

A IMAGÍSTICA DOS JOGOS NAS MOEDAS DO MUNDO ANTIGO

MARIA CRISTINA NICOLAU KORMIKIARI

Departamento de Letras Clássicas e Vernáculas
Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas
Universidade de São Paulo

RESUMO

Os Jogos foram eventos de suma importância na vida cotidiana e política da Antigüidade greco-romana. Entre outras possibilidades de estudo, podemos observar e analisar esta importância através do uso que se fez de imagens relacionadas aos Jogos, e que foram estampadas em moedas de diversas cidades e governos tanto na Grécia quanto em Roma. O texto ora apresentado pretende trabalhar com algumas destas imagens demonstrando sua transformação no tempo e no espaço.

Palavras-chave: Moeda; Iconografia; Jogos; Grécia; Roma.

O texto que se segue, apresentado no Encontro Acadêmico: Jogos e Espetáculos no Mundo Antigo, teve como primeira intenção abordar apenas as representações iconográficas dos jogos nas moedas romanas. Entretanto, a riqueza de imagens monetárias neste tema levaram-nos a realizar uma compilação iconográfica que teve como intuito atentar para as ricas possibilidades de estudo que estas representações fornecem ao pesquisador moderno. Deste modo, aumentamos nosso repertório de maneira a abarcar tanto Roma como a Grécia antigas, onde imagens relacionadas a jogos competitivos foram representadas na iconografia monetária seja para manter viva na memória do povo as grandes celebrações organizadas pelo poder governante e pelas classes mais abastadas, no caso da Roma Republicana e Imperial, seja para ressaltar os valores morais da época – ao mesmo tempo que se celebravam os vitoriosos, no caso das emissões das cidades-estado gregas.

A moeda, guardado o devido cuidado que sempre precisamos ter para evitar generalizações enganosas, foi, por excelência, o veículo de mensagens e de propaganda mais utilizado na Antigüidade, pelo fato de ter sido um objeto de uso cotidiano e de grande circulação.

Neste contexto, pretendemos, ao apresentar alguns exemplos da imagística dos jogos

em moedas gregas e romanas, demonstrar a evolução, em direção de uma maior complexidade das construções iconográficas e conseqüentemente das representações dos jogos, indicando, assim, caminhos de pesquisa passíveis de serem trilhados proveitosamente.

PARTE I: GRÉCIA

Da Grécia Antiga foram arrolados seis exemplos de tipos monetários que aludem, de maneira mais ou menos explícita, a jogos helênicos.

Os três primeiros exemplos vêm da Grécia Continental, da Córçira, de Cós e de Anfípolis. Sabemos que na Grécia a cunhagem era prerrogativa do Estado, o único que podia, oficialmente, bater moedas (Hill, 1964, p. 81-82). Deste modo, em inúmeras instâncias, as imagens representadas tornaram-se verdadeiros emblemas da própria cidade-estado grega. O exemplo mais conhecido neste ponto é, com certeza, a coruja de Atenas.

Esta ave começa a ser estampada nas moedas atenienses com as emissões do tirano Pisístrato, na metade do século VI a.C. Além do que estas séries constituem uma das primeiras a possuir um tipo iconográfico claro e específico tanto para o anverso – com a cabeça de Ate-na – como para o reverso – com a coruja, um dos atributos da divindade (Seltman, 1974, p. 42). A partir de então, esta cunhagem, que ainda traz o nome da cidade, *Athe*, gravado junto à coruja no reverso, se tornaria um dos mais importantes meios circulantes do Mundo Antigo, associando, de maneira indelével, a ave à própria cidade de Atenas.

A posição dominante das “corujas atenienses” em relação às outras emissões do mundo grego é atestada pelo elevadíssimo número de exemplares que foram encontrados em achados monetários arcaicos, em localidades tão distantes umas das outras quanto o Egito e a Sicília. (Jenkins, 1972, p. 49)

De modo análogo à coruja de Atenas, cada cidade-estado procurou estabelecer um tipo monetário representativo da cidade para suas moedas. Este tipo era responsável por disseminar uma qualidade ou uma característica marcante da cidade, de modo a permitir a rápida identificação da procedência da peça logo no primeiro manuseio desta. Os três primeiros exemplos que selecionamos trazem iconografias que ligam as cidades que as adotaram aos jogos, propagando sua prevalência sobre outras cidades em uma determinada competição. São eles:

1. Em nosso primeiro exemplo, temos, de maneira clara, uma série de nomes de barcos que aparecem em moedas de bronze da Córçira do século III a.C. Alguns dos nomes que chegaram até nós são: ΘΗΡΑ; ΚΩΜΟΣ; ΝΕΟΤΗΣ e ΦΩΣΦΟΡΟΣ, entre outros (Hill, 1964, p. 193-194). Estes nomes foram inscritos acima da proa dos barcos. O consenso que se tem entre os estudiosos relaciona esta representação às corridas de barcos que aconteciam nas águas ao redor da própria ilha,

por ocasião dos festivais ali celebrados para Posídon, Dioniso ou Apolo Ácio. Os nomes seriam aqueles de barcos vencedores nos anos em que as peças foram cunhadas e, em um período posterior, a palavra NIKÁ passa a aparecer ao lado do barco – indício mais forte dessa ligação com os jogos. (Head, 1911, p. 327) (Fig. 1: 4)

2. Também de uma ilha vem o nosso segundo exemplo. Em Cós, no período imediatamente anterior ao decreto ateniense de 449 a.C., que proibiu aos “aliados” de Atenas a emissão de moedas próprias de prata, cunharam-se peças deste metal cujo tipo de anverso, um discóbolo com uma grande trípole atrás dele, alude ao prêmio – a própria trípole – nos jogos em honra de Apolo no Cabo Triopiano (Jenkins, 1972, p. 90-91) (Fig. 1: 2 e 5). Além de ser uma moeda de execução muito cuidadosa, mais uma vez temos a referência clara a uma das competições que ocorriam nos jogos helênicos.

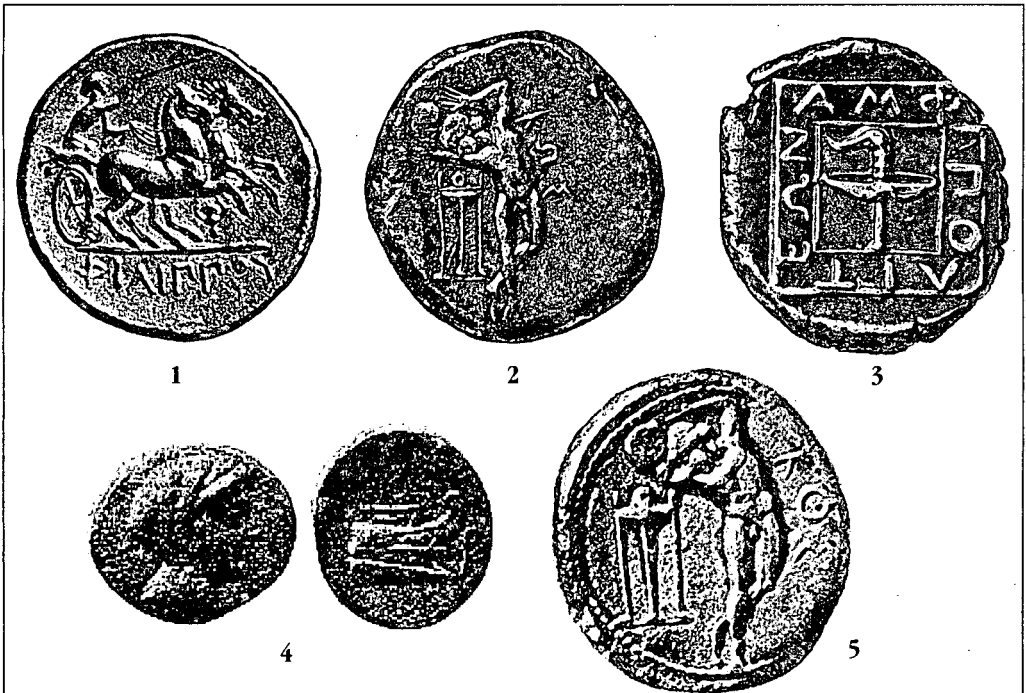


Figura 1 – Grécia Continental

1. Estater de Filipe II da Macedônia – carro de corrida, cântaro embaixo – c.359-336 a.C. – estater (Jenkins, p. 110, n. 232); 2. Cós – discóbolo com trípole – c. 460 a.C. – siglo triplo (Jenkins, p. 89, n. 186); 3. Anfípolis – tocha de corrida (lampadedromia) – c. 400 a.C. – tetradracma (Jenkins, p. 98, n. 214); 4. Cócira – proa de barco, embaixo, Nika – séc. III a.C. (Anson, p. 112, pr. XVIII, n. 847); 5. Cós – discóbolo com trípole. Legenda ΚΩΣ triplo siglo (Machado, p. 70, n. 37).

3. Por fim, em Anfípolis, nosso último exemplo para a Grécia Continental, emitiram-se ao longo de todo o século IV a.C. moedas que traziam como reverso uma tocha en-

quadrada por uma borda onde legendas faziam alusão à cidade e aos seus habitantes (Fig. 1: 3) (Hill, 1964, p. 172). A tocha é associada à lampadromia (Saglio, Lampadédromia, J. Toutain, Dictionaire, III, 2ª parte, p. 909-914), uma competição específica, onde os competidores tinham que correr levando uma tocha acesa de um ponto pré-determinado a outro. A vitória caberia a quem, em primeiro lugar, acendesse o fogo no altar de chegada. Grupos de jovens, e não corredores individuais, representavam cada tribo competidora – a tocha ia mudando de mãos ao longo do percurso. A vitória era, pois, coletiva, recaía sobre todo o grupo e sobre a tribo a que pertencessem os atletas.

Em um primeiro momento, estas corridas aconteciam em três festas específicas: em honra de Hefesto, divindade intimamente ligada à arte do trabalho com o metal, e, portanto, relacionada ao elemento fogo; nas Panatenéias, em homenagem à deusa Atena (protetora dos artesões em geral, como Atena Ergéia); e na festa de Prometeu, o imortal que, para favorecer os homens, roubou brasas de fogo do Sol e as levou para a Terra (Grimal, 1951, p. 396-397). Ou seja, sua origem remonta a celebrações de ritos primitivos, ao consagrar-se um fogo puro – simbolizado pelo fogo da tocha – num altar sagrado. Entretanto, com o tempo vão perdendo um pouco deste caráter religioso, e passam a acontecer em festas ligadas a outras divindades: para Pã, após a Batalha de Maratona; para Hermes, para Teseu, etc.



Do mesmo modo que suas cidades-mãe, as colônias da Magna Grécia também emitiram cunhagens próprias e propagandísticas. Na verdade, por vezes ultrapassaram suas metrópoles tanto em termos de prestígio quanto em termos de riqueza. Em particular, algumas colônias na Sicília, como Siracusa, foram responsáveis por uma grande produção numérica, que deixa claro o grau de crescimento que alcançaram, tornando também possível verificar que continuaram a manter laços estreitos com suas metrópoles, pois uma parte significativa da iconografia monetária adotada faz menção a jogos realizados na Grécia Continental.

Nas moedas de Siracusa, o nosso primeiro exemplo da Magna Grécia, uma gama variada de tipos é utilizada ao longo de sua história. Dentre estes, duas imagens específicas sobressaem-se frente às outras em razão da sua presença constante enquanto tipo monetário principal. No anverso temos a cabeça de Aretusa, a ninfa que, de acordo com a lenda, foi perseguida pelo deus-rio Alfeu, no Peloponeso, fugiu sob o mar e reapareceu, como uma fonte de águas límpidas, na ilha de Ortúgia, o sítio de fundação de Siracusa (*Lexicon Iconographicum Mythologiae Classicae*, Arethousa, Herbert A. Cahn, II, 1, 1984, p. 582-584). Esta imagem pode ser considerada como emblema da cidade, apesar de terem existido curtos períodos em que foi substituída por outros tipos. Já no reverso, temos a imagem que é o par constante da cabeça de Aretusa e que nos interessa mais precisamente. Trata-se de uma quadriga em movimento –

cuja crescente qualidade de execução acompanha cronologicamente o desenvolvimento da arte helênica – e que a partir do século V a.C. vem coroada pela *Nike*, a personificação da vitória (Fig. 2). (Head, 1911, p. 172-173)



Este tipo agonístico específico, o da quadriga, torna-se não apenas marca da cunhagem siracusana como da cunhagem grega da Sicília em geral (Jenkins, 1972, p. 72; Kraay, 1976, p. 209) (Fig. 3) e liga-se ao próprio esporte da corrida de carros. Apesar de existirem exemplos do uso desta imagem em outras localidades, como em Cirene ou nos estateres de ouro de Felipe da Macedônia (MacDonald, 1969, p. 102) (Fig. 1: 1), é nas moedas das cidades gregas da Sicília, que sem dúvida foram influenciadas também pelo domínio político de Siracusa e pelo vai e vem entre as cidades de gravadores habilidosos e renomados como Címon e Evêneto (Porteous, 1954, p. 16), que o carro de corrida ganha uma execução refinada e magistral (Fig. 3: 4). Acredita-se que este esporte específico estivesse entre os prediletos desta região

(MacDonald, 1969, p. 100-103). É muito significativo que este tipo monetário seja encontrado não entre as cunhagens dos grandes centros das celebrações pan-helênicas, mas sim nas cidades de onde saíam, na grande maioria das vezes, os vencedores das competições deste esporte. (Woodhead, 1962, p. 80)



Figura 3 – Cidades siciliotas com quadriga

1. Gela – carro de corrida com Nike – c.440 a.C. – tetradracma (Jenkins, p. 159 n. 372); 2. idem – c.410-405 a.C. – tetradracma (Jenkins, p. 181, n. 436); 3. Himera – carro com dois cavalos, com palma no exergo e legenda Pélops (Jenkins, p. 159, n.374); 4. Catânia – quadriga dando a volta a coluna. Nike segurando tábua assinada por Evêneto – c.413-403 a.C. – tetradracma (Jenkins, p. 176, n. 422); 5. Gela – carro de corrida conduzido por Nike: embaixo, grão; em cima, águia e cobra – c.410 a.C. – tetradracma (Jenkins, p. 181. n. 436); 6. Catânia – carro de corrida com Nike segurando tábua assinada Evêneto; embaixo, peixe e inscrição: KATANAION – c.412 a.C. – tetradracma (Davies, p. 146, n.76).

Dezenove das 45 odes de Píndaro que chegaram até nós são em honra de vitórias siciliotas nas corridas de carros. Destas, seis celebram príncipes/tiranos vencedores, como Hierão e Terão (Malhadas, 1976, p. 2-3) e sete outros corredores campeões. Das restantes, duas são para Cirene, uma para Atenas e uma para Tebas. Esta distribuição dos prêmios, francamente favorável à Sicília, não era, em absoluto, a norma, se levarmos em conta outras competições, como o boxe e a luta (MacDonald, 1969, p. 102). Na verdade, a corrida de carros era um esporte oneroso e talvez esteja aí a explicação para a predominância dos condutores si-

ciliotas, já que a ilha foi também pródiga em tiranos prontos a gastar por estas e outras vitórias. (Kraay, 1976, p. 209)

Uma vez feitas estas considerações, partimos agora para uma análise mais particular do uso iconográfico dos carros nas moedas mencionadas acima. Para tal, arrolamos mais três exemplos, que se juntam aos apresentados acima:

4. Siracusa: Rev. Quadriga sendo coroada pela *Nike*, no exergo, panóplia (conjunto de armas com armadura, capacete, escudo e lança), embaixo a legenda ATHLA. De Cimon (400-405 a.C.). Decadracma. (Fig. 4: 1)

Junto à figura de anverso, que traz a ninfa Aretusa, a quadriga siracusana pode ser considerada como uma marca da cidade. A ligação com o esporte da corrida de carros e a hegemonia siciliota na sua prática ficam claros na representação dos cavalos em movimento intenso e na *Nike* coroando o condutor. A legenda *Áthla*, significando lutas, combates, e, mais particularmente, lutas em jogos (Hill, 1964, p. 193), só vem reforçar a leitura do tipo como um todo. Entretanto, não podemos esquecer que o uso específico da imagem do carro de corrida é uma constante que atravessa séculos da história grega. Apesar de haver a questão do uso de certas imagens como emblemas da cidade que as adota, há também a questão das celebrações de vitórias militares siciliotas – na maioria das vezes, lideradas pelos próprios siracusanos (Jenkins, 1972, p. 154). Estes jogos comemorativos e a vitória militar por detrás deles eram gravados na memória do povo também através do uso de imagens nas moedas. Entretanto, a história da Sicília é uma história de conflitos e de batalhas entre os próprios gregos e entre estes e seus grandes inimigos, os púnicos. Assim, nem sempre é possível ligar cada série que traga a representação da quadriga vencedora com algum jogo específico mas, com certeza, estas comemorações ocorriam com grande frequência na própria Sicília.

5. Hímera: Rev. Carro de corrida de Pélope, com uma palma no exergo. Acima, legenda PELOPS (c. 472 a.C.). Tetradracma (Fig. 4: 2).

Aqui a relação com os jogos fica clara a partir da legenda que identifica o personagem condutor como Pélope. Este herói lendário liga-se à própria fundação dos Jogos Olímpicos, ocasião em que, para conquistar Hipodâmia, com um ardil mata Enômao em uma corrida de carros (Carson, 1962, p. 64). Além do que, neste caso específico, podemos relacionar a data de emissão desta série com a vitória olímpica, conhecida pelas fontes, do condutor de Hímera Ergóteles, em 472 a.C., pois Pélope era reverenciado como o restaurador dos Jogos Olímpicos. (Head, 1911, p. 145)

6. Messana: Rev. Carro conduzido por mulas sendo coroado pela *Nike* (c. 425-420 a.C.). Tetradracma (Head, 1911, p. 153, n. 81) (Fig. 4: 3).

Este tipo iconográfico é o que menos gera controvérsia entre os numismatas. A partir de uma referência de Aristóteles, sabemos que o carro com mulas de Anaxilas, tirano de Régio e de Messana no início do século V a.C., foi o vencedor nos jogos em Olímpia de 480 a.C. (Head, 1911, p. 153). Esta representação apareceu, então, por esta época, nas cunhagens das

duas cidades, e continuou a ser empregada mesmo após a morte do tirano. Contudo, após o fim da tirania em Régio, em 461 a.C. (Woodhead, 1962, p. 86), o tipo iconográfico do carro de Anaxilas não foi mais usado, mas continuou em Messana até o final do século. (Jenkins, 1972, p. 153)

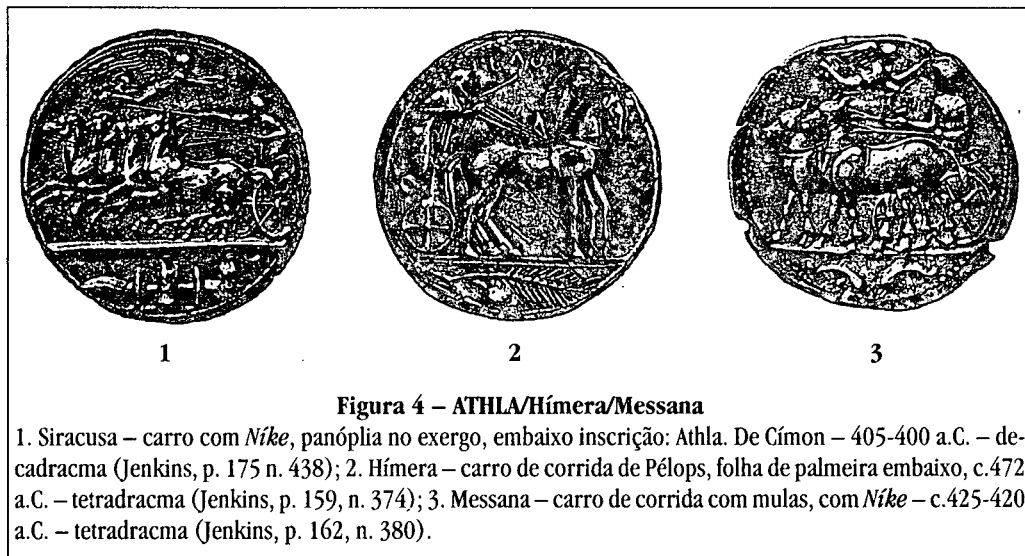


Figura 4 – ATHLA/Hímera/Messana

1. Siracusa – carro com *Nike*, panóplia no exergo, embaixo inscrição: Athla. De Címon – 405-400 a.C. – decadracma (Jenkins, p. 175 n. 438); 2. Hímera – carro de corrida de Pélops, folha de palmeira embaixo, c.472 a.C. – tetradracma (Jenkins, p. 159, n. 374); 3. Messana – carro de corrida com mulas, com *Nike* – c.425-420 a.C. – tetradracma (Jenkins, p. 162, n. 380).

PARTE II: MOEDAS PROVINCIAIS ROMANAS

Após a vitória decisiva na batalha das Colinas Cinoscéfalas, contra Felipe V da Macedônia, em 197 a.C., Roma declarou as cidades gregas da Hélade independentes e livres para administrarem a si mesmas (Grimal, 1984, p. 43). Deste modo, até a reforma de pesos e medidas de Augusto, estas cidades continuaram a emitir suas próprias moedas, após o que Roma passou tanto a conceder e a ditar o direito à cunhagem (MacDonald, 1969, p. 157), como também iniciou o processo de controle mais incisivo sobre suas províncias gregas. Entretanto, estas restrições não impediram que muitas cidades provinciais continuassem a cunhar seu próprio numerário, principalmente em bronze. O próprio Augusto inaugura e regula um bom número de cunhagens regionais em bronze. A intenção é tanto de controle político, como também implica o reconhecimento de necessidades locais, que as oficinas centralizadas de Roma não podiam suprir, apesar das tentativas posteriores de Tibério. (Burnett, Amandry & Ripollès, 1986, p. 52)

No que concerne à iconografia referente aos Jogos, podemos perceber, nestas peças de bronze, que já se faz notar a tendência de uma representação mais específica, com alusão direta à existência dos jogos e não às competições.

Nos tempos imperiais, até a época de Galieno, os festivais religiosos – com disputas

atléticas e musicais – que praticamente cada cidade provincial celebrava, provocaram uma grande produção de peças de bronze locais, visto que estas celebrações tinham por regra atrair uma enorme quantidade de competidores e de público (Hill, 1964, p. 91). Entre estes festivais, muitos tiveram um caráter “federal”, sendo celebrados em conjunto por várias cidades de um determinado distrito, sob a direção de um magistrado chefe. O direito de organizar festivais e cultos comuns (especialmente os cultos ao Imperador) era concedido por Roma como uma pequena compensação pela perda da autonomia política. (Hill, 1964, p. 117-118)

A união das cidades para este propósito ficou conhecida como KOINON (“comum a todos”). Assim conhece-se o KOINON BEIΘYNIAC, que foi concedido sob Adriano. Há vários outros exemplos, como os KOINON ACIAC, KOINON IQNQN, KOINON MAKEΔONQN NEQKOPQN, KOINON KPHTQN – que algumas vezes aparece abreviado KK – KOINON KYTIPI e KOINON IT ΠOΛEQN – na Jônia (Hill, 1964, p. 118). As moedas desta última união, que foram batidas em grande quantidade sob Antonino Pio e Marco Aurélio, trazem o nome de Claudius Fronto, que era magistrado das 13 cidades que compunham a Liga Jônica. Ora, a liga organizava um festival em honra a Apolo e o fato de as moedas emitidas para esta ocasião trazerem o nome do magistrado local o celebra como o organizador dos jogos. (MacDonald, 1969, p. 165)

Uma outra característica marcante das moedas provinciais com iconografia alusiva aos jogos é que a alusão se faz marcadamente a partir das legendas e não tanto das imagens que as peças trazem, fato que já pudemos verificar com os exemplos mencionados acima.

A partir da análise das legendas, os festivais mencionados em moedas provinciais gregas foram divididos em 6 categorias (Hill, 1964, p. 191-193):

1. Os 4 grandes festivais e jogos helênicos nomeados a partir deles mesmos: Olímpia (OΛYMPIA); Pítia (ΠIΘIA); Ístmia (IΣΘMIA); Nemea (NEMEA).
2. Festivais nomeados a partir de personagens históricos, reis e imperadores. Por exemplo: AΛEΞANΔPEIA; ATTAΛHA; CEYHPEIA; ΓOPΔIANHA; OYALPEIANA; TAKITIOC.
3. Festivais nomeados a partir de divindades: ACKΛHΠIEIA; HΛIA; KABEIPIA; KAIΠETΩΛIA – de Júpiter Capitolino; etc.
4. Os já mencionados festivais distritais designados sempre pela palavra KOINON.
5. Festivais comemorativos de grandes eventos, por exemplo AKTIA, em razão da batalha do Ácio; Saeculares Augg(ustorum), o novo século em 1000 A.U.C.; etc.
6. Por último temos toda uma gama de nomes comuns usados para descrever as condições, a natureza ou a localidade dos jogos: OIKOYMEHIKA eram os jogos abertos a todos; ΘEMIAΔEC, os jogos nos quais ΘEMA ou prêmios em dinheiro eram oferecidos; EICEAACTIKA, jogos que envolviam uma entrada triunfal (EICEAAAYNEIN) do vitorioso na sua cidade natal; ICOΠYΘIA, jogos que “equivalem” aos jogos de Pítia; PERIODICUM, jogos que ocorriam a intervalos fixos; IE-

POI, eram os jogos que se concentravam ao redor de um santuário ou no qual o prêmio consistia em algo sagrado (uma coroa retirada de um local sagrado ou óleo extraído de uma oliveira sagrada, por exemplo) – na verdade, todos esses jogos eram IEPA (daí a terminação neutra do nome), mas, mesmo assim, por vezes a legenda faz referência específica a esta qualidade; por fim temos títulos como ΑΡΙΣΤΑ e ΜΕΓΑΛΑ, que exprimem importância e perfeição; e outros como ΠΡΩΤΑ, que significa que os jogos ocorriam na primeira cidade em importância do distrito.

Estas inscrições não costumam ocorrer individualmente. Na verdade, os diversos títulos se combinam em grupos. Por exemplo: ΑΥΓΟΥΣΤΕΙΑ ΑΡΙΣΤΑ ΟΛΥΜΠΙΑ; ΙΕΡΟΣ ΑΤΤΑΛΕΩΝ ΟΛΥΜΠΙΑ ΟΙΚΟΥΜΕΝΙΚΟΣ; etc. Estas inscrições são muito úteis para o entendimento dos jogos. Por exemplo, uma legenda do tipo ΟΛΥΜΠΙΑ ΠΙΘΙΑ pode significar que as disputas foram ordenadas a partir dos jogos de Olímpia, mas os modelos seguidos foram os de Pítia. Além do mais, não podemos deixar de lado o caráter propagandístico destas inscrições, que visavam também a atrair competidores – o que aumentaria o público, garantindo, assim, o sucesso dos jogos – e satisfazer ambições locais.

Além de termos que denominavam os jogos ou os caracterizavam, várias moedas trazem legendas que se referem a cargos específicos de “empregados” dos jogos. São elas: ΑΓΩΝΟΘΕΣΙΑ, referente ao agonoteta ou presidente dos jogos; e ΓΥΜΝΑΣΙΑΡΧΙΑ, relativo ao diretor do ginásio (Hill, 1964, p. 193). Estas inscrições muitas vezes ocorrem também em outros suportes materiais, como vasos, mesas e bacias usados diretamente nas competições.

Cidades como Élis, Prusa, Cízico, Mileto (que têm moedas com a legenda ΟΛΙΜΠΙΑ ΠΙΘΙΑ), Egéia (com peças comemorando a vitória da cidade nos jogos de Neméia: inscrição ΝΕΜΕΟΝΙΚΙΣ = vitorioso nos jogos de Neméia), Pérgamo, Apaméia, Atenas (moedas com inscrição ΠΙΘΙΑ e representação de uma mesa agonística, isto é, uma mesa onde estão dispostos os prêmios), Delfos, Éfeso (onde, nas moedas, vários tipos iconográficos agonísticos aparecem associados a legendas referentes aos jogos: ΟΛΙΜΠΙΑ ΟΙΚΟΥΜΕΝΙΚΑ, ΚΟΙΝΟΝ ΑΣΙΑΣ, personagem do ginásio segurando vaso, com a inscrição embaixo (ΓΥΜ) ΝΑΣΙΑΡΧΙΑ, etc.), são apenas alguns exemplos de localidades que emitiram numerário novo como celebração de vitórias em festivais e em jogos variados ou, mais freqüentemente, comemorando o fato de terem sido a sede destes mesmos eventos. (Hill, 1964, p. 81)

Este tipo de cunhagem pode ser encontrado, portanto, em cidades gregas do continente ou do oriente. Entre estas regiões, destaca-se a Macedônia. Quando sua cunhagem própria foi reiniciada sob Severo Alexandre, em 231 d.C., os jogos provinciais (designados pelo título de ΚΟΙΝΑ) parecem ter sido celebrados sob o nome ΟΛΙΜΠΙΑ ou ΟΛΙΜΠΙΑ ΑΛΕΞΑΝΔΡΙΑ, em 242 d.C. e, novamente, em 246 d.C. Nesta ocasião, para marcar a realização dos jogos, emitiram-se moedas com legenda ΟΛΙΜΠΙΑ Β. (Wiegand, 1935, vol.III, p. 18, n. 61)

Com a queda da monarquia macedônica em 168 a.C., inicia-se a cunhagem de Tessalônica, cidade nomeada pelos romanos como capital da 2ª região (Hill, 1964, p. 109). Em época imperial, até Galieno, quando a cunhagem provincial diminui, temos moedas de Tessalônica que fazem referência a jogos locais – chamados ΠΙΘΙΑ – e que rivalizavam com os ΟΛΙΜΠΙΑ ΑΛΕΞΑΝΔΡΙΑ de Berea, segunda cidade mais importante da região. Nestas moedas temos inscrições do tipo ΕΛΕΥΘΕΡΙΑΣ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΕΩΝ, ΑΦΟΝΟΘΕΣΙΑ, acompanhada de uma cabeça personificando a presidência dos jogos municipais. (Price, 1974, p. 36)

Deste modo, podemos perceber como houve uma grande mudança na representação dos jogos, das moedas gregas anteriores ao domínio romano até as das cidades provinciais. Não se encontra mais a preocupação de demonstrar a excelência da cidade na competição em si, mas de propagandear sua importância e autonomia dentro da nova ordem, celebrando os festivais que sediava. Estes, por sua vez, são caracterizados através do uso constante e variado de inscrições.

PARTE III: OS IMPERADORES ROMANOS

Para concluir, selecionamos diversos exemplos de peças cunhadas pelos imperadores, que trazem representações dos jogos romanos. Como pudemos observar a respeito das moedas de cidades gregas sob o Império – cuja característica mais marcante é o uso intenso de legendas – a evolução da construção iconográfica nas moedas sob o período Imperial Romano ganha muito em complexidade e em variedade.

A cunhagem dos imperadores, em geral, neste contexto, além do uso de legendas explicativas,¹ traz na sua iconografia algo semelhante a um arquivo das coisas feitas e alcançadas pelo imperador, um tipo de Res Gestae (Sutherland, 1983, p. 81). Esta Res Gestae monetária, até o século III d.C., preocupou-se mais com realizações concretas, isto é, procurou mostrar vitórias militares, estabelecimento de alianças políticas, realização de novas construções e reformas de edifícios públicos – entre eles os relacionados aos jogos, etc. Esta característica marcante, no entanto, não impede que outro tipo de construção imagística também seja utilizado, que é o uso de tipos não diretos, subjetivos – como o uso de divindades romanas significando paz, concórdia, fortuna, riqueza, etc. – com a intenção de caracterizar a administração do imperador (MacDonald, 1969, p. 204-205). A iconografia monetária deste período comporta milhares de tipos distintos – apenas da dinastia Júlio-Cláudia temos mais de 2.000

¹ Com relação aos argumentos acerca da impossibilidade de seu entendimento pela maioria da população, os numismatas contrapõem o fato de que o latim foi normalmente utilizado nas inscrições públicas das províncias ocidentais. (Burnett, 1987, p. 54)

representações monetárias (Sutherland, 1983, p. 74). E este é um fator que não pode ser deixado de lado quando se discutem intenções propagandísticas.

Assim, a importância que os jogos adquiriram ao longo do Império, não apenas como válvula de escape de tensões sociais mas também enquanto meio de comunicação entre a massa e os seus governantes, seja através da figura do próprio imperador, seja através dos magistrados locais, com a ajuda financeira de nobres dignitários (Veyne, 1990, p. 114), levou à inclusão de representações imagéticas distintas das que vimos até agora. Estas representações se inserem no contexto de desenvolvimento e engrandecimento dos jogos, bem como de um distanciamento de seu caráter religioso primordial.

Alguns imperadores, em particular, estimularam a ocorrência dos jogos e esta atitude se reflete em suas cunhagens, que trazem motivos iconográficos claramente referentes aos divertimentos do Circo Máximo e do Coliseu. Nos exemplos que veremos a seguir fica clara a escolha de tipos iconográficos explícitos, que se traduz em uso de imagens dos edifícios ligados diretamente aos jogos e no uso de imagens das cerimônias que estes jogos previam.

Grupo 1: Representação do Coliseu (Fig. 5)

A inauguração desta construção, própria para as lutas de gladiadores e para as naumaquias, pelo imperador Tito em 80 d.C., é celebrada na série monetária cunhada neste mesmo ano pelo imperador, a qual tem como tipo principal a própria imagem do anfiteatro (peça n. 2). Os pontinhos dentro dele representam uma lotação esgotada!

A peça n. 1 é um medalhão

de bronze, de Gordiano III, datado de 243 d.C., que traz um dado a mais além da imagem do edifício. Pode-se acompanhar o desenrolar de um cena precisa do espetáculo: uma luta entre um touro e um elefante. De maneira análoga à peça de Tito, os pontos representam o público, mas entre estes se destaca a figura do imperador, do próprio Gordiano III, que, proporcionalmente aos outros, tem um tamanho gigante. No campo à esquerda, temos uma figura colossal de Hércules e, no campo à direita, um edifício de identificação problemática. Acredita-se que seja um templo de Vênus ou então de Roma. A legenda: *MUNIFICENTIA GORDIANI AUG(USTI)* refere-se a algum espetáculo organizado pelo imperador, ou então, às reformas que, supostamente, Gordiano mandou executar no anfiteatro. (Garcia y Bellido, 1972, p. 818, n. 1.397)

Em todas as imagens é possível distinguir a construção elíptica, de quatro andares.

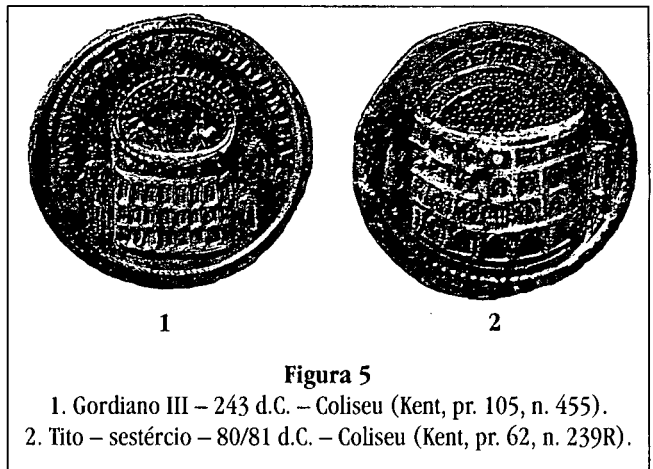


Figura 5

1. Gordiano III – 243 d.C. – Coliseu (Kent, pr. 105, n. 455).
2. Tito – sestércio – 80/81 d.C. – Coliseu (Kent, pr. 62, n. 239R).

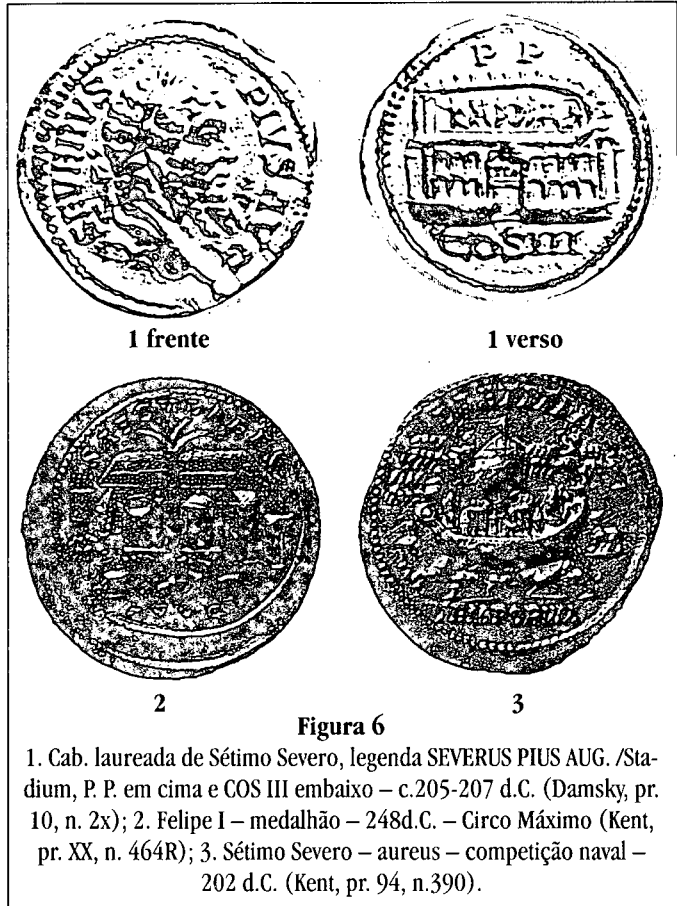
Grupo 2: Representação do Circo Máximo (Figs. 6 e 7)

O Circo Máximo, outro dos edifícios dos jogos, foi usado primeiramente para as corridas – de carros, cavalos e a pé. A peça n. 4 da Fig. 7 é um sestércio de Trajano de 103/111 d.C. e a peça n. 2 da Fig. 6 foi cunhada sob as ordens de Felipe I em 248 d.C. com o intuito de comemorar os *Ludi Saeculares* de 21/04, ou seja, o milênio da fundação de Roma.

Entretanto, é o terceiro exemplar, peça n.1 da Fig. 6, que mais nos interessa. Trata-se de uma peça rara – conhecem-se apenas 4 exemplares dela. Esta moeda foi cunhada por Sétimo Severo e é datada de 205-207 d.C. O ponto de interesse, no entanto, não é a imagem do edifício em

si, mas sim, o pequeno friso narrativo com nove figuras humanas que pode ser visto na parte de cima da moeda. A representação do Circo Máximo traz uma visão aérea deste, o que era a norma nas representações dos edifícios dos jogos – como vimos acima com as outras imagens. Este subterfúgio era usado para justificar que o observador pudesse ter uma visão dos personagens que estariam dentro dos edifícios participando dos jogos.

As figuras que nos interessam aqui foram identificadas como sendo, da esquerda para a direita: um corredor; dois boxeadores (figuras que raramente aparecem em moedas, apesar da popularidade desta competição na Roma Imperial); um vencedor usando a toga e levantando sua mão direita em direção à sua cabeça (apenas uma outra peça de Nero traz uma representação de uma cerimônia de vitória em jogos); este vitorioso está rodeado por duas personagens: a da esquerda toca uma longa corneta e a da direita coroa o vencedor; dois lutadores; e, por fim, a figura do imperador, sentado com seu braço direito levantado (Damsky, 1990, p. 95-103). Aventa-se a hipótese de que estes jogos em particular – de 205 d.C. – tenham sido realizados para comemorar o sexagésimo aniversário do imperador. (Damsky, 1990, p. 86)



Esta moeda tem um interesse particular porque, a partir de sua iconografia, podemos afirmar que foi cunhada para celebrar os jogos que descreve e não para mostrar a construção ou reforma do edifício – como nos outros casos já vistos. Outro fator interessante é que as competições que aparecem na peça são competições atléticas de estilo grego – jogos de Olímpia, Pítia, Neméia e Ístmia – e não lutas de gladiadores ou de animais exóticos. Este tipo de competição – grega – ganhou uma certa preferência em Roma a partir de Adriano, o que durou até a primeira me-



Figura 7

1. Adriano – medalhão – 147-148 d.C. – Tensa para a Pompa Circense (Kent, pr. 77, n. 316R); 2. Marco Aurélio – 169 d.C. – Pompa Circense para Lúcio Vero – sestércio (Kent, pr. 85, n. 341); 3. Cláudio – Carpentum de Agripina – 51-54 d.C. – sestércio (Kent, pr. 49, n. 186); 4. Trajano – Circo Máximo – 103/111 d.C. – sestércio (Kent, pr. 49, n. 259R).

tade do século III d.C. (Damsky, 1990, p. 92). Apesar da representação detalhada das competições – o que, pelo visto, era um fato raro em termos de iconografia monetária – a intenção primordial não é a de realçar os jogos ou os esportes em si, e sim de mostrar que eles foram executados para a glória do imperador. Por quê? Porque a cunhagem imperial romana tem um cunho político acima de tudo.

Grupo 3: Representação de uma competição específica (Figs. 6 e 7)

A moeda n. 3 da figura 6, de Sétimo Severo e, portanto, datada de 202 d.C., traz a representação de uma naumaquia. Já as peças ns. 1, 2 e 3 da Fig. 7 mostram partes da Pompa Circense, a procissão solene que iniciava os jogos, onde se imitava o cortejo dos vitoriosos militares (triumphus) (Carcopino, 1939, p. 248). Assim temos:

n. 1. Imagem da tensa no medalhão de Adriano, datado de 147-148 d.C. A tensa era o carro conduzido por jovens das famílias nobres com pais vivos, que trazia os símbolos e os atributos das divindades para dentro do edifício.

n. 2. Imagem da Pompa na moeda de Marco Aurélio, datada de 169 d.C. Em geral, a Pompa era realizada com cavalos, mas há também com elefantes, como é o caso neste exemplar realizado em homenagem a Lúcio Vero.

n. 3. Imagem de um Carpentum, carro para os mortos femininos da família imperial que participava também da Pompa, como tensa, a partir de Júlio César. Nesta peça de Cláudio, datada de 51-54 d.C., trata-se do Carpentum de Agripina.

CONCLUSÃO

Acreditamos que o grande número de imagens aqui reunidas demonstra a importância que os jogos tiveram na Antiguidade. A iconografia monetária antiga serve, para o pesquisador moderno, como um arquivo de informações acerca da vida religiosa, política e social da sociedade oficial, já que, como salientamos no início, é preciso ter em mente que a cunhagem foi prerrogativa do Estado.

Deste modo, em três contextos diferentes, os da Grécia anterior e posterior ao domínio romano, e o da Roma Imperial, imagens e legendas relacionadas especificamente com festivais e jogos competitivos foram utilizadas, em razão do alto grau de popularidade destes, como meio de afirmação política. Entretanto, isso se faz de maneira distinta em cada um dos contextos apresentados.

Na Grécia, a iconografia monetária procura manter na memória a excelência de um campeão – seja ele membro da classe governante, no caso dos tiranos, seja ele apenas mais um elemento daquela comunidade. A mensagem que se quer passar diz respeito à afirmação de grandeza daquele povo específico, que se reflete na capacidade de seus campeões.

Após a perda de poder para Roma, as antigas cidades-estado, ao se adequarem ao novo contexto político da região, passam a priorizar o enunciado de uma autonomia, frágil sem dúvida, mas caracterizada também pela liberdade de realizarem jogos locais. Daí o uso constante de legendas explicativas, que apresentam o nome, a data, o tipo e as qualidades dos festivais, servindo para alimentar disputas políticas locais, como vimos nas moedas de Tessalônica e Berea.

Paralelamente, no entanto, Roma não só levou às últimas conseqüências formais e políticas a existência dos jogos, como também os utilizou na composição das Res Gestae dos imperadores. Assim, temos iconografias monetárias não mais representando os vitoriosos e sim mostrando o quanto, para o reinado daquele imperador, os jogos foram levados em consideração, tendo sido construídos grandes edifícios, grandes festas e grandes competições.

ABSTRACT

The ancient games were of major importance for the daily and political life of the Graeco-Roman World. Among other possibilities of study, we can analyse and evaluate this importance by studying images related to the games that were stamped on coins struck both by the central roman government as well as by greek cities. The work here presented aims to work with some of those images, showing, thus, their transformations in time and space.

Key-words: Coins; Iconography; Games; Greece; Rome.

Abreviações utilizadas nas figuras:

Jenkins = Jenkins, G. K. *Ancient Greek Coins*. Londres: Barrie & Jenkins, 1972.

Davies = Davies, N. *Greek Coins & Cities*. Londres: Spink & Son Ltd., 1967.

Machado = Machado, A., Camara Leal, J. M. (entre outros), *A Cultura Grega através da moeda*. Rio de Janeiro: Museu Banco do Brasil, 1969.

Anson = Anson, L. *Numismata Graecia. Greek Coin Types Classified for Immediate Identifications*. Londres: Kegan Paul, 1914.

Kent = Kent, J.P. & Overbeck, B & Hirmer, A. *Die Römische Münze*. Munique: Heimer Verlag, 1973.

Damsky = Damsky, B.L. "The Stadium Aureus of Septimius Severus", *American Journal of Numismatics*, 2, p. 77-105, 1990.

Referências bibliográficas

BURNETT, A. *Coinage in the Roman World*. Londres: Seaby, 1987.

BURNETT, A., AMANDRY, M., RIPOLLÈS, P. *Roman Provincial Coinage*, Volume I: From the death of Caesar to the death of Vitellius (44 BC-AD 69). Londres: British Museum Press, 1986.

CARCOPINO, J. *La vie quotidienne a Rome, à la apogée de l'Empire*. Paris: Hachette, 1939.

CARSON, R. A. G. *Coins. Ancient, Medieval & Modern*. Londres: Hutchinson, 1962.

DAMSKY, B.L. The Stadium of Septimius Severus. *American Journal of Numismatics*. Nova Iorque, 2, p. 77-105, 1990.

GARCIA y BELLIDO, A. *Arte Romano*. Madrid: Consejo Superior de Investigaciones Científicas, Enciclopédia Classica, n. 1, 1972.

GRIMAL, P. *Dicionário da mitologia grega e romana*. Lisboa e Rio de Janeiro: Difel e Editora Bertrand do Brasil, 1951 (1. ed.).

GRIMAL, P. *A civilização romana*. Lisboa: Edições 70, 1993 (1. ed. 1984).

HILL, G. F. *Ancient Greek and Roman Coins*. Chicago: Argonaut Inc. Pub., 1964.

HEAD, B.V. *Historia Nummorum. A Manual of Greek Numismatics*. Oxford: The Clarendon Press, 1911.

JENKINS, G. K. *Ancient Greek Coins*. Londres: Barrie & Jenkins, 1972.

- KRAAY, C. M. *Archaic and Classical Greek Coins*. Londres: Methuen & Co. Ltd., 1976.
- LEXICON ICONOGRAPHICUM MYTHOLOGIAE CLASSICAE (LIMC), II, 1, Aphrodisias – Athena. Zúrique, Munique: Artemis Verlag, 1984.
- MACDONALD, G. *Coin Types. Their Origin and Development*. Chicago: Argonaut Inc. Publishers, 1969.
- MALHADAS, D. *Píndaro. Odes aos príncipes da Sicília*. Araraquera: UNESP, 1976.
- PORTEOUS, J. *Les monnaies*. Paris: Presses Universitaires de France, 1954.
- PRICE, M. *Coins of the Macedonians*. Londres: British Museum Publications Ltd., 1974.
- SAGLIO, E. (dir.). *Dictionnaire des Antiquités Grecques et Romaines, d'après les textes et les monuments*. Paris: Librairie Hachette, s/d. 5 vol.
- SELTMAN, C. *Athens, its History and Coinage before the Persian Invasion*. Chicago: Ares Publisher, 1974.
- SUTHERLAND, C. H. V. The purpose of Roman Imperial Coin Types. *Revue Numismatique*, VI^a série, vol. XXV, p. 73-82, 1983.
- VEYNE, P. (Org.). *História da vida privada*, 1, Do Império Romano ao Ano Mil. São Paulo: Cia. das Letras, 1990 (1^a ed. 1985).
- WIEGAND, TH. (Org.). *Die Antiken Münzen Nord-Griechenlands, Makedonia und Paionia*. Berlin: Druck und Verlag Von Walter de Gruyter & Co, 1935. 3 vols.
- WOODHEAD, A. G. *The Greeks in the West*. Londres: Thames & Hudson, 1962.