

MITOLOGIA GRECO-ROMANA E HISTÓRIA DA EDUCAÇÃO FÍSICA

Cap Antônio José de Rezende Montenegro — Instrutor da EsEFE



AQUILES

MITO E CIÊNCIA

O termo "mitologia" tem duplo sentido, pois tanto se refere ao conjunto das lendas e personagens míticas criadas pela imaginação de um povo, como é o nome da ciência que estuda os mitos em geral, a fim de determinar-lhes a origem, a evolução e o significado.

A crença em seres sobrenaturais

gerou-se da admiração e do medo do homem primitivo, subjugado pela quantidade de incertezas, maravilhas e catástrofes cósmicas que lhe oferecia diariamente a natureza.

A natureza foi, portanto, a criadora desse estado mental do homem primitivo, que via a Terra cheia de espectros, a noite povoada de sombras, o mar infundo com seus abis-

mos, o céu povoado de miríades estelares a projetarem luz e sombra nos bosques e nas florestas, os ventos, as chuvas, as tempestades e, enfim, todas as manifestações não desvendadas pelo espírito ingênuo e rude dos antigos.

Dai nasceu o "mito", que foi o produto da imaginação exposta pela inteligência primitiva, carecedora de uma explicação para os fatos que a sua mente não alcançava. Por isso, quase sempre, vemos os deuses antigos tendo como "habitat" os bosques sombrios, os mares longínquos, os nevociros impenetráveis, a mostrar-nos o mistério e a fantasia de suas criações indefinidas e inexplicadas pelo senso comum da inteligência humana.

Assim, a luz é a virtude, a sombra a maldade, o éter do mundo cósmico é o céu, a noite das aparições de seus pesadelos é o inferno, e os seres responsáveis pelas "construções artificiais" de sua imaginação são os "deuses". Destarte, gerados pelo "instinto do conhecimento", qualidade intelectual comum à raça humana, surgiram os mitos e as religiões.

O mito (fábula) é, portanto, a exposição e o desenvolvimento de um fato apoiado na tradição oral histórica ou religiosa de um povo, e de autenticidade não comprovada.

Na era moderna, quando a mentalidade mística dos povos antigos cede lugar a uma explicação mais razoável dos acontecimentos e fenômenos, ate então tidos como divinos ou sobrenaturais, os escritores, filósofos e historiadores deram à mitologia três interpretações:

1.ª) *a de ordem moral* — as fábulas ou mitos foram inventados pelos homens sábios e honestos para fortalecer as leis e propagar ensinamentos morais ou religiosos;

2.ª) *a de ordem histórica* — os reis e heróis antigos são transformados

pela admiração dos povos antigos em seres divinos;

3ª) a *de ordem física e matemática* — os autores dos mitos se propunham a dar conhecimento ao homem comum de certas teorias físicas e cosmogônicas, sob uma fraseologia que lhe era apropriada, e numa linguagem destinada a preservar do vulgo os mistérios das "ciências sagradas".

DEUSES, SEMIDEUSES E HERÓIS

A mais importante de todas as mitologias é a grega, não só por seu conteúdo filosófico e perfeição inventiva, como pela influência que exerceu nas artes e na literatura do Ocidente. Certamente, antes da mitologia grega muitas outras floresceram em diferentes regiões do mundo, principalmente na Ásia Menor (atual Turquia) e no Extremo Oriente, como as do Egito, Pérsia, Índia, Babilônia e Fenícia.

No entanto, é a mitologia grega a única que possui uma completa hierarquia de valores míticos, abrangendo desde a genealogia dos deuses até a exaltação do heroísmo humano. Pode-se dizer que diversas personificações, como o "Caos" (o vazio), "Geia" (a Terra), e "Urano" (o céu), já representavam o germe da cosmogonia. Outras figuras, como "Prometeu", "Deucalião" e "Pirra" encerram as concepções helênicas sobre as origens da humanidade, do mesmo modo que "Zeus", o deus dos deuses, simboliza os princípios do poder político e da organização da sociedade. Ao lado dos deuses poderosos havia, no monte Olimpo, divindades menores que representavam fenômenos naturais, idéias políticas e morais.

A mitologia grega também deificava os heróis, que geralmente "nasciam" da união de um deus com um mortal, e viviam nos *Campos Elisios*. Nesse ponto, muitas vezes, a lenda se confunde com a história. A mitologia romana quase não oferecia criações originais, pois limitava-se a relacionar lendas nacionais às divindades gregas; mas os romanos criaram também muitos deuses secundários e que não tinham exata correspondência na mitologia helênica.

A história grega começa apenas no século VIII a.C., mas o período anterior, legendário e heróico, deve ter sido prolongado, porque, ao começar sua mitologia aparecia tal qual se conhece, imaginativa e complexa. Calcula-se que foi aproximadamente no século XVI a.C. que se cristalizaram as lendas pátrias e arquitetou-se a mitologia antropomórfica, que sucedeu ao culto do lar, pelo qual eram os antepassados convertidos em divindades protetoras da família.

A guerra de Tróia, ocorrida no princípio do século XII a.C. (provavelmente no ano 1280, segundo Heródoto, historiador grego que viveu no século V a.C.), deu origem a um ciclo inteiro de mitos e de lendas. A *Iliada*, de Homero, narra todas as peripécias da primeira confederação formada na Grécia para, em além mar, combater estrangeiros. Hoje em dia sabe-se que Homero não foi testemunha das proezas de seus heróis, pois seus poemas épicos foram escritos no século IX a.C., provavelmente na antiga cidade de Mileto, na Ásia Menor.

Assim, na *Iliada*, encontramos narrativas de heróis, semideuses e deuses, entre os quais destacamos:

Agamenon: rei de Micenas (na Argólida), no período heróico da história grega; foi o mais poderoso chefe da Grécia antiga. Ele e seu irmão Menelau desposaram as filhas do rei de Esparta, Clitemnestra e Helena.

Quando Páris, filho do rei de Tróia, raptou Helena (esposa de Menelau), Agamenon mobilizou todos os príncipes da Grécia, e os induziu a unirem-se numa guerra de vingança contra os troianos. Formada a aliança, um enorme exército (com cerca de 100.000 homens) e mais de mil embarcações reuniram-se no porto de Aulis, e Agamenon foi eleito chefe supremo das forças. Enquanto os barcos eram aparelhados, Agamenon foi à caça e matou um cervo que, por fatalidade, era animal consagrado a Artemisa (deusa da caça). Esta, enfurecida com o que acontecera, ordenou a cessação dos ventos para que as naves não pudessem zarpar. A fim de apaziguar Artemisa (Diana, para os romanos), Agamenon resolveu sacrificar-lhe Ifigênia, sua filha. Artemisa, apiedada, substituiu a menina pelo animal e levou consigo Ifigênia.

A expedição chegou a Tróia, e, durante dez anos, os gregos sitiaram a cidade. No décimo ano, indisps-se Agamenon com Aquiles (por causa de uma escrava), e este se retirou da luta com seus soldados. Agamenon procurou reconquistar o seu apolo, e fez-lhe inúmeros favores, mas somente quando os troianos mataram o seu amigo Pátroclo, Aquiles aquiesceu em voltar à luta. Após muitos combates, finalmente Tróia foi destruída em consequência do conhecido estratagema: empregou-se um colossal cavalo de madeira, deixado como oferenda aos deuses, que levava em seu bojo uma quantidade de guerreiros; esses, durante a noite, deram sinal de assalto às tropas de fora da muralha que envolvia a cidade, cuja entrada, aberta com a destruição de uma parte dela, permitiu a passagem do monstruoso animal.

Após a queda de Tróia, Agamenon retornou à Grécia onde sua es-

posa, Clitemnestra, que nunca o havia perdoado pela perda da filha, tramou com seu amante Egisto, inimigo de Agamenon, a sua morte. Embora advertido das sinistras intenções da esposa, não lhes deu crédito. E, um dia, ao sair de um banho, Clitemnestra lançou-lhe um manto à cabeça e Egisto o assassinou.

Anos depois, Orestes, seu filho mais velho, ajudado pela irmã Electra, vingou-lhe a morte. Durante certo tempo, Agamenon foi venerado em Esparta como um deus. Provavelmente foi um personagem histórico que a tradição cercou de lendas, e que na *Iliada* de Homero figura como soldado valoroso, digno e austero.

Aquiles: herói grego, filho de Peleu e de Tétéis (ninfa marinha). Relata o mito que Zeus ambicionara Tétis, mas ao saber que a Nereida daria à luz um filho superior ao pai, cedeu-a a um mortal. Como as Parcas (três deusas que fiavam, dobravam e cortavam o fio da vida) prognosticassem que o filho morreria cedo, Tétis mergulhou-o nas águas do Lago Estige para torná-lo invulnerável. Assim, todo o corpo, exceto o calcanhar por onde segurou, adquiriu invulnerabilidade. Tornou-se Aquiles um jovem formoso e forte, o mais veloz nas corridas. Ao eclodir a Guerra de Tróia, temendo pela vida do filho, Tétis escondeu-o na corte de Licomedes, em Esciros, mas o astuto Ulisses, fingindo-se de mercador de jóias e armas, apresentou-se na referida corte. Ali identificou Aquiles, tal a sua experiência no manejo de armas. Mais tarde, Aquiles marchou com os gregos sobre Tróia, e tornou-se o mais famoso dos guerreiros. No décimo ano de luta capturou a jovem Briseida, que lhe foi arrebatada por Agamenon, chefe supremo dos gregos. Agastado com essa afronta, retirou-se da guerra.

Sentindo a falta de seu valioso auxílio, conseguiram os gregos persuadi-lo a ceder sua armadura e os seus guerreiros (os mirmídonas) ao seu amigo Pátroclo. Este, porém, foi morto por Heitor (irmão de Páris), que se apoderou de sua armadura.

Sedento de vingança, Aquiles reconciliou-se com Agamenon, e de armadura e escudos novos, forjados por "Vulcano" (deus do fogo e das artes metalúrgicas, para os romanos; os gregos chamavam-no Hefesto), retornou à luta, matou Heitor arrastando o cadáver em torno da sepultura do amigo Pátroclo. Quando o velho rei de Tróia, Priamo, lhe veio suplicar o corpo do filho, Aquiles, compadecido, atendeu ao seu pedido.

Pouco depois, Páris, para vingar a morte do irmão, lançou contra o filho de Tétis uma flecha envenenada que, guiada por Apolo (deus da profecia, da caça, da poesia e da

música), atingiu o calcanhar de Aquiles, a única parte vulnerável de seu corpo.

O tema das proezas de Aquiles foi bastante desenvolvido na *Iliada*, embora o poema não descreva a sua morte; porém, a *Odisséia* trata de seu funeral.

AS PROVAS DE AQUILES

No Canto XXIII da *Iliada* (Jogos em honra de Pátroclo), Homero descreve o que foram os Jogos Fúnebres mandados celebrar por Aquiles em honra de Pátroclo, os quais constaram de sete provas, realizadas no acampamento militar grego, em Tróia:

1ª) *Corrida de carros* — realizada com cinco "aurigas" voluntários (Eumelo, Diomedes, Menelau, Antíloco e Meriones). O tipo de carro foi a "biga". Os prêmios estabelecidos por Aquiles, para essa prova, eram: para o vencedor, uma mulher de formosa cintura e uma tripode de asas; ao segundo colocado, uma égua de seis anos ainda não domada e prenhe; ao terceiro, um caldeirão que não ia ao fogo, belo e brilhante como se fora novo; ao quarto, dois "talentos" de ouro; e ao quinto, um vaso de duas asas que não ia ao fogo. A prova foi vencida por Diomedes.

2ª) *Pugilato* — nessa prova Aquiles reservou para o vencedor uma mula de seis anos, resistente, não domada e muito difícil de domar; para o vencido reservou uma taça de duas asas. Aberto o voluntariado, logo se levantou um homem bravo, grande, hábil pugilista, de nome Epeu, que agarrou a mula e exclamou: "Aproxime-se o que vai levar a taça de duas asas, pois, quanto à mula, afirmo que nenhum outro aqueu a levará por vencer-me no pugilato, pois nele me jacto de ser o melhor". Dito isto, todos, mudos, ficaram em silêncio. Somente Eurialo se levantou, homem igual a um deus, e que viera de Tebas.

Cingidos, chegaram-se os adversários ao centro da arena, e, erguendo à frente um do outro as sólidas mãos, ambos ao mesmo tempo, se atracaram, e misturaram as mãos pesadas. Era terrível o estalar das mandíbulas, e o suor escorria-lhes de todos os membros. Em dado momento, Eurialo, golpeado no rosto por Epeu, não se manteve em pé por mais tempo, pois seus membros erilhantes desfaleceram. Os companheiros de Eurialo conduziram-no através da assistência, arrastando os pés, cuspidando sangue espesso, a cabeça caída para o lado, e privado dos sentidos.

3ª) *Luta* — Aquiles instituiu, pela terceira vez, outros prêmios: ao vencedor, uma grande tripode, que podia ir ao fogo, e a que os próprios aqueus davam o valor de doze bois; ao vencido, uma mulher que sabia fazer muitos trabalhos, e era apreça-

da em quatro bois. Aquiles, em pé, disse: "Levantem-se os que vão tentar mais esta prova!"

Atirou-se, então, o grande Ajax, filho de Télamo, e levantou-se também Ulisses, o astuto, conhecedor de todas as vantagens. Tendo-se cingido, dirigiram-se ambos ao centro da arena, e seguraram-se estreitamente um ao outro com os braços sólidos. Estalaram-lhes as costas sob mãos atrevidas, puxadas duramente; jorrava-lhes o suor. Nos flancos e nos ombros, intumesciam tumores purpúreos de sangue; mas eles teimavam, desejando a vitória, por causa da tripode bem feita. Nem Ulisses conseguiu fazer escorregar o outro e derrubá-lo ao solo, nem Ajax, detido pela forte resistência de Ulisses. E como já estivessem cansados, o grande Ajax disse a Ulisses: "Descendente de Zeus, filho de Laerte, astuto Ulisses, ergue-me tu ou ergo-te eu: Zeus fará o resto".

Tendo falado, ergueu-o. Mas Ulisses não esqueceu a astúcia e, com o calcanhar, bateu na barriga da perna, fez curvarem-se-lhes os membros, derrubando-o de costas, e caiu-lhe sobre o peito. Por sua vez, o resistente Ulisses ergueu Ajax, mas apenas conseguiu despejá-lo do chão, sem erguê-lo mais alto; entretanto, dobrou-lhe os joelhos, e tombaram ambos por terra, ao lado um do outro, sujando-se de pó. E, pela terceira vez, levantando-se de um salto, teriam continuado a luta, se o próprio Aquiles, erguendo-se, não os tivesse detido: "Não prossigais, não continueis a violentar-vos com esforços dolorosos, que a vitória pertence a ambos. Ficai com prêmios iguais, e parti."

4ª) *Corrida* — O filho de Peleu expôs sem tardança outros prêmios, os da corrida: uma cratera de prata trabalhada e muito superior, pela beleza, a todas as outras do mundo, era para o vencedor; ao segundo, ofereceu um boi, grande e rico em gordura; meio talento de ouro foi o último prêmio oferecido.

Para essa prova apresentaram-se três concorrentes: o rápido Ajax, filho de Oileu; o astuto Ulisses; e o filho de Nestor, Antíloco.

Quando já iam terminando o percurso, Ulisses pediu a Atena (deusa da inteligência, das artes e do saber — para os romanos era Minerva): "Escuta-me, deusa, vem em socorro de meus pés!"

Tal foi a súplica, que Palas Atena ouviu, e aligeirou-lhe os pés e as mãos. E no momento em que iam atirar-se ao prêmio, Ajax escorregou nas espalhadas bostas de bois, que, em honra de Pátroclo, Aquiles mandara sacrificar anteriormente. O excremento encheu-lhe a boca e o nariz, e a cratera foi arrebatada por Ulisses, que chegou primeiro. O brilhante Ajax ficou com o boi, e cuspidando, afastou-se dizendo: "Ai

de mim, uma deusa travou-me os passos, a mesma que até agora, como mãe, assiste Ulisses e o socorre".

5ª) *Combate armado* — A seguir, Aquiles colocou na arena uma lança de comprida sombra, bem como um escudo e um capacete, e disse: "Por estes prêmios, convidamos dois homens, os melhores, vestidos de suas armas, empunhando o bronze que fura a pele, a experimentarem-se um ao outro diante da assembleia (assistência). Aquele que primeiro, atacando, tocar a formosa pele, atingir a carne através das armas, darei esta espada cravejada de prata, muito bonita, vinda da Trácia. As outras armas levem-nas conjuntamente os dois lutadores, e nós lhes serviremos excelente repasto em minha barraca".

Levantou-se então o grande Ajax, filho de Télamo, e apresentou-se o filho de Tideu, o robusto Diomedes. Aproximaram-se, marchando um sobre o outro, e três vezes saltaram, e três vezes se lançaram, de perto. O filho de Tideu, por cima do grande escudo, não cessava de ameaçar o pescoço de Ajax com a ponta da lança brilhante. Então, temendo por Ajax, pediram os aqueus que se interrompesse a luta e recebessem ambos prêmios iguais, mas foi ao filho de Tideu que Aquiles entregou a grande espada.

6ª) *Arremesso de peso* — A seguir, Aquiles depositou um bloco de ferro bruto, e disse: "Levantem-se os que pretendem tentar mais esta prova!"

Levantou-se o belicoso Polípetes, Leonteu rival dos deuses. Ajax filho de Télamo, e o divino Epeu. Colocaram-se um atrás do outro, e arremessaram na seguinte ordem: Epeu, Leonteu, Ajax e Polípetes, que sobrepassou os concorrentes e levou, como prêmio, o bloco de ferro (que naquela época era considerado metal precioso).

7ª) *Tiro ao alvo* — Então, aos aqueiros propôs Aquiles ferro escuro, dez bipenes e dez machados. Mandou erguer o mastro de um navio de proa escura, ao longe, sobre a areia, e uma trêmula pomba, com uma corda fina, foi-lhe amarrada pela pata. Neia convidou que atirassem: "Quem acertar a trêmula pomba pegue todos os bipenes e leve-os para casa; quem tocar a corda, errando o pássaro, por ser menos destro, ficará com os machados".

Levantou-se Teucro, e logo a seguir Meriones. Agitaram-se as sortes em um capacete guarnecido de bronze, e Teucro foi o primeiro indicado por elas. Atingiu, perto da pata, a corda que prendia o pássaro, e, cortando-a, liberou a pomba. Mas, com rapidez, Meriones tirou o arco das mãos de Teucro, e havia muito tempo que tinha uma flecha preparada, enquanto Teucro fazia pontaria. Muito alto, sob as nuvens, avistava a trêmula pomba, e enquan-

to ela revolteava, feriu-a debaixo da asa, no meio do corpo. A ave, pousando no mastro do navio, deixou pender o pescoço, ao mesmo tempo recaiam-lhe as asas espessas, e não tardou que a vida dos membros lhe fugisse, e de lá despençou. As tropas olhavam e admiravam. Meriones pegou os dez bipes, e Teucro levou os machados. E assim terminaram os Jogos Fúnebres.

OS DEUSES E OS JOGOS

Entre os deuses aos quais se relacionam jogos e provas atléticas, destacamos:

Zeus (ou Júpiter) — deus supremo nas mitologias grega e romana; personificava o céu luminoso e tinha o poder de lançar raios, dissipar as nuvens e fazer cair a chuva fecundante. Seu culto se realizava nos lugares elevados, e embora todo-poderoso, onipresente e onisciente, estava submetido ao "destino". Era esposo de Juno, sua irmã (Hera, para os gregos). Na mitologia romana é Júpiter que assimilou numerosas lendas relativas à vida amorosa do pai dos deuses gregos. Do amor de Júpiter e Latona nasceram Diana e Apolo, e da cabeça de Júpiter nasceu Minerva.

A obra-prima da escultura grega, foi a famosa estátua de "Júpiter Olímpico": era criselefantina (isto é, de ouro e marfim), feita por Fidias, o maior escultor grego da antiguidade, que a esculpira para o templo de Zeus, em Olímpia, cerca de 450 a.C.. Essa estátua media 18,5m de altura, e já desapareceu há séculos. Foi considerada uma das sete maravilhas do mundo antigo.

Zeus é, sem dúvida, a maior entidade da mitologia clássica, e em sua honra eram disputados, em Olímpia, os Jogos Olímpicos, celebrados a cada quatro anos.

Apolo — o deus mais universalmente conhecido da mitologia grega (ou Febo), conduzia o carro do Sol, adorado como rei da luz, quer fosse a do dia, quer a do entendimento. Reunia, conforme os ideais gregos, tudo o que havia de mais sagrado e precioso. Era a representação da beleza, verdade, inteligência e harmonia; e por essas virtudes foi conhecido como o deus da música, da poesia, da medicina, da profecia e da caça. Nasceu na ilha de Delos. Um dos primeiros serviços que prestou à humanidade foi eliminar, com as setas forjadas por Vulcano, a enorme serpente Piton, que molestava as pessoas nas proximidades de Parnaso. É a vitória da luz sobre as trevas, simbolizada em Apolo e na serpente.

Para comemorar sua vitória, foram instituídos os Jogos Píticos em 528 a.C., e realizados em Delfos.

O oráculo de Delfos, no templo de Apolo, tinha transcendental in-



APOLO

fluência entre os gregos, e consistia num traço de união entre as comunidades gregas. Através da orientação profética da pítia (sacerdotisa do templo), Apolo fomentava alto espírito de justiça e moralidade. Foi adotado pelos latinos e, em 432 a.C., Roma já possuía um Templo de Apolo.

Pósidon — era o deus do mar, das ilhas e das praias; seu correspondente na mitologia romana era Netuno, filho de Saturno e de Réia, e irmão de Júpiter (Zeus) e Plutão. Costuma ser representado como um velho forte, barbado, com um tridente na mão; às vezes, num carro puxado por vários cavalos (ou cavalos-marinhos) e com a parte inferior do corpo em forma de cauda de peixe. Pósidon disputou com vários deuses a hegemonia sobre várias cidades. É famosa a sua querela com Atenéia (Minerva para os romanos) pela posse de Atenas, na Ática, cuja arbitragem dos deuses deu ganho de causa à deusa. Teve diferenças com Juno, a respeito da cidade de Micenas; e igualmente discutiu com Apolo a posse de Corinto.

Em sua honra foram instituídos os Jogos Istmicos, realizados de dois em dois anos no istmo de Corinto.

Hércules — herói grego, filho de Júpiter e da mortal Alomena (os gregos o chamavam Héacles).

Juno, esposa de Júpiter, enciumada, enviou duas serpentes para

matar o semideus ainda no berço, mas Hércules as estrangulou com a sua poderosa força. Foi educado pelo sábio centauro Quirón. Casou-se com Mégara, de Tebas, a quem matou num acesso de cólera, inspirado por Juno. Para expiar esse crime horrível, ofereceu seus serviços ao rei Euristeu, que lhe determinou doze trabalhos perigosos, tendo deles se desincumbido plenamente.

Entretanto, pouco depois, em outro acesso de furor, mata seu amigo Ifito. Para remir-se, teve de servir à Rainha Onfale da Lídia, durante três anos. Posteriormente, casa-se com Djanira, que mais tarde lhe oferece um manto impregnado com sangue do centauro Nesso, morto pelas mãos de Hércules. Enquanto agonizava, Nesso dissera a Djanira que o manto lhe devolveria o carinho de Hércules. Este, ao vesti-lo, verificou que o sangue era veneno mortal e procurou retirar a veste, mas esta se lhe agarrara ao corpo de tal forma que somente conseguiu arrancar porções de sua própria carne. Em sua agonia, ateou fogo a uma pira, no monte Eta, e atirou-se sobre ela, sucumbindo queimado. Em espessa nuvem, seu corpo foi transportado aos



HÉRCULES



ARTEMISA

céus, sendo transformado em deus. Assim foi venerado pelos romanos. Constituiu o símbolo clássico da força e, em sua honra, foram instituídos os Jogos Nemeus, realizados em Neméia (na Argólida).

Diana — irmã gêmea de Apolo, era a deusa da Lua, a quem os gregos chamavam Artemisa. Segundo a mitologia grega, era filha de Zeus e de Leto, e nascera na ilha de Delos. As mitologias grega e romana descrevem Diana como uma deusa simples, indiferente ao amor e infatigável caçadora. Era venerada em templos ou altares rústicos, erguidos nas selvas, onde os caçadores lhe ofereciam sacrifícios de algumas das presas obtidas. Para ela, todos os animais eram sagrados, principalmente o cervo, por sua agilidade e rapidez.

Uma das sete maravilhas do mundo antigo era o templo de Diana, em Éfeso (na Lídia), Ásia Menor. Em escavações levadas a cabo em 1867, o local exato do templo foi descoberto.

Em sua homenagem instituiu-se o ritual "Diamastigose" em certas regiões da Grécia, principalmente na Lacedemônia, que consistia em submeter os jovens a provas de re-

sistência física, defronte do altar da deusa.

Marte — deus da guerra, na mitologia romana, e identificado com Ares, da mitologia grega. Era filho de Júpiter e Juno. Entre os romanos, o episódio lendário de maior difusão era o que dizia respeito à origem dos fundadores de Roma. Quando reinava Numitor em Alba Longa, seu irmão Amúlio o destronou e expulsou do reino. Temendo que a sua sobrinha Réia Sílvia, filha de Numitor, viesse a ter descendentes, enclausurou-a no Colégio das Vestais. Marte, porém, apaixonando-se por ela, fez-lhe gerar dois filhos gêmeos: Rômulo e Remo. Amúlio ordenou então abandoná-los numa cesta, no rio Tibre. Levada pela correnteza, a cesta parou num remanso, ao pé do monte Capitólio, e, conforme a lenda, uma loba amamentou os dois meninos que mais tarde foram recolhidos por um casal de pastores. Ao chegarem à idade adulta, Marte lhes fez revelar sua origem divina e seu direito ao trono. Rômulo e Remo depuseram Amúlio e entregaram o trono ao seu avô. Por inspiração de Marte, os dois gêmeos re-

solveram fundar uma cidade junto ao monte Capitólio, pelo que se atribui a esse deus a proteção de Roma. O deus da guerra foi invocado realmente em todas as campanhas guerreiras dos romanos e, no centro da cidade de Roma, dedicaram-lhe um templo, onde se guardavam os seus sagrados venábulo. Era dever do cônsul, ao irromper uma guerra, sacudir esses venábulo ao brado de "Marte, acorda!"

EXERCÍCIOS ATLÉTICOS

Perto de Roma havia também o Campo de Marte, local de enorme extensão (três quilômetros de comprimento por um e meio de largura), onde os romanos adestravam-se diariamente nos exercícios atléticos e militares, à semelhança dos espartanos, e onde se realizavam competições esportivas. Seu atributo bélico ficou proverbial nos idiomas modernos, e o adjetivo "marcial" confirma esse atributo.

Nenhum elo era mais poderoso que a superstição para unir um povo, e os gregos eram bastante supersticiosos, embora em menor grau que os romanos.

Os jogos atléticos formavam outro elo de união, convocando para pontos fixos, e em datas certas, as populações helênicas. Os atletas, coroados de louros e decantados nas Odes de Píndaro, cumpriram bem o seu dever, na hora do perigo, e mereceram realmente as honras de triunfadores, que a arena de Olímpia lhes antecipara. Com efeito, os jogos foram, certames poéticos, musicais, artísticos, e até comerciais, mas sobretudo ginásticos, e contribuíram essencialmente para dotar essa raça helênica da agilidade física e mental que a distinguiu entre todas, na história da humanidade. ■

BIBLIOGRAFIA

- EsEFE, *História da Educação Física*. Santos, Jocelyn. *Deuses Antigos*. Livros do Mundo Interior Imp. e Exp. Ltda., 1970.
- Homero. *Ilíada*. Clássicos Garnier. Difusão Européia do Livro, 1961.
- Lima, Oliveira. *História da Civilização*. S.P.: Edições Melhoramentos, 10ª edição.
- Enciclopédia Barsa.