

ATIVIDADE FÍSICA NA IDADE MÉDIA: BRAVURA E LEALDADE ACIMA DE TUDO

José Maurício Capinussú

Universidade Federal do Rio de Janeiro - Rio de Janeiro - Brasil

Resumo

Conhecida como um período de estagnação e obscurantismo, considerada uma etapa da história capaz de impedir o desenvolvimento, a Idade Média teve a virtude de despertar no ser humano a necessidade de modificar um estado letárgico então existente, dando origem, posteriormente, ao Renascimento. Por outro lado, as manifestações de caráter físico, como a prática esportiva e o culto ao corpo, tão celebrados pelos gregos e, até determinado período, pelos romanos, não encontraram o mesmo estímulo na Idade Média. Entretanto, uma gama de respeitáveis historiadores considera a época medieval uma verdadeira fonte de riquezas e benefícios para a

civilização ocidental, onde se enquadra a figura do cavaleiro, física e espiritualmente muito bem preparado, galanteador e romântico, exímio no ato de montar e, principalmente, no uso da espada, atividades que, mais tarde, dariam origem a modalidades esportivas de caráter olímpico, como o hipismo e a esgrima. Na Idade Média, não havia, portanto, uma educação física que os gregos procuraram, por meio de certo primitivismo, estimular, mas uma atividade física que, deixando de lado a violência, revela bravura e lealdade da parte de seus praticantes.

Palavras-chave: Idade Média, Atividade Física, Cavalheirismo.

Abstract

PHYSICAL ACTIVITY IN THE MIDDLE AGES: COURAGE AND LOYALTY ABOVE ALL

Known as a period of stagnation and obscurity, considered a time in history capable of impeding development, the Middle Age had the virtue of awakening in human beings the need to modify the lethargic state existing, giving rise, later, to Renaissance. On the other hand, the manifestation of a physical character, such as practice of sport and the cult of the body, so celebrated by the Greeks and, up to a certain period, by the Romans, does not find the same

stimulus in the Middle Ages. However, a range of respectable historians consider the medieval epoch a true source wealth and benefits for western civilization, where the figure of a gentleman was physically and spiritually prepared, gallant and romantic, a distinguished rider and, principally distinguished in the use of the sword, activities which later gave origin sports modalities of an olympic character, such as horsemanship and fencing. In the Middle Age there is not, therefore, a physical exercise which the Greeks sought, through a certain primitivism, to stimulate, but a physical activity that, leaving violence to one side, reveals courage and loyalty on the part of its practitioners.

Recebido em 20/07/2005. Aceito em 02/08/2005.

Key words: Middle Age, Physical Activity, Chivalry.

INTRODUÇÃO

Quando, em 395 a.C, o imperador Teodósio aboliu os Jogos Olímpicos, a civilização romana já se encontrava em estado de completa deterioração. Um pouco antes, em 391 a.C, Teodósio declarou o Cristianismo como religião oficial do Império Romano, marginalizando os outros credos religiosos e provocando a divisão do Império Romano (395 a.C.) em Império do Oriente e do Ocidente, que veio a cair em 476 a.C, com a deposição de Rômulo Augusto, último imperador do Ocidente.

Perante esta situação, a Idade Média caracterizou-se por disputas entre três poderes que objetivavam o controle da Europa: o poder militar, representado pela força dos bárbaros; o poder civil, representado pelas organizações municipais e provinciais estabelecidas pelo Direito Romano, costumes e famílias; e o paganismo, substituído pelo Cristianismo, que, cultuado de forma exacerbada, preconizava total importância à salvação da alma e à conquista de uma vida celestial. Resulta deste abstracionismo, o desprezo pelo culto ao corpo, tornando a atividade física inexpressiva, passando a ser somente utilizada para a preparação militar. Os cavaleiros deveriam ser treinados para as grandes Cruzadas e as Guerras Santas, organizadas pela Igreja, em substituição às antigas festas populares, às vezes atingindo até as raias do absurdo, como ocorreu com a instituição da Santa Inquisição, que, em nome da Igreja, condenava inocentes à morte, acusados de bruxaria.

O CAVALEIRO

Era o representante da nobreza dentro da nobreza. Era senhor de terras, promovia o lazer e exibia boas maneiras; respeitava um elaborado código de cavalaria que o obrigava a servir em primeiro lugar ao seu senhor, depois, à religião cristã e, por último, à dama romanticamente escolhida, que não era sua esposa.

Sua preparação incluía a prática de esgrima, o manejo do arco e flecha, as marchas, a corrida a pé, a equitação (como o adestramento e as cargas praticadas nas guerras) e os jogos, representados pelos torneios e pelas justas, além de outras provas de menor representatividade.

Para ser um cavaleiro, era preciso adquirir todas as suas características e não simplesmente herdá-

las. Para se candidatar à cavalaria, o filho de um cavaleiro deveria passar quase a metade da vida estudando as artes da guerra. Aos sete anos de idade era enviado a servir como pajem. Tomava lições de equitação, esgrima e devia cumprir várias pequenas tarefas; aos quatorze anos, passava a exercer atribuições de escudeiro, vestia o seu cavaleiro, cuidava de seus cavalos e de suas armas. Aos vinte e um anos, era candidato a cavaleiro.

Havia uma cerimônia onde o guerreiro recebia uma palmatoada no pescoço, seguida pelo conselho de se portar com bravura, lealdade e habilidade, mas, com a influência da Igreja, tomou cunho religioso. Nos momentos de ócio, o cavaleiro dedicava-se ao xadrez, gamão e outros jogos de mesa popularizados na Europa; saíam a cavalo caçando javalis, entregavam-se à paixão pela falcoaria e, fora a caçada, dedicavam-se a jogos ginásticos e a corrida a pé.

JOGOS EQÜESTRES

O torneio era, por excelência, o desporto que na Idade Média se praticou com maior entusiasmo e o que atraiu maior número de espectadores. Suas origens são obscuras: os alemães dizem tê-lo inventado; o mesmo, dizem os franceses; mas não há notícias de torneios na Alemanha antes do século XII.

As regras dos torneios foram codificadas pelo francês Geoffroy de Preully, e, universalmente, adotadas a partir do século XIII. Por muito tempo, Preully passou como inventor dos torneios.

Havia o Torneio Primitivo, uma guerra em escala reduzida das guerras medievais de verdade: dois grupos, mais ou menos numerosos, se chocavam um contra o outro, de sol a sol; ao terminar a luta, havia mortos, feridos e prisioneiros, um grupo vitorioso e um grupo vencido. Não existia, porém, o propósito deliberado de matar ou de ferir e, depois da batalha, os contendores de ambos os grupos se reuniam em um banquete, seguido por um baile. O campo de batalha, praticamente ilimitado, era cercado de obstáculos, matagais e barrancos. Nele, era assinalado um lugar de refúgio, onde os combatentes não podiam ser atacados; essa era a única regra respeitada. Todas as armas eram válidas: a lança, a espada e a maça. Todas as maneiras de combater se consideravam lícitas. Os lutadores levavam cota de malha, elmo ou capacete de ferro e escudo.

Na segunda época, após o século XIV, praticou-se o Torneio Moderno, que ainda produzia vítimas, parecendo-se mais a um jogo. Já se lutava com armas sem corte e sem gume. Havia uma série de golpes proibidos e o cavaleiro que caía ao solo não podia ser atacado. Dava-se maior proteção aos disputantes, substituindo-se a "cota de malha" por uma armadura. O campo livre dos torneios primitivos deu lugar aos pátios ou praças de armas dos castelos senhoriais, onde se realizava a liça, com tribuna para os numerosos assistentes, constituídas de um cercado, mais comprido do que largo, cujos limites eram marcados por duas barreiras paralelas, separadas entre si por uma distância de quatro passos, onde, em seu interior, se refugiavam pessoas a pé. Em caso de necessidade, socorriam os combatentes derrubados de suas montadas ou os que se lesionassem.

No limiar do Renascimento, apareceu o Carrossel, representado por combates simulados entre cavaleiros que, em grupo e de lança em punho, arremetiam contra manequins de madeira. A realização dos torneios tinha dia e hora marcada, quando dois grupos de cavaleiros compareciam ao local da luta. Cada qual com seus chefes e bandeiras, levavam os correspondentes palafraneiros, para a custódia das armas e cavalgadores de reserva. Havia, também, os marechais de campo, que sinalizavam para o início e o final da luta. O primeiro choque era terrível: os dois bandos, ao sinal de início, se precipitavam um contra o outro, arremetendo-se com toda força. Os cavaleiros procuravam derrubar de suas cavalgaduras o maior número possível de adversários. Em continuação, prosseguia a luta com a espada ou com a massa. Os derrubados que não conseguiam montar continuavam a luta a pé. O capitão da equipe vencedora recebia das mãos da dama do castelo próximo o broche ou a jóia que simbolizava a vitória e para cuja entrega solene se efetuava a festa mundana, composta de banquete e baile.

A decadência do torneio iniciou-se quando a Igreja se manifestou contra, por causa das mortes, chegando até mesmo a negar sepultura religiosa aos competidores, além dos objetivos profissionalísticos dos participantes e, também, pelo caráter sempre mais cruel e perigoso que assumiam os espetáculos.

JUSTAS

As Justas eram disputadas entre dois cavaleiros, convenientemente revestidos de pesadas armaduras e

protegidos por escudos especiais. Eles empunhavam pesadíssimas lanças de ferro. Nos primeiros tempos, os cavaleiros, ao se precipitarem um contra o outro, com todo o vigor de suas montadas, procuravam derrubar o adversário, alcançando-o em cheio com a lança; às vezes, a arremetida era tão violenta que a lança atravessava a cabeça ou o peito dos justadores. A lança era pesada e tinha ferro em seu extremo ofensivo. Posteriormente, já não se tratava de derrubar o adversário, mas quebrar a lança sobre sua armadura ou escudo. Ganhava aquele cuja lança voava, feita em pedaços, o que indicava melhor pontaria. Cada par de justadores tinha direito a "correr três lanças" e, para saber qual deles havia ganho, bastava contar o número de lanças que cada um havia partido.

Entre os jogos de menor expressão, havia as Giostras, um combate menos violento que o torneio, porque se utilizavam armas sem pontas ou cobertas por uma defesa. O encontro ocorria em qualquer espaço livre das cidades e necessitava de uma liça muito pequena, pois a Giostra, só era disputada por dois cavaleiros. Os concorrentes eram selecionados dentre os nobres de antigas descendências cavaleirescas e devia-se certificar que atendessem, em absoluto, aos seus deveres para com a Igreja e com o próprio senhor e que não tivessem transgredido o código cavaleiresco.

O confronto consistia em uma corrida a cavalo de um contra o outro; com lança em riste, devendo-se atacar o adversário, procurando desequilibrá-lo.

Outra modalidade, o Caroselo, era um espetáculo onde os cavaleiros, enquanto guiavam carros ou carruagens, deviam girar em torno de um alvo central e executar jogos de destreza e de habilidade. Frequentemente, eram usados episódios heróicos da antiguidade com alarde de vestuários luxuosos e faustosos, de armas estupendas e de ginetes de grande valor.

Havia também o Bigordo, uma manifestação mais semelhante ao torneio, porém, menos carregado de cerimônias e menos violento. Era um exercício dentre os mais populares na Itália, porque permitia aos cavaleiros mostrar a sua maestria no cavalgar, fazendo alarde de vestimentas, de equipamentos e de cavalos. Era uma espécie de parada de honra feita em homenagem a um ilustre personagem ou para a celebração de alguma festa. Eram desenvolvidos nas adjacências da cidade, sobre um campo aberto, com fossos, árvores, tapumes e cercados; eram usadas armas sem pontas e o encontro assumia o caráter de um espetáculo militar de grande ressonância.

O confronto era regulado por poucas normas, em que o êxito final era incerto e deixado ao acaso, diversamente do torneio, cujo valor competitivo era mais exaltado e controlado, uma vez que os combatentes lutavam em condições idênticas.

O Passo D'arme, um confronto de armas de duas fileiras contrapostas com o objetivo de defender ou expugnar um ponto obrigatório controlado pelos adversários, praticamente era uma transposição pacífica, lúdica, de uma fase de vida bélica. Os cavaleiros deviam ser hábeis no manuseio das armas, considerando um oportuno plano de ataque ou de defesa.

A Gauldana também consistia em fileiras de cavaleiros se enfrentarem em escaramuças bélicas para dar vida a batalhas simuladas, enquanto percorriam estradas de campanha ou de montanha. Um grupo fingia assaltar um outro grupo armado e o perseguia em todo o território em que presumia estar o inimigo.

A Quintana ou Giostra do Sarraceno era um exercício de muita brincadeira e destreza, no qual o cavaleiro, empunhando uma lança, tentava acertar um alvo, costumadamente fantoches, representando o inimigo (o sarraceno), no qual se fixava uma espada ou um bastão.

Havia, ainda, a Corrida do Arco: corridas a cavalo durante as quais os cavaleiros deviam enfiar a lança ou a espada em um arco suspenso. Vencia quem conseguisse transpassar o maior número de arcos.

CONCLUSÃO

Em sã consciência, não se pode afirmar a existência de uma Educação Física na Idade Média, pois a predominância de jogos e brincadeiras, envolvendo crianças e adultos, não representava maiores comprometimentos com o corpo, mas apenas uma forma recreativa de passar o tempo.

Entretanto, havia uma atividade física voltada à preparação militar do homem em defesa dos domínios do seu Senhor; bem como a preparação militar do homem, objetivando integrar-se às Cruzadas, movimento utilizado pela Igreja para libertar os lugares santos (situados na Palestina) ocupados pelos turcos muçulmanos.

A prática dos Jogos Eqüestres, representados primordialmente pelos Torneios e as Justas, onde a bravura, a lealdade e o espírito cavalheiresco dos participantes eram uma constante, provocou, séculos mais tarde, uma entusiástica manifestação do Barão de Coubertin: "A Idade Média conheceu um espírito desportivo de intensidade e brilho, provavelmente superior àquilo que conheceu a própria antigüidade grega".

Endereço para correspondência:

Av João Luiz Alves, s/n (Forte São João)
Urca - Rio de Janeiro - RJ - Brasil
CEP 22291-090
Tel 55 21 25433323
e-mail: jmcapinussu@hotmail.com

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AQUINO RSL, FRANCO DA, LOPES OGPC. História das sociedades. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1980.

ARRUDA JJ. História moderna e contemporânea. São Paulo: Ática, 1999.

GRIFI G. História da educação física e do esporte. Porto Alegre: D C Luzatto Editores, 1989.

LIBERA A. A filosofia medieval. Rio de Janeiro: H. Dicionário da Idade Média - Jorge Zahar Editora, 1990.

LOYN H. Dicionário da idade média. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 1990.

MARINHO IP. História geral da educação física. São Paulo: Brasil Editora, 1980.

MATOSO AG. História da civilização: idade Média, Moderna e Contemporânea. Lisboa: Livraria Sá da Costa Editora, 1982.

RAMOS JJ. Os exercícios físicos na história e na arte. São Paulo: Ibrasa, 1983.

RÉMONDON R. La crise de l'empire romain. Paris: Nouvelle Clío - PUF, 1964.