

## A RECEPÇÃO DA ANTIGUIDADE CLÁSSICA NA CONTEMPORANEIDADE

Ingrid Cristini Kroich Frandji<sup>1</sup>

### Resumo

Nas últimas décadas, os estudos sobre a Antiguidade Clássica passaram a abranger também o impacto das civilizações antigas na formação de identidades nacionais, suas utilizações e retomadas a partir de aspectos políticos e artísticos, ligados aos produtos culturais próprios dos séculos XX e XXI. Compreendendo a relevância do mundo antigo e suas diferentes apropriações e releituras nos últimos três séculos, o presente artigo discorre sobre os resultados obtidos no âmbito do projeto A Recepção da Antiguidade Clássica na Contemporaneidade (2000-2020), desenvolvido na UNESPAR – Campus Paranaguá entre 2022 e 2023. São apresentados os dados quantitativos de cinco eixos de pesquisa (filmes, álbuns musicais, histórias em quadrinhos, séries e jogos). A partir destes dados, algumas considerações parciais são apresentadas, em especial sobre a relação entre os estudos da recepção e ensino de História.

### Palavras-chave

Estudos da Recepção; Ensino de História.

---

<sup>1</sup> Professora Doutora – Universidade Estadual do Paraná, Paranaguá, Brasil. E-mail: [ingrid.frandji@gmail.com](mailto:ingrid.frandji@gmail.com).

## **Abstract**

Recently, studies about Classical Antiquity started to analyze the impact of ancient civilizations on national identities and cultural products. With this in mind, this article discusses the results obtained on the research project *The Reception of Classical Antiquity in Contemporaneity (2000-2020)*, developed at UNESPAR – Campus Paranaguá between 2022 and 2023. Quantitative data from five research axes (films, music albums, comic books, series and games) are presented. Based on these data, some partial considerations are highlighted, especially on the relationship between reception studies and History teaching.

## **Keywords**

Reception studies; History teaching.

## **Antigos e (sempre) modernos**

Em setembro de 2023, uma corrente virtual tornou-se popular nas redes sociais. Nela, mulheres perguntavam aos homens presentes em suas vidas (principalmente maridos, namorados, irmãos e pais): *com que frequência você pensa no Império Romano?* As respostas viralizaram em aplicativos como TikTok e X (antigo Twitter) – muitos homens, sem aparente relação profissional com a Antiguidade Clássica, afirmaram pensar semanalmente ou diariamente no Império Romano. Seria esta apenas uma corrente inocente, ou é possível perceber algo mais profundo no grande interesse masculino pelo Império Romano?

Não apenas o Império Romano, mas toda a Antiguidade Clássica configura-se como um objeto de desejo de diferentes temporalidades. Apesar de seu afastamento temporal, é um período histórico constantemente retomado com diferentes objetivos e a partir de diferentes leituras. Na Alemanha nazista, a herança cultural grega foi retomada enquanto base do Terceiro Reich, entendido como a “continuidade” da tocha civilizacional iniciada na Grécia Antiga. De maneira semelhante, o fascismo italiano via no Império Romano sua origem, defendendo um legado específico – a força da família enquanto instituição patriarcal e o *fascio* enquanto unidade simbólica. (Silva, 2007)

Os exemplos acima, de caráter institucionalizado e localizados temporalmente na primeira metade do século XX, não são as únicas formas de apropriação da Antiguidade Clássica. Segundo Zuckerberg, nas últimas décadas emergiram diferentes discursos sobre os ideais *estoicos* para a construção de uma “nova masculinidade” contemporânea, centrada em ideais de autoajuda, ao mesmo tempo em que diferentes textos antigos – em especial de autores como Juvenal e Ovídio – são retomados enquanto modelos comportamentais pautados em verdades absolutas. Nesse sentido, há uma masculinidade agressiva, que diminui as mulheres e entende esta prática enquanto algo comum da humanidade, afinal, foi produzido pelos *grandes homens romanos*. (Zuckerberg, 2018)

Ainda que muitas vezes os textos antigos sejam retomados em sua integralidade, e interpretados a partir de uma lógica frequentemente anacrônica, parte da relevância do mundo antigo reside também em suas apropriações posteriores por parte da indústria cultural. Podemos nos perguntar: sem filmes como *Gladiador* (2000), tantos homens afirmariam pensar no Império Romano? Partindo deste apontamento, podemos compreender o interesse na Antiguidade Clássica enquanto elemento

mediado, também, por diferentes produtos culturais e leituras contemporâneas deste período histórico.

Diferentes interpretações ocorrem destas leituras contemporâneas da Antiguidade Clássica. Em *A Canção de Aquiles*, livro do gênero jovem adulto escrito pela classicista Madeline Miller, a narrativa da Ilíada é recontada por Pátroclio, enfatizando o relacionamento amoroso deste com Aquiles. A ênfase no romance dos dois personagens pode ser compreendida como uma forma de popularizar a discussão acadêmica sobre a homoafetividade de Aquiles, desconstruindo visões hegemônicas de uma masculinidade extremamente heteronormativa. (Laguna-Mariscal, Sanz-Morales, 2003). Por outro lado, em filmes como o já citado *Gladiador* (2000) e *Troia* (2004), o que é exaltado são visões de uma masculinidade hegemônica supostamente presente na cultura antiga, cuja utilidade deve ser emulada na contemporaneidade para retomar certa “grandiosidade cultural”. Entretanto, estudiosos da Antiguidade Clássica compreendem que nem mesmo os relatos antigos sobre o que tornava um homem virtuoso podem ser entendidos fora de seu contexto de produção e de interesses específicos. Não é possível, assim, entender os produtos culturais contemporâneos como reflexos do que efetivamente ocorreu na Antiguidade Clássica – são formações discursivas carregadas do momento de produção em seu olhar.

Com a perspectiva de que as mídias produzem, também, sentidos históricos, a seguinte pergunta serviu de base para compreender os diferentes discursos construídos sobre a Antiguidade Clássica: de que maneira o conhecimento sobre o passado greco-romano é instrumentalizado por diferentes mídias? A partir deste questionamento, é possível reconhecer a importância dos diferentes produtos culturais na produção de sentidos sobre o passado - em especial sobre a Antiguidade Clássica -, e como estes influenciam não apenas o que se entende como passado, mas também a formação de uma percepção de si na atualidade. Isso fica ainda mais evidente quando pensamos no currículo escolar - alunos do sexto ano (entre 10 a 12 anos) terão o conteúdo de História Antiga, mas muitas vezes já tiveram algum contato com as culturas antigas a partir de outras mídias, como jogos, animações e histórias em quadrinhos. Antes mesmo do contato científico, realizado pelo professor e do conhecimento escolar, mediado por uma lógica de conhecimento própria, os discentes já têm contato com narrativas sobre este passado antigo, mediado de diferentes maneiras pelos produtos culturais.

Nesse sentido, foi desenvolvido na UNESPAR - Campus de Paranaguá, entre 2022 e 2023 o projeto de pesquisa *A Recepção da Antiguidade na Contemporaneidade*, posteriormente redefinido com um recorte temporal entre 2000 e 2020, com o intuito de analisar de forma quantitativa apenas as produções midiáticas baseadas na Antiguidade greco-romana. Neste artigo serão apresentados os resultados encontrados e discutidos no Simpósio Temático Antiguidade e Modernidade: Usos do Passado, ocorrido no XXXII Simpósio Nacional de História da Associação Nacional de História, em julho de 2023 na cidade de São Luís - Maranhão. Os dados encontrados serão apresentados, com uma breve discussão sobre as possibilidades futuras de pesquisa e a relação com ensino de História.

## **Apresentação dos dados**

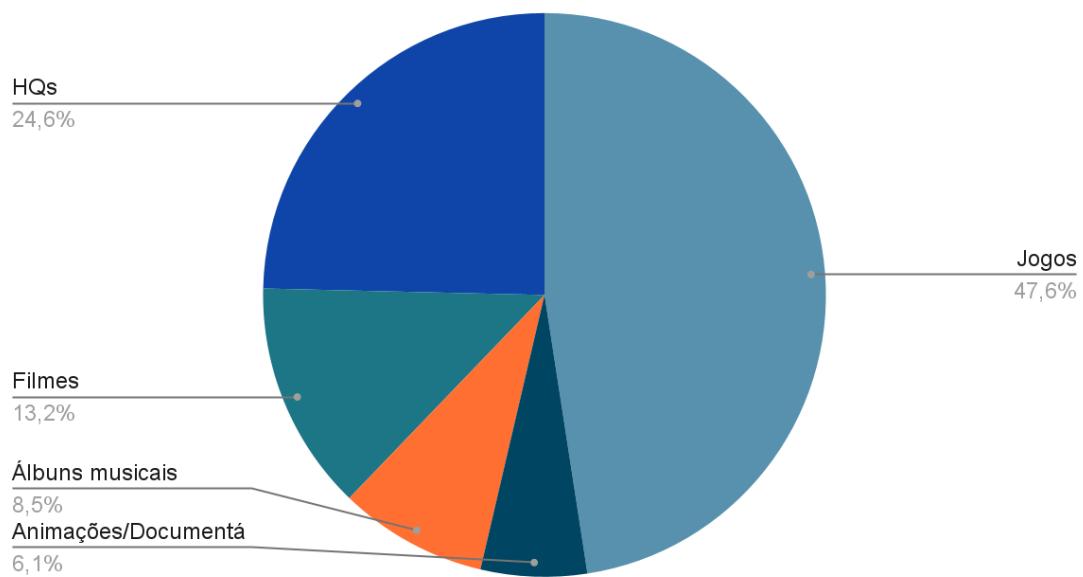
Os estudos da recepção, enquanto campo de pesquisa, constituem um espaço de discussões relevante na contemporaneidade, em especial por enfatizar a relação contínua entre passado e presente. Um dos objetivos do projeto de pesquisa era compreender como a recepção da Antiguidade opera uma múltipla significação do passado na contemporaneidade, produzindo diferentes sentidos sobre o mundo greco-romano. Para tal foi necessário, em um primeiro momento, analisar de maneira quantitativa estes usos no recorte temporal apresentado (2000-2020). Nos estudos da recepção, comumente são realizadas pesquisas de caráter qualitativo, ou seja, com ênfase nas peculiaridades de cada material produzido. Entretanto, compreendemos que, para o propósito da pesquisa, a análise de caráter quantitativo pode elucidar sobre a dimensão das produções midiáticas sobre o mundo greco-romano, auxiliando em uma compreensão mais ampla do alcance destas mídias e de suas diferentes recepções.

Para a coleta de dados, foram utilizados cinco eixos distintos de pesquisa, a saber: filmes, álbuns musicais, histórias em quadrinhos, jogos e séries. A metodologia principal para a coleta de dados foi o *data scraping*, ou seja, a coleta automatizada de dados a partir de bancos de dados online. Em vez de copiar manualmente os dados encontrados online, o que demanda bastante tempo e disposição, o *data scraping* permite ao usuário a extração automatizada de dados para um banco de dados ou planilha (método utilizado nesta pesquisa). (Sirisuriya, 2015) Nesse sentido, os dados extraídos deveriam obedecer ao recorte temporal proposto (2000-2020),

bem como à temática da pesquisa, reforçada a partir de diferentes terminologias em inglês.<sup>2</sup>

Com os dados mais facilmente visualizáveis, foi possível observar a relevância das diferentes apropriações culturais do mundo greco-romano na contemporaneidade, perfazendo diferentes leituras sobre este período.

## Produções



**Figura 01:** Gráfico sobre as produções midiáticas sobre a Antiguidade greco-romana entre os anos 2000 a 2020.<sup>3</sup>

Das 410 entradas encontradas, 195 destas são jogos que atendem ao escopo da pesquisa. Em termos gerais, é possível pensar em dois grandes tipos de narrativa dentro dos jogos: a primeira é a construção de Impérios, ou seja, nela, o jogador deve utilizar-se de diferentes meios para que consiga exercer domínio sobre uma área, ou ainda, sobre outros jogadores. É um tipo de jogo pautado principalmente na estratégia de utilização de recursos, e tem como objetivo final o alcance da maior área possível.

<sup>2</sup> Termos utilizados para a pesquisa de *data scraping*: *Ancient Greece*, *Ancient Greek*, *Ancient Rome*, *Roman Empire*, *Greek Mythology*, *Roman Mythology*, *Classical Antiquity*, *Classical Greece*, *Rome*. Após a extração, os dados foram analisados individualmente para a exclusão de qualquer entrada que não estivesse no escopo estabelecido.

<sup>3</sup> Gráfico produzido pela autora a partir dos dados encontrados no primeiro semestre de 2023. Entendemos que estes dados não representam a totalidade de entradas sobre o tema, mas sim o recorte proposto e a análise de determinadas plataformas.

Exemplos deste tipo de jogos incluem *Acropolis: The Archaic Age* (2018), *Imperator: Rome* (2019) e *Field of Glory: Empires* (2019).

A outra categoria principal é conhecida como “modo herói”, ou seja, nela, o jogador atua enquanto um protagonista dentro da narrativa do jogo, conquistando objetivos específicos para o desenvolvimento da história. Os personagens podem ser reais ou fictícios, fomentando diferentes expectativas em relação ao jogo e à narrativa. Como exemplo deste tipo de jogo, podemos citar *God of War* (2005), *Ryse: Son of Rome* (2013) e *Hades* (2020). (Lowe, 2012)

Entre as 25 entradas sobre séries, animações e documentários, cerca de 30% são animações seriadas. Estas enfocam principalmente a mitologia antiga (em especial o mundo grego), enquanto documentários tratam de aspectos políticos do Império Romano. A diferenciação entre as animações e o documentário constitui-se enquanto elemento importante para analisar as diferentes relações com a produção de narrativas sobre o passado.

O documentário foi compreendido, durante muito tempo, enquanto uma forma narrativa de acesso à verdade, diferentemente do filme cinematográfico, produzido com base na ficção. Entretanto, desde a década de 1970, o documentário vem sendo analisado enquanto um produto cultural de seu tempo - tal qual o filme ficcional. Nesse sentido, não há acesso direto à “experiência da verdade” sobre o passado simplesmente por estar em forma de documentário. (Kornis, 1992) Ainda assim, há um imaginário popular que coloca o documentário em uma posição de grande (senão total) verossimilhança ao tratar do passado.

Nesse sentido, podemos analisar o movimento da utilização deste tipo de mídia para tratar de questões políticas sobre a Antiguidade Clássica (e, em especial, sobre o Império Romano, maior parte das entradas encontradas nesta pesquisa) como uma forma de legitimar a relevância deste período histórico. Ao mesmo tempo, sua retomada pode ser indicativa de questões políticas contemporâneas, ou seja, atuando como *exempla* ou como alteridade, a política do Império Romano opera um sentido próprio em suas diferentes formas de retomada.

Os álbuns musicais, de caráter conceitual, foram produzidos em cerca de 90% por bandas de Metal e seus subgêneros. Os maiores temas que remontam o mundo antigo são o anti-cristianismo - ou um mundo anterior a este - e a violência da Antiguidade. Utilizamos a ideia do álbum conceitual - ou seja, de um álbum que segue uma temática específica - para delimitar o recorte. Este tipo de obra é mais comum no Rock e seus

subgêneros, visto que procura legitimar um papel de maior cultura. (Walterberg, 2013). Compreendemos que o uso da Antiguidade Clássica por bandas de Heavy Metal remete, por um lado, a apropriação de características caras ao próprio estilo musical, já citadas anteriormente. Por outro lado, a leitura realizada por estas bandas advém, muitas das vezes, de estereótipos perpetrados por outras mídias - em especial o cinema.

Os filmes foram os produtos culturais com maior alcance popular e, nesse sentido, podem ser considerados produtores de uma percepção sobre a Antiguidade Clássica constantemente retomada por sua visualidade. Alguns destes filmes, como *Gladiador* (2000), *Troia* (2004) e *300* (2006), formam visualidades sobre os significados especialmente da masculinidade no passado greco-romano: honra, tradição, violência e belicosidade, como alguns exemplos. As escolhas na produção destes filmes - muitas das quais contradizem ou ignoram aspectos relevantes de fontes históricas e discussões historiográficas - formam uma percepção sobre o passado antigo e estão, a partir da análise dos estudos da recepção, produzindo novos significados sobre este, ao mesmo tempo em que incluem questões e significados contemporâneos.

A última categoria utilizada na seleção foram as histórias em quadrinhos. Cerca de 70% das entradas foram produzidas no Norte Global, com ênfase na Bélgica (país tradicionalmente ligado à produção deste tipo de mídia). As produções deste tipo, em especial europeias, procuram uma maneira lúdica de retomar aspectos históricos, muitas vezes reforçando um ideal de herança cultural (da Antiguidade Clássica ao mundo europeu contemporâneo).

### **Considerações parciais**

O primeiro contato da maioria dos discentes em idade escolar com a Antiguidade não ocorre na escola. Diferentes produções midiáticas descrevem, em distintos níveis de verossimilhança, aspectos do mundo antigo e, nesse sentido, são também produtores de uma percepção sobre este passado. É possível perceber o interesse pelo tema como algo recorrente, capturando a atenção dos discentes de diferentes idades mas, apesar desta recorrência, em grande parte o ensino de História Antiga, no Brasil, configura-se como um campo de disputas. A primeira versão da Base Nacional Comum Curricular, divulgada em 2015, excluía os conteúdos de História Antiga e Medieval, relegando estes a uma História dita eurocêntrica e supostamente desconectada da realidade brasileira.

Ainda que as versões posteriores e a versão final, utilizada atualmente no Brasil, incluam os conteúdos, ocorre a manutenção de uma perspectiva linear da História, em que a Antiguidade e o Medievo são apresentados ao longo do sexto ano, ou seja, na faixa etária dos 10 aos 12 anos. (Santos, 2019) Com o Novo Ensino Médio, por sua vez, o conteúdo pode não mais ser visto durante a trajetória escolar – o modelo atual mescla a disciplina de História em uma grande área chamada Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, a ser escolhida a partir da demanda dos alunos e da disponibilidade dos centros educacionais que a ofertarem.

Logo, é possível observar que, ao mesmo tempo em que a História Antiga é relegada, ao menos nos currículos, a um papel inferiorizado no ensino escolar, crescem as produções midiáticas sobre o tema. Não cabe aqui discutir o quanto de “verdade histórica” estas mídias produzem, mas sim analisar os diferentes sentidos sobre a Antiguidade criados a partir destas produções. Dentro dos estudos sobre a Antiguidade, em especial, os estudos da recepção ocupam-se com as discussões sobre leituras, apropriações, usos e configurações do passado antigo em diferentes temporalidades, ressaltando quais aspectos são retomados e quais significados são atribuídos. Em uma cultura histórica que fomenta diferentes leituras sobre o passado antigo, é de fundamental importância compreender quais visões sobre a Antiguidade são geradas e de que maneira estas podem contribuir na construção da criticidade dos discentes.

Partindo desta perspectiva, entendemos a relevância de mapear as produções culturais que influenciam, em diferentes níveis, a apreensão do significado da Antiguidade Clássica. O objetivo não é reduzir os produtos culturais a seu nível de “verdade histórica”, mas sim pensar as diferentes narrativas produzidas por estes e como estes discursos impactam os sujeitos, em especial os que estão em idade escolar.

Para além dos dados aqui apresentados, o projeto será continuado até a metade de 2024, com algumas modificações. O primeiro objetivo é a criação de um banco de dados em português com informações gerais sobre os dados coletados. Este banco de dados, de consulta pública e gratuita, será disponibilizado em página específica com os dados principais de cada obra (ano de produção, idioma principal, produtores, etc) e um breve resumo do conteúdo. Novamente, o objetivo não é reforçar a verossimilhança destas obras com o passado, mas sim publicizar alguns dados básicos, que podem auxiliar em uma compreensão mais ampla dos sentidos destas obras e dos tipos de narrativas produzidas sobre a Antiguidade Clássica. Se os estudos da recepção podem ser compreendidos enquanto “a maneira

que o material grego e romano foi transmitido, traduzido, fragmentado, interpretado, reescrito, repensado.” (Hardwick; Stray, 2011), é relevante analisar como diferentes percepções sobre este passado são construídas e como influenciam o próprio sentido da História.

## Agradecimentos

Aos professores Glaydson José da Silva e Renata Senna Garraffoni pela organização do Simpósio Antigos e Modernos; aos colegas presentes no simpósio pelas profícias discussões; ao apoio institucional da UNESPAR - Campus Paranaguá. A responsabilidade das ideias é da autora.

## Referências Bibliográficas

- HARDWICK, Lorna; STRAY, Christopher (Ed.). *A companion to classical receptions*. John Wiley & Sons, 2011.
- KORNIS, Mônica Almeida. História e Cinema: um debate metodológico. *Revista estudos históricos*, v. 5, n. 10, 1992, p. 237-250.
- LAGUNA-MARISCAL, Gabriel; SANZ-MORALES, Manuel. Was the Relationship between Achilles and Patroclus According to Chariton of Aphrodisias. *The Classical Quarterly*, v. 53, n 1, 2003, p. 292-295.
- LOWE, Dunstan. Always Already Ancient: Ruins in the Virtual World. In: THORSEN, T.S. (ed.). *Greek and Roman Games in the Computer Age*. Trondheim: Akademika Publishing, 2012, p. 53-90.
- SANTOS, Dominique V. C. O ensino de História Antiga no Brasil e o debate da BNCC. *Outros Tempos: Pesquisa em Foco-História*, v. 16, n. 28, 2019, p. 128-145.
- SILVA, Glaydson José. *História Antiga e usos do passado*. São Paulo: Annablume, 2007.
- SIRISURIYA, De S. et al. *A comparative study on web scraping*. 2015.
- WALTENBERG, Lucas. Perspectivas para pensar o álbum conceitual no cenário musical contemporâneo. In: VI CONGRESSO DE ESTUDANTES DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO, 6, 2013. Rio de Janeiro. Anais. Rio de Janeiro: UERJ, 2013.
- Heródoto*, Unifesp, Guarulhos, v. 8, n. 1, 2023. p. 165-175.  
DOI: 10.34024/herodoto.2023.v8.20017

ZUCKERBERG, Donna. *Not all dead white men: Classics and misogyny in the digital age*. Harvard University Press, 2018.