe de ser uma massa indistinta: Agamêmnon se destaca pela soberania, Heitor pela lida com cavalos, Odisseus pela *mêtis* (astúcia), etc. (SOUSA, 2013, p. 86-7).

Vale ressaltar que “*agôn* e *aretê* convergem no impulso esportivo de ir além, de ir aonde nenhum outro corpo foi antes. Um impulso tão agressivo

como esse não poupa os sentimentos do potencial perdedor, seja física ou emocionalmente”. O conceito aparece também vinculado à busca da excelência, objetivando algum tipo de performance em seus limites individuais ou coletivos (GUMBRECHT, 2007, p. 56 e 58). No caso dos jogos helênicos, essas performances constituíam exposições públicas e competitivas nas quais o sucesso conferia prestígio, e o fracasso, desonra pública (CARLTLEDGE, 2009, p. 316). Píndaro eternizou o sucesso de alguns dos atletas vitoriosos nos jogos helênicos. Nas **Odes Olímpicas** ele destaca:

(...)

*assim eu, mandando aos atletas vitoriosos
este líquido néctar, dom das Musas,
doce fruto do espírito,
dou alegria aos vencedores de Delfos e Olímpia.
Felizes aqueles a quem cerca a fama gloriosa!* (VII, vv. 10-14)

Além de competição e excelência, as práticas esportivas pressupunham um exercício de coragem (*andreia*) dos helenos. *Andreia* se vincula ao conceito de *anér*, que referencia o homem não como *ánthrōpos*, espécie humana, mas como macho, varão. De acordo com Chantraine, o termo designa mais geralmente viril e corajoso (CHANTRAINE, 2009, p. 85). Daise Malhadas acrescenta ainda energia, atos de coragem, idade viril e membro viril (MALHADAS, 2006, p. 70). Concordamos que o esporte, em geral, e a participação em competições, em particular, oferecem ocasião de se experimentar uma forma menos guerreira de *andreia*, salientando a beleza dos corpos e as qualidades éticas que fazem o vencedor (VIGARELLO, 2011, p. 20 e 43).

Feitas as definições acima de *agôn*, *areté* e *andreia*, podemos refletir sobre o trabalho com as imagens áticas que constituem a documentação selecionada para o estudo das práticas esportivas entre os helenos antigos. Além de permitir reflexão sobre diversas práticas sociais e acesso às representações mentais dos cidadãos, as imagens são inscritas num momento histórico particular, aquele de sua produção, traduzindo, de maneira específica, o imaginário social. A representação figurada é um dos modos de expressão e de articulação do pensamento numa sociedade, uma linguagem que possui a sua lógica própria (PANTEL; THELAMON, 1983, p. 14-7).

As pinturas que encontramos representadas sobre o suporte cerâmico constituem uma concepção dos artesãos sobre um determinado fenômeno, o que significa dizer que “eles assimilam signos e desenvolvem esquemas pictóricos com o propósito de dar um sentido às experiências pelas quais eles mesmos estavam passando” (LIMA, 2007, p. 35). Tal proposição nos remete à necessidade de contextualizar as imagens, porque elas devem ser entendidas como um sistema de signos criadores de significados (BÉRRARD, 1983, p. 5-10) e, nesse sentido, devem ser imediatamente recolocadas em seus diversos contextos: cultural, histórico e social (FRONTISI-DUCROUX, 1994/95, p. 201-2 e 205).

As imagens pintadas na cerâmica são representações, construções intelectuais: o sistema figurativo não é para o pesquisador uma pura reprodução da realidade, pois as imagens são, antes de qualquer coisa, produto de uma filtragem, de um recorte acerca do real. Ou seja, são construções culturais.

Importante de ser destacada é a atenção necessária que devemos dispensar à relação entre forma e mensagem a ser transmitida ao analisarmos uma imagem. É justamente nessa relação que se encontra expressa a intenção do artista e de todo o grupo social envolvido na sua realização, não esquecendo os receptores que irão consumi-la, e os destinatários, que são aqueles a quem, *a priori*, são destinadas essas imagens.⁶ Posto isso, “devem ser levados em conta não somente o gênero da imagem, mas o lugar ao qual era destinada (...), sua eventual mobilidade (...) assim como o jogo interativo dos olhares cruzados que as figuras trocam entre si no interior da imagem e com os espectadores fora da imagem” (SCHMITT, 2007, p. 46). Discursivamente analisando, é necessário *ancorar* a imagem à configuração que a produziu, a fim de tornar nosso estudo mais profícuo.

Passemos àquelas que selecionamos para estudo.⁷ Começemos com a *kýlix*⁸ de figuras vermelhas,⁹ datada aproximadamente de 490 a.C., cuja temática é o pugilato, o lançamento de disco e o salto em distância.

Figura 1



Localização: Boston, *Museum of Fine Arts*, inv. 1972.44, Temática: Boxe, lançamento de disco e salto em distância. Proveniência: Não fornecida. Forma: *Kýlix*. Estilo: Figuras vermelhas. Pintor: Onesimos. Data: aprox. 490 a.C.. Indicação bibliográfica: www.mfa.org (Consultado em junho de 2012).

Na cena contamos com apenas uma das oposições frequentes nas imagens de práticas esportivas, isto é, a entre nu e vestido. Os especialistas afirmam que o cidadão grego participava dos jogos helênicos desnudo, visando explicitar a sua alteridade frente aos bárbaros, que competiam vestidos – isto é, a nudez era uma marca de civilização. As explicações para a nudez do atleta são variadas, mas os principais autores concordam que esse fenômeno é relativamente recente, datando de fins do século VIII a.C. Destacamos que “a Grécia antiga impôs um modelo estético onde a nudez masculina ocupa um lugar majoritário, com a preocupação de um aparente realismo que destaca o corpo inteiro” (VIGARELLO, 2011, p. 39).

Dos quatro personagens representados em cena, os três desnudos (incluindo o menino à direita) nos remetem à condição de atletas. O personagem vestido à esquerda certamente é o treinador e/ou monitor. Além de parcialmente vestido, ele porta na mão direita uma vara, que serve para corrigir possíveis erros, e na mão esquerda um bastão. Tais signos denotam, no âmbito da cena, uma relação de poder sobre os atletas.

Os personagens são jovens, o que pode ser atestado pela ausência de barba. Na imagética ática, a oposição barbado e imberbe demarca as faixas

etárias. Os jovens são sempre representados imberbes; já os adultos, com barba. Atletas e treinador/monitor na cena pertencem à mesma faixa etária.

A interioridade da cena é assegurada pelos seguintes signos: os halteres, o porta-discos e as cordas penduras na parede. Certamente se trata de uma situação de treino no interior da palestra, espaço que poderia ser utilizado para qualquer uma das práticas atléticas, exceto para a corrida a pé; e, segundo nossa concepção, se inseria num complexo maior, que era o ginásio. Defendemos que a cena se passa no mesmo quadro espaço-temporal; isto é, que os personagens estão desenvolvendo movimentos simultaneamente no mesmo espaço e tempo.

A imagem faz referência a três modalidades esportivas gregas: boxe, lançamento de disco e salto em distância, mas a cena central diz respeito ao boxe. O porta-discos nos remete ao arremesso de disco, enquanto os halteres pendurados na parede e os enxadões no chão são associados ao salto em distância.

Observemos os atletas do pugilato que se encontram no centro. Aí vemos dois desportistas de pé lutando, sob a observação do treinador. A ausência das mãos cobertas com a *himántēs*, tiras de couro utilizadas para firmar a articulação do pulso e estabilizar os dedos da mão (YALOURIS, 2004, p. 234), dificulta a identificação imediata como pugilistas. Os movimentos dos braços indicam que eles tentam golpear a cabeça um do outro, o que ratifica a ideia de que os helenos preferiam golpear a cabeça dos adversários, pois esses eram os golpes mais efetivos (YALOURIS, 2004, p. 239). A luta só finalizava quando um dos adversários fosse nocauteado ou admitisse a derrota, erguendo dois dedos de uma das mãos para sinalizar a desistência (YALOURIS, 2004, p. 236).

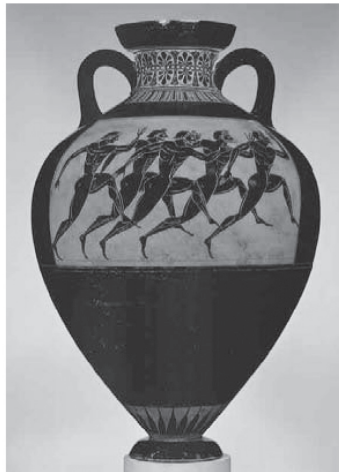
Segundo a descrição que nos é oferecida, há nessa face da *kylix* a seguinte inscrição: “LÝKOS KALÓS” – “Lýkos é belo”. O adjetivo *kalós* – também presente no porta-discos – pode nos revelar acerca do receptor da taça – Lýkos –, pelo menos, duas informações: a beleza física e/ou o *status* social de bem-nascido. Já que acabamos de fazer referência ao receptor da *kylix*, podemos refletir acerca de quem lhe destinou a mensagem. De imediato, duas hipóteses são plausíveis: trata-se de seu pai, objetivando apresentar-lhe o que a família e a sociedade esperam dele na condição de cidadão, ou ainda, de um possível *erastês* intencionando conquistá-lo.

No que se refere aos jogos de olhares, essa cena é singular, pois nos contempla com os olhares em perfil e frontal. Na representação em per-

fil, o receptor/destinatário da mensagem não é convidado a participar da cena, sendo ela somente um exemplo a ser seguido. Já a representação em frontal, permite que o personagem dialogue com o universo exterior, possibilitando a interação com o receptor. Quanto aos corpos dos personagens (incluindo o menino), foram posicionados em perfil, frontal e três quartos. Nesse caso, a comunicação é estabelecida tanto na esfera interna quanto na externa à cena.

Passemos à análise da imagem seguinte – **Figura 2** –, representada em uma ânfora¹⁰ de figuras negras,¹¹ cuja temática é a corrida a pé, uma das competições mais antigas dos jogos olímpicos.¹²

Figura 2



Localização: Nova Iorque – *Metropolitan Museum of Art* – inv. 14.130.12, Temática: corrida a pé. Proveniência: Não fornecida. Forma: Ânfora panathenica. Estilo: Figuras negras. Pintor: Euphiletos. Data: 530-20 a.C. Indicação bibliográfica: VALAVANIS (2004, p.412, fig. 504); YALOURIS, (2004, p.182, fig. 70); LESSA (2008, p.117, fig. 1); www.metmuseum.org.

O pintor representou cinco corredores, colocando em destaque as linhas incisivas que descrevem a musculatura deles. A vitória alcançada pela velocidade dos pés foi exaltada tanto pela literatura quanto pela imagética dos vasos áticos. Homero, por exemplo, através da fala de Odisseus, nos diz o seguinte:

*(...) é forçoso que algum também saibas,
que maior glória não há para um homem, enquanto está vivo,
do que nas lutas das mãos ou dos pés sair sempre galhardo.*

(HOMERO. **Odisseia** VIII, vv. 146-48)

Conforme já vimos, a ausência de vestimentas nos permite afirmar que os personagens pintados são atletas. Já a precisão da idade dos corredores é outro signo interessante enfatizado pelo pintor. Todos os cinco são representados barbados,¹³ o que evidencia serem adultos. A prática do atletismo distinguia, entre os helenos, crianças, jovens e adultos (YOUNG, 2004, p. 24), que somente competiam entre si.

A cena se passa num ambiente externo, pois contamos com a ausência de signos de interioridade e também o fato de a própria modalidade requerer um espaço retangular, plano e amplo para que os corredores desenvolvessem sua velocidade máxima e para que numerosos atletas pudessem participar da competição (YALOURIS, 2004, p. 176). Logo, a competição acontece no estádio, pista grega para a corrida a pé (LESSA, 2008, p. 118).

A posição das pernas e braços, inclusive o próprio movimento dos corpos dos personagens em cena, denota a sincronia necessária à prática da corrida. Essa modalidade possuía algumas regras que garantiam uma competição honrosa: não impedir a ultrapassagem dos adversários por meio de empurrões, não derrubá-los ou agarrá-los, não cortar a pista obliquamente, não oferecer subornos, etc. (YALOURIS, 2004, p. 176).

A observação mais atenta do posicionamento dos personagens, assim como dos seus movimentos, nos permite concordar com David C. Young, quando este especialista afirma que os métodos de corrida parecem não ser muito diferentes dos praticados atualmente. Assim como a cerâmica que estamos analisando, existem diversas outras que mostram um grupo de corredores próximos uns dos outros, tendo os corpos arremessados para frente e os braços impulsionados para frente e para trás. Como os modernos, eles

correm verticalmente, com os movimentos de perna menos arcados e os braços confortavelmente balançando para os lados (YOUNG, 2004, p. 25).

Nessa reprodução, diferente da anterior, os jogos de olhares se limitam à representação em perfil, estando a comunicação restrita aos personagens em cena.

Nas imagens analisadas fica nítida a representação do *agôn*, da *aretê* e da *andreaia*, condições para a realização do objetivo almejado pelos cidadãos gregos: a vitória. Competição, excelência e virilidade se concretizavam no espaço físico do ginásio que, especialmente durante as competições, estabelecia os referenciais para a construção da própria noção de masculinidade entre os helenos. Como conclusão, vale ressaltar que os gregos deixaram um discurso relativamente coerente com o que eles concebiam em matéria de virilidade, imagem frequentemente construída sobre a oposição dos gêneros, que testemunha uma reflexão aprofundada sobre os comportamentos sociais, políticos e religiosos em função dos grupos formadores da *polis* (VIGARELLO, 2011, p. 20 e 43). Concretiza-se, assim, no âmbito discursivo, todo um modelo *paidêutico* baseado nos heróis de outrora, que ratifica as fronteiras étnicas helênicas.

Documentação escrita

HESÍODO. **Trabalhos e dias**. Trad. Christian Werner. São Paulo: Hedra, 2013.

HOMERO. **Odisseia**. Trad. Carlos Alberto Nunes. São Paulo: Ediouro, 2009.

PINDARE. **Olympiques**. Trad. Aimé Puech. Paris: Les Belles Lettres, 1999.

Referências bibliográficas

BAILLY, A. **Dictionnaire grec-français**. Paris: Hachette, 2000.

BARROS, G.M.M. **As olimpíadas na Grécia antiga**. São Paulo: Pioneira, 1996.

BERARD, Cl. Iconographie-Iconologie-Iconologique. **Étude de Lettres**, Paris, n. 4, p. 5-37, 1983.

CALAME, Cl. **Le récit en Grèce ancienne**: enonciation et representations des poètes. Paris: Méridiens Klincksieck, 1986.

CARTLEDGE, P. **Grécia antiga**. São Paulo: Ediouro, 2009.

CHANTRAINE, P. **Dictionnaire étymologique de la langue grecque**. Paris: Éditions Klincksieck, 2009.

FÉRAL, C.M. R. **O agón na poética aristofânica: diversidade da forma e do conteúdo**. (Tese de doutoramento). Araraquara: Unesp, 2009.

FRONTISI-DUCROUX, F. L'image et la cité. **Métis: revue d'anthropologie du monde grec ancien**, v. IX/X, 1994/5.

GUMBRECHT, H.U. **Elogio da beleza atlética**. São Paulo: Cia. das Letras, 2007.

LESSA, F. S. Esporte e construção de identidades. In: CHEVITARESE, A. L.; CORNELLI, G.; SILVA, M.A.O. **Tradição clássica e o Brasil**. Brasília: Fortium, 2008, p. 113-122.

_____. **Mulheres de Atenas: *mélissa* – do gineceu à *agorá***. Rio de Janeiro: Mauad X, 2010.

LIDDELL, H.G.; SCOTT, R. **Greek-English lexicon**. Oxford: Oxford University Press, 1996.

LIMA, A.C.C. Pintores de vasos em Corinto: *métis* e alteridade. **Phoînix**, Rio de Janeiro, n. 13, p. 32-43, 2007.

LUNT, D. J. **Athletes, heroes, and the quest for immortality in Ancient Greece**. Pennsylvania: College of Liberal Arts (Dissertation), 2010.

MALHADAS, D.; DEZOTTI, M. C. C.; NEVES, M. H.M. **Dicionário grego-português**. Cotia/SP: Atelie, 2006.

MALKIN, I. **The returns of Odysseus: colonization and ethnicity**. Berkeley / Los Angeles: University of California Press, 2008.

MARTINEZ, J. -L. **La Grèce au Louvre**. Paris: Musée du Louvre Éditions, 2010.

PANTEL, P.S.; THELAMON, F. Image et histoire: illustration ou document. In: LISSARRAGUE, F.; THELAMON, F. **Image et céramique grecque**. Actes du Colloque de Rouen (25 – 26 novembre 1982). Rouen: Publications de l'Université de Rouen, 1983.

POUTIGNAT, Ph.; STREIFF-FERNART, J. **Teorias da etnicidade**. Seguindo de Grupos étnicos e suas fronteiras de Fredrik Barth. São Paulo: Unesp, 1998.

SCHMITT, J.-Cl. **O corpo das imagens: ensaios sobre a cultura visual na Idade Média**. Bauru: Edusc, 2007.

SOUSA, R. C. **Páris épico, Páris trágico: um estudo comparado da etnicidade helênica entre Homero e Eurípidés (séculos VIII e V a.C.)**. (Dissertação de Mestrado) Rio de Janeiro: UFRJ, 2013.

THEML, N. **O público e o privado na Grécia do VIII ao IV séculos a.C.:** o modelo ateniense. Rio de Janeiro: Sette Letras, 1998.

VALAVANIS, P. **Games and sanctuaries in ancient Greece.** Athens: Kapon Éditions, 2004.

VIGARELLO, G. **Histoire de la virilité – l'invention de la virilité: de l'antiquité aux lumières.** Paris: Seuil, 2011.

YALOURIS, N. **Os jogos olímpicos na Grécia antiga.** São Paulo: Odysseus, 2004.

YOUNG, D.C. **A brief history of the Olympic games.** Oxford: Blackwell, 2004.

Notas

1 Tanto em Olímpia quanto em Delfos, Nemeia e Ístmia havia uma tumba de um herói bem próxima dos locais de competição (LUNT, 2010, p. 10).

2“ A vitória provia o veículo para os atletas transgredirem/ultrapassarem os limites normais da mortalidade e assumir qualidades heroicas após a morte” (LUNT, 2010, p. 8).

3 Entendemos a *paideia* não como a simples “educação” dos gregos, mas como uma transmissão de saberes e práticas sociais.

4“ Por ideologia, entendemos um conjunto de representações dos valores éticos e estéticos que norteiam o comportamento social. No caso da sociedade ateniense, os valores estéticos estão representados pela proporção, justa medida, equilíbrio, enquanto os valores éticos, pela **paideia** (educação, cultura) – falar a língua grega, comer o pão, beber vinho misturado com água, cultuar os deuses, lutar na primeira fila de combate, obediência às leis, cuidar dos pais e fazer os seus funerais, manter o fogo sagrado, ter filhos do sexo masculino e participar ativamente da vida política” (LESSA, 2010, p. 22).

5 Liddell & Scott traduzem *agôn* por assembleia, batalha, ação, luta, exercício ginástico e lutar para a vitória (LIDDELL; SCOTT, 1996, p. 18-19).

6 Em Análise do Discurso, diferenciamos os sujeitos *receptores* dos sujeitos *destinatários*: aquele é o que efetivamente recebe a mensagem, enquanto este é a quem de fato a mensagem era destinada. Pode acontecer de ambas as funções coincidirem, mas é necessária uma diferenciação pois ela será fulcral dependendo do contexto analisado.

⁷ O método de análise proposto por Calame pressupõe a necessidade de:

1º verificarmos a posição espacial dos personagens, dos objetos e dos ornamentos em cena;

2º fazermos um levantamento detalhado dos adereços, mobiliário, vestuário e dos gestos, estabelecendo um repertório de signos;

3º observarmos os jogos de olhares das personagens, que podem apresentar-se em três tipos:

Olhar de perfil – o receptor da mensagem do vaso não está sendo convidado a participar da ação. Há comunicação interna entre as personagens pintadas, e suas ações devem servir como exemplo para o público receptor.

Olhar frontal – a personagem convida o receptor a participar da ação representada, estabelecendo uma comunicação direta.

Olhar três-quartos – a personagem olha tanto para o interior da cena quanto para o exterior. O receptor da mensagem está sendo convidado a participar da cena. (CALAME, 1986)

⁸ Taça para beber vinho.

⁹ O estilo chamado de figuras vermelhas, mais característico do Período Clássico, apresenta os elementos da decoração em tom claro sobre fundo escuro.

¹⁰ Usada para armazenar e conduzir vinho, óleo e outros artigos, para servir vinho à mesa e também como urna para cinzas do morto.

¹¹ O estilo chamado de figuras negras se constitui pela apresentação dos elementos da decoração em tom escuro sobre fundo claro.

¹² Por se tratar de uma ânfora panathenaica, prêmio recebido pelo vencedor nas competições das Grandes Panatheneias, festa em homenagem à Atená, na face não reproduzida no artigo temos, necessariamente, a representação da deusa tipicamente armada. Uma inscrição nessa face oferece não somente a designação oficial do vaso como um prêmio, mas também a assinatura da cerâmica – *Nikias*.

¹³ O último corredor apresenta barba menos nítida de ser observada que os demais.