

## Memória, poder e religiosidade nas arenas romanas no início do Principado

*Memory, power and religiosity in Roman arena in the Early Principate*

### RESUMO

O objetivo central do artigo é enfocar os combates de gladiadores no início do Principado Romano, para discutir memória, poder e cotidiano. Em primeiro lugar analisarei o significado do termo munus funebre, e como os jogos eram organizados no período para, na sequência, refletir sobre as principais abordagens historiográficas sobre violência e morte nas arenas. Por fim, analisarei os relevos funerários e as armas dos gladiadores para propor uma abordagem cultural acerca das arenas romanas, em especial no que diz respeito às fronteiras entre a vida e a morte.

**Palavras-chave:** Memória – Poder – Sociedade romana - Gladiadores

### ABSTRACT

The aim of this paper is to focus on gladiatorial combats during the Early Principate to discuss memory, power and daily lives. First I shall focus on the meaning of the munus funebre and how public display was organized, then I will discuss the main historiographical approaches to violence and death in the arena. Finally I will focus on funerary reliefs and gladiators' armory to propose a cultural approach to the Roman arena regarding the frontiers between life and death.

**Keywords:** Memory – Power – Roman society - Gladiators

\* Pós-Doutora pela University of Birmingham, Inglaterra. Doutora em História, pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), Brasil. Professora Associada II no Departamento de História da Universidade Federal do Paraná (UFPR), Brasil. Líder do grupo de pesquisa Encruzilhadas de narrativas: discursos biográficos, história e literatura (UFPR), e vice-líder do grupo de pesquisa do CNPq Antiguidade e Modernidade: História Antiga e Usos do Passado. CV: <http://lattes.cnpq.br/7088336949228296>



**H**á tempos me dedico ao estudo das lutas de gladiadores. Tema de minha tese de doutorado (Garraffoni, 2005) e pesquisas posteriores, nesses anos de trabalho tenho discutido o lugar dos jogos no cotidiano romano e as pessoas neles envolvidas – seja o público que assistia, os homens que lutavam, escravos, livres ou libertos que faziam com que as arenas funcionassem e os combates se tornassem realidade. O ponto de partida, sem dúvida, foi a História Social: iniciei questionando os poucos estudos acerca dos gladiadores e suas vidas, e a grande quantidade de pesquisas sobre as políticas de manutenção dos jogos no início do Principado Romano. Para dar conta dessa inquietação inicial, saí de um campo mais familiar, a Literatura satírica, para outro mais desconhecido, o da Arqueologia e cultura material. Esse deslocamento fez com pudesse me aproximar de um vasto campo de documentação – as estruturas físicas das arenas romanas, as lápides funerárias dos gladiadores, os túmulos dos cidadãos ricos que realizavam os jogos, os grafites de parede de Pompeia, para citar alguns exemplos – e permitiu que abordasse outras questões, como identidade, cultura, violência, cotidiano romano.

Em meio a esses desafios da tese, retornei à questão política como crítica ao modelo de Romanização e imposição de cultura, busquei analisar a complexidade dos jogos, seus aspectos econômicos e sociais não mais do ponto de vista exclusivo daqueles que deixaram textos e reflexões político filosóficas sobre o tema, mas também pela sua materialidade, pluralizando assim as diversas pessoas envolvidas nos combates, seus medos, anseios, sonhos e agonias. Mesmo com clareza deste percurso e buscando aprofundamento de muitos aspectos que surgiram da pesquisa inicial, recentemente observei que um tema que ficou subentendido em minhas reflexões foi a relação dos romanos com a morte.

Embora considere esse aspecto importante na estruturação dos jogos no início do Principado, já que era um munus funebre, percebi sua potencialidade quando fui convidada por Omena e Funari para escrever um capítulo para o livro *Práticas Funerárias no Mediterrâneo Romano* (Garraffoni, 2016).

Nessa ocasião retomei as lápides dos gladiadores feitas por membros de suas famílias ou amigos para discutir ciclo de vida e memória. Ao analisar com cuidado a questão ficou claro que esse tema é complexo; pensar a relação entre nascimento, envelhecimento e morte dos indivíduos e associar a questões sociais, culturais e de memória coletiva é um grande desafio que, quando assumido, estimula a refletir sobre a maneira de ir além da biologia e perceber, nos documentos que chegaram até nós, as marcas do tempo no corpo. Essa tensão implica em considerar a relação entre narrativas de si e a memória coletiva e, portanto, conduz ao campo da linguagem, das percepções dos sentimentos e do lugar social.

O presente artigo é, então, uma retomada dessas questões e uma oportunidade de aprofundar a reflexão sobre alguns temas relacionados à morte, que ficaram em segundo plano nesses anos. Partindo da noção de que a morte marca o fim de uma existência e insere o corpo morto em uma dimensão simbólica e social, como tão bem definiram Omena e Funari (2017) recentemente, retomo alguns aspectos das lutas de gladiadores para debater o lugar dos combates no início do Principado e as construções culturais possíveis a partir do

encontro da vida e da morte nas arenas.<sup>1</sup> Para tanto, inicio discutindo o significado do termo *munus funebre*, para, na sequência, apresentar algumas polêmicas historiográficas sobre os combates de gladiadores e morte, e propor reflexões sobre os aspectos religiosos inerentes às lutas, porém pouco explorados pelos estudiosos, visando ampliar as percepções sobre essa complexa rede de relações que compunham os jogos nas arenas.

## Munus funebre e o Principado romano

Não se sabe ao certo quando foi realizada a primeira luta de gladiadores ou sua exata origem. Alguns estudiosos afirmam que seria etrusca, enquanto outros sustentam que os combates surgiram na região da Campânia e teriam chegado aos romanos por intermédio dos etruscos (Mouratidis, 1996; Paris, 1988). De todas as formas, por tradição, considera-se que em 264 a.C. teria ocorrido o primeiro evento na cidade de Roma, em memória do falecido *Iunius Brutus Pera*.<sup>2</sup>

Se o início dos combates é controverso, o caráter funerário, religioso e privado das primeiras lutas de época republicana é mais consensual entre os estudiosos. Lafaye<sup>3</sup> já apontava o ano de 105 a.C. como o primeiro momento em que os combates aparecem como espetáculo público e indicou, também, um aspecto peculiar nesta transformação: o nome *munus* permaneceu diferenciando os combates dos *ludi*, espetáculos do circo ou do teatro.

Conforme discuti em outra ocasião (Garraffoni, 2005, p. 20-21), *munus*, cujo plural é *munera*, é uma palavra de âmbito jurídico-social e pode ser traduzida como “empenho”, “presente”, “tarefa”, “obrigação”, “gratificação”. Derivado de *munia*, consta em contextos oficiais, como os encargos de um magistrado e, por esta característica administrativa, originou termos como *municipium*, *municipalis*, *municipes*, com o sentido de “tomar responsabilidades administrativas” (Ernout, 1967, p. 421-422; Mosci Sassi, 1992, p. 141-144).

Desta forma, o termo surgiu em contexto político, de dever do cidadão e, aos poucos, passou a ter um sentido de administração. Dois princípios gerais regulamentavam os *munera*: a fortuna pessoal, que estabelecia as atividades a serem desempenhadas, e a divisão das despesas. Havia uma legislação que organizava as doações, que poderia variar de acordo com a cidade e região dos territórios romanos. Além disso, destaca-se o fato de que algumas pessoas poderiam ser dispensadas das obrigações por vários fatores como, por exemplo, idade, enfermidade, número de filhos, tipo de profissões, entre outros.<sup>4</sup>

Os *munera* eram constituídos por diferentes tipos de obrigações que incluíam a distribuição de alimentos, provisões para o exército, manutenção de estradas, muralhas e

<sup>1</sup> Destaco que os principais argumentos do texto constituem um resumo das ideias já apresentadas em Garraffoni 2005, atualizadas para a presente proposta de discussão.

<sup>2</sup> Tito Lívio, *Ab urbs condita*, 16. Versão utilizada: Tito Lívio. *Ab urbs condita*. London: Oxford University Press, 1974.

<sup>3</sup> LAFAYE, G. Gladiador. In: DAREMBERG, Charles Victor & SAGLIO, Edmond (orgs.). *Dictionnaire des Antiquités Grecques et Romaines*. Paris: Librairie Hachette, tomo II, p. 1563-1599, 1896.

<sup>4</sup> LECRIVAIN, C. H. *Munus*. In: DAREMBERG, Charles Victor & SAGLIO, Edmond (orgs.). *Dictionnaire des Antiquités Grecques et Romaines*. Paris: Librairie Hachette, tomo III, p. 2038-2045, 1899.

aqueduto, construção de edifícios públicos, hospedagem de soldados e altos funcionários do Império. Além disso, como o sentido da palavra era bem amplo, *munus*, em algumas ocasiões, também poderia significar diferentes aspectos da vida política, como os anúncios de propaganda eleitoral ou atividades de cunho artístico, como poesias, por exemplo (Funari, 1989). Por ser de amplo escopo, aos poucos o termo passa a designar, também, a organização de um tipo específico de espetáculo, o *munus funebre*, isto é, combates de gladiadores em homenagem a um ilustre falecido e, conforme mencionado, originalmente, de caráter privado.

A mudança de caráter privado para público no final período republicano é considerada pela historiografia como um marco importante. Neste período haveria uma alteração da percepção dos combates de gladiadores, transformação interpretada de distintas maneiras pela historiografia moderna, ora vista como evolução natural do fenômeno, ora como ruptura que apontava uma mudança de comportamento e com relação política com o nascimento do Império.

Não é minha intenção aqui deter-me nesse debate, mas ressalto que ao longo de quase sete séculos de prática, as características dos combates se modificaram bastante e, durante o século I d.C. há uma perceptível ênfase na relação dos romanos com os jogos. Os *munera* adquiriram uma dimensão mais ampla, as *uenationes*, que até então eram apresentadas no circo, passam a constituir parte dos jogos. Há alterações nas legislações para sua realização e a construção de anfiteatros de pedras afastados do fórum das cidades, uma clara reorganização do espaço urbano.

Assim, embora tenham mantido seu caráter funerário de homenagem a ilustres conhecidos, por se tornarem espetáculos grandiosos e caros, passaram a ser uma oportunidade para que famílias abastadas pudessem demonstrar prestígio e riqueza, transitando entre a celebração da memória dos mortos, poder e valores religiosos e simbólicos na comunidade (Beacham, 1999).

Mas, na prática, como se organizavam os *munera* no início do Principado? Futrell (2006, p. 84-119) apresenta um panorama da estrutura dos jogos nesse período. Nas reformas propostas por Augusto, um *munus* passou a ter três momentos principais: as caçadas (*venationes*) ocorriam pela manhã, as execuções penais na hora do almoço e os combates de gladiadores à tarde. O público poderia ficar o dia todo ou assistir a parte que mais lhe interessasse. Futrell chama atenção, também, para o fato de que alguns gostavam de ir para se encontrar com amigos ou amantes, outros evitavam multidões a qualquer custo, criticando esse tipo de espetáculo.

Do ponto de vista da organização das lutas de gladiadores que nos interessa aqui, afirma que inicialmente o editor, caso não tivesse sua própria escola de gladiadores (*ludus*), entraria em contato com um *lanista* para acertar o tipo de gladiadores, o nível técnico e os valores. Depois disso, anunciaria o espetáculo por meio de propagandas. Em Pompeia temos vários desses anúncios pintados nas paredes da cidade, por exemplo (Sabbatini Tumolesi, 1980). Sabe-se que na noite anterior aos combates um banquete era servido aos gladiadores e, no dia, antes dos combates, havia a pompa.

A pompa é um momento relevante do espetáculo para uma análise que considera a



relação entre morte, religiosidade e os combates, pois é nessa parte em que se realizavam uma procissão, em que os aspectos políticos e divinos eram celebrados. Políticos e religiosos por ser o momento em que se anunciam os magistrados e eles são representados por litores que entram togados e com os símbolos do Império, seguidos pelos flautistas e pelas imagens dos deuses. Feito as devidas apresentações daqueles que vão lutar, iniciam-se os combates na ordem já comentada, as caçadas, as execuções e o ponto auge, os combates de gladiadores ao final do dia.

Essa estrutura é a mais aceita entre estudiosos, e no estudo de Futrell é feita a partir de documentação textual e material abundante sobre esse período. O interessante de destacar essa reconstrução, para além do conhecimento das etapas de um munus, é a quantidade de pessoas envolvidas e os rituais praticados. Considero que esse é um aspecto sem dúvida relevante e define como a historiografia moderna aborda os combates que, por serem bastante multifacetados, os munera contam com vieses mais explorados, e outros menos abordados pelos estudiosos. São, portanto, acontecimentos sociais complexos no período imperial e há um volume de documentação preservado relativamente abundante sobre os mesmos. Assim, é possível um entendimento de que a questão política, entendida como jogos de poder, a econômica e a identitária, por tradição historiográfica, são sem dúvidas as mais estudadas, enquanto o cotidiano e as implicações culturais são as relegadas a segundo plano e, portanto, menos conhecidas. Talvez seja por isso que a conexão entre a morte e o divino, como veremos a seguir, não seja muito explorada pela historiografia moderna, mas sem dúvida, pode ampliar as percepções sobre os jogos. Passo, então, à análise historiográfica.

## **Violência, morte e vida: algumas abordagens possíveis das arenas romanas**

Ao analisar a historiografia sobre os combates e a relação com a morte parto do pressuposto de que está inserida em contextos históricos específicos. Conforme argumentei com Funari em outra ocasião, os modelos interpretativos iniciais sobre os combates foram moldados segundo uma lógica de busca pela verdade, durante a expansão imperialista do século XIX, mas ao longo do século XX as alterações políticas dos contextos vivenciados pelos estudiosos propiciaram novos debates acadêmicos no campo da teoria social, permitindo que outras abordagens fossem possíveis (Garraffoni e Funari, 2007). Assim, se no século XIX as arenas eram símbolo de poder, força e civilização, pois onde houvesse um anfiteatro havia a presença romana e, logo, uma evolução político-social, a II Guerra Mundial e a violência decorrente dela alteraram profundamente essa visão e o posicionamento de estudiosos diante desse fenômeno.

Se em um contexto de imperialismo e domínio europeu a violência e a morte não eram o foco de atenção dos intelectuais, o pós-guerra, com as consequências nefastas dos totalitarismos ou de ditaduras, acarretou forte impacto para os estudos das arenas romanas. Os estudos se deslocaram da arena como símbolo de presença romana, para os combates e suas



consequências sociais. Afinal, nas arenas se assistia a mortes de animais e pessoas, questão controversa para uma modernidade que foi atravessada pelo holocausto e passou a lutar por direitos humanos e, posteriormente, dos animais. Os combates de gladiadores, então, ficaram em um lugar de muito incomodo entre estudiosos dos anos 1950 a 1970. Como lidar com esse aspecto do contexto romano que, como sabemos, era importante, mas que feria - e para muitos ainda fere - as sensibilidades modernas? Falamos ou não sobre o tema? Mas, como se calar se o Anfiteatro Flávio, o Coliseu, é ainda hoje uma das principais referências arquitetônicas de Roma? Como lidar com essas ambiguidades? Eis um ponto importante para pensar: como as reflexões sobre o presente acerca da relação entre violência e morte influencia as discussões sobre as arenas romanas.

Várias respostas a essas inquietações ou mal-estares foram construídas a partir da segunda metade do século XX, em consonância com as novas sensibilidades e os desdobramentos das abordagens menos normativas da teoria social. Grant (1960), por exemplo, expressa de maneira categórica esta preocupação com relação à violência e morte nas lutas e Roma. Tal cenário é descrito como único e terrível, embora rico em atrativos e surpresas. Grant explicita esse lugar ambíguo que Roma passa a ter no pós-guerra: fascinava os estudiosos pelo montante de fontes escritas e pela diversidade de cultura material remanescente, mas proporcionou desigualdades e, também, distintos tipos de violência.

Em um trabalho específico sobre os gladiadores, Grant (1967) afirma que os combates estavam tão intrincados na cultura romana que geraram uma série de crenças que se proliferaram rapidamente entre as pessoas. No entanto, esta popularidade não redime a instituição de ser o traço mais nocivo da civilização romana, devendo ser estudado para denunciar as atrocidades que, outrora, acometeram esta sociedade.<sup>5</sup>

Para comprovar sua análise, Grant utiliza um vocabulário negativo para tratar das arenas ou de seus espectadores, caracterizando forte repugnância do autor com relação a este aspecto do mundo romano, de certa forma, quase uma necessidade de separar o 'nós' (modernos e sensíveis à violência) do 'eles' (romanos bárbaros). Apesar da ênfase na violência e no abuso de termos que tornam os combates um banho de sangue, Grant afirma um lado positivo: diante de tamanha brutalidade emerge o cristianismo, que por seu profundo respeito à vida individual veio banir da sociedade atrocidades como esta em questão.

Essa perspectiva na qual o cristianismo aparece como redentor dos males da sociedade romana é conhecida e difundida entre estudiosos da primeira metade do século XX, e Grant faz uso dela para marcar sua posição contrária às arenas. No entanto, não é a única que utiliza, também recorre a Sêneca, que aos poucos se torna o filósofo romano mais citado por essa historiografia que denuncia a violência e morte nas arenas. Mas por quê há uma ênfase na figura de Sêneca, e em alguns casos na de Cícero, como defensor da vida e crítico das lutas nas arenas?

Talvez Auguet (1985) forneça alguns elementos importantes para entender essa apropriação específica. De acordo com este estudioso que escreveu nos idos de 1970, para um

<sup>5</sup> De acordo com suas próprias palavras: "the two most quantitatively destructive institutions in history are Nazism and the Roman gladiators" (Grant, 1967, p. 8).



historiador moderno pensar que a elite romana não questionava os combates é perturbador e, por isso, boa parte dos pesquisadores se apoia em pequenos trechos de Sêneca que, de alguma forma, poderiam ser interpretados como críticas aos munera e acabam por generalizá-los a toda a sociedade. Mais tarde, Wistrand (1990), seguindo um raciocínio semelhante, afirma que a procura por uma crítica à violência é uma atitude comum em nosso mundo contemporâneo. Pensar que há fragmentos nos escritos de Sêneca que dão margem à possibilidade de criticar a brutalidade dos munera ou de simplesmente recorrer a uma suposta bondade cristã para explicar sua extinção são ideias reconfortantes para as sensibilidades do pós-guerra, e gerou um silenciamento dos estudos sobre os combates.

Esta recusa ao estudo dos jogos e a busca por evidências na antiguidade para questioná-lo é uma característica da historiografia da segunda metade do século XX 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 e violentos, os historiadores passam a refletir sobre o contexto cultural em que os munera se desenvolveram.

Sabbatini Tumolesi (1980), por exemplo, afirma que de nada adianta uma aproximação dos combates com um olhar repleto de preconceitos que os categoriza como cruéis e violentos. Wiedemann (1995) explicita que o objetivo central de sua pesquisa é entender os munera no contexto romano e em suas concepções de sociedade, moralidade e morte. Já C. Vismara (2001) é mais radical, e instiga o estudioso a efetuar 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 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 dos munera gladiatoria. Mais adiante teoriza 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 que, ao discutir os espetáculos na arena, chama a atenção dos leitores para não confundir gladiadores com carrascos, pois o fato do sangue ser derramado em diversas ocasiões não significa que a morte fosse uma presença constante.

Cada um desses estudiosos, a seu modo, explicita seus descontentamentos com os modelos interpretativos que reduzem os munera ao 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 criar outras formas de entendimento do fenômeno.

De todos os elementos mencionados, sem dúvida, o aspecto religioso é o menos abordado e, em consequência, a relação entre vida e morte acaba sendo a menos estudada. É possível perceber, na discussão anterior, que a morte, quando surge na historiografia do pós-guerra, tem uma função específica: denunciar a violência. Com esta observação, não se trata de diminuir a violência implícita nos combates ou negá-la, mas apontar como essas leituras

exprimem, assim como as de cunho político ou econômico, escolhas fundamentadas no presente do historiador. Entender esses discursos é o que permite deslocar algumas questões, nesse caso, aprofundar a relação entre rito fúnebre, religiosidade, perspectiva de vida e morte. Se no campo da historiografia ela é marginal, o diálogo com a Antropologia pode ajudar a tratar desses temas polêmicos. Por essa razão, gostaria de retomar o estudo de Clavel-Lèvêque (1984), já que a estudiosa insere os combates em uma forma particular de relação dos homens com o mundo.

A base do argumento de Clavel-Lèvêque é que os combates são parte dos espetáculos romanos e se constituem como uma forma de comunicação entre os indivíduos no momento de sua realização, proporcionando um sentimento de participar da construção da ordem do mundo. Neste processo, há diversidade de elementos presentes que atuam em distintos níveis sociais, expressando a complexidade do fenômeno, que inclui ciclos da vida individual, familiar e das práticas sociais (Clavel-Lèvêque, 1984, p. 87).

Os espaços físicos, por exemplo - teatros, anfiteatros e circos - seriam estruturas fundamentais na ordenação do espaço urbano do período imperial, assim como os calendários dos espetáculos ajudariam a organizar o cotidiano das cidades e suas festas. Ao tratar especificamente dos munera, Clavel-Lèvêque afirma que o anfiteatro era um local de contradições sociais, no qual se expressavam práticas simbólicas, religiosas, míticas, cerimoniais e relações com a Natureza em sua multiplicidade. A autora apresenta uma crítica aos modelos interpretativos que generalizam aspectos dos combates - ou os restringem à esfera política e econômica - focando nas particularidades e fundamentando sua análise no campo da alteridade. É por essa razão que seu foco incide sobre a diferença - de camadas sociais, de regiões, de origens - e, portanto, abre a possibilidade de estudar as visões de mundo que são construídas a cada munus. A autora é enfática ao argumentar que os combates sempre foram acompanhados por contradições, tanto em sua forma como em seu conteúdo, razão pela qual expressa visões de mundo complexas e heterogêneas.

Os argumentos de Clavel-Lèvêque rompem com visões binárias dos combates, retira do embate elite e povo, e as multiplica, permitindo análises nos campos sociais, simbólicos e culturais que ultrapassam os limites físicos dos anfiteatros. Para organizar um combate há uma legislação que deve ser observada, é necessária doação de recursos financeiros por particulares. Por fim, há uma mobilização das elites locais e das camadas populares: propaganda, anúncios, pompas, lembrança da morte de cidadãos romanos ilustres, homenagens aos deuses e, em meio a tudo, relações humanas. É exatamente este aspecto que gostaria de explorar a seguir.

## Memória, poder e religiosidade

Uma reflexão crítica, que leve em consideração aspectos culturais romanos a partir das arenas, pode ser realizada a partir da consideração de um ponto de vista geral, discutindo o significado dos combates para a sociedade romana, ou de maneira mais específica, seja





focando nos gladiadores, seja no público. De todas as formas, considero que a interseção desses fatores proporciona uma percepção mais ampla de suas ambiguidades. Assim, visando aprofundar os debates historiográficos sobre a morte, a vida e a religiosidade, optei por tratar, nessa ocasião, dos significados religiosos para a sociedade romana, focando tanto na organização dos combates com em seus protagonistas, os gladiadores. Para tanto, tomo como documentação os relevos funerários de cidadãos abastados no início do Principado e as armas usadas por gladiadores, ambos provenientes de Pompeia.

A escolha dessas duas categorias documentais apontadas não foi aleatória, mas intencional, uma vez que permitem um trânsito entre poder, religiosidade e memória por diferentes ângulos. Início, então, com uma abordagem das camadas mais abastadas da população romana, pois conforme mencionado, *munus funebre* é uma obrigação para com os mortos ou, ao menos, os da elite. Wiedemann (1995) aponta esse aspecto como questão de honra que determinadas camadas da população têm para com seus falecidos. Portanto, ao propor jogos públicos no início do Principado, as camadas mais abastadas estariam homenageando a memória de suas famílias. Nessa abordagem, Wiedemann enfatiza o contexto fúnebre para debater dois aspectos entrelaçados dos jogos: memória e poder. Para o estudioso, esses aspectos não são sempre homogêneos, do ponto de vista do poder, por exemplo, afirma que dependendo da ocasião pode ser domínio dos vivos ou o lugar social do falecido homenageado. A memória, então, poderia ressignificar a presença dos que já foram como poderia tornar visual o lugar social dos que estavam vivos, acompanhando a lógica apresentada por Clavel-Lèvêque de estabelecimento de cosmovisão.

Nesse sentido, Wiedemann chama atenção para os aspectos culturais e simbólicos dos *munera*, explorando desde o estabelecimento de lugares sociais pelo viés da memória e honra aos mortos às crenças do âmbito religioso quanto sua potencialidade para ajudar a recuperar a saúde dos imperadores (Wiedemann 1995, p. 8). Esse último aspecto mais misterioso destacado por Wiedemann aparece esporadicamente e outro que poderia ser acrescentado a essa observação é o caso de Pompeia: sabe-se que os combates foram suspensos em virtude de uma briga que ocorreu em 59 d.C. No entanto, anos antes da explosão do Vesúvio que soterrou a cidade houve um terremoto violento e, depois disso, mesmo com a proibição em vigor, há registros de combates ofertados, com o intuito de acalmar a ira dos deuses. Assim, crenças sobre os combates como meios de prover sorte, melhoras na vida e saúde, paz no cotidiano e com os deuses, além de bom agouro são aspectos que não podem ser menosprezados quando estudamos a relação entre religiosidade, crenças e mistérios de vida e morte.

Para entender essa relação da aristocracia com a memória e poder, apontada por Wiedemann, os relevos funerários são documentos relevantes. Conforme afirmei em outra ocasião, esse tipo de registro é importante, não só para conhecermos a estrutura dos *munera*, mas também para percebermos as narrativas que se constroem sobre eles (Garraffoni, 2005, p. 161-165). Concebidos para constituírem parte do túmulo de ricos cidadãos que proporcionaram combates em vida, estes relevos eram cuidadosamente elaborados, com os corpos dos combatentes e seus adornos esculpidos nos mais íntimos detalhes.

Em relevos provenientes de Pompeia, por exemplo, os detalhes das vestimentas, armas

e musculaturas dos gladiadores impressionam.<sup>6</sup> Alguns deles apresentam o munus ofertado pelo defunto em todas as suas etapas. Na parte superior do relevo encontramos a pompa: os gladiadores caminham em fila carregando seus elmos entre os músicos, para aprovação das armas por parte do editor. A cena apresenta vários combatentes e músicos, além de cavalos, indicando a grandiosidade do evento. A exuberância do munus fica mais evidente na parte central do relevo. Esta parte, onde ocorre o combate de gladiadores propriamente dito, é a mais larga, evidenciando as figuras que lutam ali. Aos pares ou em grupos, os gladiadores são representados nos detalhes: os pés descalços, os elmos, escudos e espadas de diferentes tamanhos, formas e símbolos impressos, o que faz reconhecer alguns *oplomachi* e *mirmillonis*. De pé, caídos, de joelhos com o corpo inclinado, cada movimento de corpo ali representado ajuda a compor a cena e transmite, ao mesmo tempo, diferentes situações de combates. Em contraste, a parte inferior volta a ser representada na mesma escala que a superior, com *feras* e *uenatoris*. Diferentemente da cena do meio, os homens ali esculpido são representados em menor número e tamanho, somente com algumas *feras* lutando.

O relevo como um todo, decorado com flores nas laterais, indica ao passante a monumentalidade do evento proporcionado e centraliza este empenho na grande quantidade de gladiadores que lutava. Tal imagem expressa, sem dúvida o que Wiedemann apontou, o desejo de manter sua memória, de destacar para os que virão seus feitos passados para a cidade de Pompeia. No entanto, o que chama atenção nesse tipo de cultura material funerária é a sobreposição de significados: em vida, a pessoa realizou combates de gladiadores para saudar os antepassados, na morte eternizou seus feitos. Portanto, os relevos indicam que os combates saem do contexto das arenas, mas os elementos de memória e celebração fúnebre permanecem.

O monumento funerário de C. Lusius Storax (Regina, 2001, p. 159-160) também pode ser interpretado nesta mesma perspectiva. Elaborado em calcário, o friso que decora o túmulo está fragmentado, mas ainda assim permite observar uma variedade de personagens em combate. Datado do mesmo período que o anterior, o relevo de C. Lusius Storax celebra um munus realizado por ele no auge de sua carreira. Nas cenas que vemos, o combate recebe um destaque especial. Uma vez mais nos deparamos com uma grande diversidade de tamanho e forma de escudos e espadas. Os braços e pernas são esculpido em detalhes, alguns protegidos por equipamentos e outros desnudos, mostrando os contornos bem definidos de uma musculatura trabalhada. A posição das pernas flexionadas indica o sentido da luta que os pares travam, enquanto outros estáticos esperam sua vez de entrar em ação.

Nesses dois relevos há uma ênfase na escultura das armas e nos corpos dos gladiadores. Escudos, elmos, espadas e proteções de braços e pernas aparecem com frequência, indicando a diversidade de tipos de gladiadores presentes no espetáculo. Estas características constituem uma das várias narrativas dos *munera*. A grande quantidade de gladiadores nos relevos pode ser lida como elemento central que compõe a visão que os falecidos pretendiam passar dos combates que organizavam. Toda a movimentação e luxo indicam riqueza e opulência do

<sup>6</sup> Cf os relevos em Adriano La Regina (2001, p. 159-160 e 359).

espetáculo e constrói uma imagem de exuberância para os passantes. Os gladiadores estão sempre em destaque, seja pela quantidade, seja pelo desenho de sua musculatura, para ajudar a compor os momentos de glória que o falecido deseja preservar na memória da cidade.<sup>7</sup>

Se os relevos ajudam a construir uma narrativa da relação entre combates, morte e memória das camadas abastadas, as armas dos gladiadores permitem aproximar do cotidiano dos protagonistas dos munera. Pompeia aqui também é uma referência singular. Em um dos ludi da cidade foram encontrados, em escavações arqueológicas, diferentes tipos de armamentos utilizados por gladiadores nos combates (Pesando, 2001). Elmos de bronze ou ferro, desde os mais simples até os ricamente ornados com palmas, coroas e figuras mitológicas, com letras gravadas e distintos tipos de cristas desde a época Republicana até a erupção do Vesúvio; proteção de ombros utilizadas por retiários decoradas com motivos marinhos; escudos de bronze com figuras da Medusa cunhadas em seu centro para espantar o inimigo e proteger aquele que o empunha; proteções de braços com imagens esculpidas de Atena, Vênus ou figuras eróticas com caráter apotropaico; proteção de pernas simples de trácio ou oplomaco, ou mais sofisticadas com figuras de deuses como Netuno, sátiros ou animais distintos como serpentes ou aves, são apenas alguns dos exemplos da variedade de tipos de formas e símbolos que poderiam estar no centro do anfiteatro.

O que chama a atenção nessas vestimentas e armas são os detalhes e a presença de elementos divinos e aprotopaicos, com rostos cobertos e corpos parcialmente desnudos, esses atributos deixam à mostra os limites entre vida e morte em um combate. A presença de deuses em elmos, escudos e proteções de braços ou pernas expressam a relação com o divino que, provavelmente, extravasava para o cotidiano dos gladiadores. Já os símbolos de vitória (coroa, palmas) ou de boa fortuna indicam suas crenças no acaso e possibilidade de vencer a morte.

Os relevos e os armamentos indicam que as arenas romanas teriam diversas facetas: os primeiros estão situados no campo da ordem, exprimem memória dos antepassados, poder e domínio romano sobre as populações conquistadas; os segundos, as crenças nas forças da Natureza e o desejo de atrair boa sorte e aterrorizar o oponente, conduzindo aos que assistiam ao desconhecido e lembrando a todos o tênue fio que divide a vida da morte. Nesse sentido, concordo com Wiedemann (1995, p. 35) quando afirma que, talvez, os combates fossem uma forma de poder para superar a morte. Acrescento que, no caso dos gladiadores em combate, perpassa o campo físico, a luta pela sobrevivência, enquanto entre as camadas abastadas estaria no plano das ideias, pela perpetuação da memória. Essas tensões das arenas expressam as ambiguidades e contradições do fenômeno, indicando as complexidades culturais da sociedade romana.

<sup>7</sup> Destaco, aqui, um contraponto interessante: se o *editor* deseja manter uma imagem de grandiosidade do espetáculo proporcionado, isto não significa que todos pensavam o mesmo. Basta lembrar do diálogo cômico do *Satyricon* em que Euchion estabelece duras críticas ao combate a que assistiu, enquanto que o *editor*, Norbano, acredita ter feito algo extraordinário. *Satyricon* XLV. Versão utilizada: Petronio. *Satyricon*. London: Harvard University Press, Coleção Loeb, 1987.

## Considerações Finais

Quando os estudos sobre as arenas romanas voltaram à tona nos anos de 1980 e 1990, Brown (1995) escreveu uma resenha de vários trabalhos publicados na ocasião, destacando sua seriedade e o avanço que tais estudos forneceram ao tema. Embora com divergências nos estudos resenhados, Brown ressaltou um ponto em comum: criam uma “teoria da necessidade”, indicativa de que os romanos precisavam dos gladiadores para um bom funcionamento da sociedade. Retomo essa crítica aqui para enfatizar que minha intenção nessa reflexão não foi criar outro tipo de ‘necessidade’ e aplicar essa perspectiva, mas ao contrário, buscar explorar as ambiguidades dos combates para trazer à tona esse aspecto pouco estudado, a relação entre vida e morte nas arenas.

As arenas romanas seguramente seguirão incomodando nossas percepções, afinal é evento raro e, por esta razão, atrai a atenção de estudiosos e de pessoas fora da academia – haja visto o sucesso de filmes e séries televisivas que abordam os combates. Será, portanto, sempre um desafio estudá-las. Ao trazer para o centro do debate os jogos e suas relações com memória, poder e religiosidade, busquei contribuir ao debate historiográfico, apontando aspectos militares e masculinos da cultura romana, além de analisar como ambientes masculinos podem ser complexos e ambíguos, atravessados por valores e símbolos que constroem cosmovisões. Não acredito na ‘necessidade’ da arena para um bom funcionamento da sociedade, como modelos sociológicos funcionalistas apontados por Brown podem levar a crer, mas na potencialidade do jogo, rumo ao desconhecido, da vida e da morte, em seus mistérios e incongruências. Estudar os combates faz com que pensemos sobre violência, sem dúvida, mas também sobre a fragilidade da vida e os significados dos ecos da memória.

## Agradecimentos

Agradeço aos organizadores da coletânea pela oportunidade de voltar ao tema dos combates dos gladiadores e explorar novas possibilidades. Institucionalmente, agradeço ao Departamento de História da UFPR.

## Referências Bibliográficas

AUGUET, Roland. *Crueldad y civilización: los juegos romanos*. Barcelona: Ediciones Orbis, 1985. 186p.



BEACHAM, Richard C. *Spectacle Entertainments of Early Imperial Rome*. London: Yale University Press & New Haven, 1999. 306p.

BROWN, S. Explaining the arena: did the Romans 'need' gladiators? *Journal of Roman Archaeology*, v. 8, p. 376-384, 1995.

CLAVEL-LÈVÊQUE, M. *L'Empire en jeux: espace symbolique et pratique sociale dans le monde Romain*. Paris: Editions du Centre Nacional de la Recherche Scientifique, 1984. 225p.

ERNOUT, A. *Dictionnaire étymologique de la langue latine*. Paris: Livraria C. Klicksiek, p. 421-422, 1967.

FUNARI, Pedro Paulo A. *La cultura popular en la Antigüedad Clásica*. Barcelona: Editorial Gráficas Sol, 1989. 120p.

FUTRELL, Alison. *The Roman Games: Historical sources in Translation*. London: Blackwell Publishing, 2006. 272p.

GARRAFFONI, Renata Senna. *Gladiadores na Roma Antiga: dos combates às paixões cotidianas*. São Paulo: Annablume/FAPESP, 2005. 226p.

\_\_\_\_\_ e FUNARI, Pedro Paulo A. Morte e vida na arena romana: a contribuição da teoria social contemporânea. *Fênix*, v. 4, n.1, p. 1-10, 2007.

GARRAFFONI, Renata Senna. Lápides funerárias e ritos de passagem entre os romanos no início do principado: o que a morte pode nos dizer sobre a vida? In: OMENA, Luciane Munhoz de e FUNARI, Pedro Paulo A. (Orgs.). *Práticas Funerárias no Mediterrâneo Romano*. Jundiaí: Paco Editorial, p. 105-124, 2016.

GRANT, Michael. *El Mundo Romano*. Madrid: Ediciones Guadarrama, 1960. 391p.

\_\_\_\_\_. *Gladiators*. London: The Trinity Press, 1967.

KYLE, Donald G. Rethinking the Roman arena: gladiators, sorrows and games. In: *The Ancient History Bulletin*, v. 11, n. 1, p. 94-97, 1997.

\_\_\_\_\_. *Spectacles of Death in ancient Rome*. London: Routledge, 1998. 288p.

MOSCI SASSI, M. G. *Il linguaggio gladiatorio*. Bologna: Pàtron Editore, 1992. 222p.

MOURATIDIS, J. On the origin of the gladiatorial games. *Nikephoros*, n 9, p.111-134, 1996.

OMENA, Luciane Munhoz de e FUNARI, Pedro Paulo A. O ridículo de um funeral: a simbologia da morte na sátira de *Apocolocyntosis* de Sêneca In: OMENA, Luciane Munhoz de e FUNARI, Pedro Paulo A. (Orgs.). *As experiências sociais da morte: Diálogos interdisciplinares*. Jundiaí: Paco Editorial, p. 53-80, 2017.

PARIS, R. Origine e diffusione della gladiatura. In: REGGIANE, A. M. (org.). *Anfiteatro Flavio – Immagine Testimonianze Spettacoli*. Roma: Edizione Quasar, p. 119-130, 1988.

PESANDO, F. Gladiatori a Pompei. In: REINA, Adriano La. (org.). *Sangue e arena*. Milano: Electa, p. 175-197, 2001.



POTTER, David Stone. Entertainers in the Roman Empire. In: POTTER, David Stone. & MATTINGLY, D. J. (orgs). *Life, death and Entertainment in the Roman*. Michigan: The University of Michigan Press, p. 256-325, 1999.

REGINA, Adriano La. *Sangue e arena*. Milano: Electa, 2001. 410p.

SABBATINI TUMOLESI, P. L. *Gladiatorum paria*: annunci di spettacoli gladiatori a Pompei. Roma: Edizioni di Storia e Letteratura, 1980. 182p.

VISMARA, Cinzia. *Il supplizio come spettacolo*. Roma: Edizioni Quasar, 2001.

WIEDEMANN, T. *Emperors and Gladiators*. London: Routledge, 1995. 218p.

WISTRAND, M. Violence and entertainment in Seneca the Younger. *Eranos*, 88, p. 31-46, 1990.

*Recebido em: 07 de agosto de 2017.*

*Aprovado em: 30 de novembro 2017.*

