

SUMÁRIO

Apresentação	viii - ix
Sobre os autores	x - xiv
Definindo ludi, ampliando conceitos	1 - 13
Natan Henrique Taveira Baptista, Leni Ribeiro Leite e Camilla Ferreira Paulino da Silva	
1 A importância dos espetáculos teatrais como atividade cultural no Império Romano tardo-antigo: o caso do Teatro de Dafne	14 - 24
Agnes Soares Moschen	
2 A educação sob a ótica de Sêneca (4 a.C. – 65 d.C.): um outro lugar para a retórica e a filosofia	25 - 36
Ana Gláucia Oliveira Motta	
3 Damnatio ad bestias nos anfiteatros norte-africanos: o mosaico da Villa de Zliten como representação da dicotomia cidade/hinterland na Tripolitânia romana	37 - 52
Belchior Monteiro Lima Neto	

4	Representação retórica dos ludi Floralia no De Civitate Dei de Agostinho Bruno Soares Lima	53 - 60
5	Horácio e os jogos de poder na Epístola 1.18 Camilla Ferreira Paulino da Silva	61 - 70
6	Marcial 3.82 e 3.83: dois epigramas e um jogo metapoético Diogo Moraes Leite	71 - 83
7	O jogo da reescrita do mito: as duas versões do Hipólito de Eurípides Fernando Crespim Zorrer da Silva	84 - 94
8	Imitação e exercício nas Epistulae ad Caesarem Gilson Charles dos Santos	95 - 140
9	Entre o choro e o riso, Cupido: reflexões sobre a elegia e a comédia em Friedrich Leo e Felix Jacoby Guilherme Horst Duque	141 - 159
10	O ideal educacional do imperador Juliano: o edito aos professores cristãos (362 d.C.) Helena Borin Peixoto de Rezende	160 - 170
11	Tenerorum lusor amorum Naso poeta: Ovídio e a erotização da tradição literária nas Heroides e nos Tristia Júlia Batista Castilho de Avellar	171 - 186
12	Ludus e metapoesia nas Bucólicas de Virgílio e Calpúrnio Sículo Luana Santana Lins Cerqueira	187 - 197
13	A Teo(cosmo)gonia de Hesíodo: poesia, mito e filosofia Marcel Bussular Martinuzzo	198 - 209
14	Dimensões lúdicas na Ars Amatoria de Ovídio: espetáculos, divertimentos e performances galantes Matheus Trevizam	210 - 221

- 15 Os ludi circenses e seus edifícios em Hadrumeto e Cartago no período imperial romano 222 - 247
Natan Henrique Taveira Baptista
- 16 Tornando-se um governante impopular: a relação de Tibério César Augusto com os ludi Romani durante seu Principado 248 - 261
Rafael da Costa Campos
- 17 Alcínoo versus Odisseu na corte dos Feácios: evidências preliminares de um jogo discursivo 262 - 273
Rafael de Almeida Semêdo
- 18 Construção discursiva da imagem do atleta como argumento retórico em textos da Antiguidade 274 - 287
Zilda Andrade Lourenço dos Santos

APRESENTAÇÃO

Na interseção entre a história, a filosofia, a literatura, a arqueologia e entre outras áreas do conhecimento, os Estudos Clássicos, constituídos como área autônoma em outras partes do mundo há séculos, somente a partir da segunda metade do século XX começaram a se firmar em solo brasileiro. Ainda hoje, porém, em universidades menores e com menos profissionais dedicados aos estudos da Antiguidade, faz-se necessária a construção de um espaço comum de debate entre essas diversas áreas do saber que são, na realidade, faces do mesmo objeto. Foi a observação deste cenário no Espírito Santo que ensejou a criação das Jornadas de Estudos Clássicos, a partir em 2010. Em função dos resultados extremamente positivos dessa iniciativa pioneira, fomos estimulados a reeditar o evento bianualmente, de modo a consolidá-lo como fórum permanente de debate, capaz de reunir pesquisadores e alunos de pós-graduação e graduação que têm desenvolvido suas pesquisas na área dos Estudos Clássicos. Desse modo, as Jornadas representam oportunidades não só para que os pesquisadores do ES integrem suas pesquisas e divulguem seus trabalhos, concluídos ou em andamento, mas também para que a comunidade universitária regional entre em contato com alguns dos mais importantes pesquisadores da área, oriundos de outras instituições brasileiras.

Tendo em vista a dupla função do ensino superior, a saber, a formação profissional e a pesquisa, a VI Jornada de Estudos Clássicos da Ufes, entre os dias 08 e 09 de junho de 2017, teve como objetivos principais favorecer o diálogo entre professores e estudantes de diversos cursos da Ufes que têm as antiguidades grega e romana como objeto de estudo; ser um fórum para o intercâmbio científico entre os pesquisadores da Ufes e de outras universidades brasileiras; apresentar aos alunos de graduação e de pós-graduação uma prática de estudo interdisciplinar; propiciar o contato de alunos e professores do Espírito Santo com a produção científica gerada por pesquisadores da Ufes e de outras universidades brasileiras na área dos Estudos Clássicos. Acreditando que a mesma tenha sido bem-sucedida, a presente obra deriva das conferências e comunicações apresentadas nesta Jornada, evento organizado pelos Programas de Pós-Graduação em Letras e em História da Universidade Federal do Espírito Santo. Nesta edição, a VI Jornada de Estudos Clássicos congregou pesquisadores de diversas universidades e institutos de ensino superior do País, que buscaram refletir sobre a maneira pela qual as sociedades grega e romana, em suas diferentes configurações desde o século VII a.C. até o V d.C., davam conta da importância dos ludi em sua complexidade, seja por intermédio das competições esportivas e dos espetáculos, dos jogos metapoéticos ou do sistema educacional: aqui estão seus trabalhos.

Os organizadores

Natan Henrique Taveira Baptista

Leni Ribeiro Leite

Camilla Ferreira Paulino da Silva

SOBRE OS AUTORES

Agnes Soares Moschen é bacharel em Direito (Faculdade de Direito de Vitória, 2015) e licenciada em História (Universidade Federal do Espírito Santo, 2016). Atualmente é mestranda pelo Programa de Pós-Graduação em História da Ufes, bolsista da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes), sob orientação do Prof. Dr. Gilvan Ventura da Silva. É membro do Laboratório de Estudos sobre o Império Romano (Leir) e tem como foco de estudo a área de História Antiga, com ênfase em Império Tardo-Antigo, Cristianismo e João Crisóstomo. Contato: agnes.moschen@gmail.com.

Anna Gláucia Oliveira Motta é mestre em Museologia e Patrimônio (Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, 2015). Atualmente é professora da Secretaria de Educação do Estado do Espírito Santo e integrante do Instituto de Pesquisa Arqueológica e Etnográfica Addam Orssich. Tem experiência na área de Patrimônio, Museu, Idade Média e Filosofia clássica e medieval. Contato: agomotta@gmail.com.

Belchior Monteiro Lima Neto é doutor em História (Universidade Federal do Espírito Santo, 2015), professor adjunto de História Afro-asiática e credenciado como professor permanente no Programa de Pós-graduação em História da mesma instituição. É professor associado do

Laboratório de Estudos sobre o Império Romano (Leir) e membro do corpo editorial da Romanitas. Possui como foco de interesse História Antiga, com ênfase no Período Imperial, principalmente nas relações romanas nas províncias norte-africanas e Apuleio. Contato: belchior67@hotmail.com.

Bruno Soares Lima é licenciado em Letras (Faculdade Saberes, 2007) e mestrando em História pelo Programa de Pós-Graduação em História, sob orientação da Profa. Dra. Leni Ribeiro Leite. Possui interesse na área de Estudos Clássicos, com ênfase em Antiguidade Tardia e Agostinho de Hipona. Contato: bruno-soares-lima@hotmail.com.

Camilla Ferreira Paulino da Silva é mestre (Universidade Federal do Espírito Santo, 2014) e, atualmente, doutoranda pelo Programa de Pós-Graduação em História da mesma instituição, com bolsa da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes) e sob orientação da Profa. Dra. Leni Ribeiro Leite. É membro do Programa de Estudos em Representações da Antiguidade (Proaera). Possui interesse na área de História Antiga, com ênfase no período Tardo-Republicano e Principado, literatura e numismática. Contato: camillapaulino@gmail.com.

Diogo Moraes Leite é bacharel em Letras (Universidade de São Paulo, 2013) e, atualmente, é mestrando em Letras Clássicas pela mesma instituição, sob orientação do Prof. Dr. Robson Tadeu Cesila. Sua área de interesse é Literatura Clássica, com ênfase em Literatura latina, Epigrama e Marcial. Contato: diogoleite@uol.com.br.

Fernando Crespim Zorrer da Silva é doutor em Letras Clássicas (Universidade de São Paulo, 2007) e pós-doutor (Universidade Federal do Espírito Santo, 2017). Tem experiência na área de Letras, com ênfase na Literatura grega e Literatura comparada, Filosofia grega, Eurípedes e Sêneca. Contato: fernando.zorrer@gmail.com.

Gilson Charles dos Santos é doutor em Letras (Universidade de São Paulo, 2012) e professor adjunto de Latim no Departamento de Linguística, Português e Letras Clássicas da Universidade de Brasília. É revisor do periódico Linhas Críticas. Possui experiência na área de Letras Clássicas,

com ênfase em Literatura latina, retórica, Pseudo-Salústio, Floro e Lucano. Contato: gcharles@unb.br.

Guilherme Horst Duque é mestre em Letras (Universidade Federal do Espírito Santo, 2015) e, atualmente, é estagiário docente da Universidade Estadual de Campinas, onde é também doutorando em Linguística, sob orientação da Profa. Dra. Isabella Tardin Cardoso e bolsista da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes). Tem como interesse a Literatura latina, com ênfase em Elegia, Ovídio e as temáticas de amor e humor, possuindo também experiência em tradução. Contato: guihoduque@gmail.com.

Helena Borin Peixoto de Rezende é licenciada em História (Universidade Federal do Espírito Santo, 2017) e mestranda pelo Programa de Pós-Graduação em História da mesma instituição, bolsista da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes), sob orientação da Profa. Dra. Érica Christyane Morais da Silva. É membro do Laboratório de Estudos sobre o Império Romano (Leir) e tem como foco de estudo a área de História Antiga, com ênfase em Império Romano e Antiguidade Tardia. Contato: helenaborin@hotmail.com.

Júlia Batista Castilho de Avellar é mestre em Literaturas Clássicas e Medievais (Universidade Federal de Minas Gerais, 2015) e, atualmente, doutoranda na mesma instituição, sob orientação do Prof. Dr. Matheus Trevizam e com bolsa da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes). Publicou suas traduções em *Odes e Canto Secular* (2014), juntamente com a Profa. Dra. Heloísa Maria Moraes Moreira Penna, e *Diálogo dos oradores* (2014) com o Prof. Dr. Antônio Martinez de Rezende. Hoje, desenvolve estudos na área de Língua e Literatura Latinas, com especial interesse na elegia romana e na obra de Ovídio. Contato: juliabcavellar@gmail.com.

Leni Ribeiro Leite é doutora em Letras Clássicas (Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2008), pós-doutora (University of Kentucky, junto ao Institutum Studiis Latinis Provehendis, 2014) e professora de Língua e Literatura Latina na Universidade Federal do Espírito Santo, credenciada como permanente no Programa de Pós-Graduação em Letras e no Programa de Pós-Graduação em História da mesma instituição. É membro do Comitê de Assessoramento da Fundação de Amparo à Pesquisa do Espírito Santo (Fapes) na área de Linguística, Letras e Artes; e bolsista de

produtividade em pesquisa (Pesquisador Capixaba 2016-2018) pela mesma Fundação. Contato: leni.ribeiro@gmail.com.

Luana Santana Lins Cerqueira é graduada em Letras – Português e Latim / Português e Francês (Universidade Federal de Minas Gerais, 2016) e, atualmente, mestranda pela mesma instituição sob orientação do Prof. Dr. Matheus Trevizam e com bolsa do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq). Publicou traduções em Odes e Canto Secular (2014), juntamente com a Profa. Dra. Heloísa Maria Moraes Moreira Penna, e tradução integral das Bucólicas de Calpúrnio Sículo (2017). Tem experiência na área de Letras, com ênfase em Literaturas Clássicas, atuando principalmente em educação, língua latina, estudos clássicos, bucolismo, Virgílio, Calpúrnio Sículo. Contato: luana.slc@gmail.com.

Marcel Bussular Martinuzzo é mestre em Letras (Universidade Federal do Espírito Santo, 2015) e em Iberística (Università Ca' Foscari, 2015). Atualmente é doutorando em Letras pela Ufes, sob orientação do Prof. Dr. Lino Machado e bolsista da Fundação de Amparo à Pesquisa do Espírito Santo (Fapes). Destaca-se sua experiência como pesquisador em Letras e Comunicação Social com destaque para os temas: literatura brasileira, poesia, religiosidade, afeto, política e cibercultura. Contato: marcel.bm3@gmail.com.

Matheus Trevizam é doutor em Linguística (Universidade Estadual de Campinas, 2006), pós-doutor (Université Paris-Sorbonne, Paris IV, 2012) e professor associado na Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais. Interessa-se por questões de gêneros literários e incorporação temática de tópicos culturais de relevância na Antiguidade. Traduziu integralmente Ovídio (Ars amatoria), Varrão (De re rustica) e Catão (De agri cultura). É membro do NEAM (Núcleo de Estudos Antigos e Medievais da FALE/ FAFICH-UFMG) e líder do Grupo de Pesquisa Tradução e Estudo da Literatura Técnica e Didática Romana (FALE-UFMG). Idealizador, com o prof. Dr. Paulo Sérgio de Vasconcellos (Unicamp), da Coleção Bibliotheca Latina, acolhida pela Editora da Unicamp e que conta com a previsão de aproximadamente dezenove títulos sobre os gêneros da Literatura Clássica romana. Contato: matheustrevizam2000@yahoo.com.br.

Natan Henrique Taveira Baptista é mestre (Universidade Federal do Espírito Santo, 2015) e, atualmente, doutorando pelo Programa de Pós-Graduação em História da mesma instituição,

com bolsa da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes) e sob orientação da Profa. Dra. Leni Ribeiro Leite. É, também, integrante do Laboratório de Estudos sobre o Império Romano (Leir); do Programa de Estudos em Representações da Antiguidade (Proaera) e sócio da Sociedade Brasileira de Estudos Clássicos (Sbec). Tem interesse na área de História Antiga e Medieval, com ênfase em Antiguidade Clássica, Império Romano, Período Flaviano (69-96), História do Esporte e Geografia histórica. Contato: natanbaptista@gmail.com.

Rafael da Costa Campos é doutor em História Social (Universidade de São Paulo, 2013) e professor adjunto da Universidade Federal do Pampa. É membro do Laboratório de Estudos sobre Império Romano e Mediterrâneo Antigo (Leir-MA). Editor-gerente do periódico eletrônico *Alétheia*, estudos sobre Antiguidade e Medievo. Contato: rafaeldacostacampos@gmail.com.

Rafael de Almeida Semêdo é graduado em Psicologia com domínio adicional em Cultura Greco-Latina (Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2014). Atualmente é mestrando em Letras Clássicas pela Universidade de São Paulo, sob orientação do Prof. Dr. André Malta Campos e bolsista da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (Fapesp). Tem interesse em estudo da língua, tradução e literatura gregas, com foco específico no épico homérico. Possui, ainda, interesse pela literatura e língua da Escandinávia medieval, o islandês-nórdico antigo, com experiência em tradução na área. Contato: rafsemedo@gmail.com.

Zilda Andrade Lourenço dos Santos é doutora em Letras (Universidade Federal do Espírito Santo, 2017). Destaca-se sua atuação na área da Análise do Discurso de base enunciativa ou russo-francesa com interesse pelo exame de textos religiosos e jornalísticos; alicerçados, principalmente, sobre os conceitos de cenografia, éthos e interdiscurso. É membro do Programa de Estudos em Representações da Antiguidade (Proaera), atendo-se, em especial, às produções prosaicas, principalmente filosóficas e teológico-religiosas, na Literatura Latina no transcorrer do primeiro século de nossa era. Contato: zilda.little@gmail.com.

DEFININDO LUDI, AMPLIANDO CONCEITOS

Natan Henrique Taveira Baptista

Leni Ribeiro Leite

Camilla Ferreira Paulino da Silva

O termo ludus segundo o Oxford Latin Dictionary (1968, p. 1048-9), no Mundo Antigo, tinha aplicação ampla. Dentre elas, desprendem-se, por exemplo, o equivalente da nossa noção contemporânea de esporte ou jogos, do lazer, e das performances visando o entretenimento e os jogos como espetáculo; o fazer poético, o jogo do dizer algo de forma elaborada e as competições poéticas; bem como o lugar de instrução formal da retórica e da oratória, o locus físico ou imaterial da educação. É, pois, tendo esses três eixos como norteadores que se configurou este volume, apresentando estudos críticos, reavaliando e contribuindo com perspectivas relativas aos ludi nos textos poéticos e prosaicos da Antiguidade.

•

Em sua primeira acepção, ludus seria um jogo, uma brincadeira, uma diversão; e desta deriva a de entretenimento público, jogos públicos, os espetáculos. Ao longo dos últimos quarenta

anos, os espetáculos e os esportes romanos, como elementos socioculturais, se tornaram objetos de estudo bastante compulsados pela historiografia internacional, com claro vanguardismo das escolas germânica e inglesa, através de uma série de trabalhos defendidos sobre as mais variadas formas de entretenimento (NEWBY, 2005, p. 21; CHRISTESEN; KYLE, 2014, p. 2-15).¹ Mesmo nesse período tão recuado, o sentimento agonístico, manifesto na forma de competição lúdica ou esportiva, já despertava nos homens as mais diferentes sensações, fosse por meio da participação organizada, visando manter ou melhorar a aptidão física em uma modalidade particular, fosse ao proporcionar entretenimento aos espectadores ou participantes. Para compreendê-los, alguns estudiosos, tais como Elias e Dunning (1992) e Fagan (2006), discutem o lazer e o esporte como sistemas de símbolos que atuam para estabelecer uma sensação de liberdade e prazer pela elaboração de um senso de escolha e desejo. Contudo, elucidativo também é o lazer compreendido a partir da função social e política que desempenha, que por essa proximidade com as demais dimensões sociais acaba por definir inclusive um dos traços fundamentais da natureza humana, ou nos termos de Huizinga (2010 [1938]), a consciência de que o ser humano é também homo ludens.

Os jogos no mundo romano, entendidos como *spectacula*, devedores em tradição e práxis da herança helênica, eram, segundo Isidoro de Sevilha (Etym. 18.16.1-3), classificados de acordo com os locais onde aconteciam: no chão dos circos ou hipódromos, onde o espetáculo mais comum era a corrida entre carros e seus cavalos (*ludi circenses*); nos ginásios, arena do atletismo e do arremesso de peso (*ludi gymnici*); nas areias dos anfiteatros, com os famosos combates de gladiadores e animais (*ludi gladiatorii* e *uenationes*, respectivamente); ou no palco dos teatros, com representações cênicas, musicais, mímicas e/ou pantomímicas (*ludi scaenici*). Destacando a dimensão política do fator lúdico, Apostolidès (1993, p. 10) afirma que o espetáculo e a **competição são “[...] necessidades intrinsecamente associadas ao exercício do poder, [...] longe**

¹ O maior exemplo deste crescimento é a organização do *A companion to sport and spectacle in Greek and Roman Antiquity*, para a Blackwell, por Paul Christesen e Donald G. Kyle em 2014. Contudo, o interesse crescente no esporte e no espetáculo antigo inspirou também um fluxo de artigos destinados não somente ao público acadêmico dos Estudos Clássicos, mas também ao público ligado às áreas análogas a Educação Física e Desportos. Destacamos, como exemplo, a revista europeia *Nikephoros* completamente voltada para a pesquisa em esporte na Antiguidade, além do *Journal of Sport History* (v. 30, n. 2, 2003) e do *International Journal of the History of Sport* (v. 26, n. 2, 2009), revistas mais gerais sobre a História do Esporte que publicaram dossiês especiais sobre a dimensão dos esportes e espetáculos antigos.

de serem autônomas, as diferentes artes só encontram sua vitalidade no discurso político que **as organiza**". Sobre isso, Gonçalves (2005, p. 16) acrescenta que o espetáculo "[...] é uma forma sofisticada muito antiga de comunicação com objetivo político, pois as festas ajudam a manipular a opinião pública, a persuadir através de imagens e a legitimar o mando, sendo, deste modo, um dos vários instrumentos de poder". Muito além do efeito cultural, percebemos então que é por meio das mensagens, da imagética e dos símbolos expressos nas festas, jogos e espetáculos que os imperadores e o governo central fortificam ou implementam a manutenção do mando, ajudando assim no controle social, pois esses eventos são elementos centrais no exercício do poder, parte vital de um discurso político que os promove, mas também os regula. Destacamos pela importância política também as festas romanas, ou seja, eventos realizados anualmente, que circunscrevem as apresentações espetaculares, integrando as celebrações dos grandes festivais romanos (ludi publici ou ludi statii) em suas variadas manifestações temáticas e circunstanciais – como os Apollinares, os Cereales, os Megalenses e os Florae, ou Floralia. Desde o período republicano até o imperial, outros jogos foram realizados em associação com eventos oficiais, como os triunfos militares, dedicações dos templos, aniversários e funerais dos imperadores (ludi Votivi), bem como jubileus e outras comemorações governamentais ou em ocasiões extraordinárias (ludi Extraordinarii). É pela prolífica quantidade das festas e feriados do período imperial, que se dá condições de emergência, neste período também para a instauração dos ludi Romani ou Magni, os primeiros festivais a serem patrocinados pelo Estado (ADAM, 1837, p. 224; BELL, 2014, p. 493).

O breve exposto – utilizando apenas como exemplo o caso romano, mesmo que pudesse ser expandido, guardando as devidas proporções, às variadas estruturas sociais balizadas pelo recorte temporal e geográfico delimitado pelo escopo de Mundo Clássico – tem por intenção mostrar que a dimensão lúdica esportiva e espetacular teve importância central na vida política pública ou privada e na organização das sociedades do Mediterrâneo Antigo. É, pois, localizada neste aspecto, nesta primeira dimensão do termo ludus, nas diferentes partes do Império Romano, seja na África, no Oriente ou na própria Península Itálica, que destacamos seis contribuições para este volume.

Baseando-nos na afirmação de Gager (1992, p. 42) – que nas grandes cidades do mundo do Mediterrâneo Antigo, ampla e variada parte da vida desdobrava-se nos espaços públicos, tais como teatros, anfiteatros, hipódromos, odeões, estádios e circos – destacamos a tríade lúdica tradicional romana, a saber, o teatro, anfiteatro, circo, todos representados nesta obra. No primeiro capítulo, Agnes Soares Moschen mostra a importância dos espetáculos teatrais como atividade cultural no período da Antiguidade Tardia, a partir do estudo de caso do Teatro de Dafne de Antioquia, recolhendo como base documental as homilias de João Crisóstomo e relatórios de escavação arqueológica de modo a comprovar o teatro como transposição simbólica da ordem política institucional, funcionando este espaço então como um microcosmo do Império Romano. Já Belchior Monteiro Lima Neto, no capítulo terceiro, analisa as representações iconográficas dos espetáculos no anfiteatro, retratando cenas de lutas de gladiadores (*ludi gladiatorii*), caçadas de animais selvagens (*uenationes*) e a exposição às feras de indivíduos condenados (*damnatio ad bestias*), presentes no mosaico da Villa de Zliten, na Tripolitânia romana, como índice representativo da dicotomia cidade/hinterland pela análise dos conflitos identitários entre portadores de *urbanitas* ou de *rusticitas*, estabelecidos e forasteiros. De modo a encerrar a tríade, no capítulo décimo quinto, Natan Henrique Taveira Baptista discute e expõe o funcionamento das corridas de bigas e cavalos nos edifícios voltados para este fim, das duas maiores cidades africanas do período tardo-imperial, Cartago e Hadrumeto, como exemplos de caso. De posse de variada literatura antiga e dos escassos relatórios de escavação arqueológica destes prédios, o pesquisador procura discutir a representação do poder imperial por meio da arquitetura monumental romana. Sobre os atletas, os verdadeiros protagonistas dos espetáculos em seu aspecto mais prático, Zilda Andrade Lourenço dos Santos, no décimo oitavo capítulo e último deste volume, analisa a dimensão retórico-literária de sua construção. A autora elege os usos da metáfora do atleta nos textos epistolográficos de Paulo de Tarso e Sêneca como recurso argumentativo que dá sustentação aos tópoi discursivos de ambas as personagens – em um filosófico, no outro propedêutico.

Nos termos tratados anteriormente, a dimensão dos jogos, ou seja, a performance pública com audiência, era encerrada em eventos maiores com ampla participação das várias camadas sociais, as variadas festividades romanas – de todas, duas estão também representadas neste

volume. Bruno Soares Lima, no quarto capítulo, procura investigar as formas retóricas pelas quais Agostinho de Hipona, em sua Cidade de Deus, criticava a celebração dos ludi Floralia – festividade em honra à deusa Flora, ligada à agricultura e à primavera –, contrapondo-a em favor da fé cristã, construindo por meio do seu discurso apologético uma dicotomia entre o cristianismo e a religião tradicional romana. Detendo-se sobre outra festividade romana, Rafael da Costa Campos, no capítulo décimo sexto, mostrou as relações e usos políticos dos ludi Romani por seu promotor, o imperador Tibério César Augusto, no início do Principado Romano, bem como a recepção a partir do relato dos seus detratores, Tácito e Suetônio, reiterando as dimensões ideológicas e de manutenção de mando tão relevantes e atuais em nossa sociedade.

• •

A partir da ideia de ludus como jogo, diversão – e, na sua faceta de caráter institucional, como festividade ligada às comemorações da comunidade – temos o ludus como jogo poético, igualmente digno de nota para a temática deste volume, principalmente a partir de nossa percepção dele como sistema alusivo e intertextual, inerente ao texto em verso antigo, ainda mais em relevo quando destacadas suas diferentes abordagens metapoéticas. Pensar na produção literária como ludus poeticus é, em certa medida, observar esse tipo de artefato cultural contrastado com outros textos e práticas. Por exemplo, vários são os poetas que lançam mão de textos de cunho filosófico em suas composições, bem como várias são as brincadeiras com metros, disposição dos poemas e tópoi. O ato da escrita de um texto literário pode ser percebido como um jogo no qual os autores se destacam pelo modo como lidam com a tradição literária através da imitação e emulação dos seus modelos, pelas escolhas de temáticas ou de tons de elocução com seus rearranjos e apropriações pontuais que torna sua produção poética uma obra digna de ser chamada um monumentum aere perennius (v. 1-2) tal como Horácio nos convida, no Ode 3.30, para que entendamos seu texto. Vários são os jogos dentro da tradição da escrita literária antiga: os jogos de amor e lamento das elegias, os jogos pela imortalidade e altivez da poesia épica, os jogos típicos do helenismo que revolve e transforma os gêneros poéticos através da uariatio.

Levando em consideração essas múltiplas camadas de ludus no ato de escrever no mundo antigo, intrínsecos à própria instituição literária, na qual “[...] os escritores produzem obras, mas

escritores e obras são, num dado sentido, produzidos eles mesmos por todo um complexo **institucional de práticas**” (MAINGUENEAU, 2006, p. 53), devemos ter em mente que os poetas integram a sofisticação e as brincadeiras comuns às suas poesias, remetendo também a hábitos culturais, como, por exemplo, é o caso da *Arte de Amar* de Ovídio, em que esse poeta joga com a tradição da poesia didática produzindo um manual de sedução tal como os manuais técnicos disponíveis à época. Já a constante referência a autores coetâneos era ao mesmo tempo tanto um modo dos poetas antigos atestarem a erudição tipicamente alexandrina quanto uma forma de demonstrarem uma integração maior, validando aquilo que era considerado adequado de acordo com suas predileções estéticas e, em algum nível, políticas dentro de um circuito intelectual crescente no mundo helenístico.

Em todo o amplo arco temporal da Antiguidade, parece que o lúdico desempenhava papel essencial para o funcionamento do texto, como ferramenta capaz de captar a simpatia do leitor e como forma de demonstrar a sofisticação do escritor, o qual – por meio não só das referências a outros textos, mas também pela inversão de gêneros, lugares-comuns e trechos de outrem (ou próprios) – inseria o seu texto na tradição literária, ao mesmo tempo em que a transformava e a ressignificava. Nesse sentido, Fernando Crespim Zorrer da Silva, no sétimo capítulo, correlaciona a tragédia grega com o lúdico, tomando o mito de Fedra e Hipólito narrado por Eurípides, de modo a analisar justamente o modo como esse tragediógrafo joga com a tradição dramática, transformando-a para adaptá-la melhor à recepção de seu texto no mundo helênico do séc. V a.C. Essa modificação da tradição também é foco de investigação de Júlia Batista Castilho de Avellar, que, no décimo primeiro capítulo, investiga como Ovídio, nos *Tristia* e nas *Heroides*, erotiza e joga com a tradição literária de gênero alto, argumentando que o amor é o tema principal de obras como *Odisseia*, *Íliada* e *Eneida*, o que justifica que o autor insira as heroínas épicas e trágicas em sua poesia elegíaca. Também sobre a mesma temática elegíaca, Guilherme Horst Duque, no capítulo nono, investiga como dois filólogos germânicos, Friedrich Leo e Felix Jacoby, no alvorecer do século XX, interpretaram de modo diversificado o relacionamento entre a comédia e a elegia erótica romana, divergindo acerca de como se deu o processo de influência de elementos cômicos nos poemas amorosos, olhando, em especial, para a obra ovidiana.

Dentre os elementos lúdicos da poesia latina, podemos destacar a constante autorreflexão empreendida pelos escritores sobre a sua própria arte, inserida na cenografia dos próprios textos sobre os quais eles contemplam, servindo tanto para legitimar as suas performances quanto para se inserir em uma tradição literária, seja pela imitação ou emulação. No quinto capítulo, Camilla Ferreira Paulino da Silva analisa a Epístola 1.18 de Horácio para demonstrar como esse poeta aconselha tanto o destinatário do poema quanto o leitor, no que concerne ao comportamento ideal esperado dentro da relação do patronato, e desta particularmente no que diz respeito ao fazer poético, em um jogo, quando o poeta acaba por descumprir propositalmente o próprio conselho constituindo coerentemente a cenografia, do poema assim como se justificando metapoeticamente essas escolhas. Diogo Moraes Leite, no capítulo sexto, analisa o jogo metapoético de Marcial, apresentando como esse poeta, ao censurar a prática da *fellatio* em dois epigramas homoeróticos (3.82; 3.83), brinca sutilmente com o gênero epigramático, uma vez que o mesmo tema é tratado tanto em um longo epigrama de trinta e três versos quanto em um de apenas um dístico – e é, nesse último, justamente que Marcial responde a uma solicitação para que ele fosse breve. Luana Santana Lins Cerqueira, no décimo segundo capítulo, apresenta o jogo metapoético entre as *Bucólicas* de Virgílio e Calpúrnio Sículo, investigando a ocorrência dos verbos *ludere* e *alludere* e do substantivo *ludus*, especialmente no que diz respeito ao canto *amebeu*, o qual, em si, é um jogo poético caracterizando uma disputa entre dois poetas-cantores. A autora demonstra como o canto *amebeu* é apresentado por esses autores em suas poesias didáticas em oposição às atividades sérias, a saber, as atividades campesinas.

O *ludus* não é, porém, apenas literário – ele é também retórico, ou, antes, retórico-literário. A compreensão do processo compositivo do texto literário antigo em seu diálogo com a retórica vem sendo foco de reflexão de diversos classicistas que analisam os dispositivos retóricos presentes na poesia, inspirados por trabalhos como o de Cairns (1972) e Habinek (1998), de forma a aprofundar o debate sobre temáticas como a formação educacional dos poetas antigos, literatura e poder e texto como performance social, entre outros. Assim, analisando os jogos retóricos existentes no episódio narrado nos cantos 6 a 8 da *Odisseia*, Rafael de Almeida Semêdo demonstra, no capítulo dezessete, como Odisseu, na corte de Alcínoo, utiliza a sua elocução como forma de ocultar a identidade frente ao anfitrião, ao empregar toda a sua habilidade

retórica para conseguir dele navios e provisões para seguir o seu nóstos, enquanto este tenta dissuadi-lo, procurando descobrir quem é de fato o seu convidado, episódio que estabelece, para o autor, o jogo metapoético entre ambas personagens.

• • •

Resta-nos ainda a terceira acepção da palavra ludus, talvez a que cause maior estranhamento aos leitores do século XXI: ludus ou skholé refere-se também ao lugar da educação formal nas sociedades grega e romana. Como informa Bonner (2012, p. 57), vários tipos de estabelecimento de ensino em Roma foram chamados de ludus: a escola de gladiadores, a escola básica, a escola de retórica (ludus dicendi). A explicação para este desvio de sentido é um pouco mais longa: ela começa na área militar, em que os exercícios de treinamento dos jovens **recrutas eram um “jogo” ou uma “brincadeira” apenas, em contraste com a realidade dura das batalhas**. Os termos *proludere* e *prolusio*, derivados de ludus, guardavam ainda no período clássico o sentido predominantemente militar. Assim, um grupo de jovens que se prepara para a batalha, bem como o espaço físico designado para este treinamento passaram a ser chamados também *ludi*, e a metáfora entre o espaço do treinamento retórico como o ludus (e, conseqüentemente do Fórum como a batalha de fato) rapidamente se espalhou (cf. Cic. QFr. 3.3.4; Att. 4.8.2; 4.15.10). É fácil de se imaginar como, deste uso, passou-se a utilizar o termo ludus para denominar qualquer grupo de estudantes, reunidos para o treino seja físico ou mental.

Se a ideia de um estudo abrangente sobre essa educação escolar – ou do ludus – na Antiguidade pode ter como marco fundamental a obra de Marrou, de 1948, as semelhanças e principalmente as diferenças entre as formas da educação escolar na Antiguidade são objeto de estudos variados nos séculos XX e XXI, com especial atenção a uma desconstrução da narrativa centrada no período Helenístico, proposta por Marrou, e uma reconstrução das especificidades de outros tempos e lugares. Assim, abre-se espaço para reflexões sobre o ensino que, no período arcaico, se dá na ausência de espaços específicos para tal, e através de textos que hoje não reconhecemos mais como típicos dos espaços escolares: a poesia didática, com sua fonte em Hesíodo, é um exemplo, trazido neste volume pelo trabalho de Marcel Bussular Martinuzzo, no décimo terceiro capítulo.

Estes textos chamados didáticos partem do épos, culminando, via poesia alexandrina e seus maneirismos já mencionados, em obras de cunho didático ou pedagógico, mas de objetos variados. Se podemos citar de forma indubitável os Fenômenos, de Arato, o Da Natureza das Coisas, de Lucrécio, ou as Geórgicas, de Vergílio, como exemplos muito posteriores mas igualmente longevos desta poesia de caráter educativo, pode-se também argumentar acerca do papel deste tipo de matriz poética em obras como a Arte de Amar, de Ovídio, poema elegíaco erotodidático que é tema do décimo quarto capítulo deste volume, em trabalho de Matheus Trevizam: um texto lúdico em várias camadas de sua tessitura, como argumenta e demonstra o autor.

O ludus era, porém, também o espaço concreto do aprendizado. Em termos educacionais, o sistema que vigorou na Antiguidade Greco-Romana foi aquele desenvolvido no período clássico da Grécia (século V a.C.) que, tendo sofrido algumas alterações durante a fase helenística (336-331 a.C.), foi mantido no decorrer de todo o Império Romano (séculos I-V d.C.). Como descreve Quintiliano, especialmente nos dois primeiros livros de sua Institutio oratoria, pode-se dividir a formação do indivíduo letrado em três fases principais: o ludimagister, o grammaticus e o rhetor. No espaço do ludus que as crianças romanas, de ambos os gêneros, aproximadamente a partir dos seus sete anos de idade iniciavam sua instrução. Esta fase inicial da educação clássica estava confiada ao litterator ou ludimagister e era adquirida pelos alunos pertencentes aos estamentos médios da sociedade clássica, uma vez que os filhos das elites ficavam sob os cuidados mais atentos e exclusivos de um professor particular, fosse ele um tutor ou um pedagogo. Na segunda fase de escolarização, os discentes, por volta dos seus onze a doze anos, eram encaminhados para a escola do grammaticus. Nesta fase, a educação era ministrada visando os fundamentos da retórica, da oratória e da literatura clássica (Quint. Inst. 1.4.5; 1.7.9). Já nos alerta Hansen (2013, p. 11-12) **que “a ‘retórica’ significa uma qualidade, a qualidade própria das técnicas da longa duração da instituição retórica greco-romana, que especifica mimeticamente os enunciados dos regimes discursivos da oratória antiga e, quando a arte de falar bem, ars rhetorica, se associa à arte de fazer bem, ars poetica, também os enunciados dos gêneros poéticos e os preceitos de outras artes não discursivas”**. Por volta dos quinze anos e já togados, os jovens mais abastados provenientes das famílias que pudessem arcar com a última fase da instrução clássica se encaminhavam para os estudos superiores na

escola do rhetor, onde se aprofundavam em retórica, dialética, gramática, aritmética, astronomia, geometria, música e filosofia (CORBEILL, 2001, p. 261-287).

Mesmo que a formação proporcionada pelo rhetor no último nível educacional envolvesse múltiplas disciplinas, a mais importante delas era certamente a arte retórica (*ars rhetorica*). Segundo Dominik (2012, p. 95), “[...] **pedra angular do sistema romano de educação, a retórica** desempenhou um papel importante em munir a jovem elite masculina de Roma com o treino e a experiência necessárias para defender e manter a sua posição na arena **pública**”. Em outras palavras, era ela quem formava as habilidades básicas essenciais ao *ciuis Romanus*, em especial o domínio da palavra, a capacidade de mover as mentes e corações nos campos de batalha, no Fórum, no Senado. Para atingir a excelência, e se tornar o *uir bonus dicendi peritus* (homem bom, perito no falar) de Quintiliano, multiplicavam-se, nas práticas escolares, os exercícios de retórica. Estes, conhecidos como *progymnasmata* ou *praeexercitamina*, eram exercícios preliminares de composição utilizados para preparar os estudantes que estavam ingressando no aprendizado da retórica (Quint. Inst. 2.10.1). Eles davam conta de vários aspectos em diferentes graus de dificuldade: desde declamações completas sobre temas mais ou menos fictícios, como encontramos na obra de Sêneca, o Retor ou nas Declamações Maiores, de Pseudo-Quintiliano, até os mais simples, de figuras específicas. No capítulo oitavo deste volume, Gilson Charles dos Santos mostra o impacto de alguns destes exercícios na produção epistolar de Pseudo-Salústio, o demonstrando que a formação retórica, longe de ser um instrumento exclusivo da oratória antiga, deixava sua marca também em outras produções textuais; além disso, o autor disponibiliza anexo ao seu capítulo a tradução integral das duas missivas *Ad Caesarem* em língua portuguesa.

A Retórica, não apenas como arte da persuasão, mas como organização do pensamento, estruturação da razão e motor das virtudes humanas, ganha em interface com a filosofia, como discute Ana Gláucia Oliveira Motta, no segundo capítulo deste volume, a partir do estudo da educação sob a ótica de Sêneca.

Restam ainda a serem investigados os sujeitos destes processos educacionais: professores e discípulos, atores inescapáveis desta acepção do lúdico. É o que faz Helena Borin Peixoto de Rezende no décimo capítulo desta obra discutindo o edito aos professores cristãos de 362, já

durante a Antiguidade Tardia, como um exemplo das tensões advindas das relações de poder entre a educação centrada na paideia oriental e o centro imperial, o que marca claramente que os modos de escolha, determinação e controle sobre quem e o que se ensinava em um dado contexto variava de acordo com os interesses da nobilitas em cada recorte socioespacial.

Nos textos a nós legados pelas culturas grega e latina antigas, unem-se, sob o rótulo do ludus, aspectos que a nós hoje parecem, em um primeiro olhar, diversos, quase impossíveis de serem colocados em um mesmo conjunto: as brincadeiras e jogos das crianças; o universo dos espetáculos públicos; os instrumentos e elementos de prazer e surpresa da literatura e da poesia; a prática e o treino para a batalha; os espaços de aprendizagem formal e os grupos de aprendizes que se empenham em exercícios físicos ou intelectuais. Todos esses conceitos, unidos em nuvem em torno do conceito do ludus e seus derivados, tecidos por fios de conexões quase invisíveis, são elementos basilares, se queremos estender nossa compreensão àquelas sociedades. Esperamos, com este volume, contribuir com os estudos realizados no Brasil sobre estes objetos de nós afastados temporal e geograficamente, mas muito próximos culturalmente.

Referências bibliográficas

ADAM, A. Ludi circenses. In: ADAM, A.; BOYD, J.; DA PONTE, L. L. (ed.). Roman Antiquities: or an account of the manners and customs of the Romans. New York: Collins, Keese & Co., 1837. p. 224-228.

APOSTOLIDÈS, J-M. O Rei-Máquina. Trad. C. C. Santoro. Brasília: Edunb, 1993 [1981].

BELL, S. Roman Chariot Racing: Charioteers, Factions, Spectators. In: CHRISTESEN, P.; KYLE, D. G. (ed.). A companion to sport and spectacle in Greek and Roman antiquity. Oxford: Wiley-Blackwell, 2014. p. 492-504.

BONNER, S. Education in Ancient Rome: from the Elder Cato to the Younger Pliny. London: Routledge, 2012 [1977].

CAIRNS, F. Generic composition in Greek and Roman poetry. Ann Arbor: Michigan Classic, 2010 [1972].

CHRISTESEN, P.; KYLE, D. G. (ed.). General Introduction. In: A companion to sport and spectacle in Greek and Roman antiquity. Oxford: Wiley-Blackwell, 2014. p. 1-15.

CICERO. Cicero's letters to Atticus. Ed. trans. D. R. Shackleton Bailey. Cambridge: Cambridge University, 1965-1970. 7 v.

CICERO. Cicero: Epistulae ad Quintum Fratrem et M. Brutum. Ed. trans. D. R. Shackleton Bailey. Cambridge: Cambridge University, 1980.

CORBEILL, A. Education in the Roman Republic: creating traditions. In: TOO, Y. (ed.). Education in Greek and Roman Antiquity. Leiden: Brill, 2001. p. 261-287.

DOMINIK, W. J. As origens e o desenvolvimento da retórica romana. In: AMARANTE, J.; LAGES, L. (org.). Mosaico Clássico: variações acerca do Mundo Antigo. Salvador: Universidade Federal da Bahia, 2012. p. 95-109.

ELIAS, N.; DUNNING, E. A busca da excitação. Trad. M. M. A. e Silva. Lisboa: Difusão, 1992 [1986].

FAGAN, G. G. Leisure. In: POTTER, D. S. (ed.). A companion to the Roman Empire. Oxford: Blackwell, 2006. p. 369-384.

GAGER, J. G. Curse tablets and binding spells from the Ancient World. New York: Oxford University, 1992.

GONÇALVES, A. T. M. As comemorações severianas: festejando e construindo memórias. In: LESSA, F. de S.; BUSTAMANTE, R. M. da C. (org.). Memória e Festa. Rio de Janeiro: Mauad X, 2005. p. 367-374.

HABINEK, T. N. The Politics of Latin literature: writing, identity and empire in Ancient Rome. Princeton: Princeton University, 1998.

HANSEN, J. A. Instituição retórica, técnica retórica, discurso. Matraga, Rio de Janeiro, v. 20, n. 33, p. 11-46, 2013.

HORÁCIO. Odes, Epodos e Poema Secular. Trad. F. A. Picot. Paris: Librairies-Imprimeries Réunies, 1893.

HORÁCIO. Sátiras. Trad. E. R. de Paiva. Niterói: UFF, 2013.

HUIZINGA, J. Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura. Trad. J. P. Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2010 [1938].

ISIDORE OF SEVILLE. Etymologies: complete English translation. Trans. P. Throop. Cambridge: Harvard University, 2006. 2 v.

MAINGUENEAU, D. O discurso literário. Trad. A. Sobral. São Paulo: Contexto, 2006.

MARROU, H.-I. História da educação na Antiguidade. Trad. M. L. Casanova. São Paulo: EPU, 1990 [1948].

NEWBY, Z. Greek athletics in the Roman World: victory and virtue. Oxford: Oxford University, 2005.

OVÍDIO. Tristes. In: PRATA, P. O caráter intertextual dos Tristes de Ovídio: uma leitura dos elementos épicos virgilianos. 408 f. Tese (Doutorado em Letras Clássicas). Programa de Pós-Graduação em Linguística, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2007.

OXFORD Latin Dictionary. London: Oxford University, 1968.

QUINTILIAN. Institutio Oratoria. Trans. H. E. Butler. Cambridge: Harvard University, 1996.

TOO, Y. (ed.). Education in Greek and Roman Antiquity. Leiden: Brill, 2001.