

MITOLOGIA GRECO-ROMANA E OS MASCOTES OLÍMPICOS: UMA TENTATIVA DE APROXIMAÇÃO CULTURAL

José Moreira Marques¹

Abstract — *Opening up the perspective of cultural study this paper presents elements of rapprochement between the Greco-Roman myth of the Faun or Pan and Mascots of the Olympic Games of the modern era. The study adopts the analytical context the mythological imagery (gods and other beings) in convergence with sports practice (in which, in Greece, athletes were considered heroes). Thus, the platform is transported from history to contemporary analysis: using textual and figural narratives - in favor of an interdisciplinary discourse. The Greek mythology has exerted a great influence on the culture of Western civilization and remains part of the heritage and language of the West. Poets and artists from ancient times to the present have been inspired by Greek mythology and discovered that they bequeath mythological meaning and relevance. With the myths then will the culture of myths to sports.*

Index Terms — *Mythology, Olympic Mascots, Culture, Interdisciplinary.*

INTRODUÇÃO

Assim como nos ensina Wadmir Nabokov, o famoso escritor russo e autor do célebre romance *Lolita* (1955), *diferentes pessoas veem semelhanças diferentemente e diferenças semelhantemente*, partiremos dessa ideia para construir uma reflexão que visa a aproximação cultural entre a mitologia greco-romana e os mascotes olímpicos – estes, que perfazem o meu tema de pesquisa.

Tanto como os mitos emergiram da fascinante cultura clássica, os jogos olímpicos nasceram da complexa cotidianidade grega. Mitos e Jogos modelaram o imaginário ocidental ao enaltecer, por um lado, o poder divino e, por outro, a potência humana – elaborando um justo equilíbrio entre espírito e corpo; entre decisão suprema e esforço físico.

A MITOLOGIA

Ao longo dos tempos, mitos foram expressos através de uma extensa coleção de narrativas que constituem a cultura grega e também na representação de outras artes, como a pintura e a cerâmica. Inicialmente divulgados em tradição oral-poética, hoje esses mitos são tratados apenas como parte

da literatura grega. Contudo, a presença mítica de deuses e outros seres deixaram rastros evidentes através dos achados arqueológicos – num conjunto de decorações e artefatos – cujas fontes atestam a necessidade humana de configurar o imaginário coletivo.

Dos deuses, heróis e mitos greco-romanos quero, aqui, destacar uma entidade mítica que me parece ser ente propício à aproximação cultural que pretendo colocar em teste, através deste artigo.

Será ele: o **Fauno!**



Figura 1 – Ilustração de Fauno

Fauno (do latim Faunus, "favorável" ou também Fatus, "destino" ou ainda "profeta") é nome exclusivo da mitologia romana, de onde o mito originou-se, como um rei do Lácio que foi transmutado em deus e, a seguir, sofreu diversas modificações, sincretismo com seres da religião grega ou mesmo da própria romana, causando grande confusão entre mitos variados, ora tão mesclados ao mito original que muitos não lhes distinguem diferenças (como, por exemplo, entre as criaturas chamadas de faunos – em Roma – e os sátiros, gregos). (KURY, M.G. *Dicionário de Mitologia Grega e Romana*. Rio de Janeiro: J. Zahar, 1990).

Assim, para compreender a figura de Fauno, é preciso inicialmente saber que o nome era usado para denominar, essencialmente, três figuras distintas: Fauno, rei mítico do Lácio, deificado pelos romanos, muitas vezes confundido

¹ José Moreira Marques, Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Educação, Arte e História da Cultura – Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, Brasil. Rua Caravelas, 111. Ap. 62, 04012060, São Paulo, SP, Brasil. josé.marques@mackenzie.br

com Pan (como deus, era imortal); Faunos (no plural, embora possa ser usado no singular, quando individuado o ser) – criaturas que, tal como os sátiros gregos possuíam um corpo meio humano, meio bode, e que seriam descendentes do rei Fauno (Eram semideuses e, portanto, mortais); ou ainda, Fauno, um marinheiro que, tendo se apaixonado por Safo, obteve de Afrodite beleza e sedução a fim de que pudesse conquistar a poetisa.

Em versão acentuadamente romana, o mito de **Pan!**



Figura 2 – Ilustração de Pan

Pan, deus do rebanho e dos pastores, mencionado geralmente como filho de Hermes. Oriundo da Arcádia, mas cultuado em toda Grécia, Pan mostrava-se como um demônio com aparência de homem da cintura para cima e como bode da cintura para baixo, com chifres caprinos. Pan seria filho de Penélope com Hermes (ou com todos os pretendentes à sua mão) ou de Urano (o céu) e Gaia (a terra) ou de Cronos e Rea, ou de Zeus e de Híbris, ou de Zeus e da ninfa Calisto, ou de Áiter com a ninfa Oinoe, ou do pastor Crátis com uma cabra. Finalmente ele seria filho de Hermes com a filha Driops. Nesta última versão da lenda sua mãe teria ficado assustada com o filho monstruoso que dera à luz, mas Hermes envolveu o recém-nascido numa pele de lebre e o levou para o Olimpo. Lá ele foi recebido por todos os deuses, principalmente Dionísio, em cujo cortejo Pan aparecia juntamente com os Sátiros e Sileno, aos quais se assemelhava. Os deuses ter-lhe-iam dado o nome de Pan porque ele agradava a todos (Pan em grego = "tudo"). Os romanos identificavam geralmente Pan com o seu deus Fauno, e às vezes com Silvano. (KURY, M.G. *Dicionário de Mitologia Grega e Romana*. Rio de Janeiro: J. Zahar, 1990).

Imagino que, aqui, já seja possível estabelecer uma analogia, para aproximação, entre as figuras de **Fauno** e **Pan** e os **mascotes olímpicos** que, na sua maioria são figuras quase sempre um tanto estranhas, envoltas em peles ultra coloridas e

porque também frequentemente alusivas aos animais revestem suas excêntricas anatomias revestidas por pelos. Às vezes desarticulados, sem uma definição muito clara de sua imagem têm no estádio (olimpico) a missão de conquistar a simpatia de todo público. Um exemplo para ilustrar esta característica bem pode ser o da figura de Izzy – o mascote dos Jogos Olímpicos de 1996 em Atlanta. Foi criado em 1991 pelo designer gráfico John Ryan e foi apresentado ao público, em momento de anúncio do próximo certame, na cerimônia de encerramento dos Jogos Olímpicos de Barcelona em 1992, como "Whatizit" (nome baseado na frase "What's it?", O que é isso?) porque ninguém sabia exatamente o que realmente ele representava.

OS JOGOS OLÍMPICOS

Os Jogos Olímpicos antigos foram uma série de competições realizadas entre representantes de várias cidades-estado da Grécia antiga, que caracterizou principalmente eventos atléticos, mas também de combate e corridas de bigas. A origem destes Jogos Olímpicos é envolta em mistério e lendas. Um dos mitos mais populares identifica Hércules e Zeus, seu pai, como os progenitores dos Jogos. Segundo a lenda, foi Hércules que primeiro chamou os Jogos "Olímpicos" e estabeleceu o costume de explorá-los a cada quatro anos.

A lenda persiste que, após Hércules ter completado seus doze trabalhos, ele construiu o estádio Olímpico como uma honra a Zeus. Após sua conclusão, ele andou em linha reta 200 passos e chamou essa distância de estádio (em grego: στάδιον, latim: stadium, "palco"), que mais tarde tornou-se uma unidade de distância. Outro mito associa os primeiros Jogos com o antigo conceito grego de trégua olímpica (ἐκεχειρία, ekecheiria). A data mais aceita para o início dos Jogos Olímpicos antigos é 776 a.C., que é baseada em inscrições, encontradas em Olímpia, dos vencedores de uma corrida a pé realizada a cada quatro anos a partir de 776 a.C. Os Jogos Antigos destacaram provas de corrida, pentatlo (que consiste em um evento de saltos, disco e lança-dardo, uma corrida a pé e luta), boxe, luta livre, e eventos equestres. Diz a tradição que Coroebus, um cozinheiro da cidade de Elis, foi o primeiro campeão olímpico.

Contemporaneamente, o Movimento Olímpico utiliza símbolos para representar os ideais consagrados na Carta Olímpica. O símbolo olímpico, mais conhecido como os anéis olímpicos, é composto por cinco anéis entrelaçados, representando a união dos cinco continentes habitados (considerando as Américas do Norte e do Sul como um continente único). A versão colorida dos anéis, azul, amarelo, preto, verde e vermelho sobre um fundo branco, forma a bandeira olímpica. As cores foram escolhidas porque cada nação tinha, pelo menos, uma delas em sua bandeira nacional. A bandeira foi adotada em 1914, mas voou pela primeira vez apenas em 1920 nos Jogos Olímpicos de Antuérpia, na Bélgica. Desde então, foi hasteada em cada celebração dos Jogos. O lema olímpico é "Cítiu, Altius, Fortius", uma expressão latina que significa "mais rápido,

mais alto, mais forte". Os ideais de Coubertin são melhores expressos no juramento olímpico:

A coisa mais importante nos Jogos Olímpicos não é vencer, mas participar, assim como a coisa mais importante na vida não é o triunfo, mas a luta. O essencial não é ter vencido, mas ter lutado bem. (CARTA OLÍMPICA <http://www.cob.org.br>)



Figura 3 – Ilustrações Gregas

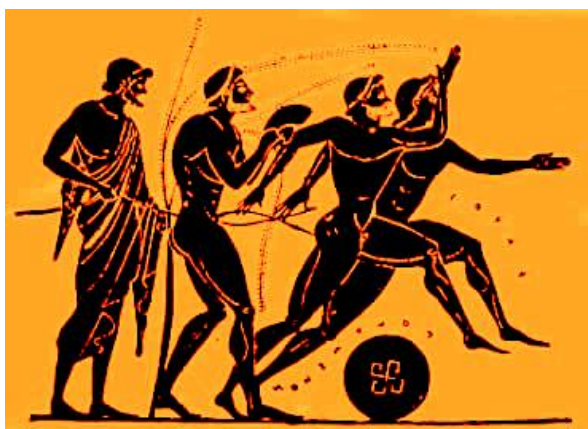


Figura 4 – Ilustrações Gregas



Figura 5 – Jogos da era moderna

O MASCOTE OLÍMPICO

É possível descrever a essência do mascote olímpico com a representação de um animal ou uma figura humana ou, ainda, uma figura de natureza excêntrica que representa o patrimônio cultural do país anfitrião dos jogos e foi introduzido em 1968. Ele desempenha um papel importante na promoção da identidade olímpica desde os Jogos Olímpicos de Verão de 1980, quando o filhote de urso russo Misha atingiu o estrelato internacional.

Os Mascotes Olímpicos são personagens criados para representar os jogos de uma forma descontraída e animada – personalidades mediadoras dos esportes, seus atletas e o conagraçamento público. Geralmente representam aspectos importantes da cultura do país sede. São muito utilizados para divulgar o evento nos meios de comunicação. Têm por origem domínios extremamente diversos. Saem das histórias contadas pelos pais e pelos avós, dos filmes, dos desenhos animados, da mitologia, do universo dos desenhos em quadrinhos ou dos produtos de grande consumo. De forma altamente significativa, tornaram-se entidades mediadoras entre os esportes e a cultura dos povos.

APROXIMAÇÕES

Retornando à máxima Nabokovianiana, creio ser o momento de apresentar – apesar das diferenças narrativas e temporais – os elementos de aproximação entre as configurações do Fauno e Pan e os Mascotes Olímpicos. Assim, semelhantemente:

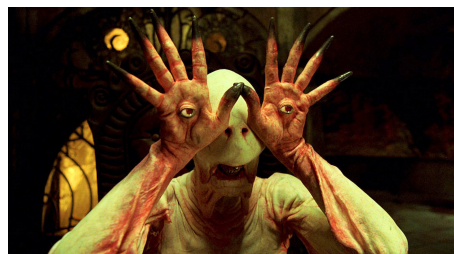


Figura 6 – *Fauno*, segundo a visão do cineasta mexicano Guillermo del Toro, e *Wenlock*, o mascote das olimpíadas de Londres: ênfase expressiva na deformação dos olhos.



Figura 7 – O sorriso como elemento de semelhança entre as figuras do Sátiro e do mascote *Izzy* –dos Jogos Olímpicos de 1996 em Atlanta.

CONCLUSÃO

Este artigo nasceu e se conclui tentando ser um pré-teste tanto analítico quanto metodológico em vistas a elaboração futura de minha dissertação de mestrado em contexto interdisciplinar, que pretende compreender as relações entre o homem e seus símbolos, mitos e signos, podendo qualquer objeto funcionar como realidade presente quer como imagem ou objeto estético constituído e aprendido por uma consciência imagética dos mascotes olímpicos. Sendo assim a disciplina **História da Cultura** - propiciou fazer esta pesquisa a fim de encontrar na mitologia características semelhantes de traços presentes na composição e figura dos mascotes olímpicos – percebendo-se que tantos as figuras mitológicas quanto os esportes olímpicos nasceram no seio da cultura clássica da Grécia Antiga.

AGRADECIMENTOS

Aos Professores do Programa de Pós-Graduação em Educação, Arte e História da Cultura da Universidade Presbiteriana. Em especial: Profa. Dra. Regina Giora, Prof. Dr. Marcelo Bueno e Prof. Dr. Norberto Stori – meu orientador de Pesquisa.

REFERÊNCIAS

- [1] NABOKOV, V. *Lolita/ Vladimir Nabokov*, tradução de Renno Silveira. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1959.
- [2] KURY, M.G. *Dicionário de Mitologia Grega e Romana*. Rio de Janeiro: J. Zahar, 1990.
- [3] VICTORIA, L. A. P. *Dicionário básico de mitologia: Grécia, Roma, Egito*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2000