

## **Gladiadores: símbolos do poder imperial romano.**

*Kimon Speciale B. Ferreira\**

---

Este artigo busca retomar aspectos que foram discutidos em nossa monografia intitulada para obtenção do bacharelado em História realizada no Instituto de Filosofia e Ciências Sociais, sob a orientação da Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Norma Musco Mendes e com o auxílio da bolsa de iniciação científica PIBIC – CNPq.

Os espetáculos da gladiatura são permeados por distintos elementos culturais que perpassam toda a estruturação da sociedade romana. Torna-se relevante, portanto, compreendermos, mesmo que de forma breve, a importância exercida por esta específica prática cultural nos diferentes âmbitos, seja este: religioso, político, social ou econômico.

O surgimento dos Jogos de Gladiadores demonstra seu estreito contato com a religiosidade presente na sociedade romana; proveniente de um ritual funerário aristocrático da sociedade Etrusca, os combates eram realizados por prisioneiros de guerra próximos às tumbas e serviam como uma homenagem ao morto pela proeminência exercida na comunidade e como forma de apaziguar as divindades Manes<sup>1</sup>. Segundo Kohne e Ewigleben, este significado “é revestido de simbolismo religioso uma vez que pode ser entendido como uma substituição do sacrifício humano como uma oferenda ao morto. Correspondia à idéia de verter sangue humano ao lado do túmulo do morto que existia em muitas culturas do Mar Mediterrâneo” (KOHNE. E. & EWIGLEBEN. C. 2001:11).

A necessidade simbólica de verter o sangue ao solo permaneceu presente durante todo o período da existência dos combates. Esta conexão física com o solo pode ser

compreendida conforme concepção de Huizinga acerca do aspecto lúdico observado nos combates gladiatoriais. Segundo este autor, o aspecto lúdico presente nos combates é responsável por gerar prazer e divertimento para a sociedade, no entanto, possui também uma função sacra, que é cercada de gestos e rituais e tem como objetivo manter a ordem social e universal.

As arenas e os foros utilizados para os combates mantêm visível um forte traço de religiosidade, que é demarcado pela proximidade com os edifícios sagrados ou pelo anexo a templos. Os Jogos, que inicialmente, eram utilizados como forma de apaziguar as divindades Manes, e conservam o caráter honorífico para com as demais divindades do panteão romano.

Os festivais romanos eram divididos em ciclos nos quais eram celebradas as principais atividades romanas: a guerra, o trabalho da terra, a fertilidade, a vida social, a selvageria. Os ciclos de festivais romanos podem ser divididos pelos períodos referentes à colheita, plantio dos grãos e todas as atividades relacionadas às reservas alimentícias ocorridas entre Abril e Agosto (Cerialia, Consualia); à celebração do período da guerra (Equirria, Festival de Marte) ocorrido entre Março e Outubro; e o período consagrado à vida em comunidade ocorrido entre Setembro e Fevereiro onde são celebrados os Jogos Romanos e Jogos Plebeus consagrados a Júpiter. Paralelamente a esses festivais, eram celebrados cultos públicos ou domésticos relacionados à vida familiar (Matronalia, Festival de Vênus) e ao culto dos mortos (Lemuria, Parentalia).

As cerimônias dos Jogos eram iniciadas por uma pompa, uma procissão solene semelhante à cerimônia romana do triunfo decretado pelo senado aos magistrados que houvessem terminado uma campanha militar com vitória significativa<sup>2</sup>.

Nos Ludi Romani, realizados entre 05 (cinco) e 19 (dezenove) de Setembro, comemorava-se o aniversário do templo de Júpiter. Os festejos eram iniciados com

um banquete em homenagem à divindade para os magistrados e sacerdotes. Posteriormente, uma procissão, que ia do Capitólio ao Circo representava a hierarquia da sociedade romana<sup>3</sup>, a procissão terminava com o sacrifício de bois e era instituído o início dos Jogos.

Os combates eram cercados de rituais e severas regras que visavam o equilíbrio da disputa. A audiência era fundamental para a atuação dos gladiadores na arena e esta interação entre gladiadores e audiência estava fundamentada na técnica, na coragem, na habilidade e na destreza demonstrada pelos combatentes.

Ao serem utilizados como punição exemplar para os criminosos, os combates mantinham seu significado religioso, já que o crime cometido significava uma desordem social, contra os cidadãos e contra a sociedade, feria a ordem compartilhada pelos deuses tutelares, tornando-se por isso um sacrilégio. Logo, ao rejeitar a ordem da humanidade, o criminoso tinha sua vida consagrada aos deuses, e por ser desprovido da dignitas<sup>4</sup>, os mesmos podiam ser usados legitimamente nos espetáculos.

Houve um firme propósito de fazer da morte dos condenados um espetáculo de caráter exemplar revestido de simbolismo religioso e de dominação, cuja função reforçar, manter, ratificar as relações de poder. Era preciso que publicamente fosse assegurada a restauração da ordem social que fora abalada pela imputação da pena apropriada. Devemos nos afastar dos estigmas construídos ao longo da História, no sentido de relacionar esta prática com o sadismo, a sanguinolência, a adoração da violência. Não há culto à violência e, sim, a valorização da arte belicosa do ser humano e da sobrepujança romana sobre os demais povos; existe uma gana incondicional pela redenção através do sacrifício.

A imposição da dor física era uma forma de fazer com que o criminoso experimentasse sofrimento proporcional à dor que o crime havia causado à vítima,

aos seus familiares e à ordem pública como um todo. A publicidade do sofrimento, intencionalmente cruel e perverso, era representada pela agonia da arena e pela exposição dos corpos mutilados que continham uma inscrição que mencionava o crime cometido.

O papel social dos jogos está intimamente relacionado com a formação do ethos social e a ideologia da glória e do prestígio, vinculado à vitória militar, à demonstração da riqueza, popularidade e prestígio sócio-político. Os espetáculos oficiais desempenharam um papel de destaque no contexto político social do cotidiano da cidade de Roma e das demais províncias do Império.

Através dos jogos e das festas públicas os distintos grupos sociais se relacionavam. Os líderes demonstravam sua sapiência e atilamento de discurso - sobretudo sua popularidade -, preocupados em oferecer um espetáculo digno aos concidadãos e receber prestígio do Estado e também dos magistrados; e o povo, sua respectiva importância no papel de cidadão. “Todos sabiam que a carreira política de um homem público dependia, entre outras coisas, da quantidade e da qualidade dos espetáculos por ele oferecidos à cidade” (CORASSIN, 2000:120).

Os Jogos de Gladiadores, e os espetáculos em geral, foram financiados, econômica e simbolicamente, por imperadores, magistrados, e por membros das elites locais provincianas que buscavam a manutenção e a expansão de seu poder e prestígio pessoal através da possibilidade de divulgação de suas realizações presente nos mesmos.

A mensagem visual apresentada nos combates nos remete ao sistema de representações que definiam o cidadão romano, e conseqüentemente, o projeto imperial romano iniciado por Otávio Augusto no século I a.C..

Uma sociedade altamente militarizada como a romana necessitava de oportunidades que demonstrassem aos cidadãos e aos estrangeiros presentes às arenas seu poderio bélico, sua repugnância à covardia e à rendição, sua coragem e honra, através da destreza, técnica e habilidade apresentada pelos combatentes. Compreendemos este simbolismo presente nos Jogos como mensagens visuais para a população, já que demonstram entre outros signos a conquista frente aos demais povos – que eram trazidos e representados nas arenas como categorias de combatentes<sup>5</sup> – e mantêm viva a historicidade do povo romano através de representações de batalhas antigas.

Acreditamos que os Jogos de Gladiadores possuem este caráter de absorção de práticas que integram os povos e servem como transmissores do projeto imperial romano, pois, frente a uma população iletrada, é através de símbolos e mensagens visuais, que se torna possível transmitir e formar um pensamento do modelo de cidadão romano ideal, responsável pela criação do Império Romano.

Os anfiteatros tornaram-se locais de relacionamento entre os distintos grupos sociais. A “obrigatoriedade” da presença dos cidadãos romanos às arenas, aliado ao prazer proporcionado pelos combates entre homens bestializados cuja agonia na arena reforçava boa parte dos valores fundamentais sobre os quais os romanos construíram a ética civilizatória: a destreza; a habilidade; a audácia; a prudência; a bravura e o desprezo frente à dor e a morte como forma de recuperar a honra, foram importantes fatores que possibilitaram a difusão desta prática.

A exaltação da destreza e técnica do gladiador pode ser compreendida pela importância da belicosidade do ser humano e do militarismo inerente à sociedade romana. “O significado dos gladiadores para os romanos estava articulado a este sentido de identidade, sendo, portanto, altamente contraditório. Por um lado, eram degradados e humilhados e, por outro, eram glorificados e exaltado” (MENDES, 2000: 289).

Nas distintas províncias do Império Romano a presença da prática dos Jogos de Gladiadores nos permite identificá-los como um aspecto da Romanização, isto é, do processo iniciado com a mudança cultural estreado pelo domínio romano, através da relação entre a identidade cultural indígena, ou provincial, e a cultura imperial romana. Para isso, concordamos com Woolf quando este Romanização como um termo guarda-chuva capaz de abarcar os múltiplos processos de mudanças político, socioeconômicas e culturais multifacetadas em termos de seus significados e mecanismos, que necessitam de intensa circulação e inúmeras apropriações culturais.

A relação entre os romanos e os “outros” foi baseada em estratégias de “mestiçagem cultural”, sendo essa, aquela que visa à criação de lugares de ambigüidade, possibilitando o aparecimento de identidades fronteiriças e o desenvolvimento da prática de negociação cultural que pretende transcender as contradições dualistas (GRUZINSKI, 2001: 39).

A formação de novas colônias mostrou-se sempre aliada ao domínio militar e ao projeto Imperial romano. A presença dos veteranos das campanhas militares nas novas regiões dominadas como decuriões possui três características principais: 1) o controle militar da região; 2) a formação de uma nova elite local baseada nos ideais culturais romanos; e 3) o intercâmbio outrora existente entre a população local e esses militares, que em alguns dos casos ali permanecem longo período, podendo até mesmo ter constituído família.

A presença das elites formadas pelos veteranos militares do Império pode ser compreendida como uma forma de construção de uma nova identidade local proveniente de símbolos da identidade romana. O intercâmbio entre os locais e os militares romanos foi um importante agente deste processo de mestiçagem cultural, pois através das trocas culturais, e comerciais, as duas esferas – provincial e

romana - passaram a conviver permitindo a construção de novos significados e o surgimento de uma cultura mestiça.

A expansão dos Jogos de Gladiadores está intrinsecamente ligada ao desenvolvimento urbano das províncias e colônias dominadas. Compreendemos a cidade como uma instituição física, mas ao mesmo tempo simbólica, que nos remete ao Projeto Imperial Romano, pois os marcos espaciais urbanos: fórum, teatro, anfiteatro davam sentido à existência romana, representavam sua historicidade e ao serem propagados pelas províncias (seja por iniciativa estatal ou privada) agiam como fatores de identificação dos nativos com os símbolos coletivos do poder romano.

O papel da cidade e da urbanização no projeto imperial romano é importantíssimo, pois a cidade e a Res publica são concepções interligadas na mentalidade dos romanos. Isto é, a cidade não era formada apenas pelo conjunto de cidadãos ou dos atributos da cidadania. Ela era constituída por complexos conjuntos de representações, nos quais era possível identificar a manifestação dos valores e aspirações do cidadão romano.

Tornou-se, pois, imprescindível uma política de ordenamento espacial para integrar no território do Império os valores identitários da sociedade romana e de sua concepção de mundo. Logo, o ordenamento das civitas<sup>7</sup> tornou-se imprescindível, pois nela estavam reunidos os fundamentos da educação, da moral, da administração, da vida jurídica e da política no mundo. Os romanos se consideravam civilizados porque pertenciam a uma cidade, senão seriam selvagens / bárbaros. Era à cidade, enquanto forma básica de vida coletiva que os romanos deviam a sua existência, sua grandeza, suas prerrogativas jurídicas e políticas. Era o espaço fundamental para o exercício da humanitas e da romanitas (CIZEK, 1986: 49).

A fundação de uma cidade consagrava no espaço humano a soberania política e a pax deorum. Roma e suas “reproduções” (os distintos tipos de municípios romanos) não foram apenas aglomerações de casas e de templos, elas constituíram uma fração de território sagrado. Um espaço humano-divino que congregava o ethos e a visão de mundo dos romanos (GEERTZ, 1989: 143).

Logo, parece-nos evidente que os marcos espaciais urbanos fórum, teatro, anfiteatro, circos, termas, basílicas, templos, estátuas, arcos, muralhas, villae davam sentido à existência dos romanos, representavam a sua historicidade e os identificavam como os representantes da ética civilizatória. Constata-se a intencionalidade imperial, pois desde Augusto desvelamos a determinação de construir o ideal de como o cidadão romano deveria se comportar e atuar no marco da vida urbana. Tal postura foi seguida pela dinastia dos Flávios e dos Antoninos.

A urbanização das regiões conquistadas e dos povos dominados faz parte do projeto imperial romano de levar às sociedades bárbaras a civilização, a cultura e a historicidade da sociedade romana como forma de legitimar seu domínio. Assim, a fundação de uma cidade ou a transformação de um aglomerado nativo em cidade, constituía um ato capital do ponto de vista político, mas, também, em relação à mentalidade romana.

O ideal comportamental de como o cidadão romano deveria se portar e atuar na vida urbana foi assumido pelas elites locais de acordo com a expansão da cidadania romana aos habitantes dos municípios depois de servirem ao governo local em cargos públicos.

Por um aspecto pertencer ao povo dominante, reduzia o sentimento de inferioridade e de subordinação inerente aos conquistados e conferia prestígio sócio-político para a reprodução de status. Por outro lado, obrigava a pessoa a agir com benemerência



buscando a manutenção da ordem, do enriquecimento e glória do município e, conseqüentemente, do Império.

O desenvolvimento e expansão da urbanização e da prática cultural intitulada Jogos de Gladiadores pode ser comprovado por um processo de apropriação pelas elites locais dos considerados padrões culturais romanos, e sua resignificação como uma representação de status e prestígio, requisitos fundamentais para a reprodução social local.

Através destas apropriações as elites locais<sup>8</sup> obtiveram uma forma de manter e legitimar seu domínio político frente às classes menos abastadas. Esta apropriação tornou-se possível a partir do aumento do capital simbólico obtido por esta elite através do oferecimento de festas e espetáculos.

A presença dos Jogos de Gladiadores nas distintas províncias do Império Romano pode ser identificada como uma busca pelo sentimento de pertencimento ao ideal de ser romano proposto pelos imperadores, e objetivado pelas elites locais. Através da manutenção desta prática as elites foram capazes de manter boa relação diplomática com Roma e as demais províncias, e sua posição de prestígio frente à população local.

A título de conclusão evidenciamos que a utilização de práticas específicas romanas, especificamente os Jogos de Gladiadores, fez parte do projeto imperial romano iniciado por Otávio Augusto, o qual foi resignificado e reinventado pelas elites locais.

Contudo, mesmo com as resignificações propostas pelas e para as elites locais, os Jogos de Gladiadores mantiveram papel relevante na difusão de características primordiais da sociedade romana, seja através da necessidade de um ambiente físico “próprio” – o anfiteatro - que agia como local de identificação com preceitos

inerentes à identidade imperial romana; seja através do “ambiente simbólico” – a arena – que era composto pela mensagem visual transmitida no decorrer dos combates, e dos espetáculos em âmbito geral.

### **Referências Bibliográficas.**

BARTON, C. A. *The Sorrows of the Ancient Roman: the gladiator and the monster.* Princeton: University Press, 1996.

CIZEK, E. *Mentalités et Institutions Politiques Romaines.* Paris: Fayard, 1986.

CORASSIN, M.L., Edifícios de espetáculos em Roma, in: *Clássica*, S.P., vol. 9/10, 2000, pp. 119-131.

GARRAFONI, R.S. *Bandidos e Salteadores na Roma Antiga.* São Paulo, Editora Annablume/FAPESP, 2002.

GARRAFONI, R.S. *Gladiadores romanos: Alguns aspectos dos espetáculos na arena nos primórdios do Principado.* In: *Semina: Ciências Humanas e Sociais*, Londrina, v. 23, p. 101 – 106, set. 2002.

GARRAFONI, R.S. *Hierarquias e conflitos: repensando os anfiteatros romanos no início do Principado.* In: *História: Questões e Debates*, Curitiba, n.41, p. 45-56, 2004.

GARRAFONI, R.S. *Gladiadores na Roma Antiga: dos combates às paixões cotidianas,* São Paulo, Editora Annablume / FAPESP, 2005.

GEERTZ, C. *A Interpretação das Culturas.* Rio de Janeiro: Livros Técnicos, 1989.

GRUZINSKI, S. *O Pensamento Mestiço.* São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

HARRIS, W.V. *Guerra e imperialismo en la Roma Republicana. 327 – 70 a.C.* México: Siglo Vientiuno Editores, 1979.

KOHNE, E. & EWIGLEBEN, C. (ed.). *Gladiators and Caesars.* California: University of California, 2000.

MENDES, N. *Feriae Romani: Discurso Imperial Romano.* IN: *Revista PHOÏNIX.* Rio de Janeiro: Sette Letras, 2000.

MENDES, N. *Romanização, navegação e comércio no litoral do Algarve.* IN: *Revista PHOÏNIX.* Rio de Janeiro: Sette Letras, 2001.



**NEArco – Número I - Ano II – 2009 - ISSN: 1982-8713**

MENDES, N. Reflexões sobre a Romanização de Balsa. IN: Revista PHOÏNIX. Rio de Janeiro: Sette Letras, 2002.

SILVA, T.T. Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais. Petrópolis: Vozes, 2000.

WIEDEMANN, T., Emperors and gladiators, London: Routledge, 1995.