

ARENA DA ILUSÃO

A representação do gladiador dentro da linguagem cinematográfica - Spartacus (Stanley Kubrick, 1960) e Gladiador (Ridley Scott, 2000)

AUTORES:

Marcela Regina Formico (bolsista PIBIC/CNPq)
e-mail: unicamp05@yahoo.com.br
Prof.ª Dr.ª Cristina Meneguello (Orientadora)
e-mail: cmeneguello@gmail.com

UNIDADE:

Instituto de Filosofia e Ciências Humanas (IFCH)

AGÊNCIA FINANCIADORA:

Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq)

PALAVRAS-CHAVE:

Cinema e História - Gladiadores - Reinterpretação do passado



Spartacus, símbolo da luta pela liberdade, concepção do ponto de vista de Dalton Trumbo



Na Escola de Gladiadores, Kubrick demonstra sua genialidade, simetria perfeita - duas portas, dois gladiadores e a platéia romana no centro



"EU NÃO SOU UM ANIMAL"
A sobreposição de concepções, o gladiador como um animal. O voyeurismo praticado por Batiatus e Marcellus.



Spartacus, a construção de um herói messiânico ou como mártir, cuja crucificação referencia a imagem religiosa de Cristo.

A presente pesquisa estudou a representação da figura do gladiador dentro da linguagem cinematográfica a partir de uma análise comparativa entre dois filmes: *Spartacus* (Stanley Kubrick; 1960) e *Gladiador* (Ridley Scott; 2000). O estudo se baseia na existente relação entre cinema e história proposta pelo historiador Marc Ferro, segundo a qual o filme ultrapassa o seu caráter de obra de arte para ser um produto das relações sócio-históricas e no trabalho de Edgar Morin a respeito das características de projeção e identificação presentes na relação do público com as imagens projetadas no écran, assim como no processo de construção destas imagens. A partir destes estudos conjuntamente com pesquisas sobre o contexto de produção dos filmes mencionados, foram trabalhados enfoques de análise que revelaram diversas influências contemporâneas na construção da imagem da Antiguidade, as quais se constituíram em cinco grupos analíticos distintos intitulados: O Prólogo; Sombra e Pó - a morte para o gladiador; Política e Arte; Gladiadores animais ou humanos?; e por último, O Gladiador e o Astro Esportivo.

O conteúdo de cada enfoque permitiu que fossem trabalhados aspectos particulares de cada produção cinematográfica na elaboração da figura do gladiador. Em *Spartacus* se faz presente a divergência da composição ideológica entre roteirista e estúdio, a qual resultou em uma censura focada em suprir as cenas de violência, conseqüentemente afetando a construção da revolta dos gladiadores visionada por Dalton Trumbo. No mesmo filme, existem outros aspectos observados como: a construção da imagem de um herói populista por Douglas; as referências ao McCarthismo; a construção de Spartacus como mártir/Cristo com sua crucificação; a exaltação da luta por liberdade, retomando discursos de Kennedy e Martin Luther King. Em *Gladiador* encontramos a exaltação aos valores familiares; a luta por democracia; e referência à figura do astro esportivo, seja através da utilização de câmeras semelhantes às das transmissões televisivas de jogos ou na fascinação do menino Lucio pelo gladiador.

Concluindo, o desenvolvimento dos diferentes enfoques analíticos teve o propósito de demonstrar como os filmes épicos são construções cinematográficas que agregam à sua composição imagética aspectos do contexto histórico e ideológico de seus realizadores: diretores, atores e produtores. O historiador Hobsbawm já apontara como Mommsen, especialista em história antiga, que estudou o império romano na época da unificação alemã aproximando as figuras de Otto von Bismarck e Julio César, chamando assim a atenção para como toda história pode ser considerada história contemporânea. Conseqüentemente, a história e o cinema são construções e, mesmo que tenham propósitos diferentes, não deixam de apresentar o caráter construtivo que agregam códigos e signos para serem inteligíveis ao pensamento contemporâneo, a fim de propagar um determinado discurso.

Exemplo de análise: A presença do Estoicismo

MAXIMUS: "A morte sorri para todos. E só o que podemos fazer é sorrir de volta"

SPARTACUS: "Sim (...) Todos perdem quando morrem, todos morrem. Mas um escravo e um homem livre perdem coisas diferentes (...) O homem livre perde o prazer da vida. O escravo perde a dor da vida. A morte é a única liberdade que o escravo conhece. Por isso não tenho medo dela. Por isso ganharemos."

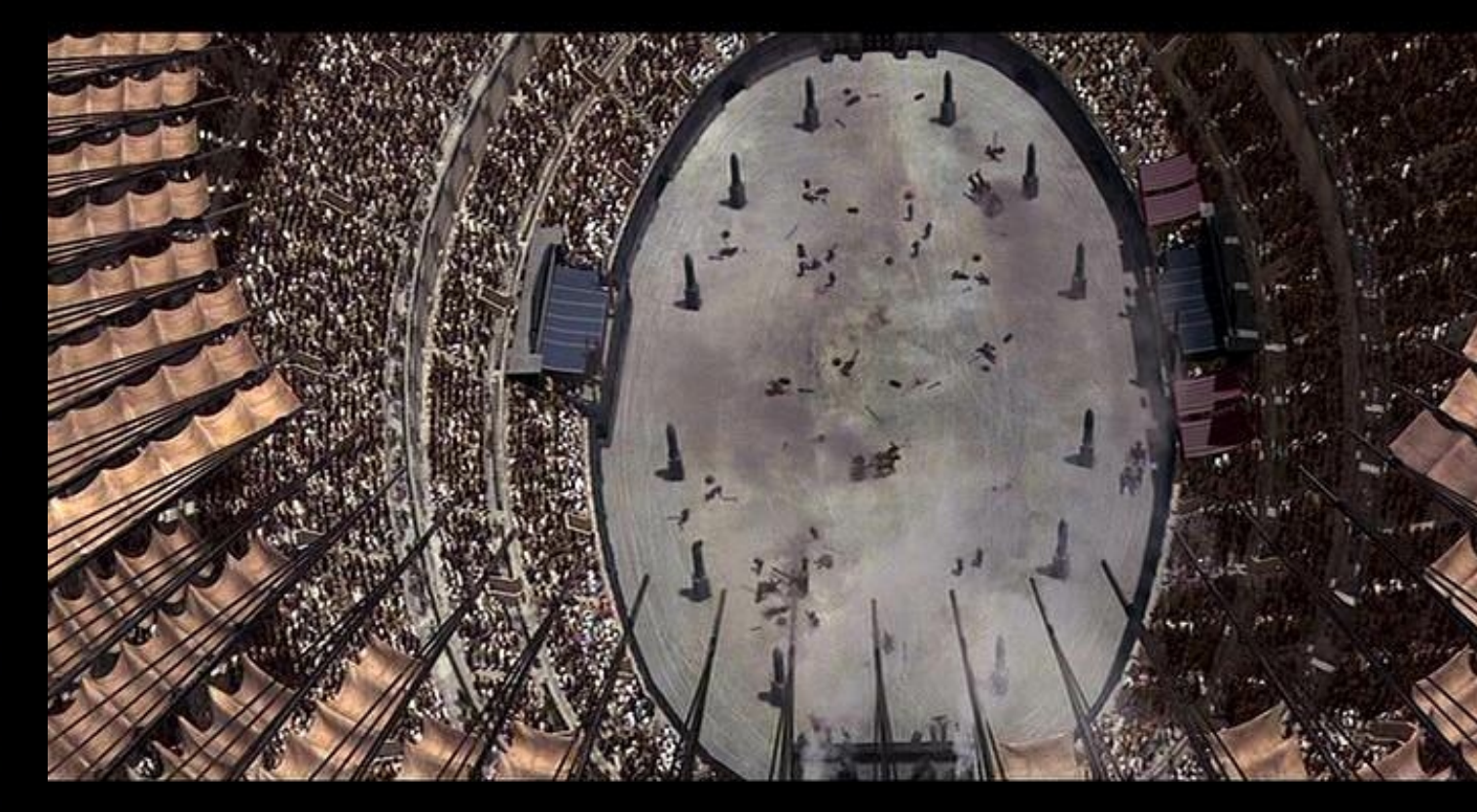
PRÓXIMO: "Alguns de vocês pensam que não lutarão. Outros que não sabem. Todos dizem isso até chegarem lá. (...) Na verdade, todos nós morreremos. Infelizmente, não podemos escolher a forma, mas podemos decidir como chegar lá para sermos lembrados como homens"

O conceito de morte está diretamente ligado à origem dos combates de gladiadores, como rituais funerários, os quais homenageavam cidadãos proeminentes. Embora a morte não seja a principal finalidade nos combates, o conceito permanece diretamente ligado à construção do gladiador cinematográfico devido ao seu caráter dramático. O que permite desta forma ser trabalhado dentro dos filmes, ainda que sutilmente, o seu significado para os personagens. Assim, os trechos destacados acima retratam comumente um aspecto do Estoicismo, o "fatalismo", a morte como um acontecimento inevitável, o qual é aplicado por Maximus ao mencionar que *a morte sorri para todos*, como uma forma de dizer ao Imperador que mesmo ele se encontrando à sua mercê, não há porque ter medo, pois a morte é um acontecimento natural e que até mesmo a um Imperador de Roma é algo inevitável de ocorrer. Spartacus e Próximo mantêm a mesma perspectiva, contudo, para o primeiro a morte é agregada à idéia de conquista da liberdade, um segundo aspecto presente na filosofia Estoicista. Para o segundo a idéia de inevitabilidade é incontestável, no entanto, o modo como a morte ocorre ainda se trata de uma escolha, e é dela que o gladiador tem a oportunidade de preservar-se na memória como homem e não como um escravo reduzido a um animal jogado num picaideiro sangrento para o entretenimento de outros.

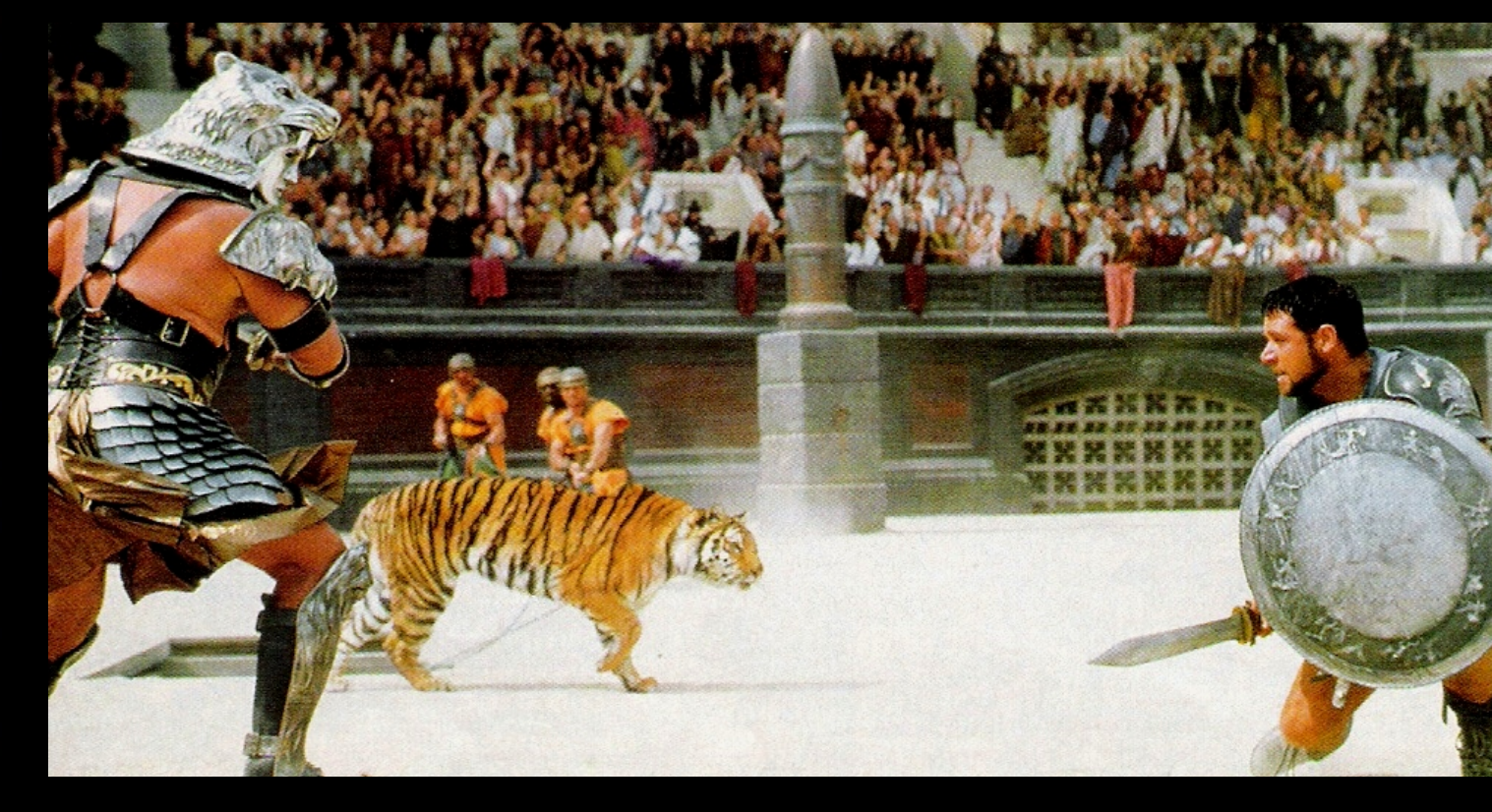
AUGUET, Roland. Cruelty and civilization: the Roman games. London and New York. Routledge. 1994. FERRO, Marc. *Cinema e História*. Rio de Janeiro. Ed. Paz e Terra. 1992. MORIN, Edgar. *O Cinema ou o Homem Imaginário*. Lisboa. Grande Plano. 1997. WIKE, Maria. *Projecting the Past: Ancient Rome, Cinema, and History*. New York and London. Routledge. 1997. WINKLER, Martin M (org.). *Gladiator: Film and History*. Blackwell Publishing. 2004. WINKLER, Martin M. (org.). *Spartacus: Film and History*. Blackwell Publishing. 2006.



Maximus: um general, um gladiador ou um herói esportivo?



A arena de Ridley Scott, jogos de câmera semelhantes aos vistos nas transmissões televisivas de eventos esportivos.



Dois inimigos em um só! A fusão do gladiador Tigris com a figura do felino selvagem, o tigre.



A morte, a sombra na construção da figura do gladiador. Máximo no Jardim de Elísios.