

## JOGOS AMOROSOS, UMA REPRESENTAÇÃO MUSIVA DA ÁFRICA ROMANA

*Regina Maria da Cunha Bustamante\**

### **Resumo:**

*Na Antiguidade Romana, jogos amorosos eram representados em espaços públicos e privados. Para este artigo, nós selecionamos para análise uma dessas representações, vinculada num mosaico que decorava um dos cômodos privativos de uma rica residência (**Domus Sollerciana**) da cidade **Thysdrus** (atual El Djem, na Tunísia), na província romana da África Proconsular, e datado de fins do século II e início do III. Para tanto, torna-se necessário nos despirmos de nossos valores e moralidade contemporâneos, buscando compreender este discurso imagético musivo em seu contexto histórico específico, pois dialogar com os antigos nos demanda o esforço de nos colocarmos em lugares próprios do passado em que eles se moviam.*

**Palavras-chave:** *África Romana; mosaico; sexualidade; erotismo.*

Na Antiguidade, a utilização de imagens estava generalizada através de cerâmica, estátuas, relevos, pinturas, afrescos, mosaicos, moedas, amuletos, adornos... As imagens são uma maneira relevante de se reconhecerem e se elaborarem os dados sensíveis e possuem um importante papel na compreensão das sociedades antigas (THEML, 2002, p.17). Numa época em que o domínio da escrita era privilégio de poucos, e os documentos escritos tinham uma circulação restrita, a imagem constituiu uma forma de comunicação com maior amplitude que a escrita. Cotidianamente, as sociedades antigas a utilizavam, decifravam e interpretavam. Ela se inseria ainda, e muito mais profundamente que a escrita, na vida do mundo antigo, recontando

---

\* Professora associada do Departamento de História e do Programa de Pós-graduação em História Comparada da UFRJ. Participa dos grupos de pesquisa: Laboratório de História Antiga/UFRJ, Sport: Laboratório de História do Esporte e do Lazer/UFRJ-UFMG e Laboratório de Estudos sobre o Império Romano/USP-UFOP-Ufes-UFG-Unesp/Franca-UniRio.

narrativas míticas, nas quais se apresentavam deuses ou reis, mas também familiarizando seus integrantes uns com os outros através de representações de situações vivenciadas e idealizadas.

Neste artigo, privilegiou-se o modo de produção de sentido da imagem através da sua interpretação, ou seja, como provocam significações suas mensagens. Dessa forma, a imagem torna-se um signo, ao exprimir a relação entre o significante e o significado, que se transforma em ideias e demanda dos seus leitores uma atitude interpretativa. Tal como o signo, a imagem está no lugar de alguma coisa para alguém e possui alguma relação ou alguma qualidade analógica desta coisa, constituindo, portanto, uma representação visual. Apresenta-se como um instrumento de expressão e comunicação ao transmitir uma mensagem para outro; é uma mensagem visual composta de diversos signos, ou melhor, uma linguagem (JOLY, 1997, p.48). Na leitura do mosaico selecionado, aplicamos a dinâmica de signo de Pierce (1992 e 2000). Este semiólogo propõe que o signo mantém uma relação solidária entre o três polos componentes da dinâmica de qualquer signo como processo semiótico: o significante ou o *representamen* (a face perceptível do signo), o objeto ou o referente (o que é representado pelo signo) e o significado ou o interpretante (que depende do contexto do seu aparecimento e da expectativa do receptor). A partir desses três polos do signo, estruturamos o presente estudo.

## **1. Significante e referente**

Eis o mosaico selecionado que, no esquema pierceano, corresponde à face perceptível do signo, constituindo, portanto, o seu significante ou *representamen*:

## MOSAICO

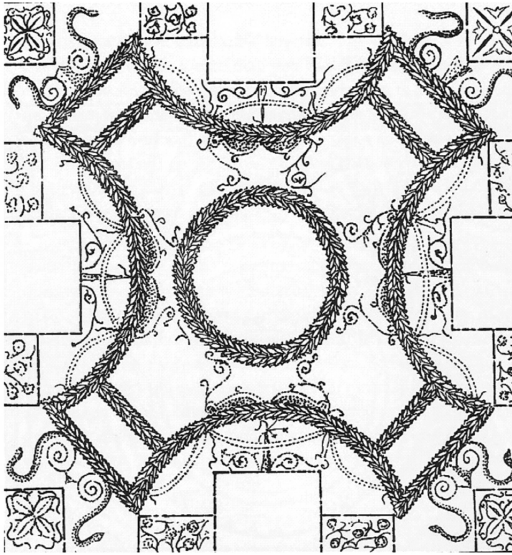


(**Dimensões:** 4,76m X 3,70m; **Acervo:** Museu de El Djem; **Bibliografia:** KHADER e SOREN, 1987, p.176; BLANCHARD-LEMÉE *et al.*, 1996, fig.183, p.234 e fig.197-107, p.256-257; KHADER, BALANDA e URIBE ECHEVERRÍA, 2003, fig.257-259, p.532-533)

Passemos à identificação do objeto ou ao referente, visando inferir o que é representado pelo significante acima exposto (**MOSAICO**).

O mosaico apresenta uma distribuição espacial que aparenta uma projeção de uma decoração de teto abobadado. Para tanto, estabeleceu-se, na superfície retangular, um octógono irregular com quatro lados maiores côncavos sobre as medianas, traçados com laurel, formando uma moldura cruciforme. No centro do octógono, um círculo, também em laurel, contendo um motivo figurativo. Em frente a cada um dos quatro lados côncavos do octógono, há um conjunto de três retângulos dispostos linearmente, sendo o do meio maior e decorado com motivos figurativos, e os dois laterais, de mesmo tamanho, têm motivos florais encimados por pássaro olhando para trás. Nos quatro lados menores do octógono, há quadrados contendo motivos vegetativos com quatro folhas. A seguir, encontra-se o esquema desta distribuição espacial:

## ESQUEMA



(BALMELLE *et al.*, 2002, p.95)

Principiemos pela cena central do octógono, que ocupa o medalhão circular, o que lhe confere relevância no discurso imagético ora analisado. Destaca-se um homem imberbe, sinal diacrítico de juventude. Está desnudo, tem um manto cobrindo-lhe as costas e porta um barrete frígio na cabeça. Numa das mãos, segura um cajado com uma das extremidades curvada: é o **pedum**, cajado de pastor. Seu outro braço está dobrado para cima. Por detrás do jovem, com a cabeça voltada para ele, uma águia de grandes proporções, se comparada ao rapaz, está pousada. A combinação destes dois elementos, o jovem e a águia, permite identificar os personagens e a situação. O rapaz é Ganimedes, Príncipe de Troia, por quem Zeus/Júpiter se apaixonou. O jovem cuidava dos rebanhos do pai, quando foi avistado por Zeus/Júpiter, que, atordoado com a beleza do mortal, transformou-se numa águia e o raptou. Ganimedes foi levado ao Olimpo e, apesar do ódio de Hera/Juno, substituiu a deusa Hebe, passando a servir o néctar da imortalidade aos deuses e a derramar, depois, os restos sobre a terra, para os homens (GRIMAL, 1997, p.181). Esse tema decorativo era popular nas casas romanas, conforme expresso na comédia latina **Os dois Mneemos** I, 2, 143-144, de autoria de Plauto (250-184 a.C.):

**MENAECHMUS:** – *Diga-me, você já viu uma pintura na parede com Ganimedes raptado por uma águia ou Adonis por Vênus?*

**PENICULUS:** – *Frequentemente. (...)*

Nos braços da moldura cruciforme, encontram-se quatro jovens mulheres. Abaixo da cena do rapto de Ganimedes, uma das mulheres está totalmente vestida e com a cabeça coberta; segura um milhete no qual está pendurado um pato. A outra mulher, com uma coroa de flores na cabeça, traja um vestido de um ombro só e de tecido mais transparente. Numa das suas mãos, carrega uma lebre pelas patas traseiras e, na outra, um prato de flores. Acima do medalhão central, mais duas mulheres, agora desnudas e com um manto transpassando entre as suas pernas. Uma delas usa pulseiras e braceletes, sua cabeça está adornada com uma coroa feita de folhas e frutas; segura um cacho de uvas numa das mãos e, na outra, um cesto de frutas. Por sua vez, a outra jovem tem a cabeça enfeitada com uma coroa feita de espigas de trigo e carrega uma foice numa das mãos e, na outra, um feixe de cereais. Esse conjunto feminino tradicionalmente representava as quatro Estações do ano através da combinação entre a diferenciação do vestuário, condizente com as variações climáticas de cada Estação, e os sinais diacríticos das atividades específicas desenvolvidas ao longo do ano, a saber: no Inverno, a caça do pato; na Primavera, a florescência; no Outono, a colheita da uva; e, no Verão, a ceifa do cereal.

Nas extremidades dessa moldura, há quatro conjuntos de pares de máscaras, uma masculina e a outra feminina, utilizadas nas peças cômicas. As máscaras cômicas latinas tiveram como modelo as da Comédia Nova do período helenístico, centradas nos personagens-tipos<sup>1</sup>. Júlio Polux, gramático e sofista alexandrino do século II, inventariou 76 máscaras teatrais: 28 relacionadas à tragédia, sendo 6 de anciãos, 8 de jovens e 6 de servidores; 4 ao drama satírico, sendo 3 de Sátiros e 1 de Sileno; e, mais da metade, 44, à comédia, sendo 9 de anciãos, 11 de jovens, 7 de servidores masculinos e 17 de mulheres. No mosaico, identificaram-se as máscaras de: um jovem *oulos* (peruca crespa), uma *koré* (virgem), uma jovem cortesã, um escravo ou idoso, um *oulos* ou *episeistos* (peruca em crina), um velho *episeistos*, um *apalos* (efebo) e um *pornoboscos* (proxeneta). Essas máscaras também poderiam representar casais do cortejo de Dioniso/Baco: o velho Sátiro Sileno, o jovem Sátiro e a Ménade (LANCHA, 1997, p.63), personagens preferenciais do drama satírico. Segundo o arquiteto latino Vitrúvio (**Da Arquitetura** V, 6, 9), as cenas satíricas eram decoradas com árvores, cavernas, montes e

outras coisas campestres, seguindo o estilo paisagístico, tal como aparece no mosaico analisado.

No lado externo das extremidades da cruz, em cada braço, há dois pares de grandes serpentes, cuja parte inferior do corpo está enroscada. Sua cabeça, adornada com uma pluma negra, está voltada para um animal com cabeça e asas de águia e corpo de leão em posição de ataque. Nessa parte do mosaico, estão representados dois seres mitológicos em combate: a grande serpente Basilisco, capaz de matar com um simples olhar, sendo a cabeça do macho encimada por uma pluma vermelha ou negra (como representado no mosaico), e a da fêmea, por uma coroa dourada; e seu inimigo mortal, o Grifo, que fazia seu ninho perto de tesouros e punha ovos de ouro sobre ninhos também de ouro. Esse último animal era associado a Dioniso/Baco, de quem guardava a cratera (grande vaso cerâmico para misturar a água ao vinho) repleta de vinho.

Por fim, nos retângulos centrais da parte côncava da moldura cruciforme, há quatro cenas que rodeiam o medalhão circular com Ganimedes e a águia/Zeus/Júpiter. A cena inferior é a mais danificada, faltando algumas tesselas. Mas é possível identificar, próxima a uma árvore, uma mulher deitada, que é desvelada por um homem nu com capa esvoaçante amarrada nas costas e que segura um *pedum*. Na cena da direita, uma jovem mulher nua e ricamente adornada (tiara, colar, pulseira e braceletes) está deitada sobre um manto e tem entre suas pernas um cisne. O bico da ave está encostado na boca da moça. Na cena inferior, também próxima a uma árvore, uma mulher ajoelhada, vestindo apenas um manto que mal lhe cobre o corpo, segura um bastão e encara um homem nu, de tez mais morena, que cinge com seus braços o dorso e os peitos femininos. Das nádegas masculinas, sai um pequeno rabo. Em cima de um banco, há uma *syrinx* ou *syringa panos* (flauta de Pã) e, ao seu lado, um *pedum*. A cena da esquerda também envolve um casal: um manto deslizando deixa à mostra o corpo nu da jovem, que segura um bastão e, com um dos seus braços, se protege da serpente que lhe é estendida pelo rapaz nu, portando um manto e o *pedum*. Entre eles, uma coluna.

As três figuras masculinas das cenas anteriormente descritas representam Sátiros, gênios da natureza, que participavam do cortejo dionísíaco. Tradicionalmente, eram apresentados com a parte inferior do corpo de um bode e a superior, a partir da cintura, de um homem. Eram cultuados como divindades protetoras dos rebanhos. Dotados de cauda e um membro viril ereto e de proporções sobre-humanas, eram considerados figuras de fecundidade. Amantes do vinho e dos prazeres sensuais, apareciam dançando e tocando flauta pelos

campos, bebendo com Dioniso/Baco, perseguindo as Ninfas e Ménades/Bacantes. Justamente estas últimas foram representadas em jogos amorosos com os Sátiros no mosaico ora analisado. As Ménades/Bacantes eram mulheres seguidoras e adoradoras do culto dionisíaco, durante o qual dançavam de uma maneira muito livre e lasciva, em total concordância com as forças mais primitivas da natureza. Eram representadas nuas e empunhando o tirso, bastão encimado por uma pinha, tufo de heras ou buquê de flores da vinha.

Inserida no mesmo clima de sensualidade e erotismo, podemos situar a cena da direita, que está mais diretamente relacionada ao rapto de Ganimedes, figurado no medalhão circular central, ou seja, as aventuras extraconjugais do Senhor do Olimpo, Zeus/Júpiter, com os mortais de ambos os sexos. Para conseguir seus intentos libidinosos, o deus metamorfoseava-se em animais, como águia, no caso de Ganimedes; no caso de Leda, rainha de Esparta e esposa de Tíndaro, se transformou em cisne para seduzi-la.

## 2. Significado

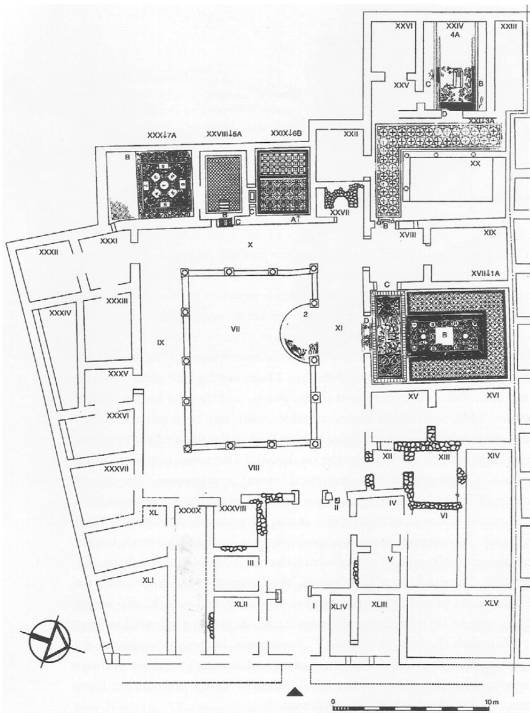
Abordaremos, neste segmento, o significado ou o interpretante. Para tanto, observaremos o contexto do aparecimento do mosaico e a expectativa do receptor.

O mosaico analisado foi encontrado na cidade de **Thysdrus** (atual El Djem, na Tunísia). De origem pré-romana, na época de César (meados do século I a.C.), era uma pequena aldeia. Tornou-se município romano com o imperador Septímio Severo (193-211) e alcançou o *status* de colônia honorária em data incerta (LEPELLEY, 1981, p.319-320). A região norte-africana foi favorecida pela ascensão da dinastia afro-síria dos Severos (193-235) ao governo imperial. Nesse período, houve uma grande inserção de africanos no Senado, sendo que mais da metade destes senadores era oriunda da tradicional e rica região de oleicultura da então província romana da África Proconsular, onde se situava **Thysdrus**. Estudo (RANDSBORG, 1991, p.128) sobre os percentuais de ânfora de várias partes do Império Romano para o porto de Óstia, entrada para Roma, comprovou que, de meados do século II a meados do III, período do mosaico analisado, foi uma época de significativa prosperidade econômica para a região, que dominava as exportações, em especial, da denominada tríade mediterrânea (cereal, azeite e vinho).

**Thysdrus** localizava-se a meio caminho da estrada que ligava as cidades portuárias de **Hadrumentum** (atual Sousse) e **Taparura** (atual Sfax), pela qual

se escoava a produção de azeite da região. Graças a esta riqueza, a elite de **Thysdrus** pôde realizar atividade edilícia pública, como anfiteatros, trabalhos hidráulicos e restauração das termas. Além de obras públicas, edificaram ricas residências decoradas com belos mosaicos. Dentre elas, a **Domus Sollerciana**, cuja denominação advém de uma inscrição musiva de um dos seus cômodos privativos (**PLANTA**: cômodo XXVIII): **SOLLERCIANA DOMVS SEMPER FELIX CVM SVIUS** (Casa Solertiana sempre feliz com os seus). Seus proprietários, os **Sollertii**, eram provavelmente membros da elite de **Thysdrus** ao final do século II e começo do III. A residência ocupava 1.120m<sup>2</sup> do distrito sudoeste da cidade no limite do perímetro urbano. Nessa área, ela era a menor de um grupo de grandes vilas com peristilo<sup>2</sup>. Sua planta arquitetônica era tipicamente afro-romana: os aposentos eram organizados em volta de um peristilo abrindo para uma piscina e uma fonte, defronte ao triclinio<sup>3</sup>.

### PLANTA



(DUNBABIN, 2003, p.44)



Em alguns dos aposentos (**PLANTA**: cômodos XXVIII a XXX), a decoração musiva foi conservada. Os mosaicos eram um dos elementos decorativos mais admirados nas residências das elites provinciais, adornando com cores vivas o chão, as paredes e o teto (THÉBERT, 1990, p.305-98). Esses mosaicos não trouxeram apenas leveza a essas *domus*, enfeitando aposentos como se fossem afrescos e tapetes, mas também permitiram compreender as práticas, os valores e as crenças daquele ambiente social. O poeta latino Ovídio (**Tristes** II, 521 *ss.*) nos informa sobre o gosto dos romanos presente nos temas decorativos de suas residências: “Pois, assim como em nossas casas brilham as imagens dos antepassados pintadas pela mão de um artista, da mesma maneira se pode encontrar em algum lugar um quadro que represente algumas posturas e figuras amorosas (...)”. Assim, na antecâmara da ala oeste da **Domus Sollerciana**, reservada aos quartos e ao lararium (capela para o culto doméstico dos ancestrais), há a inscrição musiva anteriormente referida, que deu nome à casa. Localizada numa ala inacessível a estranhos (**PLANTA**: cômodo XXVIII), a antecâmara com a inscrição encontra-se entre os dois quartos, assegurando a privacidade destes. Certamente, eram espaços mais restritos da casa. Os romanos denominavam de *cubicula* os quartos pequenos. Os estudiosos concluíram que esses cômodos tinham uma grande variedade de usos e não somente se tratava de meros dormitórios (CLARKE, 2003, p.35). Na **Domus Sollerciana**, a antecâmara é decorada por um pavimento com motivos geométricos comuns. O quarto da direita (**PLANTA**: cômodo XIX) é dividido em duas partes por uma banquetta que se eleva a 20cm, servindo para colocação de uma cama, e contém mosaico geométrico simples. O pavimento do quarto da esquerda (**PLANTA**: cômodo XXX) é decorado com o mosaico ora analisado.

O tema decorativo desse quarto centra-se nas cenas de sedução com jogos amorosos. A conotação sexual do quarto é evidente. Trata-se do lugar mais íntimo do casal e, por conseguinte, espaço abrigado de olhares curiosos. A cena central do mosaico, com o rapto de Ganimedes por Zeus/Júpiter metamorfoseado de águia e as quatro cenas eróticas ao longo dos lados côncavos (Leda e cisne/Zeus/Júpiter e jogos amorosos entre Sátiros e Mênades/Bacantes), estão, portanto, conectadas, tendo como liame o poder do amor, soberano sobre todos, homens e divindades, inclusive Zeus/Júpiter, senhor do Olimpo. Relacionado a isso, estão ideias de fertilidade e fecundidade, eternamente renovadas na natureza, como denotam as personificações das Estações. Nesse contexto, insere-se também Dioniso/

Baco, que, por sua expedição vitoriosa na Índia, foi considerado um deus triunfante, com poder de cosmocrator, que dirigia o curso das Estações, em companhia das quais, juntamente com outras divindades do tempo, eram representados nos mosaicos afro-romanos desde o século II. Nas pontas de cada um dos braços da moldura cruciforme, os pares de máscaras cômicas constituem expressões do júbilo que, supostamente, introduzia cada uma das quatro Estações e das cenas eróticas predominantemente báquicas. São temas apropriados para este *cubiculum*, quarto onde uma cama poderia ser colocada sobre uma plataforma, seja para dormir, seja para uma refeição íntima. A moldura cruciforme desse mosaico criou unidade entre as imagens que, de outra forma, estariam separadas; cada uma delas foi orientada em direção ao exterior do desenho como um todo. Nesse tipo de mosaico de chão, a forma fortalece o entendimento, providenciando uma chave interpretativa do discurso imagético musivo, que reforça a inscrição musiva com os votos de prosperidade e fecundidade para os **Sollertii**, desejando que se perpetue em todas as suas gerações, passada, presente e futura: **SOLLERCIANA DOMVS SEMPER FELIX CVM SVIUS**.

## Conclusões

Para compreender a cultura visual na sociedade antiga, devemos focalizar o *consumo social* que, basicamente, tece hierarquias e consolida bases, lugares e relações de poder. A riqueza da elite local, fundamentada, sobretudo, na produção e comércio da tríade mediterrânea, encontrou uma forma de expressão na decoração doméstica sofisticada, em que afirmava seu *status* e seus valores culturais, e buscava reafirmar a posição privilegiada desta elite frente à comunidade romanizada. Esta elite ornava os cômodos íntimos de circulação restrita, coadunando o uso social do espaço com sua decoração: quarto de dormir, com cenas eróticas e sensuais. Os produtores da imagem, que comissionaram os mosaicos, escolheram a temática. Eles se encontravam numa relação dialógica com a sociedade, na qual estavam inseridos: produziram o mosaico por motivações culturais, sociais e políticas, e as mensagens desses mosaicos reforçavam valores e práticas então vigentes. Esses temas reportavam à cultura clássica dessa elite provincial que, através da decoração doméstica, reafirmava sua identidade romana. Revelavam a vida, os prazeres, os valores e as práticas da elite afro-romana, permitindo compreender a sua mundividência. Colocadas à disposição dos mosaicistas,

as narrações míticas lhes serviam como referências. A recorrência a esse repertório se reveste de uma dupla dimensão: cultural e simbólica. O recurso à mitologia indicava que o contratante do mosaico queria se mostrar imbuído de uma cultura clássica, desejava se assimilar aos personagens míticos e se beneficiar de uma parcela dos seus prazeres, fecundidade e fertilidade. Era uma forma de seiva nutridora que reconfortava e assegurava; uma maneira de se aparentar, de se situar e de se identificar. A imagem desvelava a cultura; era enobrecedor se identificar, se lembrar e se colocar ao lado daqueles que podiam e sabiam se lembrar: reconheciam-se apenas aqueles que tinham uma história e que sabiam contá-la para seduzir e se fazerem admitir. A temática expressava uma sociabilidade condizente com a unidade cultural do período romano, utilizando-se de um código visual comum com símbolos conhecidos, necessários para tornar compreensível a mensagem aos leitores. Através dos mosaicos, expunham-se crenças e costumes, ou seja, tudo aquilo que os identificava como pertencentes à civilização romana. Foi uma maneira de representar experiências e acontecimentos dentro de certa espécie de moral ou rede social. Era uma forma de expressar alguns significados compartilhados, que fundamentavam a cultura da qual se originava, construindo e consolidando uma identidade romana.

## LOVE GAMES, A MUSIVE REPRESENTATION OF ROMAN AFRICAN

***Abstract:** In Ancient Rome, love games were represented in public and private spaces. For this article, we selected to be analyzed one of these representations shown in a mosaic, that decorated one of the private rooms of a rich residence (Domus Sollerciana) in the city of Thysdrus (nowadays El Djem in Tunisia) at the Roman province of Proconsularis Africa and dated of the end of the 2<sup>nd</sup> and beginning of the 3<sup>rd</sup> century. To this end, it is necessary divest ourselves from our contemporary values and morality, searching to understand this musive imagetic discourse in its specific historical context, since to dialogue with the ancients demands an effort to put ourselves inside the past settings they moved.*

***Keywords:** Roman Africa; mosaic; sexuality; erotism.*

## Documentação

- BALMELLE, C. *et al.* **Le décor géométrique de la mosaïque romaine**. II. Répertoire graphique et descriptif des décors centrés. Paris: Picard, 2002, p. 95.
- BLANCHARD-LEMÉE, M. *et al.* **Mosaics of Roman Africa**; floor mosaics from Tunisia. London: British Museum Press, 1996.
- DUNBABIN, K. M. D. **Mosaics of the Greek and Roman World**. Cambridge: Cambridge University Press, 1999.
- DUNBABIN, K. M. D. **The Roman banquet**; images of conviviality. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.
- FANTAR, M. H. *et al.* **La mosaïque en Tunisie**. Tunis: Les Éditions de la Méditerranée, 1994.
- FRADIER, G. **Mosaïques romaines de Tunisie**. Tunis: Cérès, 1997.
- KHADER, A. B. A.-B.; BALANDA, É. de; URIBE ECHEVERRÍA, A. (Dir.) **Image in stone**; Tunisia in mosaic. Paris: *Ars Latina* / Union Latine / Tunisian Agency for the Development of Heritage and Cultural Promotion, 2003.
- KHADER, A. B. A.-B.; SOREN, D. **Carthage**; a mosaic of Ancient Tunisia. New York – London: The American Museum of Natural History - W. W. Norton, 1987.
- LAVAGNE, H.; BALANDA, É. de; URIBE ECHEVERRÍA, A. (Dir.) **Mosaïques, trésor de la latinité**; des origines à nos jours. Quetigny: *Ars Latina* / Union Latine, 2000.
- LING, R. **Ancient mosaics**. London: British Museum Press, 1998.

## Referências bibliográficas

- CLARK, J. R. **Sexo en Roma (100 a.C – 250 d.C.)**. Barcelona: Oceáno, 2003.
- DECRET, F.; FANTAR, M. **L’Afrique du Nord dans l’Antiquité**; histoire et civilisation (des origines au V<sup>e</sup> siècle). Paris: Payot, 1998.
- ECO, U. **Lector in fabula**: a cooperação interpretativa nos textos narrativos. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- ECO, U. **Os limites da interpretação**. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- ECO, U. **Semiótica e filosofia da linguagem**. São Paulo: Ática, 1991.
- ECO, U. **Tratado geral da Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2007.

- FÉVRIER, P.- A. **Approches du Maghreb Romain**; pouvoirs, différences et conflicts. 2 t. Aix-en-Provence: ÉDISUD, 1989/1990.
- GREENE, K. **The archaeology of the Roman economy**. London: B. T. Batsford, 1986.
- GRIMAL, P. **Dicionário da mitologia grega e romana**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1997.
- HUSKINSON, J. (Ed.) **Experiencing Rome**; culture, identity and power in the Roman Empire. London: Routledge/Open University, 2000.
- JOLY, M. **Introdução à análise de imagens**. Campinas, SP: Papirus: 1997.
- JULIEN, C.-A. **Histoire de l'Afrique**; des origines à 1830. Paris: Payot, 1994.
- LAMBOLEY, J.-L. **Lexique d'histoire et de civilisation romaines**. Paris: Ellipses, 1995.
- LANCHA, J. **Mosaïque et culture dans l'Occident romain I<sup>er</sup>-IV<sup>e</sup> siècle**. Roma: "L'Erma" di Bretschneider, 1997.
- LEPELLEY, C. **Les cités de l'Afrique Romaine au Bas-Empire**. t. 2: Notices d'histoire municipale. Paris: Études Augustiniennes, 1981.
- MAHJOUBI, A. O período romano. *In*: MOKHTAR, G. (Coord.) **História geral da África**. v. 2. São Paulo – Paris: Ática – Unesco, 1983, p.473-509.
- MANTON, E. L. **Roman North Africa**. London: Seaby, 1988.
- MARCADÉ, J. **Roma Amor**; essai sur les représentations érotiques dans l'art étrusque et romain. Genève – Paris – Munich: Nagel, 1968.
- PAVIS, P. **Dicionário de teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- PICARD, G.-C. **La civilisation de l'Afrique Romaine**. Paris: Études Augustiniennes, 1990.
- PIERCE, C. S. **Semiótica e filosofia**. São Paulo: Cultrix, 1992.
- PIERCE, C. S. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- RANDBORG, K. **The millennium AD in Europe and Mediterranean: an archaeological essay**. Cambridge: Cambridge University Press, 1991.
- RAVEN, S. **Rome in Africa**. London: Routledge, 1993.
- SLIM, H.; FAUQUÉ, N. **La Tunisie Antique**; de Hannibal à Saint Augustin. Paris: Mengès, 2001.
- THÉBERT, Y. Vida privada e arquitetura doméstica na África Romana. *In*: ARIÈS, P.; DUBY, G. (Org.) **História da vida privada**. v. 1: do Império Ro-

mano ao ano mil (Org. Paul Veyne). São Paulo: Companhia das Letras, 1990, p.305-398.

THEML, N. Linguagem e comunicação: ver e ouvir na Antiguidade. In: THEML, N. (Org.) **Linguagens e formas de poder na Antiguidade**. Rio de Janeiro: Mauad/Faperj, 2002, p.11-24.

## Notas

<sup>1</sup> *Personagem convencional que possui características físicas, fisiológicas ou morais comuns, conhecidas, de antemão, pelo público e constantes durante toda a peça: estas características foram fixadas pela tradição literária (o bandido de bom coração, a boa prostituta, o fanfarrão...)... Este termo difere um pouco daquele de estereótipo: do estereótipo, o tipo não tem nem a banalidade, nem a superficialidade, nem o caráter repetitivo. O tipo representa, se não um indivíduo, pelo menos um papel característico de um estado ou de uma esquisitice (assim o papel do aventureiro, do traidor). Se ele não é individualizado, possui pelo menos alguns traços humanos e historicamente comprovados.* (PAVIS, 2008, p.410)

<sup>2</sup> Peristilo, numa casa romana, trata-se do pátio central cercado de uma colunata. De origem grega, esse elemento foi acrescentado ao átrio romano aproximadamente na época das Guerras Púnicas. Constitui o coração e a parte nobre da casa. Geralmente, era ornado com plantas, estátuas e fontes (LAMBOLEY, 1995, p.288).

<sup>3</sup> Sala de jantar composta por três leitos (*triclinia*) em torno de uma mesa (LAMBOLEY, 1995, p.362). Seu pavimento era geralmente decorado com dois mosaicos: um na forma de T, normalmente com motivos figurativos, e o outro na forma de U, com motivos geométricos, em cima dos quais ficavam os leitos onde os convivas se recostavam para comer. Na **PLANTA**, o triclinio é o cômodo XVII.