

ARQUEOLOGIA E CINEMA, UMA HISTÓRIA EM COMUM

*Gonzalo Ruiz Zapatero**
*Ana Maria Mansilla Castaño***

Resumo: O presente artigo analisa as relações entre a arqueologia e o cinema, apresentando três diferentes tipos de cinema arqueológico, o documentário, o docudrama e a dramatização ou cinema de ficção pretérita. Destaca-se seu potencial didático, a partir da experiência da sua utilização prática de visionado e avaliação crítica dentro do programa formativo universitário de Pre-história na UCM.

Palavras Chave: Arqueologia, cinema, recursos didáticos.

O cinema tem olhado sempre para a arqueologia com relativo interesse, na medida em que lhe proporcionava paisagens, cenários, objetos e, em definitiva, mundos para recriar visualmente. A pura materialidade da arqueologia tem oferecido continuamente elementos visuais para serem filmados. E evidentemente a arqueologia é –mesmo que isto não seja reconhecido por tudo o mundo– uma disciplina fortemente visual, como tem dito bem Stephanie Moser (1998), pioneira na análise da dimensão propriamente visual da arqueologia. Os arqueólogos têm sido representados no cinema popular desde começos do Século XX (Day 1997: 3, Membury 2002) e especialmente pelo cinema no estilo Hollywood (Baxter 2001). Aos modelos de arqueólogo herói, estilo Indiana Jones (Zarmati 1995), o único durante muito tempo, têm sido acrescentados os modelos das

arqueólogas-heroínas como Lara Croft (Zorpidu 2004). Por outro lado, os arqueólogos tenderam ao uso do cinema inclusive como metáfora do seu trabalho. Philip Barker (1982: 12), em um dos manuais de arqueologia de campo mais celebrados dizia que, em última instância, a tarefa dos arqueólogos ao tentar representar o que aconteceu no passado a partir de uma escavação era semelhante à realização de um filme da história do sítio arqueológico.

Que a pesquisa arqueológica é assimilável à construção de um filme é provado, entre outras coisas, pela importância que têm os médios audiovisuais para transmitir o conhecimento histórico gerado, sob a forma de vídeos e documentários para apresentar ao público os resultados da escavação de um sítio arqueológico qualquer. Se olharmos para trás, descobriremos na arqueologia dos tempos pioneiros a importância da fotografia (Lyons et alii 2005), do desenho e da reconstrução histórica (Hodgson 2001, Lewuillon 2002), nos tempos mais recentes do vídeo (Hanson & Rahtz 1988), dos documentários (Kulik 2006), da reconstrução digital através

(*) Departamento de Prehistoria. Universidad Complutense de Madrid E-mail: gonzalor@ghis.ucm.es
(**) Departamento de Prehistoria. Universidad Complutense de Madrid E-mail: anamansillac@hotmail.com

de computadores (Forte e Siliotti 1997) e inclusive dos grupos de recriação histórica, *reenactment*, para representar o passado (Appleby 2005). A prova mais impressionante de que as *performances* têm hoje plena vigência tem sido a finais de setembro de 2006, a representação ao vivo das cenas do Bem-Hur (1959) de Billy Wyler, incluindo a espetacular carreira de quadrigas, em cenários criados no grande Stade de France de Paris, com centenas de atores e extras, e com vários centenas de milhares de espectadores que tinham pagado bilhetes mais do que caros por assistir ao vivo (<http://news.bbc.co.uk/2/hi/intertainment/5337836.stm>). Este espetáculo imita ao cinema, embora é representação ao vivo e constitui uma particular mistura de teatro, cinema, experimentação, *reenactment* e aparato visual do passado. (Fig.1 e Fig. 2)

Se em geral o mundo do cinema tem mostrado relativo interesse pela arqueolo-

gia, os arqueólogos temos sido mais desconfiados com o gênero cinematográfico, fundamentalmente pela tendência a pensar que no cinema a ficção é o componente mais poderoso e pelo tanto uma coisa muito afastada do obsessivo cientificismo da nossa disciplina. Aos arqueólogos tem-nos importado muito pouco o cinema (Day 1997: 4), o temos desapreciado por ser anticientífico e veículo de anacronismos ou ucronias e apenas nas últimas décadas temos começado a manifestar interesse em várias direções (Hernández Descalzo 1997, Pohl 1996). Mesmo assim, as coisas não resultam fáceis. Assim, ante o sucesso dos filmes de Steven Spielberg de Indiana Jones (Sánchez-Escalonilla 2004), os arqueólogos têm se posicionado sempre fortemente contra a visão que a trilogia oferece da arqueologia. Apenas consegui achar uma visão positiva num breve artigo do arqueólogo britânico John Gowlet (1990) nas páginas de *Antiquity* no qual o que vinha a dizer era que Indiana



Fig.1 - O Stade de France de Paris cenário contemporâneo da representação ao vivo das cenas do Ben-Hur.



Fig. 2 - Cartaz de promoção da representação das cenas ao vivo do *Ben-Hur*.

era simplesmente o arqueólogo mais famoso do mundo porque tinha levado a arqueologia a muita mais gente do que todos os arqueólogos que tinham vivido na história juntos. O que é rigorosamente certo. Desde então tenho partilhado a ideia de Gowlett e acredito que é mais inteligente se associar ao Professor Jones para interessar às pessoas e depois tentar explicar algumas coisas que não funcionam bem nos filmes. Vale mais ensinar com Indy para mostrar alguns erros do que desqualificá-lo sem raciocinar (Baxter 2002). Pois finalmente, e por muito que tinha sido criticado, Indy nunca está infectado pela obsessão de adquirir ou acumular riquezas, para ele a descoberta é a aventura e o conhecimento a recompensa. “A Arqueologia trata de fatos não de verdades”, diz Indy aos seus estudantes, lhes proporcionando assim uma pequena verdade que bem merece ser retida (Johanson 2003).

O que tento expor aqui é que a arqueologia, tratada de formas diferentes no cinema, pode ser um importante recurso didático. O cinema com diferentes formatos, ao tempo que os filmes de arqueologia, apresentam aspectos da arqueologia para muitas pessoas de nível cultural muito diverso. A arqueologia filmada tem chegado a ser hoje, para muitos públicos, a primeira fonte de conhecimento sobre o passado remoto. É óbvio que estes filmes utilizam modos de relatar muito diferentes dos da arqueologia, mas com tudo, como diz Rosenstone (2005: 337), se trata de uma forma legítima de mostrar a história, isto é, de dar sentido explicativo ao passado, mesmo que exposta desde necessidades e valores muito diferentes. Uma de essas necessidades é trasladar mensagens a umas audiências muito heterogêneas. A conexão cinema-história tem chegado a ser tão atrativa que têm surgido revistas acadêmicas para estudar suas ligações como é o caso de *Screening the past* (www.latrobe.edu.au/screeningthepast/) da universidade australiana de La Trobe ou a espanhola *Film Historia*, da Universidad de Barcelona (www.pcb.unb.es/filmhistoria) por citar apenas alguns exemplos.

Tipos de arqueologias cinematográficas

O cinema de arqueologia, “cinema arqueológico”, ou simplesmente o cinema sobre passados remotos inclui gêneros diversos (Hernández Descalzo 1997: 312-313): i) O documentário, no sentido estrito, no qual os britânicos e os estadunidenses têm sido os mestres inicialmente com produções já quase míticas como as da BBC (Daniel 1978) e outras produtoras muito ativas como Channel 4 (2005), com grandes sucessos de público (Kulik 2006); ii) O Docudrama, no qual se misturam imagens documentais junto com outras de ficção o que é o formato mais recente e o que tem o maior sucesso divulgativo (Bourdial 2002 e Gamble 2003 a); iii) a dramatização ou cinema de ficção pretérita, que pode oscilar entre aqueles filmes que

procuram as maiores cotas de rigor histórico-arqueológico e os outros de ficção livre em simples “cenários” de passados pouco ou nada críveis (Solomon 2002).

Todos estes gêneros do “cinema arqueológico” oferecem muitas possibilidades como recursos didáticos no ensino da arqueologia. Especialmente numa época na qual tudo o audiovisual nos envolve e domina e na que reconhecemos que –finalmente- a arqueologia é uma disciplina “fortemente visual”, embora não o manifeste explicitamente (Smith & Moser 2005). As imagens de paisagens, assentamentos, tombas e objetos do passado formam parte da centralidade da arqueologia e pelo tanto, o “cinema arqueológico” tem muitas razões para ser considerado um instrumento de aprendizado (Rosenstone 2005). Concordo plenamente com Robert Rosenstone (2005: 350) em que “o cinema oferece uma importante e complexa visão do passado”. É uma forma de apresentar a História que precisa da nossa minuciosa atenção, especialmente porque muito do que temos aprendido no passado sobre o passado nos é transmitido hoje precisamente através deste médio e deste gênero, no telão e na tela da televisão para audiências muito amplas.

Na verdade, os arqueólogos não temos tido quase interesse pelo “cinema de arqueologia”, daí que os estudos relevantes e inclusive as recopilações de filmes, apenas têm começado a serem realizadas nos últimos dez ou quinze anos e nem sempre por parte dos arqueólogos. Em primeiro lugar, é preciso destacar que a consideração de “cinema de arqueologia” precisa ser incluída dentro de aquela de cinema de história. Este constitui a categoria superior e tem recebido certo interesse por parte dos historiadores (Barra 1998, Carnes 1995, Fraser 1988). Talvez os livros de Rosenstone (1995a, 1995b, 1997) sejam os melhores exemplos de um olhar especializado e lúcido para os filmes históricos e para a leitura da história no cinema. Mas a bibliografia sobre o tema é já muito

ampla (Ibars & López Soriano 2006). No cinema de arqueologia, em sentido amplo, a tradição anglo-saxona (Archaeology & You 2004, Baxter 2001, Downs, Allen, Meister e Lazio 1995, Day 1997, Pohl 1996) e a francesa (Lambotte 1990, Bourdial 2002) têm sido as mais ativas, mas outras, e também a espanhola, vão se acrescentando à especialidade (Hernández Descalzo 1997, Moreno i Gimenez 2002). Ao mesmo tempo, é conveniente apontar que o interesse continua estando mais no lado do cinema do que da arqueologia. E assim, a recopilação mais ampla de por volta de 140 filmes e vídeos nos quais os protagonistas são arqueólogos, o livro de David Howard Day *A treasure Hard to Attain. Images of Archaeology in Popular Film with a Filmography* (1997), não é a obra de um arqueólogo. Mesmo que se pudesse deduzir claramente depois da leitura dos onze breves capítulos do ensaio que antecede à filmografia comentada, verdadeiramente o mais útil do livro. Muito mais amplo como catálogo de filmes de Pré-História e Mundo Antigo é o livro de Herbert Verreth (2003) *De oudheid in film. Filmografie*. E certamente, é claro que a informação mais atualizada e ampla é preciso procura-la na Internet (<http://www.saa.org/public/fun/movies.html>).

Um gênero destaca por cima dos outros, o *peplum* ou “cinema de romanos” (Fig. 3). O estudo de Jon Solomon *Peplum. O mundo antigo no cinema* (2002) é, sem dúvida alguma, o melhor, e na Espanha o estudo pioneiro de Fernando Lillo *O cinema de romanos e sua aplicação didática* (1994) tem seguido o ensaio mais aprofundado e amplo de Alberto Prieto *A Antiguidade filmada* (2004) O melhor site, com um amplíssimo repertório é PEPLUM Images de l'Antiquité Cinema et BD (<http://www.peplums.com>).

Dimensão didática da arqueologia cinematográfica

Sob o ponto de vista do professor é fundamental estimular as práticas de visionado

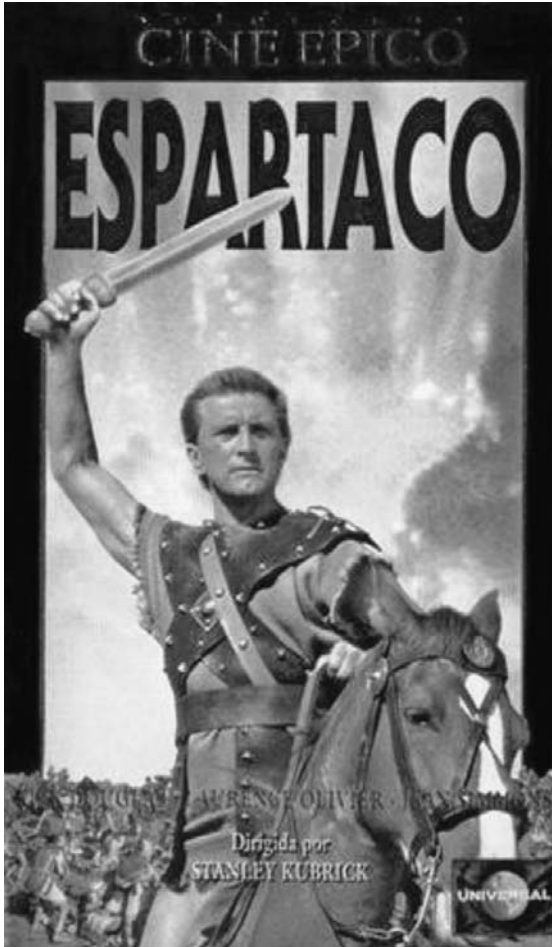


Fig. 3 - Cartaz do filme *Espartaco* um dos peplum mais celebrado protagonizado por Kirk Douglas na década de 1960.

crítico, sobre tudo nos filmes que reclamam estar baseados “completamente” na história real. As visões críticas não se referem apenas à crítica sobre a fraca informação que contém ou ficar ofendidos pelo vandalismo cultural que é possível achar as vezes (<http://www.earlymodernweb.org.uk/eur/index.php/early-modernity-in-film/historians-and-historical-film>). A visão crítica supõe que os filmes arqueológicos não devem ser vistos em termos de como são, comparadas com a arqueologia e a história escrita, mas como uma forma de volver a contar o passado com

as próprias regras de representação do cinema (Rosenstone 1995b: 3). A arqueologia filmada não proporciona – não pode fazê-lo de jeito nenhum- um conjunto claro e ordenado de elementos explicativos e de referência. Um filme ou um documentário não são textos científicos, nem têm bibliografia, nem notas a rodapé. Nesse sentido, o filme arqueológico vai ser sempre um “passado-imperfeito” (Carnes 1995). Mas pode sim, mover à curiosidade, à indagação posterior e pode proporcionar idéias que vão mais além dos limites do próprio filme (Hall 2004). Na minha opinião, as razões fundamentais do valor educativo do cinema na arqueologia podem-se resumir da seguinte maneira:

i) O cinema é um médio ideal para analisar, avaliar e explorar a importância das imagens na arqueologia (Smith & Moser 2005). A Arqueologia é imagem, praticamente tudo o que está relacionado com a arqueologia pode se reduzir a imagens, os objetos, os restos das vivendas e das tombas, as paisagens, até os próprios processos e trajetórias temporais podem ser apresentados em gráficos e diagramas. De alguma maneira, pensar em arqueologia é pensar em imagens. Pelo tanto, o cinema supõe um médio interessantíssimo de como traduzir em imagens narrativas a história do passado.

ii) A pura empatia que produz no espectador possibilita que nos desloquemos melhor ao passado e que habitemos –mesmo que por alguns minutos- passados “vivos”; condição indispensável para se interessar pela história e suscitar questões e temas de interesse. Mergulharmos na ficção de um passado facilita a compreensão das características do passado histórico ao proporcionar chaves, tanto visuais quanto interpretativas, do mesmo. E pode proporcionar, ao mesmo tempo, uma dimensão emotiva e afetiva que com frequência acompanha também à arqueologia.

iii) Permite utilizar os erros e anacronismos para introduzir informação arqueológica

ca, não simplesmente para censurar maus assessoramentos históricos dos filmes, mas bem mais para reconstruir esses erros e possibilitar uma verdadeira “genealogia do anacronismo”. A análise de filmes e documentários permite identificar erros e no jogo da sua procura e sua crítica permite despertar o interesse pela realização de visionados inteligentes e com critério histórico. Alguma coisa semelhante, salvando as distâncias, ao desafio de alguns livros infantis e juvenis de arqueologia muito instrutivos que propõem a descoberta de erros e anacronismos em desenhos de reconstrução cênica (Leronge 2006), ou aqueles que mostram simplesmente a evolução de uma rua ou uma cidade ao longo de milhares de anos (Millard & Noon 1999, Steele & Noon 2006).

iv) Permite refletir sobre as vidas dos elementos materiais do passado – autênticas “biografias” das coisas – até chegar à tela e desvendar assim todo um complexo “imaginário popular” do passado. A aparição no cinema de objetos, artefatos, construções e máquinas que tentam vestir uma época determinada oferece a possibilidade de uma desconstrução de esses elementos. Permite, assim mesmo, separar os autenticamente históricos e ajustados à documentação arqueológica de aqueles que têm ganho sua adscrição a uma época graças aos erros transmitidos por diferentes vias e que resultam pelo tanto, anacrônicos. Um exemplo: os capacetes com chifres dos celtas; excepto um exemplar britânico – o qual é inclusive duvidoso que possa ser qualificado de “celta”- se desconhece a associação de este tipo de capacete aos celtas da Idade de Ferro europeia, mas as gravuras especialmente desde o século XIX têm-na difundido erroneamente. No cinema se utilizam elementos que pertencem ao imaginário popular mais do que às imagens arqueológicas. O que importa não é o autêntico tipo de capacete celta, o que importa é que seja identificado pelo público como céltico, embora seja falso. Uma coisa é a arqueologia e uma outra é o imaginário popular, a primeira é minoritária no entanto o segundo é majoritário. Tudo isso é tremendamente útil para o aprendizado arqueológico.

v) A partir da atração da imagem pode se confrontar informação cinematográfica com informação arqueológica (menos atrativa no começo) e gerar assim curiosidade histórica sobre o passado. Não há dúvida que poder comparar a reconstrução da Roma de um *peplum* da década dos 50, a do filme *Gladiator* e as das reconstruções arqueológicas mais sérias e fidedignas constitui um exercício didático de grande atrativo (Wyke 1997). Como se apresenta o Homen de Neandertal no filme *O Clã do urso das cavernas* e como se tem representado antropológicamente e arqueologicamente? O contraste das imagens do Neandertal gera interesse e curiosidade sobre os processos para representar visualmente o passado paleolítico. O sugestivo e atrativo do cinema, embora seja anti-histórico, cria um ponto de interesse que dificilmente a arqueologia vai conseguir por sim mesma.

Em última instância, o processo de representação do passado no cinema pode servir para analisar e refletir sobre os processos que a arqueologia utiliza para representar os passados pré-históricos e históricos e contextualizar o que alguns arqueólogos têm chamado “imaginação arqueológica” (Gamble 2003b). Como o diretor de um filme constrói sua obra é uma boa metáfora de como os arqueólogos construímos nossas representações do passado. E de fato, uma das últimas novidades nos estudos de pós-graduação em arqueologia é a oferta dos cursos “Masters Screen Media” (Máster 2006) ou “Archaeology and the Media: Digital Narratives in, for and about Archaeology” dirigido por Ruth Tringham (2006) na Berkeley University. Também sessões de congressos internacionais se ocupam do tema como a Mesa Redonda: “Teaching Archaeology using Film and Television” no 71 Annual Meeting of the Society for American Archaeology (San Juan de Puerto Rico, 26-30 Abril de 2006). Na Espanha também não faltam cursos universitários que abordam estes temas, o mais recente O mundo antigo e medieval no cinema (Curso da Universidad Internacional

Menéndez y Pelayo em Valencia, 10-14 de julho de 2006).

Resumindo, considero que o interesse dos arqueólogos no “cinema de arqueologia” deve se centrar em duas questões fundamentais: primeiro, ver se seu conteúdo e discurso gerais proporcionam alguma coisa de interesse sobre nosso passado com rigor histórico e segundo, ver se transmite, de forma clara, um sentido de passado e suas implicações atuais para uma audiência ampla (Rosenstone 2005: 350). E com caráter mais secundário, como também aponta Robert Rosenstone, avaliar a veracidade da reconstrução dos detalhes.

O documentário de arqueologia como gênero específico

O gênero do documentário tem raízes antigas, e, pelo menos no âmbito anglo-saxão, uma tradição bem estabelecida desde a década de 1960. Os vídeos da BBC e Channel 4 (Kulik 2006) e a National Geographic (www.nationalgeographic.com/siteindex/archaeology.html) têm tido, e continuam tendo, um grande prestígio e atrativo. O formato tradicional oferece informação de culturas, sítios arqueológicos ou fenômenos com três ingredientes chave: primeiro, a base documental visual, isto é, os materiais arqueológicos, os sítios arqueológicos e as paisagens; segundo, o apoio científico, normalmente sob a forma de arqueólogos e especialistas que são entrevistados em seus respectivos escritórios ou que, de forma mais ativa e sugestiva, falam ante os próprios monumentos e sítios arqueológicos e terceiro, a interpretação visual na forma de gráficos, mapas e diagramas que tem revolucionado sua capacidade informativa com a chegada da infografia (Aguilera 1990). Além das distribuidoras comerciais The Archaeology Channel (www.archaeologychannel.org) oferece uma extensa coleção que abrangere desde temas da Origem da Humanidade às civilizações do mundo clássico (Bahrami 2006).

Nos últimos anos a tentativa de chegar a maiores audiências tem feito com que os documentários se orientem para o docudrama, no qual se combina o documental clássico com dramatizações que conseguem maior atenção do espectador. Até o ponto de que alguns docudramas recentes, caso do Neandertal, é a história de ficção que articula o documentário e de forma secundária, no fio da ficção, se apresentam dados informativos sob a forma de rápidos flashes. Hoje contamos com ótimos documentários de qualquer temática arqueológica. Entre os mais significativos dos últimos anos vale a pena destacar Caminhando entre as Bestas (Haines 2002) e Caminhando entre Hominídeos (Lynch & Barret 2003, Gamble 2003a) da BBC e a produção franco-canadense A Odiséia da espécie (Bourdial 2002). Na produção nacional Atapuerca (2002) de Javier Trueba sobre o famoso sítio arqueológico de Burgos tem-se convertido em uma grande referência, mas também vão se realizando documentários vinculados a projetos de pesquisa arqueológica de grande qualidade como Castellón Alto, um povoado argárico na província de Granada. Pelo contrário, o seriado da TVE Memória de Espanha (2003-2004), sob a direção de Fernando García de Cortazar, teve uma encenação muito fraca, especialmente nos primeiros episódios com abuso de encenações, que ainda por cima resultaram muito ruins, e em geral, como poucos médios e menos idéias. O texto dos historiadores liderados por García de Cortazar era bem aceitável, embora TVE não colocasse nem imaginação, nem dinheiro. Mesmo assim, os índices de audiência foram elevados, especialmente para um documentário de história. Em qualquer caso, ao tomar algumas notas sobre aqueles episódios acabei pensando que a avaliação do seriado não podia ser realizada apenas pelos profissionais, e seria preciso pensar fórmulas para conhecer a avaliação dos não-especialistas: Quais os valores que apreciam?, Que capacidade crítica têm? As respostas a estas perguntas e a outras de semelhante índole seriam de grande ajuda para os historiadores e os arqueólogos.

Nas aulas práticas, facilito aos estudantes algumas idéias gerais sobre como assistir a documentários e tomar notas, e mais tarde lhes peço que escrevam suas avaliações, pontuem cada documentário – é importante ver diferentes tipos, incluindo os ruins- e justifiquem dita pontuação. Na visão geral que lhes ofereço incluo muitas das idéias aqui expostas e no plano prático insisto nos seguintes aspectos: (i) que os vídeos têm dois grandes discursos: o visual, as mensagens exclusivamente transmitidas pelas imagens e o verbal, a informação falada em *off* que acompanha às imagens. Os dois são importantes e precisam de uma análise simultânea de cada um deles; (ii) que no discurso visual é preciso, por um lado, aprender a catalogar os tipos de imagens (objetos, sítios arqueológicos, paisagens, mapas e infografia, arqueólogos ou especialistas entrevistados ou apresentando informação – “bustos falantes” -, reconstruções dramatizadas, gravuras antigas, etc...) e pelo outro lado é preciso realizar estimações temporais de cada um dos tipos de imagens, isto é, se na porcentagem predomina o tempo dedicado aos objetos, aos sítios arqueológicos ou às reconstruções e como se distribui – aproximadamente- o tempo do conjunto das imagens. Pois esta distribuição não é casual e deve refletir as intenções do produtor. Depois é preciso desenvolver estratégias para medir o impacto e a força de cada imagem e seu grau de inteligibilidade; (iii) que o discurso verbal, os conteúdos específicos, exige também uma análise hierarquizada, primeiro uma avaliação global, a quantidade de informação e o ritmo de apresentação; segundo, uma análise das idéias centrais que se transmitem; terceiro, uma consideração do léxico utilizado e finalmente, descobrir as possíveis “iscas” do discurso falado e apresentar a arquitetura completa do “texto” para sua posterior crítica; e (iv) finalmente, incidir na importância de refletir sobre o grau de complementaridade existente entre as imagens e as palavras, isto é, de que maneira se tem conseguido, ou não, um ajuste entre o que se vê e o que se escuta. Embora possa

parecer qualquer coisa de irrelevante, em alguns casos a informação falada que não guarda relação alguma com as imagens que se visualizam, fica praticamente perdida, escondida, por trás de imagens, que literalmente, engolem o discurso falado. Se em algum caso se pode ter a filiação do Como se fiz... do documentário podemos acrescentar mais elementos de interesse para o debate, a mesma coisa que se proporcionarmos algum texto que explique a realização, como no caso da Odisséia da Espécie (Bourdial 2002).

Os resultados habitualmente são bastante bons, hoje a cultura audiovisual dos estudantes é muito alta e com apenas umas poucas idéias a modo de roteiro, como as arriba indicadas, eles são muito capazes de oferecer avaliações críticas e razoadas, que sem nenhuma dúvida me ajudam a re-situar meu próprio análise frente ao rico panorama que meus estudantes me oferecem. Uma tarefa final de debate ou discussão completa perfeitamente as opiniões pessoais colocadas por escrito.

Os filmes de ficção arqueológica/histórica na moda

O caso dos filmes de ficção com ambientação arqueológica/histórica é um pouco diferente. Fundamentalmente podemos afirmar que a avaliação deve ser diferente pela simples razão de que, como temos visto com Rosenstone, os diretores de cinema não são - e não pretendem ser – historiadores, mesmo que alguns deles reivindicuem um altíssimo grau de verismo histórico nos seus filmes. Os cinco critérios que aplico para a análise didática nas aulas de arqueologia são perfeitamente aplicáveis para todos os filmes de este gênero, independentemente de que uns se situem na mais disparatada uchronia e outros no intento mais encomiável de mergulhar-se na *atmosfera* de sua época histórica. O que se ganha em atrativo – parece claro que segura mais o interesse dos estudantes uma boa ficção do que um bom documentário – é óbvio que se

perde na qualidade da informação oferecida, mas ao mesmo tempo a ficção permite debates mais críticos e mais abertos do que no caso dos documentários. Vou comentar, muito brevemente, apenas uns poucos filmes que reúnem muitos elementos de interesse para sua utilização em atividades didáticas: *A guerra do fogo*, *Gladiator*, *Troja*, *Alexandre* e *O guia do desfiladeiro*.

A guerra do fogo de J.-J. Annaud (1981), baseada no celebrado romance de J.H. Rosny (2004) [1911], que tem tido um grande impacto (Felici 2000), é um filme fantástico (Fig. 4). Continua sendo meu filme favorito no apartado de filmes de Pré-história, uma categoria esta que na verdade não tem uma relação muito ampla de filmes atrativos e com um mínimo de rigor arqueológico (Moreno i Jiménez 2002). As possibilidades didáticas são muito amplas, desde a coexistência de diferentes espécies e a possível interação entre neandertais-cromagnons, às estratégias de caça e os modelos sócias dos diferentes tipos humanos que aparecem. A ambientação, vestimentas e armas, assim como a forma de se movimentar e de falar das diferentes formas humanas têm criado todo um modelo a seguir.

Gladiator (2000), de Ridley Scott tem conseguido revitalizar, de forma espetacular, o cinema de romanos, o famoso peplum, que levava anos em decadência (Landau 2000). O filme oferece múltiplas possibilidades para exercitar as atividades didáticas que tenho indicado acima e de fato conta com muitas leituras como recurso didático (García Beguería & Lérica Lafarga 2006). Por sua parte, *Troja* (2004) de W. Petersen, com Brad Pitt no papel de estrela, tem seguido a trilha aberta por *Gladiator* e, embora os muitos erros, logra transmitir ao grande público um certo sentido histórico do grande poema homérico (Solomon 2006, Winckler 2006) e sobre tudo conseguiu que muitas pessoas se mergulhassem na leitura de a *Iliada*. Como no mais recente caso de *Alexandre* (2004) de Oliver Stone, inclusive com os erros que se podem detectar, é preciso pensar nos acer-



Fig. 4 - Cartaz do filme. *A guerra do fogo* de Jean-Jacques Annaud.

tos (Fig. 5). Como bem tem dito Fernando Quesada (2005: 88) “não façamos de arqueólogos fundamentalistas”, e celebremos que por alguns dias Alexandre, bissexual, homossexual ou o que quer que fosse entre no coração de milhares de pessoas que de outra maneira jamais teriam ouvido falar da vida do grande personagem grego. Daí podem surgir outros interesses mais sérios. Mas nem todas são grandes superproduções. Em filmes de baixo orçamento é possível achar autênticas jóias que nos deslocam para passados menos hollywoodienses, mas não por isso menos atrativos. É esse o caso do filme *O guia do desfiladeiro* (1987), um deslumbrante filme do norueguês Nils Gaup, ambientado na Idade de Ferro tardia da Escandinávia que mostra a vida de uma comunidade lapona atacada por uma *mannerbunde* de sinistros guerreiros que chegam de terras mais meridionais (www.imdb.com/title/tt0093668).

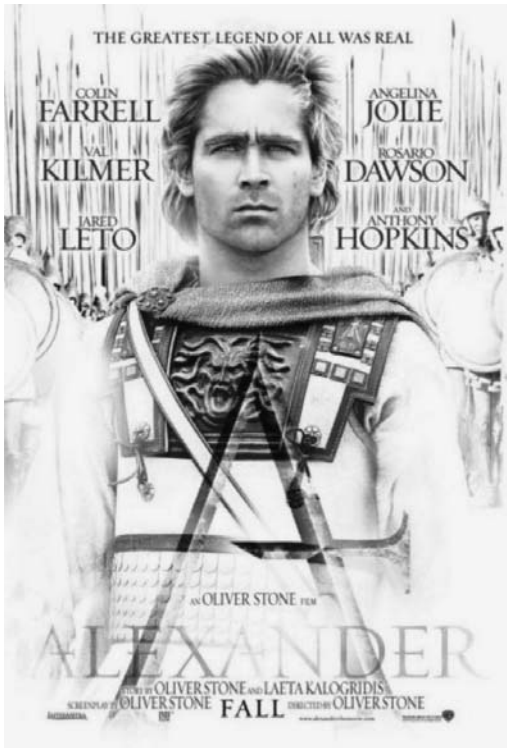


Fig. 5 - Cartaz do filme *Alexandre*, protagonizado por Colin Farrell.

Conclusão

Como reflexão final penso que é importante destacar como as imagens do passado, que até há apenas dez ou quinze anos estavam sob a dominação quase exclusiva do cinema, têm passado a formar parte dos “poliedros visuais” que trocam, transformam e recriam imagens continuamente (Finn 2001). Esses “poliedros” não são outra coisa mais do que a interatividade crescente entre diferentes meios que “produzem/fagocitam” imagens: cinema (Pohl 1996), televisão (Fagan 2003, Payton 2002 e Silberman 1999), Internet, Vídeo e DVD, Video-games (Watrall 2002) e as próprias telas dos celulares e do iPod. Todos eles estão gerando certo interesse entre os arqueólogos. O fascínio de todos os públicos pela arqueologia significa que os arqueólogos cada vez mais têm que estar tratando com os diferentes meios, com certeza mais do que outras disciplinas, e pelo tanto tem chegado a ser uma questão crucial como se comunicar com as audiências através dos diferentes meios e como os próprios meios vêm a arqueologia (Clack & Brittain 2007, Van Dyke 2006).

Abstract: This article analyses the relations between archaeology and cinema, presenting three different types of archaeological cinema, documentary, docu-drama and drama or past fiction cinema. It emphasizes its didactic potential, from the experience of its practical use of viewing and evaluating, in the Prehistory university formative program in the UCM.

Key Words: Archaeology, cinema, teaching resources.

Bibliografia

- AGUILERA, H.
1990 Infografía, comunicación humana y evolución social. In: H. Aguilar, M. de Vivar et alii (eds), *Las nuevas imágenes de la comunicación audiovisual en España*. Madrid. Fundesco.
- APPLEBY, G. A.
2005 Crossing the rubicon: fact or fiction in Roman re-enactment, *Public Archaeology*, 4: 257-265.
- ARCHAEOLOGY & YOU
2004 Movies, Television Programs, and Videos

- about Archaeology, (<http://www.saa.org/publications/ArchAndYou/learning/movies.html>).
- BAHRAMI, B.
2006 Channeling Archaeology. In: *Archaeology*, 59 (2), march/april: 55.
- BARRA, T.
1998 *Screening the Past: Film and the Representation of History*. Westport. Praeger.
- BARKER, PH.
1982 *Techniques of archaeological excavation* Londres. B. T. Batsford, Ltd.
- BAXTER, J.
2001 Archaeology Hollywood-style and Beyond. In: *The SAA Archaeological Record*, 1 (5): 21-23.
- BAXTER, J.
2002 Teaching with "Indie": Using Film and Television to Teach Archaeology. In: *The SAA Archaeological Record*, 2 (5): 18-20.
- BOURDIAL, I.
2002 La Préhistoire comme si vous y étiez. L'Odissée de l'Espèce. In: *Science & Vie*, 1023: 168-175.
- CARNES, M. C. (Ed.)
1995 *Past Imperfect: History According to the Movies*. Nueva York. Henry Holt and Company.
- CLACK, T. & BRITAIN, B. M.
2007 *Archaeology and the Media*. Oxford. Berg Publishers.
- CHANNEL 4
2005 Time Team (<http://www.channel4.com/history/timeteam>). Acceso 1-VII-06.
- DANIEL, G.
1978 Introduction. In R. Sutcliffe (ed.) *Chronicle: Essays from Ten Years of Television Archaeology*. Londres. BBC: 7-9.
- DAY, D. H.
1997 *A Treasure Hard to Attain: Images of Archaeology in Popular Film, with a Filmography*. Boston. Scarecrow Press.
- DOWNS, M., ALLEN P. S., MEISTER, M. J. Y LAZIO, C.
1995 *Archaeology on Film*. Boston. The Archaeological Institute of America.
- FAGAN, G. G.
2003 Far- out television. In: *Archaeology*, 56 (3): 46-50.
- FELICI DE, R.
2000 Émotions et langages dans le roman préhistorique de J. H. Rosny Aîné. In: A. J. Ducros (dirs.) *L'Homme Préhistorique. Images et im aginaire*. Paris. L'Harmattan: 243-271.
- FINN, C.
2001 Mixed Messages – Archaeology and the Media. In: *Public Archaeology*, 1: 261-268.
- FORTE, M. Y SILIOTTI, A. Eds.
1997 *Virtual Archaeology*. Londres. Thames and Hudson.
- FRASER, G. M.
1988 *The Hollywood History of the World*. Londres. Harwill Press.
- GAMBLE, C.
2003a Walking tall, not talking heads. Resenha de "Walking with Cavemen". In: *Nature*, 422: 473.
- GAMBLE, C.
2003b *Arqueología Básica*. Barcelona. Ariel.
- GARCÍA BEGUERÍA, A. & LÉRIDA LAFARGA, R.
2006 *Gladiator*. El cine y su aplicación didáctica (<http://clio.rediris.es/fichas/Gladiator/GLADIATORL.htm>).
- GOWLETT, J.
1990 Indiana Jones: crusading for archaeology? Recensão de S. Spielberg (dir.) *Indiana Jones and the Last Crusade*. In: *Antiquity*, 64: 157.
- HAINES, T.
2002 *Caminando entre las Bestias. Un safari prehistórico*. Barcelona, Planeta.
- HALL, M. A.
2004 Romancing the Stones: Archaeology in Popular Cinema. In: *European Journal of Archaeology*, 7 (2): 159-176.
- HANSON, W. S. Y RAHTZ, P. A.
1988 Video recording on excavations. In: *Antiquity*, 62: 106-111.
- HERNÁNDEZ DESCALZO, P. J.
1997 "Luces, Cámara, ¡Acción!: Arqueología, Toma 1". In: *Complutum*, 8: 311-334.
- HODGSON, J.
2001 *Archaeological Reconstruction: Illustrating the Past*. Institute of Field Archaeologists. IFA Paper, nº 5.
- IBARS FERNÁNDEZ, R. & LÓPEZ SORIANO, I.
2006 Historia y el cine (http://www.antroposmoderno.com/antropo-articulo.php?id_articulo=919).
- JOHANSON, M. A.
2003 Real Archaeologists Wear Whips. In: *Archaeology*, 56 (6): 58.
- KULIK, K.
2006 Archaeology and British television. In: *Public Archaeology*, 5: 75-90.
- LAMBOTTE, B.
1990 *Le cinéma au service de l'archéologie*. Lieja. Mémoires de Préhistoire Liégeoise.
- LANDAU, D. Ed.
2000 *Gladiator – The Making of the Ridley Scott Epic*. Londres. Bxotree.
- LERONGE, J.
2006 *La Historia a lo loco*. Madrid. Editorial SM.

- LEWUILLON, S.
2002 Archaeological Illustrations: a new development in 19th century science. *Antiquity*, 76: 223-234.
- LILLO REDONET, F.
1994 *El cine de romanos y su aplicación didáctica*. Madrid, Ediciones Clásicas.
- LYONS, A. et alii
2005 *Antiquity and Photography: Early Views of Ancient Mediterranean Sites*. J. Paul Getty Museum, Getty Trust Publications.
- LYNCH, J. & BARRETT, L.
2003 *Walking with Cavemen*. Nova Iorque. DK Publishing.
- MASTER
2006 MA in Archaeology for Screen Media, (<http://www.bristol.ac.uk/archanth/postgrad/screema.html>).
- MEMBURY, S.
2002 The Celluloid Archaeologist – an x-rated exposé. In M.
- MILLARD, A. Y NOON, S.
1999 *A street through time: a 12000 year journey along the same street*. Londres. Dorling Kindersley.
- MORENO I GIMÉNEZ, V. A.
2002 Cine y Prehistoria. In: *Caleidoscopio*, 5, 2002 (<http://www.uch.ceu.es/caleidoscopio/numeros/cinco/moreno.htm>).
- MOSER, S.
1998 *Ancestral images. The iconography of Human Origins*. Ithaca. N.Y. Cornell University Press.
- PAYNTON, C.
2002 Public Perception and "Pop Archaeology": A Survey of Current Attitudes Toward Televised Archaeology in Britain. In: *The SAA Archaeological Record*, 2 (2): 33-36 y 44.
- PEPLUM
2006 Images de l'Antiquité Cinema et BD (<http://www.peplums.com>). Acceso 10-06.
- POHL, J. M. D.
1996 Archaeology in film and television. In B. M. Fagan (ed.) *The Oxford Companion to Archaeology*. Oxford. Oxford University Press: 574-575.
- PRIETO ARCINIEGA, A,
2004 *La Antigüedad filmada*. Madrid. Ediciones Clásicas.
- QUESADA, F.
2005 Alejandro ante Tiro, asedio salvaje. In: *La Aventura de la Historia*, 75: 82-91.
- ROSENSTONE, R. A.
1995a *Visions of the Past: the Challenge of Film to Our Idea of History*. Cambridge. Harvard University Press.
- ROSENSTONE, R. A.
1995b *Revisioning history: film and the reconstruction of a new past*. Princeton. Princeton University Press.
- ROSENSTONE, R. A.
1997 *El pasado en imágenes. El desafío del cine a nuestra idea de la historia*. Barcelona. Ariel.
- Rosenstone, R. A. 2005 La Audiencia modela la Historia. In J. Montero & J. Cabeza (eds.) *Por el precio de una entrada. Estudios sobre Historia Social del cine*: Madrid, Ediciones Rialp: 337-350.
- ROSNY, J. H.
2004 *La conquista del fuego*. Barcelona. Hipòtesi, S.L.
- RUSSELL, L.
2002a Archaeology and Star Trek: exploring the past in the future. In
- SÁNCHEZ-ESCALONILLA, A.
2004 *Steven Spielberg. Entre Ulises y Peter Pan*. Madrid. Cie Inversiones Editoriales Dossat
- SILBERMAN, N. A.
1999 Is Archaeology Ready for Prime Time?, Digging and Discovery as Mass Entertainment. In: *Archaeology*, May/June: 79-82.
- SMITH, S. & MOSER, S. Eds.
2005 *Envisioning the Past. Archaeology and the Image*. Oxford. Blackwell Publishing.
- SOLOMON, J.
2002 *Peplum. El mundo antiguo en el cine*. Madrid. Alianza Editorial.
- SOLOMON, J.
2006 Viewing Troy: Authenticity, Criticism, Interpretation. In: Winckler, M. M. *Troy: From Homer's Iliad to Hollywood epic*: Oxford, Blackwell: 85-98.
- STEELE, PH. & NOON, S.
2006 *Una ciudad a través del tiempo*. Barcelona. Blume.
- TRINGHAM, R.
2006 Anthropology 136i: Archaeology and the Media: Digital Narratives in, for, and about Archaeology (http://www.mactia.berkeley.edu/courses/Anthro136i/html/136iSu06_intro.html). Acceso 31-IX-06.
- VAN DYKE, R. M.
2006 Seeing the Past: Visual Media in Archaeology. In: *American Anthropologist*, 108 (2): 370-384.
- VERRETH, H.
2003 *De Oudheid in Film. Filmografie*. Universidad de Lovaina (<http://www.ars.kuleuve.be/alo/klasieke/docs/film>) .
- WATRALL, E.
2002 Digital pharaoh: archaeology, public

- education and interactive entertainment.
In: *Public Archaeology*, 2: 163-169.
- WINCKLER, M. M.
Troy: *From Homer's Iliad to Hollywood epic*: Oxford, Blackwell.
- WYKE, M.
1997 *Projecting the past: ancient Rome, cinema, and history*. Nueva York. Routledge.
- ZARMATI, L.
1995 Popular archaeology and the archaeologist
as hero. In: J. Balme y Beck, W. eds. *Gendered Archaeology. The Second Australian Women in Archaeology Conference*. Canberra. ANH Publications: 43-47.
- ZORPIDU, S.
2004 The Public Image of the Female Archaeologist. The Case of Lara Croft. In H. Bolin ed. *The Interplay of Past and Present*: Huddinge. Södertörns högskola: 101-107.