

# O AGÓN ESPORTIVO NA GRÉCIA ANTIGA

FÁBIO DE SOUZA LESSA\*

Universidade Federal do Rio de Janeiro  
(Brasil)

## RESUMO

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

## ABSTRACT

This paper will discuss the *agón* 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. The main source of study will consist on images from Attic vases from the Classical period (5<sup>th</sup> and 4<sup>th</sup> centuries BC).

## RESUMEN

En este artículo, estudiaremos el combate en la esfera de las prácticas deportivas griegas y defenderemos que, en la *pólis*, el deporte es el elemento de civilización, que une a los ciudadanos. La documentación

---

\* 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. Bolsista Jovem Cientista do Nosso Estado (FAPERJ).

para tal estudio serán las imágenes áticas del Período Clásico (siglos V y IV a. C.).

PALAVRAS-CHAVE:

Práticas desportivas-*Agón*-Imagens áticas-Grécia Clássica.

KEYWORDS:

Sporting practices-*Agón*-Attic images-Classical Greece.

PALABRAS CLAVE:

Prácticas deportivas-*Agón*-Imágenes áticas-Grecia Clásica.

É recorrente nas produções historiográficas contemporâneas a afirmação de que a *pólis* 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 (*agón*) já apareciam vinculados às competições esportivas, atuando na demarcação de fronteiras identitárias, isto é, evidenciando o *eu* e o *outro*. Não nos esqueçamos de que os não gregos estavam excluídos das práticas esportivas. O caráter de competitividade presente nos Jogos Helênicos se constitui em nosso objeto de estudo e será analisado a partir do estudo das modalidades esportivas (excetuando as hípicas) representadas 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 reflexión sobre o corpo, de competição (*agón*) e de poder (*arché*)".<sup>1</sup>

Defendemos que a competição (*agón*) 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".<sup>2</sup>

Passemos, agora, a nos dedicar à polissemia do termo grego *agón*. De acordo com Bailly, *agón* pode ser traduzido por assembleia, reunião, assembleia para os jogos públicos, jogos, concursos, luta, concurso de música ou poesia, jogos de ginástica.<sup>3</sup> Em sentido semelhante, Chantraine o traduz por assembleia, reunião, jogo, luta, procurar vencer nos jogos, combate, exercício.<sup>4</sup> O termo *agón* faz referência ao espectador de jogos públicos, numa alusão aos jogos fúnebres, e passa a designar arena, espaço de confronto, luta ou combate corporal,<sup>5</sup> em síntese, competição.<sup>6</sup> Assim sendo, "*agón* talvez seja mais bem traduzido simplesmente como competição. Entre outras coisas, associamos competição com a domesticação de confrontos e tensões potencialmente violentos dentro

---

<sup>1</sup> Theml (1998: 58).

<sup>2</sup> Martinez (2010: 105).

<sup>3</sup> Bailly (2000: 21).

<sup>4</sup> Chantraine (2009: 17).

<sup>5</sup> Féral (2009: 41).

<sup>6</sup> Liddell & Scott (1996: 18-19) traduzem *agón* por assembleia, batalha, ação, luta, exercício ginástico e lutar para a vitória.

dos parâmetros institucionais de regras estáveis”.<sup>7</sup> Entretanto, esse ideal de competição não se esgota no bom desempenho militar ou político; ele pressupõe a supremacia absoluta, a vitória.<sup>8</sup>

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 *areté* e o de *andreía*. Estes conceitos -de excelência e de virilidade- expressam virtudes inerentes a um herói grego.

No que concerne mais especificamente ao conceito de *areté*, 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 *areté* que se faz presente também com força na sociedade *políade*.<sup>9</sup> Pode ainda ter o sentido particular de coragem ou atos de coragem.

Vale ressaltar que “*agón* e *areté* 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 a algum tipo de performance em seus limites individuais ou coletivos.<sup>10</sup> No caso dos jogos helênicos, essas performances se constituíam em exibições públicas e competitivas nas quais o sucesso conferia prestígio e o fracasso desonra pública.<sup>11</sup> 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,

---

<sup>7</sup> Gumbrecht (2007: 56).

<sup>8</sup> Barros (1996: 8).

<sup>9</sup> Chantraine (2009: 103).

<sup>10</sup> Gumbrecht (2007: 56 e 58).

<sup>11</sup> Cartledge (2009: 316).

doce fruto do espírito,  
dou alegria aos vencedores de Delfos e Olímpia.  
Felizes aqueles a quem cerca a fama gloriosa!" (VII, 10-14)

Além de competição e excelência, as práticas esportivas pressupunham um exercício de coragem (*andreía*) dos helenos. *Andreía* se vincula ao conceito de *anér*, que referencia o homem não como *anthropos*, espécie humana, mas como macho. De acordo com Chantraine, o termo designa mais geralmente viril e corajoso.<sup>12</sup> Daise Malhadas acrescenta ainda energia, atos de coragem, idade viril e membro viril.<sup>13</sup> Concordamos que o esporte em geral e a participação em competições em particular oferecem uma ocasião de se experimentar uma forma menos guerreira de *andreía*, salientando a beleza dos corpos e as qualidades éticas que fazem o vencedor.<sup>14</sup>

Feitas as definições acima de *agón*, *areté* e *andreía*, podemos refletir sobre o trabalho com as imagens áticas que se constituirão na documentação selecionada para o estudo das práticas esportivas entre os helenos antigos. Além de permitir uma reflexão sobre diversas práticas sociais e um acesso às representações mentais dos cidadãos, as imagens são inscritas num momento histórico particular, aquele de sua produção, traduzindo, de uma 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.<sup>15</sup>

As pinturas que encontramos representadas sobre o suporte cerâmico se constituem numa 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

---

<sup>12</sup> Chantraine (2009: 85).

<sup>13</sup> Malhadas (2006: 70).

<sup>14</sup> Vigarello (2011: 20 e 43).

<sup>15</sup> Pantel; Thelamon (1983: 14-7).

mesmos estavam passando”.<sup>16</sup> Tal proposição nos remete à necessidade de contextualizar as imagens; isto porque elas devem ser entendidas como um sistema de signos criadores de significados<sup>17</sup> e, neste sentido, devem ser imediatamente recolocadas nos seus diversos contextos: cultural, histórico e social.<sup>18</sup>

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

Importante de ser destacado 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 destinatários que irão consumi-la. 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”.<sup>19</sup>

Passemos às imagens que selecionamos para estudo.<sup>20</sup> Começemos com a *kylix*<sup>21</sup> de figuras vermelhas,<sup>22</sup> datada aproximadamente de 490 a. C., cuja temática é o pugilato, o lançamento de disco e o salto em distância.

---

<sup>16</sup> Lima (2007: 35).

<sup>17</sup> Bérard (1983: 5-10).

<sup>18</sup> Frontisi-Ducroux (1994/95: 201-2 e 205).

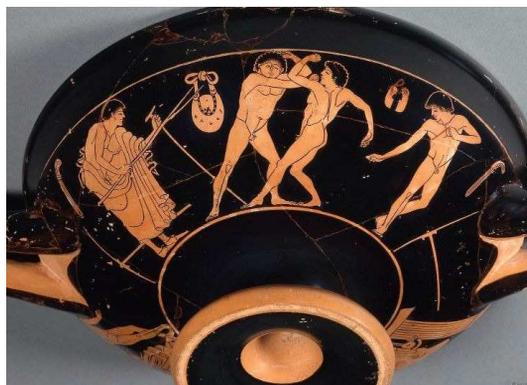
<sup>19</sup> Schmitt (2007: 46).

<sup>20</sup> 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;

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](http://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

---

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).

<sup>21</sup>Taça para beber vinho.

<sup>22</sup> O estilo chamado de figuras vermelhas, mais característico do Período Clássico, apresenta os elementos da decoração em tom claro sobre fundo escuro.

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”.<sup>23</sup>

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 dos atletas e, na mão esquerda. 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 disco nos remete ao arremesso de disco, enquanto os halteres

---

<sup>23</sup> Vigarello (2011: 39).

pendurados na parede e os enxadões no chão são associados ao salto em distância.

Observemos os atletas do pugilato que se encontram no centro da imagem. Nela vemos dois atletas de pé lutando, sob a observação do treinador. A ausência das mãos dos atletas cobertas com a *himántes*, tiras de couro que eram utilizadas para firmar a articulação do pulso e estabilizar os dedos da mão,<sup>24</sup> dificulta a identificação imediata dos atletas com pugilistas. Os movimentos dos braços dos pugilistas 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.<sup>25</sup> A luta só finalizava quando um dos adversários fosse nocauteado ou admitisse sua derrota, erguendo dois dedos de uma das mãos para sinalizar a desistência.<sup>26</sup>

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

No que se refere aos jogos de olhares, esta cena é singular, pois nos contempla com os olhares em perfil e frontal. Na representação em perfil, o receptor da mensagem não é convidado a participar da cena, sendo essa somente um exemplo a ser seguido. Já a representação em frontal permite que o

---

<sup>24</sup> Yalouris (2004: 234).

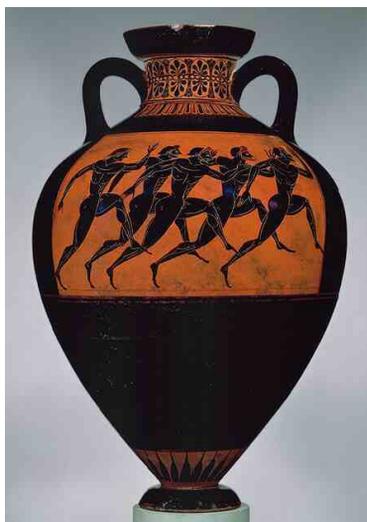
<sup>25</sup> Yalouris (2004: 239).

<sup>26</sup> Yalouris (2004: 236).

personagem dialogue com o universo exterior à cena, possibilitando a interação com o receptor. Já os 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 da cena.

Passemos à análise da imagem seguinte -Figura 2- representada em uma ânfora<sup>27</sup> de figuras negras,<sup>28</sup> cuja temática é a corrida a pé, uma das competições mais antigas dos jogos olímpicos.<sup>29</sup>

**Figura 2**



Localização: Nova Iorque – *Metropolitan Museum of Art* – inv. 14.130.12, Temática: corrida a pé, Proveniência: Não fornecida, Forma: Ânfora Panathenáica, Estilo: Figuras Negras, Pintor: Euphiletos, Data: 530-20 a. C., Indicação Bibliográfica: Valavanis (2004: 412, fig. 504); Yalouris, (2004: 182, fig. 70); Lessa (2008: 117, fig. 1); [www.metmuseum.org](http://www.metmuseum.org).

---

<sup>27</sup> Usada para armazenar e conduzir vinho, óleo e outros artigos, para servir vinho à mesa e também como urna para cinzas do morto.

<sup>28</sup> O estilo chamado de figuras negras se constitui pela apresentação dos elementos da decoração em tom escuro sobre fundo claro.

<sup>29</sup> Por se tratar de uma ânfora panathenáica, prêmio recebido pelo vencedor nas competições das Grandes Panathenéias, festa em homenagem à Athená, na face não reproduzida no artigo temos, necessariamente, a representação da deusa tipicamente armada. Uma inscrição nesta face oferece não somente a designação oficial do vaso como um prêmio, mas também a assinatura da cerâmica – *Nikias*.

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”. (VIII, 146-48)

Conforme já vimos, a ausência de vestimentas nos permite afirmar que os personagens pintados na imagem são atletas. Já a precisão das idades dos corredores é outro signo interessante enfatizado pelo pintor. Todos os cinco personagens são representados barbados,<sup>30</sup> o que evidencia serem adultos. A prática do atletismo distinguia, entre os helenos, crianças, jovens e adultos,<sup>31</sup> que somente competiam entre si.

A cena se passa num ambiente externo, pois contamos com a ausência de signos de interioridade na imagem e também pelo fato da 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.<sup>32</sup> Logo, a competição acontece no estádio, pista grega para a corrida a pé.<sup>33</sup>

A posição das pernas e braços, além do próprio movimento dos corpos dos personagens em cena, denota a sincronia necessária à prática da corrida. Esta modalidade possuía algumas regras que garantiam uma competição honrosa, como: não impedir a ultrapassagem dos adversários por meio de empurrões,

---

<sup>30</sup> O último corredor apresenta barba menos nítida de ser observada que os demais.

<sup>31</sup> Young (2004: 24).

<sup>32</sup> Yalouris (2004: 176).

<sup>33</sup> Lessa (2008: 118).

não derrubá-los ou agarrá-los, não cortar a pista obliquamente, não oferecer subornos, etc.<sup>34</sup>

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 seus corpos arremessados para frente e seus braços impulsionados para frente e para trás. Como os modernos, eles correm verticalmente, com os movimentos de perna menos arcados e seus braços confortavelmente balançando para os lados.<sup>35</sup>

Nesta imagem, 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 *agón*, da *areté* e da *andreía* 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 uma imagem relativamente coerente do que eles concebiam em matéria de virilidade, imagem frequentemente construída sobre a oposição dos gêneros, e que testemunha uma reflexão aprofundada sobre os comportamentos sociais, políticos e religiosos, em função dos grupos formadores da *pólis*.<sup>36</sup>

---

<sup>34</sup> Yalouris (2004: 176).

<sup>35</sup> Young (2004: 25).

<sup>36</sup> Vigarello (2011: 20 e 43).

## BIBLIOGRAFIA

- BAILLY, A. (2000) *Dictionnaire Grec Français*, Paris.
- BARROS, G. M. M. (1996) *As Olimpíadas na Grécia Antiga*, São Paulo.
- BERARD, Cl. (1983) *Iconographie-Iconologie-Iconologique. Étude de Lettres*, Paris.
- CALAME, Cl. (1986) *Récit em Grèce Ancienne: Enonciation et Representations des Poetes*, Paris.
- CARTLEDGE, P. (2009) *Grécia Antiga*, São Paulo.
- CHANTRAINE, P. (2009) *Dictionnaire Étymologique de la Langua Grecque*, Paris.
- FÉRAL, C. M. R. (2009) *O agón na poética aristofânica: Diversidade da forma e do conteúdo*, Araraquara (Tese de Doutorado).
- FRONTISI-DUCROUX, F. (1994/5) "L'Image et la Cité", *Métis: Revue d'anthropologie du monde grec ancien*.
- GUMBRECHT, H. U. (2007) *Elogio da beleza atlética*, São Paulo.
- LESSA, F. S. (2008) "Esporte e construção de identidades", in CHEVITARESE, A. L.; CORNELLI, G.; SILVA, M. A. O. *Tradição Clássica e o Brasil*, Brasília: 113-122.
- LIDDELL, H. G.; SCOTT, R. (1996) *Greek-English Lexicon*, Oxford.
- LIMA, A. C. C. (2007) "Pintores de Vasos em Corinto: Métis e alteridade", *Phônix*, Rio de Janeiro.
- MALHADAS, D.; DEZOTTI, M. C. C.; NEVES, M. H. M. (2006) *Dicionário Grego-Português*, Cotia/SP.
- MARTINEZ, J.-L. (2010) *La Grèce au Louvre*, Paris.
- NUNES, C. A. (trad.) (2001) *Homero. Odisseia*, Rio de Janeiro.

- PANTEL, P. S.; THELAMON, F. (1983) "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.
- PUECH, A. (1999) *Pindare. Olympiques*, Paris.
- SCHMITT, J-Cl. (2007) *O corpo das imagens: ensaios sobre a cultura visual na Idade Média*, Bauru, SP.
- THEML, N. (1998) *O Público e o Privado na Grécia do VIII ao IV séculos a. C.: O Modelo Ateniense*, Rio de Janeiro.
- VALAVANIS, P. (2004) *Games and Sanctuaries in Ancient Greece*, Athens.
- VIGARELLO, G. (2011) *Histoire de la Virilité—L'invention de la virilité: De l'Antiquité aux Lumières*, Paris.
- YALOURIS, N. (2004) *Os Jogos Olímpicos na Grécia Antiga*, São Paulo.
- YOUNG, D.C. (2004) *A Brief History of the Olympic Games*, Oxford.