

REVISTA DE HISTÓRIA DAS IDEIAS 15

Rituais e Cerimónias



INSTITUTO DE HISTÓRIA E TEORIA DAS IDEIAS
FACULDADE DE LETRAS

COIMBRA 1993

OS JOGOS DE GLADIADORES NO MUNDO ROMANO (1)

Introdução

Os jogos de gladiadores permaneceram na História como um símbolo de marca da Antiguidade romana. Associados à crueldade dos massacres dos primeiros cristãos, à epopeia de *Spartacus* ou à visão barroca e romântica de um espectáculo monumental, reproduzido em pinturas e no cinema, fazem parte de uma imagem comum e múltiplas vezes reproduzida de Roma dos finais da República e do Império.

A imagem de crueldade marcou a visão historiográfica sobre o tema. Os combates de gladiadores tomaram-se num assunto embaraçoso para historiadores e amantes da história da época clássica. Este embaraço manifestou-se de múltiplas maneiras mas a tônica geral

(*) Departamento de História, Filosofia e Ciências Sociais da Universidade dos Açores.

(1) Este trabalho reproduz, parcialmente, a lição que apresentámos em Dezembro de 1992 à Universidade dos Açores, no âmbito das Provas de Aptidão Pedagógica e Capacidade Científica. A passagem do relatório inicial a texto escrito obrigou, naturalmente, a algumas alterações, nomeadamente a inclusão de notas de rodapé e a exclusão de informações que só tinham sentido articuladas com os diapositivos que acompanharam a exposição. No sentido de reforçar o carácter pedagógico deste trabalho incluímos uma lista bibliográfica o mais completa possível sobre o tema e decidimos apresentar adaptações em português dos textos de autores latinos. Ao arguente da aula, Professor José d'Encarnação, desejamos agradecer a orientação e revisão final deste artigo.

parece ter sido uma certa incapacidade em compreender e explicar o espectáculo do sangue derramado. Não é raro encontrar a condenação dos espectáculos de anfiteatro. É a vergonha e o preconceito que levam um historiador de renome, Jérôme Carcopino, a dizer em 1939 "Porque enfim, ao penetrar nas arenas depois de quase 2000 anos de cristianismo temos a impressão de entrar no inferno da Antiguidade. Por honra dos romanos quereríamos arrancar do livro da sua história esta folha em que um sangue indelével macula e apaga a imagem de uma civilização de que eles criaram as palavras significativas e cuja realidade viva propagaram. Reprovar não é bastante" (2).

A condenação e o preconceito explicarão, em parte, a razão porque só recentemente se estudaram de forma sistemática os temas ligados aos jogos de gladiadores, facto que parece ter marcado de forma particularmente inibidora o levantamento e estudo sistemático dos anfiteatros. Esta tendência tem sido, contudo, contrariada em trabalhos recentes. A quantidade considerável de fontes sobre o assunto tem estimulado abordagens muito diversas de que são exemplo alguns trabalhos sobre a origem e desenvolvimento dos *munera gladiatoria*, teses sobre o aparecimento e evolução do anfiteatro ou a publicação de *corpora* epigráficos. A diversidade de abordagens tem presente uma mesma necessidade: a tendência para apreender os jogos, não como fenómeno lúdico isolado mas como um conjunto complexo de representações, espelho da ordem social e da sua manutenção. Pareceu-nos ser esta a perspectiva a privilegiar na abordagem que nos propomos fazer.

Um quadro evolutivo dos jogos de gladiadores no conjunto das práticas lúdicas romanas será o nosso ponto de partida. Preocupar-nos-emos de seguida com o espaço do espectáculo, apercebido sobretudo em função das exigências sócio-ideológicas a que responde. Interessar-nos-á depois conhecer um pouco os actores da arena, os gladiadores. A nossa atenção centrar-se-á, por fim, nos promotores do espectáculo.

1. Os *munera gladiatoria* no âmbito dos *ludi romanos*

A vida de uma cidade romana é, em todo o Império, ritmada

(2) *A Vida Quotidiana em Roma no Apogeu do Império*, Lisboa, s.d., [ed. original 1939], p. 281

pelas celebrações lúdicas ⁽³⁾. Os jogos cénicos, as corridas no circo ou os espectáculos de gladiadores pautam o calendário dos homens tanto quanto os edifícios destes espectáculos definem o tecido urbano.

O fenómeno não morre com a queda do Império romano do Ocidente. O Oriente romano continuará durante muitos séculos a celebrar Jogos, mesmo depois de deposto o último imperador do Ocidente ⁽⁴⁾.

A tradição romana aponta Rómulo, fundador mítico de Roma, como o criador dos primeiros jogos da cidade: os jogos Capitolinos. A Rómulo acrescenta-se um dos reis etruscos, Tarquínio-o-Antigo, com a organização dos Grandes Jogos ou Jogos Romanos ⁽⁵⁾.

A este passado mítico, ligado ao período da realeza romana, em que se articulam as histórias dos reis com a criação das primeiras celebrações lúdicas segue-se um período que em termos gerais se caracteriza pela regulamentação das celebrações: os jogos fixam-se no calendário e tornam-se progressivamente mais frequentes e prolongados. A tendência é clara a partir de finais do séc. III a. C. e intensifica-se nos dois últimos séculos da República e primeiros séculos do Império. Se na época de César os jogos ocupavam sessenta e cinco dias por ano, no século II d. C. este número tinha já aumentado para duzentos dias.

Para Monique Clavel Lévêque ⁽⁶⁾ há que entender o fenómeno da proliferação e diversidade crescente dos Jogos segundo uma dupla necessidade, que importa aqui sintetizar:

1. As manifestações lúdicas devem ser compreendidas, antes de mais, como manifestações rituais, parte integrante da religião romana. A articulação dos rituais especificamente religiosos (orações,

⁽³⁾ Sobre o significado do termo *ludi* veja-se, O. Navarre, "Ludi publici", in Ch. Darhemberg; E. Saglio; E. Pother, (dir.), *Dictionnaire des Antiquités grecques et romaines*, Paris, 1877-1919 (=DA), VI, p. 1362 ss.

⁽⁴⁾ As corridas de carros no Circo perdurarão depois de 474 no império bizantino. Quanto a Roma, ainda no reinado de Odoacro se realizaram espectáculos no Coliseu.

⁽⁵⁾ Veja-se sobre este assunto M. Clavel Lévêque, *Vempire en jeux. Espace symbolique et pratique sociale dans le monde romain*, Paris, 1984, pp. 17-36 = *L'empire...*

⁽⁶⁾ A autora dedicou ao assunto vários trabalhos, dos quais destacamos: *L'empire...* e "L'espace des jeux dans le monde romain: hégémonie, symbolique et pratique sociale", ANRW, II, 16/3, 1986, pp. 2405-2563 = *L'espace des jeux...*

oferendas, sacrifícios, procissões) com os jogos faz dos espectáculos matéria sagrada, ou intimamente ligada ao sagrado (7). Os *ludi* são momentos solenes e sagrados, celebrações religiosas. Assim, o aumento e diversidade dos jogos deve ser compreendido como uma exigência de controle do sagrado (8).

A sua eficácia ritual faz-se de múltiplas maneiras, segundo o tipo de celebração e a sua periodicidade. Nos jogos periódicos, jogar-se-á a saúde da comunidade ligada à ideia de aniversário, da renovação em datas fixas da unidade do corpo social. Já as celebrações ocasionais, os jogos de circunstância (funerários, votivos, triunfais) permitem uma actuação pontual, a intervenção de elementos novos, o recurso aos deuses em casos de perigo excepcional ou um meio rápido de promoção pessoal.

2. Um outro aspecto a destacar, segundo M. Clavel Lévêque, é o das necessidades sociais e políticas a que os jogos respondem. A instrumentalização política das celebrações transformam-nos em matéria preferencial de propaganda política. Teatros, circos e anfiteatros tornam-se os centros da vida colectiva, são os lugares onde o povo se encontra e toma consciência de si mesmo. A transformação do cidadão romano num *Homo Spectator* faz das celebrações lúdicas momentos privilegiados de actuação política, de obtenção do *consensus*, salvaguardam o "diálogo" social. Os jogos, sejam as representações cénicas, os jogos de circo e de gladiadores, ou as naumaquias, passam a ser encarados como assunto de Estado, transformam-se numa oferta ao povo, num *munus*.

Este termo, *munus* (9), cujo sentido é o de oferta e que designa

(7) Lembremos as aras e estátuas dos deuses presentes na decoração dos edifícios destinados aos Jogos, os banquetes sagrados, como o *epulum Iovis* que inaugurava os Jogos romanos e os Jogos Plebeus, ou ainda as procissões de que o melhor exemplo é a *Pompa Circensis*. Cfr. M. Clavel Lévêque, *L'espace des jeux...*, pp. 2435-2473.

(8) Lembremos as palavras de Cícero: "Nos jogos públicos apaziguaremos os deuses no circo e no teatro (...) quanto à parte que não comporta nem carros nem competições físicas, que a alegria do povo expressa pelo canto, pelas liras e pelas flautas seja feita com medida e se junte às honras devidas aos deuses (...)", Cícero, *De Legibus*, II, 22. Texto da autora a partir da tradução de Georges de Plinval, Paris, Ed. Les Belles Lettres, 1959.

(9) Para uma definição do termo *munus*, veja-se Ch. Lecrivain, *Munus*, in DA, p. 2038 ss..

genericamente qualquer espectáculo oferecido, começa a ser utilizado com um sentido restrito, precisamente para designar o espectáculo de gladiadores, o *munus gladiatorium* ⁽¹⁰⁾.

Contrariamente às representações cénicas ou às corridas de carros no Circo, os *munera gladiatoria* parecem não ter antecedentes gregos. Terão surgido no contexto de cerimónias fúnebres e tratar-se-ia na origem de um rito propiciatório dado em honra do defunto ⁽¹¹⁾. Parece hoje certo que devem procurar-se as suas raízes na Itália Central e Meridional ⁽¹²⁾. Esta origem osco-campaniana, proposta por Georges Ville, foi confirmada pelo aparecimento de representações de combates de gladiadores, por vezes acompanhados de um árbitro, em túmulos de *Paestum* (Lucania), pinturas que estão datadas do séc. IV a.C. (entre 370 e 340 a.C.) e que são, até à data, as provas mais antigas da existência deste tipo de combates ⁽¹³⁾.

Roma parece ter adoptado directamente este rito osco-campaniano. Em 264 a.C., no decorrer dos funerais de *Iunius Brutus*, três pares de prisioneiros batem-se até à morte num espectáculo privado que teve lugar no *Forum Boarium*. Este combate em honra do defunto marca a introdução dos *munera gladiatoria* em Roma, espectáculos estes que durante muito tempo conservaram esse carácter funerário e privado. No século seguinte o espectáculo cresce em popularidade. Em 216 a.C. os filhos de M. *Aemilius Lepidus* oferecem no *Forum Romanum* um *munus* com vinte e dois pares de gladiadores. Anos mais tarde, em 174 a.C., o espectáculo contará com setenta e

⁽¹⁰⁾ Georges Ville salienta a diferença básica entre os *munera* privados e os *ludi* públicos, que ajudará a explicar a utilização da expressão *munus gladiatorium* em vez de *ludus gladiatorium*: "Cela vient de ce que les *ludi privati*, c'est-à-dire surtout des jeux funéraires, s'étaient réduits de plus en plus à un cadeau de gladiateurs, et que l'expression *munus*, qui désigne le cadeau d'un mécène, se dit tout de même plus souvent des gladiateurs qu'il offre à titre privé que des jeux publics qu'il offre une fois élu magistrat..." (G. Ville, *La Gladiature en Occident des origines à la mort de Domitien*, 1981, p. 19= *La Gladiature...*).

⁽¹¹⁾ Sobre os *ludi funebres* veja-se O. Navarre, *Funus*, in DA, pp. 1400-1401.

⁽¹²⁾ Veja-se sobre o assunto G. Ville, *La Gladiature...*, pp. 1-56 e J. Golvin; Ch. Landes, *Amphithéâtres et gladiateurs*, Paris, 1990, pp. 25-29= *Amphithéâtres...*

⁽¹³⁾ Os mais antigos testemunhos mostram que os combates de gladiadores são apenas um dos *ludi* funerários da Itália Central e Meridional. A estes combates juntar-se-iam o pugilato e as corridas de carros. Cfr. G. Ville, *La Gladiature...*, pp. 14-15.

quatro pares de combatentes e em 160 a.C. uma das peças de Terêncio parece não ter tido a atenção esperada, pois os espectadores abandonam o teatro para assistir a um combate ⁽¹⁴⁾. O grande sucesso dos espectáculos, que se tomam muito rapidamente numa componente essencial da vida romana levará à sua oficialização pelo Senado em 105 a.C.

Esta data marca uma evolução importante. Para Jean-Claude Golvin e Christian Landes a integração dos *munera gladiatoria* nos jogos públicos revela a vontade de desenvolver jogos de "carácter viril, susceptíveis de contrariar a influência demasiado grande dos jogos gregos que, em relação aos valores romanos, apareciam como um risco de amolecimento e perversão". Tratar-se-á também de tomar consciência de que a popularidade dos jogos os tomava propícios à utilização política ⁽¹⁵⁾.

M. Clavel Lévêque, prefere acentuar uma outra ideia. Para esta autora a necessidade dos *munera* e a sua crescente popularidade ligam-se preferencialmente à imagem simbólica do domínio do mundo, a um Império que dominou a natureza e conquistou escravos. Trata-se, segundo a autora, de excluir num ritual os elementos perigosos de uma comunidade que se alargava sem cessar. Assim o carácter "educativo e virilicante" dos *munera* faz-se, não só pela observação das técnicas de combate e da coragem na morte, mas sobretudo porque assegura aos olhos de todos a ordem do mundo ⁽¹⁶⁾.

⁽¹⁴⁾ A peça em questão foi *A Sogra* e sabemos da ocorrência pelas palavras do próprio autor, que se queixa assim no prólogo: "É *A Sogra* que lhes trago de novo-uma peça que, em atmosfera de silêncio, nunca me foi dado representar (...) No início da peça, eu estava a agradar; vai senão quando espalha-se o rumor de que iam dar um espectáculo de gladiadores. O povo concorre a toda a pressa, entra em polvorosa, a fazer escarcéu, a disputar lugares...E eu, entretanto, é que não consegui conservar o meu lugar", Terêncio, *A Sogra*, 30; 35-40 (introdução, versão do latim e notas de Walter de Medeiros), [Textos Clássicos, 26], Coimbra, 1987, pp. 34-35.

⁽¹⁵⁾ Cfr. J. Golvin, e Ch. Landes, *Amphithéâtres...*, p. 27.

⁽¹⁶⁾ Cfr. M. Clavel Lévêque, *L'empire...*, pp. 63-77 e "Rituels de mort et de consommation de gladiateurs: images de domination et pratiques impérialistes de reproduction", in *Mélanges Lerat*, 1984, pp. 189-208= *Rituels de mort...*

2. O espaço do espectáculo

Em Roma, tal como noutras cidades romanas, os *munera gladiatoria* tiveram durante largo tempo o *forum* como espaço de espectáculo.

A utilização deste recinto, onde se colocavam bancadas de madeira que eram desmontadas quando acabavam os combates, influenciará a organização do espectáculo e marcará, pelo uso, a própria configuração da futura arena do anfiteatro. É esta, pelo menos, a opinião de Jean Claude Golvin que faz derivar a arena elíptica do anfiteatro do espaço rectangular do *forum*. A superfície desta arena primitiva correspondia às dimensões do *forum*, excluído o espaço ocupado pelas tribunas de madeira. Assim se delimitava um recinto oblongo que corresponderia, aproximadamente, à superfície das futuras arenas dos edifícios permanentes (17). O que os arquitectos fizeram quando conceberam uma arena elíptica foi resolver eficazmente os problemas funcionais que punha a utilização de um espaço rectangular, tanto aos espectadores quanto aos próprios combatentes. Assim suprimem os ângulos do antigo recinto até encontrar a forma perfeita: a elipse.

Em fins dos séc. II e inícios do séc. I a.C.(18) aparecem na Campânia os edifícios permanentes, os anfiteatros (19). As condições de prosperidade económica da região e a política das elites endinheiradas de cidades como Pompeia, Cápua ou *Paestum* terão criado o ambiente propício às inovações arquitectónicas e urbanísticas. A estas condições teremos que acrescentar as inovações técnicas que permitirão aos arquitectos libertarem-se das limitações do terreno e construir edifícios que crescerão em tamanho e monumentalidade (20).

(17) Noutras cidades da Itália, tais como *Paestum* ou Pompeia, por exemplo, os *munera* foram dados durante bastante tempo em *fora* cujas dimensões não diferiam muito do espaço do *Forum Romanum*. Cfr. J. C. Golvin; C. Landes, *Amphithéâtres...*, pp. 27-32.

(18) O anfiteatro de Pompeia datado de 70-65 a.C., é uma das mais antigas construções conhecidas, assumindo os encargos da obra duas ilustres personagens pompeianas: *Quintius Valgus* e *Marcus Porcius*.

(19) Sobre a origem, funcionalidade e tipologia dos anfiteatros romanos veja-se a tese de J. Golvin, *L'Amphithéâtre Romain. Essai sur la théorisation de sa forme et de ses fonctions*, vols. I e II, Paris, 1988= *L'Amphithéâtre Romain...*

(20) Entre as inovações técnicas assume especial importância o aparecimento do *opus quasi-reticulatum* (desde 116 a.C.) que permitirá a

Especialmente concebidos para responder às necessidades trazidas pelo desenvolvimento dos *munera gladiatoria* e *venationes* os anfiteatros deveriam dar resposta a três solicitações essenciais. Antes de mais permitir, do ponto de vista dos gladiadores, uma perfeita evolução dos combates na arena criando uma área de combate onde os exercícios se pudessem desenvolver em múltiplas direcções de forma rápida e eficaz. Em segundo lugar possibilitar, do ponto de vista do público, uma excelente visão desses combates, qualquer que fosse o lugar ocupado pelo espectador. Aqui não devemos esquecer que o espectáculo era sobretudo uma representação dinâmica, pondo em confronto vários pares de combatentes. Não era um afrontamento desordenado, mas uma actuação feita por homens treinados e submetidos a técnicas e regras que o público conhecia. A acção diversificava-se o que implicava que em qualquer lugar da *cavea* em que um espectador estivesse, teria que poder observar e apreciar tanto o espectáculo no seu conjunto como os pequenos detalhes de um combate singular.

Por fim, como recinto de um jogo destinado às massas, o anfiteatro deveria poder acolher um grande número de espectadores. As novas soluções arquitectónicas desempenharão um papel importante, aumentando a extensão da *cavea* e permitindo a construção de edifícios monumentais que podiam acolher desde 30.000 a mais de 50.000 espectadores.

Para além destas exigências, a nova lógica arquitectónica vai servir outros propósitos. A forma como se organizava e estruturava a *cavea* não era de forma alguma fortuita. Tal como acontecia no teatro, as subdivisões deste espaço destinado ao público visavam assegurar antes de mais uma perfeita hierarquização dos lugares, em função dos seus ocupantes. Isto é : a *cavea* de um anfiteatro teria que acolher e "espelhar" a comunidade social, hierarquicamente organizada, que assistia aos jogos.

Vejamos um pouco melhor esta ideia, começando pela zona mais perto da arena: o *podium*. Era aqui que se sentavam as perso-

construção rápida de muros sólidos. Esta e outras novidades começaram por ser aplicadas à construção de teatros libertando os arquitectos do tipo de construção tradicional em que se tomava necessário adossar o edifício a uma colina. Os novos métodos permitirão construções de grande dimensão e uma grande liberdade na escolha dos locais da implantação dos edifícios. Cfr. J. C. Golvin, *L'Amphithéâtre Romain...*, *passim*.

nagens ilustres, em lugares separados das restantes bancadas por um pequeno muro, o *balteus*. Esta zona, o *podium*, com degraus mais largos onde se instalavam assentos (*subsellia* ou *bisellia*), tinha ainda a particularidade de ter acessos perfeitamente independentes, para que os "notáveis" não se misturassem com os demais espectadores.

As restantes bancadas dividiam-se, horizontalmente, em três zonas: a *ima cavea*, imediatamente a seguir ao *podium*, a *media cavea* e a *summa cavea*, separadas por zonas de circulação. Cada uma destas zonas era dividida em sectores de 400/500 lugares — os *cunei* — correspondendo a cada *cuneus* um *vomitorium*. Um sistema complexo de galerias e escadas sob as bancadas permitia conduzir os espectadores aos seus lugares de uma forma que era não só ordeira mas também hierarquicamente ordenada.

A repartição dos lugares na *cavea* foi objecto de legislação rigorosa. Entre esse conjunto de medidas destinadas a assegurar a ordem nos locais de espectáculo é justo salientar as medidas do primeiro imperador, Augusto. Vejamos a descrição que nos dá Suetónio sobre este assunto:

"Reinava nos espectáculos imensa confusão entre os espectadores, mas Augusto introduziu a ordem e a disciplina, movido pela injúria recebida por um senador (...) nuns Jogos muito concorridos a quem ninguém quis dar assento, encontrando-se cheio o teatro. Mandou então, por decreto do Senado, que sempre que se dessem espectáculos públicos, a primeira fila de assentos fosse reservada aos senadores. Proibiu que em Roma os embaixadores de nações livres ou aliadas se sentassem na *orchestra* pois advertiu que muitos deles eram libertos. Separou do povo os soldados e assinalou locais especiais para os plebeus casados" (21).

O fenómeno não é, naturalmente, exclusivo de Roma. A partir da 2^a metade do séc. II a.C. os jogos de gladiadores estendem-se progressivamente ao resto do Império e com eles vêm, antes de mais, os edifícios (22). Marcas profundas na paisagem urbana os anfiteatros

(21) Suetónio, *De vita Caesarum. Divus Augustus*, XLIV. Texto da autora a partir da tradução de Henri Ailloud, Paris, Les Belles Lettres, 1989.

(22) Curioso é assinalar o efeito que terá tido um *munus* oferecido em 206 a.C. por Cipião-o-Africano em Cartagena, na Península Ibérica. Segundo M. Clavel Lévêque o grande impacto deste espectáculo entre as populações da zona terá a ver com uma certa apetência das populações da Península por

são uma primeira imagem forte da "romanidade"⁽²³⁾. Mas a imitação do modelo de Roma não se esgota na paisagem das cidades. Tal como na capital do Império a *cavea* destes edifícios, estejam eles na Gália, na Península Ibérica ou no Norte de África, reflectirá também a estrutura social das cidades que os constroem. Um exemplo a destacar é a *Lex Coloniae Genetivae Iuliae*, conjunto de medidas gravadas em tábuas de bronze que reproduzem um texto legal exarado de Roma em inícios do séc I d.C. e encontradas em Osuna povoação espanhola que corresponde à cidade romana de Urso (*Colonia Genetiva Iulia*)⁽²⁴⁾. As tábuas estipulam, entre outros assuntos, as normas que deveriam presidir à reserva de lugares nos espectáculos a dar nessa cidade provincial. O essencial pode ser resumido nos seguintes pontos:

- os melhores lugares deverão ser reservados aos decuriões da colónia;
- a *ordo decurionum* poderia, por decreto, honrar outras personagens atribuindo-lhes lugares de notáveis;
- o organizador do espectáculo tinha o poder de atribuir lugares mas deveria obter um decreto favorável do conselho dos decuriões.
- no caso dos *ludi scaenici*, a *orchestra* deveria ser reservada aos magistrados de Roma e filhos de senadores, residentes ou de passagem pela cidade. Só depois de atribuídos estes lugares se poderiam dar os restantes aos decuriões da cidade.

Para além destas normas, a *Lex Coloniae Genetivae Iuliae*, estabelece a hierarquia que deveria presidir à atribuição dos lugares da restante *cavea*. Os melhores lugares eram reservados aos *coloni*, os cidadãos. Depois destes, e numa ordem decrescente, vinham os *incolae* (habitantes sem cidadania plena) os *hospites* (beneficiários da *tessera hospitalis*) e, finalmente, os *atventores* (habitantes das cidades vizinhas e forasteiros).

cerimónias do culto do chefe, que terão "lido" estes espectáculos como cerimónias ligadas à *devotio* ibérica. Cfr. M. Clavel Levêque, *Vempire...*, p. 29.

⁽²³⁾ Jean Claude Golvin inventariou cerca de 300 anfiteatros e edifícios mistos, dos quais a maioria se concentra na Itália e parte ocidental do Império. (J. C. Golvin, *L'Amphithéâtre Romain...*)

⁽²⁴⁾ Cfr. A. d'Ors, *Epigrafia Jurídica de la España Romana*, Madrid, 1953, pp. 259-265.

O desejo de prestígio, de ostentação, de reconhecimento social explicam a preocupação com a repartição dos lugares nos recintos dos jogos. Naturalmente, as medidas moldavam-se a cada situação e assim os locais de espectáculos espalhados pelas cidades do Império, ajudaram a reflectir a realidade social e jurídica de cada cidade (25).

A importância muito particular que era dada ao lugar ocupado no espaço dos Jogos não decorria somente da possibilidade de observar melhor ou pior o que se passava no "palco" do espectáculo. Este era, naturalmente, um motivo importante. Mas um bom lugar era acima de tudo um signo de prestígio pois indicava, aos olhos de todos, a posição social da personagem.

3. Os actores

Dos gladiadores dão-nos as fontes uma imagem ambivalente: a infâmia e a glória. Vejamos, antes de mais, a sua origem social. As referências das fontes literárias mas sobretudo das epigráficas remetem-nos para um grupo composto essencialmente por escravos e homens livres.

Entre os escravos contavam-se prisioneiros de guerra ou homens de nascimento servil. Estes últimos eram algumas vezes vendidos contra a sua vontade às escolas de gladiadores, mas em muitos casos eram homens que de livre vontade preferiam o mundo da arena. Os homens livres, em muito maior número do que se poderia imaginar, tinham normalmente uma história idêntica: eram quase sempre cidadãos sem recursos que, tal como acontecia com muitos escravos, se incorporavam livremente numa escola, celebrando na altura um contrato com o *lanista* — nome que se dava ao homem que dirigia e treinava uma escola de gladiadores (26).

(25) As inscrições gravadas na face anterior das bancadas de anfiteatros e teatros, ajudam a ilustrar esta ideia. As mais curiosas talvez sejam as reservas de lugares destinados aos delegados do povo gaulês, gravadas no anfiteatro de Lyon. Cfr. J. Kolendo, "La répartition des places aux spectacles et la stratification sociale dans l'empire romain. A propos des inscriptions sur les gradins des amphithéâtres et théâtres", *Ktéma*, n^o 6, 1981, pp. 301-315= *La répartition...*

(26) Houve ainda outros casos. Em inícios do see. I d.C. os cavaleiros recebem oficialmente o direito de se fazerem gladiadores mas a decisão não parece ter sido bem aceite: o imperador Tibério recusou-se a assistir a um

A onomástica latina tradicional (*praenomen, nomen e cognomen*) serve raramente para designar os gladiadores. Na maioria dos casos os seus nomes parecem ser nomes da arena, conhecidos provavelmente pelos amantes do espectáculo. Algumas vezes estes fazem referência a divindades ou heróis da mitologia: *Cupido, Silvanus, Plution, Hermes, Perseus, Aiax*; outras vezes os nomes acentuam a ideia de superioridade física, de mestria: *Aptus, Habilis, Victorinus, Incitatus*; outras sugerem a juventude e a beleza: *Aureus, Iuvenis, Callimorfus, Licentiosus* (27).

Este grupo de homens, escravos ou homens livres, era antes de mais e aos olhos da sociedade romana um grupo infame. Cícero define primorosamente esta ideia quando fala dos gladiadores como parte integrante de um grupo fechado e coerente que engloba todos os grupos perigosos para a ordem dominante, numa amálgama simbólica em que se associam os gladiadores aos *perditi homines* e aos bárbaros: "*Gladiatores aut perditi homines aut barbari*" (28).

A associação é so por si interessante. Mas o que nos importa destacar com esta imagem é a ideia que ela revela de um grupo cuja destruição é necessária ao bem estar e à segurança da ordem social. Neste sentido, e voltamos à opinião já referida de M. Clavel Levêque, o papel dos combates é o de "teatralizar" o modelo do Império, representando o domínio sobre a vida e o mundo. As caçadas de homens e animais, cujo espaço é o anfiteatro, reflectem uma sociedade que conquistou o mundo e subjugou os homens, dominou a natureza e conquistou escravos. A esta ideia, junta-se naturalmente uma outra: reproduzindo, aos olhos de todos, a ordem imperial, os jogos de gladiadores habituavam a população a práticas de depuração, de força e de ordem. Dando à sociedade romana o poder de compreensão do Império, os gladiadores permitem a exclusão, a catarse. O seu papel é, pois, essencial aos mecanismos de poder, tão essencial quanto

combate onde estes participavam. Cfr. J. C. Golvin e Ch. Landes, *Amphithéâtres...*, p. 155.

(27) Vejam-se sobre este assunto as obras de P. Sabbatini Tumolesi, *Epigrafia anfiteatrale dell'Occidente Romano. I Roma, Roma, 1988*(= *Epigrafia*) e *Gladiatorum Paria. Annunci di spettacoli gladiatorii a Pompei, Roma, 1980* (= *Gladiatorum Paria*) e a de Gian Luca Gregori, *Epigrafia anfiteatrale delV Occidente Romano. II. Regiones Italiae VI-XII, Roma, 1989* (= *Epigrafia anfiteatrale*)

(28) Cícero, *Tusculanae*, 2,17,41.

o sentimento de desprezo e infâmia a que devem ser votados os instrumentos do exorcismo.

Mas a imagem dos actores malditos tem, naturalmente, outra face.

Aqui talvez seja interessante lembrar a descrição feita por Plutarco de um gladiador célebre: *Spartacus*. A história passa-se na Campânia, no séc. I a.C. *Spartacus*, oriundo da Trácia, faz parte de uma escola de gladiadores em Cápua obrigados a combater contra sua vontade. A revolta acaba por se instalar na escola e é comandada por este gladiador trácio. O grupo de revoltosos acaba por juntar a si muitos outros escravos que serviam em domínios da região, e consegue compor um exército de 60.000 homens, exército que durante três anos controla o sul da Itália. A revolta é finalmente aniquilada, depois de cinco vitórias contra exércitos romanos, por um sexto exército composto por dez legiões. O que é interessante destacar é, todavia, a forma como Plutarco enaltece este gladiador. A sua descrição dos factos, escrita mais de um século depois de estes terem acontecido, é marcada pelo contraste que faz entre este valoroso e corajoso gladiador e o dono da *familia gladiatoria*, o infame *Lentulus Batiatus*. Na descrição da revolta diz, a propósito do gladiador: "(...) O primeiro era Spartacus, um trácio (...), que juntava a muita coragem e força uma inteligência e uma doçura superiores (...)"⁽²⁹⁾.

O caso é só por si único mas permite-nos realçar uma ideia: a de que os gladiadores, para além da infâmia, são os heróis da arena. Representativas são as decorações dos objectos do quotidiano. Poucos temas terão sido tão amplamente tratados como os temas ligados aos *munera gladiatoria*. Os quadros ligados ao mundo da arena foram utilizados nos bronzes, na decoração de vidros, lucernas e cerâmicas, em pavimentos de mosaico. Estes quadros, que serviam como elementos decorativos nos objectos da vida quotidiana, contribuía para a exaltação das vedetas⁽³⁰⁾.

Um outro dado ilustrador desta exaltação são algumas das

⁽²⁹⁾ Texto da autora a partir da obra de Plutarco, *Vies. Crassus*. 8 (3), (trad. R. Flacelière e E. Chambry), Paris, Ed. Les Belles Lettres, 1972.

⁽³⁰⁾ Vejam-se, a título de exemplo, os trabalhos de Azedine Beschouch, "Parade et publicité dans les mosaïques d'Amphithéâtre", *Dossiers de l'Archéologie*, nº 31,1978, pp. 32-36 (= *Parade et publicité...*) e Janine Lancha, "Les jeux dans les mosaïques, peintures et sculptures", *Dossiers de l'Archéologie*, nº 45,1980, pp. 76-82 (= *Les jeux dans les mosaïques...*).

inscrições relacionadas com os gladiadores, na sua maioria inscrições funerárias. São, frequentemente, epitáfios simples em que se menciona o nome do gladiador, o papel que lhe cabia nos combates, a idade com que morreu e a pessoa que dedica o monumento funerário. Mas, em muitos casos, as inscrições dão pormenores das vitórias dos melhores gladiadores. É o caso de uma inscrição em que se menciona *Maximus*, um gladiador de uma escola de Cápua, quarenta vezes vencedor. Ou ainda de *Marcus Atilius* que terá vencido o célebre *Hilarus*, gladiador de uma escola imperial que tinha até essa derrota doze brilhantes vitórias (31).

Alguns desses gladiadores conheciam uma grande popularidade e atraíam sobre si o entusiasmo dos espectadores. Parece ter sido este o caso de *Hermes*, um gladiador cantado no poema de Marcial (32).

Os numerosos *grafitti*, gravados nas paredes de casas e anfiteatros de Pompeia e outras cidades do Império, demonstram esta popularidade. Por último a atracção que o mundo da arena exercia manifesta-se na relação curiosa que o exército mantinha com as escolas de gladiadores.

A opinião comum condenava a ligação dos gladiadores com os soldados. Apesar disso, a vida agitada dos gladiadores era para os legionários um chamariz. Os gladiadores acompanhavam as legiões, pois os generais ou o imperador deviam oferecer-lhes combates. Há notícias de escolas de gladiadores perto de estabelecimentos militares e todos os grandes acampamentos militares do *limes* renano e danubiano tiveram um anfiteatro, ainda que simples, para instrução e divertimento dos soldados (33). Exaltava-se-lhes, apesar da infâmia, o profissionalismo, a força e a coragem.

4. A promoção do espectáculo

O significado e a função dos Jogos leva-nos a uma última questão: o papel dos promotores do espectáculo. O problema pode

(31) Vejam-se ainda alguns dos exemplos recolhidos em Roma por P. Sabbatini Tumolesi, relativos aos combates e vitórias de gladiadores atestados em epígrafes. (*Epigrafia ...*, pp. 117-118).

(32) Marcial, *Epigrammaton Lib. V*, 24.

(33) J. C. Golvin e Ch. Landes, *Amphithéâtres...*, pp. 149-150.

talvez ser resumido a duas interrogações essenciais: de que maneira funcionam os jogos como espaço de diferenciação e competição social; de que forma actuam no sentido da manutenção da ordem social.

O quadro das principais estratégias eleitorais e políticas dos finais da República pode ser sintetizado em três estratégias-chave referidas por Cícero nas *Filípicas*: jogos, construções monumentais e distribuições em dinheiro e espécies⁽³⁴⁾. Os jogos, mais do que as funções desempenhadas davam oportunidade a um magistrado de se salientar entre os seus pares. Todo o povo assistia aos jogos e era aqui que o magistrado se podia tornar popular. O fenómeno é crescente, a competição é feroz.

Suetónio diz-nos sobre César que, sendo edil, não se limitou a adornar o *Comitium*, o *Forum* e as basílicas. Organizou caçadas e jogos e agregou a essas liberalidades um combate de gladiadores conseguindo arrecadar grande popularidade⁽³⁵⁾. Falando já das acções de César enquanto ditador, acrescenta:

"Deu espectáculos de vários géneros: combates de gladiadores, representações em todos os bairros da cidade a cargo de actores vindos de toda a parte e que falavam todos os idiomas; deu para além disso jogos no Circo, lutas de atletas e um simulacro de combate naval. O anúncio destes espectáculos tinha atraído a Roma abundante número de forasteiros, a maior parte dos quais dormiu em tendas de campanha, nas ruas e nas praças. Muitas pessoas, entre elas dois senadores, foram esmagadas ou asfixiadas pela multidão." f³⁶)

A tendência, nos finais da República, tendência que César ilustra de forma exemplar, é pois para prolongar a duração dos jogos e aumentar o seu impacte. A inflação galopante é paralela às

⁽³⁴⁾ "(...) Após longos anos de preparação, com grande esforço e à custa de muitos perigos, ele [César] conseguiu realizar o seu desejo de exercer um poder real. Os Jogos, os monumentos, as distribuições, as refeições públicas permitiram-lhe conquistar a multidão ignorante. Através de presentes ele envolveu os seus amigos e adversários num ambiente de clemência. Estabeleceu, para o estado republicano, quer pelo medo quer graças à resignação o hábito à servidão". Texto da autora a partir da seguinte tradução da obra de Cícero: *Discours. Philippiques I à IV*, II, 45 (116), (trad. A. Boulanger e P. Wuilleumier), Paris, Ed. Les Belles Lettres, 1959.

⁽³⁵⁾ Suetónio, *De vita Caesarum. Divus Iulius*, X.

⁽³⁶⁾ Suetónio, *De vita Caesarum. Divus Iulius*, XXXIX. Texto da autora a partir da tradução de Henri Ailloud, Paris, Ed. Les Belles Lettres, 1989.

distribuições de pão ao povo que se faziam, na maioria das vezes, nos locais de espectáculo.

Sintomático é o papel progressivamente mais importante dos combates de gladiadores. As honras devidas aos defuntos são cada vez mais um pretexto e o combate distancia-se progressivamente das cerimónias funerárias. Ou, na opinião de Georges Ville, laiciza-se ⁽³⁷⁾. Mas a laicização é a resposta a novas necessidades. A popularidade deste tipo de espectáculos faz deles instrumentos preciosos de manobras políticas.

Ao aumento extraordinário das casernas de gladiadores controladas pelos generais ou ricos proprietários deve juntar-se o número crescente de combatentes por espectáculo: se no início vinte cinco pares de gladiadores satisfaziam, César vai alinhar trezentos pares e vesti-los de preciosas armaduras, num espectáculo que ainda teve como pretexto a cerimónia fúnebre do seu pai.

Augusto, o primeiro imperador, vai querer a exclusividade destes actos em Roma ⁽³⁸⁾. Os *munera* privados, tolerados durante algum tempo, não subsistiram a partir de Tibério: o poder imperial assegura de maneira quase exclusiva e definitiva esta fonte maior de popularidade ⁽³⁹⁾.

Num sistema profundamente transformado os combates deixam de ser utilizados com fins eleitorais, pelo menos em Roma, e se contribuíram para a notoriedade dos seus editores, vão servir sobretudo a glória do imperador. É o imperador que presidirá à sua organização e modificará a legislação existente de forma a limitar, em Roma, a iniciativa individual. O monopólio imperial é assegurado, por exemplo, pelo controle exclusivo das casernas de gladiadores. A partir de Augusto as escolas de gladiadores em Roma passam a estar

⁽³⁷⁾ M. Clavel-Lévêque recusa a ideia de laicização dos Jogos. Para esta autora os Jogos, qualquer que tenha sido o seu papel político e social, devem ser entendidos antes de mais como cerimónias sagradas. Cfr. *L'empire..., passim*.

⁽³⁸⁾ As estratégias criticadas a António por Cícero são as mesmas que o primeiro imperador vai seguir e assumir quando descreve os seus feitos nas *Res Gestae*: distribuições de dinheiro, construções e jogos. Cfr. a tradução feita por M.H.R. Pereira, *Romana. Antologia da Cultura Latina*, 2- ed., Coimbra, 1986, pp. 109-121 (-*Romana*)

⁽³⁹⁾ Os textos epigráficos comprovam-no: as referências a *munera* privados em Roma desaparecem quase por completo com o Principado. Cfr. P. Sabbatini Tumolesi, *Epigrafia..., pp. 127-129*.

sob o controle do *princeps*. Outra forma são as medidas legislativas: a partir de Augusto exerce-se uma fiscalização rigorosa sobre o *munus* anual dado pelos pretores a fim de limitar as somas gastas. É proibido organizar *munera* sem autorização do Senado, dar mais do que dois por ano e utilizar mais de duzentos gladiadores no decurso de um espectáculo. Ao imperador caberá o papel de passar estes limites. Fora de Roma o monopólio não se exerce mas os jogos vão servir de muitas e variadas maneiras o imperador e o culto imperial ⁽⁴⁰⁾.

Que significados e que funções atribuir a estes *munera*, controlados e presididos pelo imperador, no quadro da vida política e social do Império? Vejamos alguns aspectos:

— Antes de mais eles permitem ao soberano um espaço de comunicação privilegiado com o povo. Para o imperador os jogos eram um meio de adquirir o consentimento popular. Para o povo os jogos constituíam um espaço de comunicação com o poder. É no Circo que o povo pede a Calígula um aligeiramento dos impostos e é também nos jogos que Cómodo populariza a sua identificação com Hércules ⁽⁴¹⁾. Nas palavras de Paul Veyne, os espectáculos transformam-se numa "arena política". A plebe e o seu soberano encontram-se, face a face. Honra-se o *princeps*, reclamam-se prazeres, fazem-se conhecer reivindicações políticas. É este papel dos jogos, como espaço político privilegiado, que leva o mesmo autor a afirmar que a manifestação de opiniões políticas nos recintos de espectáculos substituía, em certo sentido, as assembleias populares e os comícios outorgando ao imperador uma espécie de "legitimação plebiscitária de tipo simbólico" ⁽⁴²⁾.

— Para além disso os jogos criavam ao soberano um espaço de aclamação, de aprovação, de apaziguamento. O Senado, a ordem equestre, a plebe aclamam o seu soberano, aclamações que eram expressão de um *consensus geral* e criavam uma imagem de legiti-

⁽⁴⁰⁾ Destaquemos algumas das vias utilizadas: o facto de serem os sacerdotes do culto imperial a tomar a iniciativa da organização de jogos; o facto desses *ludi* serem organizados pela saúde do imperador ou ainda a própria iniciativa imperial.

⁽⁴¹⁾ Cfr. Monique Clavel Lévêque, *L'espace des jeux...*, p. 2470

⁽⁴²⁾ Cfr. Paul Veyne, *Le pain et le cirque. Sociologie historique d'un pluralisme politique*, Paris, 1976 (*Le pain et le cirque...*) e P. Ariés; G. Duby, (coord), *Historia da vida privada. I. Do Império romano ao ano mil*, (dir. Paul Veyne), Lisboa, 1989 (*História da vida privada...*).

mação do poder. O povo gostava de ver o seu soberano nos jogos, agradava-lhes que ele compartilhasse das suas diversões ou que se desculpassem quando tinha que se ausentar como fazia Augusto ⁽⁴³⁾. Parte da ostentação e magnificência públicas faziam-se nos jogos e deseja-se superar o antecessor, aumentando o número e o brilhantismo das festas. Augusto vangloria-se das suas liberalidades, dizendo nas *Res Gestae*:

"Por três vezes dei combates de gladiadores em meu nome e cinco no dos meus filhos ou netos, combates esses em que lutaram cerca de 10.000 homens. Por duas vezes apresentei ao povo, em meu nome, espectáculos com atletas mandados vir de toda a parte (...). Realizei Jogos em meu nome quatro vezes e vinte e três vezes em nome de outros magistrados. Em meu nome ou dos meus filhos e netos, proporcionei ao povo, vinte e seis caçadas de feras africanas, nas quais foram mortas 3.500" ^{í44)}.

No século II, Trajano superará os gastos até aí feitos num combate de gladiadores dando um *munus* com mais de quatro mil combatentes que se estendeu por cento e dezassete dias. Os pretextos invocados para estes *munera* imperiais podiam ser vários: o regresso do imperador de uma viagem ou campanha militar, a inauguração de edifícios públicos, a homenagem a imperadores já mortos, aniversários e casamentos, ou a celebração dos grandes momentos do calendário religioso.

Mas este modelo tem também implícito um convite à imitação ⁽⁴⁵⁾. Augusto obterá, como se disse, a exclusividade destes actos em Roma, mas nas restantes cidades do Império, os "notáveis" vão realizá-los para mostrar a sua *dignitas* e atrair sobre si o favor do povo.

⁽⁴³⁾ Cfr. Suetónio, *De vita Caesarum. Divus Augustus*, XLV.

⁽⁴⁴⁾ *Res Gestae* 22 (1,3). Cfr. M. H. da Rocha Pereira, *Romana...*

⁽⁴⁵⁾ Recordemos as palavras de Suetónio a propósito da política de Augusto, relativamente à construção de obras públicas: "Ele construiu um grande número de monumentos públicos (...). Para além disso, exortava frequentemente os outros cidadãos distintos a embelezar a cidade, conforme as suas posses, quer edificando novos monumentos quer restaurando ou enriquecendo os antigos. E, uma profusão de edifícios foi então construída (...)". Suetónio, *De vita Caesarum. Divus Augustus*, XXIX. Texto da autora a partir da tradução de Henri Ailloud, Paris, Ed. Les Belles Lettres, 1989.

Augusto assumirá o modelo. O engrandecimento de Roma, a oferta de monumentos públicos, os gastos com espectáculos eram o exemplo que deveria ser seguido pelas personagens ilustres, nas suas cidades.

A imitação deste modelo vai promover e acentuar, dentro de cada cidade, a distinção social. O suporte fundamental desta diferenciação e competição é, entre outras coisas, a oferta de espectáculos, a dádiva, o *munus*. A dádiva define um "notável", demonstra a sua *dignitas*. Dar é no Império a representação máxima da ascensão política. Os cargos públicos municipais, acessíveis apenas às famílias ricas, implicavam exibição na cena pública. Com essas liberalidades os notáveis confirmavam a sua pertença à classe governante. Esta lógica política gerará, naturalmente, competição. A dádiva radica no desejo de mostrar prestígio pessoal, de mostrar riqueza, de competir ⁽⁴⁶⁾. Neste sentido os jogos vão funcionar como um meio de exibição de riqueza e como factor de competição social.

Mais uma vez, os pretextos invocados para a oferta de jogos variavam. As honras devidas aos deuses eram uma das razões. Para além desta, um dos motivos mais invocados é a saúde do imperador; nas epígrafes pompeianas encontramos em abundante número a menção *pro salute imperatoris*, como pretexto para *munera gladiatoria* ⁽⁴⁷⁾. Mas há outras, como a inauguração e dedicatória de um monumento ou as dedicatórias feitas para comemorar uma eleição para um cargo público. As ofertas de espectáculos eram anunciadas, com pinturas feitas nas casas, monumentos públicos e mesmo monumentos funerários. Cada urna destas liberalidades custava muito caro aos seus promotores mas era-se honrado para toda a vida:

⁽⁴⁶⁾ Falamos aqui fundamentalmente da dádiva livre, da liberdade de dar. Mas havia também ofertas obrigatórias e legalmente prescritas. A *Lex Ursonensis* ou *Lex Coloniae Genetivae luliae* estipula, por exemplo, as festas públicas que deviam dar os duúnviros e os edis nessa cidade romana provincial. Para os duúnviros a duração das festas deveria ser de quatro dias, dedicados a Júpiter, Juno e Minerva. Cada duúnviro deveria gastar uma quantia não inferior a 2.000 sestércios a que se poderiam acrescentar outros 2.000 da caixa pública. As prescrições eram sensivelmente idênticas para os edis. No entanto, estes só poderiam retirar dos fundos públicos 1.000 sestércios, apesar da sua contribuição não poder ser inferior a 2.000 sestércios. Nestas festas, cuja duração era também de quatro dias, deveria reservar-se a última jomada para jogos a Vénus no circo ou no *forum*. Cfr. Alvaro d'Ors, *Epigrafia...*, pp. 194-196.

⁽⁴⁷⁾ Cfr. P. Sabbatini Tumolesi, *Gladiatorum Paria...*

lembramos os títulos honoríficos dados aos benfeitores, e gravados nos monumentos que embelezavam *fora*, banhos públicos ou necrópoles.

É neste contexto de demonstração de poder que se compreenderá mais claramente o que atrás dissemos sobre a repartição dos lugares na *cavea*. A *cavea* deveria lembrar aos homens que havia uma hierarquia e dar-lhes o lugar que a cada um cabia nesse esquema de repartição social. Nesse sentido os Jogos cumpriam uma primeira função: a de um espaço de diferenciação e competição. Acrescente-se uma outra: a vivência da hierarquia, a diferenciação profundamente marcada e constantemente vigiada dos lugares facilitavam a interiorização e a aceitação do modelo. Isto é: os Jogos, ritualizando um determinado esquema de repartição social, impõem a aceitação desse esquema e nesse sentido ajudam à sua manutenção.

Os jogos de gladiadores cumprem pois, no quadro dos *ludi* romanos, várias necessidades e incitam a uma reflexão que dê conta dos seus múltiplos aspectos e vias de actuação. O problema da natureza e atracção exercida por este espectáculo, a que todos assistiam e a que ninguém conseguia resistir, é talvez a questão que resta essencial.

Como se com ela pudéssemos compreender um pouco melhor as perplexidades vividas em fins do séc. IV por Santo Agostinho, e expressas nas *Confissões*. Relata-nos o Santo a experiência do seu amigo e discípulo *Alipius*, futuro bispo de Tagasta, levado à força por um grupo de amigos a assistir a um combate de gladiadores. Tentou resistir ao espectáculo, fechando os olhos. A dado momento, porém, um grande clamor da multidão foi mais forte que ele: abriu os olhos e o golpe que recebeu é desta forma comentado pelo seu mestre:

"Imediatamente foi ferido na alma por um golpe mais profundo do que o que havia recebido no corpo o gladiador a quem desejou contemplar. Caiu mais miseravelmente do que aquele por cuja queda se tinha levantado o clamor. Entrou-lhe este pelos ouvidos e abriu-lhe os olhos, por onde foi ferida e abatida a alma, até então mais audaz que corajosa e tanto mais fraca quanto mais presumida de si mesma, em vez de confiar em Vós como devia. Logo que viu o sangue, bebeu simultaneamente a crueldade. Não se retirou do espectáculo, antes se fixou nele. Sem o saber, sorvia o furor popular, deleitava-se no combate criminoso, e inebriava-se no prazer sangrento. Já não era o mesmo que tinha vindo, mas um da turba a que se juntara, um verdadeiro companheiro daqueles por quem se deixara arrastar. Que mais direi? Presenciou, gritou, apaixonou-se e trouxe de lá um ardor tão louco

que o incitava a voltar não só com os que o haviam arrastado, mas a ir à sua frente e arrastando os outros" (48).

Séculos depois de Santo Agostinho, é ainda a morte em espectáculo a imagem mais marcante da presença e do mundo dos Césares. Em Janeiro de 1991 a proximidade de uma guerra levou uma multidão de pessoas a exigir em Roma a paz. Percorridas as principais artérias da cidade essa multidão, numa atitude combinada, simulou uma morte teatral, num local desde há muito associado à ideia de morte: o maior anfiteatro do mundo, o Coliseu de Roma.

Bibliografia

- ANDRÉ, Jean-Marie, *Les loisirs en Grèce et à Rome*, Paris, 1984.
- ANDREAU-KLEIN, Cécile, "Les Amphithéâtres dans le monde romain", *Dossiers de l'Archéologie*, nº 45, Juillet-Août 1980, p. 63-69.
- ARIÉS, Philippe; DUBY, Georges, (coord.), *História da vida privada. I. Do império romano ao ano mil*, (direcção de Paul Veyne), Lisboa, 1989.
- AUGUET, Roland, *Cruauté et Civilisation: les Jeux Romains*, Paris, 1970.
- BESCHOUCHE, Azedine, "Parade et publicité dans les mosaïques d'Amphitéâtre", *Dossiers de l'Archéologie*, nº 31, 1978, p. 32-36.
- BLOCH, Raymond, "Jeux et sport en Etrurie", *Dossiers de l'Archéologie*, nº 45, Juillet-Août 1980, p. 39-41.
- BRIQUEL, D., "Ludi/Lydi: jeux romains et origines étrusques", *Ktema*, nº 11, 1986, p. 161-167.
- CARCOPINO, Jérôme, *La vie quotidienne à Rome à l'apogée de l'Empire*, Paris, 1939, (trad. portuguesa Ed. "Livros Brasil").
- CHEVALLIER, Raymond, "Les jeux du cirque romain", in DUMUR, Guy, (Dir.), *Histoire des spectacles*, Paris, 1965, p. 305-318.

(48) Santo Agostinho, *Confissões*, (trad. de J. Oliveira Santos e A. Ambrosio de Pina), Porto, 1977, pp. 143-144)

- CHEVALLIER, Raymond, "Jeux du théâtre en Grèce et à Rome", *Dossiers de l'Archéologie*, n° 45, Juillet-Août 1980, p. 42-50.
- CLAVEL-LEVÊQUE, Monique, *L'empire en jeux. Espace symbolique et pratique sociale dans le monde romain*, Paris, 1984.
- CLAVEL-LEVÊQUE, Monique, "L'espace des jeux à Rome. Champs de lutte et lieux d'obtention du consentement", in *Mélanges Fietier*, 1984, p. 197-226.
- CLAVEL-LEVÊQUE, Monique, "L'espace des jeux dans le monde romain: hégémonie, symbolique et pratique sociale", in *Aufstieg und Niedergang der Römischen Welt* II, 16/3, 1986, p. 2405-2563.
- CLAVEL-LEVÊQUE, Monique, "Les jeux romains", *Dossiers de l'Archéologie*, n° 45, Juillet-Août 1980, p. 51-62.
- CLAVEL-LEVÊQUE, Monique, "Rituels de mort et consommation de gladiateurs: images de domination et pratiques impérialistes de reproduction", in *Mélanges Lerat*, 1984, p. 189-208.
- DARHEMBERG, Ch.; SAGLIO, E.; POTTIER, E., *Dictionnaire des Antiquités grecques et romaines*, Paris, 1877-1919, (artigos: "Agon", vol. I, p. 147; "Amphitheatrum", I, p. 241-247; "Bestiarii", I, p. 705; "Gladiator", IV, p. 1563-1599; "Hippodromos", V, p. 193-210; "Ludi publici", VI, p. 1362-1379; "Munus", VI, p. 2038-2045; "Naumachia", VII, p. 10-12; "Odeum", VII, p. 150-152; "Sparsio", VIII, p. 1418-1419; "Stadium", II, p. 1449; "Theatrum", VIII, p. 178-205; "Trojae ludus", IX, p. 493-496; "Velum", IX, p. 671-681; "Venatio", IX, p. 680-711).
- DOMERGUE, Claude; LANDES, Christian; PAILLER, Jean-Marie, (Ed.), *Spectacula I. Gladiateurs et Amphithéâtres (Actes du Colloque tenu à Toulouse et à Lattes, Mai 1987)*, Paris, 1990.
- DUCELLIER, Alain, "Jeux et Sports à Byzance", *Dossiers de l'Archéologie*, n° 45, Juillet-Août 1980, p. 83-88.
- DURRY, Jean, "Pierre de Coubertin: la renaissance des jeux Olympiques", *Dossiers de l'Archéologie*, n° 45, Juillet-Août 1980, p. 90-96.
- GOLVIN, Jean-Claude, "L'Amphithéâtre romain", *Dossiers Histoire et Archéologie*, n° 116, Mai 1987, p. 6-15.

- GOLVIN, Jean-Claude, *L'Amphithéâtre romain: essai sur la théorisation de sa forme et de ses fonctions*, Paris, 1988.
- GOLVIN, Jean-Claude; LANDES, Christian, *Amphithéâtres et Gladiateurs*, Paris, 1990.
- GOLVIN, Jean-Claude, "Les Amphithéâtres de Gaule", *Dossiers Histoire et Archéologie*, n° 116, Mai 1987, p. 26-29.
- GREGORI, Gian-Luca, *Epigrafia anfiteatrale dell'Occidente Romano. IL Regiones Italiae VI-XII*, Roma, 1989.
- HATT, Jean-Jacques, "Théâtres, jeux et fêtes religieuses en Gaule", *Dossiers de l'Archéologie*, n° 45, Juillet-Août 1980, p. 70-75.
- HENZE, Anton; HONLE, Augusta, *Römische Amphitheater und Stadien. Gladiatorenkämpfe und Circuspiele*, 1981.
- HUIZINGA, J., *Homo Ludens, Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, 1951.
- KOLENDO, J., "La répartition des places aux spectacles et la stratification sociale dans l'Empire Romain. A propos des inscriptions sur les gradins des amphithéâtres et théâtres", *Ktéma*, n° 6, 1981, p. 301-315.
- LANCHA, Janine, "Les jeux dans les mosaïques, peintures et sculptures", *Dossiers de l'Archéologie*, n° 45, Juillet-Août 1980, p. 76-82.
- LANDES, Christian, "Les Gladiateurs", *Dossiers Histoire et Archéologie*, n° 116, Mai 1987, p. 16-25.
- MAURIN, J., "Les barbares aux arènes", *Ktéma*, n° 9, 1984, p. 103-111.
- MESLIN, M., *L'homme romain. Des origines au 1er. siècle de notre ère*, Paris, 1978.
- MOSSÉ, Claude, "Les jeux dans la Grèce Antique", *Dossiers de l'Archéologie*, n° 45, Juillet-Août 1980, p. 8-16.
- ORS, Alvaro d', *Epigrafia Jurídica de la España Romana*, Madrid, 1953.
- PELLETIER, André, "Les jeux dans l'Antiquité", *Dossiers de l'Archéologie*, n° 45, Juillet-Août 1980, p. 6.
- PIGANIOL, André, *Recherches sur les jeux romains: notes d'archéologie et d'histoire religieuse*, Strasbourg, 1923.
- ROBERT, Louis, *Les gladiateurs dans l'Orient Grec*, Paris, 1940.
- TUMOLESI, Patrizia Sabbatini, *Epigrafia anfiteatrale dell'Occidente Romano. I. Roma*, Roma, 1988.

- TUMOLESI, Patrizia Sabbatini, *Gladiatorum Paria. Annunci di spettacoli gladiatorii a Pompei*, Roma, 1980.
- VEYNE, Paul, *Le pain et le cirque. Sociologie historique d'un pluralisme politique*, Paris, 1976.
- VILLE, Georges, *La gladiature en Occident des origines à la mort de Domitien*, Rome, 1981.
- VILLE, Georges, "Les jeux de gladiateurs dans l'Empire Chrétien", in *Mélanges École Française de Rome*, LXXII, 1960, p. 273-335.
- ZANKER, Paul, *Augusto y el poder de las imágenes*, Madrid, 1992, (ed. original: 1987).