

Capítulo II

O desporto, entre o espetáculo e o mundo da vida

Um exercício do contemporâneo: breves apontamentos sobre o fenómeno desportivo romano

Pedro Braga Falcão

Universidade Católica Portuguesa

O mundo clássico como espaço para a interrogação

Um dos fascínios mais evidentes do mundo clássico, e que continua a reclamar a atenção sobre textos, culturas e monumentos cada vez menos visíveis na sociedade do nosso século, não é, paradoxalmente, o facto passado ou o seu aspeto terminado – simbolizado na imagem de uma ruína ou numa língua que já ninguém tem como nativa – mas mais precisamente a forma como o presente se relaciona com o passado. Não falamos, porém, na experiência e no conhecimento históricos como forma de matizar o presente, antecipando ou até prevenindo um mal futuro – um certo múnus divinatório que muitas vezes injustamente se imputa ao conhecimento histórico, quando amiúde são os fracos e imprevisíveis sortilégios das circunstâncias políticas, sociais, económicas ou ambientais que ditam o rumo dos acontecimentos. Não queremos com isto dizer – o que seria estranho da parte de um classicista – que conhecer o passado não nos possa levar a um outro estádio de consciência nas pequenas e grandes decisões das nossas vidas, quer íntimas, quer políticas. Em termos culturais, porém, fascina-nos muito mais a forma como o presente olha para o passado, e como esse olhar diz muito sobre o temperamento de quem olha e sobre a sociedade em que este vive. Em relação à religiosidade clássica, por exemplo, é um objeto de estudo *per se* refletir acerca da diversidade com que encarámos, ao longo da história, os polissémicos mitos greco-latinos: testemunhos pagãos e supersticiosos, simples histórias ou fábulas

inconsequentes, vestígios de uma beleza literária esquecida, arquétipos ou ruínas rituais, materialidades de uma cultura religiosa, ecos das neuroses e psicopatologias humanas. Essa diversidade de perspectivas, porém, diz por vezes muito mais sobre a cultura que as produz do que sobre a cultura que produziu originalmente tais mitos.

Como muito bem se tem sublinhado em relação aos clássicos, se no final do século XVIII e XIX a grande fonte de fascínio acerca da antiguidade clássica eram as ruínas dos seus templos, a exata pureza da sua arquitetura, a riqueza dos seus deuses, num depuramento quase fantasioso de uma Grécia tal como nunca existiu – que ainda se lê tão ingénua num autor como Fernando Pessoa e o seu Ricardo Reis – no século XXI já nos interessa muito mais uma ossada humana de uma região recôndita do império romano: o que comia, com quantos anos morreu, de onde veio. Mas o que dirá isso sobre nós, enquanto cultura?¹ Um mesmo passado, tanto imutável como inacessível, ou precisamente porque é inacessível, é escrutinado tanto por aqueles que buscam a resposta a uma angústia civilizacional perante a razão científica e a a-religiosidade moderna, como por estudiosos que procuram investigar como vivia um escravo no século III d.C., ou como vivia toda essa multidão ruidosa tragicamente silenciada pela literatura e pelas elites do mundo antigo.

É deste ponto de partida que nascem estas curtas reflexões; mais do que pensar sobre o fenómeno desportivo da antiguidade, e sobre o seu gesto desportivo, sobre o qual muito se tem produzido², exploraremos, enquanto filólogo, ou meramente enquanto alguém que teve e tem contacto com a história do mundo clássico, a própria génese de algumas perguntas com que questionamos este fenómeno da antiguidade e como, também no caso em análise, somos condicionados pela nossa própria experiência contemporânea. Sigamos, pois, esta linha de pensamento.

¹ Embora de um carácter sucinto e eminentemente didático, a curta introdução de M. Beard e J. Henderson (1995) é ainda um dos melhores exemplos deste tipo de perspectiva. Um bom texto nesse sentido será também o de C. Martindale e R. F. Thomas (2006).

² Da imensa literatura produzida sobre o assunto, salientamos as monografias de A. Futrell (2006) e D. Potter (2012), que foram, aliás, o ponto de partida para muita da informação que consta nas linhas seguintes.

O desporto hoje: *ludus* ou *agón*?

Quando iniciámos esta curta reflexão, e vítimas – talvez inevitavelmente, dado o pendor fortemente literário que ainda domina os estudos clássicos – de uma certa ideia da Grécia Antiga, subsidiária do romantismo britânico e alemão, de um Lord Byron ou de um Goethe, começámos precisamente por pensar em Píndaro e sobre a heroicidade do gesto atlético, sobre o qual já nos tínhamos debruçado noutros contextos, seduzido pela neblina criativa dos Jogos da Grécia Antiga, pela relação inextrincável entre desporto, corpo e religião, uma visão enublada – apesar de toda a investigação histórica e arqueológica modernas sobre o tema – pelo ainda encantatório apelo que a poesia arcaica grega nutre por todos esses atletas, celebrados pela lira. Mas, precisamente porque acompanhamos com alguma curiosidade o fenómeno desportivo contemporâneo, olhamos para esse estádio e somos forçados a desviar a atenção dos concorrentes, dos agonistas, para o público. Quem são, pois, essas pessoas que hoje enchem os nossos estádios, que se aglomeram, aplaudem e especulam sobre o desenlace dos acontecimentos? E quem eram essas pessoas que assistiam aos jogos da antiguidade, quais as suas motivações para ali estarem? O que esperavam ver? Essa curiosidade não é, pois, independente da cultura em que vivemos; advém precisamente de nos vermos imersos numa época da humanidade em que o desporto ocupa um papel predominante em termos mediáticos e sociais. Repare-se que já não basta à sociedade uma mera transmissão de um jogo; há toda uma panóplia de crónicas, reportagens, comentários, que se atropelam e multiplicam em mais de uma dezena de canais televisivos, numa corrente contínua e entorpecida de frases feitas, chavões e lugares-comuns que se prendem com a prática desportiva – no caso português, quase exclusivamente com o futebol. E embora essa avalanche seja facilmente reconhecida como excessiva ou até ridícula, o fenómeno já dura o tempo suficiente para o julgarmos algo característico da sociedade portuguesa, um mal necessário. Que relação terá isto, porém, com o mundo clássico? Precisamente porque nenhuma outra época histórica deu uma tal importância à competição desportiva como a antiguidade clássica (Potter 2012, *xxi* ss.). Daí que a nossa pergunta sobre o gesto desportivo na idade clássica seja condicionada pela nossa própria experiência quotidiana, de curiosidade intelectual: porquê? Porquê essa multidão? Como poderá a antiguidade clássica ajudar-nos a compreendê-la e como são as perguntas que

lhe fazemos condicionadas pelo nosso *kairós*? Não poderemos, naturalmente, dar uma resposta suficiente num texto curto desta natureza, mas apenas apontar para algumas (pouquíssimas) linhas de análise.

Começemos pela própria palavra «desporto». Grande parte dos equívocos em relação ao mundo clássico prende-se com categorias que consideramos unívocas e imutáveis, quando na realidade expressam realidades ambíguas e multifacetadas. Na realidade, não temos nenhuma palavra em latim ou grego que englobe toda a gama de sentidos que a palavra comporta em português – desde a sua aceção mais privada, de «exercício físico» até à sua manifestação cultural de «espetáculo». Na realidade, o que a palavra «desporto» expressa em português nem sequer foi ou é imutável. No século xv (segundo a datação sugerida no *Dicionário Houaiss*), a data em que a palavra entrou para a nossa língua pelo francês *déport*, do latim *deportare*, que deu também, por via erudita, o nosso vocábulo «deportar», o vocábulo queria na sua raiz dizer «o ato de levar de um lado para ou outro»; num gesto etimológico semelhante à etimologia da palavra «divertimento» (*dīs – vertere*), a palavra designava, pois, um episódio quotidiano que nos «transporta» para um outro estado, que nos aliena ou diverte, que nos distrai – um «divertimento». Essa perspetiva de base permite-nos traçar aqui uma fronteira – conquanto algo artificial, mas que tem sido várias vezes proposta ou sublinhada (Potter 2012, 180 ss.) – entre o temperamento grego e o romano, tendo como premissa que o presente texto aborda o desporto visto predominantemente enquanto espetáculo, e não na sua aceção de «exercício» ou «prática física», individual ou coletiva.

Atentemos em dois momentos desportivos públicos particularmente importantes na civilização grega e latina, correspondentemente os Jogos Olímpicos e os Jogos Romanos. Quanto aos primeiros, a primeira coisa a notar é que, em grego, para expressar aquilo a que nos referimos, não existe a palavra «jogo». Esse extenso conjunto de provas atléticas, realizadas num contexto religioso, diz-se simplesmente num neutro plural, *tà Olým̐pia* (τὰ Ὀλύμπια), «as coisas de Olimpo» e subentende *hierá* (ἱερά), ou seja, «as coisas sagradas de Olimpo». Em relação às provas propriamente ditas, elas são expressas pelo termo *agón* (ἀγών), «prova, luta, combate», e foca-se, portanto, na competição em si, no facto de os diversos concorrentes estarem numa relação *antagónica* (física ou artística, como no caso das competições musicais); aliás, o termo *ho agón* (ὁ ἀγών) refere-se às próprias pessoas que assistem aos jogos, à assembleia reunida, aos próprios espectadores (cf. Her. 6,127). Já os Jogos

Romanos, provavelmente os mais antigos dos jogos celebrados em Roma, que tinham lugar entre 4 e 19 de setembro na época imperial e, como quase tudo na cultura clássica, com um contexto fortemente religioso, dizem-se, em latim, *Ludi Romani* e têm, portanto, na sua origem a ideia de jogo, divertimento, *ludus* – o mesmo termo que se aplica a qualquer escola que se dedique ao estudo e aprofundamento de uma disciplina como, por exemplo, os *ludi* dos gladiadores.

Qual é a diferença, porém, entre considerar o desporto como uma atividade focada na competição, *agón*, ou como um divertimento, *ludus*? Se sabemos que quem competia eram os atletas, quem se divertia, porém, quem se «deportava» num espetáculo do mundo antigo? É difícil falar em categorias «lúdicas» quando imaginamos um gladiador que pega em armas contra um oponente, sabendo que poderia acabar morto no evento – ou pelo menos, a sua principal motivação não seria, com certeza, a diversão; por uma questão de lógica, o *ludus* seria, portanto, para o espectador, para o público. Mas em que paradigma viveremos no mundo moderno? No paradigma do *ludus* romano ou do helénico *agón*? A pergunta, decerto simplista e levada a um extremo binómico que condiciona a própria reflexão, é fundamentalmente uma provocação, mas não deixa de ter raízes na nossa própria experiência cultural, procurando entender a omnipresença do fenómeno desportivo no mundo de hoje. Para quem é, pois, o jogo, o espetáculo? Para o atleta ou para quem assiste?

Para melhor respondermos à pergunta – ou melhor, para esboçarmos uma tentativa de resposta – recorramos, pois, ao paradigma civilizacional de Roma imperial, onde talvez possamos encontrar paralelismos mais evidentes. Mas comecemos por sugerir uma imagem bem mais contemporânea: a final de uma qualquer Taça de Portugal de Futebol, e concentremos a nossa atenção na tribuna presidencial. Seria quase impensável que a República Portuguesa não se fizesse representar ao mais alto nível, até porque é tradicionalmente o Presidente da República quem entrega, no fim, o troféu à equipa vencedora. Perante esta imagem, quatro questões nos fazem reportar à experiência desportiva do mundo romano: primeiro, o que faz um prócere num evento desportivo?; segundo, onde se encontra?; terceiro, porque se centra a atenção da audiência (ou da câmara televisiva, na nossa época) nestas figuras?; quarto, o que a audiência, de facto, vê?

Política e desporto: exemplos antigos num estádio moderno

Quanto às primeiras três questões, elas entrecruzam-se necessariamente. Tomemos como ponto de partida um local específico do fórum romano, particularmente vivido numa experiência académica que é muitas vezes descartada do seu lado mais empírico; não falamos do senáculo, nem do templo de Júpiter ou o de Vesta, mas mais particularmente do Arco de Tito, construído em c. de 82 d.C. por Domiciano, comemorando as vitórias do seu irmão Tito nas guerras judaicas. Nele vemos representada, em posição de relevo, a *Menorah*, o sagrado candelabro do templo de Jerusalém, exposto como espólio de guerra numa procissão triunfal – um evento tanto religioso como político. Que relação tem isto com o desporto? Se, sem dúvida, este monumento assinala um momento-chave na história do ocidente (a queda de Jerusalém e o início da diáspora judaica, fundamental para entendermos as dinâmicas do movimento dos judeus cristãos desta altura e da sua progressiva cisão com o judaísmo rabínico), neste ponto do fórum é inevitável que o nosso olhar não acabe por se deter um pouco mais abaixo, onde se impõe o Anfiteatro de Flávio, mais conhecido como Coliseu. É que este monumento grandiloquente foi, com muita probabilidade, subsidiado pelas riquezas pilhadas após a queda de Jerusalém³, construído a partir dos escombros do judaísmo e do seu trabalho escravo, e passou a ser o espaço desportivo mais importante de Roma, a par do Circo Máximo – é, portanto, um monumento na sua génese tanto lúdico como de afirmação política. Aliás, uma vez entrados neste edifício, a nossa própria cultura portuguesa e europeia faz-nos questionar o passado de uma forma específica; um questionar necessariamente diferente da forma como o cristão Tertuliano, nos primeiros séculos da nossa era, pôs em causa os espetáculos antigos no seu *De spectaculis*, condenando-os fundamentalmente pelo seu carácter pagão. Imaginemos nós, por nosso lado, a família imperial a assistir a um espetáculo, rodeada pelas figuras mais importantes de Roma, numa posição de relevo no *podium* (uma plataforma com vista privilegiada para o espetáculo), e uma multidão ululante, seguramente com mais de cinquenta mil espectadores, representante de todas as classes sociais. Comparemos esta imagem com a já sugerida de um jogo de futebol no século XXI. Serão assim tão distintas as perguntas que faremos, neste contexto, à Antiguidade

³ Sobre a questão, cf. Feldmann (2001, 20-31).

Clássica e à nossa sociedade, ou melhor ainda, seriam ou não seriam essas perguntas diferentes, caso vivêssemos noutra cultura, em que o fenómeno desportivo não fosse tão relevante?

Mas que perguntas são essas? Por um lado, o que faz com que um político se queira fazer visto num edifício que o *establishment* criou, face material visível do seu poder e riqueza⁴? E qual o papel dessa multidão anónima que aplaude e que grita, numa organização hierárquica em que uma elite política se mantém afastada das massas? A Antiguidade Clássica pode não ter uma resposta nem fácil nem única, mas estudá-la fará seguramente com que possamos compreender melhor o que faz o nosso Presidente da República Portuguesa num evento deste género. Para começar, parece-nos legível que toda esta dinâmica social já pouco tem a ver com o gesto desportivo em si, mas com o *spectaculum*, palavra latina derivada do verbo *spectare*, «olhar, observar». Para um político romano, aliás, já desde os tempos da República Romana, um *ludus* era uma oportunidade ideal para se mostrar visível. De entre inúmeros testemunhos textuais que o asseguram, leiamos a forma como Cícero comenta a carreira política de L. Licínio Murena, pretor em 65 a.C., e eleito cônsul em 62 a.C.:

«Mas se é de expor a razão, há dois aspetos que sobremaneira faltaram quando se candidatou a pretor, mas que ambos se revelaram fundamentais na candidatura ao consulado; um era uma certa expectativa por jogos públicos (*munus*), que cresceu em alguns rumores públicos e nos desejos e conversas dos seus opositores, o outro, que todos aqueles que testemunharam toda a sua liberalidade e virtude na administração de uma província ainda não tinham saído de Roma. Ambas as vantagens a Fortuna reservou para o momento em que concorreu ao consulado, pois o exército de Lúcio Luculo, que tinha vindo para o seu triunfo, estava presente no comício que elegeu Lúcio Murena, e o seu exercício de pretor deu-lhe oportunidade para realizar esplêndidos jogos, que lhe faltaram na candidatura a pretor. Isto parecem-te razões e ajudas insignificantes para ser eleito cônsul? [...] Não desprezes tão depressa a elegância dos seus jogos (*ludi*), e magnificência do espetáculo (*scaena*); tudo isto lhe foi extremamente

⁴ Não nos esqueçamos que o Estádio do Jamor, onde tradicionalmente se realiza o final da Taça de Portugal, foi inaugurado em 1944 por António de Oliveira Salazar, numa cerimónia de grande pompa que contou com mais de cinquenta mil espectadores.

favorável... Preciso de te dizer a que ponto o povo e a turba dos ignorantes se comprazem com os jogos? Não há aqui nada de admirar. [...] Se nós mesmos, que somos impedidos pelas nossas ocupações de desfrutar deste comum divertimento, e podemos nos nossos afazeres encontrar muitos outros motivos de deleite, nos agradam os jogos e a eles vamos, porque te hás de admirar com a multidão inculta?» (Cícero, *Pro Murena*, 37-39, trad. nossa)

Os candidatos às magistraturas romanas, portanto, cedo se aperceberam de que organizar jogos era uma oportunidade ideal para aumentar as suas hipóteses de serem eleitos, às custas das suas fortunas pessoais, de tal forma que Júlio César quase se arruinou para poder pagar os inúmeros espetáculos de gladiadores que patrocinou do seu próprio bolso, a partir de sucessivos e temerários empréstimos⁵. Numa palavra: popularidade e visibilidade, talvez a mesma motivação para os nossos políticos se fazerem ver num estádio moderno, ou naqueles que procuram mostrar-se como candidatos a uma visibilidade pública. Como diz Plutarco:

«[César] não olhava ao dinheiro, e muitos pensaram que ele estava a comprar uma efémera e breve glória a um preço enorme quando, na verdade, estava a comprar coisas muito importantes (μέγιστα) a um pequeno preço; diz-se, por exemplo, que ainda antes de exercer um cargo público, já devia mil e trezentos talentos [...], e que, quando foi edil, providenciou um espetáculo de trezentos e vinte pares de gladiadores lutando num único combate, e que com isto e muitas outras despesas e extravagâncias (πολυτέλεια) em espetáculos teatrais, procissões e banquetes públicos, lançou na obscuridade todas as outras munificências públicas, antigas ou recentes, que foram encetadas pelos que o precederam.» (Plutarco, *Caesar*, 5.9, trad. nossa)

Na época imperial, não é, pois, de estranhar que tal como num estádio de hoje, as principais figuras políticas se colocassem numa posição de relevo no Coliseu, algo que os identificava não só como responsáveis por aquele divertimento, mas também como hierarquicamente superiores. Embora essa seja apenas uma das diversas leituras da antiguidade que podemos fazer, torna-se

⁵ Sobre o tema, cf. Plin. NH 33.53; Dio 37.8.1; Suet. Caes. 10.2 e Potter (2012, 191 ss.); cf. igualmente o excerto traduzido de seguida.

particularmente relevante se pensarmos na forma assumida e quase ostensiva com que muitos políticos se fazem ver num estádio de futebol. O que fazem políticos ou candidatos a cargos públicos num estádio, ou em tudo o que está associado ao espetáculo desportivo? Poderá haver as mais diversas intenções, tal como haveria na antiguidade, mas partindo de uma perspetiva lúcida como a de Cícero (deixando de parte o seu típico elitismo e desprezo pelas massas) ou de Plutarco, não podemos deixar de pensar que essa presença teve e tem uma ambição apenas de visibilidade, e não de ação ou ideia políticas. Se a condenamos eticamente ou não, será juízo de cada um, mas ainda assim podemos interrogar o mundo antigo, alicerçados numa dúvida bem contemporânea: porque está o poder político tão interessado no desporto?

Espetáculos antigos, angústias contemporâneas

Centremos, agora, a nossa atenção na quarta questão que deixámos há pouco em suspenso: o que vê a audiência? Começemos por notar que esse mesmo poder que faz jogar não participa no jogo. Para a aristocracia romana seria um verdadeiro opróbrio social participar nos jogos em si: o *ludus* não era para ser participado pelos membros das melhores famílias – era para os outros, os escravos, os libertos, os da condição social inferior (Potter 2012, 186 ss.). Por outro lado, num espaço político como o romano, eram oportunidades únicas estas que a turba romana tinha de se expressar publicamente, vaiando ou aplaudindo, as duas únicas armas políticas que a maioria da população tinha para se fazer ouvir. No entanto, a partir de certa altura, grande parte deste poder era canalizado no espetáculo para o apoio a uma determinada facção nas corridas de cavalos, ou de um determinado atleta no combate de gladiadores, num fanatismo que tornou, ao longo da história de Roma, perigoso assistir a um espetáculo, quando se cruzavam adeptos de facções contrárias⁶, algo que não nos deixa de fazer lembrar a violência que permeia o nosso próprio fenómeno desportivo, e como ela, associada a todo o mediatismo em torno do fenómeno desportivo, canaliza grande parte da atenção pública para

⁶ Cf. Futrell (2006 107 ss.) e Tac. Ann. 13.25 e 14.17, Dig. 48.19.28.3. Também é verdade que os jogos podiam funcionar como catalisadores de violência quando havia algum mal-estar cívico (cf. Caes. Civ. 1.14 ou Cic. Att. 7.14).

problemas que não fazem parte do espectro da política ou da cidadania, mantendo, como consequência necessária e quem sabe não inadvertidamente, grande parte dos cidadãos alheada da sua própria experiência e participação políticas.

Aliás, há uma clara intenção na forma como os jogos públicos foram sendo organizados, em que se nota uma progressiva tentativa de fazer com que a manifestação política fosse silenciada nos *ludi*; note-se que embora na República os jogos ainda fossem vistos, em autores como Cícero, como momentos privilegiados para o povo mostrar o seu apoio ou repulsa por um determinado político (cf., e.g., Cícero, *Pro Sestio*, 106, 115) na época imperial, já desde Augusto, o espaço para a politização da audiência foi progressivamente atenuado, ao fazer com que os jogos fossem financiados diretamente pelo imperador e ao atribuir aos pretores a organização de jogos, entre outras medidas concretas⁷ – o que, ao longo da história romana, nem sempre impediu que os jogos servissem como oportunidade de demonstrar publicamente a aprovação ou desaprovação por determinado imperador⁸. Interessantemente, voltando aos nossos tempos, são pouquíssimos os exemplos de um jogo de futebol ou de outra competição que tivesse servido como ferramenta política por parte da audiência: qual foi a última vez que vimos um estádio vaiar determinado político ou política? E que significado sociológico terá este facto? Porque era aparentemente a audiência romana mais propensa a este tipo de manifestação?

Há, porém, uma angústia ética de fundo – condicionada pela própria experiência moderna – que nos invade quando descemos do Arco de Tito e que, à medida que entramos no Coliseu, seguindo anonimamente a horda de turistas que se faz fotografar nas suas bancadas, se torna numa angústia civilizacional. O que se via na arena? De longe os desportos que mais multidões convocavam, em Roma, eram as corridas de cavalos e as lutas de gladiadores. Qualquer uma destas atividades, particularmente a última, teríamos hoje pejo em rotular como «desporto». Para a esmagadora maioria dos romanos, porém, tal questão não se colocava – um combate de gladiadores era, sem dúvida alguma, um *ludus*, uma tradição provavelmente de origem etrusca, nascida

⁷ Sobre o tema, cf. Futrell (2006, 29 ss.).

⁸ Veja-se o exemplo de Cómodo, cujo assassinato foi antecipado por violentos improperios nos *ludi* (História Augusta, *Cómodo*, 18-19). Cf. Futrell (2006, 36 ss.).

no contexto funerário e religioso, em que se celebrava a morte de um homem com elevada reputação social⁹. Aliás, de todas as várias inscrições que temos nos túmulos de gladiadores romanos, nem uma condena o público ou amaldiçoa a sua condição de lutador – queixam-se, sim, apenas de terem sido «enganados» pelo seu último adversário, e enaltecem sobremaneira os seus próprios feitos, os seus combates, as suas vitórias, que contabilizam de forma pormenorizada¹⁰.

A própria visão que temos dos gladiadores é fruto da nossa cultura e, por consequência, um retrato dela mesma – tomemos, por exemplo, um *Gladiator* (2000) de Ridley Scott, *blockbuster* que retrata o mundo romano tal como a nossa sensibilidade moderna ou a cultura popular talvez queira o mundo, dicotómico, preto e branco, facilmente explicável, que nos apresenta um brilhante militar romano (Máximo Décimo, representado por Russell Crowe), rebaixado à condição de gladiador, e forçado a lutar numa batalha sem redenção com um imperador tirânico (Cómodo, representado por Joaquin Phoenix), que se compraz em laivos de olímpico sadismo com o sofrimento do seu inimigo. Esta perspetiva sobre Roma antiga diz-nos provavelmente mais sobre a nossa época do que sobre a cultura romana, especialmente no que silencia: evita, pois, referir pormenores dissonantes, como o facto de haver evidências de que os combatentes, muitas vezes, lutavam com armas não afiadas, de muitos gladiadores terem obtido a «espada da reforma»¹¹, e de muitas mortes na arena se darem por relacionamentos amargos entre gladiadores e por ânimos exaltados, e não por vontade dos responsáveis pelo evento: aliás, para haver uma morte em palco, era preciso uma autorização especial do imperador (Potter 2012, xxviii ss.).

Mas esta íntima relação entre desporto e violência está bem presente em outros espetáculos romanos. Um *ludus*, um divertimento, um desporto muito praticado em Roma eram as caçadas e os desportos que envolviam animais. Ouçamos a forma como Cícero fala sobre alguns destes jogos, organizados

⁹ Para uma breve discussão sobre o tema, cf. Futrell (2006, 4 ss.).

¹⁰ «The key point here is that the gladiators say the responsibility for life and death lay with them, not with the crowd. [...] It is because gladiators did not hold their fans responsible for their deaths that they were willing to side with them in a moment of crisis.» (Potter 2012, 268)

¹¹ Cf. Hor. *Ep.* l. 2., *Ov. Tr.* 4.8.24.

por Pompeio aquando da inauguração do seu teatro em Roma, em 55 a.C., como forma de concluirmos estas nossas breves reflexões:

«Restam-nos as caçadas, duas vezes por cada cinco dias, magníficas, ninguém o pode negar. Mas que deleite pode ter um homem polido ao ver um homem imbele ser dilacerado por um poderosíssimo animal, ou um esplêndido animal ser trespassado por uma lança de caça? [...] O último dia foi para os elefantes. Nele ficou para o povo e para a multidão um sentimento de grande admiração, mas de nenhum deleite. Sobreveio, pelo contrário, uma certa misericórdia, e um sentimento de que havia uma certa ligação entre aqueles animais e o género humano.» (Cícero, *Ad familiares* 7.1.3, trad. nossa)

A forma como lemos Cícero e nos imaginamos num anfiteatro romano é, uma vez mais o reiteramos, produto da cultura em que nos inserimos, e resultado dessa experiência. A própria forma como questionamos o conceito de desporto na antiguidade é uma consequência do nosso próprio ideal desportivo, de tal forma que só muito relutantemente admitiríamos como espetáculos desportivos um combate de gladiadores ou uma caçada de animais, quando ambos os *ludi* eram considerados em Roma parte integrante da sua tradição *desportiva* (no sentido etimológico português), tal como outro tipo de jogos, de inspiração mais helénica, como o pentatlo, o pancrácio, a luta, só para citar alguns. De facto, a pergunta retórica que Cícero faz, «que prazer pode ter um homem polido?» convoca-nos para a nossa época, e para um *ludus* que tem estado sob aceso debate: a tauromaquia. Muitos rever-se-iam na perplexidade de Cícero, se trocássemos a palavra «elefante» por «touro». Não entramos aqui nessa celeuma; queremos apenas sublinhar que a forma como lemos os clássicos, a forma como os interrogamos e como respondemos às suas perguntas, é e será sempre um exercício de contemporaneidade – e por isso nunca deixamos de os ler, não por apego ao passado, mas talvez necessidade de discutir o presente.

Bibliografia

Beard, Mary, and John Henderson. 1995. *Classics: A Very Short Introduction*. Oxford: Oxford University Press.

Um exercício do contemporâneo

- Feldman, Louis H. 2001. «Financing the Colosseum». *Biblical Archaeology Review* 27, n.º 4: 20-31.
- Futrell, Alison. 2006. *The Roman Games: A Sourcebook*. Malden (MA)/Oxford: Blackwell Publishing.
- Martindale, Charles, and Richard F. Thomas, ed. 2006. *Classics and the Uses of Reception*. Malden (MA)/Oxford: Blackwell Publishing.
- Potter, David. 2012. *The Victor's Crown: A History of Ancient Sport from Homer to Byzantium*. Oxford: Oxford University Press.