

# GLADIADORES E O IMPÉRIO: OS PODERES NAS ARENAS ROMANAS (SÉCULOS I E II D.C.)

*Jason José Guedes Junior<sup>1</sup>*

*Maria Regina Candido<sup>2</sup>*

## RESUMO

Neste artigo buscamos apresentar e discutir a importância dos Jogos de Gladiadores, dentro da cultura do Império Romano. Pensando através do conceito de Jogo (Johan Huizinga), podemos entender a relevância destes jogos sangrentos, para a sociedade romana, não deixando de lado o conceito de "Pão e Circo", mas pensando nos jogos como elemento cultural e não uma simples ferramenta política usada por imperadores dos dois primeiros séculos, a partir de Augusto.

**Palavras-chave:** Roma; gladiadores; fama e infâmia; espetáculo; Homo Ludens.

## ABSTRACT

The aim of this article is to present and discuss the importance of gladiator games in the Roman Empire culture. We can understand the relevance of these bloody games to Roman society through the game concept (Johan Huizinga). We will not leave aside the concept of "Bread and Circus", but we will think in the games as cultural element and not as a mere political tool used by the emperors of the first two centuries, from Augustus.

**Keywords:** Rome; Gladiators; Fame and Infamy; Entertainment; Homo Ludens.

## INTRODUÇÃO

Os jogos gladiatórios, eram um dos aspectos importante da vida social romana, inclusive para a formação do espírito de uma cidadania romana. Causando fascínio ou desprezo nas pessoas, até os dias de hoje. Os jogos, na maioria das vezes, eram focados no sacrifício a algum deus ou imperador, ou seja, as apresentações tinham um sentido religioso e sagrado.

---

<sup>1</sup>Especialista em História Antiga e Medieval (CEHAM), do Núcleo de Estudos da Antiguidade.

<sup>2</sup>Orientadora do trabalho. Coordenadora do NEA-UERJ e professora do CEHAM.

Antes mesmo de ser levado para o grande público, as apresentações de combate eram realizadas em homenagem a alguns homens nos seus atos fúnebres. Portanto era um evento restrito a poucos membros que pertenciam a elite da sociedade romana.

O primeiro relato de tais combates funerários, data de 264 a.C. em Roma<sup>3</sup>. Os primeiros anfiteatros construídos eram feitos de madeira e o mais antigo era o de Pompéia, construído em 70 a.C., porém a preocupação em construir um anfiteatro em pedra, só foi pensado por Augusto durante os primeiros anos do Principado, em c. 29 a.C., com a construção do anfiteatro de *L. Statilius Taurus* sobre o Campo de Marte.<sup>4</sup> Percebendo a importância das arenas para a manutenção do poder, foram construídas diversas arenas no império, incluindo o maior dentre eles, O anfiteatro Flávio<sup>5</sup> (Coliseu Romano), construído em 80 a.C., que chegava a comportar cinquenta mil espectadores de todas as camadas da sociedade romana.<sup>6</sup>

Sabemos que estes rituais são provavelmente de origem Etrusca, e recebiam o nome de *Munus* ou *Munera*. Na sua Tese de Doutorado, Garraffoni<sup>7</sup> descreve muito bem o significado e o simbolismo destas palavras, com o auxílio de Ernout:

*Munus*, cujo plural é *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. Derivado de *munia*, - ium, aparece em contextos oficiais, como os encargos de um magistrado e, por esta característica administrativa, originou termos como *municipium*, *municipalis*, *municeps*, com sentido de 'tomar responsabilidades administrativas'. (ERNOUT, 2006, p.3).<sup>8</sup>

<sup>3</sup>ECKARDT, Emanuel. **Sangue na Arena: Na Itália antiga, o espetáculo dos gladiadores simbolizava a força do Império Romano**. National Geographic Brasil, Edição 70/Janeiro de 2006. p.3. Retirado de <http://viajeaquibril.com.br/materias/gladiadores-coliseu>, em 08/04/2013.

<sup>4</sup>COSTA, Claudia Patricia de Oliveira. **Táticas e estratégias: O gladiador na Roma Imperial de meados do I d.C. a meados do II d.C.** Rio de Janeiro, 2005.

<sup>5</sup>Imagem em anexo.

<sup>6</sup>WILMOTT, Tony. **Gladiadores: feras em combate**.(in)Revista BBC História. Ano 1, Edição 3.

<sup>7</sup>GARRAFFONI, Renata Senna. **Técnica e destreza nas arenas romanas: uma leitura da gladiatura no apogeu do Império**. Campinas: UNICAMP, 2004.

<sup>8</sup>ERNOUT, A. **Dictionnaire etymologique de la langue latine**. Livraria C. Klincksieck, Paris, 1967, pp. 421 - 422.

Sabendo que posteriormente surgiram outros tipos de apresentações nas arenas, além das *Munera*, tiveram as *Venationes* (combate entre animais e homens condenados, ou seja, não treinados) e as *Naumachia* (combate naval dentro das arenas inundadas). Apesar disto, nossa pesquisa trabalhará apenas com os espetáculos da *Munera*<sup>9</sup>, pois são eles que nos ajudam a encontrar nossos objetivos, graças a sua popularidade durante os séculos I e II d.C.

## SANGUE E GLÓRIA

Assistindo o seriado *Spartacus: Blood and Sand*<sup>10</sup>, não é difícil de percebermos o panorama político e cultural dentro do contexto da série. Mostrando-nos o cotidiano de diversos escravos em um *Ludus*<sup>11</sup>, entre eles há os melhores gladiadores da cidade de Cápua, durante a república romana. No mesmo período, em 2010, temos a acessão mundial do UFC<sup>12</sup>, o campeonato de MMA<sup>13</sup> que move milhões de dólares e milhares de pessoas a cada combate, utilizando arenas e lutadores de diversos lugares do mundo.

Foi neste por volta de 2012, que finalmente assisti ao filme *Gladiator*<sup>14</sup> e me deparei com uma questão nova envolvendo os espetáculos gladiatórios. Assim, logo comecei a perguntar qual a importância deste evento para o Império e quais as relações entre gladiadores e o público. Levando-nos a estudar a importante relação entre Fama e Infâmia, que foi construída através de práticas lúdicas.

Os gladiadores eram aqueles “que nos jogos públicos romanos lutavam com outro ou com uma fera”<sup>15</sup>. Durante os primeiros dois séculos do Império Romano, os

---

<sup>9</sup>O termo *Munera*, se refere aos jogos gladiatórios, no plural. Sendo seu singular, *Munus*.

<sup>10</sup> Seriado do canal estadunidense Starz. No Brasil foi transmitido pelo canal por assinatura FX, que o renomeou para *Spartacus: Viva o pecado*.

<sup>11</sup> A palavra *Ludus*, tem vários significados dentro do campo semântico de "jogo, esporte, formação", mas na prática esta palavra fazia referencia a escola, no nosso caso, uma escola de treinamento para gladiadores.

<sup>12</sup> Ultimate Fighting Championship (Campeonato de combate final).

<sup>13</sup> *Mixed Martial Arts* (Artes marciais mistas).

<sup>14</sup> *Gladiator* é um filme americano de 2000 dirigido por Ridley Scott.

<sup>15</sup> Enciclopédia Novo Século, G-I, Livro 6, página 1011.

jogos só poderiam ser autorizados pelo próprio Imperador e envolviam diversas modalidades de apresentações, seguindo uma organização que o caracterizava como um ritual.

Movendo multidões, para as arenas, durante dias de espetáculos sangrentos, os jogos geralmente eram em homenagem a heróis e fatos históricos relevantes ao Império, sem esquecermos dos jogos dedicados ao Imperador. Cabendo a necessidade de uma interpretação artística, por parte dos ocupantes do picadeiro. “Antes do combate os gladiadores desfilavam perante o imperador, a quem saudavam com as palavras rituais (*Ave, Caesar, morituri te salutant*)”<sup>16</sup>.

Primeiro, os gladiadores desfilavam em volta da arena, enquanto grupos de músicos, dançarinos e malabaristas entretinham as multidões. Em seguida, animais selvagens vindos diretos da África e Ásia, como leões, tigres, elefantes e até mesmo crocodilos, demonstravam suas habilidades e lutavam entre si. Na exibição seguinte, caçadores armados entravam na arena para combater os animais. Depois, criminosos faziam o que podiam para enfrentar os dentes e as garras de feras famintas. (ADAMS, 2008, p.16).

Após o combate com animais, havia um intervalo, os corpos e equipamentos eram removidos da arena e mais areia era jogada, para absorver o sangue do combate seguinte. Por fim era anunciado o principal momento do espetáculo, o combate entre os gladiadores. Envolvendo toda a arquibancada neste ritual e introduzindo todos dentro de um movimento lúdico.

A partir desta idéia, usaremos o conceito do Homem lúdico<sup>17</sup>, usando o jogo como um elemento cultural, tal conceito foi desenvolvido pelo historiador neerlandês Johan Huizinga<sup>18</sup>. Em sua obra, o autor escreveu que “A existência do jogo é inegável. É possível negar, se quiser quase todas as abstrações: a justiça, a beleza, o bem, Deus. É possível negar-se a seriedade, mas não o jogo”.

<sup>16</sup> Ibidem.

<sup>17</sup> HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**. 1980.

<sup>18</sup> Professor e historiador neerlandês, conhecido por seus trabalhos sobre a Baixa Idade Média, a Reforma e o Renascimento. Nascido em 1872 e morto em 1945.

A historiadora Renata Senna Garraffoni<sup>19</sup>, nos diz que Clavel-Lèvêque já defendia esta ideia em sua obra *L'Empire em jeux*, de 1984<sup>20</sup>:

Clavel-Lèvêque, em seu livro *O império em jogo* afirma que os combates eram, antes de tudo, um jogo e, por isso, se inserem em uma forma particular de relações dos homens com seu mundo, expressando uma função simbólica, em especial quando ligados a um culto. (GARRAFFONI, 2007, p. 8)

Para entendermos os espetáculos das arenas romanas, como um jogo, temos que recorrer ao conceito apresentado por Huizinga, que define as características do estado lúdico de um jogo:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da 'vida cotidiana'. (HUIZINGA, 1980, p.33)

Tal conceito se encaixaem no nosso objeto de pesquisa, os jogos gladiatórios, assim como pode ser usado para pensarmos o *Ultimate Fighting Championship* (UFC). Com suas apresentações de pesagem e duelos que acontecem antes do confronto principal da noite.

Estas características do jogo são o que me levam a crer na sua importância cultural acima do seu caráter político, sem negarmos que as representações do Império Romano, nas arenas, eram uma forma de demonstrar seus poderes militares e políticos, mas independente disso, fica claro que os Jogos Gladiatórios eram de extrema relevância para a cultura romana.

Afinal, o público se preparava para ir até as arenas e acompanharem o espetáculo que chegava a durar vários dias, durante este período de jogos, a população se divertia, se desprendendo das preocupações da vida cotidiana e

---

<sup>19</sup> Doutora pela UNICAMP em 2004, com pós-doutoramento pela *University of Birmingham*. É professora na Universidade Federal do Paraná. Sua especialidade são os estudos romanos, principalmente aqueles voltados para a transgressão social. (dados retirados de: <http://lattes.cnpq.br/7088336949228296>, em 22/02/2014).

<sup>20</sup> Cf. CLAVEL-LÈVÊQUE, M. *L'Empire em jeux – espace symbolique et pratique sociale dans le monde Romain*. Paris: Editions du Centre National de la Recherche Scientifique, 1984.

exaltavam suas emoções dentro das arenas e fora delas, através de apostas e comentários que acabaram sendo registrados em grafites nas paredes romanas, ou em mosaicos bem elaborados.

Os gladiadores também ficaram imortalizados em fontes materiais: grafites narrando suas vitórias e fracassos, seus desejos e conquistas amorosas, assim como suas lápides funerárias, nos ajudam a repensar fragmentos de suas vidas. Ainda no campo das fontes materiais, as pinturas de parede tão apreciadas em Pompéia, também constituem ricas fontes para pensarmos os espetáculos públicos. (GARRAFFONI, 2007, p. 7)

Como havia dito um dos motivos que me levou a pesquisar tal temática, foi a intrigante ascensão das Artes Marciais Mistas (MMA) e do UFC, principalmente no Brasil, nos últimos anos. Este esporte, hoje, é o grande chamariz de muitas academias de musculação, graças ao Campeonato que move milhões de dólares em patrocínios e apostas gordas nos combates<sup>21</sup> que começam antes mesmo do momento do duelo.

O UFC, assim como qualquer outro jogo, tem o seu ritual, onde as lutas são anunciadas para o grande público e as atrações da noite são divididas, para que a última atração seja o grande duelo entre campeões e sendo assim o mais esperado. Mas antes do grande dia de lutas, os atletas já começam a trocar ameaças e xingamentos na imprensa e no momento da pesagem<sup>22</sup>, dias antes da luta, e com plateia assistindo tudo, chegando a encenar uma prévia do que poderá vir na luta oficial.

---

<sup>21</sup> “Hoje o UFC vale 1000 vezes mais o valor pago pelos irmãos Fertitta – cerca de US\$ 2 bilhões de dólares”. (dados retirados de : <http://www.pequenoguru.com.br/2012/03/7-liceos-do-do-ufc-para-uma-empresa-campea/>, em 22/02/2014). Com faturamento anual de 400 milhões de dólares, de acordo com a revista EXAME ( <http://exame.abril.com.br/revista-exame/edicoes/0999/noticias/pancadaria-lucrativa?page=1#>, em 22/02/2014).

<sup>22</sup> “As provocações se iniciaram na quinta dupla a se pesar, ainda em um duelo válido pelo *card* preliminar. David Mitchell, adversário do brasileiro e soldado do Bope Paulo Thiago, ouviu muitas vaias e gritos hostis ao subir ao palco para se pesar. Tranquilo, o californiano abriu um sorriso irônico, e rapidamente deixou a balança para a entrada do rival”. Neste caso, a própria plateia provocou o adversário do lutador brasileiro. (dados retirados de [http://m.terra.com.br/noticia?n=5314579&a=home&s=1&c=noticiaportadabr&e=especiais\\_capa\\_br](http://m.terra.com.br/noticia?n=5314579&a=home&s=1&c=noticiaportadabr&e=especiais_capa_br), em 22/02/2014).

O que mais me surpreende é o fato do Estado do Rio de Janeiro estar passando por um momento de busca pela não violência e as ditas “pacificações”, que de fato vem colaborando com a redução da criminalidade, principalmente na capital fluminense. E é exatamente neste período, que o prefeito carioca, se esforça para trazer o UFC para sua cidade<sup>23</sup>.

Ao mesmo tempo em que a imprensa nacional critica a violência desautorizada. As grandes redes de televisão combatem as cenas de violência explícita em suas transmissões, chegando ao ponto de retirarem estas cenas, dos filmes *blockbusters*. Mas ainda assim, todos querem transmitir, mostrar e dar glórias ao MMA, exaltando alguns atletas como heróis nacionais<sup>24</sup>.

Algumas das figuras mais importantes do cenário político brasileiro hoje em dia, já foram às arenas do UFC, tiraram fotos com campeões do MMA nacional, buscando até mesmo colocar o seu nome e a sua imagem próxima a imagem do atual esporte “queridinho” do povo brasileiro<sup>25</sup>.

É exatamente neste ponto, que surgiu a pulga atrás da minha orelha, onde passei a estudar as relações políticas envolvidas dentro dos jogos gladiatórios, sem esquecer-se do seu fator cultural. Pensando não apenas nas relações entre o povo

---

<sup>23</sup>O UFC 134 RIO, ocorreu no dia 27 de Agosto de 2011, esgotando seus ingressos em apenas uma hora e meia, com valores que variavam de R\$ 275 até R\$ 1600. Cada etapa do torneio movimenta em média **R\$ 48 a 64 milhões** na cidade que o recebe. (dados retirados de <http://sportv.globo.com/site/combate/noticia/2011/07/ufc-rio-promete-movimentar-ate-r-50-milhoes-so-no-mes-de-agosto.html>, em 22/02/2014).

<sup>24</sup>“Para Galvão, eles são os Gladiadores do novo milênio.” (retirado de [http://gazetaonline.globo.com/\\_conteudo/2012/01/gazetaesportes/especiais/ufc\\_rio/2011/1089261-jose-aldo-fala-sobre-a-luta-e-a-narracao-de-galvao-bueno-no-sabado-no-ufc.html](http://gazetaonline.globo.com/_conteudo/2012/01/gazetaesportes/especiais/ufc_rio/2011/1089261-jose-aldo-fala-sobre-a-luta-e-a-narracao-de-galvao-bueno-no-sabado-no-ufc.html). Em 22/02/2014). Assim como para a “Revista Istoé!”, que deu o prêmio de brasileiro do ano, para o lutador Anderson Silva, em 2011. (retirado de [http://www.istoe.com.br/reportagens/181353\\_BRASILEIROS+DO+ANO+2011](http://www.istoe.com.br/reportagens/181353_BRASILEIROS+DO+ANO+2011), em 22/02/2014).

<sup>25</sup> “O Brasil representa a terceira maior audiência no pay-per-view, atrás de Estados Unidos e Canadá. Mas tem potencial para crescer. Por isso estamos divulgando a marca no país, realizamos o evento no Rio de Janeiro e queremos aproveitar transmissões em TV aberta para popularizar ainda mais as lutas de MMA.” - **Lorenzo Fertitta, um dos fundadores do UFC, em entrevista para a Revista EXAME.** (dados retirados de <http://exame.abril.com.br/revista-exame/edicoes/0999/noticias/pancadaria-lucrativa?page=3>, em 22/02/2014).

romano e os jogos durante os primeiros dois séculos do Império Romano, mas questionando agora, as relações entre imperadores e gladiadores, para compreender qual o lugar social deste último.

Como nos disse Jean-Jacques Rousseau, em sua obra, *O Contrato Social*: “O homem nasce livre, e em toda parte é posto a ferros. Quem se julga o senhor dos outros não deixa de ser tão escravo quanto eles”<sup>26</sup>.

Podemos usar este pensamento de Rousseau, para explicarmos as relações durante os jogos nas arenas. Sabendo que o Imperador ou algum outro membro da alta hierarquia romana teria o poder de “voto”, sobre a vida dos gladiadores, caso estes perdessem o combate, nos possibilita pensar nas arenas lotadas, ou até mesmo no Coliseu com os seus cinquenta mil lugares ocupados. Por uma questão óbvia quem determinava o resultado dos combates, muitas das vezes, era o próprio público que se manifestava a favor ou contra os combatentes derrotados, levando os “juizadores” a apenas confirmarem a vontade da arquibancada, caso contrário, eles perderiam prestígio perante o povo romano.

Os imperadores sabiam a relevância política deste momento, e aproveitavam-se dele. Alguns buscaram aproximar a imagem dos gladiadores vitoriosos a sua própria, a ponto do Imperador Cômodo, organizar, no ano de 192 d.C., uma série de jogos, com duração de duas semanas, participando pessoalmente deles, usando roupas e armas semelhantes às de Hércules, pois ele acreditava que era uma “reencarnação” do próprio herói da mitologia grega, *Herakles*. Inclusive comparecendo ao senado vestindo essas roupas<sup>27</sup>.

A ordem imposta na arena, o total controle do patrocinador dos duelos e a ritualização de um processo caótico e sangrento faziam alusão a algo maior, às regras do reino impingidas à sociedade. (WILMOTT, 2009, p.12)

<sup>26</sup>ROUSSEAU, Jean Jacques. *O Contrato Social*. São Paulo: Martins Claret, 2011. p. 17

<sup>27</sup>Dados retirados de <http://www.dec.ufcg.edu.br/biografias/LuciusAA.html>, em 23/02/2014.

O arqueólogo britânico, Tony Milmott, escreveu a obra *The Roman Amphitheatre in Britain*. A partir desta obra, ele escreveu um artigo para a Revista BBC História, onde destacou a seguinte frase: “Figuras políticas rivais patrocinavam ambos os tipos de sangrentos shows, disputando quem fazia a mais épica apresentação, tudo para obter votos”.

Mas este aspecto das *Munera* foi empregado apenas no período republicano, até o filósofo e político, Marco Túlio Cícero, implantar a lei que proibia a promoção de jogos, dentro de dois anos, por parte daqueles indivíduos que iriam se candidatar a um cargo público<sup>28</sup>. Separando assim, os duelos das campanhas políticas.

No nosso período de pesquisa, as relações políticas com os jogos, ganham um caráter de espetáculo, com as *Munera* durando dias inteiros, como já havia dito aqui, com a chancela do Imperador.

Durante o reinado de Augusto, rigorosas regras foram criadas a respeito dos jogos cênicos. O objetivo era, acima de tudo, garantir que os eventos proporcionados por ele fossem os mais extravagantes do Império. E, assim, por volta do ano 22 a.C., os espetáculos já estavam quase que totalmente sob o controle do Imperador. (WILMOTT, 2009, p.15)

Seguindo o que foi apresentado pela Dr<sup>a</sup> Renata Senna Garraffoni, em seus estudos sobre os gladiadores, é possível compreendermos a dinâmica dos jogos gladiatórios, através dos conceitos de fama e infâmia, que foi desenvolvido pelo historiador Thomas Weidemann, em sua obra *Emperors & Gladiators*<sup>29</sup>.

Weidemann defendia que o gladiador era um infame, um morto social, mas que teria a chance de conquistar *status*, de acordo com suas habilidades e vitórias nos jogos, sendo assim, somente sua exposição e vitórias na arena, fariam um gladiador

---

<sup>28</sup>“Isso aconteceu até o ano de 60 a.C., quando o filósofo, orador e político, Marco Túlio Cícero introduziu uma lei para proibir aqueles que tinham vida pública de promover *Munera* durante os dois anos anteriores à candidatura”. WILMOTT, Tony. **Gladiadores: feras em combate**.(in)Revista BBC História. Ano 1, Edição 3. p. 15.

<sup>29</sup> WEIDEMANN, Thomas E.J. *Emperors and Gladiators*. New York: Routledge, 1995.

deixar de ser um homem (ou mulher<sup>30</sup>) sem reputação, tornando-o um homem de fama (renomado).

Estes conceitos desenvolvidos por Weidemann partem do princípio de infâmia, presente na legislação romana, que impunha restrições jurídicas e políticas. Sendo considerados infames aqueles que exerciam determinadas funções, como: atores, prostitutas, donos de bordeis e os gladiadores. Todas forçadas as condições de seres humanos sem prestígio ou renome.

Partindo dos estudos de Thomas Weidemann e de Garraffoni, percebemos que o gladiador tinha a possibilidade de conquistar prestígio e liberdade, de acordo com o seu desempenho na arena. Sendo julgado como homem de prestígio ou não, por aqueles que o assistiam das arquibancadas e sendo de certa forma aprovado pelos homens da tribuna de honra.

A admiração que os imperadores romanos tinham pelas *Munera*, é um fato de extrema importância para esta pesquisa. Partindo do filme, *O Gladiador*, de 2004, onde temos o personagem representativo do Imperador Cômodo, que era um fanático pela vida gladiatória, chegando a entrar na arena durante combates e comparecer ao Senado, vestido com armaduras e equipamentos de um *Murmillio*.

Como a própria professora Renata Garraffoni, nos mostra em sua Tese de doutorado, apresentada na UNICAMP<sup>31</sup>, o centro da arena podia ter a presença de membros do alto escalão da sociedade romana (além do próprio Imperador). Esta prática acabou sendo, por vezes, proibida, para inibir a presença destes membros em combates e sua “transformação” em gladiadores.

Não podemos esquecer que tal fascínio perpassava as camadas sociais, em diferentes épocas há leis que proibem membros da elite de se tornarem gladiadores, o que nos faz pensar que a prática não era tão incomum. Há,

---

<sup>30</sup>“Além dos *auctorati*, em finais do século I e início do século II d.C., um outro fenômeno ganha espaço nas arenas: a presença das mulheres.” GARRAFFONI, Renata Senna. Idem. 2004.

<sup>31</sup> A Tese intitulada “Técnica e destreza nas arenas romanas: Uma leitura da gladiatura no apogeu do Império”, foi defendida em fevereiro de 2004, na Universidade Estadual de Campinas, sob a orientação do Prof<sup>o</sup>. Dr<sup>o</sup>. Pedro Paulo Funari.

também, momentos em que era permitida a realização de espetáculos nos quais senadores ou cavaleiros desciam às arenas não eram tachados de infames. (GARRAFFONI, 2004)

Buscando objetos da cultura material, para pensarmos melhor o que foi apresentado até agora, foi possível encontrar alguns artefatos romanos, ligados diretamente aos gladiadores e aos jogos.

Encontrando assim, lapides, epígrafes e grafites, afrescos, lamparinas, crateras e ânforas (vasos), mosaicos, elmos, *gladius* e estatuetas. Entre estes artefatos, escolhemos três deles, cada um com a sua importância para entender esta pesquisa e para que as pessoas que entrarem em contato com eles, imediatamente percebem a importância dos jogos gladiatórios, através deles.



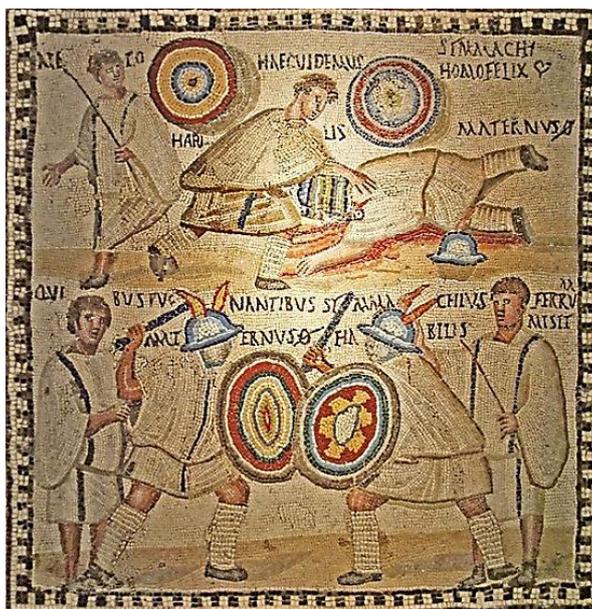
Elmo de *Murmillo*, encontrado em Pompéia, datado do século I d.c.

O primeiro deles é um Elmo artisticamente elaborado, encontrado em Pompéia e datado do século I d.C., exatamente pelos seus detalhes artísticos, representativos da religião romana, que este capacete nos atrai, pois é um capacete de um *Murmillo*<sup>32</sup>,

---

<sup>32</sup> Classe de gladiadores, que carregava um grande escudo numa mão e na outra uma espada curta. Seu capacete se assemelhava a um peixe. Os *Murmillos* eram os oponentes dos *Thraex* e dos *Hoplomachus*.

um dos equipamentos mais reproduzidos nas imagens de gladiadores até os dias de hoje. Mostrando a sua marca na história ocidental, sendo representado de tempos em tempos, como símbolo dos gladiadores, muitas vezes utilizando o Elmo para qualquer tipo de gladiador, somente para mostrar que aquele é um gladiador.



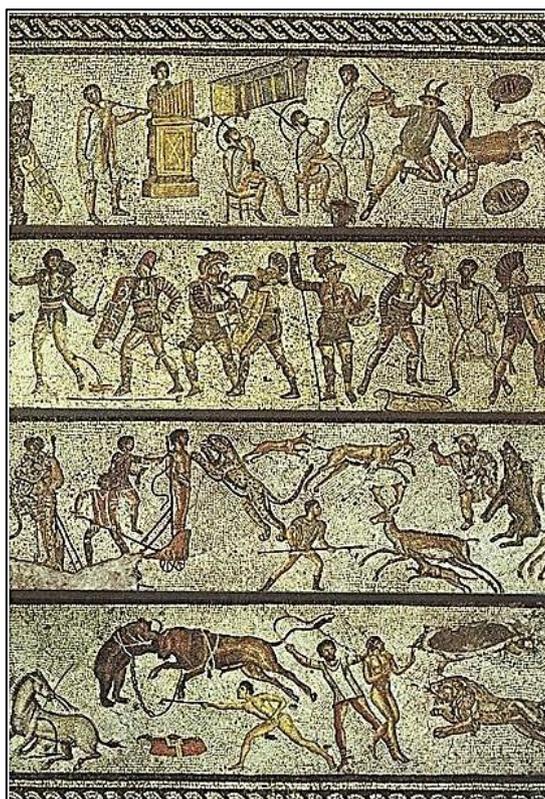
Mosaico, representando um combate gladiatório, encontrado na Via Ápia.

O segundo objeto é um mosaico, encontrado na Via Ápia<sup>33</sup>, dividido em dois planos paralelos, o plano mais baixo mostra dois gladiadores, frente a frente, ambos da mesma classe, acompanhados por dois árbitros. Mas curiosamente, a imagem do plano superior, já nos diz o resultado da batalha, pois podemos observar um dos oponentes caído ao chão e logo acima dele, os nomes dos dois combatentes e as representações que indicavam quem havia ganhado e quem era o perdedor morto na arena.

Este mosaico é um dos mais famosos, pois nos mostra os personagens antes do combate e nos diz o resultado do conflito. Porém um mosaico, não era algo simples de

<sup>33</sup>Estrada romana que sai de Roma, atravessa Cápuia, Benevento e Taranto, até Brindisi. Construída entre 312 a.C. e 264 a.C.

ser feito, ainda mais sendo muito bem colorido, como este da Via Ápia. Acreditamos que este tipo de objeto não era produzido para a baixa hierarquia romana, já que os grafites eram mais rápidos e fáceis para informarem resultados de combates, nas paredes romanas. Os mosaicos (principalmente os de gladiadores e de *munus*) eram e são painéis para relembrar uma grande vitória, um herói, uma divindade ou um grande combate que ocorreu.



Mosaico, representando a maioria dos eventos que ocorriam na arena romana, encontrado na Líbia e datado do século II d.C.

Por isso, o nosso ultimo objeto, é interessantíssimo, pois também é um mosaico, mas diferente do anterior, este não representa somente o combate entre dois gladiadores. O Mosaico de Zliten<sup>34</sup>, encontrado na Líbia, foi produzido no século II d.C. e representa os jogos gladiatórios, desde as apresentações musicais e teatrais até

<sup>34</sup> O mosaico leva o nome da cidade onde foi encontrado, no norte da África.

os combates entre gladiadores e as *Venatios*<sup>35</sup>, com combates entre feras selvagens e condenados sem qualquer equipamento adequado ou preparo físico.

Este último mosaico por ter sido encontrado em uma província na África do Norte, só confirma a importância e a dinâmica das *Munera*, dentro do Império Romano, saindo das fronteiras latinas e atingindo outros locais do território dominado pelos romanos. Este mosaico, ricamente trabalhado e colorido, foi encontrado dentro de uma *Villa* romana, a *Villa di Dar Buc Amméra*, próxima a famosa cidade Lepits Magna<sup>36</sup>, na Líbia. Levando mais uma vez a crer, no facinório da alta hierarquia romana, pelos jogos das Arenas.

## CONCLUSÃO

Seguindo os estudos historiográficos, os conceitos elaborados para compreender melhor o processo histórico e estudando as fontes de cultura material, é claramente possível entendermos que os jogos representavam a cultura do Império Romano. Influenciando todos os níveis da hierarquia romana.

Trabalhando com o conceito desenvolvido por Thomas Weidemann, em conjunto aos estudos da professora Renata Garraffoni, é possível percebermos as relações entre os gladiadores e os imperadores romanos, e como esta relação se dava através de um processo de valorização da imagem de ambos. Quando conhecemos histórias como a do Imperador Cômodo que se envolvia com as *Munera*, a ponto de entrar em combate com gladiadores em arenas. Entendo que mesmo sendo escravos, os gladiadores tinham nas arenas, uma chance de conquistar sua fama (seu prestígio perante a sociedade romana) e até mesmo sua liberdade.

Mas só é possível compreender este tipo de processo, entre a transformação da infâmia do gladiador em fama e renome, quando nós buscamos entender os jogos

---

<sup>35</sup> Eram combates contra animais selvagens. Essas caçadas geralmente eram feitas pela manhã (geralmente), antes dos combates gladiatórios, sendo utilizado também para a execução pública de condenados, geralmente após o combate gladiatório.

<sup>36</sup> Era a terceira cidade mais importante do Norte da África Romana.

gladiatórios através da lente do mundo lúdico, assim, é de grande ajuda, o conceito desenvolvido pelo historiador Johan Huizinga, que nos apresentou o *Homo Ludens*, onde podemos enxergar o jogo como um elemento da cultura.

Com esta pesquisa, é possível destacar não só a importância dos jogos para a manutenção dos poderes em Roma (e em todo o império). Podendo ser destacados os trabalhos elaborados em mosaicos e armaduras. Que preservam a memória das batalhas, mostrando de qual classe aquele gladiador pertencia, ou qual gladiador saiu vitorioso em combate e até mesmo como eram realizados os grandes festejos das arenas, em diversas partes do Império.

Por fim, ousou afirmar, que a vida de gladiador e os jogos nas arenas, não eram somente isso. Esta batalha da infâmia contra a fama dentro da arena, e as relações entre os imperadores e a alta hierarquia para usarem a imagem e a força daqueles gladiadores vitoriosos em combate, aproveitando da sua fama, para conquistar carisma ou outros poderes. Mas podemos ter certeza de uma coisa: “Por meio dos registros que encontramos nas paredes pompeianas os gladiadores se humanizam, tornam-se pessoas com nomes próprios, com carreiras, sonhos e desejos.[...] Sejam livres, libertos ou escravos, vencedores ou perdedores, *essedari*, *mimillonis*, *retiari* ou *thracas*, estes homens tiveram suas carreiras e nomes imortalizados nestes grafites”(GARRAFFONI, 2004)<sup>37</sup>.

---

<sup>37</sup>Quando Garraffoni fala sobre os grafites escritos nas paredes de Pompéia, pelos próprios gladiadores e lapides erguidas por amigos ou parentes em que é possível perceber um orgulho pela “profissão” de gladiador. GARRAFFONI, Renata Senna. Idem. 2004. p. 215.