

A FIGURA DO GLADIADOR

entre a literatura latina e o *Kolossal* histórico romano

Mônica Costa Vitorino
UFMG

RESUMO

A tradição dos filmes históricos que focalizam a figura do gladiador e dos jogos gladiatórios demonstra que para esse tipo de produção, preocupada especialmente com o entretenimento, é difícil a abordagem de certas questões concernentes à problemática dos jogos e ao seu papel na sociedade romana.

PALAVRAS-CHAVE

literatura latina, filme histórico, jogos gladiatórios, sociedade romana antiga

Na vasta produção de filmes históricos, que engloba os mais diversos períodos, o número de filmes que tratam de acontecimentos ambientados na antiga Roma ocupa uma posição de relevo. Os assuntos inspirados na antiga Roma não parecem tão recuados no tempo a ponto de serem considerados mito, nem tão recentes a ponto de restringirem completamente a prática de licenças históricas, muitas vezes produtora de representações enganosas e outros equívocos.

O reaparecimento de grandes produções cinematográficas que focalizam aspectos do mundo antigo, as quais vinham se tornando bastante raras nos últimos anos, demonstra o quanto os recursos cinematográficos hoje disponíveis podem ser eficazes para apresentar não apenas os conflitos históricos dos grandes personagens mas também aspectos do cotidiano do homem comum, recriando para o espectador atual um quadro bastante sugestivo e atraente, realizado com uma minuciosa riqueza de detalhes. Esse tipo de filme, certamente, não tem origem do nada, sendo possível enumerar uma série de livros dedicados a argumentos de história romana que foram as fontes utilizadas pelos cineastas atraídos pela representação do mundo clássico. Entre os romances mais conhecidos podem ser citados *Os últimos dias de Pompéia* de Edward Bulwer-Lytton, *Quo vadis?* de Henryk Sienkiewicz, *Ben Hur* de Lewis Wallace e *Spartacus* de Howard Fast. O recurso constante a romances, geralmente best-sellers, torna evidente que não existe uma preocupação, por parte de diretores e roteiristas, em recorrer diretamente a fontes históricas, ou seja, aos autores de literatura clássica que abordam direta ou indiretamente a matéria tratada. Para os cineastas, a pesquisa histórica consiste principalmente em extrair algum sentido desses romances e não reunir evidências textuais antigas.

Essa opção de produzir o roteiro de um filme histórico a partir de um romance comporta uma transposição da estrutura narrativa de tipo épico, geralmente adotada

em obras do gênero, para a tela do cinema. Deste modo realiza-se uma reconstrução do passado absolutamente áulica, de onde emerge a figura do herói, geralmente contraposta à de um vilão, a cujos atos é atribuída a decisão dos grandes acontecimentos históricos representados na película. Um dos exemplos mais recentes da exploração desse filão é constituído pelo filme *Gladiator*, de Ridley Scott, grande sucesso nas salas de exibição, que retoma um *topos* muito utilizado anteriormente pelo cinema: a figura do gladiador e os jogos gladiatórios.

Os combates dos gladiadores (*munera gladiatoria*) originaram-se, segundo a grande maioria dos estudiosos,¹ dos antigos ritos fúnebres etruscos. Um afresco etrusco de Tarquínia apresenta homens, prisioneiros ou escravos, condenados a serem sacrificados sobre a tumba de um morto para lhe dar força depois da morte.²

Derivando-se dos sacrifícios dos funerais — na verdade o substantivo *munera* significava, na origem, as obrigações devidas pelos herdeiros de um morto — eram celebrados como um duelo no qual a morte de um dos combatentes era oferecida em sacrifício para aplacar os Manes, isto é, as almas dos antepassados dos mortos. Em Roma esses combates paulatinamente se dessacralizaram e, provavelmente em razão do prazer que suscitavam na plebe, o elemento ritual foi completamente suprimido. No fim do período republicano, os jogos gladiatórios transformaram-se em um grande espetáculo, em mais uma forma de divertimento de caráter oficial.

Os gladiadores eram escravos, prisioneiros de guerra, criminosos condenados pela lei denominada “ad gladium” ou até mesmo homens livres que tinham escolhido iniciar uma carreira em busca da fama e da riqueza, visto que, vencendo uma luta, um gladiador recebia bandejas de prata cheias de moedas de ouro e presentes preciosos,³ podendo assim acumular verdadeiras riquezas e depois de poucos anos viver de rendas.

Os gladiadores-heróis personificados no cinema não correspondem perfeitamente à figura histórica do gladiador. Lívio, o gladiador do filme *The fall of the Roman Empire*, de Anthony Mann, não declarada mas inegavelmente retomado por Ridley Scott em *Gladiator*, é um oficial romano cuja posição iminente de imperador designado converte-se em condição de prisioneiro, escravo e gladiador. Já no *Spartacus* de Stanley Kubrick assiste-se a um processo inverso de adequação histórica, pois Espártaco, ao contrário do que mostra o filme, não nasceu escravo, sendo na verdade um prisioneiro de guerra natural da Trácia.

É contudo interessante observar que, em alguns momentos, essas produções utilizam-se de dados históricos encontrados nos autores antigos, segundo os quais os gladiadores eram recrutados por um lanista, ou seja, por um proprietário de uma escola para gladiadores na qual eles se adestravam e se alojavam. Na maioria das vezes o próprio lanista, geralmente um ex-gladiador, treinava os combatentes. Era a esse profissional que se devia dirigir aquele que patrocinava um *ludus gladiatorius*, pois era o lanista quem providenciava tudo o que fosse necessário ao espetáculo, desde todos os diversos tipos de gladiadores até os escravos que retiravam os cadáveres da arena e que limpavam a areia suja de sangue antes do início de um novo combate.

¹ WEBER. *Panem et circenses*, p.20.

² ROBERT. *Les plaisirs à Rome*, p.88.

³ CARCOPINO. *La vita quotidiana a Roma*, p.276.

Peculiaridades dos jogos gladiatórios coadunam-se perfeitamente aos estereótipos enfatizados pela maioria dos filmes históricos. A organização dos jogos, por exemplo, demandava uma série de providências. Havia uma propaganda intensa. Descrições dos futuros combates escritos em cor por uma determinada categoria de escribas apareciam sobre lápides nas ruas principais. Para aguçar o interesse do público, diariamente anunciavam-se as competições através de correios postais. As listas eram reproduzidas, distribuídas ou vendidas pelas ruas. A grandeza do cerimonial manifestava-se já no dia precedente pois, na véspera dos combates, os gladiadores participavam de um banquete ao qual podiam assistir os torcedores. Aqueles que tinham intenção de no dia seguinte fazer apostas agrupavam-se em volta dos competidores para lhes avaliar a condição física.

Grandes esforços são dedicados à reconstrução das fontes figurativas e à criação de detalhes físicos realistas relacionados ao assunto ao qual o filme se refere, através dos quais se tenta conferir uma espécie de marca de autenticidade à reconstrução do passado. Essa preocupação torna-se evidente quando se observa na tela a caracterização dos diversos tipos de gladiadores em combate na arena, visto que existiam muitas categorias de gladiadores. Alguns destes eram denominados conforme a sua origem, como os samnitas ou os trácios; outros segundo as armas que utilizavam ou de acordo com a forma de combate. Assim os hoplitas revestiam-se de uma armadura pesada de ferro; os gauleses (*galli*) usavam um capacete, um escudo, um braçal e grevas (uma espécie de caneleira); os samnitas, quase nus, adotavam apenas uma espada curta e um escudo; os trácios usavam um pequeno escudo denominado parma, as caneleiras e um pequeno punhal recurvo; os mirmilões eram armados somente de espada e exibiam uma figura de peixe no elmo. Os essedários combatiam nos carros, vestidos de britanos; os bestiários assim eram chamados por combaterem contra as feras; por fim, os reciários, que vestiam uma túnica curta e um cinturão largo, armados de rede e tridente.

Além do cuidado demonstrado na caracterização dos figurantes no combate dos gladiadores, o próprio caráter monumental dos jogos apresenta inegavelmente elementos propícios aos objetivos sensacionalistas dos filmes históricos que, neste ponto, tentam reconstruir todo o aparato que acompanhava a realização dos jogos com uma grande riqueza de detalhes.

No dia dos jogos, os gladiadores desfilavam em uma parada vestidos de capas de cor púrpura, bordadas a ouro, e, quando se encontravam diante da tribuna imperial, saudavam o imperador com a célebre frase: *Aue imperator, morituri te salutant* (Ave imperador, os que hão de morrer te saúdam). Essa fórmula preanunciava o destino que, na grande maioria das vezes, era reservado àqueles homens.

O duelo entre os gladiadores prosseguia até que um dos dois fosse reduzido à impotência; nesse momento cabia ao organizador, magistrado ou imperador, decidir o destino do vencido, mas, na verdade, era a opinião da multidão que, na maioria das vezes, prevalecia. No anfiteatro o povo podia se vangloriar de ter poder de vida ou de morte sobre uma outra pessoa, e a decisão era tomada segundo o comportamento do gladiador durante a luta. Se o derrotado houvesse combatido bem e oferecido uma luta interessante, a multidão gritava: *Mitte* (Deixe ir!) mas, se havia se mostrado covarde ou simplesmente não havia agradado, era condenado à morte aos gritos de *Iugula* (Degola!). O próprio vencedor o matava e o corpo do vencido, assim que um

escravo mascarado de Caronte lhe houvesse dado o golpe de graça, era arrastado para fora da arena. Revolvia-se rapidamente a areia ensangüentada para que fosse dado início ao próximo combate.

É inegável o poder de sugestão que pode nascer da visão desse espetáculo e que, principalmente, o cinema, através dos seus próprios meios expressivos e dos sofisticados recursos técnicos à sua disposição, é capaz de reproduzir. Nos filmes históricos o aspecto sangrento desses jogos, tão de acordo com a exploração de cenas violentas que garantem o sucesso comercial de tantas produções atuais, é exacerbadamente salientado, sendo que a busca de fortes emoções e o interesse voltado ao entretenimento deixam pouco espaço ao exame de certos aspectos que envolviam esses espetáculos.

Muitos daqueles que se dedicam ao estudo da sociedade romana, dos quais se esperaria uma posição mais científica na análise de certos fenômenos, e também a maior parte dos autores de obras de ficção ligadas à antigüidade limitam-se a fazer uma narrativa passional dos jogos e a análise dos espetáculos gladiatórios como uma manifestação da crueldade da mentalidade romana. Apesar de ser indiscutível o aspecto sangrento dos jogos, não se pode negar o prestígio que gozavam junto à população. Os cidadãos não exigiam somente a organização dos jogos pelo imperador, mas pretendiam que ele próprio estivesse presente no seu desenrolar, que lhes assistisse e principalmente que demonstrasse visível prazer juntamente aos outros.

A interpretação dos jogos como uma sádica diversão da plebe é simplista e redutiva, principalmente porque nem todos os que dela faziam parte podiam dar-se ao luxo de assistir aos jogos. Essa interpretação fundamenta-se em uma longa tradição que apresenta um quadro absolutamente falso sobre a vida dos pobres na Roma Imperial: o famoso *panem et circenses*, extraído a partir de um verso do satírico Juvenal (X, 80-81). Essa fórmula é usada para simbolizar a política dos imperadores romanos em relação aos seus súditos para descrever um sistema sobre o qual se apoiava uma grande parte da potência do império. De um lado estavam as distribuições gratuitas de trigo, às vezes completadas por somas de dinheiro; do outro os grandiosos espetáculos que serviam para distrair o povo, desviando-o do interesse pela política.

Essa visão do *panem et circenses*, embora ainda hoje seja reproduzida por alguns pesquisadores,⁴ deve ser abandonada, já que facilmente é possível constatar que o número dos beneficiários da distribuição do trigo (*frumentationes*) era limitado, não ultrapassando 200.000 cidadãos e a ração de trigo recebida era de cinco *modii* (aproximadamente 21 litros), quantidade insuficiente para a alimentação de uma família. Não era também através da módica espórtula, contribuição em dinheiro, que a massa de cidadãos podia se sustentar.⁵ Além disso a capacidade de público das construções que sediavam os espetáculos não era bastante ampla para abrigar todos os cidadãos. O Coliseu, por exemplo, comportava somente 50.000 espectadores.

A plebe portanto devia desenvolver atividades que lhe garantisse a sobrevivência e o lazer. Os mecanismos demasiadamente valorizados pela fórmula *panem et circenses* não eram decisivos para os pobres conseguirem o alimento e a diversão.

Recentemente, estudiosos de história antiga⁶ têm reavaliado o significado dos jogos gladiatórios para toda a sociedade romana e contestam a opinião daqueles que

⁴ WALLACE-HADRILL. *Patronage in roman society*, p.69.

⁵ LE GALL. Rome, ville de fanéants. LE GALL. La "nouvelle plèbe" et la sportule quotidienne.

julgam esses espetáculos um passatempo desprezível e a paixão de uma plebe ociosa e parasitária, mas também o indício inequívoco da decadência política e moral de um povo que, perdidas as antigas liberdades republicanas sob o Império, era mantido a freio com esse grande divertimento.

Estudos recentes, fundamentados em novas interpretações dos jogos gladiatórios, com base em fontes antigas, demonstram que a arena é um assunto muito complexo e que exige um aprofundamento em todas as suas vertentes. A crítica superficial que se costuma fazer ao sadismo presente nos espetáculos, ao prazer mórbido dos espectadores, não se apresenta ao espírito de nenhum romano, filósofo ou não.

Interessante na abordagem dos jogos gladiatórios é verificar a opinião alguns escritores latinos sobre essa tradição romana. Cícero, em uma de suas obras filosóficas (*Tusc.* II, 41) afirma que estes são o mais belo exemplo do desprezo pela morte. Na visão de Plínio, o Jovem (*Pan.* 33), os jogos inflamariam a coragem, constituindo um exemplo positivo para o cidadão, pois mostrariam que o amor pela glória e o desejo de vencer podem residir até mesmo no corpo de escravos e de criminosos. Juvenal deplora a participação dos nobres e das mulheres nos jogos como combatentes, mas não censura os jogos em si. Um dos poucos a condenar esse tipo de divertimento, antes da difusão do cristianismo, foi Sêneca.

No cinema verifica-se que os diretores e roteiristas de filmes históricos propõem realizar uma dupla representação sobre o mundo antigo: uma implícita no texto de partida, recebendo o ponto de vista pretensamente histórico sobre o passado, outra derivada de uma tradição especificamente cinematográfica, a qual elaborou um conjunto de convenções sobre a antigüidade das quais a maioria dos cineastas jamais se afastou.

Todos os filmes que retomam personagens e episódios de Roma antiga passam a fazer parte daquele protótipo cinematográfico caracterizado pelo excesso, pelo extravagante, isto é, por aquela hipertrofia de todos os elementos compositivos que determinam a sua característica gandiloqüência. Observam-se alguns desvios entre o empenho genericamente histórico e a liberdade criativa que muitos diretores reivindicam, justamente para justificar algumas licenças nos confrontos dos documentos e das fontes.

A adoção de semelhante postura nos leva a pensar se realmente a pesquisa histórica direta das fontes é pertinente aos objetivos desse tipo de produção, se é legítima a avaliação de um texto artístico com base na sua fidelidade às fontes, na autenticidade das suas reconstruções históricas.

A imagem que geralmente tais filmes veiculam relaciona-se mais aos modelos de gosto codificados do presente do que àqueles aos quais um atento exame do passado remeteria. O que prevalece nestas produções é a ênfase dada a qualquer um dos elementos intrinsecamente ligados à própria estrutura do espetáculo, a qualquer elemento capaz de provocar no público alguma forma de emoção, de sensação, de sentimento, utilizando ao máximo todos os inúmeros recursos e artifícios que a arte cinematográfica sabe usar e conceber no intento de criar no espectador a ilusão de poder explorar um mundo e um tempo tão distantes que, no cinema, transformam-se em uma realidade próxima e familiar.



⁶ KYLE. Rethinking the roman arena: gladiators, sorrows and games.

ABSTRACT

The tradition of epic films that focus on the gladiator's figure as well as gladiatorial games has shown that this kind of production, which mainly emphasizes entertainment, turns out to be difficult approach regarding those questions related to problems of the games and their role in Roman society.

KEY-WORDS

Latin literature, epic film, gladiatorial games, ancient Roman society

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ATTOLINI, Vitor. *Lo spazio letterario di Roma antica*, IV. Roma: Salerno Editrice, 1999.
- BALSDON, J. P. V. D. *Panem et circenses. Hommages à Marcel Renard*. Bruxelles, 1969. p.57-60.
- CARCOPINO, J. *La vita quotidiana a Roma*. Bari: Laterza, 1994.
- LE GALL, J. Rome, ville de fanéants? In: *Revue des Études Latines*. Paris, n.49, 1971, p.226-277.
- LE GALL, J. La "nouvelle plèbe" et la sportule quotidienne. In: *Mélanges d'archéologie et d'histoire offerts à André Pignaiol*. Paris, 1966, p.1449-1453.
- KYLE, D. G. Rethinking the Roman Arena: Gladiators, Sorrows and Games (res.). In: *Ancient History Bulletin*. Calgary, n.11, 1997, p.94-97.
- ROBERT, J. N. *Les plaisirs à Rome*. Paris: Les Belles Letres, 1986.
- WALLACE-HADRILL, A. *Patronage in Roman Society: from Republic to Empire*. London-New York, [s.e.], 1989.
- WEBER, C. W. *Panem et circenses*. Milano: Garzanti Editore, 1986.