

A GUERRA DE TROIA NO IMAGINÁRIO ATENIENSE: SUA REPRESENTAÇÃO NOS VASOS ÁTICOS DOS SÉCULOS VI-V a.C.

José Geraldo Costa Grillo*

Resumo:

O autor pergunta, a partir da iconografia da Guerra de Troia, pelo lugar da guerra no imaginário ateniense durante os séculos VI-V a.C. Partindo dos pressupostos de que há uma relação entre imagens e sociedade e de que as imagens são construções do imaginário social, que permitem uma aproximação às representações coletivas, o autor propõe ser a Guerra de Troia um elemento constitutivo do imaginário ateniense e remeter sua iconografia às representações dos atenienses sobre a atividade guerreira em seu próprio tempo. As imagens pintadas da Guerra de Troia, antes de serem ilustrações de um evento do passado, são manifestações da imagem que a cidade de Atenas faz de si mesma em relação à guerra. Presente na memória coletiva dos atenienses, a Guerra de Troia é um acontecimento no qual a cidade fundamenta seus valores, sua sociedade e os respectivos papéis de seus cidadãos. Em suma, a guerra, antes de ser uma atividade restrita aos guerreiros, envolve toda a cidade, isto é, os não guerreiros, entre os quais, a mulher e o homem idoso, pais do guerreiro, ocupam um lugar preponderante.

Palavras-chave: Guerra de Troia; iconografia; vasos áticos; imaginário; atenienses.

Abordo o tema da Guerra de Troia voltado à questão do lugar da guerra no imaginário ateniense, isto é, ao significado atribuído a ela pelos atenienses em suas representações iconográficas nos séculos VI-V a.C.

Por imaginário, entendo o sistema de representações coletivas, um conjunto de ideias e de valores próprios da sociedade ateniense. O imaginário se

* O autor é doutor em Arqueologia pelo Museu de Arqueologia e Etnologia da USP. Atualmente faz Pós-doutorado, com bolsa da Fapesp, no Núcleo de Estudos Estratégicos da Unicamp, onde desenvolve pesquisa sobre Guerra e violência na Grécia antiga: um estudo das representações da Iliupérsis nos vasos áticos dos séculos VI-V a.C.

expressa por discursos, imagens, ritos, práticas, performances. Ele comporta mitos, crenças, conceitos; constrói identidades e exclusões; divide e aponta, no social, semelhanças e diferenças (cf. BACZKO, 1985).

Se, nesse sentido, afirmo: ser a Guerra de Troia um elemento constitutivo do imaginário ateniense nos séculos VI-V a.C.; remeter sua iconografia às representações dos atenienses sobre a atividade guerreira em seu próprio tempo; serem suas imagens pintadas manifestações da imagem que a cidade de Atenas faz de si mesma em relação à guerra; e ser a Guerra de Troia um acontecimento presente na memória coletiva dos atenienses, no qual a cidade fundamenta seus valores, sua sociedade e os respectivos papéis sociais de seus cidadãos; é por entender que há uma relação entre imagens e sociedade e que as imagens são construções do imaginário social, que permitem uma aproximação às representações coletivas.

A Guerra de Troia não está apenas presente na memória coletiva dos atenienses, ela é um de seus conteúdos essenciais, ou seja, um conjunto de imagens do passado que a sociedade ateniense conserva e reconhece enquanto elemento significativo da sua história; conjunto que, na realidade, é o resultado de um constante trabalho de seleção e de reconstrução do próprio passado, a partir das experiências do presente.

De modo a demonstrar essa concepção, analiso uma série de cenas da Guerra de Troia referente a três *momentos nodais da atividade guerreira*. O primeiro é o do *armamento do guerreiro*, no qual ele realiza os preparativos para ir à guerra. A cena de Aquiles, recebendo a armadura de Tétis, sua mãe, pertence a esse gênero.

O segundo momento compreende as representações de *dois guerreiros combatendo em duelo*. O jovem grego, tornado um guerreiro no ato de seu armamento, deve realizar, agora, os feitos que o integrarão entre os melhores. O combate em duelo é a demonstração de que o guerreiro não é apenas jovem, belo e viril, mas, acima de tudo, corajoso e capaz, em suma, um herói. Esse é o caso das cenas dos duelos entre Páris e Menelau, Eneias e Diomedes, Ájax e Heitor, Aquiles e Heitor, e Aquiles e Mêmnon.

O último momento engloba as representações do *retorno do guerreiro morto*. O retorno acontece em três *etapas* interligadas, que se realizam em *espaços* específicos e em *tempos* sucessivos: a *retirada* do corpo do campo de batalha, o seu *transporte* e a sua *chegada*, que pode ser *ao acampamento* ou *a casa*. Nesse gênero, inserem-se as cenas de Sono e Morte carregando o corpo de Sarpédon, e de Ájax carregando o corpo de Aquiles.

1. Guerra e religião

Na Grécia antiga, guerra e religião estavam estreitamente relacionadas, e, ao estudar essa relação, é necessário considerar, conforme Louise Bruit-Zaidman (1999), não apenas as instituições religiosas e os ritos, mas também as representações que estruturam o imaginário social. Constatando permitirem essas representações a compreensão da natureza e da significação das práticas religiosas, ela destaca que os deuses permeiam todos os aspectos da vida social, todas as atividades, privadas ou públicas, da vida dos cidadãos, inclusas aí a concepção e a realização da guerra.

Jean-Pierre Vernant (1996b; 1996d) estudou, nesse sentido, o tema morte na Grécia arcaica, evidenciando o *ideal heróico da bela morte*, o qual entendo ser o fundamento da concepção dos atenienses sobre suas atividades guerreiras nos séculos VI-V a.C.

A ideia de bela morte refere-se ao conjunto de representações e de valores atribuídos à morte, que orienta a maneira de ser e de agir do guerreiro. Em Homero, ela designa o jovem guerreiro que, na flor da idade, na plenitude de sua virilidade, morre, corajosamente, valentemente, em batalha:

*Tudo fica bem ao homem novo
chacinado na guerra, quando jaz golpeado pelo bronze afiado.
Morto embora esteja, tudo nele é belo, tudo o que está à vista.*
(HOMERO. **Ilíada**, XXII, vv.71-73)

A bela morte é, portanto, um *ideal heróico*, uma maneira de morrer que confere ao guerreiro morto uma iniciação ao conjunto de qualidades, prestígios e valores pelos quais, ao longo de suas vidas, *os melhores*, aqueles que compõem a elite heroica, entram em competição.

Aquiles, o melhor dos Aqueus (HOMERO. **Ilíada**, II, vv.769), e Heitor, o melhor entre os Troianos (HOMERO. **Ilíada**, VI, vv.477), são os representantes máximos desse ideal no poema. Aquiles escolhe uma vida breve que trará a “glória imperecível”, em detrimento de uma vida longa sem ela (HOMERO. **Ilíada**, IX, vv.410-416); Heitor, mesmo convencido de que perecerá diante de Aquiles, deseja, em sua condição de guerreiro, transformar sua morte em “glória imperecível” (HOMERO. **Ilíada**, XXII, vv.304-305).

A bela morte, dessa maneira, eleva o guerreiro, ameaçado pela morte a desaparecer, a ser esquecido, a um estado de glória. A busca por essa glória

reveste-se de pleno sentido em uma cultura em que cada um existe em função dos outros, ou seja, sob e pelos olhos dos outros, na qual a reputação, o renome, é tudo o que conta para uma pessoa. Se a morte é o esquecimento, existir, ao contrário, é, seja vivo ou morto, encontrar-se reconhecido, estimado, honrado, em suma, glorificado.

O guerreiro, nesse estado, ainda que fisicamente morto, permanece vivo. Tido como herói entre os melhores, ele passa a ser objeto de um canto de louvor, de um relato de seus feitos, de seu destino glorioso. Exaltado, o herói é inscrito na memória social, passando a viver na lembrança de todos que o admiram.

A glória imperecível que o herói adquire abre-lhe, também, o acesso a uma inalterável juventude. A beleza excepcional do corpo juvenil – sua virilidade, seu vigor, sua força – permanece manifesta justamente ali, no cadáver inerte e sem vida.

Assim, o ideal heroico constitui uma das respostas que os gregos elaboraram face ao problema do declínio inexorável das forças, do envelhecimento contínuo, da fatalidade da morte (cf. VERNANT, 1996c; 2001). Essa idealização da morte é, portanto, a tentativa heroica de não cair na obscuridade do esquecimento, de se fundir na massa indistinta dos anônimos, de afastar o horror do caos, do informe, da falta de sentido, e de afirmar a permanência social desta individualidade humana que, por natureza, deve, necessariamente, desaparecer. Eis a solução que o ideal heroico dá à condição humana: encontrar na morte o meio de ultrapassar essa condição, vencer a morte pela própria morte, dando a ela um sentido que não tem, pois a morte, quanto a isso, é totalmente desprovida.

Essa concepção do ideal heroico da bela morte inscreve a atividade guerreira na esfera religiosa. Conforme Arnold van Gennep (1909), todo indivíduo passa, no curso de sua vida, por vários estatutos sociais, com transições marcadas por *ritos de passagem*, elaborados diversamente pelas sociedades. O nascimento é a ocasião do primeiro deles, a vinda ao mundo. O período de crescimento é, geralmente, dividido em vários estágios, como a infância, a adolescência e a juventude. Entretanto, é o acesso à vida adulta que, frequentemente, vem acompanhado de ritos, chamados de *ritos de iniciação*. Através desses ritos, o homem e a mulher tornam-se esposo e esposa; a mulher torna-se mãe; o homem, um guerreiro. A morte é, certamente, o último rito de passagem, pelo qual se confere ao defunto as novas propriedades que permitirão os contatos futuros com o mundo dos vivos.

Todos esses ritos se decompõem em categorias secundárias, que se realizam em três fases: a de *agregação*, na qual o indivíduo adquire um novo estatuto; a de *margem*, na qual o indivíduo está entre dois estatutos; a de *separação*, na qual o indivíduo sai de seu estado anterior.

Os três momentos nodais da atividade guerreira – o armamento do guerreiro, os duelos e o retorno do guerreiro morto em batalha – são *ritos de passagem*. No primeiro, realiza-se um *rito de iniciação*, no qual o jovem grego adquire o *estatuto de guerreiro*. No segundo, o guerreiro encontra-se em uma fase de *latência*, pois, ao mesmo tempo que já foi admitido como *guerreiro*, ainda não é, necessariamente, um *herói*, uma condição que dependerá de sua performance. Por fim, no terceiro, realiza-se um *rito de separação*, no qual o guerreiro sai do estatuto de *cadáver* e passa ao de *belo morto*.

2. Guerra e sociedade

Em todos os três momentos nodais da atividade guerreira, participam as categorias essenciais da sociedade ateniense: os *guerreiros* – hoplitas, arqueiros e cavaleiros –; e os *não guerreiros* homens, mulheres, idosos e jovens. Os *papéis sociais* desempenhados por cada uma dessas categorias devem ser apreendidos, portanto, no contexto dessa sociedade e de seu imaginário.

2.1. O armamento do guerreiro

Na cena de armamento, as imagens colocam em primeiro plano um *guerreiro* e uma *mulher*, sua mãe, que lhe entrega sua *armadura*. Apesar de ser de natureza guerreira, e voltada, primeiramente, para o guerreiro, esta é única cena em que um personagem não guerreiro, a mulher, compõe, com tanto destaque, o grupo central. Ela está presente em todas as imagens, portando a panóplia do guerreiro (cf. Cat. n° 1, no item 6, mais abaixo). A mulher tem, portanto, uma função essencial: a de fazer de seu filho um guerreiro, ou seja, ela realiza um rito de passagem através do qual seu filho é admitido como guerreiro. Ao fazerem dos homens guerreiros, “as mulheres dão guerreiros à cidade” (LISSARRAGUE, 1984, p. 42).

Com vistas a ressaltar o significado e as implicações dessa função da mulher, faço um contraste com os ritos realizados na *efebia*, pois a efebia está relacionada à equivalência entre tornar-se cidadão e tornar-se guerreiro

(cf. BRUIT-ZAIDMAN, 1999). Se na efebria, era o homem, o pai do efebo, que iniciava seu filho na condição de cidadão e de guerreiro, na cena do armamento, é a mulher, a mãe do guerreiro, que exerce essa função. Os artesãos, ao representarem a mulher nesse papel, não estão, provavelmente, retratando uma prática de sua época; porém, considerando serem as imagens portadoras de significados partilhados, essa representação indica a existência de concepções divergentes, na sociedade ateniense, em relação à participação das mulheres na esfera da guerra.

Em todas as imagens, a *armadura* do guerreiro ocupa o lugar central. A armadura é, ao mesmo tempo, o complemento do guerreiro e o prolongamento de seu corpo (MONSACRÉ, 1984). No campo da atividade guerreira, o corpo e a armadura partilham uma série de propriedades. Semelhante a uma segunda pele, a armadura é adaptada, ajustada e unida às partes do corpo que ela protege. Essa estreita correspondência entre o corpo do guerreiro e a armadura, além do fato de que ela é a primeira condição para o combatente ser eficaz, serve para sublinhar as qualidades físicas do guerreiro. Bem ajustada ao corpo, a armadura é o seu duplo. A armadura é, de certa maneira, o próprio guerreiro. Não há uma fronteira nítida entre as qualidades propriamente individuais e as de sua armadura. De certo modo, a armadura, sendo igual ao guerreiro, encarna em si mesma os sinais reconhecíveis de sua potência.

*Assim são Aquiles e sua armadura, terrificando seus adversários:
Aos Troianos deslassou os membros o pávido tremor,
apavorados, quando viram o Pelida de pés velozes
refulgente nas suas armas*
(HOMERO. *Ilíada* XX, vv.44-46)

Várias imagens trazem, no seu centro, a mulher entregando ao guerreiro um *escudo chanfrado, encimado por um elmo* (cf. GRILLO, 2009). O escudo chanfrado, segundo um código iconográfico, remete à ideia de heroísmo. E elmo e escudo, assim dispostos, parecem representar uma sorte de duplo do guerreiro, um guerreiro ideal, do qual ele se revestirá para a guerra.

A mulher, Tétis, oferece, também, ao guerreiro, Aquiles, uma *coroa* (cf. GRILLO, 2009), a qual dá à imagem uma significação simbólica: ela traduz a profecia de Tétis, relatada por Aquiles:

*Na verdade me disse minha mãe, Tétis dos pés prateados,
que um dual destino me leva até o termo da morte:
se eu aqui ficar a combater em torno da cidade de Troia,
perece o meu regresso, mas terei um renome imorredouro;
porém se eu regressar a casa, para a amada terra pátria,
perece o meu renome glorioso, mas terei uma vida longa,
e o termo da morte não virá depressa ao meu encontro*
(HOMERO. *Iliada* IX, vv.412-413)

Assim, o escudo destina-se à guerra, enquanto a coroa à glória (cf. TOUCHEFEU-MEYNIER, 2000). Aquiles vai à guerra, portanto, como um herói destinado à glória imperecível.

A corporeidade humana é um fenômeno social e cultural, e o corpo está carregado de significados simbólicos, sendo, portanto, objeto de representações e imaginários (cf. LE BRETON, 2007). Moldado pelo contexto social e cultural em que o ator se insere, o corpo é o vetor semântico pelo qual a relação do homem com o mundo é construída: as atividades perceptivas, a produção da aparência, as técnicas do corpo, o conjunto de gestos, a expressão dos sentimentos, etc.

A existência é, essencialmente, corporal. Os usos físicos que o homem faz de seu corpo dependem de um conjunto de sistemas simbólicos. Do corpo nascem e se propagam as significações que fundamentam a existência humana, seja no plano individual, seja no coletivo. Através do corpo, o homem, servindo-se dos sistemas simbólicos que compartilha com sua sociedade, apropria-se da vida e a traduz aos outros.

Os artesãos expressam a corporeidade de seus personagens através de vários artificios iconográficos. Um deles é a representação do guerreiro *nu* (cf. GRILLO, 2009), como um meio de fazer referência ao heroísmo, isto é, à *nudez heroica* (cf. BONFANTE, 1989). Outro é a *longa cabeleira* do guerreiro (cf. Cat. nº 1). Os Aqueus são nomeados por Homero, em várias ocasiões, pelo epíteto de “Aqueus de longos cabelos” (cf. HOMERO. *Iliada* IX, v.45). O jovem guerreiro tinha uma longa cabeleira desde a idade da efebria, que eles tratavam com grande cuidado em momento de perigo, como o da guerra. Essa cabeleira estava associada à cabeleira da Górgona. A beleza viril do guerreiro, realçada por uma cabeleira longa, comporta, nessa associação, um aspecto aterrorizante, cujo efeito, no campo de batalha, é um sinal de vitória (cf. VER-NANT, 2006). Na cena do armamento, a *longa cabeleira*, com seu *aspecto*

terrificante, demonstra a concepção que o guerreiro tem de si mesmo; nas cenas de duelo, implica o sentimento que pretende provocar em seus adversários.

Os companheiros de guerra de Aquiles – *hoplitas*, *arqueiro* e *jovens* – são bastante representados, mas participam como meros acompanhantes ou observadores (cf. GRILLO, 2009). Entre os não guerreiros, o *idoso* é mais representado (cf. Cat. nº 1). O idoso, outrora guerreiro, marca a presença como o depositário da autoridade política, mas participa na cena do armamento apenas como observador.

2.2. Os duelos

Na segunda fase, o jovem ateniense, agora um guerreiro, deve, no acontecer da guerra, provar sua força física, seus valores, sua excelência, mas também sua força moral, colocando sua vida em risco de morte. Em suma, o guerreiro deve servir, por sua morte, a cidade à qual pertence; a única que pode fazer dele um herói, celebrar os seus feitos e estabelecer-lhe um culto.

Essa é uma concepção da vida, da qual fazem parte os valores guerreiros. A guerra é a condição necessária para que o guerreiro possa, por seus feitos, se constituir como herói. A guerra é a via de acesso ao heroísmo (MONSACRÉ, 1984). A guerra, para os gregos, tem um caráter agonístico, isto é, uma luta, um concurso, no qual os dois oponentes portam-se com estima mútua e enfrentam-se com lealdade. Sob o olhar dos deuses, todos os atos do guerreiro devem respeitar a concepção agonística da guerra (cf. VERNANT, 1999).

Durante o século VII a.C., muitas das cidade gregas adotaram um novo tipo de armamento – a panóplia hoplítica – e uma nova formação tática – a falange. Essa nova forma de fazer a guerra afetou fortemente o comportamento do guerreiro. Uma enorme distância separa, agora, o guerreiro hoplita do guerreiro arcaico. Esse último, tal qual retratado na epopeia homérica, condensa sua atividade guerreira em feitos individuais, como o duelo, no qual o guerreiro enfrenta seu oponente, sobretudo, para provar sua excelência, bravura e coragem. A esses combates individuais, a falange opõe uma ação coletiva, na qual o grupo está acima do indivíduo (cf. DETIENNE, 1999).

Os artesãos, entretanto, muito raramente representam esse tipo de combate e, motivados pela tradição épica, privilegiaram, desde a época do surgimento da guerra hoplítica, a representação dos combates em duelo (cf. SCHEFOLD, 1972).

Homero descreve algumas batalhas em grandes formações, mostrando o combate de tropas numerosas lideradas por seus chefes (HOMERO. *Iliada* IV, vv.427-430). Nessas batalhas, os guerreiros põem-se em linhas, posicionam suas lanças para frente, apoiam os escudos uns nos outros e começam o combate. Entretanto, na maior parte das vezes, os exércitos, dos Aqueus e dos Troianos, posicionam-se lateralmente como espectadores de dois guerreiros, cada um representando um dos exércitos, que se enfrentam em um combate ritual, definido por regras específicas e comuns, o duelo.

Na *Iliada*, para dar dramaticidade às suas cenas, Homero, frequentemente, estabelece uma comparação entre a sorte dos combatentes em duelo e a de uma presa, um touro ou um gamo, face a seu predador, o leão (cf. SCHNAPP-GOURBEILLON, 1981). Do mesmo modo que a presa do leão está fadada à morte diante de sua ferocidade e força suprema, o duelo é, para o guerreiro, um risco real, um prelúdio da morte.

O estado de latência do guerreiro, nesse momento da atividade guerreira, fica manifesto nas atuações de Aquiles e de Agamêmnon na guerra em Troia. Em uma sociedade do face a face, como a grega, o guerreiro deve, para ser reconhecido, enfrentar seus oponentes em uma incessante competição pela glória, pois se encontra sob o olhar de outro, e só existe por esse olhar. O guerreiro é o que os outros veem de si. Sua identidade coincide, portanto, com a avaliação que a sociedade faz dele (cf. VERNANT, 1996a; 1996e).

*Esse é o espírito de Aquiles ao desejar a glória:
Que eu não morra é de forma passiva e inglória, mas por ter feito
algo de grandioso, para que os vindouros de mim oiçam falar!*
(HOMERO. *Iliada* XXII, vv.304-305)

O seu único critério de honra, isto é, a sua atitude de colocar, a cada dia, a cada momento, no combate, sua vida em perigo, demonstra o mesmo espírito. Aquiles pode dizer: “[ponho] constantemente em risco minha vida na guerra” (HOMERO. *Iliada* IX, v.322). Mas esse não é o caso de Agamêmnon aos olhos de Aquiles, que o reprova com duras palavras:

*Pesado de vinho! Olhos de cão! Coração de gamo!
Armas-te para a guerra juntamente com o povo,
ou fazeres uma emboscada com os príncipes dos Aqueus:
isso nunca tu ousaste no coração. Tal coisa para ti seria morte*
(HOMERO. *Iliada* I, vv. 225-228)

Aquiles e Agamêmnon representam, portanto, dois tipos de homens: Aquiles, um guerreiro valoroso e honrado, que receberá a glória imperecível e terá seus feitos celebrados, permanecendo na memória coletiva; e Agamêmnon, o anti-herói, a negação de todos esses valores.

Além da busca pela glória e da atitude de pôr a vida em risco, outro valor fundamental do código guerreiro é que o inimigo deve ser afrontado em um face a face, em pleno dia, com forças iguais, até o fim. Os oponentes devem estar de acordo, com respeito ao combate. Em Homero, encontram-se vários exemplos desse código nos desafios que precedem os duelos (cf. HOMERO. *Ilíada* VII, vv.224-243).

A necessidade que o guerreiro tem de triunfar em um duelo leal e de confirmar a excelência, afrontando a de um outro, aparece na boca de Heitor, quando se refere ao iminente duelo com Aquiles. Seus pais, Príamo e Hécuba, suplicam-lhe para entrar na cidade e não enfrentar Aquiles:

*[...] Mas não persuadiram o coração de Heitor,
que aguardou até se aproximar o enorme Aquiles.
[...] Mas depois, agitado, assim disse ao seu magnânimo coração:
“Ai de mim! Se eu passar os portões e entrar para lá dos muros,
[...] Para mim teria sido mais proveitoso
defrontar Aquiles e regressar depois de o ter morto,
ou então ser gloriosamente morto por ele à frente da cidade”*
(HOMERO. *Ilíada* XXII, vv.90-110)

A característica fundamental do combate hoplítico, nos períodos arcaico e clássico, é justamente essa, a de afrontar seu inimigo lealmente de frente, em terreno aberto, no corpo a corpo, seguindo o ritual em vigor (cf. DELAUAUD-ROUX; GONTIER; LIESENFELT, 1999).

O guerreiro grego do período clássico encontra, assim, na mitologia, os modelos de comportamentos valorosos que deve imitar, isto é, os grandes feitos dos heróis, os quais ecoam em toda a literatura grega, desde Homero. Os heróis da Guerra de Troia constituem a referência para o conjunto dos gregos, especialmente para os atenienses (cf. LAFOND, 1999).

Os personagens que Homero apresenta não são homens ordinários, eles são heróis. Homero os designa como homens acabados, completos, como *os melhores*, superiores aos outros, que permanecem, entretanto, simples mortais, mesmo quando são filhos de deuses e de deusas, como Aquiles e Sarpédon. Em

suma, esses heróis de Homero representam, no limite da condição humana, as qualidades às quais pode aspirar um homem (cf. DE ROMILLY, 1999).

Esse é o comportamento do herói e o ideal que o guerreiro ateniense dos séculos VI-V a.C. deseja imitar no campo de batalha, e que os artesãos, seus contemporâneos, representam em seus vasos.

Quando os artesãos representam *o duelo indefinido quanto à vitória de um dos combatentes*, são esses valores que retratam. Pois os dois estão se enfrentando com a *mesma postura*, a qual indica estarem em *iguais condições de vencer* (cf. Cat. n° 2). Páris e Menelau, Eneias e Diomedes, Ájax e Heitor, Aquiles e Heitor e Aquiles e Mêmnon, todos experimentaram esse momento crucial, no qual nada está definido e a morte é um risco real. Entretanto, foi justamente nessa situação que demonstraram seus mais altos valores, ao enfrentarem seu oponente como igual, com respeito, lealdade, bravura e coragem, em suma, portaram-se como heróis.

Com as cenas de duelos, os artesãos exprimiram inúmeros valores guerreiros, como a longa cabeleira e a nudez heroica.

Com seu aspecto *aterrorizante*, a *longa cabeleira* implica, no contexto de um duelo, a imagem que um combatente quer provocar em seu oponente: o pavor, e prenunciar sua derrota. Em todos os duelos, os combatentes são representados, frequentemente, com uma longa cabeleira (cf. GRILLO, 2009). A *nudez heroica* insinua serem heróis os guerreiros que combatem em duelo (cf. Cat. n° 2).

Além desses personagens centrais das cenas de duelos, os artesãos representaram, ainda, outras categorias da sociedade ateniense. A mulher tem uma participação ativa nas representações do duelo entre Aquiles e Mêmnon nas pessoas de Tétis e Eos. Nas vezes em que as duas mulheres não são designadas por inscrições, elas podem ser tomadas, metaforicamente, como as *mães* dos guerreiros. Quando elas realizam um *gesto que acompanha a emissão da palavra* (cf. Cat. n° 2), isso implica que as mulheres, na condição de mães dos guerreiros, têm direito ao *logos*, ao discurso, que possibilita intervir nos assuntos guerreiros.

2.3. O retorno do guerreiro morto

A terceira fase tem um caráter simbólico, pois antecipa os ritos funerários que o guerreiro morto receberá; os únicos que poderão concretizar a passagem do estado de cadáver ao de morto. No entanto, segundo seus

códigos iconográficos, os artesãos realizam uma prefiguração desses ritos, representando, não o cadáver, mas o *belo morto*, isto é, o corpo do herói morto em batalha.

A passagem do cadáver ao herói foi percebida por François Lissarrague, ao associar as representações do retorno do guerreiro morto em batalha ao ideal heroico da bela morte:

Os pintores, para apresentar o morto em combate, retomam a tradição épica da “bela morte” [...]. Do mesmo modo que a epopeia tem a função de cantar os feitos dos heróis, e que não há heroísmo possível sem um aedo para perpetuá-lo na memória, a imagem desempenha esse papel comemorativo fazendo do morto um herói épico. [...] É a passagem do cadáver ao herói que mostram essas imagens, desempenhando elas também, à sua maneira, o papel de uma memória épica. (LISSARRAGUE, 1984, p.46-7)

Com suas imagens, os artesãos representam, antes de tudo, um valor da sociedade ateniense sem o qual não pode haver bela morte: os cuidados com o corpo do guerreiro morto. Primeiramente, é preciso *retirar* o corpo do guerreiro do campo de batalha; depois, *transportá-lo*; e, por fim, *chegar* com ele ao destino desejado. Mas, ao retratarem essas etapas do retorno do guerreiro, os artesãos representam, também, o *belo morto*.

Por seus feitos, sua vida breve, seu destino heroico, o guerreiro morto encarna valores como a beleza, a juventude, a virilidade e a coragem, que o fazem escolher a morte para ganhar a glória, dando-lhe uma excelência e uma perenidade que a vida ordinária não comporta. A bela morte do guerreiro, tal qual canta o poema e apresentam figurada os artesãos, adquire uma consistência, uma estabilidade, uma permanência que permite ao guerreiro escapar ao inexorável declínio que marca todas as coisas humanas (cf. VERNANT, 1996b; 1996c).

Os artesãos representam o belo morto, expondo os aspectos do corpo que encarnam os valores definidores, aos olhos da sociedade ateniense, do estatuto de um guerreiro herói: beleza, juventude, virilidade, força, tamanho, nudez, cabeleira.

O Pintor Clítias faz isso magistralmente, ao representar Ájax erguendo, em seus ombros, o corpo de Aquiles (cf. Cat. n° 3). Aquiles está morto, o corpo languidamente pendido, os olhos fechados. Mas tudo no Aquiles morto

é belo (cf. LISSARRAGUE, 1984). Seu corpo é mostrado completamente nu, enorme, viril e forte. Esse morto morreu na flor da idade, é o corpo de um homem jovem, uma longa cabeleira cuidadosamente penteada em mechas regulares se desfaz, seguindo a inclinação de sua cabeça.

A mesma demonstração desses valores é feita pelo Pintor Eufrônio em sua representação do corpo de Sarpédon (cf. Cat. n° 4). O corpo que Sono e Morte levantam em seus braços tem todos os aspectos do de Aquiles, mas, agora, mostrado de maneira mais expressiva. O desenho cuidadoso da musculatura de um corpo nu e de porte avantajado e de uma face juvenil, ornada de uma longa cabeleira flutuante, dá a Sarpédon a aparência do belo morto.

No que concerne às outras categorias da sociedade ateniense, todos são representados, guerreiros e não guerreiros (cf. GRILLO, 2009). O grupo central pode ser recebido por guerreiros, hoplita e arqueiro, quando a chegada se dá no acampamento, mas é na chegada a casa que as representações concentram-se. O idoso o recebe muitas vezes; é a mulher, todavia, que o faz com mais frequência. O idoso, quase sempre, está inerte. Entretanto, é a mulher que tem uma participação mais expressiva. Ela raramente está inerte; pelo contrário, normalmente, está movimentando-se e gesticulando (cf. Cat. n° 5).

Mulher e idoso, representantes maiores dos não guerreiros, indicam não ser a guerra um assunto exclusivo dos guerreiros, mas sim de toda a cidade.

3. Considerações finais

Ao representarem os três momentos nodais da atividade guerreira, *o armamento do guerreiro, os duelos e o retorno do guerreiro morto*, os artesãos, mesmo que tenham tomado os personagens da epopeia (Aquiles, Páris, Menelau, Eneias, Diomedes, Ájax, Heitor, Mêmnon e Sarpédon), não estavam tomados de uma mera nostalgia pelos tempos heroicos do passado; pelo contrário, eles exprimiam o conjunto de ideias e de valores que partilhavam, com sua sociedade, para explicar o mundo, a vida, em seus próprios dias.

Os valores do passado, à medida que a epopeia continua a encantar e a mover os espíritos, permaneceram vivos na memória coletiva dos atenienses, mas reinterpretados e atualizados, conforme as novas maneiras de perceber a realidade e viver no mundo, para atender às necessidades do presente.

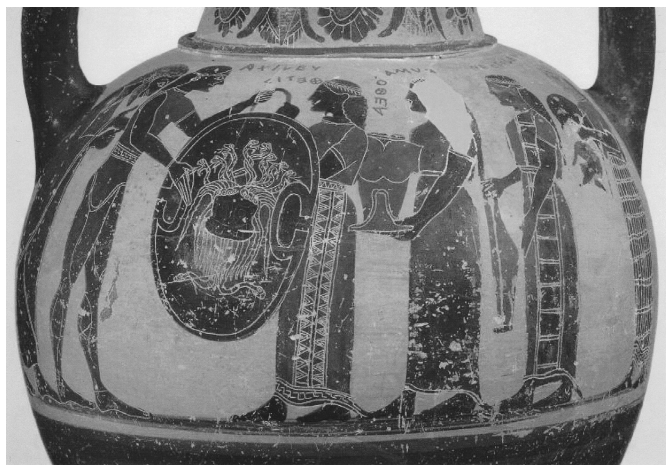
A guerra foi um fenômeno marcante na sociedade ateniense, envolvendo toda a cidade, isto é, não somente os que atuavam no campo de batalha, mas também aqueles que permaneciam em suas casas.

4. Agradecimentos

O autor agradece à Fapesp pelo financiamento de suas pesquisas, ao apoio institucional do Núcleo de Estudos Estratégico da Universidade de Campinas, ao Laboratório de História Antiga da Universidade Federal do Rio de Janeiro, aos professores Fábio de Souza Lessa, Regina Maria da Cunha Bustamante, André Leonardo Chevitarese, Pedro Paulo Abreu Funari e Haiganuch Sarian. As ideias são de sua inteira responsabilidade.

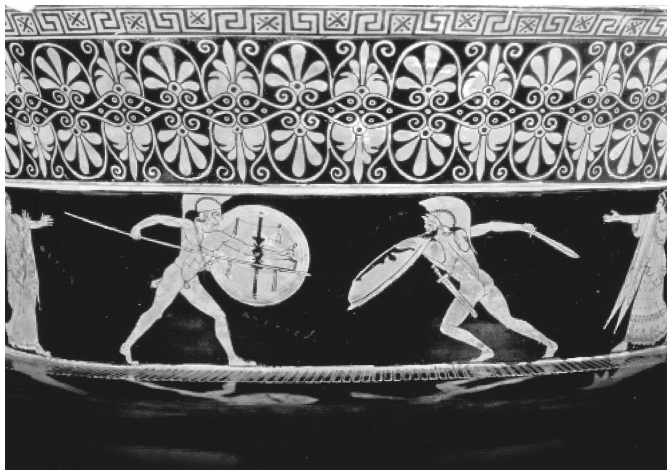
5. Catálogo

Figura 1



Ânfora com pescoço. Figuras negras. Prov.: (?). Atr.: Pintor de Camtar. Boston, Museu de Belas Artes, inv. 21.21. Cerca de 570-560 a.C. Bibliografia: GRILLO, 2009, nº 2.

Figura 2



Cratera com volutas. Figuras vermelhas. Prov.: Cerveteri. Atr.: Pintor de Berlim. Londres, Museu Britânico, inv. E468. Cerca de 490 a.C. Bibliografia: GRILLO, 2009, nº 137.

Figura 3



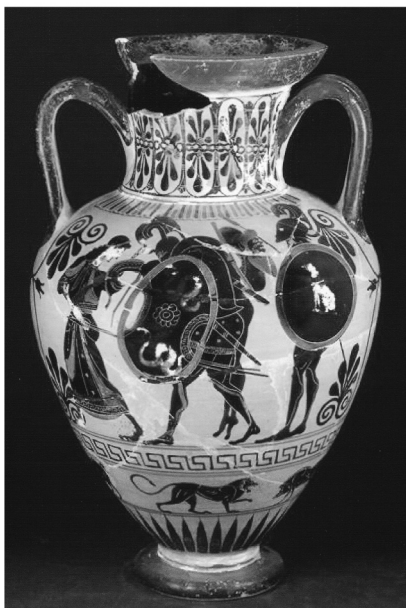
Cratera com volutas. Figuras negras. Prov.: Chiusi. Pintor Clítias. Florença, Museu Arqueológico Etrusco, inv. 4209. Cerca de 570 a.C. Bibliografia: GRILLO, 2009, nº 160.

Figura 4



Cratera em cálice. Figuras vermelhas. Prov.: (?). Pintor Eufrônio. Nova Iorque, Museu metropolitano de Arte, inv. 1972.11.10. Cerca de 515 a.C. Bibliografia: GRILLO, 2009, nº 147.

Figura 5



Ânfora com pescoço. Figuras negras. Prov.: Etrúria. Atr.: Pintor de Antímenes. Paris, Museu do Louvre, inv. F228. Cerca de 510 a.C. Bibliografia: GRILLO, 2009, nº 212.

THE TROJAN WAR AT ATHENIAN IMAGINARY: IT'S REPRESENTATION ON ATTIC VASES OF THE SIXTH AND FIFTH CENTURIES BC

***Abstract:** From the iconography of the Trojan War, the author asks about the place of the war in the Athenian imaginary in the sixth and fifth centuries B.C. Based on the assumptions that there is a relationship between images and society and that images are constructs of the social imaginary, allowing an approximation to collective representations, the author proposes that the Trojan War is a constituent element of the Athenian imaginary in the sixth and fifth centuries B.C. and that its iconography refers to the representations of Athenians on the war activity in their own time. The Trojan War's painted pictures, rather than being illustrations of an event from the past, are manifestations of the image that the city of Athens makes about itself, concerning the war. The Trojan War is an event in the collective memory of the Athenians, upon which the city establishes its values, its society and the respective roles of its citizens. In short, that war, rather than being an activity restricted to warriors, concerns the whole city, namely, the non-warriors, among them, the woman and the old man, the warrior's parents, who hold an important place.*

Key Words: Trojan War; Iconography; Attic vases; Imaginary; Athenians.

Documentação

HOMERO. **Ilíada**. Tradução do grego e introdução de Frederico Lourenço. Lisboa: Cotovia, 2005.

Referências bibliográficas

BACZKO, B. Imaginação social. In: ROMANO, R. (Dir.) **Enciclopédia Einaudi**, v. 5. Lisboa: Imprensa Nacional; Casa da Moeda, 1985, p.296-332.

BONFANTE, L. Nudity as a costume in classical art. **American Journal of Archaeology**, v.93, p.543-70, 1989.

BRUIT-ZAIDMAN, L. Guerre et religion en Grèce à l'époque classique. In: BRUN, P. (Coord.) **Guerres et sociétés dans les mondes grecs (490-322)**. Paris: Du Temps, 1999, p.127-48.

DE ROMILLY, Jacqueline. **Homère**. Paris: PUF, 1999.

DELVAUD-ROUX, M-H.; GONTIER, P.; LIESENFELT, A-M. (Dir.) **Guerres et sociétés**. Mondes grecs V^e-IV^e siècles. Neuilly: Atlante, 1999.

DETIENNE, M. La phalange: problèmes et controverses. In: VERNANT, J-P. (Dir.) **Problèmes de la guerre em Grèce ancienne**. Points-Histoire, 265. Paris :

EHESS. 1999, p.157-88.

GRILLO, J. G. C. **A Guerra de Troia no imaginário ateniense**: sua representação nos vasos áticos dos séculos VI-V a.C. 2009. Tese (Doutorado em Arqueologia) – Museu de Arqueologia e Etnologia, Universidade de São Paulo, São Paulo. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/71/71131/tde-13042009-164013/>>. Acesso em: maio 2009.

LAFOND, Y. Guerre et idéologie civique à Athènes. In: BRUN, P. (Org.) **Guerre et sociétés dans les mondes grecs (490-322)**. Paris: Du Temps, 1999. p.151-78.

LE BRETON, D. **A sociologia do corpo**. Petrópolis: Vozes, 2007.

LISSARRAGUE, F. Autour du guerrier. In: **La cité des images**. Religion et société en Grèce antique. Lausanne; Paris: Fernand Nathan; L.E.P., 1984, p.35-48.

MONSACRÉ, H. **Les larmes d'Achille**: le héros, la femme et la souffrance dans la poésie d'Homère. Paris: Albin Michel, 1984.

SCHEFOLD, K. Poésie homérique et art archaïque. **Revue Archéologique**, nouvelle série, p.9-22, 1972.

SCHNAPP-GOURBEILLON, A. **Lions, héros, masques**: les représentations de l'animal chez Homère. Paris: François Maspero, 1981.

TOUCHEFEU-MEYNIER, O. **Homère**: un heritage. Documentation photographique, 8013. Paris: La documentation française, 2000.

VAN GENNEP, A. **Les rites de passage**. Paris: Émile Nourry, 1909.

VERNANT, J-P. Avant-propos. In: **L'individu, la mort, l'amour**: soi-même et l'autre en Grèce ancienne. Paris: Gallimard, [1989], 1996a. p.i-iii.

_____. La belle mort et le cadavre outragé. In: **L'individu, la mort, l'amour**: soi-même et l'autre en Grèce ancienne. Paris: Gallimard, [1982] 1996b, p.41-79.

_____. Mort grecque, mort à deux faces. In: **L'individu, la mort, l'amour**: soi-même et l'autre en Grèce ancienne. Paris: Gallimard, [1981] 1996c, p.81-9.

_____. Pánta kalá. D'Homère à Simonide. In: **L'individu, la mort, l'amour**: soi-même et l'autre en Grèce ancienne. Paris: Gallimard, [1979] 1996d, p.91-101.

_____. La «belle mort» d'Achille. In: **Entre mythe et politique**. Paris: Seuil, 1996e, p.501-10.

_____. Introduction. In : VERNANT, J-P. (Dir.) **Problèmes de la guerre em Grèce ancienne**. Points-Histoire, 265. Paris: EHESS, 1999, p.11-38.

_____. **La mort heroïque chez les Grecs**. Paris: Pleins Feux, 2001.

_____. **La mort dans les yeux**. Figures de l'autre en Grèce ancienne : Artémis, Gorgô. Paris: Hachette, 2006.