

Feriae Romani: Discurso Imperial Romano

Norma Musco Mendes

Abstract

This article deals with the Roman festivals as symbolic discourses attached directly to the Roman imperial practice.

Optamos por trazer como temática para este artigo uma reflexão sobre as festas em Roma como representação cultural, as quais veiculavam os vetores e suportes fundamentais para a formação da identidade cultural romana. A veiculação e adoção confundiam-se com a própria prática imperial romana. Tal idéia se fundamenta em dois pressupostos:

1) A identidade é um fenômeno que emerge da dialética entre indivíduo e sociedade, ou seja, é formada pelas relações sociais. O processo de articulação social romano é marcado pelas relações de fricção inter-étnicas, nas quais as etnias em conjunção são definidas pelas relações assimétricas de tipo sujeição-dominação, fundamentadas nas relações de contradição/oposição/diferença, no sentido de que a própria existência de uma unidade nega a existência da outra, pelo caráter inconciliável das suas posições no interior do sistema social global (OLIVEIRA, 1976:Cap.II);

2) Com base na teoria pós-colonial (WEBSTER e COOPER, 1996; MATTINGLY, 1997), partimos do princípio de que existe uma conexão entre o imperialismo e a cultura, na medida em que entendemos a experiência imperial como um processo ou uma prática política de estabelecer e governar um território distante, sendo sustentado e, talvez movido, por potentes formações ideológicas.

Cabe esclarecer que todo o instrumental teórico pós-colonial apoia-se na relação entre poder e discurso. Logo, são fundamentais os conceitos de discurso de M. Foucault e a relação entre poder e cultura construída por A. Gramsci. Ressaltamos que, apesar da divergência teórica entre ambos, a aproximação entre a teoria do discurso de M. Foucault e a teoria da ideologia de A. Gramsci (1991; 1995) vincula-se ao fato de que ambos estudam os elementos constitutivos da hegemonia. As idéias de M. Foucault¹

sobre as relações de poder numa sociedade se aliam ao conceito de hegemonia de A. Gramsci, que pressupõe que hegemonia é uma negociação assimétrica de poder, levando a uma regra consensual que nem sempre é contestada. Quer dizer, as noções de M. Foucault sobre os níveis de ação, produção e estratégia do poder numa sociedade, não apenas ao nível do Estado, são coerentes com a tese de A. Gramsci de que o domínio social envolve o consentimento do subordinado. Na distinção entre a sociedade civil (afiliações voluntárias e não coercitivas) e a política (instituições estatais e coercitivas), A. Gramsci argumenta que a cultura opera nos marcos da sociedade civil, na qual as idéias, instituições e outras pessoas não atuam por meio da dominação e sim do consenso. Há o predomínio de certas formas culturais sobre outras. A forma desta liderança cultural é identificada por ele como hegemonia. Concluímos, pois que o imperialismo é um processo da cultura metropolitana que mantém ou não o Império (SAID, 1996:18).

Pelos adeptos da teoria pós-colonial a questão da Romanização é vista como um processo que indica mudanças sócio-econômicas ou diferentes processos de aculturação. Não se investiga mais a transformação e transferência de insígnia cultural de um grupo para outro. O significado do encontro/embate de culturas diferentes foi sempre contingente da habilidade dos povos de colocá-la num contexto e então interpretar seu significado. Prioriza-se no estudo da experiência imperialista romana, o amplo dinamismo de sua expansão, exploração e controle e a multiplicidade das experiências locais, através das seguintes perguntas: Quais foram os mecanismos que dirigiram o processo de hegemonia, os quais enunciavam uma nova ordem: o ideal de ser romano? Como foi possível para o dominado reconhecer e personalizar este ideal? O que significou neste lugar e nesta época tornar-se romano? Como este ideal foi vivido por diferentes comunidades de povos?

A resposta a estas perguntas obriga-nos a analisar a cultura imperial, através da crítica ao processo pelo qual o conhecimento do *outro* foi produzido e as formas de veiculação dos vetores e suportes fundamentais da identidade romana e do poder político que expressavam. Como postura inicial, é necessário afastar-nos dos estudos comparativos sobre as formas de imperialismo para investigarmos os discursos que o tornaram possível. Tais discursos congregavam um sistema de valores e peculiaridades culturais que significavam um padrão de perceber, crer, avaliar e agir, assim como, um código de categorias destinado a orientar o desenvolvimento das relações sociais. No âmbito das relações inter-étnicas, este código tende a se exprimir como um sistema de oposições ou contrastes, uma

identidade contrastiva, cujo conjunto dos modos de identificação seriam da ordem do discurso, particularmente, um discurso ideológico. Tal discurso representa o projeto de identidade social romana, constituindo-se numa ideologia e numa forma de representação coletiva. Neste sentido, é preciso redimensionar o conceito de Romanização como um processo de mudança social amplo e multifacetado em termos de seus significados e mecanismos.

O ideário de *agere civiliter* impunha limites e modelava de várias formas a vida pública e privada através de um conjunto multifacetado de dispositivos capazes de veicular e impor a adoção do ideal de ser romano, tais como: educação, remodelação dos ambientes físicos, organização administrativa, instituições, construção de cidades, dos marcos espaciais urbanos e rurais (estradas, fórum, termas, basílicas, teatro, anfiteatro, ruas, mosaicos, pórticos, vilas, estilos decorativos...), surgimento de novos grupos sociais, etc. As atitudes e práticas imperiais inventam uma tradição e novas imagens, que passam a nortear o comportamento. Tratam-se de processos cotidianos de hegemonia, ou seja, da microfísica do imperialismo (SAID, 1995: 150 ss.).

Concordamos com Whittaker ("Imperialism and culture: the Roman initiative". In: MATTINGLY, 1997: 149) que considera que o sentido de Romanização é a própria cultura do imperialismo. Conceituamos os seus mecanismos como narrativas do poder imperial. É preciso identificar e analisar quais são estes mecanismos, aqueles que, num mundo globalizado pela autoridade romana, lançavam as imagens constituintes de identidade que foram centrais para o projeto civilizador dos romanos em confronto com o mundo bárbaro a ser dominado.

Quando falamos em imagens, nos referimos à "linguagem das imagens", quer dizer a forma como o conjunto das imagens (obras de arte, edificações, literatura, ritos religiosos, vestimentas, atos, práticas comportamentais públicas e privadas, enfim, todas as formas de convivência social) foi compreendido pelos contemporâneos. O poder das imagens se materializa na interação social e na percepção de suas mensagens (ZANKER, 1987: 20 ss.), ou melhor, conforme nos apresenta M. Joly (1994: 44):

"interpretar uma mensagem, analisá-la, não consiste certamente em tentar encontrar ao máximo uma mensagem preexistente, mas em compreender o que essa mensagem, nessas circunstâncias, provoca de significações aqui e agora, ao mesmo tempo que se tenta separar o que é pessoal (autor) do que é coletivo (espectador)."

Com base nestas reflexões, classificamos as festas romanas como um mecanismo de Romanização, na medida em que a festa é uma fala, é

uma memória, é uma mensagem (BRANDÃO, 1989: 7 ss.), sendo portanto, um discurso simbólico da cultura romana.

Os *ludi* (jogos) e as *feriae* (festivais) integravam o conjunto dos festivais públicos e religiosos da sociedade romana e, portanto, dentro dos objetivos deste artigo não podem ser analisados separadamente, mesmo porque os *ludi* faziam parte dos rituais de muitos festivais, tais como: *Megalensia*, *Cerialia*, *Floralia*, *Quinquatrus* e *Consualia*. Os jogos são uma forma de diversão coletiva muito praticada em Roma e nas províncias. Por ludismo devemos entender a atmosfera do irreal e do bom humor, momento de se esquecer as preocupações e de uma grande ânsia pela dança e a música. Originalmente, os *ludi* foram um rito funerário adotado pelos etruscos e samnitas, no qual homens mascarados lutavam entre si ou com animais. Tratava-se de um ritual de sacrifício dos prisioneiros em honra ao *manium* do general. O primeiro combate de gladiadores ocorreu em 264 a.C. e foi organizado pelos filhos de Junio Bruto, durante o qual lutaram três pares de gladiadores. O número de escravos e prisioneiros que faziam parte destes combates fúnebres não cessou de aumentar durante o período republicano, principalmente, ao ser relacionado com o *ethos* da aristocracia romana do século I a.C. A realização dos *ludi circensis* e *ludi scaenici* de forma cada vez mais complexa e luxuosa foi utilizada como um instrumento de popularidade e propaganda política: os *ludi*, forma de tributo necessário para apaziguar os mortos, passou a ter uma dimensão sócio-política. Nos jogos pela vitória de César, apresentaram-se trezentos gladiadores todos com armadura de prata. Augusto colocou na arena seiscentos e vinte e cinco pares e Trajano, por ocasião da celebração do triunfo sobre a Dácia, organizou jogos com dez mil homens (MESLIN, 1978: 177). Os imperadores objetivavam fornecer ao povo romano e aos estrangeiros, imagens nunca antes vistas.

Os festivais eram rigorosamente registrados no Calendário Romano, o qual organizava o tempo e a ação dos cidadãos indicando a natureza religiosa, política, jurídica e econômica de cada dia. Era afixado nos muros dos templos por ocasião das nonas e organizado pelos pontífices. Permitia saber quando os tribunais e as Assembléias Populares podiam se reunir e quando aconteciam e os dias do mercado (*nundinae*: 9 em 9 dias). O sol marcava as etapas do dia dos romanos, enquanto a lua delimitava a estrutura dos meses. Inicialmente o calendário apresentava 12 meses compostos de 27 ou 28 dias, havendo o acréscimo de um mês a cada 10 anos para a adaptação ao ano solar. Os distúrbios que isto causava foram corrigidos pela reforma de César em 46 a.C., a partir da qual o calendário passou a ser composto por 12 meses de 30 e 31 dias alternadamente. Cada

dia recebia uma marcação, dentre as quais as mais importantes para nós são as assinaladas pela letra *F* (*fastus*), *C* (*comicial*), *N* (*nefastus*) e *EN* (*nefastus* pela manhã e *fastus* a tarde ou vice-versa). Os dias *fastos* eram aqueles em que os homens podiam agir e trabalhar, pois tinham o apoio dos deuses, nestes dias ocorriam também as reuniões das Assembléias Populares. Nos dias *nefastos*, os homens não tinham a graça dos deuses para a realização dos seus empreendimentos, deviam abster-se de qualquer atividade para não fracassar, era um dia de festival (*dies festus / festi*), quer dizer, um dia consagrado aos deuses.

→ O calendário não cessou de ser enriquecido, pois novos festivais apareceram para celebrar os novos deuses que gradualmente passaram a integrar, através de diversas formas, o panteão romano. O calendário não poderia ser ignorado ou desrespeitado por nenhum cidadão, pois marcava todas as práticas sociais e refletia os valores globais da sociedade romana. Algo que o leva a ser caracterizado como um calendário cultural. Podemos dividir os festivais em grandes períodos, em ciclos nos quais eram celebrados, sem rigidez e com referência recíproca, os principais festivais que correspondiam às atividades romanas essenciais: guerra, trabalho da terra, morte, nascimento, crescimento, fertilidade, mulheres, vida social, selvageria (DUPONT, 1989: 214 *ss.*). Uma festa conduzia a outra e constituía uma obrigação ritual tão séria como o trabalho.

→ No início de cada ciclo, eram celebradas as festas de abertura e de encerramento. Os ciclos eram separados por períodos vazios, porém estes ciclos não eram definidos de forma excludente. Fevereiro era o último mês do ano quando ocorriam as cerimônias de purificação necessárias para se entrar em março, começo do ano militar e da germinação. Dava-se início às principais festas que celebravam o ciclo da guerra (Festival de Marte, *Equirria*, Cavalos de Outono) e às festas que celebram o nascimento e o crescimento (Festival de Juno, *Matronalia*, *Ana Perena*). No mês de outubro, o ciclo da guerra é encerrado com o festival denominado de *Armillustro* e a *Equirria*.

→ De abril a agosto, ocorria o ciclo rústico com a celebração de festivais agrícolas e pastorais relacionados com o crescimento, frutificação, reprodução da produção agrícola e pastoril e, por outro lado, o cuidado com a conservação e constituição de reservas alimentícias. A estes festivais, devem ser integrados aqueles aliados ao trabalho de irrigação, drenagem, arroteamento, construção de poços e conservação de fontes. São os festivais de *Cerialia*, *Lucaria*, *Floralia*, *Fordicidia*, *Parilia*, *Netunalia*, *Furrinalia* e *Consualia*.

→ Setembro, novembro, dezembro e fevereiro são consagrados à vida em sociedade, seja pela dimensão cívica, celebração dos Jogos Romanos

e Plebeus consagrados a Júpiter (deus da vinha, da soberania e da *Urbe* como local de reunião de cidadãos), seja pela dimensão doméstica, reforçada por ocasião dos Saturnais e Lupercais. Tais festivais veiculavam imagens cuja significação simbólica era ressaltar a vida civilizada, a ordem cívica, a divisão dos prazeres da abundância, consumada pelo botim e pela abertura dos celeiros.

Paralelamente a estes festivais, eram celebrados através de cultos públicos ou domésticos outras cerimônias relacionadas à vida familiar (Festival de Vênus, *Matronalia*, *Quinquatria*) e ao culto dos mortos (*Parentalia* e *Lemuria*). Todas estas festas eram a oportunidade de remodelar o mundo saído do caos. Cada ano religioso era de certa forma o resumo da história de um povo. Cada fim de ano impunha a purificação para o início de um novo tempo. Daí, a nossa afirmação de que a festa é uma fala, através da linguagem das imagens que a integram e uma memória, na medida que congrega o passado no presente e no futuro. O antropólogo R. Damatta (1997: 45 *ss.*), para quem toda a vida social é de fato um rito ou ritualizada, pois o mundo social é fundado em convenções e símbolos, defende a inexistência de distinção de tipos de comportamento que seriam racionais, comunicativos e mágicos, chamando a atenção para o aspecto combinatório das situações que definimos como ritual. Com base neste autor, entendemos os festivais romanos como rituais pátrios fundados na possibilidade de dramatizar coletivamente os valores globais, críticos e abrangentes da sociedade, pois cada festival estava orientado para uma esfera pública ou privada.

→ Os ritos são momentos especiais construídos pela sociedade. Momentos vividos sobre a égide e o controle do sistema social, sendo por ele programados. Favorecem a reflexão porque operam desestruturando e reestruturando o cotidiano. Sua eficácia reside no fato de não se constituir um código que possa ser aprendido de uma vez por todas. É constantemente estimulador e provedor potencial de uma nova informação e é um momento para revestir de sentido o mundo constituído e cristalizado da experiência social. Estimula as tendências projetivas, joga com as expectativas, os paradoxos e os pontos obscuros da experiência e, assim, tende a por em evidência o que é contraditório ou sem um sentido claro na experiência externa da sociedade e da natureza, assim como, o que é problemático e obscuro na experiência interna dos sujeitos. Os aspectos projetivos, criadores de sentido e lúdicos são regulados estritamente nas festas, durante as quais uma certa desestruturação controlada do cotidiano se destina a reconstruí-lo na consciência coletiva restituindo-lhe o sentido, graças a um jogo de vai e vem entre ordem interna dos sujeitos e ordem externa da

realidade. Os momentos lúdicos, informais, de transgressão da ordem, ao lado daqueles formais, comandados pela coerção corporal, comportamental e verbal, estimulam a objetivação e o aprendizado de esquemas mentais, regras de comportamento do corpo, práticas sociais, os quais regulam a vida coletiva. Ambos são métodos para reproduzir, transmitir de geração em geração, reforçando em cada indivíduo os esquemas fundamentais da vida e da estrutura normativa da sociedade (EINAUDI, 1995: 346 ss.). É neste sentido que consideramos as festas como uma mensagem. Portanto, nos festivais romanos os elementos triviais do mundo social são transformados em símbolos, são postos em evidência periodicamente, comemorado e celebrado em um momento extraordinário e num lugar simbólico. Durante um ritual, determinados aspectos do mundo social são destacados através de mecanismos nomeados por R. Damatta (1997:48 ss.) da seguinte forma: *separação* ou *reforço*, *inversão*, *neutralização*.

Vejamos como isto pode ser aplicado aos festivais romanos. Por *reforço* devemos entender o modo de destacar identidades sociais, regras, posições ou relações que realmente existem. Isto fica plenamente evidenciado em certos momentos dos festivais, principalmente durante os sacrifícios e as procissões. Tomemos como exemplo o ritual inicial dos Jogos Romanos, em honra a Júpiter os quais ocorriam de 5 a 19 de setembro. A procissão é organizada com o objetivo de ser a representação lúdica da guerra. Em primeiro lugar, eram posicionados os magistrados que presidiam a festa, usando uma túnica de triunfador e o manto bordado, seguidos pelos demais. Depois, um exército de impúberes, filhos dos cidadãos mobilizados: uns a cavalo outros a pé de acordo com a posição de seus pais no exército. Eram seguidos pelos cocheiros, jóqueis, pugilistas, dançarinos, músicos e artistas. Os mímicos e os jovens guerreiros representavam a guerra, pois realizavam uma dança guerreira e os jovens lutavam imitando os adultos. No final da procissão, as estátuas dos deuses são carregadas pelos cidadãos. A procissão percorre a cidade, partindo do Campo de Marte até o Grande Circo entre o Palatino e o Aventino. No final, havia um grande sacrifício de bois e tinha início os jogos. Os gladiadores entravam solenemente no anfiteatro, vestidos com as clâmides bordadas de ouro. Saudavam o Imperador e o magistrado presidente dos jogos com a fórmula: *Moriture te salutant*, e todos os cidadãos romanos e estrangeiros ali reunidos. Começavam os combates dentro de regras precisas. Um ritual também era empreendido após a morte do gladiador vencido. Após o meio dia e até o entardecer eram realizadas as caçadas: animais contra animais e prisioneiros contra os animais.

Havia uma mistura de práticas formais e informais. Durante a procissão, reforçavam-se as posições dos magistrados, da hierarquia militar e se

exaltava a guerra. Reforçava-se também a escravidão, pois a realização dos jogos estava condicionada a sua existência, colocando o indivíduo como um simples objeto.

Os jogos projetavam as contradições vividas pela sociedade romana: competição e fraternidade, concórdia e discórdia, distinção e identidade, honra e desonra, violência e harmonia, hierarquia e coletividade, a alegria de ser invejado e o pavor pelo mau olhado. Contradições que não podiam ser resolvidas, mas que sob condições favoráveis podiam ser desafiadas e organizadas. A reversão e a destruição das distinções eram para o sistema tão vitais como as próprias distinções.

→ O significado dos gladiadores para os romanos estava articulado a este sentido de identidade, sendo, portanto, altamente contraditório. Por um lado, eram degradados e humilhados e, por outro, eram glorificados e exaltados. O gladiador era tido como cruel, repugnante, era um condenado, um escravo, um bárbaro, um homem abandonado pela fortuna, sem valor ou dignidade, quase que sem humanidade. Entretanto, o gladiador, seja um voluntário ou não, ao entrar na arena era forçado a confirmar a sua posição degradante através do *sacramentum gladiatorium*, o qual era fundamental para se entender a fascinação exercida pelos gladiadores. O gladiador jurava suportar ser queimado, ferido, espancado e ser morto pela espada. E, ainda, negava sob juramento aceitar tudo que pudesse vir a melhorar a sua situação, assim como, negava a própria vida. Através deste elaborado cerimonial o gladiador assumia uma obrigação solene e sua atuação se tornava uma questão de honra. Isto porque o sacramento transformava a atuação do gladiador de involuntária em voluntária e, assim, simultaneamente, ele era um escravo condenado à morte e um homem livre que tinha sua honra para sustentar. O juramento era uma forma de auto-sacrifício associado à devoção. Havia um paralelismo entre a morte na arena e a auto consagração do general a uma morte violenta nas mãos do inimigo em troca da vitória das suas tropas.

Parafraseando Carlin A. Barton (1996:187), sustentamos que os gladiadores representavam metáforas inanimadas dos aspectos mais inquietantes da vida do romano, eram alegorias dos extremos. Isto pode ser visto no significado dos gladiadores como símbolos de disciplina, de treinamento, de habilidade, de bravura, de capacidade de respostas aos golpes do adversário, algo que os tornavam um modelo para os soldados. Por outro lado, os gladiadores ao serem relacionados à violência, ao sofrimento, à desesperança, à punição, ao abandono, ao confinamento, ao ascetismo, à devassidão, representavam em sua pessoa todos os limites do desejo, tornavam-se um modelo para os homens honrados.

A glória e o status de um gladiador eram dados pela audiência, a qual via, ouvia, agia e interagia. Assistir a agonia, o entusiasmo, a cooperação dos gladiadores frente ao seu próprio sofrimento e morte, redimia o gladiador, visto como um *pharmakos*, como também era uma *askesis* para os espectadores. Desta forma, devemos separar a identificação frequentemente feita entre o combate dos gladiadores e o gosto pela crueldade e pela violência na sociedade romana, o qual relacionava-se a uma série de outros fatores,² tais como: prática da dizimação, execução em massa de prisioneiros de guerra, desertores e rebeldes, castigos e execuções públicas, etc. Portanto, "*os jogos de gladiadores não era simplesmente uma questão de uma inclinação idiossincrática ao sadomasoquismo, mas uma resposta a um sentimento intenso e torturante de humilhação e insegurança e uma tentativa de encontrar compensação mesmo exaltação, dentro deste sentimento de inevitável degradação. Era uma resposta à desesperança sem negar a desesperança*" (BARTON, 1996:46).

Ademais, a arena era um espaço social de encontro e diálogo entre o povo e o imperador, reforçando seu poder e popularidade. Por outro lado, também, reforça a hierarquia da sociedade, uma vez que nos teatros e anfiteatros havia uma distribuição de lugares diferenciada de acordo com o *status* social dos indivíduos (ZANKER, 1987: 182 ss.). Pela simbolização visual, reforçavam-se a energia, a luta, a obstinação, a devoção, a resistência, o desprezo contra a dor, o sofrimento e a morte, estimulando a virilidade e a luta pela honra. Por outro lado, despertava o amor à glória e o desejo de vitória pelo combate em homens considerados desprezíveis. A dança, a música e as encenações teatrais simbolizavam a não violência, a liberdade, enfim, a vida coletiva civilizada regida por Júpiter. Os jogos encerravam a estação militar, juntamente com os festivais da *Equirria* (15 de outubro) e *Armilustro* (19 de outubro). Os romanos saíam do território de Marte, cujo ingresso era simbolicamente representado durante o festival a Marte (1º a 24 de março) iniciando o ano militar, e eram reintegrados ao espaço de Júpiter, no qual o cidadão passava de soldado a civil.

Ao lado da guerra, era exaltada a vida civilizada. Algo também evidenciado e reforçado pelo festival dos Lupercais. A ordem cívica *versus* selvageria e barbárie ficava reforçada enquanto se revivia o momento da fundação da cidade e da formação da família através de seu ritual: os fiéis se reúnem na caverna do Lupercal. Sacrifício de um cachorro e uma cabra e oferenda de bolos sagrados eram empreendidos pelos *luperci* (sacerdotes). Os jovens de nobres famílias eram untados com o sangue dos animais sacrificados. Comiam e bebiam transformando-se em homens lobos: pastores e caçadores nômades, sem mulheres e filhos. Eram associados ao deus selvagem Fauno. Corriam nus em volta da Monte Palatino, batendo

nas mulheres quem encontrassem com uma tira de pele, de bode para torná-las férteis. Portanto, são mensagens cujas significações nos remetem e reforçam boa parte dos valores fundamentais sobre os quais os romanos construíram sua ética civilizatória (exaltação das virtudes guerreiras, da vitória militar, da paz, da ordem, da vida civilizada).

A *inversão* é um mecanismo que indica o deslocamento completo de elementos de um domínio para outro, no qual esses aspectos estão normalmente inibidos como fatores estruturais e organizacionais pela rotina do cotidiano, ou melhor, provocam a junção de elementos que estão normalmente separados, criando continuidades entre as distintas hierarquias existentes na sociedade. Nos festivais romanos, isto fica evidente pelo uso das máscaras, pela jocosidade e pelo grotesco. Nestes momentos, eram ignoradas as relações de sexo, idade, hierarquia e posição social claramente definidas pelo sistema social, ressaltando o que era marginal. O elo de ligação entre estes elementos descontínuos eram as máscaras, o canto, a música, a dança, a alegria coletiva, o luxo e a abundância compartilhados.

→ Durante os festivais da *Matronalia* (1º de março) e da *Saturnalia* (17 a 23 de dezembro), a ordem social era ritualmente invertida por um curto espaço de tempo. Os romanos reviviam um estado de liberdade, uma idade de ouro. Por ocasião dos *Matronalia*, as matronas se reuniam no templo de Juno Lucina (deusa da luz, da aurora, do nascimento e proteção da infância). Maridos rezavam e davam presentes às esposas e as escravas eram festejadas por suas amas. A intenção de exaltar o solstício de verão era tal que as auras eram celebradas também pelo festival das *Quinquátrias* (19 a 23 de março, 19 de junho e 13 de setembro), porém de forma distinta: tocadores de flauta percorriam a cidade mascarados e disfarçados de mulheres.

→ Nos *Saturnalia*, festival mais popular da cidade, era inicialmente oferecido um banquete no templo de Saturno. Um banquete, também, acompanhava a celebração deste festival em todas as casas. Os escravos se vestiam como os seus senhores e eram servidos por eles. Transformavam a casa em fórum, elegiam magistrados, iniciavam processos, brincavam de advogados, juizes e patronos. Distribuição de presentes sem valor dos clientes para o patrono e dos pobres para os ricos. Realização de jogos de azar pela rua. Muitos abandonavam a toga e usavam túnicas largas mais confortáveis para o festim, para a dança, para a embriaguez. Os escravos usavam o *pillei* (boné de liberto). Os soldados travestidos escolhem, através dos dados, um rei dos *Saturnalia* dentre os condenados. Este "rei" usava as insígnias de sua dignidade, como o rei dos gracejos e deboches. Dava ordens: dançar, cantar, despir, andar com uma moça nos ombros... Após o festival, o rei era morto e tudo voltava à normalidade. Caracteriza-

va-se como a festa da aparência, da liberdade, da licenciosidade e da transgressão. Estas transgressões da ordem constituíam uma espécie de evasão das estruturas sócio-políticas cerceadoras, uma busca de uma dimensão mais ou menos de um sagrado difuso. Estas inversões são autorizadas, legalizadas e ritualizadas.

De acordo com M. Meslin (1978: 164) a mudança de sexo e a transgressão do comportamento sexual, como a dramatização dos luperkos como pederastas, não significavam apenas um rompimento do *ordo rerum* sobre o qual repousava a organização social, mas também a recusa pública de sua própria condição, sair de si mesmo, fingir ser um outro, para encontrar uma força nova para representar aquilo que a máscara significava. A ilusão, estabelecida e procurada através do uso de máscara e da fantasia, supunha que os espectadores admitiam, entravam e compartilhavam desta felicidade coletiva. Portanto, engendravam um campo social polissêmico e aberto, no qual todos os seres, valores e grupos sociais se mesclam, fora da hierarquia. Assim, durante o triunfo dos generais vitoriosos, toda a disciplina militar, a seriedade, o desvelo pela ação prática e eficaz, o princípio de igualdade geométrica de cada cidadão estavam suspensos: os soldados usavam máscaras e enquanto escoltavam o general vitoriosos entoavam cantos ofensivos, lançando gracejos obscenos. Suetônio (Vida de Caio Júlio César 51) informa que, por ocasião do triunfo gálico, os soldados de César cantavam: "*Cidadãos, guardai vossas mulheres: trouxemos um adúltero calvo. Dissipou na Gália o dinheiro que pegou emprestado aqui em Roma*". Esta licenciosidade somente podia ser admitida por estar revestida de um caráter solene, ritual, o qual tinha como objetivo demarcar que, apesar da consagração do general por suas vitórias, quase como Júpiter, ele continuava um mortal. Estes exemplos nos levam a pensar em interpretar estas inversões, possíveis durante um certo momento, como válvulas de escape que visavam, através da conjunção de posições inibidas e separadas pela normalidade, o equilíbrio social.

A idéia de *neutralização* implica na possibilidade de comunicação entre esferas fundadas no afastamento e no extremo respeito. Através dos sacrifícios, da manipulação de objetos sagrados por quem de direito e de empreendimentos realizados nos espaços sociais correspondentes, os homens se comunicavam com os deuses responsáveis pela manutenção da vida social. Daí, a idéia de *dies festus*, um feriado pátrio em honra aos deuses, dia de festa ou outra celebração. O trabalho era interrompido porque os deuses desciam para junto dos homens, os homens ascendiam aos deuses, graças aos sacrifícios e preces. Não realizar um festival ou não celebrá-lo dentro das rígidas regras rituais, implicava numa ameaça à manutenção da benevolência dos deuses, à *pax deorum*, no desequilíbrio

da harmonia entre o cosmos humano e o cosmos divino. Posto isto, parece-nos evidente que os festivais romanos ajudaram a construir e a cristalizar uma identidade abrangente expressa através da forma como representavam todos os aspectos da realidade social (relações de poder, relações sociais, trabalho, guerra, sexo, vida, morte, homem selvagem, homem civilizado, homem, natureza...). Os festivais deviam ser lidos por todos aqueles que estivessem presentes na cidade (cidadão e estrangeiros) e muitas vezes reproduzidos na províncias, como foi o caso, principalmente, dos jogos. Portanto, parece-nos pertinente considerá-los como discursos simbólicos diversos a respeito de uma mesma realidade, salientando aspectos essenciais tanto para dentro da sociedade romana como para fora dela. Agiam de forma a possibilitar a eclosão de sentimentos e descontentamentos, por meio da transcrição pública dos enigmas e das dimensões ocultas do homem, daquilo que não podia ser dito fora da festa, daquilo que era marginal e subversivo ao sistema. Por outro lado, transcreviam publicamente (SCOTT, 1990), objetivando afirmar, eufemizar, estigmatizar, legitimar e exaltar a unanimidade dos vetores do discurso imperial, enquanto instrumento de sustentação, manutenção e consolidação da hegemonia romana. Acreditamos, pois na conexão entre as festas, enquanto discursos simbólicos e a própria prática imperial.

Documentação textual

SUETONE. *Vie des douze Césars*. trad. H. Ailloud. 2. ed. Paris: Les Belles Lettres, 1961. 3 v.

Bibliografia

AUGUET, R. *Cruelty and Civilization*. The Roman Games. London: Routledge, 1994.

BARTON, C.A. *The Sorrows of the Ancient Romans. The Gladiator and the Monster*. Princeton University Press, 1996

BRANDÃO, C. *Cultura na Rua*. Campinas: Papyrus, 1989.

DAMATTA, R. *Carnavais, Malandros e Heróis*. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.

DUPONT, F. *Le Citoyen Romain sous la République*. Paris: Hachette, 1989.

ENCICLOPÉDIA EINAUDI. v. 30: Religião e Rito. Lisboa: Imprensa Nacional, 1995.

FOUCAULT, M. *Vigiar e Punir*. Petrópolis: Vozes, 1977.

- _____. *Microfísica do Poder*. Rio de Janeiro: Graal, 1979.
- GRAMASCI, A. *Cartas do Cárcere*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1991.
- _____. *Concepção Dialética da História*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1995.
- JOLY, M. *Introdução à Análise da Imagem*. Campinas: Papyrus, 1994.
- MATTINGLY, D. J. (ed.). *Dialogues in Roman Imperialism; power, discourse, and discrepant experience in the Roman Empire*. Portsmouth: Journal of Roman Archaeology, 1997. (Supplementary Series, 3: International Roman Archaeology Conference Serie)
- MESLIN, M. *L'Homme Romain*. Paris: Complexe, 1978.
- OLIVEIRA, R. C. de. *Identidade Etnia e Estrutura Social*. São Paulo: Livraria Pioneira Editora, 1976.
- SAID, E. *Cultura e Imperialismo*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
- _____. *Orientalismo*. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.
- SCOTT, J. C. *Domination and arts of resistance; hidden transcript*. Yale: Yale University Press, 1990.
- WEBSTER, J., COOPER, N. (ed.). *Roman Imperialism: Post-colonial perspectives*. Leicester: University of Leicester, 1996. (Leicester Archaeology Monographs, 3)
- ZANKER, P. *Augusto y el poder de las imágenes*. Madrid: Alianza, 1987.

Notas

¹ As contribuições de M. Foucault para a teoria pós-colonial vinculam-se às suas observações sobre a relação entre conhecimento / saber / episteme / formações discursivas, que existe em todos os níveis na sociedade, e sobre o poder, que não existe num único e determinado lugar, mas num feixe de relações. Poder não é somente um fator negativo e repressivo na sociedade. O poder imperial (poder que diz não) entrou em conflito tanto com a resistência aberta como também com o "poder fazer" dos indígenas. Partimos do princípio de que os agentes desta relação de poder são aqueles que resistem ativamente, que negociam ou que procuram uma medida de acomodação com o grupo dominante, sendo capaz de ser autorizado no processo das relações sociais (FOUCAULT, 1997; 1979).

² Ver Lintott, A.W. *Violence in Republican Rome*. Oxford, 1968 e *Du Chantiment dans la cité, supplices corporels et peine de mort dans le monde antique*. Table ronde organisée par l'École française de Rome avec le concours de Centre National de la Recherche Scientifique. (Rome 9-11 novembre 1982). Rome: École Française de Rome, 1984.