



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS  
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA

ARENAS DA POLÍTICA E DO SANGUE: OS USOS POLÍTICOS DOS  
JOGOS GLADIATÓRIOS NO IMPÉRIO ROMANO, DE AUGUSTO A  
CÔMODO.

LEANDRO SANTOS FERREIRA

BRASÍLIA  
2017

LEANDRO SANTOS FERREIRA

**Universidade de Brasília - UnB**

ARENAS DA POLÍTICA E DO SANGUE: OS USOS POLÍTICOS DOS  
JOGOS GLADIATÓRIOS NO IMPÉRIO ROMANO, DE AUGUSTO A  
CÔMODO.

Monografia apresentada ao Departamento de  
História do Instituto de Ciências Humanas da  
Universidade de Brasília para a obtenção do  
grau de licenciado em História. Defesa oral:  
03 de Julho de 2017

Orientador: Henrique Modanez de Sant'Anna

BRASÍLIA

2017

Ferreira, Leandro S.

Universidade de Brasília - UnB / Leandro Santos  
. Ferreira. – Brasília, 2017 -  
57 p.: il. (algumas color.); 30 cm.

Orientador: Henrique Modanez de Sant'Anna

Monografia – Universidade de Brasília, Instituto de  
Ciências Humanas  
Departamento de  
História, 2017.

LEANDRO SANTOS FERREIRA

ARENAS DA POLÍTICA E DO SANGUE: OS USOS POLÍTICOS DOS  
JOGOS GLADIATÓRIOS NO IMPÉRIO ROMANO, DE AUGUSTO A  
CÔMODO.

Monografia apresentada ao Departamento de  
História do Instituto de Ciências Humanas da  
Universidade de Brasília para a obtenção do  
grau de licenciado em História. Defesa oral:  
03 de Julho de 2017

BANCA EXAMINADORA:

---

Prof. Dr Henrique Modanez de Sant'Anna (Orientador – HIS-UnB)

---

Prof. Dr. Vicente Dobroruka (HIS-UnB)

---

Prof. Dr. Virgílio Caixeta Arraes (HIS-UnB)

BRASÍLIA

2017

À minha avó, que não pôde ver este trabalho completo.

## AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, agradeço aos meus pais por nunca desistirem de mim e sempre me apoiarem, mesmo quando parecia que não conseguiria terminar a graduação. Vocês são muito importantes e, com certeza, eu não conseguiria chegar até aqui sem este suporte dado de forma incondicional. Obrigado, minha mãe, meu pai, minha irmã, meu irmão e meu tio Dudu por ajudar na revisão deste trabalho. Mãe, finalmente você vai poder ver seu filho formado na UnB!

Gostaria de agradecer ao Prof. Dr. Henrique Modanez de Sant'Anna por ter aceitado me orientar e dado todo o apoio que foi possível para a pesquisa. Desculpe se dei algum trabalho, principalmente durante as correções, mas saiba que me esforcei ao máximo e que não esquecerei toda a sua ajuda.

Agradeço a todos os amigos que tive o prazer de conhecer durante meus anos de graduando. Não esquecerei das experiências e de todo o aprendizado que compartilhamos durante estes anos intensos. Já aqueles que conheço de outras praças, só tenho que agradecer todo o apoio. Obrigado!

Não posso deixar de agradecer a UnB, por ter me acolhido. Lugar que fez parte da minha vida desde a infância, onde passei momentos de tristeza e felicidade, mas que, acima de tudo, foi de fundamental importância para o meu amadurecimento acadêmico e pessoal. Guardarei esta instituição em minha memória pelo resto da minha vida.

Por último, gostaria de agradecer aos professores convidados pela disponibilização a participar da minha banca, espero que, em algum futuro, possamos nos encontrar como colegas de profissão.

## RESUMO

. Os combates gladiatórios eram praticados em Roma, desde meados do século III a.C. Inicialmente ligadas a ritos fúnebres, ganharam proporções cada vez maiores até se tornarem verdadeiros espetáculos de sangue, que expressavam valores e anseios da sociedade romana. Todos os segmentos da sociedade eram atraídos pelos anfiteatros, os agentes sociais envolvidos se inter-relacionavam em uma dinâmica de vias diversas. Imperadores, membros da elite, a plebe, todos tinham um papel a desempenhar, ao tempo que nas arenas, animais eram abatidos, criminosos foram executados. Os gladiadores, que eram socialmente desprezados, colocados na mesma categoria que prostitutas e cafetões, poderiam se transformar em heróis improváveis, conquistando a simpatia do público e, por vezes, até a própria liberdade. Os combates gladiatórios foram fenômenos complexos, que estavam longe de serem uma simples ferramenta da política do “pão e circo”.

**Palavras-Chave:** Gladiadores; Império; Roma; política; pão e circo; jogos gladiatórios; munera;

## ABSTRACT

The gladiatorial combats were practiced in Rome, since mid-third century BC. Initially associated to funeral rites, they greatly increased in proportions becoming true spectacles of blood, which expressed values and yearnings of Roman society. All segments of society were attracted by amphitheaters; the social agents involved were interrelated in a dynamic of different ways. Emperors, members of the elite, the plebs, all had a role to play, while in the arenas, animals were slaughtered, criminals were executed and gladiators, who were socially despised, placed in the same category as prostitutes and pimps, could become unlikely heroes, conquering public sympathy, and sometimes, even freedom itself. The gladiatorial combats were complex phenomena, which were far from being a simple tool of the "bread and circus" policy.

**Keywords:** Gladiators; empire; Rome; policy; bread and circus; gladiatorial games; munera

.



## SUMÁRIO

<b>Introdução</b> .....	<b>1</b>
<b>Capítulo 1 – Fontes, Historiografia e Jogos Gladiatórios: Uma questão ambígua</b> .....	<b>2</b>
1.1 Uma seleção da linha historiográfica .....	<b>5</b>
1.2 A consolidação dos jogos .....	<b>7</b>
<b>Capítulo 2 – A organização dos jogos e a política do pão</b> .....	<b>9</b>
2.1 Preparando os jogos .....	<b>9</b>
2.1.1 O dia do espetáculo .....	<b>11</b>
2.2 A política além do pão e circo .....	<b>19</b>
<b>Capítulo 3 – Imperadores gladiadores e os jogos de poder além do entretenimento</b> .....	<b>26</b>
3.1 Os Gladiadores .....	<b>29</b>
3.1.1 Tipos de Gladiadores .....	<b>31</b>
3.1.2 O papel ambíguo dos gladiadores .....	<b>34</b>
3.2 Imperadores Gladiadores .....	<b>36</b>
<b>Conclusão</b> .....	<b>40</b>
<b>Bibliografia</b> .....	<b>41</b>
<b>Anexos</b> .....	<b>43</b>

## INTRODUÇÃO

Nos dias de hoje, o tema “gladiadores” está amplamente associado ao Império Romano. Esta associação, obviamente, não acontece sem motivo; ela se sustenta devido ao papel de destaque que os jogos envolvendo gladiadores tinham na sociedade romana. A impressão que se passa pelas fontes e historiografia em geral, é que a importância e grandiosidade dos jogos aumentavam ao mesmo tempo em que Roma expandia seus domínios. As legiões, por sinal, eram grandes propagadoras dos jogos pelas províncias, “legionários romanos nas províncias eram a maior fonte para a introdução dos *munera* porque eles eram cidadãos Romanos, e queriam exhibir (para eles mesmos e para os outros) sua identificação com a cultura Romana”<sup>1</sup> (WIEDEMANN, 2002, p. 45).

Os combates gladiatórios se tornaram populares em Roma e passaram a ser “um presente para o povo, um *munu*” (VEYNE, 1990, p. 222). Em um sistema político no qual a manutenção contínua do prestígio e do poder era essencial, eles passaram a ser importantes manifestações da identidade romana e com todo o seus valores simbólicos e potencial de propaganda, foram usados na legitimação do poder dos imperadores.

Apesar de associarmos a estes jogos a cena de “gladiadores se gladiando”, estes eventos reuniram muitas outras atividades, que eram igualmente carregadas de simbolismos e significados. Já os gladiadores, de fato, eram a cereja do bolo dos eventos e estrelas das arenas, mas “o simbolismo, o fascínio, e o status social desses lutadores era paradoxal, anômalo, ambíguo, ambivalente, e até multivalente” (KYLE, 2001, p. 80).

Por um longo período, os estudos modernos a respeito deste fenômeno atribuíam aos jogos a função, dentro de uma política chamada de “pão e circo”, de entreter e alienar o povo. Assim como foram abordados vários aspectos dos jogos nesta pequena introdução, a proposta deste trabalho será: abordar os vários aspectos que envolviam os jogos gladiatórios para argumentar que eles, assim como a política do “pão e circo”, tinham uma atuação muito mais ampla e complexa na sociedade romana do que o simples propósito de deixar a população entretida e ociosa.

---

<sup>1</sup> Todas as traduções para o português foram feitas pelo autor

## CAPÍTULO 1

### FONTES, HISTORIOGRAFIA E JOGOS GLADIATÓRIOS: UMA QUESTÃO AMBÍGUA

Os jogos gladiatórios em Roma foram um fenômeno muito peculiar, que deu aos espetáculos de morte uma proporção e uma dinâmica nunca vista até então. Este fenômeno, aos olhos de historiadores modernos, pode suscitar questões sobre conceitos, que ilustravam uma ‘Roma ideal’. Criou-se uma aura acerca da civilização romana. Eventos nos quais o sangue e a morte são elementos essenciais evidenciam traços da personalidade romana, que eram ignorados ou desvirtuados, com o objetivo de se manter esta aura. Em uma percepção moderna, seria quase que incompreensível que esses tipos de eventos, considerados violentos e cruéis, fizessem parte de uma sociedade, a qual foi considerada pela modernidade um marco para a civilização ocidental.

É importante não aplicar percepções modernas ao se estudar a Antiguidade. Deve-se tentar compreender quais eram as percepções presentes nas sociedades deste período. Espetáculos violentos estavam inseridos na tradição romana. Jogos como os gladiatórios, eram costumes que expressavam valores, virtudes, crenças, posições políticas e anseios de uma sociedade. Logo, os espetáculos eram, acima de tudo, uma forma de expressão sociocultural, a partir da qual, todos os símbolos e rituais envolvidos trabalhavam de alguma forma para desempenhar esta função e transmitir algum tipo de mensagem.

Assim como foi nos espetáculos romanos em geral, nos jogos gladiatórios, a forma e a finalidade das mensagens em Roma adquiriram diferentes aspectos ao longo do tempo. Homenagens fúnebres, publicidade de políticos e do estado, triunfos de generais, participação do povo e o ato de defrontar a questão da morte e da própria mortalidade. Estes são alguns aspectos presentes, em algum momento, na dinâmica dos jogos. Pode-se adicionar, o domínio simbólico sobre feras e criaturas exóticas ou sobre povos bárbaros e a relação entre a figura do imperador e o público. Entretanto, as mensagens exibidas a partir desta dinâmica de símbolos e intenções só faz sentido ao procurar adotar a perspectiva romana sobre os jogos.

Não é fácil se desvencilhar de toda carga de conceitos e sentimentos que influenciam nossa perspectiva em relação a algo do passado. Kyle expõe que a “total objetividade histórica é uma ilusão, e ainda sim devemos confrontar e reconstruir o passado” (KYLE, 2001, p. 6). Estudiosos analisaram este fenômeno conforme seus interesses e expectativas já

predeterminadas. Suas interpretações e conclusões estabeleceram uma condição de ambiguidade na relação dos historiadores com as fontes que tratavam dos jogos. Cenários que as fontes projetavam não coincidiam com cenários defendidos pelos historiadores.

A ambiguidade continuou presente na concepção dos jogos gladiatórios, desta vez, na construção histórica, após vários anos do seu fim. Na época romana, ela envolvia cada pulsar dos jogos na sociedade, cada gladiador era transportado para a arena fadado a viver ou morrer sob sua jurisdição. Cada Imperador vivenciou-a como senhor de si e a transformou em maldição ou em dádiva, que ficou encravada em sua reputação. A ambiguidade foi perpetuada durante o processo de resgatar os jogos do passado.

A dificuldade que historiadores modernos têm em aceitar a naturalidade que a violência era manifestada pelos costumes romanos é explicada, segundo Kyle, por sociólogos como Norbert Elias e Eric Dunning. Segundo eles, pesquisadores modernos sofreram um “processo civilizador”:

Em séculos recentes, fatores externos, como a polícia moderna e penitenciárias, e um fator interno, uma psicologia condicionada de intolerância a violência excessiva, contribuiu para uma gradual mudança nos parâmetros de constrangimento e vergonha, incluindo níveis reduzidos de violência interpessoal, aumento na sensibilidade a dor, e aversão a crueldade. (KYLE, 2001, p. 6)

Algumas fontes contribuíram para a interpretação negativa dos jogos. Os martirologios contêm visões bastante pessimistas, descrevendo um perfil sangrento e cruel dos jogos. Críticas também são encontradas em autores como Sêneca e Cícero. Estes posicionamentos críticos podem ser interpretados como indícios de que havia repúdio aos jogos pelos romanos. Certamente, essa interpretação serviu para alguns historiadores. Entretanto, Kyle afirma que os autores devem ser interpretados com cuidado, pois eles parecem criticar apenas alguns aspectos específicos dos jogos e não os jogos em si. Kyle sustenta que “romanos de todas as classes compareciam, aprovavam e aproveitavam os jogos” e que “romanos de diferentes posições e de diferentes pontos de vistas acharam alguma coisa libertadora ou gratificante nos jogos” (KYLE, 2001, p. 3).

Na introdução do livro “Pão e Circo”, de Paul Veyne, feita por Oswyn Murray (1992, p. viii), encontra-se um panorama geral das linhas de pensamentos durante os séculos XVIII e XIX. No século dezoito, a história dos fatos, da história antiquarista, por meio de pensadores como Voltaire, Montesquieu e Edward Gibbon, é contrastada pela história das explicações, da história filosófica. Oswyn Murray (1992, p. ix) expõe que os estudos do mundo antigo têm certa tradição de historiadores filosóficos a partir de Gibbon. Durante a época do Romantismo, vários

historiadores procuraram, por meio dos estudos da antiguidade, encontrar justificativas e versões alternativas, que desse suporte a anseios nacionalistas. Entre eles, Murray cita B.G. Niebuhr, que buscou construir uma versão alternativa do proletariado revolucionário da França de Napoleão. Theodor Mommsen escreveu uma História de Roma como um precursor do Nacionalismo Germânico. George Grote escreveu uma História da Grécia com o objetivo de explicar e justificar os radicais ingleses.

Já durante o século XIX, quando a história se tornou ciência, uma onda de nacionalismo buscava na sociedade romana os fundamentos para a construção nacional dos Estados modernos. Roma, considerada pedra fundamental da civilização Ocidental era o modelo a ser seguido. Ocorreu a seleção de elementos da sociedade romana que atendessem os conceitos que se esperava de uma sociedade civilizada na perspectiva moderna; aquilo que não atendia a esses conceitos era ignorado ou retirado da matriz romana idealizada. Inicialmente, tentou-se negar que eles aconteciam em Roma. Entretanto, quando se tornou impossível negar sua existência, foram desenvolvidas explicações do motivo pelo qual elas existiam em Roma. Uma dessas, que se tornou bastante popular e, segundo Wiedemann (2002, p. 30), foi formulada por Wilhelm Henzen, argumentava que a origem dos combates gladiatórios foi derivada dos Etruscos, ou seja, a cultura romana teria sido contaminada pelos costumes de um povo estrangeiro, que tinha vínculos em sua origem ligados ao Oriente. Como o próprio Wiedemann (2002, p. 31) sustenta, essa visão servia às pretensões dos estudos do século XIX.

Ocorreu ao longo do século XIX, a reunião de grandes quantidades de evidências literárias e epigráficas que influenciaram vários estudos do século XX. Os principais trabalhos foram os de Lafaye e Friedländer. Wiedemann (2002, p. xvi) comenta que trabalhos posteriores como os de Grant, Auguet e Weber, além de serem relativamente dependentes destas pesquisas do século XIX, não tinham certa “simpatia” com relação aos aspectos considerados violentos da cultura romana.

Superada a “dúvida” inicial, sobre a existência dos jogos em Roma, os debates que seguiram ao longo do século XX tinham como intuito principal argumentar sobre a importância e os significados dos jogos na sociedade romana. Kyle (2001, p. 7) comenta que os estudiosos concordam sobre a importância dos jogos para a sociedade romana, porém discordam a respeito da natureza ou dos significados dos jogos. Foram criadas muitas teorias, interpretações e modelos para tentar explicar esses aspectos dos jogos. Alguns modelos basearam-se em uma perspectiva religiosa, como o usado por G. Ville, que sustentou que jogos gladiatórios, no Império tardio, eram puros espetáculos sem significado de culto. Alguns modelos seguiram a linha militar e imperialista. Outros argumentavam em cima de uma teoria que sustentava a

existência de uma política do “pão e circo”. Ainda segundo Kyle, “moralistas e marxistas condenam os espetáculos, por tornar cidadãos-trabalhadores produtivos em sujeitos ociosos, consumidores da cultura de massa” (KYLE, 2001, p. 8). Entretanto, novos modelos mostraram que a relação não era de manipulação unidirecional. Kyle prossegue expondo, que alguns estudiosos, influenciados pelas ideias de Foucault, viam os jogos como “demonstrações simbólicas ou performances, ou como rituais ou exibição de poder” (KYLE, 2001, p. 9). Alguns modelos seguiram as ideias de A.W. Lintott, pioneiro na análise da violência na história romana. Segundo Kyle, Lintott sustentou, que a “violência nas políticas e procedimentos romanos legais foram originalmente modelados como autoajuda ritualizada.” (KYLE, 2001, p. 9). Ou seja, a teoria combinava aspectos de autoajuda e autodefesa, em que os atos de violência tinham como objetivo policial e neutralizar estratos da sociedade considerados sem esperança de redenção. Kyle ainda cita R. Auguet, K. Coleman e M. Hornum. Todos, com abordagens similares, sustentando que os atos de violência tinham o intuito de castigo ou punição para proteger a sociedade de indivíduos nocivos a ela mesma. Infelizmente, não será possível abordar todos esses autores ao longo deste trabalho, mas é importante citá-los, para ilustrar a grande quantidade de abordagens, que os espetáculos de violência em Roma foram sujeitos ao longo do período moderno e contemporâneo.

### **1.1 Uma seleção da linha historiográfica**

Em meio aos diversos modelos, teorias e conceitos que tratam dos espetáculos em Roma, em especial os jogos gladiatórios, é necessário selecionar quais linhas seguir. Enumerando algumas delas e as contextualizando, é possível continuar com o balanço historiográfico a respeito do tema.

Paul Veyne, em sua obra clássica “Pão e Circo”, de 1976, oferece uma importante contribuição na desconstrução do que era entendido da política do “pão e circo”, defendida por autores classicistas. Sua contribuição foi a de mostrar uma alternativa, em que, as sociedades da antiguidade não eram conduzidas, basicamente, pela opressão ou alienação, mas com um sistema baseado na comunidade, ou seja, uma organização de ajuda mútua (VEYNE, 1990, p. xvii). Além disso, seu trabalho constrói uma fundamentação histórica que explica ações, como as de promover jogos ou distribuir pão para o povo como parte de costumes tradicionais. Costumes esses que, desde a Grécia clássica, ordenavam e ditavam as relações entre cidadãos, seus líderes e a cidade em que viviam.

A obra *Emperors & Gladiators*, de Thomas Wiedemann, de 1992, aborda uma grande variedade de questões referentes aos jogos. Esta obra traz uma profunda análise da relação entre os jogos, os gladiadores e a sociedade romana, expondo no processo sua grande vocação como ferramenta política. Na introdução do seu livro, o autor expõe que tenta “explorar o significado do combate gladiatório no contexto das ideias romanas sobre sociedade, moralidade e mortalidade” (WIEDEMANN, 2002 p. xvi). Wiedemann faz parte de uma corrente da historiografia que procura não só o funcionamento dos jogos, como também busca, compreender as múltiplas relações com a sociedade, seja no âmbito político, cultural, social e até jurídico, sem desprezar o papel ativo do povo nessas relações. Seguindo essa linha, a obra traz uma importante análise da relação entre os jogos e os Imperadores.

Konstantine Nossov, em seu livro *Gladiator: Rome's Bloody Espetacle*, de 2009, expõe detalhes técnicos dos jogos gladiatórios. Ele lista os tipos de gladiadores, os equipamentos usados por eles e até métodos de combate. Entretanto, o livro não é uma simples catalogação desses aspectos dos jogos. Sendo uma obra mais recente, ela segue uma linha de pesquisa desenvolvida pelo interesse em extrair das fontes e bibliografias já existentes sobre o tema, novas abordagens e questões. Esta obra oferece uma análise de vários aspectos técnicos dos jogos, relacionando-os com o interesse dos romanos por espetáculos sangrentos. Essa abordagem oferece uma nova percepção referente às lutas gladiatórias: elas podem conter aspectos esportivos na sua dinâmica, que estimulariam efeitos que se assemelhariam com os despertados por esportes sangrentos ou perigosos, como lutas e corridas automobilísticas, por exemplo, dos dias de hoje.

Outra obra de destaque foi o livro *Spectacles of Death in Ancient Rome*, de 1998, escrito por Donald G. Kyle. Nesta obra, faz-se uma análise entre os vários espetáculos, nos quais a morte era uma questão central. Além disso, se aproximando de Wiedemann, ele oferece uma interessante análise do *status* social dos gladiadores. Entretanto, sua abordagem se torna única ao não focar exclusivamente nas relações políticas, ele se utiliza dessas relações para entender, dentro do contexto dos espetáculos, como os status dos diversos participantes influenciavam na forma como os seus corpos eram tratados após a morte.

Estas obras, com suas variadas formas de abordar a questão dos jogos gladiatórios, possibilitam, associados a outros documentos e obras, uma análise que ajuda entender o formato e os rituais que cercavam esses eventos. A complexa relação que a sociedade romana tinha com os jogos não pode ser ignorada e nem simplificada. Os jogos foram uma parte importante da sociedade romana, foi um organismo vivo e dinâmico, que foi se transformando e se consolidando como uma das maiores expressões da glória de Roma.

## 1.2 A consolidação dos jogos

Os combates gladiatórios eram praticados, em Roma, desde meados do século III a.C. Inicialmente ligadas a ritos fúnebres, ganharam proporções cada vez maiores até se tornarem verdadeiros espetáculos de sangue, que atraíam todos os segmentos da sociedade romana. Sua popularidade foi impulsionada, durante a República, por um ambiente político competitivo e pela necessidade contínua de legitimação da posição social das elites. Os combates gladiatórios ganhavam em importância, entretanto, ainda não eram respaldados pelo Estado, devido à resistência da velha oligarquia, que tinha interesses conservadores. A consolidação acontece, durante a crise da República, com Júlio César, em sua política agressiva de expor, em Roma, por meio de triunfos e jogos, suas conquistas militares. Foi então preparado o terreno para que o Estado institucionalizasse os jogos. Quem fez isso foi Augusto.

Por conta da forte resistência do Senado, sofrida por César, Otávio Augusto percebeu que não seria o melhor caminho ir contra o Senado logo de início. De acordo com E.Kohne, "ele evitou desafiar o Senado e fazer ações que pudessem provocar oposição." (2000, p. 18). Ainda segundo eles, Augusto adquiria poder a partir da acumulação de importantes cargos transferidos para ele em vida. Entretanto, a influência que ele tinha sobre a sociedade, devido sua popularidade e autoridade, não tinha papel inferior na manutenção deste poder (KOHNE, 2000, p. 18). Paul Veyne destaca que "quando Augusto construiu seu sistema de poder pessoal, em oposição ao da oligarquia senatorial, ele reservou para si mesmo dois níveis de controle - o exército e a cidade de Roma, a qual se resumia todo o povo romano" (VEYNE, 1990, p. 340). Isso reforça como era importante a autoridade e a popularidade para Augusto.

A importância que os jogos e festivais tinham na demonstração de prestígio e promoção pessoal não foi ignorada por Augusto, que monopolizou a administração desses em Roma. Wiedemann sugere, que "concentrando poder político em suas próprias mãos, Augusto mudou as reivindicações de prestígio, para qualquer um na vida pública que não fosse da família imperial, em potenciais desafios para sua própria posição" (2002, p. 8). Em outras palavras, ele procurou limitar ao máximo a utilização de eventos públicos em geral, pois poderiam servir como instrumentos de propaganda pessoal, para pessoas que poderiam se tornar potenciais rivais pelo poder. Os limites foram aplicados, por meio de regulações, em espetáculos de todos os tipos, elas tinham como propósito o controle político, mas eram apresentadas "nos termos da moralidade pública" (WIEDEMANN, 2002, p. 132).

A monopolização dos jogos foi acompanhada, pela padronização no formato dos jogos e por redefinições, de vários aspectos, que passaram a fazer parte da organização dos jogos por



quase todo o Império. Qual era a dinâmica desses jogos, para chamar tamanha atenção de Augusto e dos seus sucessores? Qual era a influência deles sobre os governantes e o povo? E existia uma relação entre eles e a famosa instituição do ‘pão gratuito’, que justificasse afirmar a existência de uma política do “pão e circo”?

## CAPÍTULO 2

### A ORGANIZAÇÃO DOS JOGOS E A POLÍTICA DO PÃO

#### 2.1 Preparando os jogos

Tendo em vista a importância dos jogos gladiatórios para Augusto, dentro de sua dinâmica de poder, como que aconteciam esses jogos? Em Roma, o Imperador tinha o monopólio na organização dos *munera*. K. Nossov elucida, que o Imperador atribuía essa responsabilidade para os Pretores, a partir de Augusto, e para os Questores, após Calígula (2009, p. 132-3). Para Nossov, "No período Imperial, o munus era organizado seguindo um esquema estritamente planejado" (2009, p. 133). Ele prossegue elucidando que no início da organização acontecia uma negociação entre o organizador (*editor*) e o 'gerente' de uma escola de gladiadores (*lanista*) para acertar detalhes, como o número de gladiadores e valores a serem pagos em diferentes cenários, como por exemplo, a quantia a ser paga para o *lanista*, por um gladiador morto durante o evento ou por um que sobreviver. Alguns pesquisadores (Wiedemann, 2002, p. 134; KYLE, 2001, p. 84) abordam uma evidência, contida em um decreto de 177 d.C, na qual verifica-se diferenças de preços para as categorias, as quais os gladiadores eram classificados, provavelmente, essas questões eram discutidas nas negociações iniciais apontadas por Nossov, mesmo quando envolvia a figura do Imperador, que era "menos dependente dos preços de mercado dos gladiadores, os quais eram fornecidos para ele pelas escolas imperiais"(NOSSOV, 2009, p. 133).

Após terminada a fase de negociações entre *editor* e *lanista*, o próximo passo, segundo Nossov, seria "atrair a atenção do público para o evento", uma forma de fazer isso era através de pôsteres e cartazes espalhados pela cidade. Nossov cita que, só em Pompéia, foram encontrados em torno de 80 anúncios desse tipo (NOSSOV, 2009, p. 133-4). Entretanto, é bem provável que esse costume fosse comum em outras cidades, Wiedemann elucida que fontes, como uma carta de Cícero (Cícero, *Ad Fam.* 2, 8.1), indicam que na estrada a caminho da cidade de Nocera podiam ser encontrados anúncios sobre lutas gladiatórias que ocorriam na cidade. Ele prossegue expondo que, em *Historia Augusta* (*Historia Augusta*, Claudius Gothicus 5.5), sinaliza-se a possibilidade de fãs conseguirem programas (*libelli munerarii*) com informações, retiradas de anúncios, sobre os gladiadores. Para Wiedemann, esse tipo de indício "sugere que esses anúncios eram encontrados em todas as cidades onde os jogos aconteciam"

(WIEDEMANN, 2002, p. 56-7). M. Junkelmann<sup>2</sup> expõe que a existência desses anúncios revelam a presença de "escribas profissionais especializados em pôsteres" (JUNKELMANN, 2000, p. 64).

Nossov esclarece que, poucos dias antes do evento, os gladiadores que iriam participar eram expostos para o público e que, na véspera dos jogos, era oferecido para eles um banquete (*cena libera*) (NOSSOV, 2009, p. 135). D.Kyle, ao apontar que Plutarco (Mor. 1099B) relata tal costume, complementa, que "o banquete era oferecido para todas as vítimas (gladiadores, *bestiarii*, e até para *noxii* cristãos)" (KYLE, 2001, p. 82) e esclarece que existem hipóteses de que esses banquetes poderiam representar uma compensação para as vítimas, ou parte de um ritual, para transformar humanos considerados ruins, para os romanos, em sacrifícios dignos e até nobres (KYLE, 2001, p. 82). D.Gerner se aprofunda nessa hipótese; para ele, os banquetes eram costumes remanescentes da "essência da natureza religiosa e ritualística original dos *munera*" e tinham "aspecto de limpeza, dando ao gladiador uma pureza física e perfeição comparável a demandada de animais em sacrifícios regulares de sangue" (GERNER, 2010, p. 26).

No momento em que acontecia a *cena libera*, Junkelmann argumenta que provavelmente já estava disponibilizado o *libellus munerarius*, que era um programa mais detalhado dos pares de gladiadores que iriam lutar no evento. Entretanto, eles seguem ponderando que essa programação não poderia sair antes que houvesse o arranjo de quais pares iriam lutar, algo que era feito pelo *editor*, com auxílio do *lanista* e dos *doctores* (treinadores) (JUNKELMANN, 2000, p. 64-5). Nossov sublinha, que não era uma tarefa fácil escolher pares que pudessem proporcionar uma luta equilibrada, pelo fato de "nem uma única *edicta muneris* nomear os pares de gladiadores" pode significar que os pares eram formados momentos antes das lutas, podendo ter ocorrido até sorteios feitos publicamente, organizados em lotes, divididos por ranques de gladiadores (NOSSOV, 2009, p. 135). Se essa hipótese estiver correta, provavelmente os eventos, os quais os gladiadores eram expostos para o público, seriam a melhor hora para realizar tais sorteios ou até mesmo para que o *editor*, após analisar visualmente cada gladiador, determinar junto com os *doctores* e o *lanista* o pareamento.

---

<sup>2</sup> Para citações de Junkelmann, verificar "*família Gladiatoria*" em *Gladiators and Caesars: the power of spectacle in Ancient Rome*

### 2.1.1 O dia do espetáculo

Durante o período imperial foram adicionadas ao *múnus* atividades que, originalmente, não faziam parte dele, como a *venatio* e a execução de criminosos, os *noxii*. Entretanto, o dia começa com uma prática bem comum aos jogos, a *pompa*. Segundo Wiedemann, inscrições mostram que "a pompa era uma parte essencial dos jogos fúnebres, até mesmo quando gladiadores não apareciam" (WIEDEMANN, 2002, p. 93).

A pompa era uma procissão que antecedia aos eventos na arena. As representações mais famosas que retratam esse tipo de procissão são os relevos encontrados em Pompeia, descritos, tanto por Nossov, como por Wiedemann, em seus trabalhos (WIEDEMANN, 2002, p. 93-95; NOSSOV, 2009, p. 156-158). A procissão era liderada por dois Lictores com togas e carregando suas *fasces*, que eram "um conjunto de varas amarradas por uma faixa, e elas serviam como emblema de poder oficial" (NOSSOV, 2009, p. 156). Seguido deles, vinham três tocadores de *tuba*, uma espécie de trompete militar. A representação segue, mostrando quatro homens carregando um *ferculum*, uma pequena plataforma, que geralmente transportava estatuetas. Seguido deles, aparecem duas pessoas, que, segundo Nossov, carregavam tábuas com informações para o público e ramos de palmeira que eram dados aos gladiadores vencedores. Logo após eles, aparece uma figura vestida ao estilo nobre que pode ser identificada como o *editor*. Em seguida, seis figuras, que podem ou não, serem gladiadores, carregam elmos. Eles são seguidos por mais dois músicos carregando o *cornu*, uma espécie de instrumento feito de chifres. O fim da procissão é representado por dois homens guiando cavalos, provavelmente eram os *équites*, que sempre lutavam entre si antes dos gladiadores.

A *pompa* era composta por demonstrações simbólicas de poder e grandiosidade, a descrição desse 'show' de abertura complementa bem a visão de estudiosos que "vê os jogos como demonstrações ou performances, como rituais ou 'shows' de poder" (KYLE, 2001, p. 9). Após a pompa, as atividades na arena eram iniciadas já na parte da manhã, o evento que se seguia inicialmente não fazia parte dos *munera*. Entretanto, começou a fazer parte do seu cronograma ao longo do período imperial. O evento em questão era a *venatio*.

### Venationes

As *venationes* eram eventos que ocorriam pela manhã envolvendo animais. O termo *venatio* era utilizado para se referir a caçadas comuns. Entretanto, o termo foi sendo cada vez mais relacionado às "performances envolvendo animais no anfiteatro ou no *circus*" (NOSSOV,

2009, p. 26). A primeira *venatio* ocorrida em Roma, que se tem registro (Tito Lívio, 39.22.2), aconteceu em 186 a.C, nos jogos feitos por Marco Fúlvio, para celebrar a vitória na Guerra Etólia. Como já dito anteriormente, as *venationes* originalmente não faziam parte dos jogos, durante a República, elas faziam parte das *ludi*, ocorridas no *Circus Maximus*. Foi no período imperial que ela se tornou associada ao *múnus*, sendo transferida para os anfiteatros, como parte matutina dos jogos (JUNKELMANN, 2000, p. 71). Entretanto, Nossov sublinha que as *venationes* ainda ocorriam algumas vezes em "um *circus* ou em um *stadium*" (NOSSOV, 2009, p. 26). D.Kyle argumenta sobre o fato das *venationes* ocorrerem pela manhã, segundo ele, "as *venationes* eram feitas pela manhã, antes da refeição principal do dia, não porque elas eram impopulares, mas porque a manhã era o horário tradicional para se caçar" (KYLE, 2001, p. 189).

Longe de serem impopulares, as exposições de animais eram importantes e recebiam bastante atenção. Wiedemann aponta que em Roma, durante o Império, existiu uma escola específica, a *ludus matutinus*, para treinar "*bestiarii*", além disso, "representações visuais de *venationes* eram muito mais frequentes do que de gladiadores" (WIEDEMANN, 2002, p. 57). Nota-se que Wiedemann utilizou o termo *bestiarii* ou invés de *venatores*. Essa diferença, para D.Kyle, seria que o termo *venatores* era originalmente relacionado a caçadores profissionais, e que depois foi equiparado aos *bestiarii*, que eram pessoas condenadas a lutar com animais apenas com adagas ou lanças, com poucas chances de sobreviver. Kyle prossegue argumentando que, com o tempo, alguns *bestiarii* receberam treinamento e se tornaram "gladiadores de bestas", com maiores chances de sobrevivência. Então, no Império "Homens condenados a lutar com animais poderiam ser levados para o *Ludus Matutinus* e treinados como gladiadores-bestiarii" (KYLE, 2001, p. 79-80). Para Nossov, é possível colocar os *bestiarii* em uma "categoria separada", segundo ele, não se pode considerar esse termo como um sinônimo do termo *venator*, pois os "*bestiarii* eram considerados uma categoria abaixo até do que os *venatores* e ficavam no fundo da progressão hierárquica dos lutadores. Eles executavam diversos papéis" (NOSSOV, 2009, p. 28). Nossov prossegue, afirmando que, os *bestiarii* "nunca estavam armados" (NOSSOV, 2009, p. 29). Ele sacramenta essa diferenciação ao afirmar que "apenas um homem armado lutando contra um animal selvagem era chamado *venator*" (NOSSOV, 2009, p. 27). Apesar desta complicação de termos, é possível argumentar que a *ludus matutinus*, citada por Wiedemann, treinava especialistas em lutar contra bestas, e que "assim como os gladiadores", eram "escolhidos entre prisioneiros de guerra, escravos, condenados e voluntários, e então submetidos a um treinamento especial" (NOSSOV, 2009, p.

28). Entretanto, os *venatores* tinham menos prestígio e recebiam menos do que os gladiadores (NOSSOV, 2009, p. 28; JUNKELMANN, 2000, p. 71).

A *venatio* não se consistia apenas em matar animais; ela, na verdade, "incluía toda uma série de performances diversas que tinham em comum apenas a aparição de animais selvagens na arena" (JUNKELMANN, 2000, p. 71). Nosssov fez uma ótima enumeração dos tipos de performances que podiam ser encontradas nas arenas que incluíam: apresentação de animais exóticos, performances, lutas entre animais e contra *venatores*, caças, taurocatapsia (uma espécie de rodeio) e uso de animais perigosos para executar criminosos (NOSSOV, 2009, p. 26).

Em meio a tantas formas de exibir os animais, é possível perceber que nem em todas tinha-se necessariamente como objetivo matar o animal. Alguns pesquisadores expõem que, principalmente na República, animais exóticos eram expostos como troféus e até ensinados a fazerem truques complexos (NOSSOV, 2009, p. 26; GERNER, 2010, p. 28). D.Kyle contextualiza bem a evolução das *venationes*, "a partir da primeira exibição de elefantes em 275, a primeira 'caçada' (*venatio*), em 186 a.C, até os grandes shows de triunfo de Pompeu e César, o espetáculo de animais ser tornou mais e mais popular" (KYLE, 2001, p. 42). Neste contexto, pode-se associar a afirmação de Wiedemann, que credita a Pompeu e César o estabelecimento de um parâmetro de escala nas *venationes*, que teve que ser lidada por Augusto e seus sucessores imperiais (WIEDEMANN, 2002, p. 60), tendo como impulso, o competitivo ambiente político de Roma, que "exigiu que os números de animais abatidas fossem aumentados constantemente" (WIEDEMANN, 2002, p. 59).

Kyle aborda os possíveis motivos, que fizeram as *venationes* serem tão bem aceitas pela sociedade romana. O autor expõe que os romanos manifestavam em diversos rituais e festivais, atividades em que eles "caçavam, abatiam, ou abusavam de animais" como era o caso da *Ludi Cereales*, jogos para a antiga deusa da fertilidade Ceres, e os jogos da Flora, antiga deusa das flores e vegetação (KYLE, 2001, p. 42-3). Logo, para ele:

Quando as *venationes* se tornaram uma parte oficial dos festivais do estado. em 169 a.C, além das tradições de sacrifício público e caçadas rústicas de subsistência, costumes como os jogos para Ceres e Flora, sem dúvida, fizeram os romanos mais receptivos a carnificina dos espetáculos de animais nas arenas. (KYLE, 2001, p. 43)

D.Gerner sustenta a ideia de Kyle, no sentido de que já existia uma tradição que envolvia o abuso de animais. Para ele, essa tradição envolvia rituais e recreações que estavam envolvidas em demonstrações de masculinidade e status. Para Gerner, essas tradições somam-se ao fato de que os romanos desejavam novas formas de serem apresentados aos animais, e a

influência após o contato com a cultura de caça esportiva no oriente próximo, que pode ter aumentado o interesse por espetáculos de caça. Essa soma de fatores, com o tempo, teriam tornado as *venationes* mais "sangrentas e letais". Gerner prossegue argumentando que isso não significava uma matança sem sentido, as *venationes* "eram uma expressão de coragem, força física, e domínio de Roma, sobre a natureza e o mundo dos homens" (GERNER, 2010, p. 29). Wiedemann complementa essa ideia argumentando que o mundo romano era um mundo agrário, cheio de ameaças selvagens e que as *venationes* eram uma forma de demonstrar para a população romana, que tinha uma cultura urbana, por meio de uma caçada simulada, símbolos de controle e superioridade sobre as várias bestas que habitavam os domínios romanos mais longínquos (WIEDEMANN, 2002, p. 62-5).

A análise dos crescentes números de animais nas *venationes*, ao longo do tempo, dá uma certa noção do aumento da letalidade dessas 'caçadas'. Em 169 a.C, aconteceram jogos no Circus Maximus que envolveram 63 animais africanos, 40 ursos e alguns elefantes. Já em 93 a.C, Sula promoveu jogos que envolveram não menos do que 100 leões. Pompeu promoveu jogos que envolveram 20 elefantes, 600 leões, 410 leopardos, vários macacos, a primeira lince norte europeia exibida em Roma e o primeiro rinoceronte. Já Júlio César, só em 46 a.C, com uma série de 4 triunfos que incluíram elefantes, 400 leões, touros e uma girafa. Sob o governo de Augusto, acredita-se que foram abatidos cerca de 420 leopardos, dezenas de elefantes, 400 ursos e 300 leões. Em *Res Gestae* (22), declara-se que foram mortos um total de 3500 animais ao longo de todas as *venationes* oferecidas por Augusto ao povo Romano. Os números só aumentaram durante o Império, nas comemorações pela inauguração do Coliseu, nove mil animais foram abatidos. O maior número de animais abatidos registrado refere-se ao triunfo de Trajano após a segunda guerra Dácia, no qual foram abatidos cerca de 11 mil animais (WIEDEMANN, 2002, p. 59-60; NOSSOV, 2009, p. 36-9).

A *venatio* pela manhã era seguida pela *meridiani*, um intervalo entre as atividades da manhã e da tarde, no qual acontecia a execução de criminosos, "era nesse momento que ocorria o maior número de mortes humanas" (GERNER, 2010, p. 30).

### **Meridiani**

Ao contrário do que se pode imaginar, o maior número de vítimas nas arenas não era de gladiadores, mas sim, de *noxii*, que eram criminosos condenados na arena por algum crime punível de morte. Kyle elucidava bem que:

*Damnati* incluía tanto gladiadores como *noxii*, mas existia uma hierarquia de habilidades, virtudes e esperanças. Gladiadores profissionais eram agonísticos: eles tinham uma vida ou uma morte por luta, mas para os *noxii* havia 'nenhuma disputa', por eles não terem sido selecionados para o treinamento gladiatório (...) *noxii* enfrentaram a *summa supplicia* - as piores formas de pena de morte agravada (KYLE, 2001, p. 91)

A execução de criminosos inicialmente não fazia parte do *múnus*. Kyle cita que especialistas como François Hinard acreditam que, durante a República, as condenações eram acompanhadas por algum tipo de cerimônia e ocorriam geralmente no Fórum (KYLE, 2001, p. 41). Wiedemann compartilha com a ideia de que outros lugares eram usados para a condenação de criminosos, mas ele complementa sublinhando que, apesar de não ter sido construído originalmente para isso, o anfiteatro se mostrou um local ideal para os Imperadores por motivos práticos e de segurança, pois era um local mais fácil para conter os animais selvagens e criminosos (WIEDEMANN, 2002, p. 78-9).

A sentença em Roma era dada levando em conta tanto o crime como o criminoso, a posição social do indivíduo influenciava no tipo de punição que ele poderia sofrer, seus "direitos, condenações e penalidades correlacionavam-se com seu crime e status" (KYLE, 2001, p. 95). Considerando a pena capital, indivíduos de status mais alto tinham o privilégio de terem uma morte rápida e limpa, por meio da decapitação, que geralmente era ocorrida fora da arena. Já aqueles com status social mais baixo, estavam sujeitos a serem expostos a animais selvagens, a crucificação ou serem queimados vivos (KYLE, 2001, p. 53). Kyle segue elucidando, que a condenação de queimar criminosos vivos foi mais comum durante o Império e era designada geralmente a escravos e segmentos da sociedade de pouco status que eram acusados de traição, deserção, incendiários e mágica, além de ter sido uma punição constantemente aplicada a cristãos. A crucificação, praticada no oriente próximo, foi muito utilizada contra judeus e cristãos e ocorria fora das cidades. Já a condenação por animais passou a ser parte natural do *munus* e se tornou mais comum do que a crucificação e a fogueira durante o Império (KYLE, 2001, p. 53).

Na arena, entretanto, criminosos condenados podiam ser utilizados em criativas formas de execuções. As execuções poderiam ocorrer com um fundo temático, mítico ou histórico, que serviam tanto para prender a atenção do público como uma forma de educar (WIEDEMANN, 2002, p. 86). Estes tipos de 'contextualizações' também eram utilizados na simulação de batalhas. Além das ocorridas na arena, existiam simulações de batalhas navais chamadas de *naumachia*. Elas não eram tão frequentes como as execuções nas arenas e ocorriam geralmente em lagos artificiais, que podiam envolver grandes números de homens lutando entre si. A



primeira que se tem registro está relacionada a Júlio César, em 46 a.C, na qual envolveu um total de 2 mil remadores e mil guerreiros (NOSSOV, 2009, p. 41). A maior *naumachia* que se tem conhecimento foi feita por Cláudio, em 52 d.C, a batalha envolveu 19 mil prisioneiros, uns representavam Sicilianos e outros Rodianos (NOSSOV, 2009, p. 42). Por sinal, a famosa frase “Ave Cesar, aqueles que estão prestes a morrer o saúdam” é atribuída a essa batalha por Suetônio (Suet, *Claudius*, 21.6), entretanto, não se tem evidências suficientes que comprovem que ela era comum entre os gladiadores profissionais nas arenas (NOSSOV, 2009, p. 42; KYLE, 2001, p. 94; JUNKELMANN, 2000, p. 74).

A necessidade de jogos cada vez mais esplêndidos afetou também as execuções de criminosos nas arenas, com o aumento na grandiosidade e na frequência das batalhas simuladas e das *venationes*, aumentou a necessidade em se conseguir material humano para participar destas atividades. Entretanto, um fator influenciou diretamente no fornecimento:

Quando o Império parou de expandir e de adquirir novos recursos, Roma alimentou seus entretenimentos com sua própria gente. Enquanto as guerras republicanas e expansão imperial nutriram as arenas com grande número de prisioneiros de guerra, a Pax romana significou menos prisioneiros de guerra. (KYLE, 2001, p. 101)

Logo, os *noxii* surgiam em meio a um "sistema legal abusivo", que para Kyle, "o declínio das proteções tradicionais e a expansão dos espetáculos não estavam casualmente relacionados, mas o segundo usou o primeiro para suprir as arenas" (KYLE, 2001, p. 101). Wiedemann afirma que o número de crimes, os quais a pena de morte era prescrita aumentam ao decorrer dos séculos, ele levanta a questão de que essa postura dos Imperadores seria uma forma de elevar a importância do exercício da virtude imperial da clemência (WIEDEMANN, 2002, p. 68), a virtude da clemência poderia ser um dispositivo importante para fortalecer a figura do Imperador.

A execução pública de criminosos não acontecia apenas para entreter ou de forma sem significado. Essa exposição tinha um papel, como bem evidencia Wiedemann, "a humilhação pública de criminosos restabelece a ordem social por cancelar o exercício de direito do criminoso sobre algo que ele não deveria ter" (WIEDEMANN, 2002, p. 70). Tornando pública a execução, assegurava ao povo que a ordem social estava sendo devidamente restaurada. Esse compromisso com a ordem social, provavelmente foi mais um elemento que aumentava o prestígio daquele que organizava os jogos.

Após as atividades no meio do dia era chegada a hora do evento principal, na qual gladiadores se confrontavam, sangravam e morriam sob o olhar de espectadores ávidos. Após

as demonstrações simbólicas de domínio sobre a natureza e sobre as ameaças da ordem social, chegava a hora de apreciar o confronto entre as virtudes e a morte.

### **Combates gladiatórios**

Como visto anteriormente, o combate gladiatório ingressou nos costumes romanos como parte de celebrações fúnebres. Com o passar do tempo sua importância e popularidade aumentou até que se tornou um verdadeiro *show* de entretenimento e, ao mesmo tempo, em uma poderosa ferramenta política e símbolo de uma sociedade.

Entretanto, esse show por ter um grande valor simbólico não acontecia de qualquer jeito, antes mesmo dos combates reais, acontecia no início da tarde um *prolusio* (prelúdio), no qual pares de gladiadores lutavam com armas cegas provavelmente as rudes (espadas de madeiras usadas em treinamentos) como forma de aquecimento e para dar para o público um gosto de suas habilidades. Após isso, as armas eram checadas durante a *probatio armorum*; após isso, começavam as lutas de fato, sempre iniciando com gladiadores montados lutando entre si. (NOSSOV, 2009, p. 158; JUNKELMANN, 2000, p. 66).

Normalmente, as lutas aconteciam em pares. Entretanto, em ocasiões especiais, poderiam ocorrer combates entre grupos de gladiadores (*gregatim*), caso fossem usados gladiadores profissionais, e não criminosos ou escravos; era provável que "apenas gladiadores de segunda classe tivessem lutado nesses eventos" (JUNKELMANN, 2000, p. 66).

Quando um gladiador entrava na arena, eram passadas informações sobre ele para o público presente. Apesar de ter existido anunciadores, era difícil que todos na arena os escutassem, logo, é provável que, quando o gladiador entrava na arena, um grande pôster era carregado a sua frente, com informações como seu nome e seus sucessos anteriores (JUNKELMANN, 2000, p. 66). Esse momento também poderia servir para o gladiador ganhar a simpatia do público. Nossov cita um afresco no anfiteatro de Pompéia que representa dois gladiadores todo equipados, apenas sem os elmos e armas, que eram carregadas por assistentes, um dos gladiadores está tocando um trompete curvo (NOSSOV, 2009, p. 159). Pode-se imaginar com isso que o momento de entrar na arena poderia ser utilizado para causar impacto nos espectadores, assim como acontece hoje em dia em alguns eventos de luta.

Ao imaginar uma luta entre gladiadores, de início, se imagina uma luta sem regras, entretanto, apesar de sabermos pouco os detalhes, existem indícios de que haviam regras e que eram aplicadas por dois árbitros na arena, o árbitro principal (*summa rudis*) e o assistente

(*secunda rudis*). Estes árbitros poderiam tomar atitudes para incentivar uma luta morna ou até determinar uma pausa durante uma muito longa. (JUNKELMANN, 2000, p. 67).

Apesar dos árbitros, a decisão da luta, quando nenhum dos gladiadores recebia um golpe fatal, ficava a cargo de quem organizou o jogo (o *editor*). Entretanto, tradicionalmente, a decisão era influenciada pelos apelos da plateia. Quando a luta chegava ao ponto que um dos combatentes não tivesse mais condições de lutar, o perdedor poderia ter sua vida poupada sob os gritos da plateia '*missum*' ou '*mitte*', ou poderia ser morto pelos sob gritos de '*iugula*!' (JUNKELMANN, 2000, p. 68). Decidida a morte, o *editor* dava o sinal. Hoje em dia, popularmente se tem a imagem de que o dedão pra cima poupava o derrotado e o dedão para baixo o condenaria, entretanto, não é possível chegar a uma conclusão se de fato esses eram os gestos. Wiedemann cita que essa perspectiva é suportada basicamente por fontes literárias como Juvenal, Prudêncio e a Antologia Latina (WIEDEMANN, 2002, p. 95). Nossov reforça a ideia de que é necessário cautela. Ele argumenta que, apesar de Juvenal (*Satires*, 6.36) citar o gesto com o dedão, ele não indica a direção que o dedão estaria direcionado, Nossov vai mais além, e lista várias outras interpretações feitas por historiadores, como as de M.Junkelmann, R.F.Burton e M.Grant, e ainda coloca em questão outros possíveis gestos que poderiam ter sido usados na arena (NOSSOV, 2009, p. 162).

Após o sinal dado pelo *editor*, no caso de decidida a morte do perdedor, se este gladiador derrotado ainda tivesse forças, ele deveria se posicionar de forma a se oferecer para o golpe final. Wiedemann afirma, que o público romano esperava dos gladiadores, demonstração de bravura (WIEDEMANN, 2002, p. 96). Nossov complementa que morrer de forma digna seria uma prova de bravura e coragem (NOSSOV, 2009, p. 164). Se comportar como se era esperado no momento decisivo, poderia influenciar na forma como o gladiador seria tratado após sua morte:

Assim como soldados preferem morrer no campo de batalha do que encarar abusos como prisioneiro, e assim como uma vítima política comete suicídio pelo o bem da propriedade da família, gladiadores morriam bem em parte, para ganhar uma morte gloriosa, sem perturbações e ritos fúnebres. (KYLE, 2001, p. 162)

Após o golpe fatal o corpo era retirado da arena. O argumento anterior de Kyle reforça a hipótese de que, diferente dos *noxii*, os gladiadores profissionais eram retirados para o *spoliarium*, uma sala especial onde se tratava dos mortos na arena, não por ganchos, mas por uma espécie de maca (WIEDEMANN, 2002, p. 119) ou um tipo especial de carrinho (NOSSOV, 2009, p. 164), pois, ao morrerem de forma digna, eles ganhavam o direito de ritos fúnebres e uma morte sem perturbações, e os ganchos como o próprio Kyle argumenta: "Tanto

simbólico como eficiente, os ganchos adicionavam insulto e providenciavam uma forma de evitar contato pessoal com os corpos obscenos" (KYLE, 2001, p. 156). No *spoliarium* as gargantas eram cortadas para garantir a morte, sendo prosseguida pelas preparações para o sepultamento (NOSSOV, 2009, p. 164; KYLE, 2001, p. 158).

O gladiador vencedor subia na plataforma onde ficava o *editor* e recebia seus prêmios, geralmente ramos de palmeira (*palma*) e alguma quantia de dinheiro (*praemium*). Em casos excepcionais, o vencedor recebia também uma coroa de louros (*corona*) (JUNKELMANN, 2000, p. 69). O rito então está completo, todo o valor simbólico da luta foi cumprido, virtudes valorizadas pelos romanos foram exibidas, o triunfo destas virtudes sobre a morte fora atestada:

Todos foram lembrados de sua mortalidade: mas se um gladiador em particular ganhou ou perdeu, lutou bravamente o suficiente para ser indultado ou encontrou a morte que todo mundo tem que encarar, a ritualização do encontro com a morte colocou a morte em seu lugar. (WIEDEMANN, 2002, p. 97)

O *munus* entretinha, simbolizava e aglomerava. Assim como outros espetáculos em Roma ele abordava uma série de elementos que faziam parte da sociedade romana. Um elemento não faz sentido se isolado do resto, assim como o *munus* não faz sentido se posto apenas como um meio de diversão e distração. A política do pão e circo fazia parte do seu contexto, mas não era a única razão e força que atuava sobre o seu funcionamento. As forças que a influenciavam estavam presentes em ambas as vias, tanto nos governantes como no povo, tanto na política, como na sociedade na cultura e na religião. A teoria do pão e circo nos ajuda a entender uma nuance dos jogos mas não dá a percepção ampla, necessária para entender a dinâmica, que essa atividade estava envolvia dentro da sociedade romana.

## 2.2 A política além do Pão e Circo

O entendimento clássico, a respeito da política do pão e circo, é que ela era utilizada com o intuito principal de apaziguar a população, deixando-a passiva e ociosa, uma população mansa que se preocupava pouco com as questões políticas e sociais. Esse tipo de concepção foi muito influenciada pelas sátiras de Juvenal que davam a interpretação de que o povo, ao perder o voto e outros poderes, passaram a se contentar em se preocupar apenas com “pão e circo” (Juvenal, 10.75-81). Leituras atuais tentam analisar quais eram as intenções de Juvenal, Paul Veyne, faz a leitura de que em Juvenal, “pão e circo” pode representar a vida privada, com suas “necessidades e luxúrias”, ao dizer que o povo se contentava apenas com esse aspecto. Juvenal queria dizer que o povo romano tinha renunciado à vida pública (VEYNE, 1990, p. 417). Kohne

interpreta que em seu texto, Juvenal descreve a impotência do povo diante dos seus soberanos autocráticos (KOHNE, 2000, p. 8). Wiedemann restringe este cenário ao afirmar que o pão e circo de Juvenal se referia exatamente à comida subsidiada pelo Estado e às atrações no *circus*, em específico, às corridas de bigas e não aos *shows* gladiatórios (WIEDEMANN, 2002, p. 12). Mesmo não descartando a interpretação de Juvenal, as leituras atuais tendem a restringir seu alcance, por discordarem que a população fosse tão passiva e até mesmo que o pão e circo fosse uma política puramente de distração das massas.

São muitos os indícios que dão suporte para esses tipos de argumentos. É difícil negar que subsídios de trigo e jogos poderiam ajudar a acalmar a população e deixá-la mais suscetível a aceitar certas situações políticas e sociais, mas também é possível argumentar que estas práticas não tinham como única motivação, e talvez nem a principal, fazer esse tipo de controle sobre a população. Por este motivo, é importante abordar questões que possibilitem uma análise mais ampla da complexa função que estas práticas tinham na sociedade romana.

## O Pão

Alimento sem dúvida era uma questão de fundamental importância em Roma. A capital do Império tinha uma população muito grande; manter toda essa gente alimentada era um grande desafio. Segundo Kyle, “políticos astutos e patronos estavam preocupados com os suprimentos de grãos, e a ameaça de escassez e revoltas de comida” (KYLE, 2001, p. 190). Qualquer ação que facilitasse o acesso a comida pela população deve ter sido vista com bons olhos. Era comum, nos jogos, a distribuição de presentes (*missilia*), incluindo alimentos, como forma de atrair as pessoas para o evento (NOSSOV, 2009, p. 133). Kyle complementa ao dizer que “a dieta dos romanos humildes era deficiente de proteínas, festivais e banquetes públicos eram esperados ansiosamente” (KYLE, 2001, p. 190).

O problema de alimentos se mostra tão importante que torna bastante convincente o argumento de D.Kyle, a respeito do uso das carcaças dos animais abatidos nas arenas. Segundo ele, “Circunstâncias e costumes em Roma, e antropologia comparativa, sugerem que os romanos não teriam simplesmente despejado todas as toneladas de carne animal deixadas depois dos espetáculos” (KYLE, 2001, p. 189). Demonstrando, em seu trabalho, que a carne poderia ser distribuída na arena por meio de prêmios, sorteios e desafios, além de ser oferecida em banquetes públicos, para ele, essas formas de destruições reforçam a ideia de que “parece provável que animais mortos na arena (sua carne, couro e chifres) eram utilizados comercialmente para lucro ou simbolicamente para efeitos políticos” (KYLE, 2001, p. 190). Kyle argumenta, que os Imperadores utilizavam as *venationes* para cumprir com sua obrigação

em “alimentar e entreter seu povo”, ele prossegue, relacionando com o pensamento de Juvenal, ao afirmar que “diferenças a parte, o *panem et circenses* de Juvenal (10.81) poderia ter sido *carnem et venationes*” (KYLE, 2001, p. 194), apesar de que essas situações fossem imprevisíveis e não constantes o suficiente para significar o sustento alimentar da população (KOHNE, 2000, p. 8). Para Kyle, a relação é possível pois a carne tinha um nível de história e associação com os esportes e espetáculos que faltava à prática de distribuição de grãos, isso fazia com que “mais público e pessoal, a carne dada via espetáculos inspirava maior gratidão emocional”. (KYLE, 2001, p. 194).

Levando em consideração essa gratidão emocional, citada por Kyle, é explícito o efeito que a distribuição de alimentos, em especial a carne, no argumento do autor, tinha nos jogos. Entretanto, essa distribuição acontecia em momentos específicos e em poucas quantidades. Os efeitos eram momentâneos, o que traz a necessidade de analisar uma prática mais constante, que pudesse ter um efeito mais duradouro para justificar a hipótese de uma população ociosa e passiva. A distribuição de alimentos deve ser essa prática a ser analisada; ela é normalmente associada ao comentário de Juvenal e foi uma instituição que começou na República e continuou existindo por quase todo o Império. Para abordar alguns aspectos dessa prática vejo adequado resgatar alguns argumentos de Paul Veyne.

A famosa distribuição de grãos entre os romanos, para Veyne, não tinha em sua origem a intenção de dar, de forma gratuita, alimentos para a população. Durante a república, à medida que a população em Roma aumentava e os domínios do estado caminhavam no mesmo caminho, a logística para a aquisição e transporte dos grãos, em especial o trigo, para a cidade, foi se tornando cada vez mais complexa. Isso fazia com que os preços no mercado ficassem muito acima do que a maioria da população pudesse pagar. Os responsáveis por administrar o comércio de grãos eram os Edis, eles “deveriam assegurar que sempre tivesse grãos o suficiente no mercado e que o preço estivesse certo” (VEYNE, 1990, p. 237). Veyne prossegue afirmando que os Edis exerciam o controle de forma “amadora” (1990, p. 239) e que seus poderes se tornavam insuficientes à medida que o estado crescia. Os Edis viam esse cargo como uma espécie de magistrado especial, que tinham como principal função executar atos, como distribuir trigo e óleo ou providenciar jogos, que aumentassem suas chances de se elegerem posteriormente como pretores ou côsules (VEYNE, 1990, p. 239-40).

As reformas de Caio Graco podem ser vistas como um sinal de descontentamento dos plebeus, em uma de suas leis, segundo Veyne, Graco requeria que o Estado tivesse trigo suficiente para sempre poder vender para a população pelo preço normal ou mais barato. Entretanto, para não exaurir os cofres públicos, era determinado um limite do quanto cada um

podia comprar por mês. Logo, diferente do que se imaginava, “isso não era nem distribuição gratuita nem assistência pública” (VEYNE, 1990, p. 240). As reformas de Graco receberam forte resistência da elite nos anos seguintes, estigmatizando-a como um incentivo a ociosidade. Cícero reforça este estigma ao dizer:

Caio Graco apresentou uma lei do trigo. Esta era agradável para as massas, porque fornecia comida em abundância sem trabalho. Cidadãos leais foram contra ela, porque eles a consideraram um chamado às massas para desertar atividades perante a ociosidade, e viram que era um dreno sobre o tesouro. (Cícero, *Pro Sestio*, 48,103)

Para Veyne, continuar reproduzindo este estigma “é um clichê” (1990, p. 237). O autor sustenta que essa lei não deixava o povo desocupado e sem precisar trabalhar - primeiro porque não era uma distribuição. Além disso, as pessoas não viviam apenas de trigo e tinham também a necessidade de alimentar suas famílias e escravos, para isso, tinham que trabalhar para garantir sua sobrevivência.

Apesar da resistência, a elite parece não ter sido capaz de eliminar totalmente as mudanças aplicadas por Graco. Ainda segundo Veyne, após várias disputas entre os *optimates* e *populares*, no final da República, para se apropriarem da lei, os princípios por detrás da lei de Graco foram “distorcidos” (1990, p. 242). O crédito pela inovação em distribuir trigo sem cobrar é atribuído a Clódio, em 58 a.C. Durante esse período, “o clichê de fato correspondeu a realidade” (VEYNE, 1990, p. 242). Essa ‘realidade’ só se alterou com Júlio César, que não tendo como dar um ponto final ao problema, “fossilizou” (VEYNE, 1990, p. 242) a instituição de uma forma tão eficiente que ela permaneceu quase inalterada por quase todo o Império. De um número de 320,000 beneficiados, Cesar limitou este número para 150,000. A fossilização desta instituição pode ter contribuído para agravar o precário controle de grãos. Em 38 a.C, há relatos de uma revolta provocada pela falta de trigo em Roma, após Otávio e Antônio falharem em acalmar a multidão no Fórum, foi executado um massacre, por ordem de Antônio (KYLE, 2001, p. 221).

Seguindo a importante hipótese de Veyne, foi durante o Império que o controle de preços dos grãos atingiu um nível de maturidade maior. Momentos de escassez, fome e variação dos preços não desapareceram, mas os serviços da *Annona* se mostraram mais constantes e eficientes do que as ações dos Edis no passado. Dispondo de muito mais formas de adquirir grãos, os Imperadores tinham condições de adotar ações mais incisivas em momentos de fome e altas de preços, sem mencionar que a instituição que distribuía trigo a 150,000 beneficiados continuava sobre a tutela dos imperadores. (VEYNE, 1990)

Veyne defende que o Estado, tanto na República como durante o Império, tomava essas iniciativas de garantir trigo barato para o povo romano, “não em ordem de despolitizá-la ou para mantê-la ociosa, mas porque, antes da Revolução Industrial, o custo de transporte era muito alto, e mais amplamente, porque as iniciativas privadas não estavam a altura da tarefa” (1990, p. 244). Apesar desta tarefa ter sido executada de forma mais eficiente durante o Império, combinada com a distribuição do trigo gratuitamente, a população ainda não podia se dar ao luxo de ficar ociosa e ‘desertar’ o trabalho.

Primeiro porque o Estado só oferecia trigo muito barato em tempos de crises de fome, fora isso, o controle feito pelo Estado garantia apenas que o preço no mercado não aumentasse muito (VEYNE, 1990). Logo, o trigo continuava não saindo de graça e, mesmo considerando aqueles que recebiam o trigo sem cobrança, a quantidade de 150,000 contemplados, em uma cidade que teve mais de 1 milhão de habitantes, era parte de uma minoria. Apesar de receberem o trigo, os beneficiários ainda tinham que comprar grãos adicionais, pois apenas homens tinham o direito de receber o benefício. Isso significa que era necessário comprar para o resto da família, somado a isso, era necessário comprar outros tipos de provisões, principalmente óleo, e pagar os caros alugueis das residências em que moravam (KOHNE, 2000, p. 8).

Veyne aborda novamente uma questão bastante interessante, segundo ele, na escolha dos beneficiários, o Estado pode ter selecionado não necessariamente os que mais necessitavam, mas, sim, alguns que melhor serviram ao Estado (1990, p. 244-5). Veyne prossegue, afirmando que esse benefício passou a ser encarado mais como um privilégio do que um auxílio e que não há dúvidas de que o Império, ao longo de sua existência, “precisou de dinheiro e vendeu tudo o que tinha pra vender: privilégios, e também trabalhos nos serviços do governo” (1990, p. 245).

A longa exposição dos argumentos de Veyne auxilia para um entendimento mais amplo a respeito das políticas de distribuição do trigo, matéria prima para a fabricação do pão. Esta exposição possibilita percebermos que em diferentes momentos as intenções e efeitos destas políticas se alteram, mas nunca sob uma ótica simplista e unidirecional. O pão não deixa o povo ocioso, mas a falta dele com certeza o torna perigoso.

## **Os Jogos**

Espectáculos chamam a atenção, eles atraem massas que comparecem cheias de expectativas, que devem ser atendidas por aqueles que os oferecem. Toda a euforia e distração que um evento pode despertar pode dar a impressão de que os eventos por si só deixam, por



meio do entretenimento, as massas distraídas e passivas diante da dinâmica política, que atua sobre a sociedade. Mesmo aceitando os argumentos de pesquisadores que afirmam que o ‘*circenses*’ da famosa frase de Juvenal se aplicava às atividades no *circus*, não incluindo performances teatrais, competições atléticas e combates gladiatórios (KOHNE, 2000, p. 9; WIEDEMANN, 2002, p. 12), é importante ter em mente que todos os espetáculos em Roma eram uma vitrine que expressavam valores, sentimentos e anseios que aquela sociedade pulsava ao longo do seu funcionamento.

A grande quantidade de festivais anuais no calendário Romano, a princípio, pode reforçar a ideia de que a população era afogada em espetáculos para se manter distraída. Alguns pesquisadores trazem dados que mostram que o número de dias destinados a espetáculos aumentaram progressivamente, partindo do festival mais tradicional, a *ludi Romani*, por volta de 364 a.C, que foi composta por apenas uma corrida de biga seguida por três dias de performances teatrais; passando pela época de Augusto, na qual as sete *ludi* anuais tomavam 65 dias (13 para corridas de biga, 48 para *ludi scaenici*); o número aumenta consideravelmente ao longo do primeiro século d.C, no período de Marcus Aurélio o número de dias destinados a *ludi* chegavam a 135; já no século 4 d.C, o Calendário de Fúrio Dionísio Filócalo dá uma noção mais apurada do número de dias destinados aos jogos gladiatórios, 176 dias eram separados para espetáculos (64 para corridas de bigas, 102 para shows teatrais e 10 para combates gladiatórios ou *venationes*, concentradas principalmente em dezembro (WIEDEMANN, 2002, p. 12; KYLE, 2001, p. 77). Esses números não levavam em conta espetáculos promovidos em outros tipos de comemorações como triunfos e aniversários.

Apesar de, aparentemente, os jogos gladiatórios terem menos dias reservados no calendário, provavelmente isso se devia ao fato, de que “a organização do *munus* sempre custou muito dinheiro” (NOSSOV, 2009, p. 131) e que “a partir do segundo século a.C os jogos se tornaram ruinosas obrigações” (VEYNE, 1990, p. 208).

De fato, os romanos eram expostos a shows e espetáculos por uma boa quantidade de dias durante o ano, mas a relação com tais eventos não acontecia de forma simples e passiva. Kyle argumenta, que “o ‘espetáculo’ se manifestava publicamente em uma dinâmica triplamente interativa, envolvendo a população, as figura(s) de autoridade, assim como os participantes diretos ou vítimas” (KYLE, 2001, p. 9). Acredito que essa dinâmica se manifestava de forma intensa nos anfiteatros pelo seu espaço não ser tão amplo e disperso, como no Fórum. Para Wiedemann, a “constante luta entre o Imperador e o povo em como o poder deveria ser distribuído, e (mais formalmente) onde residia a soberania, era particularmente passível de ir à tona no anfiteatro” (WIEDEMANN, 2002, p. 168-9). No

próximo capítulo a intenção será justamente tentar entender como era esta dinâmica, dentro do anfiteatro e na arena política, entre o Imperador, o povo e os gladiadores que atuavam nas arenas de sangue.

### CAPÍTULO 3

## IMPERADORES GLADIADORES E OS JOGOS DE PODER ALÉM DO ENTRETENIMENTO

A dinâmica dos jogos, durante o Império, teve uma caráter singular, que abrangia a figura do Imperador, as elites senatoriais, o povo e os gladiadores. Todos esses elementos sociais se inter-relacionavam, no anfiteatro, provocando efeitos nas mais diversas esferas políticas e sociais, que buscavam nestes espetáculos, representações de virtudes e valores que sustentavam a soberania do Império e faziam parte do espírito indetentário romano.

Para Veyne, “durante os últimos dois séculos da República, e até mais sob o Império, os jogos perderam suas dimensões religiosas na mente de seus organizadores e de todos os seus espectadores” (VEYNE, 1990, p. 212). Talvez, Veyne tenha sido duro demais nesta afirmação, Kyle sugere uma abordagem mais simpática ao argumentar, que “mesmo à medida que os espetáculos se tornaram politizados, os sobretons religiosos continuaram em rituais, a religiosidade popular, a sobreposição da religião e política no magistério e a preparação das cerimônias” (KYLE, 2001, p. 7-8).

Menos nebulosa é a constatação de que, com a instituição do Império, a forma como os jogos eram usados se alterou de forma drástica, “As motivações por trás deles eram novas porque a estrutura política induzindo estas motivações era nova: a oligarquia foi substituída pela monocracia” (VEYNE, 1990, p. 246). Enquanto que na República os magistrados utilizavam os jogos para elevar seu prestígio e alavancar suas campanhas eleitorais, no Império, os jogos, principalmente em Roma, passam a ter o papel de valorizar a figura pessoal do Imperador, “eles fazem a máquina funcionar, mesmo por suas próprias despesas, porque eles eram os donos desta máquina” (VEYNE, 1990, p. 246).

O fato de os Imperadores não precisarem se preocupar com processos eleitorais não excluía a importância da popularidade conseguida nos jogos. O Imperador não precisava ser popular para ter poder de governar, entretanto, um bom Imperador sabia reconhecer que não se devia subestimar as oportunidades em demonstrar sua soberania, P.Veyne elucida bem este ponto ao afirmar:

O soberano queria oferecer provas simbólicas que ele estava em serviço dos governados, o poder não pode ser nem um trabalho, uma profissão ou uma pedaço de uma propriedade como qualquer outra. O direito de ser obedecido é uma superioridade, e toda superioridade precisa ser expressada, uma vez que, de outra forma, ela pode ser posta em dúvida. (VEYNE, 1990, p. 418)

Os jogos gladiatórios, sendo compostos por ritos, carregados de simbolismos que representavam poder, domínio, virtudes e muitos outros aspectos valorizados pela sociedade romana, eram situações críticas para a figura do Imperador, pois “as expectativas da plebe agora estão relacionadas a ele e não mais ao senado ou a membros de famílias aristocráticas” (KOHNE, 2000, p. 19). Seguindo uma linha que complementa o argumento de Veyne, Wiedemann afirma que, quando os Imperadores demonstram sua generosidade no anfiteatro, eles “dão a audiência uma oportunidade de avaliar sua generosidade em termos de aplausos ou censuras” (WIEDEMANN, 2002, p. 14). Essa dinâmica entre o Imperador e o povo nos anfiteatros teve diferentes comportamentos e consequências ao longo do Império. Gostando ou não, cada soberano teve que lidar com esses jogos, pois eles expressavam não apenas as tensões entre o Imperador e líderes da antiga oligarquia, expressavam também, o balanço do poder entre as lideranças políticas, em geral, e o resto da comunidade. (WIEDEMANN, 2002, p. 168)

Tibério tinha pouco apreço para com os jogos, ele quase não ofereceu jogos e até estabeleceu limites no número de pares de gladiadores que poderiam aparecer em um *munus*, o povo quase não o via, como consequência “a distância entre *princeps* e o povo se tornou maior ainda” (KOHNE, 2000, p. 19). Suetônio, no entanto, sugere que, na vez que ele proporcionou jogos, foi notável o esplendor (Suetônio, *Tiberius*, 7.1). Wiedemann afirma que Tibério, assim como outros Imperadores que não gostavam dos jogos, eram descritos pelas fontes históricas como impopulares (2002, p. 22). Apesar de impopulares, as fontes históricas consideram imperadores, que não se envolviam muito afundo nos jogos como bons Imperadores, já aqueles que gastavam muito na promoção de jogos, foram considerados Imperadores ruins. Esse julgamento, curiosamente, coincide com o tipo de relacionamento que esses Imperadores tinham com o Senado.

Tibério evitou entrar em grandes desavenças com o Senado. Já o seu sucessor, Calígula, “via o Senado como uma ameaça constante ao seu poder” (KOHNE, 2000, p. 21). A literatura clássica descreve vários casos no mínimo controversos para a época - isso incluía sua grande intimidade com os jogos, inclusive participou de alguns. Seus jogos foram considerados sangrentos porque pessoas inocentes e até senadores foram levados para serem executados na arena, algo considerado imoral para um romano (NOSSOV, 2009, p. 18).

Já Claudio, teve um relacionamento muito próximo com o Senado, ficou conhecido por ter tido um governo sóbrio e responsável, ele não se isentou em oferecer jogos, foi em seu governo que aconteceu uma grandiosa *naumachia*, onde foi dita a famosa frase, já citada aqui anteriormente. Para Wiedemann, Cláudio, assim como Calígula e Nero, “ajudaram a criar uma

atmosfera na qual ser Romano significava estar preparado para tomar os jogos seriamente” (2002, p. 41).

Nero, apesar de um início de governo relativamente tranquilo, logo se tornou um governante temido e cruel. Sua megalomania o fez “se transformar completamente em um governante aos moldes de um Rei-deus grego, perdendo todo contato com o Senado e as famílias influentes da cidade” (KOHNE, 2000, p. 21). Tácito descreve como Nero executou cristãos após o grande incêndio de 64 d.C (Tacitus, *Annals 15*, 44.4).

Percebe-se um padrão que tornava a vida dos Imperadores muito mais difíceis. Por um lado, como já discutido, eles tinham que cuidar de sua popularidade, ao mesmo tempo que exercia sua superioridade, como *princeps*, na função de oferecer espetáculos para o povo. Dentro desta arena, ele devia lidar com um complicado Senado, que, apesar de ter perdido muito de seus poderes da República, tinham seus interesses próprios, que, na maioria das vezes, se antagonizavam com os interesses do Imperador.

Quando a distribuição do poder, mesmo que simbólica, era perturbada, como foi com Nero, a situação do Imperador se tornava insustentável. Entretanto, essa relação acontecia de forma complicada. Para Veyne, estava presente “uma batalha triangular de concepções políticas” (VEYNE, 1990, p. 406). Mesmo após todas as supostas ações polêmicas, os duros conflitos contra vários governadores e a declaração do senado, considerando-o inimigo do Estado, “mesmo anos após sua morte ele permaneceu um governante popular do qual a memória permaneceu por longa data na mente do povo” (KOHNE, 2000, p. 21).

Ao chegar ao poder, Vespasiano evitou conflitos com o Senado e tomou medidas para melhorar o orçamento público (KOHNE, 2000, p. 21). Entretanto, buscava formas de conseguir expressar a legitimidade do seu poder, ele “estava particularmente ansioso para reivindicá-la” (WIEDEMANN, 2002, p. 41). Vespasiano começou a construir o Coliseu no local onde ficavam os jardins do famoso Palácio Dourado (*domus aurea*) de Nero. Há a interpretação de que ao fazer isso, Vespasiano pretendia devolver ao povo a soberania, supostamente retirada por Nero, nas palavras do Livro dos Espetáculos: “Roma foi restaurada a ela mesma, e sob sua liderança, César, aquilo que costumava ser uma fonte de prazer para um mestre se transformou em uma para todo o povo” (*Liber spectaculorum 2.11*). Todavia, pode-se pensar que essa decisão pode ter sido parte, de uma série de atos, que tinham o objetivo de minar a popularidade remanescente de Nero ao “tentar convencer o povo de que Nero foi ‘egoísta’, como todo tirano” (VEYNE, 1990, p. 406).

O Imperador, no entanto, não viu sua obra ser completada; ele morreu, e seu filho Tito, continuando com a empreitada de elevar a popularidade e legitimidade de sua dinastia,

promoveu festivais para comemorar a inauguração do Coliseu, que tomaram 100 dias. Entre outras coisas, as comemorações incluíram *munera*, *venationes*, e *naumachia*. Se sabe pouco a respeito das competições gladiatórias oferecidas por Tito, pois os seus contemporâneos ficaram mais impressionados com as *venationes e naumachia* (NOSSOV, 2009, p. 20).

O Coliseu só ficou pronto mesmo foi durante o sucessor de Titus, Domiciano. Tendo apoio do povo, ele investiu pesado nos eventos e na realização de construções. De acordo com Suetônio, ele “frequente entretinha o povo com os show mais esplendorosos e dispendiosos, não apenas no anfiteatro, mas também no *circus*” (*Domitian*, 4.1). Domiciano foi mais um Imperador que teve uma relação complicada com o Senado. A posição do Imperador tendeu a concentrar o máximo possível das decisões na figura imperial, principalmente os jogos. Ele consolidou mais ainda o monopólio que Augusto iniciou. (KOHNE, 2000, p.25). Esta postura levou a várias conspirações contra ele, isso desenvolveu nele um “mórbido complexo de perseguição” que tornou “os últimos três anos de seu governo em tempos de terror”. (KOHNE, 2000, p. 25). Muitos senadores e membros da elite foram executados por traição, inclusive na arena, isso deve ter sido uma das principais causas para ele ter sofrido a *damnatio memoriae* (condenação das memórias) (Lactant, *De mort.* 3.3), e deve ter influenciado os biógrafos clássicos, pois “quando pessoas de honra como senadores e mulheres eram encorajados a fazerem parte (espetáculos), como sob Nero e Domiciano, então isso simbolizava a depravação do Imperador” (WIEDEMANN, 2002, p. 130).

Os jogos gladiatórios orbitam esse universo político apresentado. Isolados, provavelmente funcionariam apenas como entretenimento, com pouca manifestação política e ofereceriam a tradicional ideia de ser uma espécie de escape, onde o público ia para deixar de lado os problemas, políticos e sociais. Mas eles não estavam isolados, toda a sociedade romana atendia ao seu chamado e, nos momentos mais oportunos, ou não, os jogos eram usados nas mais diversas formas de expressão, para expor as complexas relações e valores desta mesma sociedade ali presente. “Até nos dias atuais observadores modernos realmente acreditam que pão e circo garantiam a paz social, entretanto tudo o que realmente faziam era não perturbá-la” (VEYNE, 1990, p. 156).

### 3.1 Os Gladiadores

O contraste entre a fama individual de gladiadores e a *infamia*, a qual os gladiadores como um grupo eram estigmatizados, é impressionante (WIEDEMANN, 2002, p. 28)

Todos os segmentos sociais de Roma se reuniam no anfiteatro para observar, torcer e julgar as principais estrelas do *munus*, os gladiadores. O corpo de gladiadores era composto por prisioneiros de guerras, escravos, criminosos condenados e voluntários, sendo que o grupo mais numeroso era composto por escravos e criminosos condenados (NOSSOV, 2009, p. 145; WIEDEMANN, 2002, p. 106). Apesar de ser uma pena dura, a vida como gladiador deve ter sido mais desejada do que uma execução ou ser enviado para trabalhar nas minas, pois como gladiador, “pelo menos se deu a ele uma chance de sobreviver” (NOSSOV, 2009, p. 146). D.Kyle complementa, dizendo que os “gladiadores arriscavam a vida, mas eles tinham chance de liberdade, lucro e fama” (KYLE, 2001, p. 79).

O grupo mais peculiar era o formado pelos voluntários (*auctorati*). As causas mais frequentes para ingressarem nessas atividades giravam em torno da fama e do lucro. Há relatos de pessoas livres, que se ofereceram como gladiadores para pagar dívidas, suas ou da família (WIEDEMANN, 2002). Nossov expõe que os *auctorati* eram particularmente populares e apreciados por terem uma moral mais elevada e performances confiáveis (2009, p. 146), mas ao mesmo tempo, que eram apreciados por muitos, “alguns os desprezavam como ‘homens que vendiam seu sangue’”, sendo colocados no mesmo nível que “cafetões e atores” (2009, p. 147).

Independentemente de suas origens, os gladiadores eram treinados nas escolas de gladiadores (*ludi*), que no período imperial, fora de Roma. Eram, em geral, propriedades de membros do Senado ou membros ricos da sociedade. Já em Roma, eram propriedades do Imperador. As *ludi* eram gerenciadas pelos *editores*, que nas escolas imperiais eram conhecidos como procuradores (NOSSOV, 2009, p. 142). Auxiliados por treinadores (*doctores*), massagistas e ‘médicos’, os *editores* aplicavam um sistema de disciplina estrita, que buscava o “máximo do condicionamento físico através de uma dieta bem balanceada, um duro e constante treinamento e uma cuidadosa atenção médica” (JUNKELMANN, 2000, p. 32).

A dura vida, com puxados treinamentos e constante risco de se perder a vida, sustentava ao mesmo tempo certa esperança em se conseguir liberdade. Apesar das chances de sobrevivência de um gladiador variar, dependendo da época, “é certo que, muitos gladiadores sobreviveram a arena para a liberdade e a aposentadoria” (KYLE, 2001, p. 86). Em epigramas, verifica-se a existência da palavra *rudarius*, que se refere a gladiadores, que conseguiram a liberdade por meio da entrega da espada de madeira, *rudis* (NOSSOV, 2009). Além de ter sido necessário demonstrar habilidade e conseguir inúmeras vitórias, Wiedeman elucida, que condenados ao ofício de gladiador poderiam ser autorizados a se aposentar depois de 3 anos de exercício e a liberdade, após 5 anos (2002, p. 105). Entretanto, Nossov levanta um ponto que pode indicar que este benefício era limitado, “para o *editor* este era o presente mais custoso, já

que ele tinha que ressarcir o *lanista* todo o custo do gladiador ou deixar ele ter um lutador igualmente forte em troca” (2009, p. 167).

### 3.1.1 Tipos de Gladiadores<sup>3</sup>

Nem todos os gladiadores lutavam com as mesmas armas e os mesmos equipamentos, apesar de terem existido variações ao longo dos tempos, em diferentes províncias. É possível enumerar alguns tipos que foram comuns, principalmente entre os séculos I e II d.C. As principais formas para diferenciar os gladiadores eram pelas armas e elmos que usavam, “percebido como uma importante particularidade e parte fascinante do equipamento do gladiador (...) Eles serviam para identificar o tipo do gladiador” (WIEDEMANN, 2002, p. 119). Alguns tipos lutavam apenas entre si, já outros, eram reconhecidos como clássicos adversários.

#### **Arbelas**

Acredita-se que este tipo é derivado do *scissor*, tipo de gladiador encontrado na época da República. O *arbelas* carregava um peculiar tipo de arma, que era uma braçadeira tubular, que cobria o braço e a mão, tendo em sua extremidade uma lâmina curva. Além disso, carregava uma adaga como segunda arma, vestia armadura de escamas ou cota de malha e o elmo era passível de algumas alterações, entretanto, ele era fechado por um visor, podendo ou não, ter cristas. Este era o tipo de gladiador com equipamento mais pesado e acredita-se que eles eram pareados principalmente contra *retiarii* ou outros *arbelai* (NOSSOV, 2009).

#### **Dimachaerus**

Um tipo de gladiador que se tem poucas informações e representações. Acredita-se que eles lutavam com uma espada ou adaga em cada mão, eles usavam elmos fechados e provavelmente uma armadura de cota de malha. Junkelmann argumenta, que existem poucas evidências e nenhuma documentação que ilustre esse tipo de gladiador (2000, p. 63). Já Nossov argumenta, que Artemidoro (*Oneirocritica*, 2.32) menciona este tipo de gladiador, além de existirem evidências epigráficas, que sustentariam e permitiriam “admitir a existência do *dimachaerus* como um tipo de gladiador distinto” (2009, p. 57).

---

<sup>3</sup> Todas as representações dos tipos de gladiadores descritos neste trabalho podem ser verificadas no Anexo A.



## **Hoplomachus**

Apesar dos gladiadores descritos acima usarem armaduras pesadas, a grande maioria usava pouca ou nenhuma proteção de torso, as áreas que geralmente usavam proteções eram os braços (braçadeiras, *manicae*), as pernas (caneleiras, *ocrea*), e a cabeça (elmos, *galeae*). O *Hoplomachus* lutava com uma lança e um pequeno escudo redondo de bronze (*parmula*), além de uma adaga como arma alternativa. Seu elmo tinha uma crista no topo e o adicional de uma pena em cada lado da parte superior. Este tipo de gladiador lembrava muito um soldado grego Hoplita e era constantemente pareado contra gladiadores do tipo *myrmillo* e, algumas vezes, contra gladiadores do tipo trácio.

## **Myrmillo**

O gladiadores mirmilões passam a ser encontrados a partir da metade do século I a.C e, possivelmente, eram uma derivação de gladiadores conhecidos como *gallus*, do período da República. Eles lutavam com um tipo de espada, semelhante a *gladius*, que era utilizada pelas legiões, porém um pouco mais longa e carregavam um grande escudo (*scutum*). Nossov sublinha, que “segundo o exemplo dos legionários romanos, *myrmillones* eram equipados com um *scutum* oval até a metade do século 1 d.C e depois mudaram para um retangular” (2009, p. 59). Isso mostra que, em algumas ocasiões, os equipamentos dos gladiadores adotavam algumas evoluções, que surgiam no meio militar romano. O elmo era parecido com o do *Hoplomachus*, entretanto, a crista tinha um formato peculiar que lembrava muito a barbatana de um peixe. Apesar de Wiedemann indicar que esses gladiadores eram pareados contra os *retiarü* (2002, p. 185), Nossov ressalta que esses gladiadores nunca lutavam entre si e era mais comum eles serem pareados contra trácios, que, por sinal, teria se tornado o pareamento “mais popular no período imperial” (NOSSOV, 2009, p. 60).

## **Provocator**

Surgiu no final da República, carregava um escudo retangular, um pouco menor que o *scutum*, e uma espada de lâmina reta. Os traços mais característicos estavam no elmo, que não

tinha crista, apenas duas penas em cada lado da parte superior e uma placa retangular de metal que protegia principalmente o peitoral. Esse tipo lutava entre si, e quase nunca era pareado contra outro tipo de gladiador.

### **Retiarius**

Esse tipo, “nova categoria introduzida no começo do período imperial” (JUNKELMANN, 2000, p. 59), é o mais fácil de identificar, pois eles não carregavam escudos nem elmos. Suas principais armas eram uma rede e um longo tridente (*fuscina*), além de um adaga como arma reserva, entretanto, como a principal vantagem deste gladiador baseava-se na agilidade para manter certa distância, caso perdesse a rede e o tridente, as chances de derrota aumentavam significativamente. Como a agilidade fazia parte de sua estratégia, ele usava pouca proteção, destacando-se a *galerus*, que era uma ombreira de metal, que protegia o pescoço e a cabeça de golpes laterais. Este tipo de gladiadores era muito popular no período imperial e o pareamento mais clássico era contra o *secutor*. Segundo Nossov, este pareamento providenciou, para os espectadores, os melhores e mais adorados combates gladiatórios (2009, p. 63).

### **Secutor**

Tipo criado especificamente para lutar contra gladiadores *retiarii*, este tipo, era bem semelhante ao *myrmillo*. A principal diferença estava no elmo, que não tinha crina, e apresentava um formato liso, com aspectos característicos, que se assemelhavam a uma barbatana na crista superior do elmo. Já o visor tinha pequenos orifícios na altura dos olhos, todas essas características tinham o objetivo de “prevenir que a cabeça do *secutor* fosse presa pela rede do *retiarius* e para se opor a ameaça vinda do seu tridente” (NOSSOV, 2009, p. 67).

### **Trácio**

Apesar de originalmente esse tipo ser associado a prisioneiros trácios, seu equipamento tinha pouco a ver com o de um soldado trácio. O equipamento de um gladiador trácio era bem parecido com o do *hoplomachus*, tanto que muitas vezes são confundidos nas representações, o que o diferenciava era o pequeno escudo retangular e uma espada curta chamada *sica*, além disso, seu elmo tinha um formato, que é associado a cabeça de grifo, contendo uma crista adornada com plumas ou penas (JUNKELMANN, 2000, p. 52).

## **Eques**

Este tipo de gladiador “começava o combate montado em um cavalo atacando com uma lança, e então continuava a luta desmontado, usando uma espada” (NOSSOV, 2009, p. 70). Ele tinha também um pequeno escudo retangular. Os gladiadores deste tipo “eram os primeiros pares a se exibir no programa das lutas” (JUNKELMANN, 2000, p. 48), além disso, os *equites* só lutavam entre si “nunca cruzavam suas armas contra nenhum outro tipo de gladiador” (NOSSOV, 2009, p. 70).

### **3.1.2 O papel ambíguo dos gladiadores**

Os gladiadores tinham uma relação bem ambígua na sociedade romana:

Apesar de universalmente detestados por suas origens sociais humildes ou crimes hediondos, gladiadores eram também associados a glória, disciplina, e erotismo. Os romanos condenavam eles na literatura e discriminaram contra eles na legislação, mas seus combates atraíam espectadores e até voluntários. (KYLE, 2001, p. 80)

D.Gerner aponta essa ambiguidade como um efeito da transformação dos combates de eventos privados e raros, para grandes espetáculos com intenções e significados muito mais amplos:

Sua morte livrava a comunidade de um elemento prejudicial. Ao mesmo tempo, sua associação com qualidades merituosas, que o alinhava com figuras de devoção e virtude, faziam dele uma valiosa oferenda. (GERNER, 2010, p. 36)

V.Hope destaca a imagem, que era comum ser representada, nas tumbas fúnebres, que transmitia uma visão bem seletiva dos gladiadores:

Não nos dizia muito do falecido, refletindo o que tinha sido considerado como importante ao invés do que realmente tinha acontecido. As lápides apresentavam os mortos como campeões da arena, elas não revelavam o caminho que levou cada homem para a arena e a vida que a precedeu: os dias de miséria ou do crime fatal. (HOPE, 2000, p. 112)

Todas essas considerações sugerem uma situação dos gladiadores, diante da sociedade, na qual eram considerados indivíduos de baixa categoria, perigosos e impuros, sendo que, por meio de suas ações nas arenas, conseguiam encontrar algum tipo de redenção social, mesmo

que de forma momentânea e superficial. Wiedemann reforça essa ideia ao afirmar, que “tanto gladiadores como seus treinadores eram *déclassé*, e sofriam *infamia*, a perda de sua identidade como cidadãos respeitáveis” (2002, p. 28). Entretanto, considerava que a sociedade romana era guiada por uma crença, que acreditava que mesmo “uma pessoa que era *infamis*, que não tinha o direito de ser respeitada pela sociedade, podia provar sua *virtus* lutando bem na arena” (2002, p. 155-6).

Wiedemann esclarece que “a conexão entre virtude e combate, no sistema dos valores romanos, é geralmente reconhecido” (2002, p. 35). Ele segue a argumentação, explicando que a virtude militar não se aplicava apenas aos generais, mas a cada soldado na demonstração de habilidade e coragem. Cícero, em *Tusculan Disputations*, discute que os romanos que quisessem adquirir este tipo de *virtus*, deveriam lidar com a dor e a morte, como exemplos centrais nessa discussão, ele aponta os gladiadores e veteranos do exército (2, 38-41). Pode ser difícil entender como os romanos atribuíam aos gladiadores, que tinham status de *infamia*, certo tipo de *virtus*, que era largamente associado a um cidadão exemplar. Wiedemann argumenta que o sistema de virtudes em Roma era complexa - aos gladiadores era atribuído apenas um tipo de *virtus* que relacionava-se ao combate, porém, deixava-se de lado várias outras virtudes, que para os romanos, eram essenciais para a respeitabilidade de um indivíduo (2002, p. 35-37).

Os gladiadores estavam relacionados a virilidade e masculinidade e eram cercados por uma aura erotizada, alimentada pela imagem de bravura, perigo e morte, que era associada à figura de um gladiador (HOPKINS, 1983). Hopkins afirma que “havia uma relação próxima, em algumas mentes romanas, entre lutas gladiatórias e sexualidade” (HOPKINS, 1983, p. 22). Wiedemann reforça essa ideia ao afirmar que tanto homens, como mulheres, eram atraídos pelas disputas gladiatórias, e tal atração poderia até ser sexual (2002, p. 26). O que, então, tudo indica, é que muitas mulheres romanas eram atraídas pelos combates gladiatórios. Ovídio recomenda em *ars amatoria* (a arte de amar) que os anfiteatros eram um dos lugares suscetíveis para que jovens encontrassem belas garotas (1, 163-176). Hopkins vai mais além, ele argumenta que algumas mulheres romanas se sentiram atraídas por gladiadores, mesmo quando, “buscar e amar gladiadores escravos era socialmente perigoso, e até desastroso” (1983, p. 22). Apesar de tais riscos, existem histórias, “que provaram impossíveis de serem paradas” (WIEDEMANN, 2002, p. 26), abordadas por fontes e pela historiografia atual, que fazem associações sexuais entre gladiadores e mulheres da elite. Juvenal, em suas sátiras, ridiculariza Eppia, mulher de um Senador, que supostamente se apaixonou por um gladiador (*Satires*, 6.102ff). Em *Historia Augusta*, procura-se justificar o fato de Cômodo ter sido tão interessado em combates gladiatórios, devido a supostos casos, que Faustina, mulher do Imperador Marco Aurélio, tivera

com gladiadores (*Historia Augusta*, Marcus 19.7). Com tais associações, é possível imaginar, uma das razões, para que fosse permitido apenas os assentos mais superiores (e mais distantes da arena), no anfiteatro, para que as mulheres pudessem assistir as disputas gladiatórias (NOSSOV, 2009, p. 118).

Os gladiadores, estrelas da arena, mesmo sendo colocados no mesmo nível das prostitutas e cafetões, e serem considerados perigosos, principalmente após a revolta liderada por Spartacus (WIEDEMANN, 2002, p. 26), eram amados e odiados, tanto por homens como mulheres, transitavam entre o desprezo e a veneração nos diversos grupos sociais romanos. Falava-se sobre gladiadores, tanto entre a plebe como entre a elite, e até entre o Imperador e seus familiares. Apesar disso, para a elite, cruzar a fronteira entre, falar sobre, e atuar de fato, como um gladiador, parece que sofreu grande resistência. Kyle afirma que “a participação, pela elite, como gladiadores contratados pagos foi repetidamente proibida” (2001, p. 90). Apesar das várias tentativas legais para proibir, que membros da elite atuassem nas arenas, tudo indica, que membros da elite continuaram a atuar dentro delas. Como já dito anteriormente, alguns se aventuravam na arena por causa de dívidas. D. Gerner levanta a possibilidade de que após a restrição imperial, na promoção de jogos, e a limitação em se conseguir glórias militares, alguns membros da elite buscavam, na arena, um último recurso para tentar se agarrar a algum tipo de glória (GERNER, 2010, p. 52). Entretanto, parece ter existido na sociedade romana, uma linha que não deveria ser cruzada, alguém de status mais elevado não deveria se rebaixar em atividades exercidas por indivíduos considerados inferiores, fazer isso representaria uma ameaça à ordem social. No Império, o Imperador tinha o dever de manter clara, a distinção entre os diferentes níveis de cidadãos e de prevenir, que membros de status alto se tornassem *infamis* (WIEDEMANN, 2002, p. 176). O Imperador tendo essa função, considerada importante para a ordem social romana, o que acontecia quando o próprio Imperador procurava cruzar essa linha e aproximava-se das arenas?

### **3.2 Imperadores Gladiadores**

Alguns Imperadores tiveram uma relação muito próxima com os jogos gladiatórios; eles passaram a ser associados pelas suas participações nas arenas. Normalmente essa associação é feita de forma pejorativa, pois, como “era esperado que bons imperadores legislassem contra a participação de pessoas de status alto”, era uma grande “ameaça à moralidade estabelecida um imperador aparecer na arena em pessoa” (WIEDEMANN, 2002, p. 131). Entretanto, é importante refletir quem, na sociedade romana, esperava esse papel do Imperador e julgava sua

atuação na arena, de forma tão depreciativa. Era a população em geral ou alguma parcela específica como, por exemplo, membros da elite e do senado?

Alguns imperadores certamente foram ‘ruins’ de diversas formas, que poderiam não estar relacionadas com a arena, mas é possível notar uma constante nas fontes clássicas, que associam, àqueles considerados piores, uma íntima relação com as arenas. Wiedemann esclarece, que Dião Cássio condenava Calígula, por ter forçado cidadãos a lutarem como gladiadores (2002, p. 140). Suetônio sugere, que Calígula lutou contra *myrmillones* que usavam espadas de madeira, enquanto ele usava armas de metal e os matava quando eles, de forma deliberada, se rendiam (*Calígula*, 32.2). Dizia-se, segundo Kohne, que Calígula transgrediu todas as convenções sociais ao aparecer na arena, entretanto eles ponderam, que historiadores romanos exageravam ou inventam, algumas das histórias sobre Calígula, com o intuito de causar um efeito negativo a sua imagem (2000, p. 21). Outro Imperador alvo de críticas foi Nero, Suetônio o acusou de forçar centenas de membros da elite a atuarem como gladiadores (*Nero*, 12.1), e destaca que ele matou um leão na arena para simular proeza parecida feita por Hércules (*Nero*, 53). Já Filóstrato afirma que Nero chegou a lutar como gladiador (*Vita Apollonii*, 4.36).

Percebe-se que uma forma comum para atacar a imagem de um Imperador era a de apontar possíveis transgressões, feitas por ele no anfiteatro, que perturbavam a ordem social e política estabelecida, como por exemplo, forçar ou incentivar membros da elite a atuarem na arena ou não agir de forma apropriada e ‘justa’ nos espetáculos. Toda a etiqueta do Imperador, perante o público, era passível de julgamento, tanto pela plebe, como pelos membros da elite, que consideravam a participação de um Imperador na arena o ápice desta transgressão (VEYNE, 1990).

Cômodo é o exemplo clássico de um Imperador, que foi constantemente associado às atividades na arena. Cômodo foi da dinastia antonina, que chegou ao poder após o Imperador Nerva, que foi escolhido pelo senado depois do governo traumático de Domiciano, adotar Trajano, que acabou o sucedendo como Imperador. Após Trajano, veio Adriano, Antônio Pio e Marco Aurélio, todos esses considerados, pela literatura clássica, como ‘bons’ imperadores (KOHNE, 2000, p. 25-26). Maquiavel, em seus “Discursos Sobre a Primeira Década de Tito Lívio”, expressa uma opinião interessante, para ele:

Todos os imperadores que se sucederam no império pela herança, exceto Tito, foram ruins. Aqueles que se sucederam pela adoção foram todos bons, como foram os cinco de Nerva a Marcus. Tão logo que o Império caiu nas mãos de herdeiros, ele retornou a sua ruína. (1.10)

Cômodo foi preparado pelo seu pai, Marco Aurélio, para sucedê-lo, sendo o primeiro *princeps* a ser ‘nascido no roxo’ (KOHNE, 2000, p. 26). Seu interesse por combates gladiatórios foi despertado logo na adolescência (WIEDEMANN, 2009, p. 177) e só aumentou ao longo do tempo. Mesmo antes de seu pai morrer, atribui-se a Cômodo cerca de 365 vitórias como gladiador (NOSSOV, 2009, p. 21), de um total de mais de 1000 vitórias. Nosssov indica que sua preferência era lutar como *secutor*, conseguindo cerca de 620 vitórias e que como era muito orgulhoso de suas performances, sempre demandava que os documentos oficiais tivessem informações sobre suas participações (2009, p. 21). Apesar dessa extensa lista de vitórias, Dião Cássio, em sua “História Romana”, lista uma série de abusos cometidos por Cômodo, sugerindo que ele não enfrentava gladiadores de verdade e mesmo quando enfrentou aleijados, só permitiu a eles, o arremesso de esponjas ao invés de pedras (73.17-21).

Seu interesse em *venationes* também era grande, dizia-se que ele se apresentava na arena matando animais selvagens, sendo que, suas exibições como *bestiarius* e gladiador serviam como contexto para ele apresentar a si mesmo como Hércules (WIEDEMANN, 2002, p. 177). Nosssov complementa que Cômodo preferia matar os animais atirando flechas ou lanças a partir de plataformas montadas na arena (2009, p. 38).

O Imperador não morreu na arena, ele foi estrangulado por um atleta que era seu companheiro de treino. Apesar de Veyne sugerir que, quando Cômodo entrava na arena, ele se fazia popular como soberano, pois mostrava que compartilhava com a plebe o interesse por esportes e que não desprezava a ‘cultura popular’ (1990, p. 304), o que ficou nos registros, após sua morte, foi uma impressão, predominantemente, negativa e depreciativa. Kyle diverge um pouco de Veyne ao argumentar que “Cômodo cruzou a linha entre os espectadores capacitados e os performances incapazes”, Kyle prossegue argumentando, que “na arena ele era um constrangimento para a elite e um tirano ameaçador para as massas” (2001, p. 225). Tendo como base argumentos de Kohne, pode-se imaginar que o efeito de tal ameaça era, de certa forma, limitada, pois como ele argumenta, “mesmo sobre os primeiros Imperadores tiveram demonstrações da vontade popular nos teatros, mas elas não eram tão abrangentes como nos tempos de Cômodo” (2000, p. 26). Uma situação que sustenta tal cenário são relatos, em diversas fontes, que descrevem como Cômodo teve que executar um dos seus principais conselheiros após uma revolta, originada de uma possível conspiração política (KOHNE, 2000, p. 26).

A *História Augusta* (*Comm.* 18.3-20.5) descreve que, após a morte de Cômodo, o Senado demandava abusos *post-mortem*. Para Kyle, os senadores sentiam que Cômodo tinha abusado de seu poder e ridicularizou o Senado. Sentindo-se prejudicados, eles queriam poder

ridicularizar e abusar de seu corpo assim como ele o fez com o ‘corpo’ do Senado e do Estado (2001, p. 225). Já o relato de Dião Cássio (74.2.2-4) sugere que as demandas se encerraram quando foi anunciado que o corpo do Imperador já tinha sido enterrado, levando a massa a ridicularizá-lo de outras formas, uma delas foi o uso de termos depreciativos como, por exemplo, ‘o gladiador’.



## CONCLUSÃO

Percebe-se, por meio deste trabalho, que os jogos gladiatórios faziam parte de um fenômeno que era “multifacetado e permanece sujeito a múltiplas interpretações” (KYLE, 2001, p. 268). Apesar das divergentes argumentações a respeito do papel e da influência desses jogos na sociedade romana, é importante ter em mente que “a sociedade romana era complexa, assim como eram os eventos na arena” (JACKSON, 2000, p. 7). O espetáculo em torno da arena não pode ser resumido a uma simples ferramenta para alienar e distrair politicamente uma população ociosa, que precisava ser ocupada, em uma visão clássica, por uma política do “pão e circo”:

Está claro que os jogos eram muito mais do que o entretenimento de uma sociedade moralmente falida, ou uma mera ferramenta manipuladora nas mãos de uns poucos conhecedores que desejavam distrair ou intimidar um público impressionável; e há uma riqueza de significados que ainda faltam ser desenterrados e explorados. (GERNER, 2010, p. 4)

Os jogos gladiatórios foram eventos que se tornaram verdadeiros espetáculos, da qual a organização era carregada de valores simbólicos, tanto sociais, como políticos e religiosos e representavam o complexo universo cultural romano. O anfiteatro não servia apenas para alienar e entreter, ele era uma reprodução da ordem social existente em Roma, que contida neste pequeno espaço, sob as luzes de um evento tão particular ao povo romano, que instigava ao orbitar a linha que dividia a cultura e o selvagem (o civilizado e o não civilizado) (WIEDEMANN, 2002, p. 45), expressava e cultuava os valores e a glória de Roma e, posteriormente, a própria figura do Imperador, “a multidão no anfiteatro representava o povo romano, o povo dominante a qual a capital era o centro do mundo” (WIEDEMANN, 2002, p. 176).

No universo do anfiteatro, todos tinham um papel a ser seguido se desviar deste papel era considerado uma perturbação da ordem social, política e dos próprios valores romanos. Entretanto, era por meio de tais perturbações que o anfiteatro desempenhava o seu papel mais importante, que era o de expressar de forma multidirecional e pública, quase que comunitária, os desejos e anseios dos vários agentes que estavam presentes no anfiteatro e formavam a base da sociedade romana. No anfiteatro se “levantava a questão de como o poder político era distribuído em Roma” (WIEDEMANN, 2002, p. 168).

## FONTES E REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### Fontes

CÍCERO. *Tuculan Disputations*. Tradução de Charles Duke Yonge. New York: Harper & Brothers, 1877.

DIÃO CÁSSIO. *Dio's Roman History*. Tradução de Earnest Cary. London: W. Heinemann. 1914.

FILÓSTRATO. *The life of Apollonius of Tyana*. Tradução de F. C. Conybeare. London: W. Heinemann, 1912.

JUVENAL. *The Sixteen Satires*. Tradução de P.Green. Penguin. 1974.

HISTORIA AUGUSTA. *The Deified Claudius*. Tradução de David Magie. Cambridge. MA. London: Harvard University Press. 1932.

OVÍDIO. *The Art of Love*. Tradução de A. S. Kline, 2001

RES GESTAE. *Velleius Paterculus. Compendium of Roman History*. Tradução de Frederick W. Shipley. Cambridge. MA. London: Harvard University Press. 1924.

SUETÔNIO. *The Lives Of The Twelve Caesars*. Tradução de Alexander Thomson. The Project Gutenberg Ebook. 2006.

TITO LÍVIO. *Livy*. Tradução de Evan T. Sage. Cambridge. MA. London: Harvard University Press. 1936.

### Bibliografia

BOWMAN, Alan K. (ed), CHAMPLIN, Edward (ed), LINTOTT, Andrew. *The Cambridge Ancient History*. Cambridge: Cambridge University Press, 1996.

GARRAFFONI, Renata Senna. *Contribuições da Epigrafia para o estudo do cotidiano dos gladiadores romanos no início do Principado*. História, Franca, v. 24, n. 1, p. 247-261, 2005.

GERNER, Desiree E. *A matter of life and death: gladiatorial games, sacrificial, ritual and literary allusion*. 2010. 65f. Thesis (Master of Arts). University of Oregon, 2010.

GRANT, Michael. *The Gladiators*. Harmondsworth, 1970.

HOPKINS, Keith. *Death and Renewal*. Cambridge: Cambridge University Press, 1983

JUNIOR, Jason J. G. e CANDIDO, Maria R. *Gladiadores e o Império: Os Poderes nas Arenas Romanas (séculos I e II D.C.)*. Artigo. In: Revista Eletrônica de Antiguidade – NEARCO. Rio de Janeiro: N° I, 2015.

KANZ, Fabian, e GOSSSCHMIDT, Karl. *Head Injuries of Roman Gladiators*. Artigo. Forensic Science International. Elsevier Ireland Ltd, 2005.

KÖHNE, E. e EWIGLEBEN, C. (org). *Gladiators and Caesars: the power of spectacle in Ancient Rome* Trad: Ralph Jackson. Los Angeles: University of California Press, 2000.

NOSSOV, Konstantin. *Gladiator: Rome's Bloody Spectacle*. Oxford: Osprey Publishing Ltd, 2009.

KYLE, Donald G. *Spectacles of Death in Ancient Rome*. Londres: Routledge, 1998.

MACHIAVELLI, Niccoló. *Discourses on Livy*. Tradução de Harvey C. Mansfield e Nathan Tarcov. Chicaco; London: The University of Chicago Press, 1996.

FIELDS, Nic. *Spartacus and the Slave War 73-71 BC*. Oxford: Osprey Publishing, 2009.

VEYNE, Paul. *Bread and Circuses. Historical Sociology and Political Pluralism*. Tradução de Brian Pearce. London: Penguin Books. 1990.

WIEDEMANN, Thomas. *Emperors and Gladiators*. Londres: Routledge, 1992.

WISDOM, Stephen, MCBRIDE, Angus. *Gladiators 100BC-AD 200*. Londres: Osprey Publishing ltd, 2001.

## ANEXO A - Figuras dos tipos de Gladiadores



Figura 1 – Um Arbelas (dir.) lutando contra um Retarius (esq.)

Fonte: NOSSOV, Konstantin. *Gladiator: Rome's Bloody Spectacle*. Oxford: Osprey Publishing Ltd, 2009. P. 45



Figura 2 – Equipamentos de um Provocator

Fonte: NOSSOV, Konstantin. *Gladiator: Rome's Bloody Spectacle*. Oxford: Osprey Publishing Ltd, 2009. P. 62



Figura 3 – Um Hoplomachus (esq.) lutando contra um Mirmilão (dir.)

Fonte: NOSSOV, Konstantin. *Gladiator: Rome's Bloody Spectacle*. Oxford: Osprey Publishing Ltd, 2009. P. 58



Figura 4 – Equipamentos de um Mirmilão

Fonte: WISDOM, Stephen, MCBRIDE, Angus. *Gladiators 100BC-AD 200*. Londres: Osprey Publishing ltd, 2001. P.37



Figura 5 – Equipamentos de um Retiarius

Fonte: WISDOM, Stephen, MCBRIDE, Angus. *Gladiators 100BC-AD 200*. Londres: Osprey Publishing ltd, 2001. P.35



Figura 6 – Equipamentos de um Trácio (esq.) e um Secutor (dir.)

Fonte: WISDOM, Stephen, MCBRIDE, Angus. *Gladiators 100BC-AD 200*. Londres: Osprey Publishing Ltd, 2001. P.36





Figura 6 – Equipamentos dos Eques

Fonte: NOSSOV, Konstantin. *Gladiator: Rome's Bloody Spectacle*. Oxford: Osprey Publishing Ltd, 2009. P. 72