

A Família Quadrigaria nos Ludi Circenses: os administradores das corridas de carruagens na Roma Antiga

The familia quadrigaria, in the Ludi Circenses: the administrators of chariot races in Ancient Rome

Ariza Maria Rocha 

Universidade Regional do Cariri (URCA), Crato, Brasil

HISTÓRICO DO ARTIGO

Recebido: 25.11.2024
Aprovado: 03.03.2025

PALAVRAS-CHAVE:

Família Quadrigaria;
Ludi Circenses;
Roma Antiga.

KEYWORDS:

Família Quadrigaria;
Ludi Circenses;
Ancient Rome.

PUBLICADO:

24.03.2025

AUTOR CORRESPONDENTE:

Ariza Maria Rocha
ariza.rocha@urca.br

COMO CITAR ESTE ARTIGO (HOW TO CITE):

ROCHA, A. M. A. Família Quadrigaria nos Ludi Circenses: os administradores das corridas de carruagens na Roma Antiga. **Caderno de Educação Física e Esporte**, v. 23, e34493, 2025. [10.36453/cefe.2025.34493](http://doi.org/10.36453/cefe.2025.34493).

RESUMO

INTRODUÇÃO: Os jogos circenses da Roma Antiga popularizaram desde o início da Era Imperial, expandindo-se pelos domínios romanos, inclusive na Antiguidade Tardia. No circo, diversos espetáculos compunham os *ludi*, viabilizados por uma organização composta por libertos, escravos, homens livres e a classe infame. A *familia quadrigaria*, instituição administrativa e social, reunia diferentes classes sociais em torno da *factio* (de cores distintas). A união das *factiones* formava um *collegium*, e cada *familia quadrigaria* contava com 25 *decuriones* (250 membros por equipe).

OBJETIVO: Este texto tem o objetivo de discutir o papel da *familia quadrigaria* nos *Ludi Circenses* na Roma Antiga.

MÉTODOS: Com direcionamento histórico e interpretativo, recorreu-se as obras de Vendramini (2022), Clavel-Lévêque (1984), Corassin (2000), entre outros. Inicialmente, partiu-se da pesquisa bibliográfica e do acervo da Perseus Digital Library para o levantamento de obras a respeito da temática, como, por exemplo, Smith; Wayte (1890, online) e, em relação as imagens recorreu-se ao acervo do Archaeological Museum of Bologna, Itália. Na pesquisa documental, recorreu-se a obra "*De Spectaculis*" de Tertuliano.

RESULTADOS: Ao longo do texto discute-se a relação de imperadores e da plebe com as corridas de carruagens manifestando o alegre canal de comunicação com o cosmo, com a comunidade e com a preservação dos rituais, festividades e práticas realizada nos circos.

CONCLUSÃO: As diferentes funções das pessoas envolvidas na *familia quadrigaria* revelam o quanto os jogos estavam próximos das atividades dos profissionais, artesãos e artistas envolvendo os imperadores e a plebe na alegria das torcidas, nas disputas em vencer e nas apostas pelas equipes favoritas, assim, os jogos circenses estavam além de, simplesmente, oferecer pão e circo na Roma Antiga.

ABSTRACT

BACKGROUND: The *circus* games of Ancient Rome became popular from the beginning of the Imperial Era, expanding across Roman territories, even in Late Antiquity. In the *circus*, various spectacles made up the *ludi*, made possible by an organization composed of freedmen, slaves, free men, and the infamous class. The *familia quadrigaria*, an administrative and social institution, brought together different social classes around the *factio* (of distinct colors). The union of the *factiones* formed a *collegium*, and each *familia quadrigaria* had 25 *decuriones* (250 members per team).

OBJECTIVE: This text discusses the familia quadrigaria and its role in the Ludi Circenses in Ancient Rome.

METHODS: From the historical and interpretative focus, this paper used the works of Vendramini (2022), Clavel-Lévêque (1984), and Corassin (2000), among others, were used. Initially, bibliographic research and the Perseus Digital Library collection were used to survey works on the subject, such as Smith & Wayte (1890, online), and, about the images, the collection of the Archaeological Museum of Bologna, Italy, was used. The book "*De Spectaculis*" by Tertullian was used in the documentary research.

RESULTS: The relationship between emperors, ordinary people, and chariot races is discussed throughout the text, demonstrating the joyful communication channel with the cosmos and the community and the preservation of rituals, festivities, and practices carried out in circuses.

CONCLUSION: The different roles of the people involved in the charioteer family reveal how close the games were to the activities of professionals, artisans, and artists, involving the emperors and the ordinary people in the joy of the fans in the disputes to win and in the bets on the favorite teams. Thus, the circus games were more than simply offering "bread and circuses" in Ancient Rome.

▼ INTRODUÇÃO

Os jogos circenses popularizaram-se, desde o início da Era Imperial, com homenagens fúnebres, oferendas aos deuses, comemorações das vitórias, datas natalícias e até matrimoniais, como, por exemplo, quando Nero Cláudio César (em latim, *Nero Claudius Caesar Augustus Germanicus*) desposou de Otávia conforme registra Suetônio¹ (em latim, *Gaius Suetonius Tranquillus*; 69 - ca.141 CE). A expansão atingiu os domínios romanos, mesmo na Antiguidade Tardia (período entre 250 e 750 CE², aproximadamente), como, por exemplo as corridas de bigas no Grande Hipódromo de Constantinopla Bizantina (Giatsis, 2000).

No circo (em latim, *circus*, referência ao formato de círculo; plural, *circi*) da Roma Antiga era realizado uma variedade de espetáculos, a exemplo de combates de gladiadores (*munera gladiatoria*³), artes ginásticas (*ludi gymnicus*⁴), teatro (*ludi scaenicus*), corridas de carruagens (*ludi circenses*) e outras práticas de entretenimento institucionalizadas. Smith e Wayte (1890, Online) registram que, até durante os intervalos dos espetáculos no *Circus Maximus*, considerado o maior circo de todos os tempos e o modelo para os demais, os jovens romanos realizavam “revisões e assaltos de armas (*armaturae*), ora a pé (*armaturae pedestre*), ora a cavalo (*equestres*)” mas, a principal atração era a corrida (*missus*) de carruagens (*currus*) puxadas por dois cavalos, bigas (*bigae*), três-trigas (*trigae*), quatro - quadrigas (*quadrigae*), seis - seiuga (*sejuges*), e assim, sucessivamente, de acordo com o número de cavalo anexado a cada carro.

Tais espetáculos compunham os *ludi* (termo empregado no plural). Hornero menciona que: “los espectáculos de masas que apasionaban a los habitantes del Imperio Romano (2007, p. 437). A paixão por tais corridas, seja pelo povo, seja pelos imperadores, estendia-se, predominantemente, 60 dias do ano, em que os fãs torciam por um grupo (*factio*⁵), arriscavam-se nas apostas (*sponsio*), rivalizavam-se e admiravam os condutores, a equipe e os cavalos (Bell, 2020), entretanto, ao longo da trajetória desses espetáculos em Roma, ocorreram mudanças. A esse respeito, Clavel-Lévêque (1984) trata do processo de gênese e implementação dos “jogos em ação”, no caso dos *ludi*, até finais do século III⁶.

Entretanto, esses espetáculos só seriam possíveis devido aos preparativos e organização por um grupo composto de libertos, escravos, homens livres (e outros provenientes da classe social designada *infame*⁷). Tal grupo formava a *familia quadrigaria*. Então, indaga-se: O que é possível conhecer da função que cada um ocupava na preparação e execução do mencionado entretenimento?

Este texto tem o objetivo de discutir o papel da *familia quadrigaria* nos *Ludi Circenses* na Roma Antiga. Para tanto, tratar-se-á algumas questões conceituais e metodológicas

¹ Mais informações em Suetônio (2012).

² Empregou-se a abreviação CE para *Common Era*.

³ No sentido de “dever”, “obrigação”; tratava-se de uma oferta/presente/doação e/ou uma prestação de serviços por magistrados e/ou evergetas ao povo (Veyne, 2015).

⁴ Para mais informações, consultar Giunio (2012).

⁵ Ver Smith; Wayne (1890, online).

⁶ Clavel - Lévêque (1984) cita três etapas: a primeira refere-se ao período de institucionalização dos espetáculos. A segunda aos regulamentos das Celebrações e a terceira trata da multiplicação dos jogos (1984).

⁷ Mais informações em Castillo Sanz (2012).

de pesquisa a respeito da temática. Em seguida, abordar-se-á um panorama dos *ludi circenses* com foco nas origens e sua popularidade na Antiguidade. E, por último, tratar-se-á das características gerais da infraestrutura dos circos romanos e o papel da família quadrigaria na dinâmica daqueles jogos da Antiga Roma. Este artigo pretende contribuir com o debate em torno dos *Ludi Circenses* e tratar de alguns equívocos em torno dessa prática de entretenimentos institucionalizada na Antiga Roma.

▼ MÉTODOS

Com direcionamento histórico e interpretativo, recorreu-se as obras de Vendramini (2022), Clavel-Lévêque (1984), Corassin (2000), Melo (2010), Veyne (2015, 2009, 1992), Garraffoni (2005 e 2008) e outros. Inicialmente, partiu-se da pesquisa bibliográfica e acervo da *Plataform Online Library, Perseus Digital Library* para o levantamento de obras a respeito da temática, como, por exemplo, Smith; Wayte (1890, online) e, as imagens extraídas do *Archaeological Museum of Bologna, Itália (online)* Smith; Wayte (1890, online) e *Museo Nacional de Arte Romano, Mérida, España (online)*.

Na pesquisa documental, recorreu-se a obra “*De Spectaculis*” de Tertuliano (em latim, *Quintus Septimius Florens Tertullianus*, 155⁸ ou 160-220 CE ou 230 CE), traduzida pelo Reverendo S. Thelwall Ante-Nicene Fathers (1998). A obra possui 30 capítulos e foi escrita, provavelmente, por volta de 198-206 CE. A análise seguiu a perspectiva qualitativa-interpretativa.

▼ RESULTADOS E DISCUSSÃO

Inicialmente, discutir-se-á algumas questões conceituais e metodológicas a respeito da temática. O primeiro ponto refere-se à menção do conceito de esporte para tratar as práticas corporais da Antiguidade, em particular, na Roma Antiga. Como bem disse Veyne, “parece natural não nos preocuparmos em conceituar corretamente as coisas” (2015, p.31). Parte-se desse alerta para esclarecer que tais práticas da Antiguidade não possuem o mesmo sentido de esporte e/ou deporto do período da Modernidade, apesar de algumas aproximações, conforme abordadas ao longo do texto.

A respeito do conceito de esporte, Melo explica que é uma “invenção inglesa” (Melo, 2010, p. 45), que emerge com características próprias do contexto da modernidade, ou seja, por volta do “século XIX com seus navios a vapor, telégrafos, comércio mundial” (*Ib.Idem*), ou seja, o conceito de esporte nasceu na Modernidade. Assim, evita-se o anacronismo, ou seja, “um equívoco que deve ser evitado a todo custo no estudo da História é o de interpretar uma realidade passada com conceitos da realidade atual” (Boschi, 2019, p.35).

Para tal entendimento, convém esclarecer o conceito de ludus. Clavel-Lévêque explica que tal termo é amplo, mas, refere-se, principalmente ao “o jogo em ações” (1994, p. 17). Em Roma, os jogos (*ludi*) tinham o caráter religioso para homenagear, agradecer, obter favores e/ou amenizar

⁸ Há divergências em relação ao ano de nascimento e falecimento, bem como, outros aspectos da vida do teólogo.

a ira dos deuses⁹. Nesse sentido, eram “celebrados tanto diante dos deuses como diante dos homens” (Clavel-Lévêque, 1984, p. 9).

Convém lembrar que, além dos mitos originários de Roma, e até pré-romanos dada a influência da tradição etrusca, os imperadores, pelo menos aqueles considerados bons, tornavam-se deuses e, como tal, precisavam de templos e cultos¹⁰ em que “os jogos constituem um espaço conveniente de comunicação onde se inscrevem formas particulares de relação dos homens com o mundo” (Clavel-Lévêque, 1984, p. 9).

Assim, na Antiga Roma, Smith; Wayte explicam que o circus tem relação com o divino desde da lenda em que “Rômulo realizava a Consualia ou jogos em homenagem à divindade latina *Consus*”¹¹ (1890, online), além de festejar a Cerealia (Ludi Cereales, festival em honra a Ceres, deusa dos grãos e dos cereais), Floralia (Ludi Florales, deusa Flora), Equiria (corrida equestre em homenagem a Marte), Equorum Probatio (desfile de cavalaria do período imperial), entre outros.

Segundo Smith e Wayte (1980, online), o *circus* (no singular; e no plural, *circi*) era: “um edifício usado pelos romanos para corridas de bigas e outras diversões, cuja forma geral foi derivada do ἵππόδρομος dos gregos” (*Ibid. Idem*) diferente do “*Hippodromus*” por se referir ao “circuito feito pelas carruagens de corrida (*Ibid. Idem*)” enquanto para o povo romano, empregava tal termo “no contexto dos preparativos para a corrida de bigas que foi o primeiro evento dos jogos fúnebres de Patroklos”¹² (2016, p. 314).

Eis a relação dos jogos e a comunicação com o divino na religião tradicional romana, bem como a “função integradora dos jogos no próprio nível do Estado” (ClavelLévêque, 1984, p. 17). Ainda nessa linha de pensamento, Corassin explica:

[...] Os espetáculos funcionavam como forma de integrar os elementos díspares (sociais, étnicos, políticos) que compunham a sociedade imperial. O patrocínio dos espetáculos passa a ser exclusivo do imperador ou do magistrado incumbido da organização do evento. O circo/anfiteatro/estádio reproduz o universo social: ali estão presentes todos os grupos: senadores, cavaleiros, cidadãos comuns, homens livres, libertos, escravos (Corassin, 2000, p. 120).

Diante dessa complexidade, Veyne (2015) discute os espetáculos na Antiga Roma, pois, no imaginário social “ao longo do século V, o povo permanece convencido de que a realização, dentro das normas, dos jogos solenes do circo assegura a sobrevivência da cidade, graças a seu misterioso poder oculto” (Veyne, 2009, p. 247).

Por essa via, Garraffoni (2005) questiona a “teoria da Romanização” e a ideia cristalizada da “plebe ociosa” (2005, p. 247) que vivia de pão e assistia, passivamente, a violência no circo, tais pressupostos emergiram em “contextos classicistas do século XIX” (*Ibid. Idem*) que se apoiavam unicamente na interpretação de fontes escritas. E mais: “nas visões das elites romanas sobre os espetáculos, dispensando, portanto, pouca atenção às concepções e anseios dos espectadores das camadas

populares e dos próprios gladiadores, além de criar uma imagem nem sempre favorável dos combates” (Garraffoni, 2005, p. 249), mesmo que isso “não significa negar o papel das elites romanas na organização dos espetáculos públicos” (Garraffoni, 2008, p. 111).

Nessa linha de pensamento, Garraffoni afirma a “importância da epistemologia para a produção de modelos interpretativos que não se prendam ao binarismo elite/povo, mas que apresentem os conflitos inerentes a sociedade e suas expressões narrativas” (2008, p. 118). A referida autora defende a “busca por modelos interpretativos menos rígidos que abarquem a diversidade social, cultural e étnica que foi o Império” (*Ibid. Idem*), pois, “o mundo romano parece muito mais variado e contraditório, aberto a leituras e reflexões sobre a diversidade de experiências de vida no presente e no passado” (*Ibid. Idem*). Ainda a respeito da participação do povo nos espetáculos da Antiga Roma, Corassin alerta:

[...] Muito menos divulgada é a informação de que em Roma os ludi, e em geral todas as formas de espetáculos, constituíram sempre uma forma de expressão dos direitos do cidadão, no sentido que era admitido o direito inerente do cidadão romano, domiciliado na cidade de Roma, de receber sua legítima parte nos lucros e ganhos obtidos por intermédio da conquista, como resultado de uma guerra bem sucedida. A distribuição de lotes de terra pertencentes ao Estado, a venda de trigo a preço subsidiado e mais tarde a concessão de cereais inteiramente gratuitos, a organização de espetáculos, são todos aspectos diferentes de uma mesma lógica. Fazia parte integrante da mentalidade da massa popular (e também da aristocracia dirigente), numa sociedade tradicionalista como era a romana, a ideia de que um líder político tinha obrigação de proporcionar espetáculos os mais grandiosos ao povo de Roma (Corassin, 2000, p. 119).

Em síntese, é preciso romper com a interpretação de que só a classe privilegiada usufruía dos espetáculos enquanto a plebe recebia pão e circo. Clavel-Lévequel alerta:

[...] Os jogos não podem ser abordados apenas como um fenômeno lúdico isolado, com valor religioso ou mais amplamente cultural, mas devem ser abordados com parte de um conjunto complexo de manifestações rituais, sociais e técnico-econômicas (1984, p. 9).

A partir dessas ressalvas, é que, ao longo do texto, tratar-se-á dos *ludi circenses* e da relação com a *família quadrigaria*, antes, porém, traçar-se-á breves considerações a respeito da estrutura dos circos e da dinâmica dos jogos. O Circo Máximo (*Circus Maximus*), considerado com as estruturas “mais magníficas do mundo romano” (Smith; Wayte, 1890, online) foi o primeiro prédio, construído no século IV a.C., com o propósito de entreter o público com as corridas de cavalos e outros espetáculos, mencionados anteriormente. Em relação as dimensões exatas, bem como a capacidade de expectadores do referido circo, ainda geram divergências entre os pesquisadores. Talvez por conta, das muitas restaurações, e/ou desgastes naturais do tempo e, ainda, a reutilização das pedras e mármore na construção de igrejas e monastérios (Humphrey, 1986, p. 57), contudo, estima-se que tinha a capacidade para 200 mil espectadores em seus 621 m de comprimento, 118 m de largura (Bockmann, 2019).

⁹ Ver Andocides (Perseus Library, online).

¹⁰ Consultar Nicholls (2017, online).

¹¹ Mais informações em: Smith; Wayte (1890, online).

¹² Ver Romano (2016, p. 314).

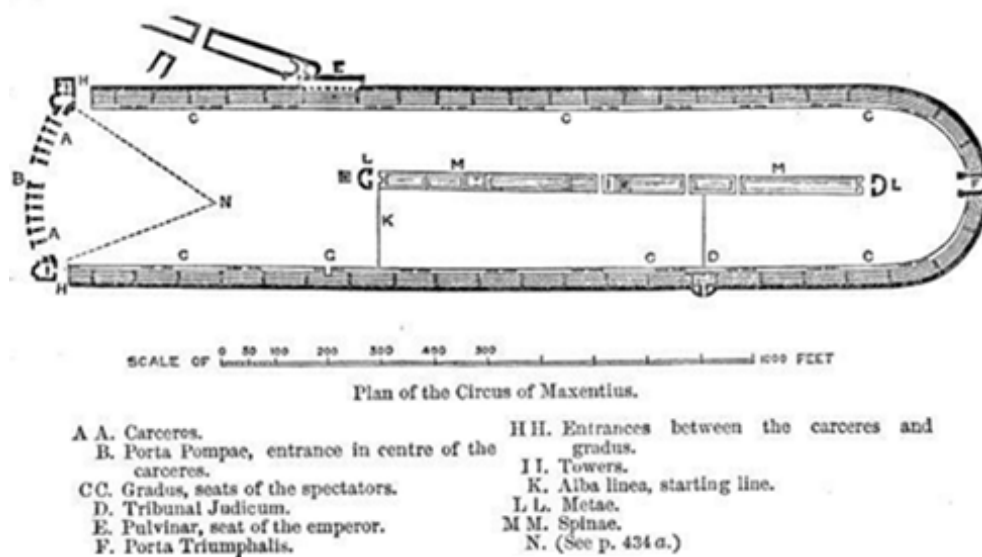


Figura 1. Plano do *Circus Maxentius*.

Fonte: Smith; Wayte (1890, Online).

Tal estrutura de espetáculos difundiu-se nos domínios da Roma Antiga e inspirou a criação de outros circos, como, por exemplo, o *Circus Maxentius* (Roma, Itália) em homenagem ao imperador *Marcus Aurelius Valerius Maxentius Augustus* (ca. 278 - 312). A estrutura do referido circo está, parcialmente, preservada com 515 metros de comprimento, 91 metros de largura e, capacidade de, no mínimo, 10.000 espectadores. A Figura 1 apresenta o plano do Circo *Maxentius*, segundo Smith; Wayte (1890, online).

Os elementos principais na estrutura do circo são: *Carceres*; *Porta Pompae*; *Gradus*; *Tribunal Judicum*; *Pulvinar*; *Porta Triumphalis*; Entradas entre os *carceres* e *gradus*; *Torres*; *Alba linea*; *Metae*; *Spinae*. Segue uma breve apresentação:

A. *Carceres* – Eram áreas, ligeiramente curvadas e fechadas por grades, em que as carruagens iniciavam as corridas. Segundo Smith; Wayte (1890, Online), posteriormente, as carruagens passaram a largar da *alba linea* (linha marcada com giz ou cal). Os autores mencionam, com base em Juvenal (3.65), que os cárceres era usados, também, como lupanário (prostituição) e venda de refrescos (Dionísio, A.R.7.72 In. Smith; Wayte, 1890, Online). E aqui, encontrava-se o *Tentor* (plural *tentores*), membro da *familia quadrigraria* e responsáveis em puxar as portas dos carcereiros, posteriormente, a saída passou a ser atrás da linha de partida na arena (Golden, 2004, p. 162);

B. *Porta Pompae* – por essa porta entrava o desfile de abertura (pompa) com saudação ao imperador e oferecimento de sacrifícios. A hierarquia do cortejo era liderada pelo magistrado em sua carruagem e com as insígnias de autoridade. Em seguida, entravam os nobres cidadãos, os cocheiros em suas carruagens de corrida, os músicos, os sacerdotes e as estátuas das divindades carregadas em carruagens (*tensae*) ou em liteiras (*fercula*) na procissão (*Pompae*) que, fazia parte do ritual de abertura dos jogos, conforme descreve Corassin:

[...] Era conduzida pelo magistrado encarregado da presidência dos jogos que, com as vestes triunfais e com os atributos de Júpiter Capitolino, avançava a pé, ou, se fosse pretor ou cônsul, em uma biga. O magistrado era cercado pelos seus clientes e pelos jovens romanos; seguia-se o cortejo de aurigas precedidos por músicos. A parte final do cortejo assumia um aspecto marcadamente religioso: os objetos sacros, imagens dos deuses e dos imperadores defuntos divinizados levados em procissão, acompanhadas por sacerdotes e pelas corporações religiosas (Mancioli, 1987, p. 18). Partindo do Capitólio, onde se localizava o principal templo da cidade, o de Júpiter, o cortejo atravessava o fórum, o *Vicus Tuscus*, o fórum *Boarium*, o *Velabro*, entrando no Circo Máximo pela porta situada no meio dos cárceres, percorria a pista, girando em torno da *metapríma* e se dispersava diante do *pulvinar*, onde provavelmente eram oferecidos sacrifícios (Corassin, 2000, p. 125-6).

C. *Gradus* – eram os assentos dos espectadores: homens, mulheres, soldados, jovens e seus tutores (*paedagogi puerorum*)¹³;

D. *Tribunal Judicum* – local em que ficavam os juízes e de onde era dado o sinal de largada, geralmente soltando um pano branco (*mappa*) para dar largada e sinalizava a abertura dos portões das baias onde os cavalos estavam alinhados;

E. *Pulvinar* – era o local em que o imperador e aqueles de alto escalão, a exemplo da família imperial e magistrados, assistiam as corridas. No entanto, segundo Suetônio, Otávio César Augusto apreciava os jogos, algumas vezes, do terraço da casa dos seus amigos e dos seus libertos. Por vezes, da galeria imperial, sentado entre a mulher e os filhos (2012, p. 76), enquanto Nero Cláudio César assistia àqueles jogos do alto do seu proscênio (2012, p. 327);

F. *Porta Triumphalis* – porta de saída dos vencedores;

G. Assentos;

H. Entradas entre os *carceres* e *gradus*;

¹³ Mais informações em Smith; Wayte (1890, Online).

I. Torres;

K. *Alba linea* – linha de partida;

L. *Metae* (meta) – Pontos de virada das carruagens;

M. *Spinae* (espinha) – era a divisória central, aproximadamente, 293 metros de comprimento, em que as carruagens corriam em volta. Ainda no centro da *Spinae* (espinha) do circo estavam os altares e “vinham os sacerdotes, agrupados em seus vários *collegia* e estátuas de divindades em carruagens (*tensae*) puxadas por cavalos, mulas ou elefantes, ou então carregadas em liteiras (*fercula*)” (Dionys. A. R. 7.72 In. Smith; Wayte 1890, *online*). A decoração seguia a preferência por alguma divindade especial: obeliscos, estátuas das divindades e fontes em formato de golfinho para homenagear Netuno.

Outros circos, com dimensões e divindades diferentes mas, sem perder as características do *Circo Máximo* seguiam a mencionada estrutura, como, por exemplo, o *Circus Flaminius* (Roma, Itália), *Circus Caligula* ou *Circus Neronis* (Nero- Roma, Itália), *Circus of Sallust* (Roma, Itália), *Circus Carthage* (Tunísia), *Circus Leptis Magna* (Líbia) e muitos outros.

Em relação aos *Ludi* em Hispania, Hornero (2007) trata dos jogos nas cidades da Espanha, datando o período nas seguintes cidades: *Saguntum* (s. II), *Pradejón* (c. Calagurris; s. I), *Calagurris* (s. I-IV), *Toletum* (Início s. II), *Cranátula* (*Oretum*; s. II), *Castulo* (Metade s. I-III), *Tijola* (1ª metade s. II), *Burguillos* (s. II), *Niebla* (*illipula*; Alto Imperial), *Corduba* (s. II-III), *Mengíbar* (*Ossigi*; s. I-II), *Astigi* (s. II), *Estepa* (*Ostippo*; s. II-III), *Montemayor* (*Vlia*; 212), *Torre Benzalá* (*Batora*; 166), *Martos* (*Tucci*; s. II), *Ronda* (*Arunda*; s. II), *Singilia Barba* (s. II), *El Ejido* (*Murgi*; s. II) e *Emerita Augusta* (s. II). Daí, o referido autor afirmar que: “los ludi constituían una institución cultural muy importante en la vida” (2007, p. 437)

A popularidade dos *ludi circenses*, além da arquitetura, também estava representada na venda de souvenir para quem quisesse presentear ou levar uma lembrança de ter assistido o espetáculo. Em relação a esse assunto, Vendramini defende que o medalhão de bronze (*Bronze Contorniate with Alexandrus Magnus portrait*, Coleção Numismática, *Archaeological Museum of Bologna*)¹⁴ se trata de souvenir feito em oficinas particulares e comercializados em Roma para diferentes classes sociais que não fosse da elite, isto é, “*non-elite urban population*” (2022, p.21) e esses artesãos/comerciantes escolhiam a imagem em voga para “maximizar os lucros” (*Ibid. Idem*).

Daí a tese do autor de que se trata de contornos (*contorniates*) romanos tardios e dada a popularidade do grande conquistador e do *Circus Maximus*, os medalhões eram vendidos “provavelmente, nos principais festivais e jogos” (Vendramini, 2022, p.32) de Roma e eram “objetos multifuncionais” que poderiam ser usados como “*small souvenirs or inexpensive ornaments that could serve as modest decorations for their homes or similar ends*”. Além de ser utilizado como amuletos, pois, “*some buyers could, of course, use them for many other purposes, such as amulets, collectibles, and so on*”¹⁵. Assim, representava o patriotismo

greco-romano associada à paixão pelos jogos. O medalhão é apresentado na Figura 2.



Figura 2. Medalhão romano, de um lado, a imagem de Alexandrus Magnus e, do outro, o Circus Maximus em Roma. Fonte: Archaeological Museum of Bologna. Collections (Online).

De um lado do medalhão está a imagem e a inscrição de ALEXANDER (escrita em letra maiúscula) representando Alexandre Magno (*Alexandrus Magnus*, 336 - 323 BCE), também conhecido como Alexandre, o Grande. No verso, a representação do *Circus Maximus* em que a espinha (*Spinae*) divide o circo e os quadrigas em duas partes. No centro está o obelisco e nas pontas estão as estátuas, colunas e as metas (*metais*) e, em torno, estão as *quadrigas* - quatro cavalos puxando a biga, duas na parte superior e inferior do souvenir e, ainda, no verso, a representação do *Circus Maximus* em Roma.

Portanto, a “*integração social*” (Clavel-Lévêque, 1984, p. 16) dos jogos não ocorria apenas no plano de comunicação com o cosmo e comunidade na partilha dos rituais e da alegria do entretenimento dos espetáculos, mas, ocorria em todos os níveis, conforme, explica Clavel-Lévêque que os jogos, “são para Roma uma das imagens mais óbvias de continuidade, referem-se fundamentalmente à prática das classes sociais, às suas lutas e à natureza do aparelho de “Estado” (1984, p. 16).

Por essa via, afirma-se que, além das termas, banquetes, templos e rituais de sociabilidade da Antiga Roma, os prédios públicos de espetáculos, entre eles, o circo romano compoem “a melhor parte da vida privada [que] transcorria[m] em estabelecimentos públicos” (Veyne, 1992, p.194). E quem “*movimentavam*” as corridas de carruagens nos circos romanos?

Os profissionais das corridas de carruagens na Roma Antiga estavam agregados na *família quadrigaria* e formavam uma instituição administrativa e social agregando diferentes classes sociais (libertos, homens livres e escravos) inclusive, aqueles pertencentes da classe considerada infame como, por exemplo, atores, artistas e aurigas, conforme, será tratado nas próximas linhas, vinculados em torno de uma *factio* (grupo) de corrida de carruagens nos circos.

Cada *factio* era dividido por cores. A esse respeito, Smith e Wayne (1890, *online*) explicam que, inicialmente, eram as *factiones* vermelho (*russata*) e branco (*albata*). A cor azul (veneta), provavelmente, foi inserida no tempo de Augusto e, posteriormente, foi incluída o verde (prasina), contudo, convém esclarecer que, ao longo da trajetória

¹⁴ Datação: século 4 DC, Material: bronze, Dimensões: diâmetro mm 38; g. 22,80, Proveniência: Coleção Universitária, Inventário n°: 15354.

¹⁵ Nota do Autor: Tradução: “Os produtores vendiam-nos muito provavelmente, tanto aos habitantes como aos visitantes da cidade, que os compravam principalmente como

pequenas lembranças ou ornamentos baratos que podiam servir como decorações modestas para as suas casas ou fins semelhantes. Alguns compradores poderiam, é claro, usá-los para muitos outros fins, como amuletos, itens colecionáveis e assim por diante” (Vendramini, 2022, p.3 2).

desses espetáculos em Roma, ocorreram mudanças, como, por exemplo, o crescimento do sistema *factio* em que o Imperador Domiciano (em latim, Titus Flavius Domitianus) incluiu as *factiones* púrpura (*purpureus*) e ouro (*auratus pannus*) (Smith; Wayne, 1890, *online*).

Então, havia os imperiais e representantes locais que patrocinavam¹⁶ as equipes, bem como, os doadores do entretenimento (*editor spectaculorum*) mas, quem administrava todo o negócio eram as *factiones* que forneciam “cavalos, bigas, equipamentos e suporte técnico, como veterinários e ferreiros” (Smith; Wayne, 1890, *online*).

Smith e Wayne (1890, *online*) referem-se aos romanos como “metódicos e burocráticos”, também, eram organizados, seja na divisão de tarefas e responsabilidades do corpo militar, seja na divisão de tarefas e responsabilidades da *familia quadrigaria*, os antigos romanos seguiam o sistema de decúria (um chefe para 10 comandados). Na *familia quadrigaria* havia 25 decuriones, perfazendo um total de 250 pessoas em cada equipe. A união de cada *factio* formava um “*collegium* (plural, *collegia*) que “era qualquer associação na Roma antiga que agia como uma entidade legal” e “trabalhavam em prol de seus interesses compartilhados” (DBpedia Association, 2024), no entanto, divididos pelas seguintes categorias:

No primeiro grupo estão os *aurigae* (termo empregado no plural; ou *aurigarius*, plural *aurigarii*)¹⁷ eram os condutores (cocheiros) de cada *factio* com menos experiência enquanto o *agitator* (plural, *agitatores*)¹⁸ e *quadrigarii* (condutores de carros de quatro cavalos) eram aqueles de mais experiência e de sucesso. Eles conduziam as carruagens que, eram “estruturas leves de madeira abundante em bronze, altas na frente e abertas atrás (Smith; Wayne, 1890, *online*), em alta velocidade.

Os condutores podiam usar chicotes e agulhão (vara com ponta de ferro afiada) para controlar os cavalos. Os cocheiros famosos podiam acumular riqueza, prestígio, fortunas e ganhar a liberdade, apesar de pertencerem a classe infame, tornavam-se treinador ou até mesmo administrador, mesmo se fossem escravos. Futrell (2006) menciona o prestígio e a fortuna que *Gaius Appuleius Diocles*, cocheiro do grupo vermelho acumulou em sua carreira “mais de 35 milhões de sestércios em prêmios, uma verdadeira fortuna” (2006, p. 200). Uma imagem de um auriga do século IV CE é apresentada na Figura 3.

O mosaico mostra um cocheiro e ilustra seu uniforme típico, com uma túnica curta decorada na cor da *factio*, uma espécie de capacete leve e tiras de couro ao redor do peito, braços e pernas e as rédeas eram enroladas na cintura para que pudessem usar o peso do corpo no controle dos cavalos que estavam sob um jugo (*iugum*). Salienta-se que havia uma regra implícita de não derrubar intencionalmente os adversários.

O treinamento envolvia aprender a manobrar as bigas em alta velocidade, especialmente nas curvas fechadas e perigosas dos circos. O que não impedia os acidentes, colisões, capotamentos e o risco de serem arrastados pelo cavalo, daí o motivo pelo qual carregavam facas para cortar as rédeas em caso de emergências. Corassin explica

que “a principal dificuldade da corrida era realizar a curva a esquerda, o que explica a importância que os cocheiros davam ao cavalo deste lado. Os acidentes, *naufagia*, eram comuns” (2000, p. 126).



Figura 3. Mosaico de los Aurigas. Siglo IV CE.

Fonte: Museo Nacional de Arte Romano, Mérida, España (Online).

Na sequência estavam os *conditores* e *succonditores* (cavaliços e ajudantes). Depois os *iubilatores*. Smith e Wayne explicam que, possivelmente, eram aqueles que “parecem ter galopado com os corredores e, após a corrida, parecem ter gritado o nome do vencedor” (1890, *online*). Em seguida, os *sellarii* (termo no plural e no singular, *sellarius*). A tese de Golden é que talvez tenha ocorrido “um erro de grafia” do termo *cellarius*, que se refere a um tipo de “comerciante” (2004, p. 152).

Smith e Wayne mencionam que havia, também, os *sutores* (sapateiros); *sarcinatores* (alfaiates); *margaritarii*, (bordadeiras); o *magister* (plural, *magistri*) que era o médico, cirurgião e, talvez treinador e instrutor. Havia ainda o *hortator* (plural, *hortatores*) responsável em encorajar e/ou aconselhar o condutor durante as corridas (Golden, 2004, p. 38).

Os cavalos, também, eram considerados heróis e, como tal, também precisavam de cuidados nos estábulos de treinamentos públicos de Roma. Assim, havia o criador de cavalos em que *Ofonius Tigellinus* ficou conhecido, como expertise na criação de cavalos campeões nas corridas de carruagens, século I CE. (Golden, 2004, p.113). Havia, ainda, o *Conditor* (plural *conditores*), responsável por cuidar dos cavalos (Golden, 2004, p.44) e o *Sparsor* (plural *sparsores*) or *spartor* (plural *spartores*) responsável em fornecer água, molhar os cavalos e a arena (*harena*) para evitar que nuvens de poeira subissem (Golden, 2004, p.155). Havia ainda os mensageiros (*vilici*).

Envolvidos pelas equipes favoritas, imperadores e a plebe torciam, brigavam e faziam suas apostas, conforme registrou Tertuliano:

[...] Veja as pessoas chegando já sob forte emoção, já tumultuadas, já cegas pela paixão, já agitadas com suas apostas. [2] O pretor é lento demais para eles: seus olhos estão sempre rolando como se estivessem junto com as sortes em sua urna; então eles ficam todos ansiosos no sinal; há o grito unido de uma loucura comum (Tertuliano, 1998, cap. XVI, s/p)¹⁹.

¹⁹ Texto original: “ See the people coming to it already under strong emotion, already

¹⁶ Termo utilizado no sentido do evergetismo greco-romano. Ver Veyne (2015).

¹⁷ Consultar Golden (2004, p. 24).

¹⁸ Ver Golden (2004, p. 5).

O pensamento de Tertuliano (em latim, *Quintus Septimius Florens Tertullianus*), com as devidas ressalvas, fundamentou o Cristianismo e formou a base do pensamento dessa religião e, como testemunho de uma época, registrou na obra intitulada "*De Spectaculis*", provavelmente, escrita por volta de 198-206 CE, a relação dos jogos nos espetáculos públicos na transição do Segundo ao Terceiro séculos na Província consular romana no Norte-Africano, em particular, em Cartago (Túnis, Tunísia).

As críticas de Tertuliano eram direcionadas aos novos cristãos para que não assistissem os espetáculos em que o teólogo denominou de pagãos e violentos. Salienta-se que, no período de vida do teólogo já não havia mais perseguição aos cristãos, contudo, a referida obra, é relevante, não só para compreender os argumentos de Tertuliano, mas, também, apreender a paixão e o papel dos jogos circenses na sociedade romana da Antiguidade já que a obra esboça os princípios ascetas (pureza, santidade, auto sacrifício, disciplina espiritual, separação do mundo e temperança) opondo-se, assim, a alegria dos romanos em comunicação com suas práticas, crenças e rituais politeístas que existiam antes e, ao lado do cristianismo, no Império Romano. A esse respeito Clavel-Lévêque explica:

Os jogos - como meio de transformar as relações entre o indivíduo ou grupo e o mundo são antes de tudo alegres, como catalisadores e criadores de alegria. E aqui compreendemos a importância da *laetitia*, da alegria, como expressão da paz dos deuses e dos homens que os jogos, mais do que qualquer outra celebração, do que qualquer outro ritual, devem gerar e oferecer como modelo válido para todos, em eternidade (1984, p. 9)²⁰.

E aqui, surge mais um equívoco de pensar que o cristianismo foi o responsável em acabar com os espetáculos de entretenimentos dos "pagãos". À esse respeito, Corassin, referindo-se à conferência de Peter Brown menciona seu alerta em relação as mudanças sociais, entre elas, "as transformações da própria paisagem urbana de Roma" (2000, p. 130), ao longo "dos séculos IV e V, [em que] outros locais da cidade tornaram-se preponderantes, a princípio paralelamente, e mais tarde em prejuízo dos tradicionais centros" (*Ibid. Idem*), como, por exemplo, os espetáculos nos circos romanos que eram os espaços ritualísticos da corrida de carruagens e de outras práticas corporais, compondo os jogos enraizado em todos os aspectos da vida dos Antigos romanos e estendeu-se do Oeste ao Leste, Norte e Sul do Mar Mediterrâneo em que a *familia quadrigaria* era a responsável em canalizar a alegria de comunicação com o divino.

tumultuous, already passion-blind, already agitated about their bets. [2] The praetor is too slow for them: their eyes are ever rolling as though along with the lots in his urn; then they hang all eager on the signal; there is the united shout of a common madness. [3] Observe how "out of themselves" they are by their foolish speeches. "He has thrown it!" they exclaim, and they announce to each one to his neighbor what all have seen. I have the clearest evidence of their blindness; they do not see what is really thrown. They think it is a "signal cloth," but it is the likeness of the devil cast headlong from on high (Chapter XVI).

²⁰ Texto original: Les jeux - em tant que moyen de transformation des rapports entre l'individu ou le groupe et le monde - son d'abord réjouissance, comme catalyseurs et créateurs de joie. Et on saisit là l'importance de la *laetitia*, l'ajóie, comme expression. De la paix des dieux et des hommes que les jeux, plus que toute autre fête, que tout autre rituel, sont censés générer et proposer comme modele valable pour tous, dans l'éternité (Clavel-Lévêque, 1984, p.9).

▼ CONCLUSÃO

Ao longo do texto discute-se a relação de imperadores e da plebe com as corridas de carruagens manifestando o alegre canal de comunicação com o cosmo, com a comunidade e com a preservação dos rituais, festividades e práticas realizada nos circos. Tal estrutura de espetáculos difundiu-se nos domínios da Roma Antiga e a exemplo do *Circus Maximus*, outros foram criados e administrados pela *familia quadrigaria* que formava uma instituição administrativa e social agregando diferentes classes sociais (libertos, homens livres e escravos) inclusive, aqueles pertencentes da classe considerada *infame* e, vinculados em torno de uma *factio* (grupo representado pelas cores) de corrida de carruagens nos circos. Então, havia os imperiais e representantes locais que patrocinavam as equipes, bem como, os doadores do entretenimento (*editor spectaculorum*) mas, quem administrava todo o negócio eram as *factiones*. A união de cada *factio* formava um *collegium* (plural, *collegia*).

Na *familia quadrigaria* havia 25 *decuriones*, perfazendo um total de 250 pessoas em cada equipe, entre eles, os *aurigae*, *aurigarii*, *quadrigarii* (cocheiros), *conditores* e *succonditores* (cavaleiros e ajudantes), *iubilatores* (responsável em galopar ao lado dos corredores e, no final, gritar o nome do vencedor), os *sellarii* (possivelmente, comerciantes), os *sutores* (sapateiros); *sarcinatores* (alfaiates); *margaritarii*, (bordadeiras); o *magister* (plural, *magistri*) que era o médico, cirurgião e, talvez treinador e instrutor. Havia ainda os *vilici* (mensageiros) e o *hortator* (plural, *hortatores*) responsável em encorajar e/ou aconselhar o condutor durante as corridas. Os cavalos, também, eram considerados heróis e, como tal, também precisavam de cuidados e estábulos de treinamento.

Assim, havia o criador de cavalos, os *conditores*, cuidador dos cavalos, os *sparsores* (levavam água para refrescar os homens, os cavalos e molhar a arena - *harena* para evitar que a poeira subisse. As diferentes funções das pessoas envolvidas na *familia quadrigaria* revelam o quanto os jogos estavam próximos das atividades dos profissionais, artesãos e artistas e envolvendo os imperadores e a plebe na alegria das torcidas, nas disputas em vencer e nas apostas pelas equipes favoritas, assim, os jogos circenses estavam além de, simplesmente, oferecer pão e circo na Roma Antiga

► AGRADECIMENTOS

Nada a declarar.

► CONFLITO DE INTERESSE

A autora do estudo declara não haver conflito de interesses.

► FINANCIAMENTO

Este estudo não teve apoio financeiro.

■ REFERÊNCIAS

ARCHAEOLOGICAL MUSEUM OF BOLOGNA. Bronze Contorniate with Alexandrus Magnus portrait collections.

- Collections / Ricerca / Numismatic Collection: Roman coins. 4th century BCE, Disponível em: informa.comune.bologna.it/iperbole/archeologico/en/percorsi/67473/id/75026/oggetto/75049/ Acesso em: 20/10/2024.
- BELL, S. Horse racing in Imperial Rome: athletic competition, equine performance, and urban spectacle. *International Journal of the History of Sport*, v. 37, n. 1, p. 183-232, 2020. Disponível em: www.man.es/man/dam/jcr:8f271a73-c8f6-4d7b-8d64-221c0111b323/2019-bolman-38-11-campo.pdf Acesso em: 20/10/2024.
- BOCKMANN, R. Circus Maximus. In. ACERI, E. *The Great Races: ancient circuses in Rome and Carthage*. Oct. 8, 2019. The Circus and the City – The Urban Contexts of the Great Races in Rome and Carthage. Department of History and Humanities, John Cabot University, Rome, Italy. Disponível em: www.news.johncabot.edu/2019/10/circus-rome-carthage/ Acesso em: 20/10/2024.
- BOSCHI, C.C. *Por que Estudar História?* Belo Horizonte: PUC Minas, 2019.
- CASTILLO SANZ, F. J. El auctoratus: controversia entre libertad e infamia. *Revista Antesteria*, v. 1, n. 1, p. 155-68, 2012. Disponível em: www.ucm.es/data/cont/docs/106-2016-03-16-Antesteria%201.%202012ISSN_153.pdf Acesso em: 18/02/2022.
- CLAVEL - LÉVÊQUE, M. *L'Empire em Jeux*. Espace Symbolique et pratique sociale dans le Monde Romain. Editions Du, Paris, France, 1984. Disponível em: www.gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k3336093n.texteImage Acesso em: 20.02.2024.
- CORASSIN, M.L. Edifícios de espetáculos em Roma. *Clássica*, v. 9/10, n. 1, p. 119-31, 2000. <https://doi.org/10.24277/classica.v9i9/10.517>
- DBPEDIA ASSOCIATION, *Collegium*. Rome Antique, 2024. Disponível em: [www.dbpedia.org/page/Collegium_\(ancient_Rome\)](https://www.dbpedia.org/page/Collegium_(ancient_Rome)) Acesso em: 10/11/2024.
- FUTRELL, A. *The Roman Games: historical sources in translation*. London: Blackwell, 2006.
- GARRAFFONI, R.S. Contribuições da Epigrafia para o estudo do cotidiano dos gladiadores romanos no início do Principado. *História*, v. 24, n. 1, p. 247-61, 2005. Disponível em: www.scielo.br/j/his/a/7NYTXy6jYRHJ5FcZ85QHh8F/ Acesso em: 12/12/2021.
- GARRAFFONI, R. S. Lendo sobre arenas romanas e repensando o papel dos gladiadores. *Mimesis*, v. 29, n. 2, p. 105-22, 2008. Disponível em: www.academia.edu/17166344/Lendo_sobre_arenas_romanas_e_repensando_o_papel_dos_gladiadores Acesso em: 12/12/2021.
- GIATISIS, S. G. The organization of chariot-racing in the great hippodrome of Byzantine Constantinople. *International Journal of the History of Sport*, v. 1, n. 17, p. 36-68, 2000. <https://doi.org/10.1080/09523360008714113>.
- GIUNIO, K. A. Knowledge About Public and Private Games from The Roman Period. The Holdings Of The Archaeological Museum In Zadar. *Historia Antiqua*, v. 22, n. 1, p. 101-16, 2012/3. Disponível em: www.academia.edu/5319317/Knowledges Acesso em: 12/12/2021.
- GOLDEN, M. *Sport in the ancient world from a to z*. London: Fetter Lane, UK; Canada: Routledge; NY: Taylor & Francis Group. Disponível em: www.archive.org/details/Sportintheancientworldfromatoz Acesso em: 12/12/2021.
- HORNERO, A. C. Geografía y cronología de los ludi em la Hispania romana. *Cæsar Augusta*, v. 78, p. 437-454, 2007. Disponível em: www.world-archaeology.com/features/magerius-mosaic-smirat-tunisia Acesso em: 12/12/2021.
- HUMPHREY, J. H. *Roman circuses: arenas for chariot racing*. University of California Press, Califórnia, 1986. Disponível em: www.cambridge.org/core/journals/journal-of-roman-studies/article Acesso em: 12/12/2021.
- LEWIS, C. T.; SHORT, C. A. Latin Dictionary In. PECK H. T., *Harpers Dictionary of Classical Antiquities*, 1898. Perseus. Disponível em: www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus:text:1999.04.0062:entry=circus-harpers Acesso em: 12/12/2021.
- MELO, V. A. Por uma história do conceito esporte. Diálogos com Reinhart Koselleck. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, v. 32, n. 1, p. 41-57, 2010. <https://doi.org/10.1590/S0101-32892010000400004>
- MUSEO NACIONAL DE ARTE ROMANO. *Mosaico de los Aurigas*. Siglo IV d.C., Mérida, España. Disponível em: www.cultura.gob.es/mnromano/colecciones/nuestras-colecciones/seleccion-piezas/mosaico-aurigas.html Acesso em: 30/10/2024.
- NICHOLLS, M. *Rome: a virtual tour of the ancient city*. Course of Future Learn, University of Reading, Rome, 2017.
- PECK, H. T. *Harper's dictionary of classical antiquities*. Nova York: Harper and Brothers, 1898. Disponível em: www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus:text:1999.04.0062:entry=circus-harpers Acesso em: 12/12/2021.
- PLINY. *The natural history*. Plataforma Online Library, Perseus Digital Library. Disponível em: www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus:text:1999.04.0062:entry=circus-harpers Acesso em: 12/12/2021.
- ROMANO, D. G. Athletics: stadia, gymnasia, palaistra, and hippodromes. In. MILES, M. M. *Companion to Greek architecture*, Chapter 22. New York: Wiley Online Library, 2016. p. 314-27. <https://doi.org/10.1002/9781118327586.ch22>
- SMITH, W. L. L. D.; WAYTE, W. G. E. *A dictionary of Greek and Roman antiquities*. Albemarle Street, London. John Murray Marindin. 1890. Perseus Digital Library. Gregory R. Crane, Tufts University. Disponível em: www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus:text:1999.04.0063:entry=circus-cn Acesso em: 15/07/2024.
- SUETONIO, C. T. *As vidas dos doze Césares*: Julio César, Augusto, Tibério, Calígula, Cláudio, Nero, Galba, Ôton, Vitélio, Vespasiano, Tito, Domiciano / Suetônio. Brasília: Senado Federal, Conselho Editorial, 2012. Disponível em: www.livraria.senado.leg.br/a-vida-dos-doze-cesares Acesso em: 20/10/2024.
- TERTULIANO. *De Spectaculis*. V. III., 1998. Disponível em: www.tertullian.org/anf/anf03/anf03-09.htm Acesso em: 20/02/2021.
- VENDRAMINI, D. N. S. Alexander the Great on Late Roman

contorniates: religion, magic or history? **Journal of Ancient History**, v. 10, n. 2, 2022, p. 262-96. <https://doi.org/10.1515/jah-2022-0003>

VEYNE, P. O Império Romano. In: VEYNE, P. (Org.) **História da Vida Privada I**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009. p. 11-212. Disponível em: <https://ia801804.us.archive.org/35/> Acesso em: 20/10/2024.

VEYNE, P. O Império Romano. In: VEYNE, P. (Org.) **História da Vida Privada I**. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

VEYNE, P. **Pão e circo**: sociologia histórica de um pluralismo político. São Paulo: Unesp, 2015.

✉ E-MAIL DA AUTORA

Ariza Maria Rocha

✉ ariza.rocha@urca.br