PASSATEMPOS DE UMA ÉPOCA MÍTICA: O EGITO ANTIGO

MARGARET M. BAKOS

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul

RESUMO

Este artigo versa sobre jogos e lazeres dos antigos egípcios, valorizando as representações dessas atividades como indícios para o conhecimento das maneiras como aquela gente usava o seu tempo livre. Reflete sobre as limitações à criatividade dos indivíduos, face aos seus contextos, e salienta, nesse caso, a presença de relacionamentos míticos em todas as instâncias de sociabilidade, até mesmo nas de lazer. Ele mostra as potencialidades das imagens de jogos como instrumentos de pesquisa para o conhecimento das relações dos homens entre si e com os deuses, no Egito antigo.

Palavras-chave: Lazer; Jogos; Egito.

É lugar comum afirmar que a escrita hieroglífica é a mais bela do mundo, porque é constituída por imagens. A essa insofismável verdade, deve-se somar outra especificidade: os símbolos *são*, eles mesmos, potencialmente, instrumentos de trabalho, independente dos textos que podem compor, possibilitando, nesse sentido, sua possível utilização pelo professor de História Antiga.

Este artigo visa exatamente a valorizar as possibilidades do uso das imagens e das grafias de brincadeiras dos antigos egípcios como reveladoras de dois aspectos: a beleza plástica e/ou a maestria exigida pelos jogos; e as relações simbólicas possíveis nos movimentos apresentados e nos objetos utilizados. Em outras palavras, as vinculações entre o demonstrado graficamente e a visão de mundo daqueles jogadores, o que implicava valorizar gestos repetitivos e a presença atuante dos deuses e da magia, nas brincadeiras, juntamente com as sensações de prazer provocadas por elas.

Todos sabemos a importância da visão mítica nos grandes feitos da sociedade egípcia. Era ela quem explicava e ensinava a enfrentar, modificar e aproveitar as condições naturais em

que vivia aquele povo. Por que o Egito possuía o Nilo e os outros povos, a chuva? Porque assim o quiseram os deuses. Por que os homens se organizaram sob o governo de um Faraó todo poderoso? Porque ele era o deus vivo, dono do Maat, a sabedoria de tomar decisões benéficas para todos. O que explicava a convivência indesejável com animais ferozes, como o hipopótamo, usuário barulhento, belicoso e gigantesco do rio Nilo? Como enfrentar o desafio diário de navegar, em frágeis embarcações ao lado dos assustadores jacarés, considerados os governantes nilóticos? (Erman, 1971, p. 240). Porque eles eram cultuados como representações da deusa Tawret, o primeiro, e do deus Sobek, o segundo, e deviam ser muito respeitados, pela sua força excepcional.

Entretanto, a despeito do ritmo previsível e repetitivo da natureza, “dádiva” das divindades para o Egito, consoante as explicações míticas, o povo, ali, trabalhava diária e duramente porque alguém *precisava* construir os canais, para aproveitamento da aluvião, trazida pelas enchentes, não importando o fato de que elas fossem proporcionadas pelo deus Hapi, o Nilo. Era mister também que pessoas dedicassem seu tempo a organizar as rotinas daquele pobre/poderoso deus/rei, que era compelido, pelo seu papel social, a cumprir intermináveis rituais e atividades burocráticas. Longe de uma vida cheia de prazeres, a do faraó implicava inspecionar índices de produtividade, vindos de todos os nomos, duas vezes ao ano, no mínimo; julgar delitos graves e comparecer a cerimônias religiosas ou de importância diplomática para o Egito ou para os seus vizinhos. Na guerra, na caça, sua figura era sempre indispensável. Faraó ausente, faraó doente, faraó cansado? Nem pensar! Tais rumores poderiam ser fatais para ele, mesmo que infundados. Sabemos bem que a luta pelo poder é de uma antiguidade tão grande quanto a existência da humanidade. Mesmo quando disputá-lo implicava atacar o “deus vivo”, como nesse caso.

Por sua vez, o egípcio comum criou artifícios para se defender dos temidos mamíferos gigantes e dos carnívoros répteis do seu importante rio. Além de sua representação de divindades, eles deviam ser respeitados por outros atributos. O hipopótamo, pelo seu desengonçado proceder, que podia virar as embarcações, projetando seus usuários na mira dos jacarés. Era um jogo perigoso! Os antigos egípcios certamente tinham estratégias, que sequer conhecemos, para evitar tais desastres. Esses bichos, hoje, no zoológico, foram substituídos por tormentos modernos: trânsito pesado, trombadinhas, etc., dos quais estamos sempre tentando escapar, para gozar de paz e de lazer.

Assim, como nós, os antigos egípcios também queriam fugir do trabalho e das torturas rotineiras; igualmente, não era uma vida dedicada só aos cerimoniais que a nobreza desejava. Através dos registros em hieróglifos, é possível visualizarmos os momentos de descontração com que eles permeavam suas vidas.

Eles tinham as suas horas de lazer e até criaram uma expressão para denominar o passatempo: s-h-m-h

O determinativo dessa palavra, impronunciável pela qualificação sintática, era a representação de um coração. A ligação do termo com esse órgão, que era o escolhido para indicar coisas boas, faz-nos pensar que, mesmo em uma sociedade onde tudo é regulado e controlado pelos deuses, o homem conseguiu usar o corpo e a mente para regalo pessoal.

De diversas maneiras, em jogos quietos ou nos muito agitados, explicitamente homenageando um deus ou em atitudes descontraindas, o fato é que os antigos egípcios entendiam que era preciso, em certos momentos, deixar o trabalho de lado e divertir-se. Um texto em hieroglifos, do Velho Reino, publicado por Manniche como sendo possivelmente parte de uma canção muito usada por trabalhadores que subiam e desciam o Nilo, vem ao encontro dessa reflexão:

*Temos que passar todo o dia
carregando cevada e trigo?
Os celeiros estão cheios,
montes estão saindo pela abertura.
As barcas estão sobremaneira carregadas,
o grão está transbordando para fora
Mas insistem que trabalhemos.
É o nosso coração de cobre?*

Nós conhecemos sobre esportes e jogos no antigo Egito não necessariamente porque eles amavam essas atividades mais que os outros povos, mas porque mais textos e representações delas foram preservados no vale do Nilo.

Mas quais os divertimentos que eles se permitiram gozar? Vejamos alguns.

1. Jogos de mesa

a) *Senet*

Compondo inúmeras cenas pintadas em tumbas, aparece a imagem de um jogo de mesa conhecido como senet. A Rainha Nefertári, um leão e um carneiro (no Papiro Satírico), são algumas dentre as várias imagens de jogadores que nos chegaram, daqueles tempos.

Segundo as fontes, o senet, cujo nome significa o jogo das “passagens”, era acessível a nobres e plebeus. Para a brincadeira, tanto podia ser utilizada uma bela peça retan-

A rainha Nefertari jogando senet. Luxor. XIX Dinastia.
Segundo J. Paul Getty Museum, 1992, p. 65.

gular de madeira, incrustada com pedras ou outros materiais preciosos, como uma simples grade riscada, nesse feitiço, em uma pedra comum do chão. O tabuleiro devia ser dividido em três colunas e, estas, em dez, às vezes onze “casas”.

O jogo era para duas pessoas, apenas. O objetivo consistia em mover as peças, conhecidas como “dançarinos”, pelo tabuleiro, antes que o adversário pudesse terminar, (cada jogador tinha o mesmo número de peças, geralmente sete, diferenciadas pela cor ou pelo formato). Isto era conseguido bloqueando o adversário e passando-o. O número de casas ou de quadrados a avançar, por vez, era determinado pelo lançamento de um osso (astrágalo) ou por algumas hastes marcadas. Os últimos cinco quadrados tinham marcas especiais. Se um jogador chegasse a uma casa cujo símbolo significava beleza ou poder, era premiado. Não se devia cair com as peças a quatro quadrados do final, pois aterrissar na “casa das águas”, ou na “casa do azar”, significava se “afogar” e, talvez, voltar para o começo. O quadrado anterior era chamado de “bom” ou de “casa boa”. Os quadrados subsequentes tinham os numerais 3 e 2, respectivamente, referindo-se ao número de casas até o final.

Um carneiro e um leão jogam senet. Papiro Satírico segundo Freed, 1991, p. 54.

Embora tenha começado como um simples passatempo, o Senet desenvolveu, ao final do Novo Reino, um rico significado alegórico. Um contendor, em princípio, deveria pensar que não jogava contra o seu oponente humano, mas contra o Destino, por ele simbolizado. (Freed, 1981, p. 54). Osíris, o deus do mundo subterrâneo, era o juiz, que concedia imortalidade ao vencedor do jogo, cujo significado era tão grande que revestia a vitória de uma atmosfera de bom augúrio.

Embora tenha começado como um simples passatempo, o Senet desenvolveu, ao final do Novo Reino, um rico significado alegórico. Um contendor, em princípio, deveria pensar que não jogava contra o seu oponente humano, mas contra o Destino, por ele simbolizado. (Freed, 1981, p. 54). Osíris, o deus do mundo subterrâneo, era o juiz, que concedia imortalidade ao vencedor do jogo, cujo significado era tão grande que revestia a vitória de uma atmosfera de bom augúrio.

Diferentemente dos jogos modernos, empregados apenas para recreação, muitos jogos da antigüidade tinham uma função religiosa. Por exemplo, jogar o Senet era considerado uma atividade que simbolizava a derrota do mal, na pessoa do perdedor, e o renascer na outra vida, na pessoa do jogador vitorioso.

b) O jogo da serpente

Em uso somente no decorrer do Velho Reino, era um jogo para muitas pessoas. O nome Egípcio *mhn* (cobra circular) é derivado da superfície de um tabuleiro sobre a qual a cobra era usualmente representada. O corpo da cobra estava tão enrolado sobre a cabeça que a cauda se projetava para fora. O corpo estava dividido em três seções que podiam ser interpretadas como o campo do jogo. Seis leões estavam dispostos ao lado de seis bolas. Outras representações nos permitem suspeitar que as bolas tivessem sido seguradas nas mãos, de forma

que a jogada poderia ser determinada por meio de adivinhação (por exemplo: quantas bolas alguém tem na mão? – avançam-se tantas casas). Os leões então eram movidos, pois serviam como pedras para jogar. Entretanto, não podemos excluir a possibilidade de que pauzinhos jogados tivessem a mesma função em outras versões do jogo.

No próprio Egito, o jogo não mais se registra após o Velho Reino, mas ainda era jogado em Chipre, no 2º milênio a.C. No vale do Nilo, a cobra enrolada que dava nome ao jogo foi mais tarde associada ao jogo de Senet. De acordo com um texto, o morto jogou contra a cobra. Ele ganhou e jogou o réptil em um banhado. O sentido do jogo era provavelmente o de que o defunto se protegesse, dessa maneira, contra a mordida de serpentes venenosas. Essa conjectura é confirmada, segundo Decker, no Livro dos Mortos. Por outro lado, na XIX dinastia, consoante o mesmo autor, a cobra se tornou um tipo de santo patrono do Senet.

Parece que, de forma levemente alterada, o jogo da cobra ainda é jogado pelos árabes de Cordofan. (Decker, 1987, p. 131-133)

c) *O jogo das bolas de gude*

Há razões para se pensar que o jogo das bolas de gude, em que seis bolas eram usadas, foi um desdobramento do jogo da cobra. De acordo com E. B. Pusch, esse jogo exigia duas habilidades: destreza e adivinhação. O objetivo era atingido pela determinação correta do número de bolas, que o oponente transferia rapidamente de uma mão para a outra. O jogador que adivinhasse corretamente o número recebia as bolas como premiação. (Decker, 1987, p. 133)

d) *Jogo do escudo*

Jogo do escudo. Deir el-Babri, XII Dinastia. Segundo Decker, 1987, p. 134.

Era um jogo para o qual havia tabuleiros, mas nenhuma representação visual de como funcionava. O divertimento foi chamado ou de jogo dos 30 pontos ou do escudo, pela semelhança do tabuleiro com as várias formas dessas armas defensivas. A prancha tem orifícios no qual as peças, cujos topos representam cabeças de cães, são enfiadas. Os buracos são divididos de forma que cada metade do tabuleiro possua uma fileira interna de dez e outra, grosseiramente paralela, externa, de dezenove, perfazendo um total de vinte e nove buracos para cada jogador. O campo é completado por um trigésimo orifício central. Ao contrário dos jogadores do Senet, aqui cada um tem o seu próprio campo (com exceção do trigésimo buraco). O número de buracos não somente lembra fortemente o jogo dos trin-

ta quadrados, muito apreciado pelos egípcios, como também o conjunto de cinco peças para jogar é idêntico ao número usado no Novo Reino para esse jogo.

Outra semelhança está no fato de algumas posições serem marcadas pelo hieroglifo *nfer* (bom). Um exemplo do jogo, datando da XX dinastia, possui essa palavra próxima do décimo quinto buraco, que corresponde exatamente ao que ocorre no jogo do senet, e também perto do vigésimo quinto buraco, que está próximo do quadrado vinte e seis, positivamente inscrito no jogo do senet. Segundo conclui Decker, parece que ambas as posições traziam vantagens para aqueles que nela aterrissavam.

2. Jogos agitados

Como nos jogos de mesa, os agitados têm significações que extrapolam a uma simples brincadeira. Assim, um páreo a pé podia ser apenas uma competição entre amigos, mas correr era um ato simbolicamente importante, porque constitutivo de um ritual que visava a demonstrar o vigor do rei e sua capacidade de governar o país. Igualmente, jogar bola com um time se, por um lado, era apenas uma forma de diversão infantil, de outro, era parte de um sagrado ritual no Egito. Neste, a bola estava associada ao olho do perigoso deus Apophis, que ameaça o deus-sol em sua jornada diária através do céu ao rebelar-se contra a ordem cósmica divina. O ato do rei ao bater a bola significava, nessa ótica, a destruição do mal.

Há muitas descrições de brincadeiras alvorotadas, vejamos algumas:

a) *Cabrito no chão*

Dois rapazes sentavam no chão, um em frente ao outro, os braços e as pernas estendidos, os dedos da mão bem esticados, o calcanhar esquerdo apoiado na ponta do pé direito. Eles constituíam o obstáculo sobre o qual os jogadores deveriam saltar sem se deixar agarrar. Os jogadores que formavam o obstáculo tentavam agarrar a perna do que saltava e fazer 'cair o cabrito'.

b) *O jogo da velocidade*

Eles corriam sobre os joelhos, com as pernas cruzadas, agarrando os pés com as mãos. Se havia no grupo um rapaz mais crescido, ele se colocaria de gatas e dois pequenos, agarrando-se nele, balançavam-se em suas costas.

c) *Lançamento de dardos*

Denominada à época de "Tombando Shezmu", a brincadeira iniciava com o riscado de um círculo na areia. Depois, de longe, eles atiravam paus ou bastões, em um alvo marcado dentro da roda desenhada. Comentando esse jogo, Montet (s/d, p. 116) mostrou-se surpreso de que o alvo fosse Shezmu, pois, sendo ele o deus dos lagares, era uma divindade muito respeitável. Provavelmente, Montet não se lembrou que Shezmu, como muitas das divindades egí-

pcias, possuía dois lados. Um, no qual trazia vinho para Osíris, simbolizava o seu lado bom; o outro, no qual ele prensava as uvas para extrair o suco, representava o seu lado destrutivo. As uvas eram relacionadas com cabeças humanas e o suco com o sangue. O fato de Shezmu, deus do vinho, ser representado com duas personalidades, uma boa e outra cruel, é significativo pois, quando bebido em excesso, o bom vinho podia tornar-se danoso. (Bakos, 1993, p. 319)

d) *Lutas corpo a corpo*

Há evidências bem antigas de que essa brincadeira fosse muito apreciada. As numerosas representações dela indicam que as suas regras assemelhavam-se às da luta livre moderna, pois os oponentes podiam bater em qualquer parte do corpo do contendor.

Do Reino Médio datam várias cenas de lutas, do tipo das lutas romanas. Os contendores eram pintados em cores diferentes, para serem mais bem individualizados.

Lutas de corpo a corpo. Tumba de Amenemhet. Beni Hassan, XII Dinastia, segundo Decker, 1987, p. 73.

e) *Jogo da torre*

Cada um dos jogadores colocava os braços em cima dos ombros dos vizinhos e fazia uma oposição a outro grupo que devia saltar a torre sem se deixar pegar pelo guarda.

f) *Erguendo a parreira*

Em uma exposição do Oriental Institute Museum da Universidade de Chicago, foram apresentados vários jogos para crianças, extraídos de cenas da tumba de Mereruka, em Saqara (2400-2390 a.C.). Alguns deles descritos a seguir:

O jogo funcionava da seguinte maneira: duas pessoas, frente a frente, colocavam os pés em contato pelos háluces

(dedos grandes dos pés). Uma delas se inclinava para trás, amparada pelas mãos do outro. Ambos giram: um em pé, como um pino central, e o outro, inclinado, rodopia ao redor. O nome do jogo se refere à tontura do rodopio, que foi comparada com a sensação causada pelo consumo excessivo de vinho.

Nos anos cinquenta, em Porto Alegre, ainda as crianças brincavam de forma semelhante, com o chamado “corrupio”, em que ambas ficavam tontas com os volteios.

O nome “erguendo a parreira” foi adotado após a descoberta de uma representação da brincadeira acompanhada de uma titulação em hieroglifos como segue:

g:r-ḥ-i-ḥ-r:r:t (erguendo a parreira)

g) *Pegar no pé*

Uma pessoa se agacha no piso. Os outros chegam perto dela e escapam quando ela tenta agarrar os seus pés.

h) *Cabo de guerra*

Os chefes de cada grupo se seguravam, um na frente do outro, pelos braços e cada membro do grupo se segurava no da frente pela cintura. O objetivo era puxar a equipe opo-nente para além da linha.

Uma cena de cabo de guerra – descrita pelo chamamento, em hieroglifos: “Não deixem passar!” –, mostrava o incitamento do líder ao seu grupo; ao que o outro grupo respondia: “Meu grupo é mais forte que o seu! Aguarde!”.

i) *Jogo de pular*

Duas pessoas sentavam-se frente a frente no chão, com suas plantas dos pés se tocando e seus braços esticados por sobre as pernas, formando uma barreira. Outra pessoa corria e pulava por cima da barreira. Cada vez que o pulador era bem sucedido, os outros levantavam os braços para tornar o jogo mais difícil.

Crianças no Oriente Próximo ainda fazem brincadeiras como essa.

3. Dança

No antigo Egito, dançar era parte dos rituais religiosos. A dança do “Muu”, por exemplo, era uma antiga performance de funerais, executada por homens que portavam uma peruca alta, vermelha. Em diversos festivais, como os de “Jubileu”, “Sed”, “Opet”, e “Cerimônias de Barcos Sagrados”, havia, geralmente, atividades programadas de danças, até mesmo por parte do rei. No Templo de Hathor, há um verso que diz: “O rei vem para dançar, ele vem para cantar. Soberana Senhora – a deusa Hathor – veja como ele dança; Senhora de Horus, veja co-

mo ele salta". (Waterson, 1991, p. 47)

O passatempo mais comum das meninas era, muito possivelmente, a dança. Há vários tipos de bailados juvenis descritos, por exemplo:

a) *Dança da bola*

Inicialmente, as meninas atavam uma bola nas tranças e agarravam uma vara esculpida. Segurando-a, volteavam, salteavam, faziam contorções, enquanto as companheiras faziam círculos, cantando e batendo com as mãos.

Tais movimentos, conforme as ilustrações, eram lentamente aprendidos, consoante estudo dos Janssen, pelo grupo de meninas, que se ajudavam mutuamente. As meninas também são retratadas em tentativas de jogos com três bolas ao mesmo tempo, em que buscavam evitar que as bolas caíssem no chão.

b) *Dança dos espelhos*

Esse bailado implicava o uso de espelhos. Segundo uma das versões mais correntes, uma dançarina levava um espelho em uma mão e o usava para refletir sua outra mão, ou um objeto esculpido; esse tipo de dança aparece associado ao culto à deusa Hathor.

Os espelhos usados na dança tinham geralmente o cabo em forma de folhas de papiros. Os egípcios associavam

o espelho, depois do Médio Império, com o disco solar ou a lua, e o designavam pelo termo *ankh*, que significava, naquela língua, vida. O espelho era, antes de mais nada, um objeto de toalete feminino, relacionado à presença de Hathor, a deusa protetora das mulheres. O seu principal simbolismo era o de agradar a vista. As dançarinas portavam ainda matracas no formato de mãozinhas de madeira ou de marfim, bem como imagens da deusa Hathor ou de seu animal sagrado: a vaca.

Nas representações desse bailado, a dançarina do centro, caracterizada por estar vestida diferentemente daquelas que estão à sua direita e esquerda, capta a ação do entrechoque pelo seu espelho. Ela parece estar esperando o momento em que os dois instrumentos se tocam para aproximar seu espelho, que ela eleva à altura dos instrumentos musicais. Sua intenção é então fazer aparecer a mão de Hathor (ou talvez mesmo seu retrato), compondo a decoração do instrumento, no espelho que ela tinha na outra mão. Parece indiscutível que essa dançarina forme, com as duas jovens ao seu lado, um grupo central e indivisível. As últimas retornam ao centro e parecem esperar que a dançarina se volte, por sua vez, na direção de uma

Jogo dos espelhos. Segundo Hickmann, 1954, p. 156.

delas, para completar o entrechoque dos instrumentos de percussão. Na espera, elas avançam ou recuam, talvez para provocar um reencontro com a dançarina. Mas é também possível que elas não troquem de lugar e se limitem a avançar o antebraço da mão que sustenta a matraca na direção dela.

A última, ao fundo, é a única verdadeira dançarina do conjunto; as outras jovens não passam de figurantes. Ela avança o pé esquerdo e conclui o entrechoque contra o instrumento de sua parceira, sendo tudo refletido no espelho, para retirar em seguida a mão, braço e pé. Ela procede, mais tarde, exatamente da mesma maneira, na direção oposta, dirigindo-se para a sua segunda parceira. Ela executa o movimento de um pêndulo ao fazer a meia volta.

As danças eram tão apreciadas como diversão, que não é surpreendente a existência de dançarinas profissionais. Certamente há uma história em comum da acrobacia e da dança no antigo Egito. Em pinturas que mostram meninos e meninas jogando juntos, muitos dos movimentos foram considerados, pelos Janssen, como “atléticos”, mas segundo os autores, nada indica semelhança entre eles e a educação física dos gregos.

Acrobata de Deir el Medina. Segundo Watterson, 1991, p. 48.

As acrobacias, relacionadas com as danças, têm um papel especial no culto. Eram acompanhadas por músicos tocando harpa e sistro (espécie de chocalho egípcio).

Nada se conhece sobre alguma formação oficial nessa arte, mas, a julgar pelas poses e também pelo fato de serem retratadas nuas, deduz-se que as meninas aprendiam a dançar ainda muito pequenas. (Brunner-Traut *in* Decker, 1987, p. 136)

Contribui para essa reflexão o grau de contorcionismo exibido nas figurantes de danças acrobáticas, o que comprova que elas deveriam ter tido um treinamento excepcional.

4. Música

A música permeava todos os aspectos da vida no antigo Egito. Mãos de pastores e de camponeses muitas vezes ajudavam na melodia dos flautistas, batendo com matracas de marfim, do tipo de castanholas, em formato de mãos. Em algumas cerimônias ou cultos, embora nem sempre, havia uma mulher sacudindo um chocalho de cobre, o sistro. O som era produzido por pequenos discos de metal enfiados em um ou mais fios de arame. O sistro geralmente portava ao menos uma imagem da deusa Hathor, podendo ter tido origem em cultos em sua homenagem.

Eles possuíam vários outros instrumentos musicais, como harpas, cítaras, alaúdes e

pandeiros.

Gregos e babilônios estabeleciam uma relação entre planetas e escalas musicais: na filosofia helenística, os sete planetas eram comparados com as sete cordas da lira. O Egito, onde as raízes da concepção cósmica da música parecem ser mais antigas, pode também ter sido influenciado pelas idéias helenísticas e filosóficas, as quais relacionavam a música com o universo. Em um hino datado do período Ptolomaico, o receptáculo cósmico era Hathor, deusa da música, dança, amor e fertilidade:

*O céu e suas estrelas fazem música para você.
O sol e a lua rezam para você.
Os deuses exaltam você.
As deusas cantam para você.*

Esse verso estava escrito nas paredes da escada no templo da deusa, em Dendera; a escada levava para o telhado, onde a imagem da deusa era carregada em procissão durante festivais.

5. Caçadas e montarias

A caça era um dos esportes mais populares no Egito antigo. Aos faraós eram reservadas as perseguições a leões e elefantes, enquanto aos nobres cabiam, ao menos, os antílopes.

O deus Min ensina Amenófis II atirar com o arco e a flecha.
XIX dinastia. Segundo Decker, 1990, p. 37.

Sistro com a face da deusa Hathor. Período tardio. Segundo Romano, 1990, p. 42.

Para os comuns, a caça frequentemente significava a busca de alimento: patos, gansos e pássaros selvagens.

A evidência mais clara e antiga de que o uso do arco e da flecha era constituinte de um esporte competitivo vem do Egito. O rei Tutmés III (1504 a.C.) registrou que suas flechas não apenas perfuraram um alvo de cobre com três dedos de espessura, como também emergiram três mãos de dis-

tância atrás dos mesmos. O rei Amenhotep II (1543 a.C) até oferecia prêmios para quem pudesse exceder sua performance com arco e flecha.

Os passatempos da realeza incluíam outra atividade dispendiosa: a montaria. O amor dos faraós pelos cavalos é bem conhecido, desde a introdução deles no Egito, trazidos pelos hicsos. Conta-se que Ramsés III inspeccionava, pessoalmente, os seus estábulos, todos os dias. E que Pianky, ao ver seus cavalos em inanição, por falta de trato, teria dito ao Príncipe Nemarot, o responsável: “Assim como eu vivo e amo Rá, deixar estes cavalos sofrerem fome é mais duro para o meu coração que todas as ofensas que vós fizestes”. (Ghalioungui, 1973, p. 153)

Para uma visão articuladora das representações em si com a preocupação de contextualizá-las, para melhor valorizá-las como instrumentos de pesquisa, quero lembrar que todo registro, no Egito antigo, visava não apenas a mostrar ou nomear pessoas, animais ou atividades, mas a *criar* aquilo a que se referiam. A preocupação metodológica de levar em conta esse aspecto do registro egípcio, na compreensão das formas de comunicação que eles desenvolveram, vem levando alguns egiptólogos a repensar antigas afirmações e a dar novos pareceres sobre velhos temas de decoração das tumbas.

Exemplifico com as cenas de lutas de touros, que começaram a aparecer na decoração das tumbas dos “chefes” locais na Sexta Dinastia, sendo reproduzidas desde o reino de Tutmosis III, na Décima Oitava Dinastia. Até recentemente, elas eram vistas como imagens da “vida diária”. Em 1994, entretanto, foi publicado um artigo que lhes conferiu um novo e extraordinário valor, de caráter simbólico, sugerido por sua relação contextual com textos funerários contemporâneos, os quais explicam bem melhor a sua incorporação ao repertório iconográfico. Pela nova “leitura” das imagens, o morto, que, muitas vezes, sequer possuía uma só cabeça de boi, na realidade, em lugar de ser representado como um homem rico em rebanhos, estava sendo ele mesmo identificado com o touro, líder de rebanho, por uma ligação imaginária e não real, como se pensava. Nessa representação, ele então não é um morto possuidor que preserva os seus bens, mas é forçado a defender sua posição de líder social regional (na terra), a qual está sendo questionada pelo desafio de outro líder. O morto, vencendo seu oponente, capacitava-se a assumir seu poder e a manter sua liderança no outro mundo. Esse simbolismo, há muito tempo registrado na literatura e nas inscrições reais, foi resgatado recentemente (Galan, 1994, p. 81). Muitas outras práticas estão sendo objeto de novas leituras, reveladoras da rica visão simbólica do antigo Egito.

Nesta cena (Galan, 1994, p. 84), vemos dois touros em luta, os quais estariam representando, um, o “morto”, dono da tumba, e o outro, o seu rival.

Naturalmente, tanto para lutas simbólicas ou de rotina real, como para danças religiosas ou de lazer terreno, eles tinham uma padroeira “de todos os prazeres”: a deusa Hathor. Ela era adorada sob três formas: como uma mulher com orelhas de vaca, como uma vaca, e como uma mulher com enfeite de cabeça, formado por uma peruca, chifres e um disco solar.

Tumba de Senbi. Segundo Galán, 1994, p. 84.

Muitas vezes chamada de “senhora do céu”, outras, de “filha de Rá”, o deus solar, ela era também muito respeitada como a “divina mãe do Faraó vivo”. O que é fácil de entender, uma vez que o governante era sempre identificado com Hórus.

Um dos títulos reais do Faraó era, pois, “filho de Hathor”, embora, freqüentemente, ele seja referido como “filho de Ísis”. Segundo a mitologia, parece que a fiel esposa de Osíris teria usurpado o papel de Hathor, quando a lenda de Ísis, Seth e Osíris entrou em conflito com a do nascimento de Hórus.

A despeito das dezenas de deuses invocados nos jogos, a simples presença de Hathor como a deusa das atividades lúdicas, uma das mais antigas divindades do Egito, cujo culto remonta aos tempos pré-históricos, certamente constitui uma demonstração da importância das brincadeiras naqueles tempos.

Algumas das colunas do grande templo de Hathor, em Dendera, que tem os capitéis na forma de uma cabeça feminina, com orelhas e chifres de vacas, lembram que ela era adorada como uma vaca sagrada desde os tempos em que os egípcios cultuavam apenas animais, antes da antropomorfização dos deuses, que ocorre ao redor de 3000 a.C.

Hathor, a única rival da deusa Ísis em popularidade, tinha, como muitas divindades egípcias, dois aspectos. Na forma da deusa-leoa, Sekhmet, ela foi uma vez mandada, pelo irritado deus Rá, para destruir a humanidade. Quando Rá mudou de idéia, ele a impediu de levar adiante sua tarefa mediante um truque: ele cobriu a terra de cerveja colorida, com ocre, de vermelho, e fez a deusa beber, como se fosse sangue. Tonta, Hathor esqueceu de sua missão destruidora.

Na forma de vaca, Hathor, era a amada esposa de Horus, que buscou com ele o seu olho depois de o mesmo lhe ter sido arrancado por Seth, curando-o e dando-lhe um filho. Seus outros envolvimento, em muitas mitologias, invariavelmente remetem, salvo no episódio como Sekhmet, ao alívio de tensões e à alegria. Além de proteger as mulheres, arranjando maridos para as jovens e ajudando-as na hora do parto, ela também entretinha o deus sol, Re, levantando a saia e deixando-o ver o seu sexo, quando ele estava aborrecido. (Watterson, 1991, p. 18). As inúmeras representações de Hathor, nas quais a deusa parece revelar seu la-

do sensual de uma forma engraçada e rizível, reforçam a teoria dos Janssens de que as brincadeiras poderiam ter um caráter didático, ao preparar os jovens para aspectos da vida adulta, como a atividade sexual. (Bakos, no prelo, p. 6)

Sem dúvida, uma simples imagem dessa deusa e de representações de brincadeiras constituem importantes documentos, pelo que apresentam de belo, pelo conteúdo histórico e, fundamentalmente, pelas relações informais de poder que podem evocar.

Ao longo desta exposição, procurei evidenciar indícios de que a visão mítica estava presente nas rotinas de lazer dos antigos egípcios, como está, notoriamente, nas atividades obrigatórias. Essa valorização do lúdico, para os antigos egípcios, por um lado desencoraja análises ingênuas, até mesmo sobre brincadeiras infantis; de outro, abre, no meu entender, um universo de elementos encantadores, pela beleza plástica, para desdobramentos reveladores das relações entre os homens e destes com os deuses no antigo Egito.

Nossos alunos, como nós, e como os antigos egípcios, certamente vão apreciar esse viés, pois pesquisar através de visões de brincadeiras ativa disponibilidades inatas para o aprendizado. Como Hathor, temos, todos, dois aspectos: apreciamos a sensação de risco, constitutiva até mesmo das competições fraternais e, por esse lado, somos destruidores, queremos ganhar; por outro lado, mesmo vencidos, podemos nos lembrar, com alegria e riso, dos momentos da disputa.

BAKOS, M. M. Entertainment in a mythic epoch: ancient Egypt. *Classica*, São Paulo, v. 9/10, n. 9/10: p. 19-33, 1996/1997.

ABSTRACT

This article is about games and leisure in Ancient Egypt, appreciating the representations of those activities as evidences for the knowledge of how those people enjoyed their spare time. It makes a reflection on the creativeness of the individuals according to their contexts. It calls attention, in the case of Egypt, to the presence of mythical relationships in all the instances of sociability, even in leisure. It shows the images as research tools to the knowledge of the relationships of the ancient Egyptians with their gods and among themselves.

Key-words: Leisure; Games; Egypt.

Referências bibliográficas

- ALLAM, Schafik. *Everyday life in Ancient Egypt*. Guizah: Foreign Cultural Information Dept., 1985.
- BAKOS, Margaret Marchiori. The significance of wine drinking in love and daily life in Ancient Egypt. *Atti VI Congresso Internazionale di Egittologia*, Torino, 1993.
- BAKOS, Margaret Marchiori. *O que são os hieroglifos*. São Paulo: Brasiliense, 1996.
- BAKOS, Margaret Marchiori. *Fatos e mitos do antigo Egito*. Porto Alegre: EDIPUC, 1995.
- BAKOS, Margaret Marchiori. Quando duas vidas se juntam no estudo de outras: as pesquisas de Rosalind e Jac Janssen sobre os antigos egípcios (no prelo).
- BOURDIEU, Pierre. *O poder simbólico*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989.
- CURTO, Silvio. *L'arte militare presso gli antichi egizi*. Torino: Edizioni D'Arte Fratelli Pozzo, 1973.
- DECKER, Wolfgang. *Sports and games of Ancient Egypt*. New Haven: Yale University Press, 1987.
- ERMAN, Adolf. *Life in Ancient Egypt*. New York: Dover Publications, 1971.
- ERMAN, Adolf. *Sports and games in the Ancient Near East. The Oriental Institute Museum*, The University of Chicago, June 1 – September 18, 1994.
- FREED, Rita E. *Egypt's golden age: the art of living in the New Kingdom 1558-1085 a.C.* Boston: Museum of Fine Arts, 1981.
- GALÁN, José. Bullfight scenes in Ancient Egyptian Tombs. *The Journal of Egyptian Archaeology*, v. 80, 1994, p. 81-97.
- GHALIOUNGUI, Paul. *Magic and medical science in Ancient Egypt*. Amsterdam: Boekhandel en Antiquariaat NV, 1981.
- HICKMANN, H. La danse aux miroirs. *Extraits de Bulletin de L'Institut d'Egypte*, v. XXXVII, 1954-1955, p. 151-190.
- JANSSEN, Rosalind & Jac. *Growing up in Ancient Egypt*. London: The Rubicon Press, 1990.
- KAHN, Elisabeth, (Org.). *In the tomb of Nefertari*. The J. Paul Getty Conservative Institute, Santa Monica, 1993.
- MANNICHE, Lise. *Music and musicians in Ancient Egypt*. London: British Museum Press, 1991.
- MONTET, Pierre. *A vida quotidiana no Egito no tempo dos Ramsés*. Lisboa: Livros do Brasil, s/d.
- ROMANO, James. *Daily life of the Ancient Egyptian*. Pittsburgh: The Board of Trustees, 1990.
- WATTERSON, Barbara. *Women in ancient Egypt*. New York: St. Martin's Press, 1991.