

## CAPAS, ESPADAS E SANDÁLIAS: O MUNDO ANTIGO POR MEIO DAS TELAS

Victor Henrique da Silva Menezes<sup>1</sup>

Submetido em 05/2016

Aceito em 06/2016

### RESUMO:

O presente artigo objetiva apresentar um breve panorama dos filmes e séries televisivas ambientados no Mundo Antigo produzidos, em particular pelos EUA e Itália, ao longo do século XX e início do XXI. Para tal, o artigo está dividido em quatro partes que se referem aos distintos momentos de representação da Antiguidade nas grandes e pequenas telas: do início do século XX à década de 1940 (a ascensão das indústrias cinematográficas italiana e norte-americana); as décadas de 1950 e 1960 (a chamada “era de ouro” de Hollywood); o período compreendido entre os anos 1970 e 1990 (“crise” dos épicos hollywoodianos e ascensão das séries televisivas); e os anos 2000 (o advento do *nouvelle peplum*). Sem ter a pretensão de esgotar o tema, pretende-se discutir alguns dos usos e apropriações que a indústria cinematográfica, e mais recentemente a televisiva, fez/faz da Antiguidade no geral, e de Grécia e Roma em particular.

**Palavras-chave:** Antiguidade – Cinema – Televisão – Representações.

### CAPAS, ESPADAS Y SANDALIAS: LA ANTIGÜEDAD EN LAS PANTALLAS

### RESUMEN:

En este artículo se presenta una breve descripción de las películas y programas de televisión ambientados en la Antigüedad producido, en particular, por los Estados Unidos e Italia, a lo largo del siglo XX y principios del XXI. El artículo se divide en cuatro partes que se refieren a diferentes momentos de la representación de la antigüedad en las pantallas: a principios del siglo XX hasta la década de 1940 (la ascensión de las industrias de cine italianos y norteamericanos); los años 1950 y 1960 (la llamada "edad de oro" de Hollywood); el período comprendido entre los años 1970 y 1990 (la "crisis" de la épica de Hollywood y el surgimiento de las series de televisión); y la década de 2000 (el advenimiento de lo *nouvelle peplum*). Sin pretender agotar el tema, hay la intención de discutir algunos de los usos y apropiaciones que el cine, y más recientemente la televisión, hizo/hace de la antigüedad en general y de Grecia y Roma en particular.

**Palabras clave:** Antigüedad – Cine – Televisión – Representaciones.

---

<sup>1</sup> Mestrando em História Cultural pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP). Bolsista da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP). Orientador: Prof. Dr. André Leonardo Chevitarese. Contato: [henrique.menezes92@gmail.com](mailto:henrique.menezes92@gmail.com)

## INTRODUÇÃO

A relação entre Cinema e Antiguidade é quase tão antiga quanto a sétima arte. Desde o lançamento em 1896 – apenas um ano após a primeira exibição de uma película pelos irmãos Lumière – do curta francês *Neron essayant des poisons sur des esclaves*, dirigido por Georges Hatot, a presença de personagens e momentos da Antiguidade tornaram-se constantes em produções cinematográficas, e mais recentemente, também em televisivas. Desde o seu início a indústria cinematográfica viu a Antiguidade – com seus personagens trajando capas, espadas e sandálias – como um espaço privilegiado para se contar histórias, muitas delas amplamente conhecidas do grande público devido, em particular, à indústria operística, às inúmeras peças teatrais e literárias, e, às obras de artes plásticas produzidas até então. Apoiado, muitas vezes, na iconografia neoclássica dos séculos XVIII e XIX e nos romances históricos escritos no XIX e XX, o cinema teve ainda, desde os seus primórdios, um papel fundamental no estabelecimento de uma ideia de Antiguidade monumental, ora representada como sinônimo de grandeza, ora de decadência.

Não deixa de ser interessante observar, contudo, que ao mesmo tempo em que essas sociedades antigas serviam de palco para inúmeros filmes, os seus roteiristas e diretores nem sempre embasavam os seus trabalhos em pesquisas históricas e/ou arqueológicas. Ao buscarem representar momentos e personagens do Mundo Antigo, essas obras disseram, e ainda dizem, muito mais acerca dos ideais políticos, religiosos e de gênero de seu tempo de execução que do período histórico que buscaram tratar. Elas têm sido as responsáveis pela popularização de uma série de tópicos, de visões e construções acerca das sociedades antigas e de seu modo de viver que, nem sempre dialogam com as recentes pesquisas historiográficas e arqueológicas. Ainda, como destacado pela historiadora norte-americana Monica S. Cyrino (2005, p. 01), têm oferecido espetaculares e convincentes interpretações da história, literatura e mitologia do Mundo Antigo aos seus espectadores.

Tais características desse gênero cinematográfico têm possibilitado o levantamento de inúmeras questões por parte dos especialistas contemporâneos. Enquanto que alguns, na esteira das perspectivas teóricas desenvolvidas pelo historiador francês Marc Ferro (1988), entendem um filme ou série de TV como um documento histórico, outros, seguindo a corrente interpretativa do norte-americano Robert

Rosenstone (2010), defendem que essas produções, para além de constituírem documentos do século XX e XXI, também podem ser entendidas como produtoras de narrativas e interpretações historiofólicas<sup>2</sup> acerca da Antiguidade. A relação entre Cinema, Televisão e Antiguidade, por sua vez, tem sido considerada como um campo de estudo válido para a compreensão das ressignificações de personagens e momentos do Mundo Antigo. Partindo de tais pressupostos, o presente artigo tem como objetivo apresentar um circunscrito panorama dos filmes e seriados televisivos produzidos, em particular pelas indústrias norte-americana e italiana, ao longo do século XX e início do XXI. Sem ter a pretensão de esgotar o tema, pretende-se discutir alguns dos usos e apropriações que a indústria cinematográfica, e mais recentemente a televisiva, fez/faz da Antiguidade no geral, e de Grécia e Roma em particular.

### **O MUNDO ANTIGO NO CINEMA DA PRIMEIRA METADE DO SÉCULO XX**

Apesar dos franceses terem sido os responsáveis pelo primeiro filme sobre o Mundo Antigo, foram os italianos os primeiros a se especializarem nas grandes construções cinematográficas sobre a Antiguidade no geral, e acerca dos antigos romanos em particular (ESPAÑA, 2013, p. 46). Partindo muitas vezes de ideias nostálgicas acerca de um suposto passado glorioso as películas italianas do começo do século XX trabalharam com a ideia de que esse passado era um patrimônio da cultura europeia, e em especial, da Itália (ESPAÑA, 2013, p. 46). Os historiadores espanhóis Roberto Pérez e Javier Moreno (2004, p. 271) argumentam que os primeiros filmes sobre a Antiguidade foram produzidos mediante dois objetivos: “idealizar de maneira simbólica um suposto passado grandioso, e ser um espetáculo destinado ao mero entretenimento”. Tais objetivos proporcionaram desde o início a difusão de uma memória sobre a Antiguidade que esteve muito mais ligada às imagens trazidas pelo cinema do que pelos discursos presentes em documentos escritos e arqueológicos da época retratada (PÉREZ & MORENO, 2004, p. 273). Destacaram-se nesse período inicial filmes como *Os Últimos Dias de Pompeia* (Dir. Arturo Ambrosio, 1908), *Júlio*

---

<sup>2</sup> Do termo “historiofotia”, cunhado por Hayden White em 1988, entendido com a representação da história e do nosso pensamento a seu respeito em imagens visuais e discurso fílmico.

*César e Brutus* (Dir. Giovanni Pastrone, 1909) e *Quo Vadis* (Dir. Enrico Guazzoni, 1912)<sup>3</sup>.

Os filmes, sobre a Antiguidade, produzidos na Itália, que em princípio, haviam pretendido, sobretudo, serem entretenimento, aos poucos começaram a tomar características bélicas e patrióticas (PÉREZ & MORENO, 2004, p. 277), e buscaram legitimar ou justificar a invasão do norte da África e a participação italiana na Guerra Civil espanhola. Exemplo máximo é o filme *Cabiria* (Dir. Giovanni Pastrone, 1914), que se utilizou da última Guerra Púnica e do triunfo de Roma sob Cartago como metáfora do desejo italiano de criar um novo império no norte da África. Filmes como *Cipião, o Africano* (Dir. Carmine Gallone, 1937), e *Condottieri* (Dir. Luis Trenker, 1937), inseridos em um contexto do imperialismo e fascismo italiano, auxiliaram, por sua vez, na construção da ideia de que os italianos do século XX eram os continuadores de uma *missão civilizadora* que inicialmente fora levada a cabo pela Roma Antiga.



**Imagem 01.** Cipião ([Annibale Ninchi](#)) discursa para os seus soldados antes do início da batalha contra Cartago. Algumas das falas de Cipião são inspiradas nos discursos de Mussolini. Cena do filme *Cipião, o Africano* (Dir. Carmine Gallone. 1937). 1h02m36s.

<sup>3</sup> No livro *Tempo e Magia. A História vista pelo cinema: Antiguidade*, os historiadores brasileiros José Alberto Baldissera e Tiago de Oliveira Bruinelli lembram que, para alguns críticos de cinema, os diretores Enrico Guazzoni e Giovanni Pastrone foram os responsáveis pela consolidação da linguagem cinematográfica, visto que é a partir de suas produções que o cinema “passa a se afastar da ideia de ‘teatro filmado’, onde a câmera fixa captava a cena de apenas um ângulo”. Ainda, segundo Baldissera e Bruinelli (2014, p. 361) é em grande medida devido a esses diretores que “desenvolve-se toda uma linguagem nova, com iluminação direcionada, ângulos diferenciados, cortes em cenas e mudança de planos de filmagem, focando o rosto dos personagens”.

Essas produções ligadas aos ideais do fascismo também procuraram exaltar a figura de Mussolini por meio de personagens da Roma Antiga. Nas telas apareceram heróis que foram representados como homens destinados a mudar o curso da História, assim como o *Duce*, patrocinador dessas produções (ALONSO, 2013, p. 90), que seria o responsável pela consolidação de um novo império (**Imagem 01**). A cinematografia italiana desse período concedeu também um tratamento especial à parte visual e aos roteiros, recheados de diálogos, em especial proferido pelos protagonistas, que rememoravam os discursos que o líder italiano pronunciava ao povo, marcado por ideias simples introduzidas em frases curtas e amplamente repetitivas (ALONSO, 2013, p. 91). As escavações arqueológicas, tanto na cidade de Roma, quanto no norte da África influenciaram, por sua vez, na constituição do visual. A cultura material encontrada nas escavações foi exibida e reproduzida nos dramas históricos e documentários com o intuito de criar um vínculo direto entre o “esplendor” da Roma imperial e a Itália fascista (ALONSO, 2013, p. 77).

As conexões entre cinema, História, Arqueologia e política na Itália não ocorreram somente ao longo do período fascista (1922-1943), mas também estiveram presentes nos filmes produzidos nas décadas posteriores ao fim da Segunda Guerra. Os filmes deste período não glorificaram o regime de Mussolini, mas nem por isso deixaram de estar relacionados com os ideais políticos, ideológicos e culturais de seu tempo. Como destaca Francisco Alonso (2013, p. 93), apesar de já não servir para glorificar o regime de Mussolini, os filmes ambientados no mundo romano continuaram sendo “um eficaz instrumento de propaganda política e ideológica destinados em particular a aumentar a moral da população nos anos difíceis do pós-guerra”. A essas películas produzidas nos anos seguintes à deposição de Mussolini podemos classificar como “filmes de reconciliação”, uma vez que procuravam negar as ideias fascistas por meio da exaltação do catolicismo, tido nesse momento como uma ideologia do perdão e da tolerância, contrária aos abusos perpetuados pelo fascismo (ESPAÑA, 2013, p.50). Exemplos de produções desse período marcadas pela exaltação do cristianismo são os filmes *Fabíola* (Dir. Alessandro Blasetti, 1949) e *Os últimos dias de Pompeia* (Dir. Paolo Moffa, 1950).

Ao longo de toda a primeira metade do século XX películas com enredos estabelecidos na Antiguidade estiveram presentes não apenas na indústria cinematográfica italiana, mas também no cinema norte-americano. Esse, de início, teve

uma predileção pelos temas bíblicos, sendo financiados em particular “pelo capital de empresários judeus e católicos” (PÉREZ & MORENO, 2004, p. 280). Percebe-se que nesse período, enquanto o cinema italiano estava imbricando em questões nacionalistas, o norte-americano estava envolto em questões religiosas, não sendo de forma alguma, menos influenciado por seu tempo de produção e sociedade. As películas italianas eram, nesse momento, as principais referências para a nascente indústria cinematográfica estadunidense, que, ao término da Primeira Guerra Mundial, passou a marcar presença de forma significativa no cenário internacional. Exemplos dessas produções são os trabalhos dos cineastas D. W. Griffith, com os filmes *Judith de Betúlia* (1913) e *Intolerância* (1916), e de Cecil B. De Mille, com os aclamados *Os dez mandamentos* (1923), *O Rei dos reis* (1927), *O sinal da cruz* (1932) e *Cleópatra* (1934).

#### **OS ÉPICOS AMBIENTADOS NA ANTIGUIDADE DA CHAMADA “ERA DE OURO” DE HOLLYWOOD**

O grande *boom* dos filmes épicos voltados aos eventos e personagens da Antiguidade deu-se durante as décadas de 1950 e 1960<sup>4</sup> sob o monopólio de Hollywood (PÉREZ & MORENO, 2004, p. 280). A esses filmes produzidos pós Segunda Guerra convencionou-se denominar de *peplum* (do latim, por empréstimo ao grego antigo *peplos*, que pode ser traduzido como “túnica”)<sup>5</sup>. Termo cunhado pelo crítico francês Jacques Sicilier em 1962, *peplum*, ou como ficou conhecido no Brasil “histórias de espada e sandálias” (do inglês *sword and sandal*), referia-se aos filmes de cunho bíblico ou ambientados na antiguidade que, *a priori*, levavam para as grandes telas governantes sem escrúpulos, heróis que surgiam para libertar os oprimidos, mocinhas que se apaixonavam pelo herói, e histórias que giravam em torno de intrigas e disputas

---

<sup>4</sup> David Serrano Lozano (2012, p.38), da Universidad Complutense de Madrid, aponta que um dos motivos desse *boom* se deve ao receio da indústria cinematográfica em perder espaço para a televisão, que entrava de forma maciça na casa das pessoas naquele momento. Com o intuito de trazer o maior número possível de público às salas do cinema, uma das alternativas encontradas teria sido então recorrer a temas que no passado havia tido sucesso de crítica e público, como era o caso de filmes sobre a Antiguidade. *Sansão e Dalila* (Dir. Cecil B. De Mille, 1949), o primeiro filme em cor sobre a Antiguidade e considerado o primeiro lançamento dessa dita *Era de Ouro* de Hollywood, não teve êxitos espetaculares, mas sua excelente acolhida por parte do público, teria dado ensejo para um projeto que “revolucionaría la visión del mundo antiguo de futuras generaciones: una superproducción con grandes medios, escenarios, estrellas de renombre y larga duración ambientada en la Antigüedad” (LOZANO, 2012, p. 39).

<sup>5</sup> Outro gênero cinematográfico que buscava recriar momentos e personagens da Antiguidade e que estava em alta nesse mesmo período foi aquele caracterizado pelo baixo custo de produção e que inundaram as salas e as mentes dos adolescentes dos anos 1950. O termo *peplum* originalmente referia-se apenas a esse tipo de filmes. Os personagens mais frequentes nessas películas, produzidas em grande parte pelo cinema italiano, mas não somente, eram os heróis Hércules, Maciste e Ursus, caracterizados por Óscar Lapeña (2007: 07) como “cavaleiros errantes que vagavam sem descanso pelo tempo e pelo espaço”

palacianas. Adaptavam para o cinema, entre outros temas, o modo de vida romano, as histórias da mitologia e dos heróis gregos, a perseguição aos cristãos e a vida dos governantes das cidades e impérios do mundo antigo. De acordo com Borja Antela-Bernárdez (2013, p. 157), atualmente podem ser considerados como integrantes deste gênero todos os filmes que procuraram/procuram representar/construir momentos da Antiguidade, seja da civilização greco-romana ou egípcia, mesopotâmica, celta, gaulesa, entre outras; sejam aqueles produzidos quando do surgimento do cinema, sejam os que foram lançados nos últimos dezesseis anos<sup>6</sup>.

Apesar da possibilidade de todos os filmes ambientados no Mundo Antigo serem classificados como *peplum*, é preciso ter em mente que há diferenças significativas entre as películas produzidas em meados do século passado e aquelas do início do século XXI. As produções hollywoodianas dos anos 1950-60, por exemplo, notabilizaram-se pela presença de cenários gigantescos por meio dos quais se pretendia mostrar uma suposta grandeza das construções do Mundo Antigo<sup>7</sup>. Ainda, algumas das principais particularidades do gênero estiveram no fato dos diretores optarem por rodar as filmagens nos estúdios *Cinecittà*, localizado na Itália; o Mundo Grego em geral foi representado sob a óptica da mitologia, enquanto que Roma foi mostrada a partir de intrigas políticas; as histórias sobre Roma frequentemente estiveram vinculadas aos personagens históricos, que contrastaram com os heróis mitológicos presentes nas películas sobre a Grécia Antiga; e houve um papel preponderante, tanto nas histórias sobre Grécia quanto sobre Roma, atribuído às cidades, onde estiveram inseridos a maior parte dos enredos (ANTELA-BERNÁRDEZ, 2013, pp. 158-160). Esses *peplums* ou épicos hollywoodianos, assim como todos os demais filmes históricos, não trouxeram

---

<sup>6</sup> Como explica Borja Antela-Bernárdez (2013, p. 157), docente da Universidade Autônoma de Barcelona, o termo *peplum* que em princípio era depreciativo, com o passar dos anos, acabou por generaliza-se “e tornar-se referência para qualquer filme ambientado no Mundo Antigo”. O também historiador espanhol Óscar Lapeña Marchena, argumenta, por sua vez, que não somente as produções cinematográficas recentes, mas também as televisivas que buscam tratar da Antiguidade podem ser englobadas pelo termo. Lapeña (2007: 02) cita, a título de exemplo, a série *Druids* (Dir. J. Dorfmann; França – Canadá, 2001), “que narra as guerras entre o gaulês Vercingetórix e Júlio César”. Partilhando de tais pressupostos, este artigo entende que os recentes seriados *Roma* (Inglaterra – EUA – Itália, 2005-7) e *Spartacus* (EUA, 2010-3) também podem ser entendidos como parte do gênero *peplum*.

<sup>7</sup> Arquétipos máximos dessas produções são as películas: *Sansão e Dalila* (Dir. Cecil B. De Mille, EUA, 1949), *Quo Vadis* (Dir. Marvyn Leroy, EUA, 1951), *Júlio César* (Dir. Joseph Mankiewicz, EUA, 1953), *Terra de Faraós* (Dir. Howard Hawks, EUA, 1955), *Alexandre, o Grande* (Dir. Robert Rossen, EUA, 1956), *As façanhas de Hércules* (Dir. Pietro Francisci, Itália e França, 1958), *Ben Hur* (Dir. William Wyler, EUA, 1959), *Spartacus* (Dir. Stanley Kubrick, EUA, 1960), *A Guerra de Tróia* (Dir. Giorgio Ferroni, Itália e França, 1961), *Jasão e os Argonautas* (Dir. Don Chaffey, EUA e Reino Unido, 1963), *Cleópatra* (Dir. Joseph Mankiewicz, EUA-Reino Unido-Suíça, 1963) e *A queda do Império Romano* (Dir. Anthony Mann, EUA, 1964).

uma reconstrução verdadeira da Antiguidade, mas sim construções que muitas vezes tiveram como objetivo passarem por reconstruções fiéis do passado. A História que eles buscaram representar foi mostrada de maneira idealizada e construída de acordo com as necessidades, ideais e desejos próprios de seu momento de elaboração. A dualidade bem vs mal constituiu a base da narrativa, muitas vezes tida como maniqueísta e responsável pela criação de arquétipos. As personagens, independente se o enredo no qual estavam inseridas fosse centrado em Roma, Grécia, Egito ou Mesopotâmia, possuíam características e atitudes semelhantes (LAPEÑA, 2007, p. 04). Os vilões foram apresentados, geralmente, com atitudes e gostos que eram tidos como excêntricos e/ou anormais no período de produção das películas. Não é incomum encontrarmos alguns desses vilões, a título de exemplo, representados como efeminados, homossexuais ou bissexuais, enquanto que as vilãs como pérfidas pagãs que se utilizavam do sexo para alcançarem os seus objetivos. Em oposição aos vilões ‘depravados’, os mocinhos e as mocinhas foram mostrados como comedidos, virtuosos e, muitas vezes, castos.

Entre as sociedades representadas nessas produções, a greco-romana destacou-se em detrimento da egípcia e mesopotâmica, tendo os romanos, por sua vez, ganhado mais espaço que os gregos. Quando se procurou tratar da Grécia Antiga, os temas mais recorrentes foram as lendas e as mitologias, e em proporções menores, as tragédias atenienses e episódios históricos da Grécia Clássica e Helenística (LAPEÑA, 2007, p. 10). A Antiguidade Roma, em geral tratada como decadente e pagã, veio acompanhada em especial dos amores entre Júlio César e Cleópatra, da erupção do Vesúvio e consequente destruição de Pompeia, das rebeliões de escravos, e da perseguição aos cristãos (FATÁS, 1999, pp. 15-37). O período da República, muito representado nas películas italianas do início do século XX, salvo a presença de histórias sobre César e Spartacus, foi relegado. Em contrapartida, uma maior ênfase foi dada aos anos compreendidos entre o final da República e a morte de Nero (LAPEÑA, 2007, p.11). Essa preferência em representar o período inicial do Principado demonstra que os cineastas, assim como os historiadores, fizeram recortes acerca dos momentos e personagens da Antiguidade que gostariam de retratar.

Se as películas italianas sobre o Mundo Antigo, produzidas durante o período fascista, procuravam enaltecer um ideal de sistema político e social que admiravam, e que creiam encontrar na Roma Antiga, as produções norte-americanas do período inicial da Guerra Fria condenavam essa faceta da Antiguidade “equiparando o despotismo

imperial romano com o imperialismo soviético” (PÉREZ & MORENO, 2004, p. 285). Nas produções dos anos 1950 e 1960 alguns dos protagonistas masculinos foram apresentados como aqueles que viam do exterior e chegavam em comunidades controladas por governos cruéis e despóticos. E foram eles, e não as comunidades, que derrubaram os “ditadores” e devolveram o poder a seus legítimos donos. Como questiona Lapeña (2007, p. 07): “Os Estados Unidos não havia feito algo similar com a Europa do pós-guerra?”. Tais narrativas presentes nos enredos seriam meras coincidências? Como reconhece Lapeña (2007, p. 07), “o *peplum* não é um gênero tão inocente como pode parecer à primeira vista”.

Um exemplo bastante sintomático desse chamado período de ouro do *peplum* é o filme *Spartacus* (Dir. Stanley Kubrick, EUA, 1960). Baseada no romance homônimo de Howard Fast, é a mais famosa representação cinematográfica da revolta de escravos ocorrida entre os anos 73 e 71 a.C. Como lembra Óscar Lapeña (2007: 184), a película traz inúmeras referências da situação política pela qual passava os Estados Unidos dos anos 1960: período seguinte da *caça às bruxas* orquestrada pelo senador McCarthy e que tinha afetado de forma direta o roteirista do filme, o escritor Dalton Trumbo. Desde o seu lançamento interpretações diversas têm sido feitas a seu respeito envoltas em especial às suas alusões ao comunismo da década de 1960. As representações dúbias presentes no filme levaram alguns historiadores, como Lapeña, a entender a produção como uma metáfora da polaridade característica do período da Guerra Fria: de um lado está Spartacus (Kirk Douglas), que luta contra Roma, e do outro Crassus (Laurence Olivier), que luta pelo poder e controle de Roma (LAPENÑA, 2007, p. 181). Essa leitura da obra gera, no entanto, alguns questionamentos: Spartacus seria a personificação do comunismo que luta contra a tirania do capitalismo? Ou, Spartacus representaria a sociedade americana, íntegra, que luta pela liberdade contra a opressão de um império decadente, a semelhança da URSS? Spartacus, necessariamente, seria a personificação de apenas um dos lados?

O Spartacus personagem é apresentado como corajoso, guerreiro, justo e fiel à sua grande paixão, Varinia (Jean Simmons). Enquanto que Crassus é o ambicioso, egoísta, aquele que vive em meio a orgias, e que nutre desejos por rapazes. Uma das mais famosas cenas do filme *Spartacus*, por exemplo, é a chamada “cena das ostras e caracóis” (**Imagem 02**) em que Crassus demonstra ter desejos sexuais por seu escravo Antoninus (Tony Curtis). Nessa cena, cortada na época do lançamento do filme, mas reintroduzida na edição lançada em DVD nos anos 1990, Crassus pede que o escravo entre na banheira com ele e o ajude a se banhar. Crassus então começa a discursar sobre as diferenças de gostos e questiona Antoninus acerca de sua preferência entre ostras e caracóis, destacando que ele,

Crassus, gosta de ambos. A bissexualidade de Crassus demonstrada por meio dessa cena refere-se muito mais a uma ideia vigente na década de 1960 de imoralidade dos romanos – e em particular do vilão do filme – que das práticas sexuais dos antigos romanos. Como apontado por Craig Williams (1999, pp. 18-9), as relações homoeróticas entre cidadãos romanos do gênero masculino (*uir*) e seus escravos (*seruus*, *puer delicatus*), desde que o primeiro ocupasse a posição ativa no ato, fazia parte do protocolo sexual do *uir* romano, e era vista com naturalidade pelos romanos do final da República e início do Principado.



**Imagem 02.** Laurence Olivier (Crassus) e Tony Curtir (Antoninus) na cena das ostras e caracóis. Filme *Spartacus* (Dir. Stanley Kubrick, EUA, 1960). DVD 01, 1h20m15s a 1h22m30s.

Essa cena de *Spartacus* é um interessante exemplo do que foi mencionado anteriormente acerca do uso da sexualidade como um fator preponderante para diferenciar o mocinho, aquele que representa os “bons costumes”, do vilão, símbolo do mal. Para a historiadora britânica Maria Wyke, alusões à bissexualidade presentes no filme de Kubrick aparecem, por certo, como marca de uma suposta elite romana decadente (WYKE, 1997, p. 68). Característica essa muito presente, aliás, nos épicos dos anos 1950 e 1960, que na maioria das vezes utilizava-se desse subterfúgio para retratar o cristianismo como o redentor de uma sociedade pagã. A serem aceitas tais interpretações, o filme estaria ainda profundamente marcado por uma moral cristã,

que para Lapeña (2007, p.183) está latente em cenas como a da crucificação de Spartacus, e momentos ao longo da narrativa em que há referências a um deus dos escravos com valores próximos ao deus cristão. Como destacam José Alberto Baldissera e Tiago de Oliveira Bruinelli (2014, p. 281), o filme *Spartacus*, fruto da Guerra Fria, é um bom exemplo de como a época de produção “pode influenciar a maneira como se vê o fato histórico relatado, seja no roteiro, na caracterização dos personagens, etc.”.

Assim como *Spartacus* as demais produções desse período, ao representarem o Mundo Antigo a partir de seu momento de produção, transportaram para a Antiguidade os anseios, medos, ideologias e crenças presentes em alguns dos seguimentos da sociedade norte-americana. À medida que tais representações poderiam facilitar identificações por parte do público com o período representando, produziram também, por certo, uma ideia de que o passado era semelhante ao presente, estabelecendo algumas ações, desejos e relações como naturais e a-históricas. Concomitante, reproduziram discursos dominantes daquela sociedade. Isso não quer dizer que essa reprodução de discursos fosse proposital, mas sim que as obras cinematográficas não são produtos neutros ou isolados, mas produtos que dialogam sempre com os mais variados discursos e micro poderes presentes nas sociedades que as produzem. Da mesma forma, tais produções cinematográficas foram responsáveis pela constituição de novos discursos, visto que, as práticas culturais (nesse caso, a produção de um filme) são tão responsáveis pela criação de novas representações e discursos (sobre a Antiguidade, o período Contemporâneo, etc.), quanto estas também o são na produção de novas práticas (que nesse caso poderia ser: a forma de como lidar com o passado, com a alteridade, com aquilo que se convencionava entender como *o inimigo*, etc.).

#### **DA “CRISE” DO PEPLUM À ASCENSÃO DAS REPRESENTAÇÕES TELEVISIVAS DO MUNDO ANTIGO**

De forma irônica, o filme *A queda do Império Romano* (Dir. Anthony Mann, EUA, 1964) é considerado pelos críticos de cinema como a película que marcou a queda, o declínio dos *peplums* ou dos grandes épicos do cinema hollywoodiano. Seja por razões econômicas<sup>8</sup>, seja pela falta de interesse por parte de Hollywood ou do público em novos filmes sobre a Antiguidade, após a segunda metade da década de 1960 a indústria

---

<sup>8</sup> Os dois últimos grandes épicos hollywoodianos entraram para a história do cinema como duas das produções mais caras: “Cleópatra” (1963), de Joseph Mankiewicz custou 44 milhões de dólares (equivalente a atuais 259 milhões de dólares) e “A queda do Império Romano” mais 18 milhões (LAZANO, 2012, p. 40).

cinematográfica assistiu a um desaparecimento das grandes produções de “histórias de espada e sandálias”. Os filmes de caráter épico que retratavam o Mundo Antigo acabaram por tornarem-se fracassos de bilheteria, e como resultado, foram substituídos por produções que privilegiavam outras temáticas e gêneros cinematográficos, como a ficção científica e o drama social. Nesse período surgia um novo tipo de filme, mais comercial e variado, que fora o responsável por novos fenômenos de bilheteria, como as películas *Mary Poppins* (Dir. Robert Stevenson, EUA, 1964), *Rebeldia Indomável* (Dir. Stuart Rosenberg, EUA, 1967), e as trilogias *O Poderoso Chefão* (Dir. Francis F. Coppola, EUA, 1972, 1974 e 1990) e *Star Wars* (Dir. George Lucas, EUA, 1977, 1980 e 1983).

No entanto, a Antiguidade não desaparecera por completo das telas – novos filmes bíblicos foram produzidos, por exemplo –, mas apenas passara a estar presente em pequenas produções e em filmes satíricos. Esses últimos, não menos importantes que os grandes *peplums* para os estudos das relações entre História Antiga e Cinema, representaram o Mundo Antigo sob novas ópticas. É o caso, por exemplo, das películas: *Carry On Cleo* (Dir. Gerald Thomas, Reino Unido, 1964); *A Funny Thing Happened on the Way to the Forum* (Dir. Richard Lester, EUA e Reino Unido, 1966); *Jesus Cristo Superstar* (Dir. Norman Jewison, Reino Unido, 1973); e *A Vida de Bryan* (1979), dos Monty Python, realizado por Terry Jones, membro do grupo. As redes de televisão, em contrapartida, tentaram assumir, sem muito sucesso, o lugar dos grandes estúdios no que se refere às produções ambientadas na Antiguidade (LAPENÑA, 1999: 48). Com o intento de revitalizar o lucrativo negócio de levar os heróis da Antiguidade Clássica às telas foram produzidas séries como: *Odisseia* (1968, RAI, Itália), adaptação da obra de Homero dirigida por Franco Rossi, Piero Schivazappa e Mario Bava; e *I, Claudio* (1976, BBC, Inglaterra), adaptação do romance de Robert Graves dirigida por Jack Pullman.

Concomitante, um novo gênero cinematográfico preocupado em representar momentos e personagens da Antiguidade foi desenvolvido, em particular, na Itália: o *antipeplum*. Para o historiador espanhol Antela-Bernárdez (2013, p. 159) fizeram parte desse gênero, definido como uma reação ao *peplum*, os filmes de Pier Paolo Pasolini<sup>9</sup>, Frederico Fellini<sup>10</sup>, Michael Cacoyannis<sup>11</sup> e Derek Jarman<sup>12</sup>. Entre as principais

---

<sup>9</sup> *O evangelho segundo Matheus* (Itália e França, 1964), *Édipo Rei* (Itália e Marrocos, 1967) e *Medeia* (Itália-França-Alemanha, 1969).

<sup>10</sup> *Satyricon* (Itália, 1969).

características dessas películas estavam: a busca pelo distanciamento do moralismo religioso-cristão; a presença de cenários distantes daquele ideal de grandiosidade propagada pelos filmes das décadas de 1950 e início de 1960; e a presença de ruínas, numa espécie de desconstrução da imagem difundida acerca da arquitetura e dos espaços da Antiguidade (ANTELA-BERNÁRDEZ, 2013, p. 159). Tais afastamentos das características marcantes dos *peplums* produziram películas talvez mais críticas em relação às sociedades representadas, mas não menos subjetivas. As construções do passado clássico, mesmo se distanciadas daquelas produzidas até então pelo *peplum*, não deixaram de ser elaboradas em determinados contextos, e do mesmo modo, influenciadas por eles.

O filme *Satyricon* de Fellini, por exemplo, rodado entre os anos 1968 e 1969, período em que a liberdade sexual e o descobrimento pessoal estavam em voga, distanciou-se das habituais visões cinematográficas da chamada decadência romana. A homossexualidade foi tratada com naturalidade (**Imagem 03**). Os protagonistas não foram retratados como heróis cristãos rumo ao martírio, mas foram apresentados, segundo a interpretação de Alberto Arciniega (2010, p. 239), como *hippies* que “obedecem apenas a seu corpo e rejeitam os problemas”, numa alusão à crise após o fracasso do maio de 1968. Interessante destacar que *Satyricon*, inspirado na obra homônima atribuída ao autor romano Petrônio<sup>13</sup>, ao ser apresentado na Mostra de Veneza em 1969 foi pouco acolhido pelo público. Porém, quando apresentado nos EUA transformou-se em um filme de culto *hippie* e no Japão ficou por quatro anos em cartaz (ARCINIEGA, 2010, p. 240). Essa obra de Fellini é um exemplo notável para trabalhar-se com os diferentes e possíveis significados que o público pode atribuir a uma produção midiática. Um filme, ao passo que dialoga com o seu tempo de produção, é também, ao mesmo tempo, apropriado por alguns grupos sociais que se reconhecem nas representações trazidas por ele. Não necessariamente será o intuito do diretor produzir representações dirigidas a grupos sociais e culturais específicos, mas, independentemente de suas intenções, um filme pode ser visto, entendido e apropriado de diferentes formas.

---

<sup>11</sup> *Elektra* (Grécia, 1962), *As Troianas* (EUA, 1971) e *Ifigênia* (Grécia, 1977).

<sup>12</sup> *Sebastiane* (Reino Unido, 1976).

<sup>13</sup> Pedro Paulo A. Funari e Renata Senna Garraffoni (2008: 106) explicam que “como a grande maioria dos textos antigos, o *Satyricon* e seu possível autor, Petrônio, estão, ambos, envolvidos em uma série de polêmicas e de dificuldades. Isto se refere à autoria, ao período no qual foi escrito e ao tamanho da obra original”.



**Imagem 03.** Os amantes Encolpio (Martin Potter) e Gitão (Max Born).

Filme *Satyricon* (Dir. Federico Fellini, Itália, 1969). Cena do filme mostrada em 10m15s.

Uma década após o lançamento de *Satyricon* foi lançado em 1979 o polêmico *Calígula* (Dir. Tinto Brass, Itália e Estados Unidos, 1979). Óscar Lapeña (1999, p. 48) destaca que o filme de Brass, ao revitalizar o subgênero *peplum erótico*, teve como singularidade apenas o fato de abordar de maneira direta a sensualidade que já era atribuída a Roma em produções anteriores, mas que devido à censura não havia sido permitido abordar de forma tão explícita. *Calígula* não é caracterizado como um *antipeplum*, mas também não se enquadra no perfil atribuído ao *peplum* da chamada Era de Ouro. Interessante notar que também não é um filme pouco conhecido, mas que possivelmente devido a sua má recepção por parte da crítica, é considerado um filme híbrido, de qualidade duvidosa, acusado de ter-se utilizado do Império Romano apenas como pretexto para cenas de sexo<sup>14</sup>. De acordo com o crítico de cinema Robert Eger (1980) *Calígula* seria “um filme repugnante, totalmente sem valor, um lixo vergonhoso”<sup>15</sup>. Polêmicas à parte, e com plena consciência de que as construções trazidas pelo filme de Brass são tão passíveis de críticas e desconstruções quanto àquelas produzidas pelos grandes *peplums*, acredita-se que utilizar de suas cenas eróticas como pretexto para sua

<sup>14</sup> Ver, por exemplo, a resenha do filme escrita pelo crítico Roger Ebert em setembro de 1980 disponível em: <http://www.rogerebert.com/reviews/caligula-1980>. Acerca das cenas de sexo explícito, ver por exemplo, os comentários publicados em 1999 por Daniel Kraus no site *Salon*, quando da comemoração dos vinte anos de lançamento do filme, disponível no link: <http://www.salon.com/1999/11/30/caligula/>. Também, publicado em 2005 no site da UOL, há um texto de Túlio Vilela, que ao falar das representações dos imperadores romanos no cinema hollywoodiano, acaba por tecer comentários sobre *Calígula*, disponível em: [educacao.uol.com.br/disciplinas/historia/cinema-e-historia-os-imperadores-romanos-segundo-hollywood.htm](http://educacao.uol.com.br/disciplinas/historia/cinema-e-historia-os-imperadores-romanos-segundo-hollywood.htm). Links acessados em 09/12/2014.

<sup>15</sup> Retirada resenha citada na nota anterior.

desmoralização e inserção na categoria de filme ruim é um discurso no mínimo complicado e que necessita de revisões.

Os anos 1990 foram marcados pela inesperada criação de séries televisivas semelhantes aos *peplums* italianos das décadas de 1950 e 1960 (LOZANO, 2012, p. 41). Isso se deveu em especial ao fato de que algumas das redes de televisão estadunidense retornaram ao projeto de construir séries sobre heróis, e agora heroínas, da mitologia grega. Os maiores exemplos dessa retomada de temas mitológicos são as séries *Hércules: a lendária jornada* (1995-1999), de Christian Williams produzida pela USA Network, e o seu *spin-off*, a série neozelandesa *Xena: a princesa guerreira* (1995-2001), de Robert Tapert e John Schulian, produzida pela Pacific Renaissance Pictures LTDA em parceria com a Universal Studios. Interessante destacar que a série *Xena* trouxe representações originais acerca do feminino, e pode ser considerado o marco inicial de uma revolução na caracterização feminina em produções midiáticas sobre o Mundo Antigo. A série teve grande sucesso e acabou por tornar-se um fenômeno cultural e um ícone *pop* feminista. A grande receptividade de ambas as séries despertou, por certo, na indústria cinematográfica norte-americana um novo desejo em produzir histórias ambientadas na Antiguidade (LOZANO, 2012, p. 41). Ainda no final dos anos 1990 foram lançados dois desenhos animados: *Hércules* (Dir. Ron Clements, EUA, 1997), produzido pela Walt Disney Pictures, e *O Príncipe do Egito* (Dir. David Geffen, Steven Spielberg e Jeffrey Katzenberg, EUA, 1998), dos fundadores da Dreamworks Pictures. No mesmo período surgiram também novas produções europeias, como o filme *Asterix e Obelix contra César* (Dir. Claude Zidi, França e Dinamarca, 1999), que fez grande sucesso entre o público norte-americano e também brasileiro.

#### **OS ANOS 2000 E O NOVO PEPLUM**

Passaram-se mais de trinta anos desde o lançamento de *A queda do Império Romano* para que, às vésperas do século XXI, o diretor inglês Ridley Scott desenterrasse o gênero *peplum* épico com o filme *Gladiador* (EUA e Reino Unido, 2000). Ao filme de Scott seguiram-se, por exemplo, os lançamentos das novas versões de *Quo Vadis* (Dir. Jerzy Kawalerowicz, Polônia, 2001) e *Helena de Tróia* (Dir. John Kent Harrison, EUA, 2003), e do filme *Lisístrata* (Dir. Francesc Bellmunt, Espanha, 2002), baseado na HQ de Ralf König que havia sido inspirada na obra homônima de

Aristófanis. No ano de 2004 outros quatro títulos de grande orçamento e público foram lançados, marcando em definitivo a ascensão de novos filmes sobre a Antiguidade: *Tróia* (Dir. Wolfgang Petersen, EUA), *A Paixão de Cristo* (Dir. Mel Gibson, EUA), *Alexandre* (Dir. Oliver Stone, EUA-Reino Unido-Alemanha) e *Rei Arthur* (Dir. Antoine Fuqua, EUA-Reino Unido-Alemanha). Essas quatro produções, como escreve David Lazano (2012: 43), são distintas mais muito representativas, e a sua variedade de enfoque e tratamentos possibilitaram que o Mundo Antigo voltasse “à moda”. Desde então a Antiguidade tem aparecido com certa intensidade nas grandes<sup>16</sup> e também nas pequenas telas<sup>17</sup>.

A essas novas produções o historiador Antela-Bernárdez (2013, p. 165) prefere denominar de *nouvelle peplum* visto que, apesar de algumas das características dos *peplums* dos anos 1950 e 1960 serem perceptíveis, as novas produções possuem suas próprias particularidades. Para o historiador espanhol as películas continuam centradas em protagonistas/heróis e é caracterizada por certa dualidade entre o bem e o mal, mas, tanto os heróis e heroínas quanto a dualidade tão característica do *peplum* tem representações e significados distintos dos de outrora. Se antes, a título de exemplo, os cenários eram centralizados no meio urbano, agora se tem dado uma maior atenção aos ambientes naturais. Nas histórias centradas no período da Roma Antiga, algumas de suas províncias, como *Britannia*, *Gallia* e *Hispania* têm ganhado maior destaque. Para além das histórias mitológicas, as películas sobre a Grécia Antiga passaram a também

<sup>16</sup> Como atestam os filmes: *300* (Dir. Zack Snyder, EUA, 2006), *A última legião* (Dir. Doug Lefler, Reino Unido-França-Itália-Eslováquia, 2007), *Alexandria* (Dir. Alejandro Amenábar, Espanha, 2009), *Fúria de Titãs* (Dir. Louis Leterrier, EUA, 2010), *Centurião* (Dir. Neil Marshall, Reino Unido, 2010), *Príncipe da Pérsia: as areias do tempo* (Dir. Mike Newell, EUA, 2010), *Imortais* (Dir. Tarsem Singh, EUA, 2011), *Á águia da legião perdida* (Dir. Kevin Macdonald, EUA e Reino Unido, 2011), *Fúria de Titãs 2* (Dir. Jonathan Lisberman, EUA, 2012), *Hércules* (Dir. Renny Harlin, EUA, 2014), *Pompeia* (Dir. Paul W. S. Anderson, Canadá e Alemanha, 2014), *300 – A ascensão do Império* (Dir. Noam Murre, EUA, 2014); “Hércules” (Dir. Brett Ratner, EUA, 2014); *Êxodo: deuses e reis* (Dir. Ridley Scott, Inglaterra e EUA, 2014); *Deuses do Egito* (Dir. Alex Proyas, EUA, 2016); *O jovem Messias* (Dir. Cyrus Nowrasteh, EUA, 2016); e *Ressurreição* (Dir. Kevin Reynolds, EUA, 2016).

<sup>17</sup> Nas pequenas telas destacaram-se as minisséries *Júlio César* (Dir. Uli Edel, 2002) produzida pela TNT; *O Império* (Dir. John Gray e Kim Manners, 2005) produzida pela ABC-Estados Unidos; e *Ben Hur* (Dir. Steve Shill, 2010) produzida pelos canais CBC-Canadá e ABC-Estados Unidos. Os maiores sucessos televisivos, no entanto, foram de dois seriados ambientados na Roma do século I a.C.: *Roma* (Dir. Bruno Heller, John Milius e William J. Macdonald, 2005-2007) produzido pela HBO em parceria com a BBC e RAI e *Spartacus* (Dir. Steven S. DeKnight, 2010-2013) produzido pela Starz. Atualmente estão no ar outras três séries: *Atlantis* (Dir. Johnny Capps, Julian Murphy e Howard Overman, 2013) produzida para o canal BBC One; *Olympus* (Dir. Nick Willing, 2015) para o canal Super Chanel; e *Plebs* (Dir. Caroline Leddy e San Leifer, 2013) produzida para o canal britânico ITV2. Enquanto as duas primeiras são ambientadas na Grécia antiga e possuem como tema a mitologia, a terceira, uma espécie de *Sitcom*, é ambientada na Roma do Principado de Augusto e centrada no cotidiano dos plebeus Marcus (Tom Rosenthal) e Stylax (Joel Fry), e do escravo Grumio (Ryan Sampson), que moram nos subúrbios da cidade.

retratar momentos e personagens históricos (ANTELA-BERNÁRDEZ, 2013, pp. 164-166). Ao apostar em histórias que trazem para a grande tela personagens que vivem nas províncias ou à margem das cidades de Roma ou Atenas, o novo *peplum* tem representado outras sociedades, momentos e personagens da Antiguidade. Como escreve Antela Bernárdez (2013, p. 166), os novos filmes sobre o Mundo Antigo têm permitido que o “espectador se aproxime de outras realidades antigas, outros mundos, mais próximos, não tão clássicos e, portanto, mais acessíveis”.

Há modificações também nos papéis atribuídos às personagens femininas, como resultado, em particular, de uma ampla transformação na compreensão das relações de gênero. Enquanto que nas décadas de 1950 e 1960, em geral, as protagonistas eram representadas como mocinhas donzelas à espera do herói, nas produções dos anos 2000 muitas são retratadas como guerreiras (como a Genebra de *O Rei Arthur*; Naevia de *Spartacus*), intelectuais (como Hipátia do filme *Alexandria*), de grande perspicácia política (como a rainha Gorgo de *300*; Átia de *Roma*), e dispostas a lutarem para proteger sua família (como Lucila de *Gladiator*). As vilãs, que outrora tinham como marca a sensualidade e via de regra eram mostradas como pérfidas pagãs, agora utilizam-se mais de sua força bélica (Etain de *Centurião*; Artemísia de *300 – A ascensão do Império* – **Imagem 04**) e sabedoria (como Olímpia de *Alexandre*; Lucretia de *Spartacus*), que do sexo para tentarem destruir os protagonistas. As sexualidades dessas personagens continuam presentes, mas as suas representações possuem diferenças quando comparadas com as de outrora.



**Imagem 04.** Artemísia (Eva Green) comanda a frota persa em combate contra a grega na Batalha de Salamina. Cena do filme *300 – A ascensão do Império* (Dir. Noam Murre, EUA, 2014), 59m42s.

Conforme apontado por David Lazano (2012, p. 45), essas mudanças nas representações do feminino se devem principalmente à influência da historiografia dos

estudos de gênero que tem como foco a Antiguidade. Como relembra Lourdes Feitosa (2010, p. 258), até os anos 1960 grande parte da historiografia e, em particular, a que tratava da Antiguidade, destinava “pouca atenção às mulheres, pois o interesse corrente estava nas cenas de guerras e nas disputas políticas”, lugares nos quais, teoricamente, elas teriam pouco espaço. Assim, os *peplums* das décadas de 1950 e 1960 dialogavam também, em alguns aspectos, com uma historiografia para a qual as mulheres não desenvolviam grandes papéis sociais e políticos nas sociedades antigas. Essas abordagens historiográficas passaram a sofrer severas críticas a partir dos anos 1960, quando os trabalhos de historiadoras feministas, procuraram debater o papel das mulheres na História, e conseqüentemente, os novos discursos acerca do feminino no Mundo Antigo passaram a ser produzidos. Os novos *peplums* fazem parte de um contexto em que há uma historiografia acerca da Antiguidade que busca compreender, por exemplo, os papéis do feminino e as suas relações com o masculino. Que, como destaca Feitosa (2010, p. 258), procura trazer “à luz quem eram e quais as atividades e papéis sociais eram desempenhados” pelas mulheres no Mundo Antigo; assim como, entender as possíveis influências delas na política e nas esferas de poder. Com a modificação em um discurso historiográfico acerca do feminino no Mundo Antigo, novas representações acerca das mulheres também se tornaram possível de serem apresentadas nas grandes e pequenas telas. Isso não quer dizer que os novos *peplums* dialogam com todos os debates trazidos pelas atuais correntes historiográficas sobre a Antiguidade, mas que alguns dos discursos produzidos em seu interior, vez ou outra, acabam por influenciar algumas das representações presentes nessas produções.

Representações destoantes daquelas que predominavam nos *peplums* da era de ouro também são perceptíveis ao olhar-se para as personagens masculinas, em particular, aquelas que desempenham o papel de protagonistas. Personagens como Alexandre, do filme de Stone, Leônidas do *300*, ou Spartacus do seriado *Spartacus*, não são os heróis perfeitos, como esperava-se dos protagonistas de outrora. Essas personagens não se constituem como anti-heróis, mas também não tem apenas atitudes nobres, virtuosas ou sábias que estavam presentes, por exemplo, no Spartacus de Kubrick. Se nas décadas de 1950 e 1960 alusões à homossexualidade ou bissexualidade eram destinadas apenas aos vilões, ou personagens de caráter duvidoso, isso não se aplica às produções dos anos 2000. Não sem muita polêmica, a título de exemplo, o filme *Alexandre* trouxe insinuações de uma relação homoafetiva entre o protagonista

Alexandre (Collin Farrell) e seu amigo Heféstion (Jared Leto) <sup>18</sup> (**Imagem 05**). Tais insinuações ao personagem central da película de Oliver Stone não passaram incólume e causaram certa inquietação aos telespectadores. O historiador brasileiro Thiago Biazotto (2014: 117) comenta que “um grupo de 25 advogados gregos protocolou ação contra o diretor e a *Warner Bros* pelo fato de Stone retratar um Alexandre bissexual”, e que o ministro grego da cultura chegou a declarar que a representação de Alexandre era “uma desgraça e estigma para a Grécia”. Enquanto que “grupos defensores da diversidade sexual ficaram desapontados” pela pouca representação da bissexualidade de Alexandre presente no filme (BIAZOTTO, 2014, p.118).



**Imagem 05.** Colin Farrell (Alexandre) e Jared Leto (Heféstion) em cena do filme *Alexandre* (Dir. Oliver Stone, EUA, 2004).

Que a película de Stone não agradou a determinados grupos, isso é certo. Mas também o é o fato de que *Alexandre* rompeu uma barreira que filmes como *Gladiator* e *Tróia* não conseguiram em relação às representações das práticas sexuais dos antigos gregos e romanos. É interessante notar que não há no filme de Stone uma cena que comprove a suposta bissexualidade de Alexandre (ARCINIEGA, 2010, p. 167), mas as alusões a ela, que tanta polêmica causou, dizem algo acerca do momento de produção da película. Mesmo que em grande parte dos demais filmes sobre o mundo clássico lançados até o momento os protagonistas sejam retratados como “heterossexuais”, a

---

<sup>18</sup> A relação homoerótica entre Alexandre da Macedônia e Heféstion não é uma invenção do filme de Oliver Stone, mas está presente na documentação antiga, como a título de exemplo, nos escritos do historiador Arriano de Nicomédia (c. 92-175 d.C.), um dos biógrafos de Alexandre. Este escrevera que Heféstion havia sido a pessoa a quem Alexandre mais amara em toda a sua vida.

presença de um Alexandre em uma grande produção pode demonstrar que os discursos nos quais os novos *peplums* estão inseridos são outros quando comparados com a era de ouro de Hollywood. E tais discursos não podem passar despercebidos do historiador da Antiguidade<sup>19</sup>.

Ainda sobre as personagens masculinas, interessante notar que os heróis dos filmes produzidos em especial entre os anos 1910 e 1950 foram retratados como homens mais velhos e com características como a dureza. Os *peplums* dos anos 1950 e 1960 trouxeram protagonistas que lutavam em favor de um bem maior. Protagonistas como o Spartacus de Kubrick que, claramente lutava pelo bem do coletivo. Os anos 2000 trazem protagonistas mais jovens, com corpos sarados e que na maior parte das vezes estão em busca de vingança (como Perseu de *Fúria de Titãs*, Dastan de *Príncipe da Pérsia*, Teseu de *Imortais*, o Hércules de Renny Harlin, Spartacus de *Spartacus*, entre outros). A individualidade é uma característica marcante em algumas das personagens dos novos *peplums*, em contraposição ao sentimento de coletividade que marcara, por exemplo, o Spartacus de Stanley Kubrick. David Lozano (2012, p.46) aponta ainda que há também, na busca de fugir de clichês, uma tentativa, nem sempre bem-sucedida, de atribuir características mais plurais às sociedades antigas. Assim, há uma busca de romper representações canônicas como as de romanos como símbolo de civilização ou decadência; egípcios como excêntricos e exóticos; populações das províncias como povos selvagens, entre outros. Tentar fugir dos clichês elencados por Lozano, não implica, no entanto, a construção de películas menos preconceituosas ou com discursos menos generalizantes, é bom que se diga.

Há que se considerar também que um novo fenômeno, desde o lançamento de *300*, foi vinculado ao *nouvelle peplum*: os espetáculos de “sangue e areia” (**Imagem 06**). Tratam-se de enredos com fortes características bélicas, que se sobressaem aos aspectos históricos, e que tem proliferado nos últimos anos (LOZANO, 2012, p. 43).

---

<sup>19</sup> Digno de nota, em relação às representações homoeróticas dos antigos gregos e romanos nas produções midiáticas dos anos 2000, é o seriado *Spartacus* (2010-13). A série tem como coadjuvantes na terceira e quarta temporadas – “Vengeance” e “War of the Damned”, respectivamente – o casal formado pelas personagens Agron (Dan Feuerriegel) e Nasir (Pana Hema Taylor), ex-escravos que se tornam generais de Spartacus (Liam McIntyre). Na quarta temporada Tiberius (Christian Antidormi), o filho de Crassus (Simon Merrells), mantém um relacionamento às escondidas com Sabinus (Aaron Jakubenko), seu amigo de infância. Enquanto há um maior foco no relacionamento dos ex-escravos, a relação entre Tiberius e Sabinus não se comprova nas cenas. A série *Roma* (2005-7), por sua vez, trouxe um breve relacionamento entre as aristocráticas Octávia (Kerry Condon) e Servília (Lindsay Duncan) e os escravos Castor (Manfredi Aliquo) e Duro (Rafi Gavron).

Exemplos máximos são os filmes *Fúria de Titãs* (2010), *Imortais* (2011), *Hércules* (2014), *Pompeia* (2014) e a série *Spartacus* (2010-2013). Alguns críticos de cinema atribuem o sucesso de tal gênero à popularidade do MMA (Artes Marciais Mistas), lutas cuja “estilo” remontaria aos tempos greco-romanos<sup>20</sup>. Que algumas cenas desses novos *peplums* talvez façam referências ao MMA é algo interessante a se analisar, mas reduzir o recente sucesso dessas novas produções à popularidade dessas lutas televisionadas talvez não seja o único caminho possível para entender os significados e recepções destas películas. O sucesso de lutas televisionadas pode ser uma das inspirações para produções como *Imortais* e *Spartacus*, mas essas películas não se resumem às cenas de lutas, e trazem outras representações e discursos que também precisam ser levados em consideração em uma análise que se pretenda ser minuciosa.



**Imagem 06.** Luta entre gladiadores na arena de Cápua: um exemplo de espetáculo de “sangue e areia”. Cena do seriado *Spartacus: Gods of the Arena*. DVD 02, episódio 03, 44min27s.

Outras interpretações acerca do sucesso de filmes ambientados no Mundo Antigo podem ser encontradas nos trabalhos de Óscar Lapeña. Em artigo recente Lapeña (2010: 10) defendeu a tese de que o sucesso de filmes sobre a Antiguidade se deve em particular a uma ideia construída de que Roma e Grécia teriam sido os prelúdios da civilização ocidental. No caso em particular da Roma Antiga, como ressaltado em recente trabalho de Sandra Joshel, Margaret Malamud e Maria Wyke (2001: 06), ela

<sup>20</sup> Um exemplo de artigo disponível na internet, em português, que procura tecer comparações entre os gladiadores e os lutadores de MMA é: “Bastardos inglórios: gladiadores romanos vs lutadores de MMA, uma comparação histórica”, de Josias Aencio. Disponível em: <http://www.webartigos.com/artigos/bastardos-inglorios-gladiadores-romanos-vs-lutadores-de-mma-uma-comparacao-historica/75681/>. Acessado em 09/12/2014.

tem oferecido ainda a possibilidade para que as “preocupações sobre relações internacionais contemporâneas, a política interna, e as tensões culturais e sociais possam ser projetadas” no passado. Sendo assim, o cinema teria facilidade em fazer paralelismos entre o passado, dito clássico, e a sociedade atual; esses paralelismos, por sua vez, proporcionaria certa identificação por parte dos telespectadores com o passado construído nas telas.

### **FINALIZANDO...**

Como apontado por Monica Cyrino (2014, p. 613), cineastas e produtores de televisão veem regularmente a Antiguidade como uma poderosa “fonte para modelos históricos e literários a serem comemorados na tela, bem como para paradigmas negativos a serem censurados ou veladamente saboreados”. Produções recentes como *Alexandre* (Dir. Oliver Stone, EUA, 2004) e *300* (Dir. Zack Snyder, EUA, 2006), que se utilizaram de momentos do mundo grego como metáforas para as políticas e conflitos entre Estados Unidos e Oriente Médio, não foram as únicas que retrataram o dito passado clássico da “história ocidental” a partir de questões e problemáticas do presente. Todas as produções midiáticas, sejam elas cinematográficas ou televisivas, em maior ou em menor grau, mostram, ou melhor, *constroem* a Antiguidade a partir de perspectivas do presente. Emitem muitas vezes, como explica Rafael de España (2013, p. 45), uma mensagem favorável às correntes de pensamento dominantes, “de forma sutil em sistemas políticos mais ou menos democráticos, e de forma mais visível em ditaduras e governos totalitários”.

Assim, conforme se procurou demonstrar ao longo do presente artigo, os mesopotâmicos, egípcios, persas, gregos e romanos nunca são/foram representados nas telas como *eram*, mas sim a partir de perspectivas sociais, culturais, políticas e de gênero vigente no período de elaboração das películas. Essas produções, portanto, por meio de seus roteiros, trilhas sonoras, figurinos e cenários, falam muito mais de nosso tempo que do período que buscam apresentar. As representações que constroem da Antiguidade, no entanto, muitas vezes foram/são utilizadas como referências éticas e morais para o tempo presente e, assim como já aconteceu no caso do estudo científico do passado, podem contribuir para reforçar o *status quo* e as relações de poder estabelecidas. Podem atuar ainda como afirmadoras da ideia de continuidade entre esse

suposto passado ocidental e a contemporaneidade. Sendo assim, no estudo dos filmes históricos, o mais proveitoso é ater-se aos discursos que contribuem para a reafirmação da ideia de que os povos do passado eram, viveram, divertiram-se e sofreram de formas muito semelhantes a nós. E, seguindo a perspectiva teórico-metodológica adotada pelo historiador brasileiro Marcos Napolitano (2008), mais interessante do que apontar os ‘erros históricos’ e ‘anacronismos’ que podem ser encontrados nessas produções, é tentar entender o porquê das adaptações, omissões e alterações postas nas grandes e pequenas telas.

Ater-se aos seus contextos de execução constitui então o primeiro passo a ser dado para o entendimento das representações presentes em filmes e seriados ambientados no Mundo Antigo. É preciso ter em mente ainda que as representações presentes em um filme ou série podem gerar inúmeras interpretações, e que nem sempre elas estarão de acordo com aquilo que foi planejado pelos seus idealizadores quando de sua produção. A cada vez que se assiste a um filme ou a uma série, uma nova leitura é empreendida. Essas leituras, claro, estão ligadas também às subjetividades daqueles que as fazem e ao seu tempo, espaço e vivência socioculturais. Ainda, é preciso atentar-se ao fato de que alguns dos discursos presentes em produções cinematográficas e televisivas podem ser apropriados por grupos sociais que venham a se identificar com as representações trazidas por ele. Pois, assim como o passado construído pelos historiadores, aquele produzido nas pequenas e grandes telas também pode ser utilizado de diversas formas e com propósitos distintos. Há filmes como o *Satyricon* de Fellini ou o *Spartacus* de Kubrick que, mesmo após décadas de seu lançamento, continuam sendo exaltados e lembrados, enquanto que outros, como *Sebastiane* de Derek Jarman, acabam por cair no esquecimento coletivo. Mas, seja uma produção ainda viva na memória coletiva, seja uma já esquecida, todas passam por ressignificações e apropriações. E essas apropriações também podem ser de interesse do historiador dedicado aos estudos das construções da Antiguidade pelo cinema e televisão.

#### **AGRADECIMENTOS**

Este artigo é resultado da pesquisa de monografia intitulada *Capas, Espadas e Sandálias: Representações da Antiguidade no Cinema e na Televisão* defendida no Instituto de Filosofia e Ciências Humanas (IFCH) da Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP) em dezembro de 2014 e agraciada com “menção honrosa” no XXIII Concurso Fausto Castilho de Monografias (IFCH/Unicamp). Diante disso, gostaria de deixar meus agradecimentos ao meu então orientador, o Prof. Pedro Paulo A. Funari, e às professoras Renata Senna Garraffoni e Natália Ferreira Campos pela participação na banca de defesa da monografia. Também não

posso deixar de mencionar e agradecer ao meu atual orientador na pesquisa de mestrado, o Prof. André Leonardo Chevitarese, e ao apoio financeiro da FAPESP. Sou igualmente grato ao Prof. Óscar Lapeña Marchena, da Universidad de Cádiz, pelo apoio bibliográfico oferecido. As ideias apresentadas ao longo do texto são de minha inteira responsabilidade.

#### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALONSO, Francisco G. Arqueología, cine y fascismo. In ANTELA-BERNÁRDEZ, B.; MARTÍN, C. S. (Org.). **La Historia Antigua a través del cine – Arqueología, Historia Antigua y Tradición Clásica**. Barcelona: Editorial UOC, 2013.
- ANTELA-BERNÁRDEZ, B. Nouvelle péplum? Nuevas corrientes en el cine sobre la Antigüedad. In ANTELA-BERNÁRDEZ, B.; MARTÍN, C. S. (Org.). **La Historia Antigua a través del cine – Arqueología, Historia Antigua y Tradición Clásica**. Barcelona: Editorial UOC, 2013, p. 155-164.
- ARCINIEGA, Alberto P. **La Antigüedad a través del cine**. Universitat de Barcelona, 2010.
- BALDISSERA, J. A.; BRUINELLI, T. O. **Tempo e Magia. A História vista pelo cinema: Antigüidade**. Porto Alegre: Escritos, 2014.
- BIAZOTTO, Thiago A. “... E ele teria caçado Bin Laden até o Afeganistão, se fosse preciso”: o Alexander, de Oliver Stone, e a política norte-americana. *Nearco. Revista Eletrônica de Antigüidade*, vol. VII, n. I, 2014, p. 114-124.
- CYRINO, Monica S. **Big screen Rome**. Malden, MA: Blackwell, 2005.
- CYRINO, Monica S. Ancient Sexuality on Screen. In HUBBARD, Thomas K. (Org.) **A Companion to Greek and Roman Sexualities**. Blackwell Companions to the Ancient World, 2014, p. 613-628.
- ESPAÑA, Rafael. La Antigüedad al servicio de la actualidad. Cómo las ideas del presente influyen en la recreación cinematográfica del pasado. In ANTELA-BERNÁRDEZ, B.; MARTÍN, C. S. (Org.). **La Historia Antigua a través del cine – Arqueología, Historia Antigua y Tradición Clásica**. Barcelona: Editorial UOC, 2013.
- FATÁS, G. Una visión de la crisis de la República Romana a través del Cine. In DUPLÁ, A.; IRIARTE, A. (Org.) **El Cine y el Mundo Antigo**. Universidad del País Vasco, Bilbao 1990, 15 - 37.
- FEITOSA, Lourdes M. G. C. **Cinema e Arqueologia: leituras de gênero sobre a Pompeia romana**. *Niterói*, v. 10, n. 2, p. 257-271, 1. sem. 2010; p. 257-271

- FERRO, Marc. **Cinema and History**. Trad. Naomi Green. Detroit: Wayne State University Press, 1988.
- FUNARI, P. P. A.; GARRAFFONI, R. S. **Gênero e conflitos no Satyricon: o caso da Dama de Éfeso**. História: Questões & Debates, Curitiba, n. 48/49, 2008, p. 101-117.
- JOSHEL, Sandra R.; MALAMUD, Margaret; WYKE, Maria. (Org.) **Imperial Projections: Ancient Rome in Modern Popular Culture**. Baltimore, Londres: Johns Hopkins University Press, 2001.
- LAPEÑA, Óscar L. **La historia de Roma a lo largo de un siglo de cine. Apuntes a una filmografía**. Dialogues d'histoire ancienne. Vol. 25, n. 1, 1999, p. 35-56.
- LAPEÑA, Óscar. **Hacia un pasado común. El cine y la uniformización de la Antigüedad Clásica. Apuntes para su estudio**. Methodos – Revista Electrónica de Didáctica del Latín, 2010, p. 1-15.
- LAPEÑA, Óscar. **La infância en el peplum. Primeros apuntes**. Faventia 29/1-2, 2007, p. 173-181.
- LOZANO, David S. **Cine y Antigüedad: pasado y presente en la gran pantalla**. Revista Historia Autónoma, n. 01, setembro de 2012, p. 37-52.
- NAPOLITANO, Marcos. A história depois do papel. In: PINSKY, Carla B. (Org.) **Fontes históricas**. 2. Ed. São Paulo: Contexto, 2008.
- PÉREZ, Roberto G. F.; MORENO, Javier G. **Revisitando la Antigüedad. Del fascismo al peplum**. Berceo, n. 146, 2004, p. 271-286.
- ROSENSTONE, Robert A. **A história nos filmes, os filmes na história**. Trad. de Marcello Lino. São Paulo: Paz e Terra, 2010.
- SICILIER, J. **L'Age du Péplum**. Cahiers du cinema, 1962, n. 131, 28-38.
- WILLIAMS, C. A. **Roman Homosexuality: ideologies of masculinity in Classical Antiquity**. Nova York: OUP, 1999.
- WYKE, M. **Projecting the past Ancient Rome: cinema and history**. London: Routledge, 1997.

