

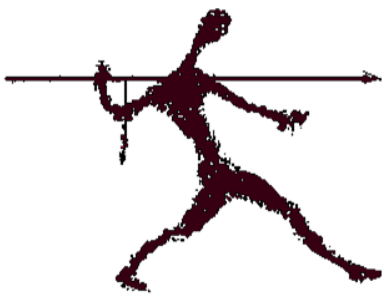
Entre o mito e a verdade: uma história do atletismo

Luciano do Amaral Dornelles

Resumo: O atletismo possui uma história curiosa que remonta as origens da própria noção do que é ser humano, o que por si só já justifica sua investigação, mas que nos carrega ao meu objetivo aqui, que é investigar os elementos históricos do atletismo que tornam este esporte a base para praticamente todas as manifestações corporais no esporte pós-moderno. Não tenho a pretensão de encerrar todas as possíveis histórias numa apenas, assim faço uso dos mais de 30 anos em que me dedico à prática e estudo desta modalidade tão única e especial para ilustrar e esclarecer sua importância e relevância histórica. Este é um ensaio que possui um cunho metodológico fundamentado nos estudos culturais, com a análise realizada numa revisão de literatura e nos artefatos culturais recuperados sobre o atletismo. Na história do atletismo encontramos uma noção da própria humanidade, seus mitos da criação do universo, do planeta e do ser humano e nos jogos olímpicos antigos, com as diversas mitologias de deuses, semideuses, heróis e monstros. Histórias tão inspiradoras que tornam a prática do esporte muito mais do que apenas a realização de um feito esportivo, mas também nos eleva ao patamar dos escolhidos pelos deuses para representar o melhor da humanidade. Assim é este esporte, meio mitológico e meio competição, onde a humanidade buscou ao longo do tempo medir-se em força, velocidade e resistência para encontrar os melhores representantes mortais que mereciam um lugar no panteão heroico não só helênico, mas de todos os povos.

Palavras-chave: Atletismo; Mitologia; Esportes.

1 INTRODUÇÃO



O atletismo não é apenas a primeira modalidade esportiva que o ser humano praticou, é a atividade responsável pela sua sobrevivência durante muitos séculos. Podemos pensar que a existência do humano na face do Mundo se deve em grande parte ao desenvolvimento que a prática de atividade física trouxe para seu

Figura 1 - Pintura rupestre de atletismo. Fonte:
<http://www.lascaux.culture.fr/#/fr/00.xml>

cotidiano.

Arqueólogos e paleontólogos, mesmo unindo seus esforços não conseguiram precisar, com exatidão, o período geológico do aparecimento do homem na Terra. Concordam que isso se deu a milhares de anos, que inicialmente a habitação foi precária e evoluiu das cavernas e habitações lacustres sustentadas por palafitas dos homens pré-históricos, as *ocas* e *tabas* dos nossos índios e, mais recentemente, evoluiu para casas e apartamentos nos edifícios modernos das nossas cidades, ou seja, para garantir sua sobrevivência, a humanidade desde seu início teve de colocar a inteligência a seu serviço, lutando sempre contra dois obstáculos: A intempérie e o meio hostil.

Muitas das provas atléticas que hoje conhecemos foram, originalmente, criadas a partir das habilidades necessárias para a sobrevivência daquele homem primitivo. Tinha que correr para perseguir ou escapar de seus inimigos, quer fossem feras famintas ou homens pertencentes a grupos rivais, além do que ele tinha que atacar animais para obter alimentos e vestuário. Assim, não é difícil imaginar que as corridas tomaram forma de provas de velocidade, tanto de grandes distâncias quanto as corridas mais curtas, e até com obstáculos, quando deviam saltar sobre pedras e outros impedimentos.

Com os mesmos objetivos, aquele homem primitivo lançou pedras e paus, e estes lançamentos foram a gênese do que hoje conhecemos como as modalidades do disco, peso, dardo e martelo. A necessidade de saltar sobre correntes d'água e grandes pedras deu origem, por sua vez, aos saltos em distância, salto com vara e o salto em altura. Neste breve exercício de imaginação e observando o nosso selvagem, somadas as informações dos historiadores, podemos deduzir o seguinte: *O exercício físico nasceu com o homem, e momentos após nasceu a prática do atletismo* (CARON; BLOOM; PODLOG, 2017) (LINDGREN; ANNERSTEDT; DOHSTEN, 2017).

Dito isto, venho então nesta pesquisa investigar os elementos históricos do atletismo que tornam este esporte a base para praticamente todas as manifestações corporais no esporte pós-moderno.

2 ASPECTOS METODOLÓGICOS

Esta investigação postula sua inserção no campo dos Estudos Culturais, em sua articulação com a Educação Física. Ainda que não seja minha intenção fazer uma retomada da emergência dos Estudos Culturais contemporâneos, vale destacar que o surgimento deste campo inter, trans ou

antidisciplinar, conforme referido por Cevasco (2003) deve ser entendido na sua relação com “o boom no âmbito da cultura popular e o seu significado na vida das sociedades ocidentais a partir dos anos 1960” (THOMPSON, 2005). Para o autor, houve uma ampliação vertiginosa do mercado de cultura popular após a Segunda Grande Guerra, desde os anos 1960, a cultura popular influencia o jovem na definição de sua identidade “pelo seu gosto, especialmente em vários gêneros midiáticos, como tipos de música e estilos associados” (ibidem). (CEVASCO, 2003).

Existem vários conceitos que podem ser eixos de análise da futura pesquisa, conceitos que se diluem durante o desvelar desta proposta de projeto, mas que pretendo concentrar em três grandes eixos que se entrecruzam: Representação, identidades e cultura esportiva.

Sendo assim, na primeira seção deste trabalho, busco introduzir algumas discussões acerca dos conceitos que circundam a Educação Física e o esporte atletismo e sua relação com os estudos culturais. São presentes as referências aos textos “Representation: Cultural Representations and Signifying Practices” (HALL, 1997b), “A identidade cultural na pós-modernidade” (HALL, 2005), “Identidade e diferença. A perspectiva dos Estudos Culturais” (SILVA, 2000) e “A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo” (HALL, 1997a). É possível dizer que foi a partir desses conceitos que surgiram minhas primeiras indagações que levaram aos objetivos e teorizações nos estudos culturais.

Na sequência do estudo, pretendo dar conta de uma discussão sobre a análise dos mitos presentes neste esporte e em como essas histórias contribuem para o estudo da Educação Física.

3 ASPECTOS HISTÓRICOS

O atletismo, em suas distintas modalidades de Corridas, Saltos, Lançamentos e Arremessos é um esporte universalmente conhecido desde muitos séculos atrás. Reafirmo que a história do atletismo começa com a própria noção do que é *humanidade*, é muito tênue a membrana que separa a prática do atletismo da atividade diária do início dos tempos humanos. O homem primitivo corria, saltava e arremessava por necessidade ou em defesa própria, e até mesmo, acredito, por prazer. Seu cotidiano se resumia a sobreviver o tempo suficiente para crescer e procriar, sendo o uso das habilidades corporais cada vez mais importante neste mundo inóspito. A história das corridas, saltos e arremessos em seus primórdios, confunde-se com a própria história da Educação Física, num tempo em que homens e feras lutavam pela vitória de ver o dia seguinte.

Não vou me ater a cada avanço da história humana, mas é importante ressaltar que nos povos mais antigos, sejam eles sumérios, mesopotâmicos, egípcios, chineses ou persas, vamos



Figura 2 - Hieróglifos representando as atividades físicas no antigo Egito. Fonte: <http://www.portalsaofrancisco.com.br/alfa/antigo-egito/antigo-egito-5.php>

encontrar as atividades físicas e um arremedo do que podemos chamar de “atletismo” com um fim eminentemente obreiro, pois o homem nessas sociedades procurava adestrar-se através das atividades *atléticas* para o combate, como nos mostram alguns hieróglifos egípcios de aproximadamente 3500 anos a.C. (ao lado).

Como a ideia é comparar estas atividades físicas com as modalidades esportivas, então precisamos definir como o atletismo começou a ser praticado como esporte. De todos os lugares e épocas, temos os primeiros registros do esporte competitivo no berço da sociedade ocidental, o mundo grego antigo (um período que engloba desde 3000 a.C. até à dominação romana em 146 a.C.), sendo que a menção a jogos festivos em honra aos deuses é feita desde 2500 a.C. Os primeiros registros gregos sobre competições atléticas datam do século X a.C. durante o reinado de *Iphitos*¹ no noroeste do Peloponeso. Estes registros finalmente culminam com a época esplendorosa da Grécia (Hellas²) e com a exaltação dos *Jogos Olímpicos Antigos*.

O primeiro registro de uma *Olimpíada*³ - que tem esse nome devido à cidade de Olímpia na Grécia, onde eram realizadas as maiores competições na época - é de 1º de julho de 776 a.C., onde aconteceram as competições de corridas de velocidade (estádio), corridas duplas (dois estádios), corridas de 24 estádios (4.614 m), salto em distância e lançamento de disco e dardo. Alguns reis escreveram em uma pedra no templo de Hera um acordo de paz que abrangeria toda a Grécia durante a realização dos jogos. Tamanha importância da competição pode ser compreendida pelo calendário grego, que era contado por Olimpíadas, de quatro em quatro anos, é provável que a data real da origem dos jogos seja muito mais antiga, afinal a história grega é repleta de lendas misturadas com fatos. Porque falar de Olimpíadas num texto sobre Atletismo? Os jogos Olímpicos

¹ Segundo conta a história, em 884, a.C o rei de Elis, Iphitos, querendo acabar com a guerra entre Atenas e Esparta, foi pedir conselhos no oráculo de Delphi – ou Delfos (onde se acreditava que sacerdotes estabeleciam contatos entre mortais e deuses). No oráculo, ele recebeu a mensagem de que, para amenizar as desavenças, era necessário criar jogos de paz em Olímpia. Assim, começou uma jornada e foi criada a trégua olímpica (GLOBO, 2004, p.1).

² O nome Hellas vem de ‘Hélade’, ou ‘Terra dos Helenos’, que por sua vez deriva de ‘Héllen’, filha de Deucalião e Pirra, e neta do Titã Prometeu, personagens mitológicos. Os helênicos, em oposição aos bárbaros, acreditavam-se oriundos de um tronco familiar Titânico (BAUMAN, 2008, p.4).

³ Olimpíada é um sinônimo dos Jogos Olímpicos.

são o ponto alto do esporte mundial, movimentam bilhões de espectadores e milhares de atletas, motivo bastante justo para tratarmos da história olímpica num adendo à própria história do atletismo.

Os gregos contavam o tempo a partir de um grande número de festividades que faziam em honra as suas divindades, patrocinadas pelas cidades e inseridas no calendário oficial. Estas eram festas cívicas e ao mesmo tempo religiosas, isto além dos concursos que envolviam aspectos atléticos, nos quais era medida a preparação física dos concorrentes, e aspectos artísticos, que avaliavam o talento dos concorrentes na dança, no teatro e na música. É nesse contexto que se inserem os quatro mais importantes jogos da Grécia Antiga: os *Jogos Pan-Helênicos*, festividades de ordem religiosa que compreendiam quatro grandes competições - os **Jogos Olímpicos, Píticos, Ístmicos e Nemeus** – que eram realizados para celebrar homenagens aos principais deuses: Zeus, em Olímpia – Os Jogos Olímpicos; Apolo, em Delfos – Os Jogos Píticos; Poseidon, em Coríntio – Os Jogos Ístmicos; e Hércules⁴, em Nêmea – Os Jogos Nemeus. Estes jogos aconteciam um por ano, ou seja, eles funcionavam em ciclos de quatro anos (origem do ciclo olímpico de quatro anos).

Os jogos aconteciam exclusivamente pelos elementos masculinos da sociedade grega, tanto os participantes como toda plateia que seguia atentamente os jogos apenas deveria ser constituída por homens gregos e livres, estando completamente vedados aos escravos e as mulheres. A única exceção a esta rígida regra era a presença da sacerdotisa de Deméter⁵, que assistia a todos os espetáculos, acomodada no seu altar de mármore. Além dos Jogos Pan-Helênicos, outras celebrações aconteciam em forma de Jogos, como os **Jogos Heranos**, dedicados à deusa Hera, esposa de Zeus, com a participação exclusiva de mulheres; e os jogos **Fúnebres**, considerados os mais antigos e talvez precursores de todos estes Jogos antigos, dedicados aos mortos e que possuem um relato de Homero na *Ilíada*, sobre a homenagem a Pátroclo (mais adiante voltarei a citá-lo); as **Panatéias**, eventos realizados em honra a Athena, para os quais foram construídos diversos prédios, o principal destes prédios foi o estádio *Panathinaikos* na cidade de Atenas, erguido por volta de 330 a.C.

⁴ Hércules ou Hércules. Segundo Zacharakis (1995, p. 77), “o nome *Heracles*, em grego significa ‘Hera-Cleos’, glória de Hera, isto é, aquele que luta pela glória da deusa Hera; o companheiro, o amigo, o defensor, o apóstolo da deusa, o sacerdote do seu culto”. No entanto, nas narrativas das doze tarefas vemos que Heracles não luta em nenhum momento pela glória de Hera, muito pelo contrário, a esposa ciumenta de Zeus é sua grande antagonista.

⁵ Deméter ou Demetra na mitologia grega, é a deusa da agricultura, uma olímpica, filha de Cronos e Reia. É deusa da terra cultivada, das colheitas e das estações do ano. É propiciadora do trigo, planta símbolo da civilização. Na qualidade de deusa da agricultura, fez várias e longas viagens com Dioniso ensinando os homens a cuidarem da terra e das plantações. Pouzadoux, 2001.

O Estádio Panathinaikos, também chamado Kallimarmaron (“o belo marmorizado” apelido recebido pelos atenienses), é um estádio de atletismo situado em Atenas, construído inteiramente em mármore branco do Monte Pentélico. O estádio foi reconstruído e ampliado por *Herodes Ático* no século II a.C., para abrigar 50 mil espectadores (GODOY apud RUBIO, 2002, p.131).

Como a origem dos jogos remonta a própria ocupação do Peloponeso pelos Dórios, marcada por uma violenta invasão que destruiu a civilização minoica que havia se estabilizado no local, apenas um resquício da civilização minoica ficou para os helenos, a tripla celebração, pois homenageavam seus três maiores heróis: **Zeus, Pélops e Heracles**, reconstruindo a noção tríplice matriarcal: a Deusa primordial (a Lua) e suas representações divinas como **Atena** (Lua crescente), **Afrodite** (Lua cheia) e **Hera** (Lua minguante). Assim como aos vencedores da corrida do stadium, eram compostas *Odes Olímpicas*: narrativas da sua vitória e pela qual seriam conhecidos a partir de então.

Como já destacado anteriormente, a origem destes jogos se perde na história helênica. Contudo, como teoria, provavelmente estes jogos tenham começado como festividades eminentemente religiosas, e com o passar do tempo foram adquirindo um caráter mais esportivo. Esta imprecisão da origem dos jogos se deu pelas características dos próprios povos que formaram a sociedade helênica, muito ligada ao culto místico e lendário, o que fez com que as histórias contadas fossem intrinsecamente ligadas com lendas contadas de pessoa para pessoa – história oral. A seguir, explicarei algumas das possíveis origens dos jogos.

ZEUS – O DEUS DOS DEUSES

A mitologia grega como um todo tem a sua origem na ilha de Creta e na civilização *minoica*, chamada assim em referência a **Minos**, um lendário rei cretense, mas que muitos historiadores acreditam ser também o nome de título de rei em Creta (assim como **César** se tornou título de imperador em Roma). Os cretenses possuíam um sistema sócio-político matriarcal, ou seja, a mulher é quem era a chefe da tribo, e por extensão do Estado. Era a mulher que dominava os assuntos religiosos, políticos e sociais, exercendo funções de liderança e com total independência em relação aos homens, que ocupavam uma posição inferior na sociedade. Vejamos porque, segundo Zacharakis, a sociedade minoica se constitui dessa maneira:

A formação em sociedade foi a primeira necessidade do homem primitivo. E, ainda, o homem observou que em seu ambiente limitado existia a mulher que possuía o poder da

reprodução, a força de produzir vida, semelhante àquela da terra, com a influência da lua. A mulher gerava filhos e seu período ginecológico era de 28 dias, em número igual ao ciclo das fases da lua; como também foi notado que as fases da vida da mulher correspondiam àquela da lua: moça-virgem (lua nova), mulher-madura (lua cheia) e anciã (lua velha). Esta semelhança impõe ao homem a consideração e o respeito à mulher elevando-a a uma posição superior e mais próximo ao divino. E em consequência de ser a mulher mais e mais constante no ambiente da convivência, foi atribuído a ela o poder de chefia do ambiente e da sociedade. Desde então a mulher ganhou posição prestigiada e foi considerada a chefe da comunidade. (...) (ZACHARAKIS, 1995, p. 20).

O grande deus dos cretenses é então uma deusa: **Deméter** (*dan-mater*, que significa terra-mãe), também conhecida simplesmente por “a Deusa”. Ela era uma deusa tríade, ou seja, era formada por três diferentes representações que estavam associadas a fase da lua, que por sua vez, estavam associadas as diferentes fases da mulher. Então a Deusa na sua fase de virgindade era representada por **Athena**, em sua fase de maturidade por **Afrodite**, e em sua fase de anciã por **Hera**.

Com o gradativo domínio dos aqueus no Peloponeso, e após a violenta invasão Dória, houve um enfraquecimento da cultura minoica, e o sistema político-social, de matriarcal passou a ser patriarcal. Assim, com o homem no poder, Zeus passa a ser o supremo-chefe do **Olimpo**, e para a poderosa Hera do passado, resta-lhe o papel de esposa e companheira fiel, e a Deusa, Démeter, o papel de Mãe da agricultura. Atena e Afrodite restringiram-se a filhas de Zeus. Na cultura minoica, Zeus não era cultuado pela população geral, mas apenas em pequenos cultos minoritários que o viam como um semideus que acabara sendo morto. Os primeiros registros de seu nome estão no grego minoico, nas formas *di-we* e *di-wo*.

Zeus, referido poeticamente pelo vocativo *Zeus pater* (“Ó, pai Zeus”), este mesmo deus é conhecido por este nome em sânscrito (*Dyaus/Dyaus Pita*), latim (*Júpiter*, de *Iuppiter*, do vocativo proto-indo-europeu **dyeu-ph₂tēr*). Para os gregos e romanos, o deus do céu também era o deus supremo. Zeus é a única divindade do panteão olímpico cujo nome tem uma etimologia tão evidentemente indo-européia.

Zeus é filho de Cronos e Réia (O pai Céu e a mãe Terra), e descendente direto de Uranus, o primeiro dos deuses. Cronos teve diversos filhos com Réia: Héstita, Deméter, Hera, Hades e Poseidon, porém engoliu-os todos assim que nasceram, sabendo que havia sido amaldiçoado por sua mãe Gaia ao não libertar os irmãos do tártaro e preferir reinar sozinho: “você também, filho meu, será deposto do trono por um dos seus filhos!”. Temendo a realização dessa profecia, Cronos

fez como o pai: arranhou um jeito de eliminar os filhos que lhe dava sua esposa Réia. Cada vez que nascia um, ele o devorava. (POUZADOUX, 2001).

Quando Zeus estava prestes a nascer, Réia procurou Gaia e concebeu um plano para salvá-lo, para que Cronos fosse punido por suas ações contra Uranus e seus próprios filhos. Réia deu à luz a Zeus na ilha de Creta, e entregou a Cronos uma pedra enrolada em roupas de bebê, que ele prontamente engoliu. Réia teria escondido Zeus numa caverna no Monte Ida, na ilha de Creta. De acordo com as diversas versões da história, ele teria sido criado:

- por Gaia;
- por uma cabra chamada Amaltea, enquanto um pelotão de *Kouretes* – “soldados”, ou “deuses menores” - dançavam, gritavam e batiam suas lanças contra seus escudos para que Cronos não ouvisse o choro do bebê;
- por uma ninfa chamada Adamantéia; como Cronos era senhor da Terra, dos céus e do mar, ela o escondeu pendurado por uma corda de uma árvore, de modo que ele, não estando nem na terra, nem no céu e nem no mar, teria ficado invisível para seu pai;
- por uma ninfa chamada Cinosura; como agradecimento, Zeus a teria colocado em meio às estrelas.
- por Melissa, que o amamentou com leite de cabra e mel;
- por uma família de pastores sob a condição de que suas ovelhas fossem salvas dos lobos.

Após chegar à idade adulta, Zeus forçou Cronos a vomitar primeiro a pedra que lhe havia sido dada em seu lugar - em Pito, sob os vales do Parnaso, como um sinal para os mortais: o Ônfalo, “umbigo” - e em seguida seus irmãos, de acordo com a ordem em que haviam sido engolidos. Em algumas versões, Métis deu a Cronos um emético para forçá-lo a vomitar os bebês, enquanto noutra o próprio Zeus teria aberto com um corte a barriga de Cronos. Após dez anos de luta, a guerra ainda continuava. Gaia decidiu ajudar Zeus e seu grupo, revelando-lhe o conteúdo de uma velha profecia: “Você não poderá nunca vencer o exército de seu pai sem o auxílio dos Ciclopes e dos outros gigantes. Desça, pois, às profundezas do Tártaro, onde estão encerrados. Liberte-os, e eles lhe darão o trovão, o relâmpago e o raio!”. Zeus seguiu esse conselho e, após matar Campe, o monstro que os vigiava, libertou todos os seus “tios”. Para mostrar seu agradecimento, os Ciclopes lhe presentearam com o trovão e o raio, que haviam sido escondidos anteriormente por Gaia. Zeus então, juntamente com seus irmãos e irmãs, os Gigantes, Hecatônquiros e Ciclopes, depuseram Cronos e os outros Titãs, durante a batalha conhecida como Titanomaquia. Os Titãs, após serem derrotados, foram

despachados para o Tártaro, enquanto um deles, Atlas, foi condenado a segurar permanentemente o céu.

Após a batalha contra os Titãs, Zeus dividiu o mundo com seus irmãos mais velhos, Poseidon e Hades: Zeus ficou com o céu e o ar, Poseidon com as águas e Hades com o mundo dos mortos (o mundo inferior). A antiga Terra, Gaia, não podia ser dividida, e portanto ficou para todos os três, de acordo com suas habilidades - o que explica porque Poseidon era o “sacudidor da terra” (o deus dos terremotos), e Hades ficava com os humanos que faleciam.

Gaia, no entanto, não aprovou a maneira com que Zeus tratou os Titãs, seus filhos; logo após assumir o trono como rei dos deuses, Zeus teve de combater outros filhos de Gaia: o monstro Tífon e a Équidna. Zeus derrotou Tífon, aprisionando-o sob o Monte Etna, porém poupou a vida de Équidna e seus filhos.

Zeus era irmão e consorte de Hera. Com ela teve três filhos: Ares, Hebe e Hefesto, embora alguns relatos afirmem que Hera teria tido-os sozinha. Algumas versões também descrevem Ilitia e Éris como filhas do casal. As conquistas amorosas de Zeus, no entanto, entre ninfas e as mitológicas progenitoras mortais das dinastias helênicas são célebres. A mitografia olímpica lhe credita com uniões com Leto, Deméter, Dione e Maia. Entre as mortais com quem ele teria se relacionado estavam Danae, Alcmena, Calisto, Antíope, Égina, Sêmele, Ganimedes, Io, Europa e Leda.

Diversos mitos mencionam o sofrimento de Hera com o ciúme gerado por estas conquistas amorosas, e a descrevem como uma inimiga consistente das amantes de Zeus e de seus filhos. Por algum tempo uma ninfa chamada Eco foi encarregada de distrair Hera falando incessantemente, afastando assim sua atenção dos casos amorosos de seu marido; quando Hera descobriu o estratagema, condenou Eco a repetir permanentemente as palavras de outras pessoas.



Figura 3 - Péllops na corrida de carros. Fonte: <http://alinguagemdacruz.blogspot.com>

PÉLOPS – O PREFERIDO DOS DEUSES

Outra lenda é a do bisavô de Heracles (o avô de seu pai Anfitrião), **Péllops**. Sua história é por si só incrível. Péllops foi morto por seu pai, Tântalo, que esquartejou seu corpo e ofereceu-o aos deuses olímpicos, desejoso de granjear seus favores após demonstrar sua esperteza em ludibriá-los. A deusa Demeter, profundamente deprimida pelo rapto de sua filha Perséfone, por Hades, aceitou a oferenda e comeu o ombro esquerdo da vítima, mas os demais deuses perceberam e condenaram a

atitude de Tântalo⁶. Primeiramente trouxeram Pélops de volta à vida, restaurando seu ombro com uma peça de marfim fabricada por Hefesto. Para compensar a perda que sofrera, tornaram sua aparência mais bela do que era antes de ser morto.

Ele então deixou sua terra natal, a *Lídia*, e emigrou para a Grécia, instalando-se na região



Figura 4 - Arte Prehelénico. Civilización Cretomícénica /Arte /Homines. Fonte: www.homines.com

posteriormente chamada de Peloponeso (em sua homenagem). Já em sua nova moradia, Pelops apaixonou-se por *Hipodâmia*, a filha de *Oenomaus* rei de Pisa. A princesa ficara conhecida por sua

beleza e pela grande quantidade de pretendentes que a cortejavam. Ao consultar o *Oráculo*, o rei Enômao ficou sabendo que seria morto pelo seu genro, então decidiu não permitir que sua filha viesse a se casar. Porém, para satisfazer ao desejo dos muitos pretendentes, concordou em realizar uma prova de corrida de carros, durante a qual ele tentava acertar os concorrentes com uma lança. Ele estabeleceu que a autorização para o casamento só seria concedida como prêmio a quem o vencesse na tal corrida (RUBIO, 2002, p.131). O rei tinha cavalos divinos presenteados pelo deus *Ares*, e com esses animais havia vencido facilmente os doze primeiros candidatos, dos quais cortara as cabeças e as pendurara na porta de sua casa, para desencorajar os possíveis futuros interessados. Conseguiu acabar com as esperanças de quase todos, menos de *Pélops*, que conseguiu fazer o que nenhum dos pretendentes havia feito: Despertar a paixão de Hipodâmia.

Com sua ajuda, Pélops suborna *Mirtilo*⁷, o cocheiro do rei, que assim sabotou o carro de Oenomaus e assegurou a vitória do pretendente. A sabotagem causou um acidente que veio a

⁶ Quanto a Tântalo, foi atirado nas profundezas do Tártaro para sofrer uma punição terrível. Mergulharam-no até o pescoço num lago, debaixo de uma árvore com galhos carregados de frutas maduras. Apesar disso, ele nunca saciaria sua sede nem mataria sua fome. A água recuava mal ele aproximava os lábios secos. Quando estendia a mão para colher uma fruta, os galhos se erguiam. (POUZADOUX, 2001).

⁷ Myrtilus aceitou a proposta e sabotou o carro de Oenomaus que resultou na morte do rei. Porém, Pelops não cumpriu a promessa feita devido a uma traição de Mirtilus, e enquanto tentava matá-lo, Myrtilus lançou uma maldição sobre Pélops e Hipodâmia que iria além de todos os seus descendentes. A maldição lançada por Myrtilus sobre o casal haveria

vitimar Oenomaus, conforme o Oráculo havia previsto. Pélops venceu o desafio do rei, ganhou a noiva e posteriormente o trono. Em honra aos deuses Pélops instituiu os *Jogos Olímpicos*.

HERACLES E SUAS TAREFAS

Quanto a Heracles⁸, sua importância histórica é grandiosa. Possui várias versões de sua mitologia, o que nos dá a entender que era muito lembrado mesmo com o passar dos séculos. Num primeiro momento iniciou sua ação como sacerdote de Hera na ilha de Creta, após estendeu seus domínios para outras regiões conforme progredia o avanço da nova civilização micênica que se formou após a minoica. A princípio, seus feitos estavam concentrados na região próxima a Tebas (como podemos verificar pelos seis primeiros trabalhos), mas com o crescimento de sua popularidade, todos os povos desejavam se identificar com a imagem do herói, e cada um deles dava um jeito de criar um mito (ou modificar outro) para provar que suas raízes e descendência tinha origem em Heracles. Por isso, os inúmeros feitos e proezas de Heracles não tinham uma sequência lógica (ainda que dentro da lógica temporal do próprio mito, e não histórica).

Assim, apesar dos esforços, os mitólogos, poetas e dramaturgos não conseguiram colocar os mitos de Heracles numa ordem hierárquica coerente, e seus mitos surgem sob várias formas, de acordo com a época, a região, e a subjetividade dos artistas. Pois, como já foi dito, o mito não é estático, mas sim uma matéria em eterna mutação, que se mantém viva através da História, mesmo além de seus povos de origem.

Resgatei algumas destas lendas, e as trago para podermos fazer uma análise da gênese formadora dos Jogos Olímpicos, que por consequência nos serve de partida para a origem do atletismo enquanto esporte organizado. A primeira lenda fala que em 1.496 a.C., Heracles, filho do poderoso Zeus com uma mortal (Alcmene, esposa de Anfitrão), parte em busca de seu lugar entre deuses, tendo que realizar doze tarefas consideradas impossíveis para os mortais⁹. Sua jornada foi a

de produzir resultados trágicos na família de Pélops. Dois dos filhos de Pelops, Atreu e Tiestes, mataram Crisipo, seu filho favorito que herdaria o trono. Além disso, Atreu serviu os filhos de Tiestes num banquete, acumulando as maldições que viria a atingir seus netos, Agamenon, Menelau, Egisto e Orestes. Durante o governo de Pélops, seu reino dominou toda a península do sul da Grécia, que passou a se denominar Peloponeso.

⁸ Heracles: Descendente de Hera. Indica uma pessoa que aceita para si tarefas das quais os outros tendem a fugir, pois acredita sem reservas na sua força física ou mental. Após a invasão romana passou a ser chamado de Hércules.

⁹ A mais antiga menção aos “trabalhos” de Heracles está na *Ilíada* (Il. 8.362-9). Há alguma controvérsia, entre os mitógrafos, quanto ao número de trabalhos; em geral, segue-se a única fonte que relata sistematicamente todos os trabalhos, em número de doze: **1 – Matar o Leão de Neméia**. Um leão gigantesco, quase invulnerável, devastava a região de Neméia, próxima à cidade de Micenas. Hércules tentou matá-lo com sua clava e com seu arco, sem sucesso. Então, encurralou o animal e o estrangulou até a morte. Realizado o primeiro trabalho, o herói tirou a pele do leão e

cabo por um capricho da deusa Hera, a esposa enciumada de Zeus, cuja ira com a declaração do marido de que o primeiro filho nascido dentre os Perseidas, isto é, o primogênito na descendência de Perseu, se tornaria rei, resolveu prejudicar a gestação de Alcmena retardando o nascimento do bebê Heracles. O bebê somente pode nascer após 10 meses de gestação. Hera também favoreceu o nascimento prematuro de Euristeus, primo de Heracles, que nasceu com 7 meses. A ira de Hera com o pequeno Heracles foi tanta que lhe mandou duas serpentes ao berço do recém-nascido. Este, porém, sem grande esforço, estrangulou as cobras, mostrando desde cedo possuir uma força descomunal. Heracles cresceu, mas Hera continuou a persegui-lo e usou seus poderes para provocar um acesso de loucura no herói, que acabou matando a própria esposa e os filhos. Quando recuperou a razão, procurou o Oráculo de Delfos – o mais famoso templo de consulta às divindades gregas – para buscar orientação sobre como enfrentar a tragédia.

passou a usá-la como manto – O Leão morto deu origem à constelação de mesmo nome. **2 – Acabar com a Hidra de Lerna.** Na cidade de Lerna, vivia uma enorme serpente com nove cabeças, uma delas imortal. Hércules decepou oito cabeças e Iolau, seu sobrinho, queimou as feridas para elas não nascerem mais. A cabeça imortal foi enterrada num buraco fundo. Ao molhar suas flechas no sangue da Hidra, o herói as tornou venenosas. **3 – Capturar o Javali de Erimanto.** Um javali aterrorizava as vizinhanças do monte Erimanto, no noroeste da Arcádia. Enorme e feroz, ele matava quem cruzasse seu caminho. A tarefa era capturá-lo vivo. O animal foi cercado e, quando se cansou, foi dominado por Hércules. **4 – Capturar a Corça da Cerinéia.** No monte Cerineu - também próximo da região da Arcádia - havia uma corça com chifres de ouro e pés de bronze. Ela era muito veloz e tinha que ser capturada viva. Hércules a perseguiu por um ano até os confins do mundo conhecido. Finalmente a capturou durante a travessia de um rio. **5 – Matar as Harpias do Estínfale.** Num bosque às margens do lago Estínfale, no norte da Arcádia, escondiam-se aves que, além de devorar as colheitas da região, também atacavam os homens. Para matá-las, Hércules primeiro usou um címbalo (antigo instrumento de cordas) para atraí-las. Assim que as aves saíram do bosque, o herói pôde atingi-las com suas flechas venenosas. **6 – Limpar os Estábulos de Áugias.** Áugias, rei da Elide, região a oeste da Arcádia, tinha grandes rebanhos de cavalos (ou gado, conforme a versão), mas não cuidava de seus estábulos, que acumularam uma colossal quantidade de estrume ao longo dos anos. Hércules conseguiu lavá-los num só dia, usando a água de dois rios, cujos cursos desviou com sua força. **7 – Dominar o Touro de Creta.** Por vingança, Poseidon, deus do mar, havia deixado louco um lindo touro pertencente ao rei de Creta, uma ilha grega. O animal devastava os campos da região e Hércules foi até lá para dominá-lo. Após controlar o touro, o herói precisou nadar de Creta até o continente levando a fera consigo. **8 – Prender as Éguas de Diomedes.** Diomedes - filho de Ares, deus da guerra - vivia na Trácia (região hoje pertencente à Turquia e à Bulgária). Ele tinha quatro éguas ferozes e carnívoras, que alimentava com os estrangeiros que apareciam em suas terras. Hércules capturou as éguas e, notando que elas estavam famintas, serviu-lhes Diomedes como refeição. **9 – Pegar o Cinto de Hipólita.** Hipólita era rainha das amazonas, tribo de mulheres guerreiras que viviam perto do mar Negro. Ela tinha um belo cinto, desejado pela filha de Euristeus. A mando do rei, Hércules convenceu Hipólita a lhe entregar o objeto, mas Hera incitou as amazonas à guerra e o herói teve que matar a rainha. **10 – Recolher os Bois de Gérion.** Gérion, um gigante de três cabeças, vivia na ilha de Eritia (possivelmente perto de Cádiz, no sul da Espanha) e possuía um numeroso rebanho de bois. Os animais eram guardados por um pastor monstruoso, Euríon, e seu cão, ambos com diversas cabeças. Após matar a dupla, Hércules acabou com Gérion, usando sua clava, e entregou os bois a Euristeus. **11 – Colher os Pomos de Ouro.** As maçãs de ouro ficavam num jardim desconhecido e Hércules vagou o mundo atrás delas. Segundo alguns textos mitológicos, quem finalmente encontrou os pomos para o herói foi Atlas - que havia recebido de Zeus o castigo de carregar o mundo nas costas. Enquanto Atlas foi atrás das maçãs, Hércules sustentou o mundo em seu lugar. **12 – Capturar o Guardião de Hades.** Cérbero, um cão de três cabeças e cauda em forma de serpente, guardava a entrada do Hades, o mundo subterrâneo, permitindo a entrada de todos, mas não deixando ninguém sair. Hércules o capturou e, após mostrar Cérbero a Euristeus, devolveu o cão guardião ao inferno. (LACERDA, 2008, p.124).



Figura 5 – Lés étables d'Augias. Pintura de Liebig, 1927. Fonte: Photo©Maicar Förlag-GML.

O Oráculo mandou-o se entregar em servidão por doze meses a Euristeus, já rei da cidade de Micenas, que ordenou a realização das 12 famosas tarefas que serviriam para sua remissão e para elevá-lo a condição divina (as tarefas foram orientadas ocultamente por Hera, que queria a

morte e não a remissão do herói). Dentre estas tarefas, ele tinha de limpar os estábulos do rei *Augias*, em um dia, esta foi a sexta das tarefas de Heracles. A tarefa era vista como humilhante e impossível, já que o gado que ali vivia era divinamente sadio (imortal) e assim produzia uma enorme quantidade de esterco. Como Augias não acreditava que o feito fosse possível, ofereceu em troca pelo trabalho um décimo do valor de seu palácio (em algumas versões da lenda é citado um décimo dos animais do estábulo). Heracles usa então não só sua força incomensurável, mas também sua inteligência, alterando os percursos dos dois rios que rodeavam as terras de Elis para dentro dos estábulos, e assim limpando todo o estábulo.

Depois de realizada sua tarefa, foi reclamar sua parte, mas Augias não cumpre o acordo, fazendo com que Heracles, furioso, enfrentasse todo o exército da cidade. Após vencer a contenda e saquear a cidade, Heracles fica receoso de ser castigado por seu pai, e para aplacar a ira de Zeus, cria uma corrida competitiva, disputada numa distância determinada por 600 de seus pés (o comprimento de um *Estádio*¹⁰, cerca de 192,27



Figura 6 - Pintura em jarro representando a corrida. Fonte: ultkm.blogspot.com

Camargo e Silva (1978) destacam inicialmente aspecto mitológico da história das corridas, como revelam no fragmento abaixo:

Segundo Homero, a primeira referência uma prova de corrida como prova atlética,

m).
o
de

¹⁰ Esta corrida teve uma distância de 192,27 m, posteriormente a pista ganhou a forma da letra U e passou a ser chamada também de *dromo*, *Dromos*, em grego, significa corrida (RAMOS, 2008).

dataria do ano de 1496 a.C., organizada por Hércules. Diz a lenda que Hércules, depois de peregrinar pelo mundo, realizando proezas incríveis, radicou-se na ilha de Creta, aí construindo um estádio. Nele realizando competição de corridas com outros simpatizantes. (p.11).

Estas lendas nos dão uma noção da origem dos jogos, e este tipo de festividades esportivas, seja qual for a origem exata, com o passar dos anos estavam desaparecendo gradualmente, até que no século IX a.C. *Iphitos*, rei de Élide, consultou a *Pítia* no Oráculo sobre o que deveria fazer para conservar o seu país da peste e das guerras. *Pítia* respondeu-lhe que teria de restaurar os jogos de Olímpia como eram.

Assim, no ano 884 a.C. *Iphitos* juntamente com *Licurgo*, rei de Esparta, concordou restaurar os jogos olímpicos, declarando que Olímpia seria inviolável durante o desenvolvimento dos jogos e que a organização estaria a cargo do reino de *Élide*. Durante todo o tempo em que aconteceram, entre período clássico e romano, foram mais de doze séculos de jogos, sempre de quatro em quatro anos, na época do ano de lua cheia que se seguia ao solstício de Verão. A constância da sua realização estará na origem do calendário grego, estabelecido cerca de um século depois, permitindo que se fixassem para a posteridade as datas dos acontecimentos mais importantes.

Nos três meses anteriores ao início dos jogos, a cidade de *Élide*, onde se situava Olímpia, mandava arautos por toda a Grécia, para anunciar as *tréguas sagradas*, período em que não deveriam acontecer batalhas ou lutas entre os povos Gregos. A premiação para os vencedores destes jogos era uma coroa de folhas de oliveira, símbolo de Heracles. Não havia outro tipo de recompensa material, mas o maior prêmio seria a glória e a exaltação da honra, o que significava estátuas, alimentação vitalícia na cidade natal e reconhecimento entre todos os cidadãos.

Neste tipo de manifestações desportivas e de caráter religioso, deu-se também o desenvolvimento da Poesia, da Música, da Retórica e da Escultura, uma arte que servia para dignificar os vencedores.

Os jogos olímpicos foram comemorados no pé da montanha de *Kronion*, no território da Élide, limitado ao sul pelo rio *Alfeo*, ao oeste pelo rio de *Cladeo*, ao norte pela montanha mencionada e ao leste pelo monte *Pisa*, estando acima de uma planície pequena com cerca de 1 quilômetro, onde foram erguidos monumentos e templos, entre eles uma estátua gigantesca de Zeus. Durante os dias em que aconteciam os jogos Olímpicos, a região considerou um estado neutro e uma trégua sagrada impedindo qualquer tipo forças armadas na região.

Embora haja muitas outras lendas, podemos fazer algumas conclusões, como por exemplo, que o vencedor de cada uma das modalidades, era congratulado com uma coroa feita de ramos de oliveira

mitológicas, pois teriam sido plantados pelo próprio Heracles. Além disso, o vencedor recebia o respeito da sociedade e alguns tinham sua alimentação garantida pelo resto de sua vida. Com o passar do tempo outras modalidades como o **pentatlo** (modalidade composta por corrida de velocidade, arremesso de dardos e discos, salto em distância e luta) e o **pancrácio** - um tipo de luta e também a corrida de cavalos foram sendo incluídos, mas nos jogos Olímpicos o atletismo sempre ocupou o primeiro posto



Figura 7 - Pancrácio Cena A de ânfora panatenaica de figuras negras atribuída ao Pintor de Cleofrades Data 525 - 500 a.C. Fonte: ic8c.blogspot.com

indiscutível, até o ponto de cada Olimpíada receber o nome do vencedor da corrida do estádio, isto aconteceu a partir dos primeiros Jogos Olímpicos registrados, a partir de 776 a.C. O primeiro vencedor conhecido foi **Coreibos, da Élide**, vencedor da única prova desta primeira Olimpíada: a **corrida do estádio**.

A história do atletismo é, entre todos os esportes a mais bela, porque mistura a mitologia com a realidade, nos fazendo imaginar as histórias e até vivenciar o espírito olímpico, se considerarmos devidamente a nobreza que inspirava os Helenos naquelas memoráveis Olimpíadas, às quais, encaminhavam-se os melhores atletas de todos os povos da Terra (que era então conhecida). A única reminiscência daqueles séculos que ainda conservamos intactas é exatamente este *espírito* olímpico de competir, não somente da parte desportiva, mas em todas as ordens da vida são os próprios jogos Olímpicos, cujas ideias sobreviveram em todas as hecatombes humanas e as transformações profundas originadas pelas guerras e pelo passo implacável do tempo. O esporte base dos jogos tem sido e será sempre o Atletismo.

Sob forma de competição, o atletismo teve sua origem com o povo Grego, sendo a palavra *atletismo* derivada da raiz grega, “Athla” que significa esforço, concurso, ou “Athlon” combate e luta, dando origem também à palavra atleta – combatente (VIANA & FIUZA, 2011).

No canto XXIII da famosa obra literária *ILIADA*, Homero narra um funeral em Tróia, em honra de *Pátroclo* escudeiro de *Aquiles*, nele o herói mitológico ordena provas de corridas, arremesso de peso e lançamento de dardo. Esta parece ser uma manifestação desportiva comum para a época e demonstra o papel de árbitro e organizador que *Aquiles* teve durante os Jogos, e um espírito de campeões desportivos e espectadores em uma pausa da guerra no sopé dos baluartes Tróia. O herói homérico vive e morre pela sua conduta e encarnam certo ideal, certa qualidade de

vida. No entanto, a glória, adquiriu uma reputação entre os corajosos, sendo a medida, o objetivo de reconhecimento do valor, daí o desejo apaixonado de glória, de ser proclamado o melhor, vigor fundamental deste moral cavalheiresco.

Homero foi o primeiro a formular, e a partir dele outros filósofos se inspiraram, essa concepção da



existência humana como uma luta pelo esporte, onde o importante para enfatizar esse *agonístico* ideal de vida, um dos aspectos os mais significativos da alma grega. O herói Homérico não é realmente feliz se não se avaliar, se não se afirmar como primeiro, diferente e superior, dentro de sua categoria. Como diz o próprio pai de Aquiles, *Peleo*, também na *Ilíada*: “*seja sempre o melhor e sempre permaneça superior a todos os demais*”.



Figura 9 - O Strigilis. Fonte: Arquivos do prof. Rodrigo Koch

É em Esparta, cidade de guerreiros, que nós encontramos a expressão mais elevada do esporte, em função de ser um povo que estava em constante estado de alerta, e diferente dos demais, mantinha um exército sempre pronto para defender suas terras. Os cidadãos espartanos estavam em constante treinamento militar, o

que os preparava também para as competições esportivas. A primeira vitória Espartana nos jogos Olímpicos aconteceu em sua

XV edição (720 a.C.); entre os anos 720 e 576, num total de 81 vencedores Olímpicos conhecidos,

46 eram espartanos; na corrida do estádio, o teste o mais importante, de 36 campeões conhecidos, 21 eram espartanos. Estes sucessos eram obtidos tanto pelas qualidades físicas dos atletas, como pelos métodos excelentes de seus instrutores; exemplo disso foi *Tucídides*, que atribuiu aos espartanos duas inovações características da técnica grega do esporte: o corpo do atleta completamente *nu* e o uso de um óleo chamado *linimento*.

Na antiguidade os atletas competiam nus e eram untados com óleo de oliva antes das competições. No decorrer das provas a



Figura 10 - O Discóbolo de Mirón. Fonte: <http://hum40.cdf.udc.es/proyectos/ygr/ccss/images/discobolodinami>

poeira e o barro grudavam em seus corpos, e após as disputas esta camada era limpa com o “strigilis”. Esta substância (mistura de óleo, poeira e muito suor) era transformada em uma espécie de pomada medicinal. Quanto maior era a glória do atleta, melhor seria a “pomada”.¹¹

O espetáculo sempre foi permitido somente para os homens, mesmo antes de executarem a prova completamente nus. Mas para explicar esse fato um tanto curioso, contam-se lendas que ilustram a própria história, como o caso de um atleta que perdeu suas roupas enquanto corria. Outros dizem que os gregos gostavam de exibir seus *templos de beleza fenomenal*. Por isso as mulheres não podiam participar, pois não eram dignas de presenciar a beleza e perfeição desses. Com o tempo, mulheres virgens podiam assistir, mas as casadas jamais. Quando as flagravam assistindo, eram jogadas do alto de uma rocha.

Além das provas de corrida, que iniciaram pelas de velocidade e foram sendo ampliadas em sua distância, outras modalidades passaram a se constituir como provas Olímpicas ainda na antiga Grécia, os saltos, os arremessos e os lançamentos. Talvez uma das demonstrações mais significativas da importância dada pelos povos antigos às provas atléticas e aos seus diferentes aspectos seja o alto valor estético dado ao corpo humano e ao seu movimento.

Ainda na Grécia antiga, grandes obras, até hoje inigualáveis, foram produzidas, entre elas esta o *Discóbolo de Mirón*, uma das mais belas esculturas já realizadas pelo homem representando um lançador de disco grego. Outro aspecto interessante, segundo Fernandes (1979), é que já na antiguidade os gregos consideravam que as corridas eram de vital importância para as funções orgânicas, acreditando que elas fortaleciam as pernas, os pulmões, o coração e o abdômen. A importância da atividade física hoje mais do que nunca se volta à preservação da saúde e à melhoria da qualidade de vida, tornando-se cada vez mais importante a prática dessas atividades de forma planejada e sistemática.

Com a ascensão e expansão do Império Romano, a península grega é invadida e seu povo conquistado, em 456 a.C., começou a decadência dos Jogos Olímpicos da Era Antiga, as disputas deixaram de ser cordiais e passam a ser encaradas como combates. Isto se deve a característica constante dos romanos, onde cada civilização conquistada tinha sua cultura assimilada e incorporada à cultura romana, assim os Jogos Olímpicos são transformados em Jogos Romanos, com uma significativa mudança nos seus objetivos, a idéia da participação é convertida num evento onde a crueldade com outros seres humanos não conhecia fim, era o verdadeiro “circo” para o povo romano. Os *Annales* de Tácito informam:

¹¹ Esta descrição foi feita pelo colega Rodrigo Koch, numa de nossas conversas sobre a história dos jogos olímpicos.

*[...] uma grande multidão foi condenada não apenas pelo crime de incêndio mas por ódio contra a raça humana. E, em suas mortes, eles foram feitos objetos de esporte, pois foram amarrados nos esconderijos de bestas selvagens e feitos em pedaços por cães, ou cravados em cruces, ou incendiados, e, ao fim do dia, eram queimados para servirem de luz noturna. (Tácito, *Annales*, XV.44).*

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste ensaio não pretendi encerrar as análises sobre a história do atletismo, mas sim esclarecer muito do que se sabe sobre o atletismo mitológico, uma atividade que vem sendo praticada a mais de 3000 anos com finalidades que vão desde o ritualístico até a competição esportiva.

O atletismo é um conjunto de atividades esportivas (corrida, saltos e arremessos), que ao longo do tempo originou não apenas a noção de competição esportiva, mas também o início dos Jogos Olímpicos antigos, realizados na Grécia. Cercado de mitos e heróis, até hoje o esporte motiva a participação de muitas pessoas por suas histórias curiosas, mitológicas e especiais.

REFERÊNCIAS

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. [Livro]. - Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

CAMARGO, R. J. de; SILVA, J. F. da. **Atletismo: corridas**. São Paulo: Editora Tecnoprint S. A., 1978.

CARON, J. G.; BLOOM, G. A.; PODLOG, L. W. Are athletes psychologically ready for sport following a concussion? **British journal of sports medicine**, 2017.

CEVASCO, Maria Elisa **Dez lições sobre estudos culturais** [Livro]. - São Paulo: Boi tempo, 2003.

FERNANDES, José L. **Atletismo: Arremessos**. São Paulo: EPU/EDUSP, 1978.

FERNANDES, José L. **Atletismo: Corridas**. São Paulo: EPU/EDUSP, 1979.

FERNANDES, José L. **Atletismo: Saltos**. São Paulo: EPU/EDUSP, 1978.

FOUCAULT, Michel. **A microfísica do poder** [Livro]. - Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1997.

FRÓMETA, E. e TAKAHASSHI, K., **Guia metodológico de Exercícios em Atletismo: Formação, Técnica e Treinamento**. Porto Alegre: Artmed, 2004.

GLOBO, Jornal. **Olímpia e o reencontro com o passado**. Disponível em: <http://oglobo.globo.com/jornal/>, acessado em 20/02/2012.

GODOY, L. **Os Jogos Olímpicos na Grécia antiga**. São Paulo: Nova Alexandria, 1996.

GONÇALVES, J. C.; MULLER, E. C. O Grande Livro do Atletismo Brasileiro – em elaboração. **Revista Contra Relógio**. jun/jul, 1999.

HALL, Stuart. A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo [Periódico] // **Educação & Realidade**. - jul./dez de 1997a. - 2: Vol. v. 22. - p. 20.

HALL, Stuart. **A IDENTIDADE CULTURAL NA PÓS-MODERNIDADE**. [Livro]. - Rio de Janeiro: DP & A, 2005.

HALL, Stuart. **Representation. Cultural Representations and Signifying Practices**. [Livro]. - London/Thousand Oaks/New Delhi: Sage, 1997b.

KIRSCH, A; KOCH, K. **Antologia do Atletismo**. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1983.

LACERDA, Vitor Amaro. **Um mergulho na Hélade: mitologia e civilização grega na literatura infantil de Monteiro Lobato**. Dissertação, UFMG, Belo Horizonte: junho de 2008.

LINDGREN, E.-C.; ANNERSTEDT, C.; DOHSTEN, J. “**The individual at the centre**” - a grounded theory explaining how sport clubs retain young adults. **International journal of qualitative studies on health and well-being**, v. 12, n. 1, p. 1361782, 2017.

MARINHO, Inezil Penna. **História Geral da Educação Física**. [Livro]. - São Paulo: CIA Brasil, 1980. - Vol. 2ª ed.

POUZADOUX, Claude. **Contos e lendas da mitologia grega**. São Paulo: Companhia das Leiras, 2001.

SILVA, Tomaz Tadeu. **Identidade e diferença. A perspectiva dos Estudos Culturais**. [Livro]. -
Petrópolis: Vozes, 2000.

THOMPSON, Kenneth H. **Estudos Culturais e educação no mundo contemporâneo**. [Seção do Livro] //
Cultura, poder e educação: Um debate sobre estudos culturais em educação. / A. do livro SILVEIRA Rosa
Maria Hessel (org.). - Canoas: Editora da ULBRA, 2005.

ZACHARAKIS, George E. **Mitologia Grega Genealogia das Suas Dinastias**. São Paulo: Papirus, 1995.