

## Imagem e Antiguidade na Península Ibérica: moedas, quadrinhos e usos do passado

Cláudio Umpierre Carlan<sup>1</sup>

UNIFAL-MG

Arthur Simonaio<sup>2</sup>

Mestrando / PPGHI / UNIFAL-MG

**Resumo:** Nesse artigo, tentamos mostrar que é possível estudar e trabalhar com História Antiga no Brasil, utilizando a moeda e os quadrinhos como documento. Os alunos podem visualizar séculos e séculos de História, comparando com atualidade, pois muitos dessa simbologia ainda esta presente na nossa sociedade.

**Palavras-chaves:** Império – Roma – Iconografia – Moedas

**Abstract:** In this article, we try to show that it is possible to study and work with ancient history in Brazil, using the coins and comics as a document. Students can view centuries and centuries of history, compared today, for many this symbolism still present in our society.

**Keywords:** Empire - Rome - Iconography – Coins

### Introdução

Muitas vezes nos esquecemos da grande influência dessas civilizações na nossa sociedade contemporânea. Muitos costumes, cuja origem nem mais lembramos, estão ligados diretamente a esses povos. A língua (latim), as leis (Direito Romano), nas artes, nos ditados populares (gosto não se discute / tradução do provérbio latino *de gustibus non est disputandum*), o noivo que carrega a noiva nos braços (alusão ao rapto das Sabinas por Rômulo).

Existe no Brasil um grande número de documentos que retratam a Antiguidade, principalmente a Greco-Romana. Não apenas fontes escritas, mas também ligadas a cultura material como estudo arqueológico de edifícios, estátuas, cerâmicas, pinturas, moedas entre outras categorias de artefatos (FUNARI: 2003, 96).

O homem contemporâneo dificilmente pode ligar a imagem a um meio de comunicação entre povos distantes, de diferentes idiomas, costumes e tradições. Elas não apenas

---

<sup>1</sup> Professor Adjunto 4 de História Antiga e do Programa de Pós Graduação em História Ibérica da (Universidade Federal de Alfenas) UNIFAL-MG;

<sup>2</sup> Mestrando do PPGHI – UNIFAL-MG

representavam e apresentavam uma civilização, também legitimavam uma ideologia. Nesse sentido, a sociedade e política moderna, procurou justificar sua História, através da Antiguidade. Buscavam em um passado glorioso e remoto, através dos seus escritos, sua simbologia, uma identificação como presente. Uma herança viva e presente.

As cunhagens monetárias tiveram no Mundo Antigo essa função específica, propagar um Império, determinado povo, evento ligado à orla do poder central. A moeda, transmite uma mensagem, através do metal nobre ou não em que era cunhada, pelo tipo e pela legenda. O primeiro informava-o a riqueza de um reino e os outros dois elementos diziam-lhes algo sobre a arte, ou seja, o maior ou menor aperfeiçoamento técnico usado no fabrico do numerário circulante, sobre o poder emissor e, sobretudo, sobre a ideologia político-religiosa que lhe dava o corpo.

O mesmo podemos dizer dos quadrinhos modernos. Nas décadas de 1950 e 1960, voltadas contra Imperialismo Soviético, cada vez mais assustador enraizado nas grandes metrópoles do planeta, os *comics* Norte Americanos foram braço forte do capitalismo. Buscaram um passado heroico para transmitir uma ideia, algumas através da comédia e ironia, presentes até hoje nos quadrinhos franceses. É dentro desses aspectos que pretendemos analisar documentação imagética.

### **Península Ibérica: cultura, política e propaganda**

Durante os séculos III, IV e V, o mundo romano sofreu uma série de reformas administrativas, políticas, sociais, militares, econômicas e religiosas, numa tentativa de salvaguardar e modernizar o império. Essas mudanças estão presentes nas cunhagens monetárias do período, numa clara política de propaganda e legitimação, de uma elite que circula na orla do poder imperial.

Na Península Ibérica tais transformações foram mais significativas. Além de uma das principais províncias do império, responsável pelo abastecimento de vinho e azeite, possuía um caráter fundamental no exército romano: confecção de armamentos, nas minas de *Toletum* (Toledo / Espanha).

Mesmo com a invasão visigoda, as características romanas nas cunhagens monetárias foram mantidas. Os símbolos numismáticos utilizados em Roma, são restaurados pelos visigodos, representando seu poder e autonomia (HUFFOSTOT, 2004: P. 78). As cunhagens de Honório e Arcádio, por exemplo, continuaram sendo realizada até depois de sua morte, segundo Huffostot, até o ano de 456.

Outros chefes visigodos utilizam em suas peças, os nomes de Honório, Valentiniano, e seus sucessores. Realizando uma espécie de paralelo entre as duas ideologias. Como se, na

Península Ibérica, os visigodos eram os verdadeiros sucessores do Império Romano do Ocidente, seus legítimos herdeiros.



Foto Cláudio Umpierre Carlan, agosto de 2006. Coleção Numismática do Museu Histórico Nacional, Rio de Janeiro.

*Solidus Constantianus*, moeda de ouro, cunhada pelo Imperador Arcádio, representado no anverso com diadema e roupa imperial. No reverso ou coroa, Arcádio de uniforme militar, lábaro na mão direita, com o ✠ na ponta do lábaro, sendo coroado pela Vitória (mulher alada). O imperador está pisoteando um inimigo caído ao solo. Essa moeda foi cunhada em Milão, no início do século V. Criado por ordem de Constantino I, em substituição ao *aureus*, manteve-se como meio circulante até início do século XI. Na Península Ibérica era usada principalmente para comércio internacional.

Nessa representação, a simbologia pagã (Vitória), está ligada ao símbolo cristão ✠, conhecido como “sinal de Constantino”, presente na Bandeira do Vaticano, em diversas Igrejas Pentecostais.

Dentro desse ponto de vista temos que ter cuidado para não cometermos o que Bourdieu chama de “etnocentrismo inverso”, ou seja, atribuir a todas as sociedades, mesmo as consideradas mais “primitivas”, formas de capital cultural que só podem constituir-se a um nível determinado do desenvolvimento da divisão do trabalho (BOURDIEU. DARBEL: 2003, 41). Devemos pensar a moeda na Antiguidade, com uma função específica dentro daquela realidade. Função política, social, administrativa, militar, religiosa e econômica. Não podemos nos restringir apenas a economia. Até hoje, principalmente na Europa e Estados Unidos, a moeda ainda mantém o caráter propagandista.

Como exemplo, citamos a moeda de 100 pesetas de prata, cunhadas por Franco em 1966, com os brasões dos antigos reinos ibéricos no reverso. No anverso o busto de Franco com a inscrição FRANCISCO FRANCO CAUDILLO DE ESPAÑA POR LA GRACIA DE DIOS. \* 1966.



**Foto e Acervo: Cláudio Umpierre Carlan, abril de 2011.**

Franco cunhou vários exemplares dessa moeda, para comemorar os 30 anos da vitória na Guerra Civil Espanhola. O ditador usou mesmo discurso dos reis sumerianos, da antiga Mesopotâmia, ou absolutistas do século XVI, governa por escolha divina.

No reverso, união da Espanha e, hoje, comunidades autônomas, mesmo símbolo da camiseta da seleção espanhola de futebol. Esses símbolos monetários teriam um papel de passar uma mensagem aos governados, uma espécie de propaganda política / imperial. Florenzano afirma que toda essa riqueza iconográfica, aliada a um trabalho de precisão milimétrico teria outro objetivo além de uma simples troca comercial (FLORENZANO: 2001, 59).

### **História antiga e quadrinhos**

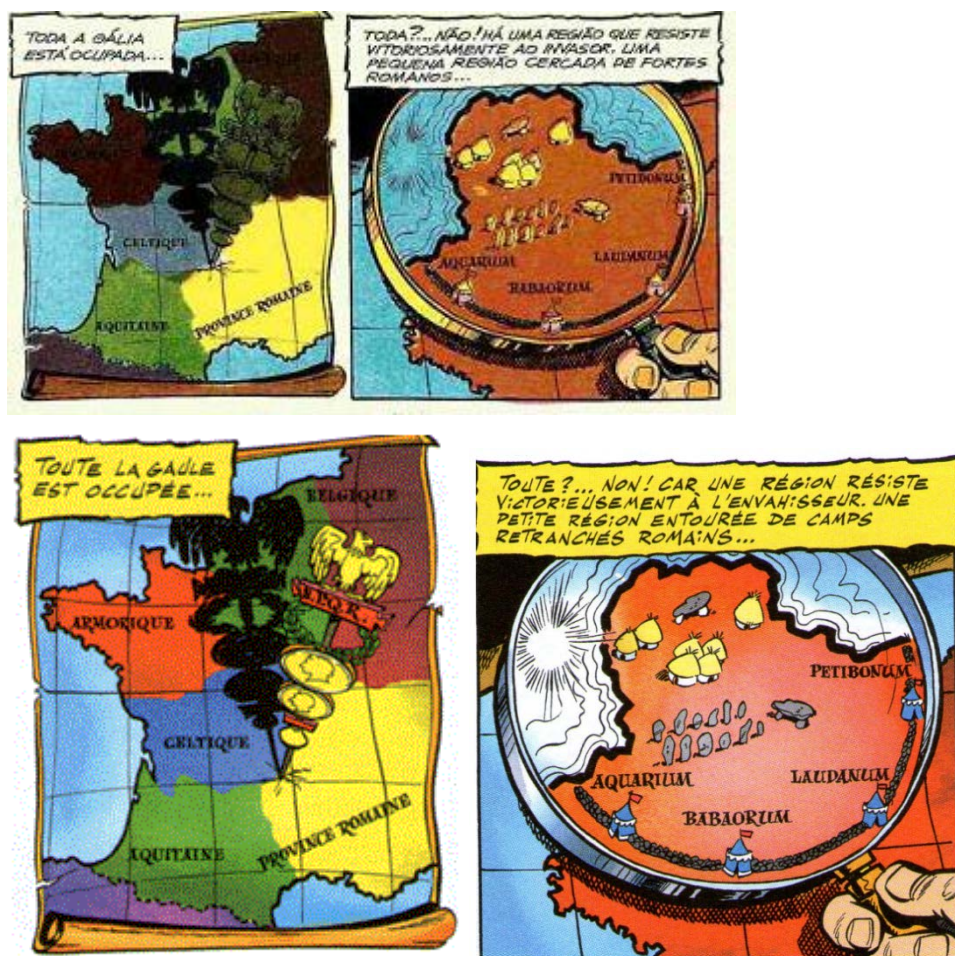
Nos últimos anos os estudos sobre história antiga têm ganhado novos rumos e um deles é o estudo de como as fontes antigas estão sendo representadas na modernidade/ contemporaneidade. Partindo desta linha chamada “Usos do passado” pretendo analisar como as fontes antigas estão representadas nos quadrinhos de Asterix e Obelix. A construção de sua imagem não atinge somente a historiografia mas também outras formas de registro como as revistas em quadrinhos. Criada por Albert Uderzo e René Goscinny *Asterix* surge na década de 1960 como um personagem gaulês com a missão de impedir sua tribo de uma dominação romana. Importante notar que o personagem faz dos romanos meros “bobões”. Sempre com medo dos gauleses as batalhas nunca eram ganhas, César em alguns volumes se torna motivo de piada, fazendo uma reapropriação dos gauleses descritos pelo general romano mas apropriada nas histórias em quadrinhos em que o público alvo são as crianças. A identidade francesa comumente será lembrada nas escolas, o ambiente perfeito para a monumentalização do herói Vercingetórix. Essa memória da nação visa uma espécie de controle do passado (e, conseqüentemente, do presente) (SILVA, 2007:57). Desde o século XVIII particularmente a figura de Vercingetórix é constantemente retomada pelos franceses com o intuito de mobilização em prol de alguma causa, seja ela na Revolução Francesa, Segunda Guerra mundial ou em outros momentos. No século XIX, por exemplo, a história na França se encontrará relacionada a práticas muito marcadas pela ideia de Estado - Nação, com suas construções e memórias convenientes (SILVA, 2007:57), às quais se ligarão a história da Gália



e dos gauleses. No século XIX, a figura do herói Vercingetórix influenciou as artes. Royer, em seu quadro *Vercingetórix jette ses armes aux pieds de Jules César*, mostra como o líder derrotado se tornou um herói pelo fato de se mostrar “vitorioso” na derrota. Um dos exemplos de que no século XX o mito nacional de Vercingetórix e dos gauleses ainda é um grande fator mobilizador está no sucesso que conhece, ainda hoje, “*Asterix e Obelix*”. A coleção de Uderzo e Goscinny irá monumentalizar os gauleses e fazer dos romanos os verdadeiros “derrotados”. A memória nos permite abrir caminhos para um passado longínquo, para tentar entendê-lo para o presente, sendo a questão identitária o seu grande vetor. Norberto Luiz Guarinello, “*A memória é uma reflexão sobre o passado, um debruçar-se sobre esses vestígios presentes para selecioná-los, agregá-los, condensá-los, destrinchando a espessura temporal do agora, para dar sentido, não tanto ao passado, como o próprio presente*” (GUARINELLO, 1993: 187-188).

### Usos do passado nos quadrinhos

A página inicial dos quadrinhos visa conduzir o leitor a entrar no mundo da ficção, colocando-o no cenário da época. A caixa de texto esconde a península Ibérica, assim como, também, as regiões da Suíça e da Alemanha não estão representadas. A França é a Gália e a Gália é a França (ROUVIÈRE, 2008:36)



A águia ao centro representa o Império Romano, levando o leitor diretamente à narração da história. Lutécia está representada no mapa como a capital da Gália, trata-se de uma reconstrução fictícia. Nos quadrinhos, a letra U é trocada pela letra V; trata-se de um anacronismo, para levar o leitor ao mundo da ficção. As tribos romanas representadas no mapa também levam o leitor ao mundo da fantasia. O mapa da Gália traz uma conotação cômica da história (ROUVIÉRE, 2008:27-29). Nos quadrinhos da turma da Mônica não foi diferente, como se pôde ver.

Nota-se que nas revistas de Asterix e Obelix os autores são anacrônicos, pois ao mesmo tempo em que ele leva o leitor à antiguidade, Uderzo e Goscinny trazem os problemas do século XX para o mundo dos quadrinhos de forma bem irônica. As histórias fictícias das aventuras Asterix e Obelix se misturam com fatos reais, levando ao leitor a imaginar o acontecido de uma forma irônica (ROUVIÉRE, 2008).

A Antiguidade teve um papel muito importante dentro da construção de conceitos de identidade, particularmente aquele de identidade nacional, e, também, da idéia de herança cultural (HINGLEY, 2002). Grécia e Roma são, ordinariamente, as civilizações antigas cujos padrões são mais comumente reivindicados (BERNAL: 2003 DROIT: 1991, DUBUISSON: 2001 VIDAL-NAQUET: 2002). Os gregos pelos conceitos mais democráticos, de cidadão, igualdade e leis, já os romanos pela política. Esses conceitos vão ser retificados pelo homem moderno, como forma de estabelecer compreensões de questões que lhe são contemporâneas, como na revolução francesa (TRABULSI: 1998). Assim, a história atendeu à finalidade de legitimar o presente, mostrando como as noções de conceitos antigos, na modernidade, haviam sido herdadas do passado (RAGO & FUNARI:2008).

### **Considerações Finais**

As moedas configuravam significados e mensagens do emissor (imperador, membros de sua família ou pessoas que circulavam próximas ao poder) para seus governados. Continham símbolos que deveriam ser entendidos ou decifrados pelo receptor. Como os símbolos urbanos, que representavam a cidade ou algum habitante importante, ou as insígnias dos imperadores romanos que vão reaparecer no Sacro Império Romano – Germânico, durante o governo de Frederico II (1194 – 1250).

Essas cunhagens transmitiam uma mensagem simbólica para toda a sociedade, representando e indicando os rumos políticos, religiosos, econômicos que deveriam seguir.

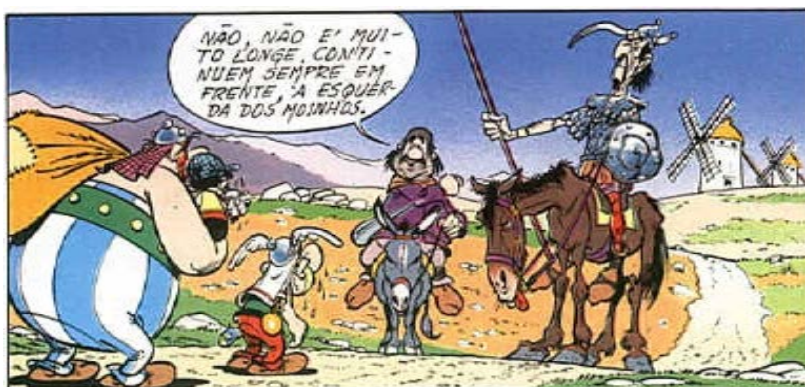
Os quadrinhos modernos seguiram padrões distintos, mas igualmente importante. A construção das imagens de gauleses e romanos não atinge somente a historiografia mas também outras formas de registro como as revistas em quadrinhos. Criada por Albert Uderzo e René Goscinny *Asterix* surge na década de 1960 como um personagem gaulês com a missão

de impedir sua tribo de uma dominação romana. Importante notar que o personagem faz dos romanos meros “bobões”. Sempre com medo dos gauleses as batalhas nunca eram ganhas, César em alguns volumes se torna motivo de piada, fazendo uma reapropriação dos gauleses descritos pelo general romano, mas apropriada nas histórias em quadrinhos em que o público alvo são as crianças.

A identidade francesa comumente será lembrada nas escolas, o ambiente perfeito para a monumentalização do herói Vercingetórix. Essa memória da nação visa uma espécie de controle do passado (e, conseqüentemente, do presente) (SILVA, 2007:57).

As aventuras de Asterix na Hispânia é contada a partir da dominação romana na península faltando apenas uma tribo a ser conquistada por Roma. A Hq conta a história do filho do líder da aldeia que é capturado e levado para a Gália longe do seu povo. O que acontece é que Asterix encontra o prisioneiro o resgata e o leva de volta a Hispania, derrotando assim, mais uma vez César. Nota-se que nas revistas de Asterix e Obelix os autores são anacrônicos, pois ao mesmo tempo em que ele leva o leitor à antiguidade, Uderzo e Goscinny trazem os problemas do século XX para o mundo dos quadrinhos de forma bem irônica. As histórias fictícias das aventuras Asterix e Obelix se misturam com fatos reais, levando ao leitor a imaginar o acontecido de uma forma irônica (ROUVIÉRE, 2008).

Importante notar é que os quadrinhos são anacrônicos e o autor traz problemas, costumes, cultura das décadas de 1960, 1970, 1980,1990, para dentro dos quadrinhos e nesta revista particularmente têm alguns evidências como na tira a baixo. Os romanos usam um cachecol vermelho em alusão aos militares franquistas. A aparição de Dom Quixote também é retrada nas Hq, sendo este personagem espanhol.



Portanto, a Hq “Asterix na Hispânia” é repleta de fatos anacrônicos e de eventos da cultura espanhola. Asterix se encontra com uma nova cultura e o autor faz questão de focar as diferenças entre franceses e espanhóis na revista, colocando o personagem nesta nova aventura.

A Antiguidade teve um papel muito importante dentro da construção de conceitos de identidade, particularmente aquele de identidade nacional e também da ideia de herança cultural (HINGLEY, 2002). Grécia e Roma são ordinariamente as civilizações antigas cujos padrões são mais comumente reivindicados (BERNAL: 2003 DROIT: 1991 DUBUISSON: 2001

VIDAL-NAQUET: 2002). Os gregos pelos conceitos mais democráticos de cidadão, igualdade e leis, já os romanos pela política. Esses conceitos vão ser retificados pelo homem moderno, como forma de estabelecer compreensões de questões que lhe são contemporâneas, como na revolução francesa (TRABULSI: 1998). Assim, a história atendeu à finalidade de legitimar o presente, mostrando como as noções de conceitos antigos, na modernidade, haviam sido herdadas do passado (RAGO & FUNARI: 2008).

### **Agradecimentos:**

Aos colegas Leandro Hecko e Katia Teonia, pela oportunidade de trocarmos ideias; a Pedro Paulo Abreu Funari, André Leonardo Chevitarese, Rejane Maria Vieira Lobo, Vera Lúcia Tostes, Eliane Rose Nery, Paula Aranha; ao apoio institucional da UNIFAL- MG, CAPES, CNPq e FAPEMIG.

A responsabilidade pelas ideias restringe-se aos autores.

### **Numismática**

Moedas de Arcádio, Rio de Janeiro: acervo do Museu Histórico Nacional, reserva técnica.

### **Catálogos**

CAYON, Juan R. *Compendio de las Monedas del Imperio Romano*. V.2. Madrid: Imprenta Fareso, 1985.

CHEVALIER, Jean. GHEERBRANT, Alain. *Dicionário de Símbolos*. 8a. ed. Tradução: Vera Costa e Silva, Raul de Sá Barbosa, Ângela Melim, Lúcia Melim. Rio de Janeiro: Editora José Olympio, 1994.

JUNGE, Ewald. *The Seaby Coin Encyclopaedia*. Second impression with revisions. London: British Library, 1994.



THE ROMAN IMPERIAL COINAGE. Edited by Harold Mattingly, C.H.V. Sutherland, R.A.G. Carson. V. VI, VII, VIII. London : Spink and Sons Ltda, 1983.

## Referências

ALLÈGRE, Dominique. *Les Astuces D' Asterix*. Editions Archeos. Aginières,2011.

BOURDIEU, Pierre. e DARBEL, Alain. *O Amor pela Arte : os museus de arte da Europa e seu público*. Tradução de Guilherme João de Freitas Teixeira. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo: Zouk, 2003.

CÉSAR, Julio. *Guerre des Gaules*. Paris. Les Belles lettres.2000.

CARLAN. Cláudio Umpierre. FUNARI, Pedro Paulo Abreu. *Moedas: a numismática e o estudo da História*. São Paulo: Annablume, 2012.

CHARTIER, Roger. *A História Cultural: entre práticas e representações*. Tradução de Maria Manuela Galhardo. Lisboa: DIFEL, 1990.

CHEVALIER, Jean. GHEERBRANT, Alain. *Dicionário de Símbolos*. 8a. ed. Tradução: Vera Costa e Silva, Raul de Sá Barbosa, Ângela Melim, Lúcia Melim. Rio de Janeiro: Editora José Olympio, 1994.

FLORENZANO, Maria Beatriz B. "O Outro Lado da Moeda" na Grécia Antiga. In: "O Outro Lado da Moeda". Livro do Seminário Internacional. Rio de Janeiro: Museu Histórico Nacional, 2001.

FUNARI, Pedro Paulo Abreu. *A Renovação no Ensino de História Antiga*. In: KARNAL, Leandro (org.). *História em Sala de Aula*. São Paulo: Contexto, 2003.

GOSCINNY, René & UDERZO, Albert. *Asterix e o Escudo Averno*. Rio de Janeiro. Editora Record.1985.

- \_\_\_\_\_. **Astérix a volta pela Gália.** Rio de Janeiro. Editora Record.1985
- \_\_\_\_\_. **Obélix e Cia.** Rio de Janeiro. Editora Record.1976.
- \_\_\_\_\_. **O Combate dos Chefes.** Rio de Janeiro. Cedibra. 1966.
- \_\_\_\_\_. **Astérix e Cleópatra.** Rio de Janeiro. Cedibra. 1970.
- \_\_\_\_\_. **À volta à Gália.** Meribérica/Liber Editores 1973.
- \_\_\_\_\_. **Astérix e os Godos.**Rio de Janeiro. Cedibra.1969.
- \_\_\_\_\_. **Os louros de César.**Rio de Janeiro. Record.1985.
- \_\_\_\_\_. **Asterix Legionário.** Rio de Janeiro. Cedibra. 1967.
- \_\_\_\_\_. **Asterix e os Normandos.** Rio de Janeiro Cedibra.1969.
- \_\_\_\_\_. **Asterix a Rosa e o Gládio.** Rio de Janeiro. Record. 1991
- \_\_\_\_\_. **Asterix na Córsega.** Rio de Janeiro. Record.1985
- \_\_\_\_\_. **Asterix entre os Bretões.** Rio de Janeiro. Record.2009

HINGLEY, Richard. *Imperialismo Romano – Novas Perspectivas a partir da Bretanha.* Annablume. 2010.

HUFFOSTOT, John Stewart. *How soon and how so ? New thoughts on coinage and nationalism in the Visigoths Spanish kingdom.* Tese de doutorado. Lisboa: Universidade de Lisboa / Faculdades de Letras, Departamento de História, 2004.

SILVA, Glaydson José. *História Antiga e Usos do Passado - Um Estudo de Apropriações da Antiguidade Sob o Regime de Vechy.* São Paulo: Annablume, 2007.

ROUVIÉRE, Nicolas, *Astérix ou La parodie dès indentités,* ÉditionsFlammarion, 2008.

RAGO, Margareth (Org) & FUNARI, Pedro Paulo A.(Org). *Subjetividades Antigas E Modernas.* São Paulo. Annablume 2008.

TRABULSI, José A. Dabdab. *Liberdade, igualdade, Antigüidade: a revolução francesa e o mundo clássico*. Phoênix . Rio de Janeiro.1998.

VIDAL-NAQUET, Pierre. *Os gregos, os historiadores, a democracia*. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.