

**JOSÉ LUÍS BRANDÃO
FRANCISCO DE OLIVEIRA
(COORD.)**

IMPRESA DA
UNIVERSIDADE
DE COIMBRA
COIMBRA
UNIVERSITY
PRESS

HISTÓRIA DE

RO

MA

ANTIGA

VOLUME II

**IMPÉRIO ROMANO
DO OCIDENTE E
ROMANIDADE
HISPÂNICA**



8. OS JOGOS DE GLADIADORES

Renata Senna Garraffoni¹

Universidade Federal do Paraná/Brasil

ORCID: 0000-0002-4745-8161

resenna93@gmail.com

Sumário: O presente capítulo visa apresentar ao/a leitor/a os principais desafios ao estudar os combates de gladiadores na Antiguidade Romana. Está dividido em três partes: na primeira parte, de forma resumida, discutem-se os principais conceitos sobre as lutas e a documentação para estudá-las, na segunda as principais correntes historiográficas sobre o fenômeno para, ao final, na terceira parte, propor o estudo da Epigrafia, em especial as lápides de gladiadores e os escritos de parede de Pompeia para deslocar o olhar do plano político dos jogos para o cotidiano dos gladiadores e das pessoas comuns que frequentavam as arenas romanas.

Introdução

Os jogos de gladiadores são polêmicos. Na década de 1990, Wiedeman (1995 XVI) afirmava que os estudiosos modernos tentaram evitar o tema em diferentes momentos, mas os jogos foram muito populares no passado para isso. Os gladiadores, os políticos que financiaram os espetáculos, os torcedores que frequentavam as arenas, enfim, pessoas das mais distintas camadas da sociedade romana, em diferentes períodos, deixaram registros sobre sua percepção acerca dos combates, nos legando um *corpus* documental abundante e difícil de ignorar. Talvez seja por isso que desde o século XIX, com mais ou menos ênfase, os jogos de gladiadores voltam ao centro das atenções. Ora tidos como

¹ A autora agradece, além dos organizadores do livro pelo convite em participar dessa obra coletiva, aos seguintes colegas pelas trocas de ideias em diferentes momentos: Pedro Paulo Funari, Ray Laurence e Richard Hingley. Institucionalmente, agradece ao Departamento e ao Programa de Pós-Graduação em História da UFPR. A responsabilidade das ideias recai apenas sobre a autora.

exemplos da tecnologia romana, já que para que pudessem existir os jogos, os romanos desenvolveram uma arquitetura própria resultando nas arenas, ora tidos como exemplo da violência de Roma, em especial no pós-guerra, a historiografia moderna varia bastante, trazendo à tona debates sobre violência, moral, ética, identidade, conflito, domínio, poder e religião.

De fato, a particularidade do fenômeno, homens e, em alguns contextos mulheres, lutando entre si diante de plateias, provoca as mais distintas reações entre os que aproximam do tema. Se pensarmos na popularidade de filmes como *Spartacus* de S. Kubrick (1960) ou *Gladiator* de R. Scott (2000), por exemplo, percebemos que a narrativa fílmica explora uma profusão de emoções: do ódio ao amor, recolocam-se debates sobre violência, família, identidade, religião, política para um amplo público leigo. Já na academia, entre especialistas, as tentativas de explicar as lutas passam pelos mais diferentes vieses, do político ao psicanalítico, do ético ao moral. Talvez o mais interessante nesse processo seja que, entre leigos ou especialistas, o embate passado e presente, identidade e alteridade nos faz pensar sobre nosso lugar no mundo. Quando tratamos de um tema que choca a sensibilidade, as reações são diversas e pensar sobre elas altera as percepções sobre a vida. Nesse contexto, discutir os jogos de gladiadores é um caminho profícuo para pensar sobre os múltiplos aspectos da história de Roma e de como nos posicionamos diante do passado mais antigo.

Que escolhas fazer? Estudar ou não um tema como esse? Como se mover diante de tantos documentos? Como aproximar desses gladiadores? Pelo viés político? Pelo viés humano? Muitas dessas perguntas se fizeram presentes mais de uma vez ao longo da pesquisa realizada entre 2000 e 2004 e, aos poucos, foi definido o viés da narrativa a ser trilhada. Durante os anos de trabalho e reflexões mais recentes, debater o cotidiano das pessoas comuns, daqueles que lutaram nas arenas, que viveram, que tiveram medos e glórias ou que simplesmente conhecemos apenas seu nome se tornou a prioridade. O enfoque nos indivíduos foi se constituindo como olhar relevante por que os estudos sobre as lutas nublam um pouco as pessoas, gladiadores ora eram sombras, ora monstros, ora sedutores, mas nunca pessoas.

Explorar essa lacuna é, portanto, o viés central do capítulo que segue. Mais do que uma análise global sobre o assunto, o capítulo pode ser entendido como uma ferramenta crítica para aqueles que também se intrigam com o tema, visando novos estudos que explorem aspectos sociais e culturais dos combates. Nesse sentido, a partir da experiência anterior de trabalho (Garraffoni 2005), o texto está dividido em três partes: alguns dados sobre os jogos e a documentação disponível, as principais correntes historiográficas sobre as lutas e alguns comentários sobre os gladiadores a partir da Epigrafia. Com essa estrutura, a ideia é construir um diálogo com os leitores e as leitoras, compartilhando algumas inquietações sobre os jogos de gladiadores e sua relevância histórica.

1. Os *munera*

Ao estudar a Antiguidade sempre nos deparamos com as incertezas. Embora muitas vezes estudiosos optem por construir metanarrativas acerca dos romanos, as lacunas saltam aos olhos e nos obrigam a lidar com as ambiguidades e contradições. No caso do tema dos jogos dos gladiadores não poderia ser diferente. Saber com precisão quando se deu a primeira luta ou a última é quase impossível, assim como é bastante improvável que saibamos ao certo como os combates foram criados. O que sabemos é que, muito provavelmente, o primeiro combate realizado em Roma foi em 264 a.C., em memória do falecido Iunius Brutus Pera, de acordo com o registro de Tito Lívio (*Ab urbe condita*, 16). Mesmo que essa data tenha chegado até nós, não há consenso entre historiadores e arqueólogos se os combates tiveram origem na Etrúria e, diretamente, teriam chegado a Roma ou na Campânia e, posteriormente, levados a Roma pelos etruscos (Mouratidis 1996).

Igualmente polêmicas são as considerações tecidas diante o Código Teodosiano de 438 d.C. e que marca o fim dos combates no mundo romano. A grande maioria dos estudiosos afirma que o cristianismo foi fundamental na sua extinção, mas Teja (1992) defende a importância de revisão desse argumento e acredita que uma multiplicidade de fatores influenciou na interrupção dos jogos: mudanças na economia, na política e no próprio gosto dos espectadores pelos combates. Mas os debates não se encerram por aqui. Mesmo que tomemos essas datas como balizas temporais, são quase sete séculos de lutas em um vasto território, o que nos leva a pensar sobre as continuidades e mudanças da relação das pessoas com os jogos, seu funcionamento e suas normas. Ou seja, os jogos foram dinâmicos na Antiguidade, envoltos em permanências e rupturas, o que desafia as percepções modernas dos estudiosos.

Talvez o pouco consenso que haja entre os estudiosos esteja relacionado ao seu caráter funerário e religioso, no início familiar e, depois, aberto ao público. Lafaye (1896) apontou essa característica ainda no século XIX: mesmo que no final do período republicano os combates deixaram o âmbito familiar e passaram a ser feitos para um público amplo, essa mudança não alterou seu caráter fúnebre, o nome seguiu *munus* e eles nunca se confundiram com os jogos de teatro ou circo². Os combates seriam, portanto, *munus funebre* e estariam relacionados às obrigações que os políticos teriam para com a cidade em homenagem a falecidos ilustres ou antepassados.

Essa mudança do caráter familiar para o de grande espetáculo é considerado pela historiografia como um marco e foi interpretada de distintas maneiras: ora vista como uma evolução natural do fenômeno, ora como ruptura que apontava mudanças de comportamento e política com o nascimento do Império. Ou seja,

² *Munus*, (pl. *munera*), é uma palavra de âmbito jurídico-social e pode ser traduzida como “empenho”, “presente”, “tarefa”, “obrigação”, “gratificação”, isto é, como um dever que o cidadão deve prestar aos demais. Para detalhes e sua relação com termos como *municipium* cf. Garraffoni 2005 20.

os espetáculos grandiosos que fazem parte do imaginário moderno, são somente uma parte do fenômeno dos combates de gladiadores, mas expressa mudanças concretas no cotidiano romano: há alterações nas legislações para sua realização e manutenção, há um processo de reorganização do espaço urbano com a construção de anfiteatros de pedra, afastados do *forum*, e as *uenationes* (caçadas que poderiam ser lutas entre homens e animais ou somente entre animais), que até então eram apresentadas no circo, passam a constituir parte dos *munera*.

Estudar essa paixão dos romanos é, portanto, bastante complexo, na verdade um desafio, pois nos leva a pensar não somente nos membros da elite e sua relação com ela, mas também nas pessoas comuns e no público anônimo, além é claro, de seus protagonistas. Quando se pesquisa mais a fundo o fenômeno no período imperial percebe-se que, a partir dele, é possível nos confrontarmos com uma grande diversidade de concepções de mundo, logo de posições diante desses espetáculos. A quantidade de registros que chegou até nós talvez seja tão grande, embora fragmentada, devido ao envolvimento das pessoas e ao volume de lutas ao longo do período imperial. Se pensarmos na documentação escrita, encontraremos referências aos combates de gladiadores em tratados filosóficos de Sêneca ou Apuleio, nas narrativas históricas de Salústio, Suetônio, Tácito, nos escritos de Plínio, nas sátiras de Juvenal, Marcial e Petronônio, além de escritos oficiais como as *Res Gestae* de Augusto ou do próprio *Digesto* de Justiniano, só para citar alguns exemplos³.

Há, também, uma diversidade de registros materiais: os relevos funerários de cidadãos que propiciaram espetáculos com representações dos diferentes tipos de gladiadores, moedas comemorativas, lamparinas de cerâmica, odres, pratos, vasos ou mosaicos como os de Zliten, no Norte da África. Nesta listagem é possível inserir ainda, as lápides funerárias de gladiadores, grafitos parietais, suas armas encontradas em Pompeia ou as centenas de bonecos de terracota espalhados em diversas regiões. Isso sem mencionar os anfiteatros de pedra que, a partir do período imperial, são construídos nas regiões mais longínquas e registram em suas arquibancadas nomes das famílias senatoriais ou da elite local, as inscrições honoríficas, dedicatórias religiosas, as de caráter funcional ou mesmo os anúncios de espetáculos nos fornecem algumas pistas sobre as complexas redes de relações que se estabeleciam para realizar os *munera*.

Assim, espetáculo na arena de pedra, lutas de gladiadores e caçadas é o que se constituiu ao longo do período imperial. Há uma carta bastante conhecida de Sêneca a Lucílio em que menciona como se davam os espetáculos no momento em que vivia: além de caçadas e lutas de gladiadores, ocorriam as execuções de criminosos – as que Sêneca repudia, já que para ele seria um simples massacre, sem ética, misericórdia ou um espetáculo agradável aos olhos como os combates tradicionais (Seneca, *Cartas a Lucílio* 1, 7, 3-4). Esse tipo de relato de Sêneca é o que mais encontramos na documentação escrita, ou seja, menções breves das

³ Para uma listagem completa dos trechos de textos sobre os *munera* cf. Futrell 2007.

lutas marcam as posições dos autores, suas impressões ou opiniões acerca dos jogos. Não há, portanto, uma descrição passo a passo do que ocorria nas arenas, já que se espera que o ouvinte/leitor soubesse do que se tratava; portanto, o que conhecemos são reconstruções a partir de textos e da cultura material feitas por estudiosos, artistas ou escritos ao longo do tempo.

Pelos textos, sabemos, então, das opiniões, das críticas ou gracejos dirigidos não só aos gladiadores como à audiência, além de algumas etapas dos eventos. No que respeita a cultura material, as informações são mais diversificadas. Lápides e grafitos, como veremos mais adiante, trazem informações sobre a vida dos gladiadores e as pessoas próximas a eles; os anfiteatros, por meio das suas inscrições, nos dizem quem financiava os jogos; bem como as arquibancadas ainda apresentam registros de quem se sentava onde. Assim sabemos que quando ocorriam lutas no período imperial, pessoas das cidades vizinhas tinham lugares reservados, o que nos leva a crer que espetáculos de vários dias movimentavam o comércio local. Nesse sentido, informações variadas, como essas e muitas outras que podem ser retiradas da cultura material, nos dão um quadro aproximado dos jogos no período imperial: sabemos que movimentavam muitas pessoas, desde os membros das camadas aristocráticas, que doavam recursos para sua execução, aos homens que cuidavam das vestes e armamentos; os que contratavam os grupos de gladiadores, os que preparavam sua alimentação, os *collegia* – associações que entre outras coisas poderiam ajudar a dar um enterro digno aos gladiadores que eventualmente morriam em combate, as amantes, entre tantos outros possíveis envolvidos.

Também é via cultura material, seja pintura de paredes, grafitos, mosaicos lamparinas, cerâmica (copos, pratos, ânforas), por exemplo, que sabemos das principais categorias de gladiadores: o samnita, o mais antigo tipo de gladiador que carregava um escudo rectangular e espada curta; trácios que geralmente portavam escudo quadrado, uma proteção no braço direito e poderiam empunhar uma espada curva ou angulada; hoplômaco (*hoplomacus*), difícil de reconhecer na iconografia por ser parecido com o trácio, portando espada reta e um pequeno escudo; o reciário (*retiarius*), o mais simples de reconhecer devido às suas características singulares, o uso da rede e tridente; assim como o mirmilão (*murmillo*) por ter um peixe esculpido no elmo; o *secutor* que lutava contra o reciário e portava espada reta e um elmo pequeno e redondo para dificultar ser preso pela rede do adversário; o *eques*, que lutava a cavalo, e o *provocator*, de que temos menos informações.

Todos estes registros, mais do que nos fornecer dados concretos do que realmente acontecia nas arenas, nos propiciam um *corpus* heterogêneo e complexo, indícios de experiências de vidas e visões de mundo diversas que são transformadas por historiadores e arqueólogos em documentos para seus argumentos. Dependendo da maneira como os estudiosos escolhem e ordenam seu *corpus* de evidências surgem os modelos interpretativos e as discussões sobre violência, *ethos* militar, política, poder ou domínio. São algumas dessas leituras que serão discutidas a seguir.

2. A historiografia e as lutas de gladiadores: principais abordagens

2.1. *Pão e Circo*

Conforme comentado anteriormente, os estudos sobre os jogos de gladiadores variam ao longo dos séculos XIX e XX, mas é interessante notar que, no que diz respeito ao início do Principado romano, nosso foco nesse capítulo, alguns temas predominam: a ideia de que havia uma manipulação política das elites, popularmente conhecida como ‘política do pão e circo’; a questão da violência e a representação da alteridade. Nesse sentido, é interessante retomar brevemente os principais argumentos dessas vertentes e explorar o aspecto cultural, menos trabalhado na historiografia, mas nem por isso menos importante.

Iniciemos, então, com o mais conhecido: a relação entre política imperial romana e as lutas de gladiadores. Os primeiros trabalhos a fazerem essa ligação datam da segunda metade do século XIX e início do XX. Os trabalhos de Mommsen (edição consultada 1983), Friedländer (edição consultada 1947), Meier (1881) e os verbetes de Lafaye (1896) e Schneider (1918) são a base de muitos estudos sobre o tema. Enquanto Lafaye e Schneider ainda são citados devido à grande quantidade de dados que reuniram sobre os combates em seus verbetes, Mommsen, Friedländer e Meier são referências importantes no campo de interpretação dos jogos e espetáculos romanos. Entre esses três últimos, Meier é o que mais se dedica aos jogos de gladiadores, enquanto Friedländer e Mommsen, por terem escrito obras de maior fôlego sobre o Império, dedicam partes de seu trabalho aos gladiadores em específico. No entanto, são Mommsen e Friedländer que fundamentaram aquilo que se tornaria conhecido como ‘política do pão e circo’. Críticos do ócio romano, ambos fizeram leituras das obras de Sêneca e Juvenal repreendendo o excesso de luxo da aristocracia e, ao mesmo tempo, o ócio popular. Mommsen não usa diretamente a expressão ‘pão e circo’, mas critica enfaticamente o desinteresse da plebe pelo trabalho e sua paixão pelos jogos.

Já Friedländer, contemporâneo de Mommsen, é mais explícito em sua argumentação e, talvez, seja o primeiro a afirmar que os jogos de gladiadores se constituíam em um instrumento de manobra política da aristocracia (Friedländer 1947 498). Como caracterizou a população romana com termos como ‘turba’ ou ‘massa’, Weeber (1994 166) chegou a afirmar que Friedländer teve um papel importante na formação da ideia depreciativa da população que frequentava os espetáculos. Friedländer se baseou em especial em Juvenal e, retirando o contexto satírico de sua obra, descreveu as pessoas que frequentavam a arena de maneira bastante negativa⁴. A análise de Friedländer está permeada pelas percepções do contexto em que foi escrita: momento do desenvolvimento capitalista e das indústrias em que se valorizava ao máximo o trabalho e apresentava o *otium*

⁴ Para uma análise mais detida sobre essa questão, cf. Garraffoni 2005 68-72.

como potencial ameaça à ordem estabelecida. A maneira como elabora seu texto é uma expressão dessa perspectiva: compara os marginalizados romanos com os modernos e traz à tona suas preocupações com o desemprego e as revoltas que acometiam as cidades europeias no final do século XIX.

Esta ideia de plebe ociosa e perigosa semeada em finais do século XIX se fortalece ao longo do século XX. Carcopino (edição consultada de 1990) desenvolve seus argumentos a partir de percepção binária atrelando virtudes à elite e vícios às camadas populares que frequentavam os espetáculos, Grimal (1981) enfatiza que o povo romano era desocupado e adorava combates de gladiadores, Robert (1995) opõe a população rural à urbana, definindo a primeira como trabalhadora e virtuosa e a segunda como desocupada e propensa aos prazeres.

É só com Veyne (1976) que a perspectiva começa a ser criticada: embora os espetáculos ainda sejam entendidos como trunfo político das elites, Veyne argumenta que eles não despolitizariam o povo, uma vez que se configurariam em um espaço de confronto com o imperador. O conceito de ‘pão e circo’ ressignificado nos textos de Veyne, encontrou nos estudos sobre os espetáculos um campo fértil e muitos classicistas dos anos de 1980/90, inclusive os brasileiros (Almeida 2000; Corassin 2000), fizeram uso em abundância desta concepção. Ela se constitui em uma alternativa, pois indicava uma explicação aceitável para os combates, além de abrir espaço para que estes classicistas questionassem a imagem já consagrada da *plebs* totalmente alheia à vida política (Weeber 1994). Em alguns estudos que seguiram o de Veyne aceitou-se, portanto, a elite proporcionar jogos para o “povo” romano, mas a ênfase não estava mais na ociosidade dos populares e sim na possibilidade de manifestação política, embora a última palavra sempre fosse do imperador ou membro da elite local.

Essas considerações constituem, na verdade, um resumo de um amplo debate, mas permitem enfatizar que essa perspectiva, pautada na política, na modalidade mais conhecida ou na versão mais crítica de Veyne e Weeber, está profundamente baseada em uma oposição binária elite/povo e, portanto, não leva em consideração contextos específicos do Império, nem as relações sociais e de gênero sobre a qual a sociedade romana era constituída. Embora seja a perspectiva mais popular entre o grande público, não é a única entre os estudiosos. Alguns optaram por entender o fenômeno fazendo o recorte a partir da violência dos combates. Vejamos a seguir os principais pontos debatidos por essa perspectiva.

2.2. *Sangue na Arena*

Os jogos de gladiadores envolvem combate corpo a corpo que poderia ou não resultar em morte. Nesse contexto, a questão da violência é um tema que aparece com certa frequência, em especial depois da II Guerra Mundial. Grant (1967) é um bom exemplo disso. Partindo sua análise desde uma perspectiva marcadamente marxista e com o objetivo de denunciar a opressão exercida por

Roma, Grant evidencia a crueldade a que as camadas populares estavam submetidas. Na introdução de *Gladiators*, por exemplo, afirma que os combates são o traço mais nocivo da civilização romana, devendo ser estudado para denunciar as atrocidades que acometeram esta sociedade.

Embora seu texto seja de denúncia à exploração dos romanos vencedores sobre a população vencida e suas maneiras de coerção violentas, Grant compartilha de uma perspectiva muito difundida em interpretações fora do marxismo – a noção de um cristianismo purificador de hábitos pagãos. Esta ideia, que já estava presente na década de 1930 em Carcopino (1990), é retomada em um novo contexto e ajuda a construir uma imagem dos jogos muito mais violenta e sangrenta que a presente nas décadas anteriores: enquanto os estudiosos do século XIX e início do XX se preocupavam com o aspecto político dos combates, os historiadores que se debruçaram sobre a questão após os anos de 1950 enfatizam o que chamaram de lado sádico e destrutivo desta instituição.

O trabalho de Grant é um exemplo do mau estar que se encontra na época: muitos estudiosos no pós-guerra se incomodaram com o fato de não haver críticas romanas aos combates, ou seja, gradativamente, ao longo do século XX a violência dos combates é questionada teoricamente, mas são raríssimos os documentos que mencionem o problema. Auguet (1985), que escreveu suas reflexões nos anos de 1970, é um dos primeiros a problematizar a questão e afirma que, para um historiador moderno, pensar que a elite romana não questionava os combates é algo brutal e, por isso, boa parte dos pesquisadores se escora em breves passagens de Sêneca ou na suposta bondade cristã. Devido a esta sensibilidade, fruto do pós-guerra, busca-se a desaprovação dos combates e não se aceita, por exemplo, que talvez ela não tenha existido (Auguet 1985 167). De certa forma, o pós-guerra inaugura um dilema diante do objeto de estudo, pois a morte pode ser entendida como diversão. Em um contexto de crítica ao nazismo e fascismo que assolou a Europa esse dilema afasta os estudiosos dos gladiadores, em especial entre os anos de 1950-70, e, quando foram elaboradas pesquisas, essas foram feitas a partir de um prisma de denúncia, com forte ênfase na crueldade e uma repugnância profunda, quase uma necessidade de afastar o NÓS (pesquisadores modernos) do ELES (romanos violentos)⁵.

Esse embaraço predomina na historiografia até o início da década de 1980, quando sofre um deslocamento. Embora muitos estudos ainda mantenham a violência como ponto central que estrutura as investigações, a abordagem muda consideravelmente: ao invés de afirmar categoricamente que os combates eram cruéis, os historiadores passam a refletir sobre o contexto cultural em que os jogos se desenvolveram.

⁵ Sobre o embaraço que as lutas causavam aos historiadores, cf, também, os comentários de Gregori (2001 15).

Sabbatini Tumolesi (1980 157), por exemplo, afirma que de nada adianta aproximarmos dos combates com um olhar repleto de preconceitos e, simplesmente, taxá-los de violentos. Wiedemann (1995 XVII) explicita que seu objetivo central é procurar entender os *munera* no contexto romano e em suas concepções de sociedade, moralidade e morte. Já C. Vismara (2001 9) é mais radical e instiga o estudioso a fazer um esforço mental de abandonar as sensibilidades modernas para compreender a romana, uma cultura em que a punição corporal e o espetáculo faziam parte da vida cotidiana de inúmeras pessoas. Kyle (1997) elabora sutis críticas às produções historiográficas dos anos de 1990 sobre os combates e estimula o pesquisador a repensar antigos conceitos aplicados às arenas e a elaborar releituras críticas, além de teorizar sobre as diferentes formas de violência na História, contextualizando a romana no ambiente esportivo (Kyle, 1998). Nesta linha questionadora poderíamos acrescentar, ainda, o comentário de Potter (1999) que, ao discutir os espetáculos na arena, chama a atenção para o fato de que, embora o sangue seja derramado em diversas ocasiões, não significa que a morte fosse uma presença constante nas arenas.

Todos estes trabalhos explicitam um descontentamento com as interpretações que reduzem a sociedade romana a expressões de sadismo e gosto pelo sangue. Considerar a sociedade como escravista, atribuindo distinto valor à vida como fez Vismara, criticar os anacronismos, retomar a concepção religiosa ou as virtudes militares como fizeram, em diferentes medidas, Wiedemann, Sabbatini Tumolesi, Kyle e Potter, são atitudes que expressam esforços teóricos diversificados para procurar criar outras formas de entender o fenômeno. Neste viés analítico, os contextos histórico, cultural e social possuem um papel decisivo (Wistrand 1992; Barton 1993; Hopkins 1983; Plass 1995).

Diante dessas novas abordagens Brown (1995) publicou uma resenha sobre os livros de Wiedemann e Barton em que apresenta algumas observações relevantes aos estudos mencionados. Nessa resenha, destacou a seriedade destes trabalhos e o avanço que forneceram ao tema, afinal em um ambiente historiográfico de pouca simpatia pelos combates, Wiedemann e Barton iniciaram buscas pelas relações sociais que poderiam estar presentes nas arenas. Embora haja divergências nos trabalhos, Brown ressalta um ponto em comum: ambos criam uma “teoria da necessidade”, isto é, que os romanos precisavam dos gladiadores para que houvesse um bom funcionamento da sociedade.

Este ponto destacado por Brown é fundamental e relevante. Pensar os combates como necessários implica dar um papel de importância à instituição, que por um período ficara em um segundo plano na historiografia, no entanto, acaba por reduzir sua complexidade a *uma única* interpretação para o fenômeno, a política. Neste sentido, a observação de Brown quanto à criação de um “modelo da necessidade” pode ser estendida também a Hopkins, Plass e Wistrand, pois cada um a seu modo enfatiza um lado único do combate (a violência) e se baseia em um modelo normativo de interpretação que busca explicar o fenômeno de maneira racional e aceitável pelo mundo moderno.

Assim, com exceção de Sabbatini Tumolesi, que buscou um questionamento do sadismo enfocando o cotidiano dos gladiadores, os demais autores, embora tenham produzido estudos de grande erudição, na tentativa de interpretar a violência, acabaram gerando modelos mais normativos da cultura romana. Inúmeros indivíduos que, por razões diversas, acabaram nas arenas foram transformados em um sujeito universal, o *gladiador*: uma massa sem rosto, atirada à própria sorte para manter o *status* do Império.

Tal leitura, embora enfatize a violência como necessária para o controle e ordem social, isto é, com uma função política de amenizar as divergências e manter a tranquilidade, é construída com o auxílio de outros conceitos importantes como a Romanização, a produção de uma identidade única, baseada na oposição romano/bárbaro, e o confronto do povo com o imperador. Em outras palavras, embora estes estudos recentes procurem justificar ou explicar a violência, muitas vezes ecoam a consagrada ideia do pão e circo, isto é, a arena como meio de controle social.

Neste sentido, é possível reconhecer que há uma tradição de leitura dos jogos na qual temas políticos ou sobre a violência são analisados de modo a explicar a sociedade romana e seus meios de dominação, mas poucos estudos versam sobre os gladiadores. Seria possível deslocar a questão e pensar em linhas de fuga, no sentido deleuziano do termo, que permitam outras aproximações do objeto? A estratégia adotada a seguir é inspirada em Sabbatini Tumolesi e busca focar no cotidiano dos protagonistas e, nesse sentido, a aproximação com arqueologia clássica é fundamental, pois o estudo das inscrições propicia leituras em que a alteridade pode ser preservada, provocando deslocamentos em nossas percepções no presente.

3. Uma proposta de leitura

Como já ressaltado anteriormente, a grande maioria da documentação sobre os espetáculos foi escrita por membros da elite romana. Para produzir leituras que não se restrinjam a percepções aristocráticas, uma alternativa é o estudo da epigrafia, notadamente, as inscrições de parede de Pompeia e as lápides funerárias dos gladiadores⁶.

As inscrições, embora fragmentadas, trazem consigo características particulares que desestabilizam muitas das perspectivas dos combates e da vida cotidiana dos gladiadores no período imperial, por isso são instigantes. Os grafitos são efêmeros e só chegaram até nós devido ao acaso da explosão do Vesúvio em 79 d.C. e as lápides de gladiadores são raras,

⁶ Vale lembrar que Tony Wilmott (2009) organizou um livro sobre novas leituras dos combates de gladiadores a partir da Arqueologia e consta uma parte sobre inscrições e iconografia, destacando a importância dessa documentação para pensar os combates de gladiadores.

pois a maioria deles eram enterrados em valas comuns. Devido a essas particularidades, cada uma a seu modo, trazem elementos que permitem refletir sobre as complexidades de um ambiente masculino na Antiguidade. A partir delas, análises de relações de gênero são possíveis, assim como estudos sobre produção de memória de um determinado grupo da sociedade; afinal, tanto as lápides como os grafitos, escritos de próprio punho ou por pessoas próximas, são indícios de seus desejos e visões de como gostariam de serem lembrados.

Ao longo desses anos de pesquisa é possível perceber que os grafitos de Pompeia apresentam gladiadores e público bem mais próximos do que a historiografia comentada poderia prever: os primeiros com suas percepções de mundo, deixando pelas paredes conquistas amorosas, bem como seus nomes e categorias de armas, e o segundo deixando claras suas preferências e entusiasmo com os vencedores. Nesses ambientes, a gladiatura é parte da constituição das identidades desses homens que não parecem se intimidar por exercerem uma profissão infame (Garraffoni e Funari 2010; Feitosa e Garraffoni 2010; Garraffoni 2013; Garraffoni e Laurence 2013).

A amostra de grafitos que foi pesquisada é instigante e somam cerca de 260 inscrições (Garraffoni e Laurence 2013)⁷. Há uma grande diversidade de tipos de grafitos sobre gladiadores: podem ser desenhos de armas ou dos combatentes com ou sem os nomes dos gladiadores e seu desempenho nas lutas. Desses (com homens e nomes), os gladiadores podem estar sozinhos ou em pares, se vencedores levam palmas, coroas e suas armas, se perdedores estão no chão, com armas depostas ou sangrando. Na maioria das vezes anônimos, é bem provável que esses grafitos tenham sido feitos pelo público que assistia aos espetáculos. Por outro lado, há vários grafitos sem desenhos e compostos apenas por inscrições encontrados na ‘Casa dos gladiadores’, lugar em que ficavam alojados antes das lutas, e esses sim podem ser atribuídos aos lutadores. É nessas inscrições que temos seus nomes e suas conquistas amorosas. Nessa ‘Casa’ há cerca de cento e quarenta e cinco grafitos sobre as lutas, dos quais vinte e sete são nomes e indicam categorias de luta. O que há de interessante nesse edifício é que 83% dos grafitos se encontra espalhado nas colunas do peristilo da casa e o que nos chamou a atenção na ocasião é que a grande maioria dos grafitos sobre o tema não está próximo aos lugares das lutas, mas onde os gladiadores se encontravam para comer ou descansar, em espaços de circulação, permitindo o diálogo com outras pessoas que por ali passassem (Garraffoni e Laurence 2013). Tais grafitos expressam as escolhas daqueles que os fizeram, sejam para marcar suas conquistas amorosas ou de lutas, esses homens escreveram seus nomes, seu desempenho e deixaram nas paredes e colunas da ‘Casa’ as formas de como gostariam de ser reconhecidos e representados.

⁷ Ao final do texto há alguns exemplos desses grafitos.

Grafitos de parede – alguns exemplos⁸

Dois gladiadores lutando (imagem no catálogo de Langner) – CIL IV, 10.236

Inscrições:

Lado esquerdo: M. Att (ilius), na parte superior.

Logo abaixo: M. Attilius (pugnae) I, (coronae) I, V(icit)

Tradução: *M. Atílio, I luta, I vitória, venceu a luta.*

Lado direito: L. Raecius Felix/ (pugnarum) XII, (coronarum) XII, M(issus)

Tradução: *L. Récio Feliz, lutou 12 vezes, venceu 12, esta vez foi poupado.*

Tr.

Celadus (CIL IV, 4341)

Tradução: *Célado, o trácio*

Suspirium puellarum

Tr.

Celadus.Oct. III. C III (CIL IV, 4342)

Tradução: *Suspiro das garotas, Trácio Célado, Otaviano, 3 lutas, 3 vitórias*

Puellarum decus

Celadus Tr. (CIL, IV 4345)

Tradução: *Célado, o trácio, glória das garotas*

Tr. (CIL IV, 4290)

Crescens (CIL IV, 4318)

Florus (CIL IV, 4298)

Já as lápides nos apresentam outra forma de narrativa. Elas são raras, a maioria dos gladiadores eram enterrados de maneira anônima em valas comuns, conforme mencionado, mas há duas coleções bastante importantes que nos chegaram até nós: uma de Roma e outra da *Hispania*. Sabbatini Tumolesi (1980; 1988) e Hope (1998; 2000) já chamaram a atenção para a importância dessa documentação pouco estudada, pois, embora fragmentada, permite que possamos perceber as relações entre os gladiadores e suas redes de sociabilidade. De fato, as lápides que remanesceram nos trazem uma série de informações: origem étnica, número de lutas e vitórias, parentescos, onde o gladiador aprendeu a lutar, suas relações familiares – filhos, amantes – e suas redes de amizade. No geral as lápides eram simples, mas os que juntavam dinheiro ou tinham companheiras ou amigos fiéis, poderiam deixar lápides mais elaboradas. Na mostra de Córdoba, chamam a atenção as dedicatórias de mulheres que não só contam um pouco da vida dos companheiros, como também pedem que sua

⁸ Para mais exemplos e com imagens, cf. Langner 2001.

memória seja respeitada (Garraffoni 2012 220-227). No caso específico dessas lápides, a voz das mulheres na construção das memórias é imprescindível e a maneira como narram a vida desses homens faz com que possamos rever a ideia que temos dos gladiadores isolados nas arenas, em um mundo masculino em busca da vitória. Nessas lápides, os gladiadores são comemorados como amantes, pais e amigos, como pessoas que compartilharam desejos e intimidades. Lápides, assim como grafitos, trazem outros tipos de discursos que permitem pensar o processo de construção de memória a partir das escolhas dos gladiadores e de pessoas próximas, deslocando nossa percepção que, em geral, é baseada nos discursos dos membros das elites.

Lápides funerárias, alguns exemplos:

Roma⁹:

Nº 57

C(aius) Futius Hyacinthus doct(or) opl(omachorum).

Futia C(ai) l(iberta) Philura fecit.

Tradução: *Caio Fúcio Jacinto, treinador de hoplômacos. Fúcia Filura, liberta, fez.*

Nº 87

Amanus, Sam(nes), Ner(onianus),

v(ictoriarum) III, (coronarum) II

Tradução: *Amano, samnita, neroniano, 3 vitórias, 2 coroas.*

Nº 94

L(ucius) Lucretius, tr(aex), vict(oriarum) XIIX.

Tradução: *Lúcio Lucrécio, trácio, 18 vitórias*

Hispania: o número que cada uma das inscrições possui se refere ao original do catálogo de Garcia y Bellido, 1960.

Nº 2

Mur(millo). Cerinthus. Ner(onianus). II. Nat(ione) graecus.

An(norum) XXV. Rome Coniunx bene merenti de suo posit. T(e) R(ogo) P(raeteriens) D(icas) S(it) T(ibi) T(erra) L(euis)

Tradução: *Mirmilão Cerinto, neroniano, lutou 2 vezes, grego. Morreu com 25 anos. Rome, sua esposa, colocou esta lápide. Passante, te peço, diga que a terra seja leve.*

⁹O número que cada uma possui se refere ao original do catálogo de Sabbatini Tumolesi 1988.

Nº 8

Actius, mur(millo), uic(it) VI, Anno XXI, H(ic) s(itus) e(st) s(it) t(erra) l(euis). Uxor uiro de suo quot quisquis uestrum mortuo. Optarit mihi it ili di faciant. Semper uiuo et mortuo.

Tradução: *Áccio, mirmilão, venceu 6 vezes. Morreu com 21 anos. Aqui está sepultado, que a terra seja leve. Sua esposa pagou, por conta própria, este monumento. O que qualquer um de vocês desejar a meu falecido, o mesmo farão os deuses com vivos e mortos.*

Nº 13

Germanus. Samnis. IVL.XIII. (na)tionē graeca. Anno XXX. H.S.E.

Tradução: *Germano, samnita, Juliano, lutou 14 vezes. Grego, 30 anos, aqui jaz.*

Mas por que essas inscrições fragmentadas podem ser tão importantes? Tanto as lápides como os grafitos, por mais que sejam fragmentados, permitem que a gente acesse aos indivíduos que lutaram nas arenas e, ao mesmo tempo, quando olhadas em conjunto, nos apresentam redes de sociabilidades a partir de seus pontos de vista. Assim, relações afetivas, deslocamentos, origens étnicas e percepções de mundo podem ser delineados a partir de um ponto de vista cultural e social, permitindo abordagens particulares que podem ajudar a questionar a universalidade das arenas dentro da sociedade romana. O contexto específico das inscrições permite pensar a pluralidade de formas de vida na antiguidade.

Considerações finais

Quando estes estudos foram iniciados, vários incômodos com a historiografia sobre os gladiadores surgiram, mas o principal deles dizia respeito a esta forma de entender os combates na qual os protagonistas não aparecem ou são apenas engrenagens de um sistema político de dominação. Essa perspectiva incomodava porque não exprimia a diversidade e a complexidade das arenas, tampouco dos protagonistas ou das pessoas que por ali passavam. Buscar alternativas a essa maneira de perceber os combates tornou-se, portanto, um dos objetivos. Conforme a pesquisa foi se desenvolvendo muitas perguntas surgiram: como transitar por esse universo das arenas? Porque trazer os gladiadores para o presente? Qual a ideia de Império Romano que se pretende construir? Os incômodos, aos poucos, foram se transformando em questões de fundo teórico-epistemológico, que precisavam de reflexão.

Neste novo contexto, os argumentos de Lowenthal (1985) foram muito importantes, ter clareza da posição política do estudioso no presente é fundamental para definir uma narrativa, para se pensar sobre qual passado escrever. Contrastar presente e passado para criar uma possibilidade de ação política no presente, tornou-se, então, um novo desafio. Foi por essa razão que ao longo

desses anos de pesquisa focamos naqueles personagens menos estudados, os gladiadores, e, ao mesmo tempo, na busca pela diversidade nos fragmentos de discursos que eles deixaram, exploramos as ambiguidades dos universos masculinos romanos e de como os percebemos no presente. Nesse sentido, explorar o lado das relações afetivas dos protagonistas das arenas ou mesmo das pessoas próximas a eles significa construir um modelo interpretativo menos convencional, mas promissor: esses escritos, fragmentados e incompletos, nos colocam frente a frente a dilemas cotidianos, nos lembram das fragilidades da vida, das diferentes origens étnicas daqueles que viveram sob o julgo romano. Nesse sentido, estudar o cotidiano desses homens infames, não só como proscritos, pode ser um caminho interessante para rever aquilo que pensamos o que é o Império Romano, trazer à tona suas ambiguidades, seus conflitos, formas de resistências, diversidade de viver e sentir. O facto de trazermos os gladiadores para o centro das atenções, mais uma vez, implica em reflexões sobre violência, morte, dominação, mas também encontros, paixões e vida.

Tábua Cronológica

- 246 a.C. - data tradicional da primeira luta de gladiadores em homenagem ao falecido Iunus Brutus Pera, segundo Tito Lívio
- 44 a.C. - assassinato de Júlio César
- 31 a.C. - Augusto se torna imperador
- 79 d.C. - erupção do Vesúvio e destruição de Pompeia
- 79 d.C. - inauguração do Anfiteatro Flávio em Roma, mais conhecido como Coliseu
- 438 d.C. - data tradicional do final das lutas de gladiadores, segundo o Código Teodosiano

Bibliografia

- Almeida, L.S. (2000), “Poder e política nos espetáculos oficiais de Roma Imperial”, *Clássica* 9/10 132-141.
- Auguet, R. (1985), *Crueldad y civilización: los juegos romanos*. Barcelona, Ediciones Orbis.
- Barton, C. A. (1993), *The sorrows of the Ancient Roman; the gladiator and the monster*. Nova Jersey, Pinetown University Press.
- Brown, S. (1995), “Explaining the arena: did the Romans ‘need’ gladiators?”, *Journal of Roman Archaeology* 8 376-384.
- Carcopino, J. (1990), *Roma no apogeu do Império*, São Paulo, Cia das Letras.
- Corassin, M. L. (2000), “Edifícios de espetáculos em Roma”, *Clássica* 9/10 119-131.
- Feitosa, L. M. G. C. - Garraffoni, R. S. (2010), ‘*Dignitas* and *infamia*: rethinking marginalized masculinities in early Principate’, *Studia Historica. Historia Antigua* 28 57-73.
- Futrell, A. (2007), *The Roman Games: A Sourcebook*. Londres, Blackwell.
- Friedländer, L. (1947), *La sociedad romana – Historia de las costumbres en Roma, desde Augusto hasta los Antoninos*. Madri, Fondo de la Cultura Económica.
- García y Bellido, A. (1960), “Lapidas funerarias de gladiadores de Hispania”, *Archivo Español de Arqueología* 33 123-144.
- Garraffoni, R. S. (2005), *Gladiadores na Roma Antiga: dos combates às paixões cotidianas*. São Paulo, Annablume/FAPESP.

- Garraffoni, R. S. (2013), “Escritos e inscrições: uma reflexão sobre a pluralidade no início do Principado” in G.V. Silva – L.R. Leite, *As múltiplas faces do discurso em Roma*. Vitória, Editora da UFES 120-134.
- Garraffoni, R. S. (2012), ‘Reading gladiators’ epitaphs and rethinking violence and masculinity in the Roman Empire’, in B. Voss – E. Casella, orgs *The archaeology of colonialism: intimate encounters and sexual effects*. Nova York, Cambridge University Press 214-231.
- Garraffoni, R. S. - Laurence, R. (2013), ‘Writing in public space from child to Adult: The meaning of graffiti’ in G. Sears – P. Keengan – R. Laurence, orgs *Written Space in the Latin West, 200BC to AD300*. Londres, Bloomsbury 123-134.
- Garraffoni, R. S. - Funari, P.P.A. (2009), ‘Reading Pompeii’s walls: a social archaeological approach to gladiatorial graffiti’, in Wilmott, T., org., *Roman Amphitheatres and Spectacula: a 21st Century Approach*. Oxford, Archeopress 185-193.
- Grant, M. (1967), *Gladiators*. Londres, The Trinity Press.
- Gregori, G.L. (2001), “Aspetti sociali della gladiatura romana”, in la Regina, A., org. *Sangue e Arena*, Roma, Electa 15-27.
- Grimal, P. (1981), *A vida em Roma na Antigüidade*. Lisboa, Publicações Europa-América.
- Hope, V. (2000), “Fighting for identity: the funerary commemoration of Italian gladiators”, in A. Cooley, org. *The epigraphic landscape of Roman Italy*. Londres, University College of London 93-113.
- Hope, V. (1998), “Negotiating identity and status – the gladiators of Roman Nîmes” in J. Berry - R. Laurence, orgs. *Cultural identity in the Roman Empire*. Londres, Routledge 179-195.
- Hopkins, K. (1983), *Death and Renewal – sociological studies in Roman History*. Cambridge, Cambridge University Press.
- Kyle, D.G. (1997), “Rethinking the Roman arena: gladiators, sorrows and games”, *The Ancient History Bulletin*, vol. 11, nº1 94-97.
- Lafaye, G. (1896), “Gladiator”, in Daremberg-Saglio, orgs., *Dictionnaire des Antiquités Grecques et Romains* Paris, Librairie Hachette, tomo II 1563-1599.
- Langner, M. (2001), *Antike Graffitizeichnungen – Motive, Gestaltung und Bedeutung*, Wiesbaden.
- Lowenthal, D. (1985), *The past is a foreign country*, Cambridge, Cambridge University Press.
- Meier, J.P., (1881), *De gladiatura romana (Dissertatio)*, Bonn.
- Mommsen, T. (1983), *El mundo de los Cesares*, Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- Mouratidis, J. (1996), “On the origin of the gladiatorial games”, *Nikephoros* 9 111-134.
- Plass, P. (1995), *The game of death in Ancient Rome – Arena sport and political suicide*. Wisconsin, The University of Wisconsin Press.
- Olgvie, R. M. (1974). *Titus Livius. Ab urbe condita*. Oxford, Oxford University Press.
- Potter, D.S. (1999). “Entertainers in the Roman Empire”, in D. S. Potter – D. J. Mattingly, orgs., *Life, Death and Entertainment in the Roman*. Michigan, The University of Michigan Press.
- Robert, J-N, (1995), *Os prazeres de Roma*, São Paulo, Martins Fontes.
- Sabbatini Tumolesi, P.L. (1980), *Gladiatorum parva: annunci di spettacoli gladiatorii a Pompei*. Roma, Edizioni di Storia e Letteratura.
- Sabbatini Tumolesi, P.L. (1988), *Epigrafia anfiteatrale dell’Occidente Romano I – Roma*. Roma, Edizioni Quasar.
- Gummere, Richard M. (1917) *Seneca, Lucius Annaeus. Epistulae Morales (Letters)*. 3 vols. London, Harvard University Press, Loeb.
- Schneider, K., (1918), “Gladiatores”, in *Real-Encyclopädie der klassischen Altertumswissenschaft* (Supplementband III – Pauly-Wissowa – orgs), Stuttgart 760-784.
- Teja, R. (1992), “Los juegos de anfiteatro y el cristianismo”, in *El anfiteatro en la Hispania Romana, Mérida* 69-78.
- Veyne, P. (1976), *Le Pain et le cirque: sociologie historique d’un pluralisme politique*. Paris, Seuil.
- Vismara, C. (2001), *Il supplizio come spettacolo*. Roma, Edizioni Quasar.
- Weeber, K.W. (1994), *Panem et circenses: Massenunterhaltung als Politik im antiken Rom*. Mainz am Rhein, Philipp von Zabern.
- Wiedemann, T. (1995), *Emperors and Gladiators*. Londres, Routledge.
- Wilmott, T. org. (2009), *Roman Amphitheatres and Spectacula: a 21st Century Approach*. Oxford, Archeopress.
- Wistrand, M. (1992), *Entertainment and violence in ancient Rome – the attitudes of Roman writers of the first century A.D.*. Göteborg, Coronet Books.