



P.AR.©
ARCHEOLOGICO
DEL COLOSSEO



*«Alzato il dito, dimostra che sei vinto dai vizi.
Tratto dai gladiatori, che mostrando il dito
vinto, chiedevano al popolo il perdono».*

Scoliasta a Persio 5, 119

DIES IN ARENA

Il Colosseo negli anfiteatri del mondo antico



«Pensa ai gladiatori, uomini rovinati o barbari (...), non cercano altro che soddisfare il proprio padrone e il popolo! (...). Quale gladiatore (pur) mediocre si è mai lamentato, chi ha mai mutato l'espressione del volto? (...). Quale, una volta al suolo, avuto l'ordine di ricevere il ferrum... ha contratto il collo?»

Cicerone, *Le Tuscolane*, II, 41





P.AR.©
ARCHEOLOGICO
DEL COLOSSEO

parco
archeologico
campi
fle_{orei}
O

19
luglio

Anfiteatro di
Pozzuoli

Primo spettacolo: 19.00
Secondo spettacolo: 21.00



DIES IN ARENA
Un giorno in arena

Rievocazione storica drammatizzata
Opera in 3 parti e 20 scene

Popolo
e **Potere**

Ludus
e **Gladiatori**

Munus
e **Giudizio**



«durante gli scontri tra gladiatori, uomini infimi per condizione o fortuna (...) proviamo maggior compassione per quelli che non chiedono la nostra pietà, rispetto a chi insiste per ottenerla (...)»

Cicerone, In difesa di Milone, 92



On. Federico Mollicone

Presidente della Commissione Cultura della Camera dei Deputati

Primo firmatario della Legge sulla Rievocazione Storica (Legge 7 ottobre 2024, n. 152)

Accolgo con profonda emozione e convinto entusiasmo la presentazione del *Dies in Arena*, un progetto straordinario che si pone come punto di riferimento per tutta la rievocazione storica europea. Portare la memoria viva della gladiatura e dei valori civici dell'antica Roma negli anfiteatri ancora agibili in Italia e all'estero – dal Colosseo a Nîmes, da Pozzuoli a Tarragona – significa restituire dignità e consapevolezza a spazi archeologici che tornano a parlare, a emozionare, a educare.

Il *Dies in Arena* non è solo una rappresentazione, ma un'opera culturale complessa, fondata su rigorosa ricerca storica, cura scenica e profonda partecipazione. È il frutto della passione di donne e uomini che hanno scelto di dedicare tempo, studio e dedizione alla valorizzazione delle nostre radici. Come primo firmatario della Legge che riconosce la rievocazione storica come bene culturale immateriale, sono orgoglioso di vedere concretamente applicati i principi di quella norma: il rispetto per la storia, l'importanza della memoria condivisa, la funzione sociale della cultura. Ai promotori, agli artisti, agli studiosi e a tutti i rievicatori coinvolti rivolgo il mio più sentito plauso. Il *Dies in Arena* rappresenta una nuova frontiera della narrazione storica, un ponte tra le pietre antiche e il pubblico contemporaneo. A tutti voi, i miei migliori auspici per il successo di questo cammino europeo della cultura.

Dr.ssa Federica Rinaldi

Funzionario archeologo del Parco archeologico del Colosseo

Responsabile del Colosseo

Il Parco archeologico del Colosseo ha firmato nel 2024 con le associazioni Ars Dimicandi e Gruppo Storico Romano un accordo per la divulgazione scientifica della gladiatura.

L'obiettivo è quello di contribuire alla conoscenza del *munus gladiatorium*, superando gli stereotipi e approfondendo soprattutto gli aspetti giuridici ad essi connessi, troppo spesso trascurati ma fondamentali per la comprensione dei presupposti della gladiatura antica.

La complessità di tali concetti, che afferiscono al mondo del diritto romano, viene veicolata attraverso la forma visiva della Rievocazione che, attingendo alle fonti iconografiche e a quelle letterarie, è in grado di raggiungere un pubblico vasto senza trascurare alcun aspetto scientifico.

La speranza è che la Rievocazione così pensata e costruita, attingendo anche alla prassi dell'archeologia sperimentale, possa costituire una forma d'arte e insieme un mezzo per la divulgazione della Storia, affiancandosi agli strumenti tradizionali di studio e ricerca.



Perché il Dies in Arena

Il *Dies in Arena* nasce con lo scopo di far calare il pubblico «dentro» la Storia, affinché non rimanga un mero spettatore bensì il protagonista della stessa. Per farlo la Rievocazione non deve limitarsi a mostrare - pur a regola d'arte - i soggetti storici, esplicarli o metterli in azione; è necessario che tali soggetti si leghino alle vicende personali dello stesso pubblico, che si stabilisca una relazione diretta dello spettatore con le tristi vicende del gladiatore, col pregiudizio di Terenzio o col popolano che auspica la giusta vendetta, per poi trovarsi nel ripensamento della *pietas*.

Pur a distanza di millenni, la Storia diventa così lo specchio di noi stessi, motivo di intima esplorazione e riflessione sociale; ma anche strumento di conoscenza profonda e di rivalutazione di un fenomeno, quello dei gladiatori, misconosciuto e stereotipato. Alla base del progetto decenni di investigazione storica, archeologia sperimentale, pubblicazioni scientifiche e centinaia di spettacoli in tutta Europa, a garanzia di una ricostruzione filologica ed inedita, oltre a una grande esperienza di dialogo ed empatia col pubblico.

Il mandato dato dal Colosseo alle trentennali associazioni Ars Dimicandi e Gruppo Storico Romano, coglie il suo più alto significato proprio nel potere divulgativo offerto dal *Dies in Arena*, con lo scopo di restituire dignità all'uomo del passato, attraverso le emozioni e le intuizioni di quello moderno.

Dario Battaglia

Presidente di
APS Ars Dimicandi

Andrea Buccolini

Relazioni esterne del
Gruppo Storico Romano



Il popolo in arena mentre fa il gesto delle mani

Nei duelli con armi ebbi non mortali, l'esito della vita e della morte è decisa dal pubblico mediante i *gesta manus*. Sin dalla *Lex Valeria* nel tardo VI secolo a.C., il popolo romano era un organo giudiziale al quale i condannati potevano chiedere appello.

Sotto: l'Augusto ratifica il *gesta manus* decretato dal popolo.





Produzione

Ideazione e sceneggiatura: *Dario Battaglia (AD)*

Ricerca storica e scientifica: *Dario Battaglia e Luca Ventura (AD)*

Consulenza scientifica: *Federica Rinaldi (PArCo)*

Direzione artistica: *Yuri Napoli (IDS)*

Collaborazione struttura format: *Magì Seritjol Ferré (Tarraco Viva)*

Rievicatori: *Gruppo Storico Romano & Ars Dimicandi*

Coordinamento rievicatori: *Andrea Buccolini (GSR)*

Tipologia di messa in scena

Voci fuori campo in atti sequenziali senza pause (1,5h):

Le tre parti della rievocazione sono consecutive, intervallate da brevi pause per il cambio delle scene. I dialoghi avvengono per una voce registrata fuori campo, a eccezione della conduzione in diretta dell'ultimo atto.



Senatori e Vestali lungo la Pompa muneraria.



DIES IN ARENA

Personaggi

Terenzio (*commediografo*)

Seneca (*filosofo*)

Giulio Paolo (*giurista*)

Quinto Sossio Albo (*gladiatore, debitore*)

Flavio Sigerio (*gladiatore, schiavo*)

Demetrio (*gladiatore, usuraio*)

Sisinne (*gladiatore, volontario in infamia*)

Flamma (*doctor gladiatorium*)

Diodoro (*gladiatore, omicida*)

Prisco (*gladiatore, ladro*)

Vero (*gladiatore, porto d'armi illecito*)

Bato (*gladiatore, lesa maestà*)

Apparitores (*agenti della magistratura*)

Imperatore

Editor (*organizzatore locale del Munus*)

Littori

Vestali

Popolani

Arbitri

Inservienti

Ades (*re degli inferi*)

Caronte (*il traghettatore*)

Conduttore del Munus (*solo nella versione recitata*)

AVVERTENZE

Comunichiamo ai gentili spettatori del *Dies in Arena* che al fine di citare le fonti indispensabili a comprendere la gladiatura, saranno messi in scena personaggi storici non necessariamente coesistiti fra loro. Tale licenza non inficia però la validità delle leggi e delle normative in essere nei *munera gladiatori* per il periodo di riferimento della rievocazione.



Popolo e potere

Il magistrato Giulio Paolo elenca a un incredulo Terenzio le leggi che stabiliscono chi possa diventare o no gladiatore. Contrariamente a quanto il commediografo pensa, l'accesso ai *munera* è volontario e rigidamente limitato a certi reati o condizione sociale, oltre che all'autorizzazione di un medico, quella del giudice e del lanista gladiatorio.

Dietro di loro il popolo incuriosito ascolta il giurista.



Trama

Prima parte

Popolo e potere

Il commediografo Terenzio si muove furtivo davanti al *ludus* gladiatorio. È furibondo perché appena si sparge la voce che sta per cominciare uno spettacolo gladiatorio, la gente fugge dal teatro. Pieno di pregiudizi dialoga col popolo per capire quale sia il motivo di tale successo.

Il giurista Giulio Paolo, che dirige verso il *ludus* per assistere al giuramento dei gladiatori, lo sente e lo imbecca; gli racconta chi siano davvero quegli sventurati e perché lo Stato abbia necessità di una via alternativa alle pene detentive.

Li raggiunge Seneca, che li invita ad affacciarsi all'uscio della scuola; indica loro alcuni candidati gladiatori e narra le loro tristi vicende.

Terenzio è confuso ma Paolo gli spiega le leggi, il mandato giudiziale a cui il popolo è tenuto e le modalità con cui i gladiatori accettano il rischio di morire, facendo un voto solenne. Se rispettato, potranno redimersi e riconquistare la piena cittadinanza.

Ludus e Armature

Nel *ludus* il doctor Flamma mostra ai gladiatori la differenza tra un'arma ebete e un ferro acuto. L'una per i duelli non mortali al primo sangue, l'altro per i *sine missione* dove la morte è certa.





Trama

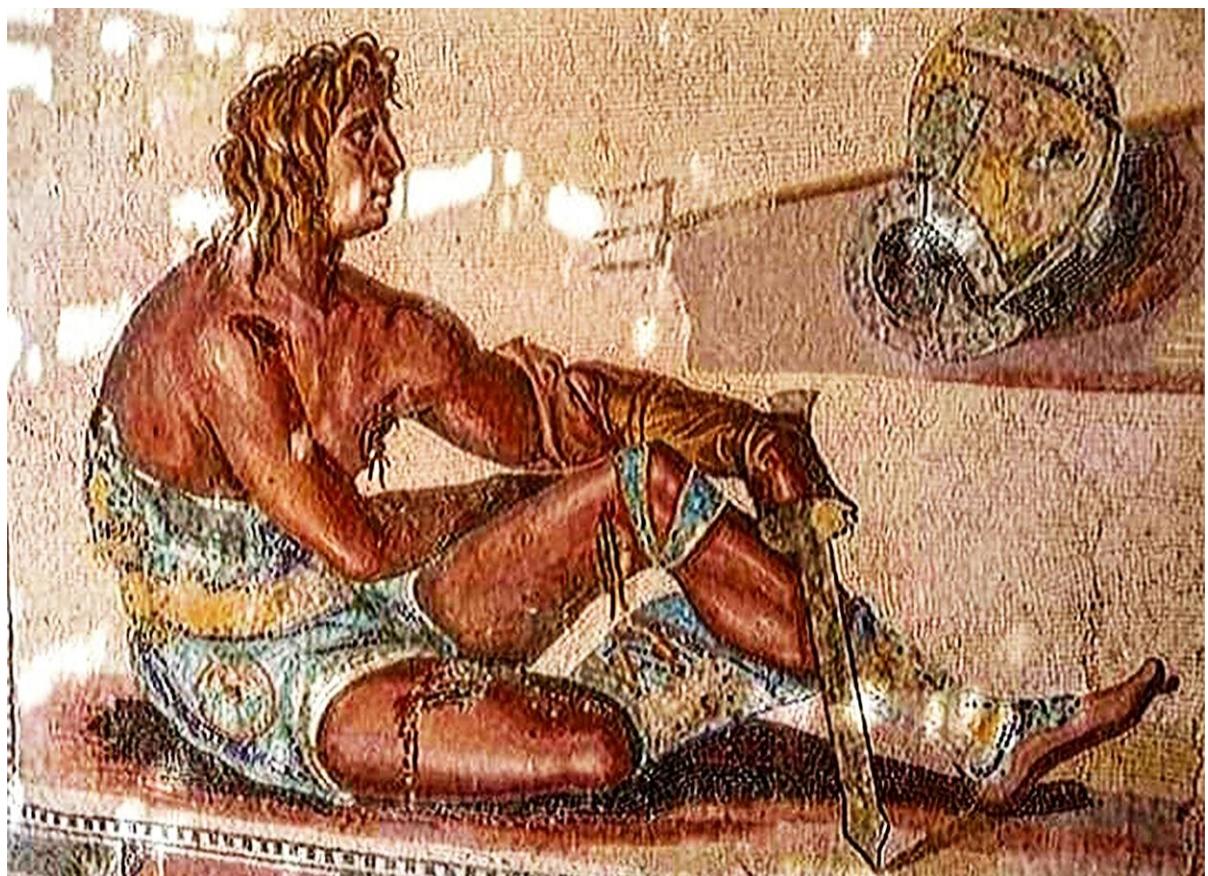
Seconda parte

Ludus e gladiatores

Nella scuola gladiatoria si spiega ai candidati a cosa andranno incontro sottoponendosi all'*auctoramentum*, il giuramento innanzi agli déi che, se violato, comporterà la morte. Ai futuri gladiatori, tutti volontari, sono esplicati i principi giuridici per i quali, una volta consacrati agli Inferi, non saranno più esseri viventi, ma spettri alla ricerca della redenzione per il legittimo ritorno alla vita.

Flamma ne interroga alcuni per conoscerne la storia, per comprendere le motivazioni per le quali scelgano di rischiare la testa anziché scontare la pena nei lavori forzati. Vi sono anche assassini senza speranza di salvezza, mossi però dal desiderio di riparare al torto fatto per riabilitare la dignità innanzi ad amici e familiari.

Inizia il giuramento con cui i candidati si legano religiosamente agli déi, alla volontà dell'impresario gladiatorio e al giudizio popolare. Arriva così il momento di armarsi ed iniziare l'addestramento. Il *doctor* descrive le peculiari armature e il loro ferreo abbinamento con le altre, unico modo affinché ogni duello risulti ben equilibrato, spassante e adeguato a esaltare la sofferenza quale portale dell'empatia e della pietà del pubblico.



Gladiatore con arma ebete

Mosaico del II secolo d.C. da Leptis Magna nella attuale Libia.
Il duello è terminato e il vincitore è acciuffato al suolo brandendo
la sua arma ebete; il pungiglione non può ferire gravemente ma
incidere superficialmente la pelle per causare sanguinamento.



Trama

Terza parte

Munus e giudizio

Barriti di corni proclamano l'ingresso della *pompa*, il corteo composto dalle autorità, i gladiatori e i funzionari che da lì a breve daranno vita al *munus*. In arena lo Stato e la cittadinanza si fondono in un unico organo giudiziale destinato alla *pietas*... oppure no!

Ad accoglierli è l'imperatore e il suo corteggio di littori, magistrati e Vestali, oltre al popolo commosso e agitato. Fra i combattenti c'è uno zio, un conoscente caduto nei debiti, o il rapitore di un bambino.

Le armi si controllano scupolosamente e quindi si annuncia il primo, atteso duello. A volto scoperto entrano i gladiatori affinché siano riconoscibili da tutti; gli inservienti li armano, l'arbitro li pone al centro e si comincia. È un duello *ad digitum* con armi non mortali e sottoposto a giudizio popolare. Entrano in scena il dio Ade e lo Psicopompo, a ricordare che dalla loro condotta deriverà la destinazione ultima al tartaro, oppure il passaggio dagli inferi a cui son consacrati, al mondo dei vivi.

A seguire un duello *sine missione* con armi vere; uno dei due dovrà morire necessariamente, ma lo farà con l'onore delle armi, anziché esser dato in pasto alle bestie come prescritto dal crimine commesso.

Ad ogni grazia, ad ogni morte, il conduttore racconterà l'epilogo di ciascun duello come narrato dalle stele funerarie a noi pervenute. Ai vincitori e ai graziati, è concesso per un istante di salire le gradinate per ringraziare la folla esultante!



WWW.ALFREDOGASPARINI.IT

Il *munus* sta per cominciare

Bambini attendono l'inizio del corteo munerario; saranno loro a portare gli elmi e gli scudi dei combattenti. I gladiatori saranno armati solo un istante prima dell'inizio del duello.



Scene parte Prima: *Popolo e potere*

1 - *Gli stereotipi di Terenzio*

Il commediografo è furente per la diserzione del pubblico non appena si sparge la voce che sta per cominciare un *munus*. Così si vendica elencando al pubblico una sequela di stereotipi per i quali la gente dovrebbe disdegnare i gladiatori ed apprezzare la cultura... e le sue commedie.

2 - *Le leggi di Giulio Paolo*

Lo sproloquo di Terenzio è ammonito dal giurista Giulio Paolo, che gli spiega come la gladiatura sia un'alternativa ai lavori forzati o alla deportazione, e concessa a chi si macchi di crimini minori o debiti insoluti, se i soggetti ne fanno richiesta. Nessuna possibilità di diventare gladiatori per gli schiavi che non lo chiedano, o per chi commetta crimini gravi destinati alla pena capitale... a parte rare eccezioni.

3 - *Quinto Sossio Albo*

Era un proprietario immobiliare che in seguito a investimenti sbagliati è caduto nei debiti. Prima che pignorassero ogni cosa fa in tempo a donare la libertà a Sossia Iusta, sua schiava. Il sequestro dei beni non è però sufficiente a estinguere il dovuto e il giudice gli concede l'*Addictio Ad Ludum*, diventando gladiatore. Per ogni duello vinto, o dove sia graziato, riceverà cospicui premio in denaro. Se sopravviverà alla paura e al giudizio popolare, in poco tempo estinguereà i debiti tornando alla cittadinanza e alla piena dignità!



4 - Flavio Sigerio

È uno schiavo volontario affittato dal proprio *dominus* all'impresario gladiatorio, il *lanista*, con l'intesa che in caso di morte o invalidità permanente, il risarcimento al padrone corrisponderà al suo intero valore economico. Una parte dei ricchi premi dati per ogni duello saranno accantonati per *Sigerius*, affinché raggiunto il suo valore finale, il lanista possa comprarlo e infine emanciparlo dalla schiavitù.

5 - Demetrio

È un cittadino libero condannato a morte per usura; poiché ha dimostrato pentimento, il giudice gli ha proposto di risarcire le vittime come gladiatore, anziché esser dato in pasto alle bestie. Anche lui si è sottoposto ad *auctoramentum* ed è volontario, pur sapendo che incontrerà la morte certa.

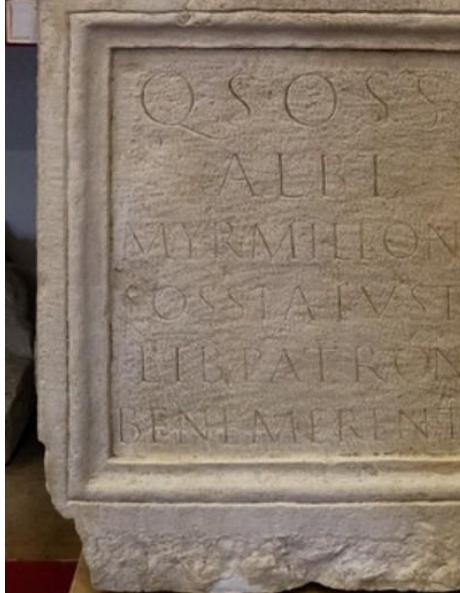
6 - Sisinne

Proviene dalla scuola gladiatoria di Amastride, sul Mar Nero. Si è auctorato alla gladiatura nella speranza di guadagnare 10.000 dracme e riscattare la libertà di un amico finito in semi-schiavitù per debiti. Ma per farlo ha dovuto farsi incriminare per un reato che non ha mai commesso, unico modo questo per accedere all'arena...

Persone vere! Tutti i personaggi rievocati nel *Dies in Arena* sono esistiti veramente; la loro storia è desunta da monumenti funerari, iscrizioni o citazioni letterarie.



Stele funeraria di Quinto Sossio Albo, oggi presso il Museo archeologico nazionale di Aquileia



Stele funeraria del II secolo d.C. proveniente da Amisos in Turchia.

Il *provocator* Diodoro sembra vittorioso, mentre Demetrio giace al suolo disarmato.



Scene parte Seconda: *Ludus e gladiatores*

1 - *Flamma il doctor*

È uno degli istruttori della scuola gladiatoria. Ha il delicato compito di far capire ai candidati che, una volta giurato innanzi agli déi, essi accettano legittimamente di morire in caso di violazione del patto. Egli spiega quale dovrà essere il loro comportamento, seppur stanchi e sanguinanti, per ottenere la grazia dal popolo. Ed eventualmente... come saper morire.

2 - *Diodoro l'omicida*

È un cittadino condannato a morte per omicidio. Grazie al suo pentimento il magistrato ha commutato la pena ai duelli *sine missione*, senza possibilità di grazia dal popolo. Sarebbe morto in ogni caso, ma grazie al pentimento gli è concessa l'opportunità di riparare all'oltraggio: i proventi a lui destinati andranno a lenire in parte, coloro che ha offeso.

3 - *Prisco il ladro*

È un liberto impiegato alle transazioni economiche del suo ex padrone; ma il sogno di avviare una attività sua lo porta a sottrarre somme di denaro, subito denunciate da altri. L'illecito determina la sua condanna ai lavori forzati per furto. Amareggiato per il suo indegno comportamento, ha pregato il magistrato di dargli un'ultima opportunità per riscattarsi come gladiatore; se avesse tradito la fiducia concessa, non desiderava altro che la morte.

4 - *Vero il complice*

È un cittadino condannato all'infamia per porto illegale di armi. Ma non è questo il motivo per cui ha chiesto di diventare gladiatore. Aveva venduto un'arma al suo miglior amico Diodoro, con la quale ha ucciso un uomo. Vero decide di consegnarsi spontaneamente alla legge, non per evitare l'accusa di complicità in omicidio, ma per condividere con l'amico i suoi ultimi giorni di vita! Se Diodoro troverà presto la morte in arena, Vero espierà per anni la sua colpa innanzi al popolo, in duelli a primo sangue.



5 - Bato e l'Imperatore

Era il precettore di scherma gladiatoria dell'imperatore, ma lo aveva umiliato innanzi a tutti perché ostentava valori gladiatori senza mai soffrire, rialzarsi, e continuare oltre la sua volontà. Condannato per lesa maestà, la pena capitale era stata commutata alla gladiatura *sine missione*. Non però in duelli mortali semplici, ma un *supposticius* dove avrebbe combattuto contro tre gladiatori di seguito, senza scampo!

Dapprima Bato si rifiutò, ma infine accettò di auctorarsi come gladiatore: combattendo come sapeva fare, avrebbe fatto comprendere all'augusto l'insegnamento più profondo e autentico che tentava di donargli.

6 - Auctoramentum

In nome di Nemesi e Mercurio il traghettatore delle anime, *giuro di farmi bruciare, catturare, frustare con verga e morire di spada, e qualsiasi altra cosa ordinerai, anche contro la mia volontà*. Con questo anatema i candidati diventano gladiatori legittimi; essi non appartengono più al mondo dei viventi, ma fanno voto agli dei inferi. La testa messa a garanzia del patto li rende degni di fiducia, sebbene schiavi, criminali o debitori. Il loro sangue convincerà il popolo che siano meritevoli di riscatto?

7 - L'addestramento

Flamma dà il via all'addestramento dei gladiatori. Prima saranno pronti e prima estinguerranno il debito nei confronti della legge. Ma se non lo fossero, potrebbero attendere mesi, o anni, prima di scendere in arena innanzi al popolo.

Si svelano infine i segreti del mirmillone contro il trace, del reziario col contrarrete, dei provocatori e dei galli. Tutto è pianificato con cura affinché il rito munerario possa essere svolto in modo "*iustum et legitimus*"!

«(...) il gladiatore inesperto delle armi si getta nella lotta (...) con la forza, (...) ma le agili membra dell'avversario (esperto) reggono al suo assalto violento».

Quintiliano, *Institutio oratoria*, II, XII, 2





Munus e Giudizio

Una gladiatrice esausta al suolo è raggiunta dalla figura di Ade, re degli Inferi. La presenza del dio le ricorda che la sua condotta innanzi al popolo, da questo istante, deciderà la sorte della morte o l'ottenimento della grazia.



Scene parte Terza: *Munus e giudizio*

1 - *Pompa muneraria*

Il pubblico riversa in arena accolto dagli spalti pullulanti di popolani, senatori, Vestali. Un conduttore li accoglie e annuncia l'ingresso dell'Imperatore e del suo corteo. L'Augusto dà il via ed entra la Pompa muneraria con i suoi personaggi, dai magistrati ai gladiatori.

2 - *Le regole dell'arena*

Liberata l'arena son date le regole che il Popolo osserverà, dal modo in cui potrà intervenire o meno, sino al segno delle mani per decretare la grazia o la morte. Successivamente si dà inizio ai duelli, tutti anticipati da una breve memoria sui personaggi e dalla tipologia di scontro. Al termine di ogni duello sono citate le iscrizioni originali che ne riportano l'esito.

3 - *Primo duello*

Ad digitum (non mortale): Sisinne [thraex] vs Quinto Sossio Albo [murmillo]

4 - *Secondo duello*

Sine missione (mortale): Bato [contrarete] vs 3 retiarii

5 - *Terzo duello*

Ad digitum (non mortale): Sigerius [gallus] vs Incitatus [gallus]

6 - *Quarto duello*

Sine missione (mortale): Diodoro [provocator] vs Demetrio [provocator]

7 - *Quinto duello*

Ad digitum (non mortale): Priscus [oplomachus] vs Vero [thraex]



La palma e la grazia

Al termine dello scontro il *summarudis* consegna la palma al gladiatore sconfitto, ma graziato dal popolo. I vincitori erano invece coronati, ricevendo la ghirlanda di alloro.

Un graffito gladiatorio dalla Casa dei Dioscuri a Pompei.

