

VISÕES E VERSÕES NO CINEMA: O ARQUEÓLOGO COMO MITO-REAL

Margarida do Amaral Silva/UFG-UCG-SECTEC¹

RESUMO

Temas relacionados ao trabalho arqueológico são constantemente abordados no cinema, que utiliza a imagem do arqueólogo como “ícone” para práticas diversificadas “do ver”. Por isso, o presente estudo, lançando mão de exemplos práticos – 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 with “icon” to practical “of seeing”. Therefore, the present study, launching hand of practical examples - 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.

1. 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 que, via de regra, ao explorarem questões associadas ao trabalho do arqueólogo – encarnado pela figura mítica do herói ou caçador de tesouros – tendem a confirmar, conforme considerou Andrade (2002, p. 69), que “a imagem vive a dicotomia entre o fantástico e o real”.

O cinema, em especial o hollywoodiano², tem se apropriado do habitus³ arqueológico, reiventando-o, como forma de referir-se ao arqueólogo através do que Bazin (1991, p. 30) definiu como *mito do realismo integral*, uma vez 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”.

Cinema e Arqueologia, como um misto, designam frutos da (re)criação cinematográfica alicerçada no fascínio humano pela imagem em movimento (o filme⁴),

que enreda o espectador, pois, conforme disse Aumont (1993, p. 77), “as imagens são feitas para serem vistas”, e tal fato amplia inclusive as definições que se possa vir a ter de espectador⁵. Por outro lado, a arqueologia representada nas telas designa ao “caçador(a) de tesouros” um caráter de ser fantástico que vence perigos e supera limites forjados pela imaginação humana, com base no eterno ideário de superação e conquista dos tesouros amparados pelos patrimônios culturais dos “outros”.

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”. E o evidente caráter estereotipado⁶ da visão do arqueólogo e sua missão, 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* – um herói e caçador de tesouros – como um portador da imagem real de configuração do arqueólogo.

Convém ressaltar que o patrimônio cultural (tanto material como imaterial), ao alicerçar o contexto dos filmes norte-americanos, remonta-se como uma expressão de “marcas de distinção”, uma vez que a transformação destes em mercadoria ou puro fetiche⁷, os restringiu a produtos e objetos “coisificados” ou “fetichizados”, ao invés denotá-los como complexas redes de práticas e significados, “capazes de suscitar indagações sobre questões e temáticas relativas ao patrimônio cultural diante das engrenagens da sociedade contemporânea” (VELOSO, 2007, p. 229).

Portanto, a imagem ao denotar novas “práticas do ver”⁸ relacionadas ao trabalho do arqueológico mítico⁹ delega à arte cinematográfica hollywoodiana, mais uma vez, o papel da (re)criação de uma realidade fictícia amparada visões e versões redimensionadas da riqueza estética e do apelo popular. E, neste texto, tal fato se evidencia 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.

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 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, a relevância de tais filmes se deve ao fato de conseguirem lançar no contexto cinematográfico uma versão e uma visão singulares da arqueologia que se tornou extremamente popular, e modelando produções do gênero até os dias atuais, de maneira que gerou inclusive o lançamento, em 2008, do quarto filme da série Indiana Jones, intitulado *Indiana Jones e o Reino da Caveira de Cristal*.

Por conseguinte, a exemplo da temática abordada pelos filmes supracitados, considerar-se-á a existência de premissas referentes ao fato de que “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” (BAZIN, 1991, p. 106).

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. Contudo, as obras devem ser 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 ou apresentar, por meio de projeções, os aspectos da vida 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 mágica realidade que estimula os sentidos, (re)criando paradigmas conceituais alicerçados no movimento da história retratada pelo filme, que é uma obra artística também constituída no “real”. Para Francastel (1965, p. 4) as obras que constituem “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 e a expressão dos seres é, pelo cinema, a constatação de relações sociais por impressões da realidade que configuram fenômenos de muitas conseqüências 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, ‘viveu apaixonados romances e travou 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 desnoiteio 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 do presente, por meio de um cotidiano cíclico, procure no cinema a hora da evocação do “por vir”, ignorando a 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 do “real-cultural”, e o cinema - como arte figurativa - se expande em sua realização pelos sentidos humanos, como forma de alcançar o reconhecimento de um valor tangível ao “olhar”.

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 associada ao processo de ajuste do comportamento ao meio social. Daí, são configuradas as representações humanas, os símbolos ou estruturas simbólicas que evocam no indivíduo, conforme Jodelet (2001, p. 17), “esse mundo de objetos, pessoas, acontecimentos ou idéias”, pois 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), de maneira que as versões de mundo encarnadas pelas formas de comportamento, sejam carregados de significações por fundamentarem-se em fenômenos sócio-culturais.

Desse modo, as reflexões sobre o *arqueólogo-herói*, expresso pelo cinema norte-americano, certamente nos direciona as colocações de Leroi-Gouhan (2002, p.177) sobre o comportamento figurativo como indissociável da linguagem, “derivando da mesma aptidão do homem para refletir a realidade sob a forma de símbolos verbais, gestuais ou materializados em figuras ou imagens”. Da mesma forma, é pertinente a visão de Skinner (2003, p. 451-452) - também estudioso do ambiente social como cultura e os efeitos desta sobre a sobrevivência de práticas culturais¹⁰, pelo prisma de uma ciência do comportamento humano -, diz 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.

Por outro lado, a partir de tais premissas surge a face dual de filmes como *Indiana Jones* uma vez que remetam as imagens (a fotografia e a arte cinematográfica) a se caracterizarem também como um instrumento “etnográfico”, 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 no Cinema norte-americano, por consequência, deriva “arquetipos”, que para Xavier (1984, p. 100), “canalizam seu 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 as 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 delegadas à Arqueologia e ao arqueólogo na vida cotidiana. Nesse sentido, Burke (2004, p. 155) pressupõe que “quando ocorrem encontros entre culturas, é provável que a imagem que cada cultura possui da outra seja estereotipada”, de forma que se exotizem as culturas de sociedades representadas.

De modo geral, a maioria dos estereótipos, especialmente de grupos humanos com manifestações culturais específicas, é hostil e desdenhosa: os estereótipos 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 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, por suas aventureiras missões-resgate de artefatos com valor (em geral econômico) inestimável. Por outra via, tais filmes foram também veículo para a ressignificação da “visão” do trabalho arqueológico, de modo que o arqueólogo recebesse o julgo de “caçador de tesouros”, relegando, de certa forma, a segundo plano a evidência histórico-cultural dos bens patrimoniais que “instrumentalizam” o seu ofício.

É clara a relação de apropriação do “exótico” na trilogia, desde a Arca Perdida, vista como um “tesouro arqueológico”, às Pedras Sagradas ou ao Cálice da Aliança. O uso, nas sinopses, 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, pois “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”, providas de determinados poderes míticos.

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 os valores sociais impregnados na linguagem, moldando a fusão entre imagem e som. Por tal premissa, 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, pois o arqueólogo Indy, por exemplo, confirmou o que outrora se suspeitara: o misto Cinema e Arqueologia é popular e, temática e esteticamente, instiga 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 de modo efetivo o exposto acima: “estereótipo se refere a uma percepção altamente padronizada de todos os membros de uma classe ou especialmente uma categoria de pessoas”, sendo uma imagem ou representação relativamente sem conexão com os fatos objetivos.

O cinema, assim, surgido no final do século XIX, depois de descobrir a ressignificação cultural e estética da fotografia, teve mensurada a sua capacidade de *imortalidade pelo congelamento*, que se faz pela imagem documentalizada amparada nos 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” promove o direcionamento dos “olhares” ao fantástico.

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 e encontro de tesouros imaginários”, passam a ser representativos da transformação do filme em espetáculo, para que se abra a porta do devaneio, pois 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, ressalta 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.

E tal fato justifica que a contemporaneidade do uso da receita “Arqueologia e Cinema”, ainda hoje (após mais de vinte anos de lançamento do primeiro filme da série) o arqueólogo-herói *Indiana Jones* motiva grandes platéias, porque o filme, conforme já fora citado por Becker (1996 *apud* ANDRADE, 2002, p. 71), enquanto portador de práticas culturais¹¹, “confirma que as pessoas vivem, comem, entram em transe e incorporam essa abstração a qual chamamos de cultura”.

4. Referências

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

AUMONT, J. (1993). *A imagem*. Campinas, SP: Papirus.

AUMONT, J. *et al.* (1995). *A estética do filme*. Campinas, SP: Papirus.

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

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

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

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

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

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

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

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

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.). (2001). *As representações sociais*. Rio de Janeiro: EdUERJ.

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

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

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

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

NUNES, H. P. F. (2003). 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.

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

TODOROV, J. C.; DE-FARIAS, A. K. C. R. (2007). *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.

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

VELOSO, M. (2007). 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.

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

¹ Mestre em Gestão do Patrimônio Cultural (Antropologia/Arqueologia) pela Universidade Católica de Goiás/UCG (2008), onde esteve sob orientação do Prof. Roque de Barros Laraia. Discente do Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social, em nível de Mestrado, na Universidade Federal de Goiás/UFG e, paralelamente, doutoranda em Psicologia (Análise e Evolução do Comportamento) na Universidade Católica de Goiás/UCG. Profissionalmente, atua na Universidade Federal de Goiás e na Secretaria de Ciência e Tecnologia de Goiás/SECTEC. Contato: m.amaral.amaral@gmail.com

² "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).

³ “A noção de *habitus* exprime o conhecimento adquirido, [...] indica a disposição incorporada, quase postural” (Bourdieu, 2004, p. 60-61).

⁴ Para Münsterberg (1970 *apud* Aumont, 1995, p. 226), “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”.

⁵ “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).

⁶ “A palavra ‘estereótipo’ (originalmente uma placa da qual uma imagem podia ser impressa), como a palavra clichê (originalmente o termo francês para a mesma placa), é um sinal claro da ligação entre imagens visuais e mentais. O estereótipo pode não ser completamente falso, mas freqüentemente exagera alguns traços da realidade e omite outros. O estereótipo pode ser mais ou menos tosco, mais ou menos violento. Entretanto, necessariamente lhe faltam nuances, uma vez que o mesmo modelo é aplicado a situações culturais que diferem consideravelmente umas das outras” (Burke, 2004, p. 156).

⁷ “Tornar o patrimônio 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” (Velo, 2007, p. p. 230).

⁸ 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”.

⁹ 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”.

¹⁰ Para Todorov e De-Farias (2007, p. 3), “o conceito de prática cultural envolve o conjunto de práticas semelhantes aos membros de um grupo. [...] caracterizam o grupo; descrevem comportamentos emitidos por seus membros, assim como são regras (valores, normas e leis)”.