

A reinvenção de práticas do ver: o arqueólogo como ficção verossímil no cinema¹

Margarida do Amaral Silva/UFG-UCG²

RESUMO

Temas relacionados ao trabalho arqueológico são constantemente abordados no cinema, que utiliza a figura do arqueólogo a partir de práticas diversificadas "do ver". Por isso, o presente estudo, lançando mão de exemplos práticos – os filmes hollywoodianos – tende a dimensionar abordagens sobre as relações ressignificadas entre Arqueologia/arqueólogo e o Cinema, considerando as premissas sócio-culturais implícitas em tal conteúdo informacional.

Palavras-chave: Cinema; Práticas do Ver; Arqueólogo-herói; Mito do realismo integral.

ABSTRACT

Subjects related to the archaeological work are constantly boarded in the cinema, that uses the diversified figure of the archaeologist from practical "of seeing". Therefore, the present study, launching hand of practical examples - the hollywoodianos films - tends to dimensionar boardings on the relations ressignificadas between Archaeology/archaeologist and the Cinema, being considered implicit the partner-cultural premises in such informacional content.

Keywords: Cinema; Practical to see; Archaeologist-hero; Myth of the integral realism.

Introdução

A disposição do termo *Arqueologia* emparelhada à palavra *Cinema* implica na necessidade de discutir o uso daquele termo como temática para composição de alguns enredos, particularmente, dos filmes norte-americanos. Via de regra, nota-se que tais filmes, ao explorarem questões associadas ao trabalho do arqueólogo – encarnado pela figura mítica do herói ou "caçador de tesouros" – tendem a confirmar, conforme expôs Andrade (2002, p. 69), que "a imagem vive a dicotomia entre o fantástico e o real".

¹ Artigo resultante de estudo vinculado à disciplina "Arqueologia e Educação Patrimonial", feita no Mestrado em Gestão do Patrimônio Cultural/UCG, o qual se fundamentou no levantamento de fontes imagéticas cinematográficas que denotavam, culturalmente, as "práticas de ver" o trabalho arqueológico no Cinema hollywoodiano.

² Mestre em Gestão do Patrimônio Cultural (Antropologia/Arqueologia), pela Universidade Católica de Goiás/UCG (2008), onde esteve sob orientação de Roque de Barros Laraia/UnB-UCG. É discente do Programa de Mestrado em Antropologia Social/UFG e, paralelamente, Doutoranda em Psicologia (Análise do Comportamento)/UCG. Profissionalmente, atua na Universidade Federal de Goiás/UFG. m.amaral.amaral@gmail.com

O Cinema, em especial o hollywoodiano ³, tem se apropriado do *habitus* arqueológico, reiventando-o, como forma de referir-se ao arqueólogo através do que Bazin (1991, p. 30) definiu como *mito do realismo integral*. É como dizer, por esta via, que a realização cinematográfica reproduz “uma recriação do mundo à sua imagem, uma sobre a qual não pesaria a hipoteca da liberdade da interpretação do artista, nem a irreversibilidade do tempo”. Assim, enquanto para Bourdieu (2004, p. 60-61), “a noção de *habitus* exprime o conhecimento adquirido e a disposição incorporada, quase postural”, em Cinema, o *trabalho habitual* da Arqueologia ⁴ e do arqueólogo ⁵ expõe-se a uma reformulação “mítico-real”.

Cinema e Arqueologia, como um misto, designam frutos da (re)criação cinematográfica alicerçada no fascínio humano pela imagem em movimento (o filme), que enreda o espectador, pois, em consonância com que disse Aumont (1993, p. 77), “as imagens são feitas para serem vistas”, e isso amplia inclusive as definições que se possa vir a ter de espectador ⁶. Então, a Arqueologia representada nas telas designa ao “caçador(a) de tesouros” um caráter fantástico. O arqueólogo fora reinventado como aquele que supera limites forjados pela imaginação humana, conquistando os “tesouros” amparados pelos bens, objetos, sítios⁷ e/ou patrimônios arqueológicos ⁸, principalmente, dos “outros”.

Em outras palavras, pode-se dizer que o *habitus* arqueológico expresso por telas cinematográficas, tende a conotar novo de plano de práticas culturais que definem

³ “O Cinema é uma das maiores fontes do imaginário ocidental e sua estética atravessou várias fases desde seu surgimento no início do século XX” (TRIGO, 2003, p. 57).

⁴ Em linhas gerais, a Arqueologia, como ciência que estuda a cultural material humana, assume novas abordagens que estão para além do trabalho de “reconstituição histórico-antropológica de marcos culturais de um passado remoto”. A Arqueologia relaciona-se, sobretudo, “com os marcos que constituem a referência direta dos que nos precederam no tempo e, por isso, constituem um marco de identidade”. Por outra vertente, ela também se remete “aos registros de povos que não tem um passado comum com o do observador, mas dividiram o mesmo espaço e tempos históricos na constituição de um marco identitário maior, que ultrapassa os limites étnicos, como formadores de categorias de cidadãos” (AZEVEDO NETTO, 2005, p. 162).

⁵ O arqueólogo trabalha, em suas pesquisas, com elementos e/ou documentação “que pode ser entendida com base no conceito de cultura material e da contextualização de seus componentes, pois compreende tanto os objetos como os monumentos construídos e/ou apropriados pelo homem que pode ser entendido, em termos genéricos, como o patrimônio cultural da esfera material” (Ibidem, p. 159).

⁶ “Há várias definições de espectador. É possível interessar-se por ele como público, o público do cinema ou o público de certos filmes – isto é, uma ‘população’ (no sentido sociológico do termo), que se entrega, segundo certas modalidades, a uma prática social definida: ir ao cinema. Esse público (essa população) é analisável em termos estatísticos, econômicos, sociológicos” (AUMONT *et al.*, 1995, p. 223).

⁷ Os sítios e objetos arqueológicos “remetem-se ao passado e são, portanto, parte da história, da memória daquela comunidade; embora, remontem ao passado, eles estão presentes no presente. Eles fazem parte não da paisagem antiga, mas da paisagem atual. É pelos vestígios, pelas ruínas, que os indivíduos elaboram suas representações de passado. Esses elementos materiais que se perpetuam na paisagem não são, em si, a memória, mas sua fonte; são base material para a construção do imaginário histórico (JEUDY, 1990 *apud* ALMEIDA, 2003, P. 280-281)

⁸ Entende-se por patrimônio arqueológico “o conjunto de expressões materiais da cultura referente às sociedades indígenas pré-coloniais e aos diversos segmentos da sociedade nacional (inclusive as situações de contato inter-étnico), potencialmente incorporáveis à memória local, regional e nacional, compondo parte da herança cultural legada pelas gerações do passado às gerações futuras” (MORAIS; MORAIS, 2002 *apud* ALMEIDA, 2003, p. 281).

Arqueologia e arqueólogo a partir de um “outro eixo” e por “outras lentes”. Definida por Todorov e De-Farias (2007, p. 3), a *prática cultural* tem em si envolvido “o conjunto de práticas semelhantes aos membros de um grupo, que os caracterizam, descrevendo comportamentos emitidos, assim como regras - valores, normas e leis”. Entende-se, agora, que tratar da Arqueologia no Cinema é expor uma análise de “velhos habitus e práticas” que estão amparados, paralelamente, em “novos planos”.

O filme, para Andrade (2002, p. 60), faz-se um “testemunho e um documentário da realidade vivida, tornando-se um instrumento poderoso para a memória coletiva”. Nesse tocante, Münsterberg (1970 *apud* AUMONT, 1995, p. 226) realça que “o filme conta-nos a história humana superando as formas do mundo exterior – o espaço, o tempo e a causalidade; e ajustando os acontecimentos às formas do mundo interior – a atenção, a memória, a imaginação e a emoção”. É provável que a noção de patrimônio cultural, contida nesses *testemunhos da história humana*, ao se confundir com a noção de propriedade particular, principalmente, designe também ao objeto arqueológico uma ressonância ⁹ expressa desde os primeiros filmes “etnográficos” ¹⁰, até as produções cinematográficas nas quais impera a figura do arqueólogo-herói.

E o evidente caráter estereotipado ¹¹ da visão do arqueólogo, dos artefatos com os quais lida e da sua missão - veiculado pelo cinema norte-americano mesmo quando não se trata de um arqueólogo profissional por definição - recriam representações de maneira que os espectadores definam, tendo por base a memória coletiva, personagens como *Indiana Jones*, por exemplo, como um herói e caçador de tesouros, “recriado” para portar a imagem “real” do trabalhador em Arqueologia. Mas, no caso do “arqueólogo hollywoodiano”, o estereótipo, conforme Burke (2004, p. 156), não pode ser considerado completamente falso - apesar de, freqüentemente, exagerar em alguns traços da realidade e omitir outros. Afinal, até o modelo *Indiana Jones* pode variar entre “ser mais ou menos tosco, mais ou menos violento”, sendo que, necessariamente, “lhe faltam nuances, uma vez que o mesmo modelo é aplicado a situações culturais que diferem consideravelmente umas das outras”.

⁹ Em Greenblatt (1991 *apud* GONÇALVES, 2005, p. 19) lê-se que ressonância é “o poder de um objeto exposto atingir um universo mais amplo, para além de suas fronteiras, é o poder de evocar no expectador as forças culturais complexas e dinâmicas das quais ele emergiu e das quais ele é, para o expectador, o representante”.

¹⁰ “Filmes etnográficos são realizados desde o início do século, sendo clássicos, na década de vinte, os realizados por Robert Flaherty. *Nanook of the North*, o famoso de Flaherty sobre a vida dos esquimós, aparece em 1922, mesmo ano em que é publicado *Argonautas do Pacífico Ocidental*, de Malinowski [...]. Os dois autores investem na tentativa de reconstrução da sociedade como totalidade articulada e integrada, dotada de sentido próprio. Para ambos, a história deveria emergir do próprio material de pesquisa, e o importante era captar o chamado ponto de vista do nativo (CAIUBY, 1998 *apud* ANDRADE, 2002, p. 70, grifos do autor).

¹¹ “A palavra ‘estereótipo’ (originalmente uma placa da qual uma imagem era impressa), como o termo ‘clichê’ (o termo francês para a mesma placa), é sinal da ligação entre imagens visuais e mentais” (BURKE, 2004, p. 156).

Convém ressaltar que o patrimônio cultural (tanto material como imaterial), ao alicerçar os contextos dos filmes norte-americanos, remonta-se como uma expressão de “marcas de distinção”, uma vez que a transformação destes, muitas vezes, em mercadoria ou puro fetiche, os restringe a serem objetos-produtos “coisificados” ou “fetichizados”¹². Mas, há de se realçar, entretanto, que “tornar o patrimônio cultural um fetiche, considerar apenas o seu produto objetivado, é um risco diante da sociedade de consumo e da ‘modernidade líquida’, onde o fragmento, a aparência e o individualismo imperam” (VELOSO, 2007, p. 230).

Talvez por isso a patrimonialização da cultura deixa, quase sempre, de ser exposta no Cinema como sendo portadora de complexas redes de práticas e significados, capazes de suscitar indagações sobre questões e temáticas relativas ao patrimônio cultural das sociedades. Porém, é provável que tal fato se abrigue na idéia de que o patrimônio, “como uma propriedade herdada”, restringe-o a “ser constituído como a sensação de compartilhar valores, de pertencimento, em uma interpretação que minimiza a diversidade de interesses sociais e, ainda mais, os conflitos e contradições” (FUNARI; CARVALHO, 2005, p. 36).

E nesse sentido, a imagem - ao compor as *práticas do ver*¹³ relacionadas ao trabalho do arqueológico mítico¹⁴ - delega à arte cinematográfica hollywoodiana o amplo papel de (re)criação de uma realidade fictícia, através de visões e versões redimensionadas da riqueza estética e do apelo popular. E isso será evidenciado a seguir, quando serão tomadas algumas obras tidas como referências no que se refere à abordagem do tema “arqueologia”, no cinema, de modo ao se analisar o fenômeno que Bazin (1991) definiu como “mito do realismo integral”, pela reinvenção das práticas do ver no cinema hollywoodiano. Então, a interação entre arte, imagem, intérprete e contexto, bem como a produção dinâmica de significados por este misto, reaviva ainda hoje a temática do habitus arqueológico nas telas.

Em vista disso, será utilizada como instrumento para reflexões iniciais, uma trilogia marcante na história do cinema norte-americano, composta pelos três primeiros filmes nos

¹² “É interessante observar a proposta de Gonçalves (2005) no que se refere à exploração das dimensões patrimoniais da cultura a partir da interlocução das categorias analíticas como a ressonância, materialidade e subjetividade. A ressonância produzida pela interação entre espectador e os objetos, coleções, e patrimônios expostos ou observados pode suscitar uma evocação dos elementos culturais coletivos em que o espectador foi socializado e ao mesmo tempo o faz revisitar sua trajetória pessoal (personalidade, sentidos, emoções, assujeitamento)” (LIMA FILHO, 2006, p. 21).

¹³ A expressão “prática do ver” está associada a designação de Martins (2007, p 251) que remete a análise da “produção de significado como resultado de interação dinâmica entre arte, imagem, intérprete e contexto”.

¹⁴ Tratado por Lévi-Strauss (1983, p. 30) como “fenômeno lingüístico-cultural, o mito se define por ser um sistema, regido por uma coesão interna; e esta coesão, inacessível à observação de um sistema isolado, revela-se no estudo das transformações, graças às quais encontram-se propriedades similares em sistemas aparentemente diferentes”.

quais figura o arqueólogo *Indiana Jones*, sendo estes: *Os Caçadores da Arca Perdida* (1981), *O Templo da Perdição* (1984) e *A Última Cruzada* (1989). Portanto, ao propor que a relevância de tais filmes se deve ao fato de conseguirem lançar no contexto cinematográfico uma versa-visão singular da Arqueologia, também se faz possível construir observações que partam do pressuposto de que “a receita popular” do arqueólogo-herói tem modelado, ainda atualmente, produções do gênero. Um exemplo disso é, inclusive, ilustrado pelo lançamento, ano passado, do quarto filme da série *Indiana Jones*, concebido a partir do modelo fabuloso dos enredos anteriores: *Indiana Jones e o Reino da Caveira de Cristal* (2008).

Por conseguinte, ao se refletir sobre Arqueologia e Cinema, além exemplo da temática abordada pelos filmes supracitados, considerar-se-á, neste contexto de análise, também a existência de alguns outros enredos fílmicos portadores da mesma temática. Assim, será possível compor um quadro reflexivo que passe a formatar uma base argumentativa amparada, principalmente, na seguinte premissa de Bazin (1991, p. 106): “o filme de ficção tende a escolher como tema algo sobre o qual já existe um ‘discurso comum’, fingindo submeter-se à realidade, enquanto só tende a tornar sua ficção verossímil”.

1. Um foco sobre a realização cinematográfica

Se é verdade que uma obra de arte traz consigo as marcas de seu tempo, é preciso, porém, não simplificar a questão. Estas marcas não são o reflexo imediato das condições de produção material, pois vão além desses limites já que materializam uma representação de um espaço e de um tempo. Então, as obras devem ser também interpretadas.

Sem dúvida, a crítica dos filmes – ou melhor, a sua análise – constitui tarefa essencial: são os cineastas que fazem o cinema, é através da reflexão sobre os filmes de que gostamos (ou não gostamos...) que conseguimos alcançar numerosas verdades referentes à arte do filme em geral. O cinema é assunto amplo para o qual há mais de uma via de acesso. Considerando globalmente, o cinema é antes de mais nada um fato, e enquanto tal ele coloca problemas para a psicologia da percepção e do conhecimento, para a estética teórica, para a sociologia dos públicos, para a semiologia geral. [...]. Enquanto fato antropológico, o cinema apresenta uma certa variedade de contornos, de figuras e de estruturas estáveis, que merecem ser estudadas diretamente. Vemos a todo momento o fato fílmico ser considerado, na sua realidade mais geral, como coisa natural e óbvia: e no entanto ainda há muita coisa por dizer a respeito (METZ, 1972, p. 16).

Por esse foco, cabe revelar que a arte cinematográfica surge primeiramente pelo desejo humano em reproduzir/apresentar, por meio de projeções, os contornos de um mundo vivo e, em seguida, pelo anseio de dar movimento para tais representações da "lógica da vida". Trata-se do que Deren (1960 apud XAVIER, 1984, p. 99) denominou de "dupla exposição", quando se considera cinema e espectador, a experiência deste último, a cada momento, está comparando "as duas bandas da imagem": a que o filme lhe propõe e a que ele processa em sua mente, e compara com sua experiência prévia, "para que a imagem cinematográfica gere um processo de 'reconhecimento' por comparação de realidade".

O filme, "mais do que o romance, mais do que a peça de teatro, mais do que o quadro do pintor figurativo, nos dá o sentimento de estarmos assistindo diretamente a um espetáculo quase real" (LAFFAY, 1964 apud METZ, 1972, p. 16). Por isso, a projeção dos fotogramas em seqüência mais rápida do que o olho humano, empregada na captação de imagens, faz com que se a persistência destas na retina provoque sua fusão e produza a ilusão do movimento contínuo do filme. E isso desencadeia no espectador um processo ao mesmo tempo perceptivo e afetivo de participação, pois como observou Metz (1972, p. 17), "nunca nos entendíamos no cinema [...] porque ele escapa ao profundo divórcio contemporâneo entre a arte viva e o público".

Há, portanto, a concretização de impressões e idéias impregnadas por valores simbólicos advindos da "fabulosa realidade" que estimula os sentidos, (re)criando paradigmas conceituais alicerçados no movimento do enredo retratado pelo filme, que é uma obra artística também constituída em um "real". Para Francastel (1965, p. 4) as obras que expõem "o produto das atividades propriamente estéticas das sociedades constituem tão somente uma espécie de duplo dos produtos de nossa conduta". O autor ainda considera que o ser humano busca reviver, sob uma forma diferente, as categorias do seu "espírito" através das manifestações artísticas, uma vez que

as modalidades de inserção das obras, uma vez realizadas, na sociedade contemporânea como nas outras sociedades, consiste no fato de que a obra é, ao mesmo tempo, um elemento constitutivo desses conjuntos coordenados de atividade, que são as sociedades humanas tomadas em conjunto num momento preciso do desenvolvimento de sua humanidade pelas cadeias de ações, que são as diferentes atividades fabuladoras e informativas da matéria, assimiladas através do tempo (p. 9).

A vida como expressão (i)material dos seres é, pelo cinema, a constatação de relações sociais por impressões da realidade que configuram fenômenos de muitas consequências estéticas, mas cujos fundamentos são, sobretudo, psicológicos (METZ, 1972), pois a liberdade de criação cinematográfica tem como um de seus maiores "limites" o espaço de composição da imagem na tela. O espectador de cinema tem em mente dois desejos profundos e contraditórios conciliados: 'viver grandes aventuras no espaço e no tempo' e, simultaneamente, 'aconchegar-se num ambiente acolhedor, a salvo de todo o perigo externo, em silêncio e na obscuridade', pois é evidente que o homem, mobilizado na poltrona de uma sala de espetáculos, sempre 'vive apaixonados romances e trava guerras sem conta'.

Uma obra fantástica só é fantástica se convencer (senão é apenas ridícula) e a eficácia de irrealismo no cinema provém do fato de que o irreal aparece como atualizado e apresenta-se aos olhos com a aparência de um acontecimento, e não como uma ilustração aceitável de algum processo extraordinário que tivesse simplesmente sido inventado. Os assuntos de filme podem ser classificados em "realistas" e "irrealistas", como queira, mas o poder atualizador do veículo fílmico é comum aos dois "gêneros", garantindo ao primeiro a sua força de familiaridade tão agradável à afetividade, e ao segundo seu poder de desnorteio tão estimulante para a imaginação (METZ, 1972, p. 17-18).

A narrativa cinematográfica, no entanto, subordina-se a mais do que uma sucessão de imagens fotográficas, dispostas conforme princípios específicos, que faz da história um produto cultural de um tratamento técnico-artístico particular. Por isso, Ramos (1985 *apud* BERNARDETE; RAMOS, 1988, p. 8) afirma que pesquisar sobre cinema "é uma forma de unir o prazer sensorial ao trabalho intelectual, e legitimar aquilo que para muitos não passa de relaxamento ou passatempo".

É provável que o homem, que vive entretido com as tarefas presentes num cotidiano dinâmico e multilinear, procure no cinema a hora da evocação do "por vir", ignorando a "sua realidade" pelo repouso que a *visão cinematográfica* condiciona ao espectador. Mas, há de se considerar, sobretudo, que a produção de imagens jamais é gratuita, "pois desde sempre estas foram fabricadas para determinados usos, individuais e coletivos, seja ela agregada a um valor de representação, de símbolo ou de signo" (AUMONT, 1993, p. 78). Afinal, a vida é uma imagem "real-cultural", e o cinema - como arte figurativa de aspectos associados à vida - se expande em sua realização pelos sentidos humanos, como forma de alcançar o reconhecimento de outros valores tangíveis às suas "lentes culturais".

2. O arqueólogo-herói imortalizado por *Indiana Jones*

A necessidade dos seres humanos, de um modo geral, de estarem sempre informados sobre o mundo à sua volta é uma atividade vinculada ao processo de ajuste do comportamento ao meio social. Daí, são (re)concebidas as representações humanas, os símbolos ou estruturas significativas que evocam no indivíduo, conforme Jodelet (2001, p. 17), “esse mundo de objetos, pessoas, acontecimentos ou idéias”. E isso ocorre porque não estamos isolados num vazio social: partilhamos o mundo com os outros, que nos servem de apoio, às vezes de forma convergente, outras pelo conflito, para compreendê-lo, administrá-lo ou enfrentá-lo.

É notório que o que caracteriza o indivíduo, singularizando-o, é o fato de que “um homem só é homem na medida em que está entre outros homens e revestido de símbolos representativos da sua razão de ser” (LEROI-GOURHAN, 2002, p.121). Assim, as versões de mundo encarnadas pelas formas de comportamento (*habitus*, práticas culturais e “do ver”) são carregados de significações por fundamentarem-se em fenômenos sócio-culturais.

Portanto, as reflexões sobre o *arqueólogo-herói* do cinema norte-americano certamente nos direciona às colocações de Leroi-Gouhan (2002, p.177) sobre o comportamento figurativo como indissociável da linguagem, “derivado da mesma aptidão do homem para refletir a realidade sob a forma de símbolos verbais, gestuais ou materializados em figuras ou imagens”. É pertinente, nessa análise, a visão de Skinner (2003, p. 451-452), que também fez estudos do ambiente social como cultura e dos efeitos desta sobre a sobrevivência de práticas culturais, pelo prisma de uma ciência do comportamento humano. Ele expôs que

o indivíduo adquire do grupo um extenso repertório de usos e costumes. O que o homem come e bebe, e como o faz, os tipos de comportamento sexual em que se empenha, como constrói uma casa, ou desenha um quadro, rema um barco, os tipos de relações pessoais que tem, e os tipos que evita – tudo depende em parte dos procedimentos do grupo de que é membro.

A partir de tais premissas, entretanto, surge a face dual de filmes como *Indiana Jones* uma vez que remetam as imagens (a fotografia e a arte cinematográfica) a se caracterizarem

como um instrumento etnográfico¹⁵, que retrata práticas culturais (habitus/comportamentos) específicas de muitos grupos humanos.

Através das imagens, podemos aproximar mais as lembranças e as sensações daquilo que vivemos e estamos vivendo. [...] No percurso da história, a fotografia passou a ser a ilustração científica e documental para as academias de Ciências da Europa. Em 1900, a arqueologia introduz a fotografia não só como um meio ilustrativo, mas como ferramenta na coleta de dados de campo. Durante anos seguintes, o filme e a fotografia foram instrumentos para investigações – como as dos aborígenes australianos por Baldwin Spencer. Mas o primeiro filme etnográfico foi *Nanook of the North*, de 1922, sobre a vida dos esquimós, feito por Robert J. Flaherty, que não se considerava etnógrafo mas cineasta; mesmo criticado por suas inovações na forma de filmagem, foi considerado o pai do cinema etnográfico (GUARNER, 1997 *apud* BURKE, 2004, p. 70).

A Arqueologia como enredo do Cinema norte-americano, por consequência, deriva arquétipos/estereótipos, que para Xavier (1984, p. 100), “canalizam o anti-naturalismo para a produção de uma experiência mitológica e para a produção de um antropofornismo radical”. Essa é, de modo bem provável, a maior designação da arte cinematográfica: a (re)criação que sinonimiza figurações simbólicas em filmes como *Indiana Jones*, no qual o sucesso de público e crítica o fizeram ser imortalizado como um estereótipo de representações “reais” das atividades habituais delegadas à Arqueologia e ao arqueólogo. A “estereotipação”, assim, deve estar atada ao que Burke (2004, p. 155) pressupõe que ocorrem quando há encontros entre culturas, porque “é provável que a imagem que cada cultura possui da outra seja estereotipada” pela exotização que fazemos do que é “diverso”.

De modo geral, a maioria dos estereótipos, especialmente de grupos humanos com manifestações culturais específicas, é hostil e desdenhosa. Os arquétipos muitas vezes “tomam a forma de inversão da auto-imagem do espectador, de forma que os outros são transformados no Outro, sendo considerados exóticos e distanciados do eu, ou ainda, monstros” (BURKE, 2004, p. 157). Tais afirmações são confirmadas com a leitura da sinopse disposta em um dos DVDs (2006) dos filmes que integram a trilogia *Indiana Jones*:

Junte-se ao lendário *Indiana Jones* (Harrison Ford) em uma das maiores aventuras cinematográficas de todos os tempos, agora em

¹⁵ Para Marconi e Presotto (2007, p. 5), “a Etnografia (*éthnos*, povos; *graphein*, escrever) consiste em um dos ramos da ciência cultural que se preocupa com a descrição das sociedades humanas. Lévi-Strauss (1967, p. 14) define-a de modo mais preciso e objetivo, pois, para ele, ‘Etnografia consiste na observação e análise de grupos humanos considerados em sua particularidade [...], e visando à reconstituição, tão fiel quanto possível, da vida de cada um deles’.

DVD. *Indiana Jones e os Caçadores da Arca Perdida* [...] o arqueólogo embarca em uma empolgante missão para encontrar a mística Arca da Aliança. Ele vai ter que descobrir a arca antes dos nazistas, e sobreviver a armadilhas, venenos, cobras e traições. Explore as escuras selvas da América do Sul, as agitadas feiras do Cairo e uma ultra-secreta base submarina, tendo Indiana Jones como seu guia. E finalmente testemunhe o poder da Arca Perdida, que é liberado quando Indy fica um passo adiante dos nazistas [...].

Durante uma década a trilogia *Indiana Jones (Indiana Jones e os Caçadores da Arca Perdida/1981; Indiana Jones e o Templo da Perdição/1984; Indiana Jones e a Última Cruzada/1989)* causou fascínio e consagração do arqueólogo como o grande herói das telas em suas aventureiras missões-resgate dos artefatos “perdidos” com valor (em geral econômico) inestimável. Por outra via, tais filmes foram também veículo para a ressignificação da “visão” do habitus arqueológico, de modo que o arqueólogo recebesse o julgo de “caçador de tesouros”, relegando, a segundo plano, a evidência histórico-cultural dos bens patrimoniais que “instrumentalizam” de fato o seu ofício.

É clara a relação de apropriação do “exótico” tanto na trilogia de Indiana Jones, como em seu último filme, *Indiana Jones e o Reino da Caveira de Cristal* (2008), que possui no enredo, mais uma vez, a receita do “tesouro perdido” – a Caveira de Cristal –, seguindo o modelo mítico de sucesso empreendido por *artefatos-tesouros* como a Arca Perdida, as Pedras Sagradas e o Cálice da Aliança. O uso, nas sinopses desses filmes, de termos e expressões como “arqueólogo, vilarejo perdido, herói, resgate, vitória, diabólico culto tague, escuras selvas da América do Sul, aventuras, épico, perigosa missão, conhecedor de relíquia, tanque indestrutível”, exemplificam, conforme pensava Cassirer (2003, p. 64), em seus estudos sobre a *palavra mágica*, que a Palavra se converte numa espécie de arquipotência, onde radica todo o ser e todo acontecer. O “vínculo originário entre consciência lingüística e a mítico-religiosa expressa-se, sobretudo, no fato de que todas as formações verbais aparecem como entidades míticas”, com ação e poder.

Assim sendo, a imagem cinematográfica tem no conteúdo preexistente ao filme, contido no campo perceptivo, a sua significação adquirida graças ao enfoque dado aos personagens que veiculam valores sociais impregnados na linguagem, moldando a fusão entre imagem e som. Por esta via, a inspiração fílmica *hollywoodinana*, que teve como base de dados os aspectos que margeiam a Arqueologia passa(ou), no meio cinematográfico, como a maioria das “fontes inspiradoras”, por processos ressignificatórios motivados pela indústria do cinema. O arqueólogo Indy, por sua atuação, confirmou o que outrora se suspeitara: o misto Cinema e

Arqueologia é popular instigando, temática e esteticamente, o fascínio humano pela “representação fílmica e sua ‘fidelidade’ dos detalhes” (AUMONT et. al., 1995, p. 100).

Para Nunes (2003, p. 64), “as imagens compõem-se, assim, de noções, impressões e idéias que, por sua vez, podem ser traduzidas por estereótipos”. A autora ainda considera que a Psicologia analisa o fenômeno à luz de tipologias de atitudes ou quadros de referências. Klinenberg (s/d *apud* NUNES, 2003, p.64), apresenta uma conceituação sobre o estereótipo que remonta ao exposto acima: “o estereótipo se refere a uma percepção altamente padronizada de todos os membros de uma classe ou especialmente uma categoria de pessoas”, sendo uma representação, muitas vezes, sem conexão com os fatos objetivos.

O Cinema, assim, surgido no final do século XIX, depois de descobrir a resignificação cultural e estética da fotografia, teve mensurada a sua capacidade de *imortalidade pelo congelamento*, que se concretiza pela imagem documentalizada por recursos tecnológicos que emergem do “saber-fazer humano”. Neste contexto, o *arqueólogo-herói* Indiana Jones – visto pela primeira vez nos cinemas do mundo todo há mais de vinte anos – passou a residir na memória coletiva daqueles nos quais a “sétima arte” reconstrói novos olhares e mundos.

Parte da bagagem intelectual com a qual um homem ordena sua experiência visual é variável, e grande parte desta bagagem variável é culturalmente relativa, no sentido de que é determinada pela sociedade que influenciou a experiência de vida deste homem. Entre essas variáveis estão as categorias com as quais ele classifica seus estímulos visuais, o conhecimento que utilizará para complementar aquilo que a visão imediata lhe fornece, e a atitude que ele irá adotar com relação ao tipo de objeto artificial que vê (GEERTZ, 1997, p. 156).

Os filmes de *Indiana Jones*, então, ao direcionarem a proposição da “caça aos tesouros míticos”, passam a ser representativos da transformação do filme em espetáculo, para que se abra a porta do devaneio, afinal, o filme se aproxima do sonho sem, contudo, confundir-se com ele. Lê-se em Metz (1972, p. 19), que impressões de realidade do filme possuem indícios de realidade, que desencadeiam a “reprodução bastante convincente da realidade no espectador com fenômenos de participação – ao mesmo tempo afetiva e receptiva – que contribuem para conferir realidade à cópia”.

Diante do exposto, é propício expressar que, com o lançamento do quarto filme da série de “caçada aos tesouros perdidos”, Indy provou que ainda suscita velhas/novas “práticas do

ver”, bem como (re)evoca a memória coletiva pelos domínios nos quais se abriga. Halbwachs (2006, p. 30/39), sobre este tema, sublinha que “nossas lembranças permanecem coletivas e são lembradas por outros, a partir de dados ou noções comuns”, o que será possível somente se os indivíduos continuarem fazendo parte da mesma sociedade.

A contemporaneidade do uso da receita “Arqueologia e Cinema”, ainda hoje (após mais de vinte anos de lançamento do primeiro filme da série), se justifica pelo fato de que *Indiana Jones* ainda motiva grandes platéias. Assim, pontua-se que a análise significativa de filmes deste arqueólogo-herói - enquanto portadores de práticas culturais e algumas cadeias de representações -, conforme já fez Becker (1996 apud Andrade, 2002, p. 71), confirma que “as pessoas vivem, comem, entram em transe e incorporam essa abstração a qual chamamos de cultura”.

3. Repensando o patrimônio arqueológico no cinema da “caça aos tesouros perdidos”

A História da Humanidade encontra-se instaurada em patrimônios materiais ou imateriais, uma vez que ambos constituem as “marcas da presença dos indivíduos”, sendo também demonstrativos das identidades culturais e das memórias de uma sociedade. Um dado marcante, neste contexto, é o fato de que as imagens sempre estão inseridas no processo de reconstrução da cultura material do passado (BURKE, 2004). E o *patrimônio arqueológico*, como produto integrante das “imagens do passado” emerge aqui enquanto “conjunto de expressões da cultura referente [...] aos diversos segmentos da sociedade nacional [...], compondo assim parte da herança cultural legada pelas gerações do passado às gerações futuras” (MORAES; MORAES, 2002 apud ALMEIDA, 2003, p. 281).

Sobretudo, por um âmbito mais específico, convém considerar os padrões de valorização de patrimônios e/ou bens arqueológicos – os “tesouros perdidos” -, veiculados pelo cinema. O resgate/apropriação faz-se, de modo genérico, uma temática popular nas telas na medida em que demonstra as ações espetaculares vividas pelo arqueólogo-herói ou “caçador de tesouros”, que atribui feitiço (fetiche) e singular importância aos patrimônios e valores culturais, principalmente de natureza material, que são dos “outros povos”.

A crença não é um estado mental, mas um efeito das relações entre os povos [...]. O visitante sabe, o visitado acredita ou, ao contrário, o

visitante sabia, o visitado o faz compreender o que ele acreditava saber. Por todos os lugares onde lançam âncoras, estabelecem *fetiches*, isto é, os “modernos” vêem, em todos os povos que encontram, adoradores de objetos que não são nada. [...] Mas o fetiche faz ainda mais: ele modifica a qualidade da ação e do trabalho humanos, ao revelar que só a ação do homem dá voz e força aos objetos (LATOURET, 2002, p. 15).

Pelo que foi dito, torna-se elementar que, mesmo na panorâmica cinematográfica, “o modo de ver o mundo, as apreciações de ordem moral e os diferentes comportamentos são produtos de uma herança cultural”. E a cultura, também no produto cinematográfico, torna-se “uma lente através da qual o homem vê o mundo” (LARAIA, 2005, p. 68). Por isso, é extremamente importante compreender que, ao se tratar da cultura, também definida por Geertz (1989, p. 4) como sendo “o modo de vida de um povo” ou como “um celeiro de aprendizagem em comum”, é inevitável o alargamento das reflexões para os suportes que tangenciam as bases representativas de um povo: trata-se dos patrimônios culturais.

Então, lançar um foco para a própria noção de *patrimônio* implica em repensar “os contextos históricos em que se tratou dos usos do passado” (FUNARI; CARVALHO, 2005, p. 33). A configuração assumida por este no campo ficcional do cinema - que assume os enredos a partir de um dado tempo, com espaço e historicidade específicos - implica em um direcionamento reflexivo para os aspectos que margeiam os patrimônios como sendo os “celeiros” através dos quais são edificadas as expressões da “vida real do homem real”.

As línguas românicas usam termos derivados do latim *patrimonium* para se referir à “propriedade herdada do pai ou dos antepassados, uma herança”. Os alemães usam *Denkmalpflege*, “o cuidado dos monumentos, daquilo que nos faz pensar”, enquanto o inglês adotou *heritage*, na origem restrito “àquilo que foi ou pode ser herdado”, mas que, pelo mesmo processo de generalização que afetou a línguas românicas e seu uso dos derivados de *patrimonium*, também passou a ser usado como uma referência aos monumentos herdados das gerações anteriores. Em todas as expressões, há sempre uma referência à lembrança, *moneo* (em latim, “levar a pensar”, presente tanto em *patrimonium* como em *monumentum*), *Denkmal* (em alemão, *denken* significa “pensar”) e os antepassados, implícitos na “herança” (FUNARI, 2001 apud FUNARI; CARVALHO, 2005, p. 34).

E neste patrimônio materializado, tão profundamente “imaginado” pelo Cinema, os mitos colocam no mesmo plano dois aspectos, já considerados por Lévi-Strauss (1997, p. 129) ao tratar dos olhares sobre os objetos: “o primeiro aspecto é funcional, e o outro, é chamado

de decorativo". É quase como que decompor a materialidade e a imaterialidade do patrimônio, de modo a relacionar às práticas culturais – costumes e instituições - os mitos, para que "ensinem sobre as sociedades que lhes dão origem, e que ajudem a esclarecer seus mecanismos internos de funcionamento e a razão de ser de suas crenças, costumes e instituições, cuja lógica escapa à primeira vista" (LÉVI-STRAUSS, 1983, p. 577).

Isso se evidencia no misto Arqueologia e Cinema, com relevo, com o personagem Allan Quatermain (o famoso "caçador de tesouros perdidos" no coração da África), que em *As Minas do Rei Salomão* (1985) segue a premissa do "colecionador" que instiga o espectador a "cobiçar" o riquíssimo tesouro de um rei, em um clima todo calcado em mistérios e lendas. Por esta mesma via, e tendo como ingrediente um "fantástico e popular" personagem – que é ao mesmo tempo um arquétipo e um patrimônio cultural egípcio -, seguem duplamente os enredos de *A Múmia* (1999) e *O Retorno da Múmia* (2001), que apelam para o processo de "desvendamento do mito" para compor, de acordo com a visão de Pomian e Clifford (1997; 1985 *apud* GONÇALVES, 2003, p. 460), "um tipo de atividade de 'colecionamento' de objetos materiais, cujo efeito é demarcar um domínio subjetivo em oposição a um determinado 'outro', o que resulta na constituição de um *patrimônio*".

O Cinema ressignifica e veicula narrativas por enredos de conotação simbólica, mítica e/ou alegóricas (arquétipas), de maneira que se empreenda, conforme expressa Bachelard (2005, p. 18), os *patrimônios culturais* enquanto "espaços louvados". E também pelo Cinema, em apropriação temática dos patrimônios arqueológicos, torna-se "o espaço percebido pela imaginação como algo que não pode ser o espaço indiferente entregue à mensuração e à reflexão do geômetra". Para Bachelard, "o espaço percebido é o espaço vivido com todas as parcialidades da imaginação, concentrando no reino das imagens o jogo entre o exterior e a intimidade, entre o atrair e o repelir".

É a exploração fantástica do fetiche para a constituição de imagens que refletem a importância material dos bens arqueológicos, cinematograficamente. Marx, em sua célebre definição do fetichismo e da mercadoria, ilustra, com minúcia, como se prolifera tal fenômeno, que tem na antropologia econômica uma testemunha de que as relações entre os homens, *fetichizadas* ou não por intermédio das mercadorias, não parecem mais simples nem mais transparentes. O fetiche é uma composição das representações do mundo.

É somente uma determinada relação social dos homens entre si que assume a forma fantasmagórica de uma relação entre as coisas. Para encontrar uma analogia para este fenômeno, temos de ir buscá-la na região nebulosa do mundo da religião. Aqui, os produtos do cérebro humano têm o aspecto de figuras autônomas, dotadas de vida própria, que mantêm relações entre si e com os homens. Dá-se o mesmo com os produtos da mão humana no mundo da mercadoria. É o que chamo por fetichismo, que adere aos produtos do trabalho, tão logo se apresentam como mercadorias, fetichismo inseparável deste modo de produção (MARX, 1983 apud LATOUR, 2002, p. 28)

Com enfoque lançado ao estado de posse da mercadoria, pela "caçada aos tesouros", também são sedimentadas as aventuras da heroína dos jogos de videogames *Lara Croft*, em dois filmes - *Lara Croft: Tomb Raider* (2001) e *Lara Croft: Tomb Raider/A origem da vida* (2003) -, tentam lançar mão do humor, da estética e "audácia" da aventura para apreender o público através de uma recriação clássica da batalha de um modelo da *heroína-arqueóloga* contra possíveis "espoliadores de tesouros".

Lara Croft (Angelina Jolie) é filha de Lord Henshingly Croft (Jon Voight), um célebre arqueólogo que desapareceu em 15 de maio de 1985. Explorando impérios perdidos, descobrindo tesouros preciosos, punindo vilões em combates mortais, tudo faz parte do dia-a-dia da aventureira Lara Croft (Angelina Jolie). Mas um antigo segredo de seu pai (John Vought) está prestes a levar Lara a seu maior desafio: o Triângulo de Luz, uma relíquia lendária com o poder de alterar o espaço e o tempo. Lara precisa encontrar o Triângulo antes que caia nas garras dos Illuminati, uma sociedade secreta que quer dominar o mundo. Para deter os Illuminati, Lara terá que sobreviver a uma perseguição intercontinental de inimaginável perigo. Mas para ela, o perigo é um jogo (DVD *Lara Croft: Tomb Raider*, 2001, sinopse).

Este enredo hollywoodiano, mais uma vez, tende a confirmar que a Arqueologia no Cinema norte-americano designa, em geral, "sociedades humanas que constituem patrimônios com o propósito de acumular e reter os bens que são reunidos", de forma que "a noção de patrimônio confunda-se com a de propriedade" (GONÇALVES, 2003, p. 460-461). No entanto, no contexto das reflexões sobre o cinema norte-americano e a "caça ao tesouro", a titulação usada em filmes como *A Lenda do Tesouro Perdido* (2004), explicitamente, apresenta-se como exemplo do heroísmo e do resgate/apropriação de bens arqueológicos como temática de efeito no Cinema dos "tesouros capitais".

A *Lenda do Tesouro Perdido* é uma aventura de tirar o fôlego [...]. Ao tentar encontrar e decifrar antigos enigmas que o levarão ao maior

tesouro já conhecido pelo homem, um obcecado caçador de tesouros (Nicolas Cage) é perseguido por um inescrupuloso inimigo que pretende tomar o tesouro para si. Perseguições de tirar o fôlego e fugas espetaculares transformam a sua busca numa arriscada ação criminosa e na mais emocionante caça ao tesouro que você já viu (DVD, 2004, sinopse).

Contudo, de modo um tanto "anti-convencional" aos moldes do cinema *hollywoodiano*, o filme que retrata *O Guardião: em busca da Lança Sagrada* (2004), desde o seu título, tenta condicionar a figura de seu protagonista a de um "protetor de tesouros", que ao contrário de "caçá-los" (como é regra em Hollywood), empenha-se em salvaguardá-los. Entretanto, até mesmo o enredo empreendido neste filme teve, na primeira e segunda versão – *O Guardião 2: retorno às Minas do Rei Salomão* (2006) –, uma conciliação com o modelo do arqueólogo-herói vivido em *Indiana Jones*. Em ambos os enredos supracitados, vinculou-se ação e aventura com uma "longa jornada" de disputas que envolvem a posse de "tesouros" entre "o bem e o mal", primada pela presença, neste caso, de uma arqueóloga.

Por outro lado, as abordagens cinematográficas supracitadas vêm a reiterar que a "invocação do passado" constitui uma das estratégias mais comuns nas interpretações do presente. O que inspira tais apelos é "a incerteza de que o passado é de fato passado, morto e enterrado, ou se persiste, mesmo que talvez sob outras formas" (SAID, 2005, p. 33). E, esse pressuposto dentre tantos outros, tem servido de alimento à imaginação (à fantasia) do expectador, conduzindo-o ao seu presente/passado/futuro que, mesmo sendo fantástico, é passível de constantes reconfigurações.

Na ordem das relações afetivas, em que a imaginação desempenha um papel desse tipo [...] não basta reconstruir pedaço por pedaço a imagem de um acontecimento passado para obter uma lembrança. É preciso que esta reconstrução funcione a partir de dados ou de noções, porque elas estão sempre passando destes para aquele e vice-versa, o que será possível somente se tiverem feito parte e continuarem fazendo parte de uma mesma sociedade, de um mesmo grupo. Somente assim podemos compreender que uma lembrança seja ao mesmo tempo reconhecida e reconstituída. (HALBWACHS, 2006, p. 37/39).

Nesse sentido, é justificável que seja também repensada a visão do patrimônio arqueológico pelo prisma das películas infantis, que não se diferenciam dos filmes para adultos ao se constituírem como representantes da abordagem temática da "caça ao tesouro" e do apelo ao mito, como se pode observar em *Atlantis: O Reino Perdido* (2001), *Atlantis: O retorno de*

Milo (2003), *O Caminho para o Eldorado* (2000) e *Planeta do Tesouro* (2002). Nestes exemplos, novamente, a Arqueologia deixou de constituir “um elemento questionador da idéia de patrimônio cultural da nação”, segundo Najjar e Najjar (2006, p. 180), e passou “a reforçar a idéia de patrimônio nacional marcada pelo etnocentrismo e, portanto, pela idéia de exclusão da cultura dos grupos tidos socialmente como inferiores ou mesmo indesejáveis”.

A partir desta reflexão, releva-se que a temática do *Planeta do Tesouro*, em especial, foi uma tentativa de aposta na remontagem do *bestseller* literário *A Ilha do Tesouro*, obra de Robert Louis Stevenson, que direcionou ao “mundo da fantasia e reflexão” crianças de todo o mundo. Mas, o filme, inspirado “na história de Jim Hawkins, um jovem corajoso que embarca em um esplêndido galeão espacial. [...] para enfrentar piratas ardilosos e *descobrir um tesouro* muito maior do que ele imaginava”, não se difere da apelação literária contida também em *O Caminho para Eldorado*, que tenta fazer uma remontagem simbólica da lenda (mito) popular fundamentada na própria História das Américas sobre uma Cidade Perdida do Ouro. E o enredo resultante de ambos os filmes infantis, que apostaram na ficção e aventura, foi o apelo à “caça ao tesouro”. Fica demonstrado que a Arqueologia e o arqueólogo, em todas as esferas etárias de criação cinematográfica, estão sujeitas a sofrer – assim como quaisquer outras temáticas – ressignificações que causam profundos contrastes entre a realidade figurativa e “o real”.

Neste ponto, vale salientar que as reflexões aqui apontadas – basicamente fomentadas pela análise de filmes com o enredo, direta ou indiretamente, vinculado ao trabalho arqueológico – conotaram a associação de todos os filmes com “patrimônios ou bens arqueológicos”, de modo que o foco para a propriedade privada e para o valor econômico de tais bens culturais coloca a Arte Cinematográfica, em uma posição de “objeto potencial para reflexão”. É válido, reforçar que o Cinema, como recriador e negociador de “visões e versões de mundo”, dissocia o patrimônio arqueológico, por ele configurado, de sua missão que é associar o passado e o presente. E esta postura propõe, conforme Almeida (2003, p. 281), que “é basicamente no presente que são estabelecidas as relações entre os indivíduos e o patrimônio: é no presente que os interesses de grupos sociais distintos elegem o seu patrimônio e é no presente que os órgãos públicos decidem o que é o patrimônio público”.

Portanto, deve-se considerar que o Cinema, definido como um reflexo estreito da realidade (a exemplo dos documentários dos irmãos Lumière) passou a ressoar singularidade de

representação pela composição figurativa de seus enredos e, conseqüentemente, dos seus personagens. Então, o trabalho do cineasta - que funde as imagens a um tempo e um espaço determinados - teve nas abordagens alicerçadas na Arqueologia, e seus vieses exploratórios, o ápice do sucesso no âmbito da "ficção de aventura", a partir da imortalização da união entre fábulas e tesouros com a Arqueologia, o que derivou, por exemplo, os filmes de *Indiana Jones* como ícones de sucesso durante mais de duas décadas.

E, se o Cinema é a arte que media o refinamento de emoções e composição imagética, por intermédio das "imagens vivas", então, em sua parceria com a Arqueologia este pôde alçar um vôo ainda mais alto, pois conciliou o "prazer da coleção" - que irradia prazer -, ao próprio sentimento de contentamento (re)vivido e (re)dimensionado pela obra de arte. Estruturada por imagens cinematográficas, a ação arqueológica torna elementar que o homem consegue projetar, com notoriedade, uma estrutura estética singular para manifestar o "quase irreal", trazendo um "outro contentamento".

O fato é que, assistir a um filme supõe isolar-se da vida cotidiana a fim de participar dos sentimentos e emoções que a película provoca: é freqüente uma inter-relação entre o espectador e alguns personagens. Por conseguinte, a leitura que se faz da fantasia e das emoções, mediadas pelo Cinema, deve propor-se transcender os fatores objetivos da película - as imagens -, já que a resignificação, como ocorre com a Arqueologia e o arqueólogo, pode dimensionar a reinvenção de "mundos vivos" com base na ressonância que assume o apelo popular. Mas, aquele "antigo mundo de significados", pré-existente, não deve ser expurgado, porque é portador do que há de essência para a "nova" representação.

Pode-se dizer, então, que o compromisso com o real se configura desligado da "arte da imagem em movimento"? Responder a tal questão é apelar, sobretudo, ao modelo do arquétipo, do unilateral. Mas, o fato é que não há inocência quando se veiculam informações: a evocação precede a persuasão, e todo discurso é constituído de significados amplamente interpretáveis, especialmente, quando compostos por imagens que se movimentam atribuindo plásticos sentidos a todo um "universo de sentidos".

Referências

A LENDA do Tesouro Perdido. Diretor: Stiven Spielberg. Produção: Michael Bay. Intérpretes: Nicolas Cage e outros. Roterio: Morris Spencer. Los Angeles: Walt Disney Pictures. 1DVD (131 min). Produzido por Walt Disney Home Entertainment, 2004

ALMEIDA, M. B. O público e o patrimônio arqueológico: reflexões para a arqueologia pública no Brasil. **Revista Habitus** – Instituto Goiano de Pré-História e Antropologia/Universidade Católica de Goiás, v. 1, n. 2, jul./dez., p. 275-296, 2003

ANDRADE, R. **Fotografia e Antropologia** – olhares fora-dentro. São Paulo: Estação Liberdade; EDUC, 2002

AUMONT, J. **A imagem**. Campinas, SP: Papyrus, 1993.

AUMONT, J. *et al.* **A estética do filme**. Campinas, SP: Papyrus, 1995.

AZEVEDO NETTO, C. X. A preservação do patrimônio arqueológico: a interseção com o meio ambiente e a identidade cultural. **Revista Habitus** – Instituto Goiano de Pré-História e Antropologia/Universidade Católica de Goiás, v. 3, n. 1, jan./jun., p. 145-169, 2005.

BACHELARD, G. **A poética do espaço**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

BAZIN, A. **O Cinema** – ensaios. São Paulo: Brasiliense, 1991.

BERNARDET, J. C.; RAMOS, A. R. **Repensando a história**: cinema e história do Brasil e a produção da história no cinema. São Paulo: Contexto, 1988.

BOURDIEU, P. **O poder simbólico**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

BURKE, P. **Testemunha ocular**: história e imagem. Bauru, SP: EDUSC, 2004.

CASSIRER, E. **Linguagem e mito**. São Paulo: Perspectiva, 2003.

FRANCASTEL, P. **A realidade figurativa**. São Paulo: Perspectiva, 1993.

FUNARI, P. P. A.; CARVALHO, A. V. O patrimônio em uma perspectiva crítica: o caso do Quilombo dos Palmares. In: **Diálogos**, DHI/PPH/UEM, v. 9, nº 1, p. 33-47, 2005.

GEERTZ, C. **O saber local**: novos ensaios em antropologia interpretativa. Petrópolis: Vozes, 1997.

GONÇALVES, J. R. S. O patrimônio e a matéria: o patrimônio como categoria de pensamento. In: **Habitus**, Goiânia, v. 1, nº 2, jul/dez., p. 459-468, 2003.

_____. Ressonância, materialidade e subjetividade: as culturas como patrimônios. In: **Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, Ano 11, nº 23, jan/jul, p. 16-36, 2005.

HALBWACHS, M. **A memória coletiva**. São Paulo: Centauro, 2006.

INDIANA JONES e os *Caçadores da Arca Perdida*. (2006). Direção: Steven Spielberg. Produção: George Lucas. Intérpretes: Harrison Ford; Karen Allen; Paul Freema; Ronald Lacey; John Rhys Daves; Denholm Elliot e outros. Roteiro: Lawrence Kasdan. Música: John Williams. Los Angeles: Lucas Film Ltd. c2006. 1 DVD (115 min). Produzido por Paramount Pictures.

JODELET, D. (Org.) **As representações sociais**. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2001.

LARA CROFT. *Tomb Raider – A origem da vida*. Direção: Simon West. Produção: Lawrence Gordon. Intérpretes: Angelina Jolie; Gerard Buther; Ciaran Hinds e outros. Roteiro: Sara Coorped. Música: Dallas Feet. Los Angeles: Paramount Pictures. 1DVD (117 min.). Produzido por A Universal Pictures, 2003.

LARAIA, R. B. **Cultura**: um conceito antropológico. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

LATOUR, B. Reflexão sobre o culto moderno dos deuses fe(i)tiches. Tradução de Sandra Moreira. Bauru: EDUSC, 2001.

LEROI-GOURHAN, A. **O gesto e a palavra**: memória e ritmos. Lisboa: Perspectivas do Homem/Edições 70, 2002.

LÉVI-STRAUSS, C. **El hombre desnudo**. Tradução de Juan Almela. México: Siglo Veintiuno, 1983.

_____. **Olhar, escutar, ler**. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

LIMA FILHO, M. F. Cidades patrimoniais e identidades nacionais: questões antropológicas na perspectiva comparativa entre o Brasil e os Estados Unidos. In: LIMA FILHO, M. F.; BEZERRA, M. (Orgs.). **Os caminhos do patrimônio no Brasil**. Goiânia: Alternativa, 2006.

MARCONI, M. A.; PRESOTTO, Z. N. **Antropologia**: uma introdução. São Paulo: Atlas, 2007.

MARTINS, Raimundo. A Cultura Visual e a Construção Social da Arte: da imagem e das práticas do ver. In: OLIVEIRA, Marilda Oliveira de (Org.). **Arte, Educação e Cultura**. Santa Maria: UFSM, 2007.

METZ, C. **A significação no cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1972.

NAJJAR, J.; NAJJAR, R. Reflexões sobre a relação entre Educação e Arqueologia: uma análise do papel do Iphan como educador coletivo. In: LIMA FILHO, M. F.; BEZERRA, M. **Os caminhos do patrimônio no Brasil**. Goiânia: Alternativa, 2006.

NUNES, H. P. F. Filmes norte-americanos: as imagens estereotipadas dos árabes no Brasil (1945-1987). In: SANTOS, D. O. A.; TURCHI, M. Z. (Orgs.). **Encruzilhadas do imaginário**: ensaios de literatura e história. Goiânia: Cãnone Editorial, 2003.

SAID, E. W. **Cultura e imperialismo**. Tradução de Denise Bottman. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

SKINNER, B. F. **Ciência e comportamento humano**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

TODOROV, J. C.; DE-FARIAS, A. K. C. R. **Desenvolvimento e modificação de práticas culturais**. (Conferência de Abertura da II Jornada Mineira de Análise do Comportamento). Governador Valadares, MG: Universidade Vale do Rio Doce, 2007.

TRIGO, L. G. G. **Entretenimento**: uma crítica aberta. São Paulo: Editora SENAC-SP, 2003.

VELOSO, M. O fetiche do patrimônio. In: ABREU, R.; CHAGAS, M. S.; SANTOS, M. S. (Orgs.). **Museus, coleções e patrimônios**: narrativas polifônicas. Rio de Janeiro: Garamond, MinC/IPHAN/DEMU, p. 229-245, 2007.

XAVIER, I. **O discurso cinematográfico**: a opacidade e a transparência. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1984.