

Gladiator - uma arena de imagens*

Ana Cláudia Viegas

Enquanto assistia às belíssimas cenas do filme *Gladiator*, grande produção americana, lançada com eficientes estratégias de *marketing*, me perguntava por que Ridley Scott teria resolvido fazer, às vésperas do século XXI, um filme sobre o Império Romano. No mundo contemporâneo, saturado de imagens, do qual já se disse que o excesso de informação sobre o presente prejudica a consciência histórica, não parece haver valor no passado em si. A concepção do tempo histórico, segundo a qual passado, presente e futuro se sucedem linearmente, movidos pelo impulso do progresso, dá lugar a um tempo pontual, espécie de implosão cronológica, condensação no presente, ritmo novo, que se identifica com a própria velocidade. É a reunião entre o passado e o presente que tem a intenção de fazer-nos questionar, analisar, procurar compreender a forma como fazemos nossa cultura e lhe atribuímos sentido. As ficções históricas atuais, portanto, não se propõem mais a reconstituir o que foi, mas a fazê-lo ecoar no presente, problematizando o próprio acesso aos fatos passados.

O protagonista do filme em questão, Máximo, é um general em quem o imperador romano Marco Aurélio deposita grande confiança, nomeando-o como seu herdeiro. Com a morte do imperador, entretanto, seu filho Cômmodo assume o poder, mandando matar Máximo. Este escapa à morte, tornando-se escravo e um gladiador bastante popular. Daí em diante, a maior parte do filme tem por cenário as arenas de lutas, às quais as multidões comparecem para assistir a atos de extrema violência, como forma de entretenimento. Este

espaço, escolhido como foco que dirige nosso olhar sobre a sociedade romana, faz a ponte com o presente: a sociedade do espetáculo. A figura do gladiador simula o guerreiro, de modo que as disputas políticas do Império são encenadas para as platéias. A retomada do poder pelo Senado também se dá após a vitória de Máximo sobre Cômodo, desafiado por aquele para lutar na arena.

O diretor do filme diz ter considerado o início de um novo milênio o momento ideal para revisitar o que pode ter sido o período mais importante dos dois últimos mil anos, senão de toda a história: o ápice e o começo do declínio do maior poder político e militar que o mundo já conheceu. Ressaltando que o entretenimento sempre foi utilizado como meio de distração e sedução do povo, mesmo pelos líderes mais tirânicos, e que as lutas de gladiadores funcionavam como tal distração, sugere que, se um herói surgisse dessa carnificina, sua popularidade lhe daria um enorme poder. Sendo um verdadeiro campeão do povo, ameaçaria até o mais absoluto ditador.

Se, hoje, a realização de uma ficção histórica se “justifica” pela aproximação com o presente, e não pelo desejo de reconstituir fatos históricos, como se dá a construção do passado? A estética contemporânea confunde deliberadamente a noção de que o problema da história é a verificação enquanto o problema da ficção é a veracidade, apontando para a questão de que as duas formas de narrativa são sistemas de significação em nossa cultura. Tanto a ficção como a história são sistemas culturais de signos, construções ideológicas cuja ideologia inclui sua aparência de autonomia e auto-suficiência. Ambas obtêm suas forças a partir da verossimilhança, mais do que a partir de qualquer verdade objetiva, sendo identificadas como construções lingüísticas, altamente convencionalizadas e igualmente intertextuais.

A natureza intertextual do passado se traduz nas referências a formas de representação já existentes, como o quadro “Pollice Verso” (“Thumbs down”), de Jean-Leon Gerome, primeira fonte de inspiração para o diretor do filme *Gladiator*, antes mesmo que o roteiro fosse examinado. A cena pintada pelo artista oitocentista mostra um gladiador romano, no centro do Coliseu, olhando para o imperador, aguardando sua decisão sobre a morte do adversário. O polegar esticado é o sinal do soberano, autorizando a execução. Durante a elaboração do filme, Scott recorreu ainda à peça *Gladiator*, de David Franzoni, John Logan e William Nicholson, assim como a épicos clássicos, *Spartacus* e *Ben Hur*, fragmentos de sua memória cinematográfica.

Evidencia-se assim o caráter discursivo de todas as referências - literárias ou historiográficas -, já inseridas nos discursos de nossa cultura. O conhecimento do passado se dá sempre por meio de seus vestígios textualizados, o que

não significa dizer que os fatos não tenham realmente acontecido. Coloca-se em xeque não a realidade do passado, mas a possibilidade de um acesso não problematizado a ela. Para se compreender essa distinção, parece eficaz a contraposição entre as concepções de “fatos” e “acontecimentos”: estes tomam a forma daqueles quando inseridos em matrizes conceituais. Ao longo de uma pesquisa em arquivos, não encontramos acontecimentos concretos, mas suas marcas que serão transformadas em fatos. Enquanto a historiografia tradicional pretendia fazer a História Geral de um período através de um relato objetivo, suprimindo as discontinuidades, estas tornaram-se, mais recentemente, um dos elementos fundamentais da análise histórica. Como saber sobre aspectos do passado que as fontes nos deixam ignorar, sem nem ao menos sabermos se elas os ignoram? A maneira como os documentos processam informações já é, em si mesma, um fato histórico, de modo que aqueles passam a ser signos de acontecimentos que o historiador reverte em fatos.

A ficção histórica contemporânea se constrói como metaficção historiográfica por problematizar a própria possibilidade do conhecimento histórico. Ao invés de tentar legitimar o mundo ficcional com subterfúgios como a presença de figuras reais do passado, chama-se a atenção para o caráter de construção dessa narrativa. Não há mais lugar para a distinção tradicional entre os pactos firmados por autor e leitor na leitura dos romances históricos e das histórias narrativas: enquanto estas provocariam uma atitude de teste na recepção, os romances negariam ao leitor o direito de questionar a sua veracidade, por esta não ser um critério válido de julgamento para esse tipo de discurso.

Como a leitura se constitui, mais do que de um contrato pacífico, de conflitos, o leitor sempre desafia o pacto que lhe é proposto e, diante de obras como o filme *Gladiator*, deseja discernir o que é verdade e o que é ficção. O *site* de divulgação da fita ilustra bem essa tendência, perguntando já em sua apresentação:

Gladiator, de Ridley Scott, é um grande filme. É também grande História? Entre para aprender a verdadeira história por trás das personagens e fatos retratados no filme *Gladiator*.

O filme *Gladiator* é uma história verdadeira? Sim e não.

Embora seja óbvio que os realizadores do filme tenham feito uma extensa pesquisa histórica, muito de seu enredo é ficção. Esta, entretanto, parece ser inspirada por fatos históricos reais. O filme, talvez, deva ser visto como uma colagem ou uma representação artística da história an-

tiga, em vez de uma reconstrução precisa, cronológica dos fatos. Scott pretende apresentar não apenas uma reconstrução de fatos empíricos, mas sim sua visão da antiga cultura romana.

Seguem-se comparações entre as personagens do filme e as figuras históricas nele representadas, sendo cada uma delas introduzida por perguntas do tipo:

Como *realmente* era o imperador Marco Aurélio? Cômodo *realmente* matou seu pai? Cômodo *realmente* lutou como um gladiador? Cômodo *realmente* morreu na arena? A República foi restaurada após a morte de Cômodo? Como *realmente* era Máximo? O Senador Graco *realmente* existiu? Lucila *realmente* tramou contra seu irmão? (*grifos meus*)

As respostas se dividem entre sim, não, talvez. Às negativas, se contrapõe a versão “verdadeira”. Por exemplo, Cômodo não morreu na arena, mas foi assassinado por um lutador, durante o banho. Após a morte de Cômodo, não houve a restauração da República, até porque Roma não foi fundada como uma República, conforme afirma um senador no filme. Máximo é um personagem fictício, colagem de várias figuras históricas reais. O Senador Graco parece ser baseado em Tibério e Caio Graco. Note-se, portanto, que as fontes históricas são consideradas plenamente confiáveis e possibilitam que se confirmem as informações da ficção, embora as imprecisões destas não sejam criticadas negativamente, já que se devem à visão do autor sobre os fatos históricos, subjetividade aceitável em representações artísticas.

Podemos ler, no entanto, as “inverdades” e “distorções” apresentadas no filme, mais do que como exercícios de “livre criação” de seus realizadores, como “erros” propositais. A falsificação deliberada de certos detalhes históricos conhecidos parece ressaltar, nas metaficcões historiográficas, os possíveis esquecimentos de que também se compõe a história registrada e a potencialidade para as falhas, intencionais ou não.

Dessa forma, o ficcional e o historiográfico não se polarizam, mas interagem, rejeitando as oposições entre autenticidade e inautenticidade, verdade e falsidade. Existem *verdades* no plural, jamais uma só Verdade, e a falsidade pode ser vista como verdades alheias. Contesta-se tanto a transparência da referencialidade histórica, como o próprio sentido da originalidade artística, já que a criação se constrói sobre vestígios da realidade.

Tendo escolhido as arenas como cenário privilegiado do filme, os realizadores o inserem no espaço da simulação, com encenações de encenações, especularmente refletidas. As relações sociais e políticas do Império Romano são ali representadas sob a forma de espetáculo, no qual repercutem as encenações da nossa sociedade. A história contemporânea é a fonte de inspiração para as interrogações sobre o passado. Com a generalização da imagem, deixa de funcionar o princípio da representação sobre o qual, tradicionalmente, fundou-se o pensamento ocidental: as imagens e os conceitos serviam para representar algo que lhes era exterior. Na hiper-realidade em que parece ter-se convertido nossa realidade, a própria noção de real contém no seu interior o que deveria representá-lo.

Os *mass-media* tornam-se a condição de existência dos acontecimentos. Através da transmissão imediata e simultânea, projetam os fatos no cotidiano, sob a forma de espetáculo, conferindo ao presente um sentido “histórico”. O vivido é promovido à história, o que altera a natureza de ambos. O registro do excesso de informação é assegurado pela imprensa, transformando os jornalistas em “historiadores do presente”.

Assim como, nas projeções dos acontecimentos pela mídia, constróem-se várias versões, com seus efeitos de sentido, nas lutas de gladiadores é possível reconstruir certos fatos, dando-lhes novas roupagens. Também no cinema, igualmente espaço de simulação espetacular, esse procedimento é viável. Um índice dessa auto-reflexividade seria a cena do filme de Ridley Scott em que os gladiadores reproduzem na arena a batalha de Cartago, invertendo sua solução, com a vitória dos bárbaros sobre os soldados romanos. Diante do resultado inesperado, Cômodo observa: “Nunca fui bom em História - mas nós não vencemos em Cartago?”

Ana Cláudia Viegas é Professora da PUC-Rio

Nota

★ As principais idéias contidas neste texto foram apresentadas no III Ciclo de Reflexões em Comunicação - *As imagens do século na mídia: inconsciente, tempo, espaço e memória*, promovido pelo Departamento de Comunicação da PUC-Rio, em outubro de 2000.

Referências bibliográficas

- FOUCAULT, Michel. História e descontinuidade. In: SILVA, Maria Beatriz Nizza da, org. *Tèoria da história*. São Paulo, SP: Cultrix, 1976, p. 56-60.
- HUTCHEON, Linda. *Poética do pós-modernismo: história, teoria, ficção*. Trad. Ricardo Cruz. Rio de Janeiro, RJ: Imago, 1991.
- LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Trad. Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro, RJ: Editora 34, 1993.
- NORA, Pierre. O acontecimento e o historiador do presente. In: _____.; LE GOFF, Jacques et alii. *A nova história*. Lisboa: Edições 70, 1984, p. 45-56.
- VEYNE, Paul. Tudo é história, portanto a história não existe. In: SILVA, Maria Beatriz Nizza da, org. *Tèoria da história*. São Paulo, SP: Cultrix, 1976, p. 45-55.

Resumo

A partir do filme *Gladiator*, de Ridley Scott, discute-se a construção das metaficções historiográficas contemporâneas, nas quais presente e passado se reúnem para se pensar a atualidade. No caso dessa película, as encenações da sociedade do espetáculo inspiram o olhar sobre as arenas de lutas do Império Romano. A interação entre ficção e história ressalta a natureza intertextual do passado e problematiza a possibilidade do conhecimento sobre ele.

Palavras-chave

Ficção, história, sociedade do espetáculo, representação, simulação.

Abstract

Based on a Ridley Scott film *The Gladiator* the construction of contemporary historiographical metafiction is discussed. Present and past are put together re-evaluating present times. In the specific case of this film, the performances of a spectacle society lead us to have a closer look at the Roman Empire fighting arenas. The interaction between fiction and history highlights the intertextual nature of the past questioning the possibility of really knowing it.

Key-words

Fiction, history, spectacle society, performance, simulation.