



XVI congresso interno de iniciação científica

Ginásio Multidisciplinar da Unicamp
24 a 25 de setembro de 2008



H0736

A ARENA DA ILUSÃO - A REPRESENTAÇÃO DO GLADIADOR DENTRO DA LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA - SPARTACUS (STANLEY KUBRICK, 1960) E GLADIADOR (RIDLEY SCOTT, 2000)

Marcela Regina Formico (Bolsista PIBIC/CNPq) e Profa. Dra. Cristina Meneguello (Orientadora), Instituto de Filosofia e Ciências Humanas - IFCH, UNICAMP

A presente pesquisa estuda a representação da figura do gladiador dentro da linguagem cinematográfica a partir de uma análise comparativa entre dois filmes, *Spartacus* (Stanley Kubrick, 1960) e *Gladiator* (Ridley Scott, 2000). O estudo se baseia na relação entre cinema e história proposta por Marc Ferro, segundo a qual o filme ultrapassa o seu caráter de obra de arte para ser um produto das relações sócio-históricas, e alia-se ao trabalho de Edgar Morin sobre as 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 e conjuntamente com pesquisas sobre o contexto de produção dos filmes mencionados, foram identificadas diversas leituras contemporâneas na construção de uma imagem da Antigüidade, que resultam na elaboração de um “gladiador cinematográfico”, dentre as quais podem ser citadas: em *Spartacus* – censura realizada pelo Studio; construção da imagem de um herói populista pelo ator Kirk Douglas; referência ao McCarthismo; Spartacus como mártir comparável a Cristo com sua crucificação; a exaltação da luta por liberdade, em discursos retomados em diferentes contextos por Kennedy e Martin Luther King. Já em *Gladiator*, encontramos a exaltação de valores familiares; a luta por democracia; e o herói como “astro esportivo” (pela utilização de câmeras semelhantes às das transmissões televisivas de jogos ou na fascinação do menino Lucio pelo gladiador).

História e cinema - Cultura visual - Contemporaneidade/Antigüidade