

CINEMA, CINEMAS, FILMES: O “CINECLUBE” COMO INSTRUMENTO DE ENSINO DA HISTÓRIA ANTIGA

Cinema, Cinemas, Films: The “Cineclub” as an Instrument for Teaching Ancient History

Prof. Dr. José Maria Gomes de Souza Neto

Doutor em História/ Docente da

Universidade de Pernambuco – Campus Mata Norte

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2218-4456>

Email: zemariat@uol.com.br

Recebido em: 30/10/2023

Aprovado em: 10/01/2024

Resumo: O presente texto delinea as questões fundamentais para a utilização dos filmes no ensino de História Antiga, pensadas a partir da experiência de disciplinas eletivas voltadas à relação Cinema e Antiguidade ministradas na Universidade de Pernambuco. Tratamos das pretensões historiográficas da sétima arte; propomos um ordenamento dos filmes com essa temática, elaborado com critérios cronológicos e temáticos; discutimos essas categorias, dando exemplos de filmes e de questões que podem ser levantadas; por fim, debatemos ferramentas metodológicas para sua utilização no ensino de História Antiga.

Palavras-chave: História Antiga, Cinema, Ensino.

Abstract: This paper outlines the fundamental issues for the use of films in teaching Ancient History, in relation to the experience of noncompulsory classes about relationship between Cinema and Antiquity taught at the University of Pernambuco. It presents the historiographical pretensions of the *settima arte*; proposes a taxonomy of such movies, using chronological and thematic criteria; discusses those categories, giving examples of films and questions that can be raised; finally, discusses methodological tools for their use in teaching Ancient History.

Keywords: Ancient History, Cinema, Teaching.

“[...] a escola e o cinema sempre me permitiram, cada um a seu modo, ver e de transver o mundo, na expressão de Manoel de Barros. E, assim, encontrar-me com o outro. [...] O cinema trouxe-me o encantamento, a emoção diante da imagem, a experiência da contemplação, em certo sentido, e alargou meu encontro com a alteridade”.
(Teixeira, 2010, p. 110).

O audiovisual está mais acessível do que nunca. As séries são o modelo do momento, mas os filmes não desapareceram – na verdade, um dos motivos para a acessibilidade tão ampla é que é possível baixá-los facilmente, ou assisti-los em canais de streaming. Neste texto, surgido da experiência com disciplinas eletivas (optativas) oferecidas semestralmente no curso de História da Universidade de Pernambuco – Campus Mata Norte, vamos refletir sobre como o cinema pode ser usado no ensino de História Antiga. Não se trata apenas de assistir este ou aquele filme, mas efetivamente interagir, refletir sobre as metáforas que contêm, relacionar as narrativas fílmicas aos tempos que a produziram e à nossa compreensão sobre os passados ali representados, funcionando inclusive como ferramental teórico¹ para a compreensão da disciplina histórico. Para tanto, analisaremos (a) a relação entre o cinema e a História (em que momento a arte age como historiografia); (b) as periodizações necessárias à utilização de uma arte tão vasta: os diversos modos como a Antiguidade foi retratada nos filmes; e finalmente (c) as propostas de utilização desses filmes em sala de aula.

1. A relação (nem sempre recíproca) entre o cinema e a História

Há um aspecto que, embora aparentemente banal, há que ser ressaltado: o cinema é um contador de histórias, e desde o começo do século XX alguns dos seus mais

¹ Um conceito fundamental a essa proposta advém do historiador Robert Rosenstone (2010, p. 239): o filme histórico “não apenas desafia a História tradicional, mas nos ajuda a voltar para uma espécie de estaca zero, uma sensação de que nunca podemos conhecer realmente o passado, mas apenas brincar constantemente com ele, reconfigurá-lo e tentar dar significado aos vestígios que ele deixou”. Nessa perspectiva, ao assistirem os filmes os alunos são efetivamente desafiados a interpretar essas narrativas sobre o passado.

importantes criadores se afirmaram em posição semelhante (quando não superior) à dos historiadores (cf CARNES, 1997), de que é exemplo o documentário norte-americano *The Spanish Earth* (1937). Filmado no segundo ano da Guerra Civil Espanhola (1936-39), e dirigido pelo holandês Joris Ivens, contou com o apoio de importantes figuras da intelectualidade progressista dos Estados Unidos (como os escritores Lillian Hellman, John Dos Passos, Dorothy Parker, Archibald MacLeish e Ernest Hemingway) que, além de roteirizá-lo, montaram uma produtora para financiar-lhe a produção. Tratava-se de obra profundamente engajada, que no contexto de uma opinião pública “isolacionista e influenciada por fortes lobbies cristãos e pró-alemães” (Houssart, 2016, p. 114) buscava atrair simpatia para o governo Republicano e denunciar os Nacionalistas, apoiados pelos regimes fascistas, cujo líder, Francisco Franco, eventualmente estabeleceria uma ditadura que durou até a sua morte em 1975.

Atualmente, não seria difícil tomar uma obra dessa natureza como fonte histórica, mas quando do seu lançamento, a historiografia não se abria a tal utilização. Enquanto outros ramos do conhecimento passavam a entender a importância cultural dessa arte (valendo destacar o ensaio seminal de Walter Benjamin, *A Obra de Arte na Era de Sua Reprodutibilidade Técnica*, de 1936), ainda demoraria décadas para que os historiadores se voltassem para os filmes, algo tanto mais grave quando se leva em consideração que parte significativa do cinema de então se apresentava como a forma contemporânea de visitar o passado e contar histórias:



Figura 1. Créditos iniciais de *The Spanish Earth*.

Vemos aqui uma cena dos créditos de abertura de *The Spanish Earth*. O *presents* (“apresentam”) refere-se aos produtores do filme, ou seja, os responsáveis “por todos os aspectos financeiros e administrativos [...] desde o nascimento do projeto e seu planejamento inicial até todas etapas de produção, distribuição e publicidade (Konigsberg, 2004, p. 449). Nos interessa aqui o nome conferido à produtora: *Contemporary Historians Inc.*, ou seja, Historiadores Contemporâneos. Aqueles mesmos intelectuais norte-americanos que, reunidos, dirigiram, escreveram e produziram o documentário, usaram seus créditos para se colocar não somente na condição de “narradores” (algo esperado de um grupo dessa natureza), mas como efetivos historiadores, agentes operantes no campo da historiografia. No pleno desenrolar do sangrento conflito, disseram-se historiadores cuja verdade registravam em película.

Fora dos círculos acadêmicos, pelo menos desde a década de 1920 que a história dos especialistas, redigida em papel e publicada em livros, não era mais encarada como a única possível, e sim mais um dentre outros modos de relatar fatos passados. Quiçá já estivesse, ao menos para alguns, claramente ultrapassada, a ser substituída por formas narrativas outras, tais como o cinema: cineastas de correntes diversas defendiam abertamente sua capacidade de contar a História por meio de suas criações. Para D. W. Griffith, um dos nomes fundamentais da cinematografia norte-americana, o cinema “não é tão-somente um instrumento frio para o registro da realidade, como nos documentários, mas também, e acima de tudo, uma poderosa forma de escrita histórica, que pode transmitir uma consciência histórica para o público muito melhor que meses de estudo” (apud Wyke, 1997, p. 9). O soviético Sergei Eisenstein, por sua vez, “manipulava o registro histórico” com o intuito de “prover metáforas para os eventos históricos mais significativos” (Briley, 1996, p. 527).

Nesse ponto, o retorno à Antiguidade mostrou-se fundamental. Maria de Fátima Rosa (2022, p. 67) chega a afirmar que a reprodução de eventos passados “e personagens históricos há muito desaparecidos” é um dos aspectos mais característicos das produções cinematográficas desde a sua gênese, ao que vem David G. Hughes (2019, p. 74):

O cinema é uma invenção quintessencialmente modernista, mas desde sua concepção tem buscado uma aliança com os mundos da Roma Antiga, Grécia, Egito e Mesopotâmia. Os estudiosos muitas vezes interpretam esse fato como um esforço consciente para transformar um novo entretenimento frívolo e de má reputação, em algo respeitável e prestigioso. Não muito depois da sua invenção, o cinema inicial procurou validação como um modo “sério” de contar histórias, em parte ao alinhar-se com os Clássicos, os Grandes, formadores da cultura. Essa é uma teoria perfeitamente legítima quando se considera que o cinema era, ao que tudo indica, visto com desdém pelas classes respeitáveis – um negócio amoral e espalhafatoso, desprovido de mérito artístico, sofisticação intelectual ou imperativo moral.

Os filmes desafiavam os historiadores, afirmavam sua importância no próprio campo de trabalho da historiografia – em larga medida, não é exagero afirmar que a consciência histórica do século XX foi muito mais influenciada pelas produções cinematográficas (especialmente aquelas voltadas para o grande público) que pelos escritos dos historiadores acadêmicos, e a Antiguidade não é exceção a essa regra: produções de grande penetração popular marcaram profundamente a maneira como compreendemos o mundo antigo.

Retornando a *The Spanish Earth*, seus produtores afirmaram-se não apenas historiadores, mas também contemporâneos!, algo que trazia em si a sugestão de que a História daquele tempo vivido não seria escrita e publicada, mas sim vista e vividamente sentida nas grandes telas, pois “na presença da morte, os homens são incapazes de atuar defronte à câmera” (Waugh, 1982, p. 30), ou seja, somente a tela, as imagens e os sons poderiam verdadeiramente transmitir a verdade, fazendo assim dos filmes a grande escola histórica do seu tempo. De certa maneira, esse debate quase centenário reverbera em nosso próprio tempo: os livros impressos parecem cada vez mais superados, e blogs e canais de Youtube conseguem atingir público muito mais amplo que a produção saída das universidades (que por sua vez tem se materializado, ironicamente, em ebooks e revistas online). Não se trata, porém, de simplesmente abandonar a leitura impressa (pelo menos não de todo), mas de reconhecer que o lugar do audiovisual na educação histórica não pode mais ser denegado: filmes em especial podem não ser mera distração para alunos (ou refresco para professores cansados), e sim

material ricamente metafórico, cuja produção emprega muitos dos métodos que os próprios profissionais de história utilizamos em nosso *métier* e que, dada a utilização de ferramental teórico-metodológico apropriado, tem potencial para se tornar instrumento útil ao ensino da disciplina e à produção historiográfica.

Importante salientar: analisar essas produções não corresponde a um exercício de crítica cinematográfica. Não as escolhemos pelas suas qualidades intrínsecas, mas sim as apresentamos e discutimos como profissionais de História, segundo um instrumental teórico-metodológico próprio e estabelecendo diálogos e questionamentos – como explicitou Mark Carnes (1997, p. 10), não se trata de buscar “precisão” ou “imprecisões”, mas sim ter em vista um “aprofundamento posterior” posterior à sessão. É fundamental considerar que filmes instauram conceitos-imagem, “conceito visual estruturalmente diferente dos conceitos tradicionais usados pela filosofia escrita [que] funciona no contexto de uma experiência que é preciso ter para que se possa entender e utilizar” (Cabrera, 2006, p. 20).

2. Arte cinematográfica: traçando limites

No início do século passado, os filmes eram pouco mais que uma curiosidade de feiras e teatros mambembes:

[...] o cinema nasceu do aperfeiçoamento e da comercialização de um equipamento técnico [e] suas origens se perdem na história dos espetáculos de ilusionismo e de projeções luminosas: os mágicos (Walter Booth na Inglaterra, Leopoldo Fregoli na Itália) foram os primeiros a aprender a dominar os efeitos desses recursos, e foi como mágico que, em 28 de dezembro de 1895, no Grand Café de Paris, que [George] Méliès assistiu à primeira projeção do cinematógrafo Lumière feita com cobrança de ingresso. (Michaud, 2014, p. 157).

Nos mais de cem anos que se seguiram, eles se tornaram uma forma de arte verdadeiramente global e se diversificaram nos mais diversos gêneros e estilos, de modo que é possível falar de cinematografias continentais (africana ou latino-americana), nacionais (a japonesa, a iraniana) ou mesmo infranacionais (o cinema pernambucano

como instância discernível no âmbito do cinema brasileiro; as diversas cinematografias da Índia, alinhadas em termos regionais e linguísticos com denominações próprias, como Bollywood [em hindi], Tollywood [bengali], Kollywood [telugu] e dezenas de outras. Cf Saran, 2013). Logo, é virtualmente impossível narrar uma história universal do cinema – e por isso mesmo precisamos selecionar os filmes que se referem à Antiguidade e organizá-los em grupos², para que seja possível utilizá-los no ensino de História (mais especificamente a Antiga).

A *História do Cinema Mundial* (Mascarello, 2006), apresenta uma segmentação majoritariamente temporal: Primeiro cinema, Cinemas de vanguarda (década de 1920), Cinemas hollywoodianos, Cinema moderno (o período pós guerra, que inclui diversas vanguardas) e, por fim, o que chamou de Vertentes contemporâneas (pós-modernidade, fronteiras, etc.). Antonio Rodríguez Vela (2019), por sua vez, emprega uma divisão mais temática, começando com os Inícios, dois momentos fundamentais (Cinema Mudo e Cinema Falado), os Neorrealismos, as Novas Ondas, a Nova Hollywood, os Cinemas do Mundo e o Cinema do século XXI. Essas disposições nos estimularam a desenvolver os recortes temático-cronológicos que seguem, organizando os filmes passados na Antiguidade³ para que o profissional de História disposto a organizar um cineclube acadêmico elabore conteúdos programáticos geográfica, estética e temporalmente tão diversos quanto possível.

- a) Período inicial. O cinema foi à Antiguidade já nos “poucos meses após os primeiros espetáculos públicos” (Hughes, 2019, p. 73), e entre 1896 até 1910 temos o advento dos três horizontes temáticos mais importantes dessa cinematografia – Roma e o Mundo Clássico; Egiptomania; a Bíblia – que, em maior ou menor escala, estarão presentes ao longo de toda a história do cinema.

² Movimento esse inspirado no que Anton Karl Kozlovic fez no capítulo Noah and the Flood: A Cinematic Deluge, publicado no livro *The Bible in Motion: A Handbook of the Bible and Its Reception in Film Part 1*, organizado por Rhonda Burnette-Bletsch.

³ Esse recorte não é absoluto: diversos filmes transcendem essa repartição. *Spartacus* (1960), por exemplo, é um dos grandes épicos hollywoodianos, mas também propõe uma análise do escravismo romano; a produção italiana *O Primeiro Rei* (2019) é claramente um filme de ação, mas traz uma visão antropológica do Lácio Antigo. E o que dizer do filme indiano *Sikandar* (1941), grande produção que conta a história da invasão de Alexandre à Índia do ponto de vista dos indianos?

- b) Os épicos até os anos 1940. O desenvolvimento do sub-gênero *peplum*, filmes de aventura passados na Antiguidade, repletos de “sequências de ação e edulcorado romantismo” (Souza Neto, 2016, p. 121), primeiramente na Itália e posteriormente nos Estados Unidos.
- c) A estética hollywoodiana. Com o fim da II Guerra Mundial, os grandes épicos passaram a ser produzidos nos Estados Unidos (ainda que frequentemente filmados na Europa), produções de grande “espetaculosidade e ação, que dão mais importância à trama que ao personagem e à ação heroica mais do que à virtude heroica” (Konigsberg, 2004, p. 100) algumas das quais foram enormes sucessos de bilheteria e impactaram a consciência histórica de gerações inteiras, um modelo replicado, inclusive, noutras cinematografias.
- d) A estética *neo-peplum*. Após a década de 1960, o interesse do cinema de massas pela Antiguidade reduziu-se significativamente, só reaparecendo em finais dos anos 1990, mas sob novos paradigmas estéticos fortemente impactados pelos efeitos de computação gráfica.
- e) Abordagens não-épicas. Produções diversas em sua natureza, que rejeitam a grandiosidade hollywoodiana (seja por opção estética ou pela carência de recursos financeiros) e optam por abordagens criativas do Mundo Antigo “com potencial de impacto real no pensamento histórico”⁴.
- f) Abordagens satíricas. Utilizam o não-sério não (somente) para fazer rir, mas também para criticar abertamente os modelos impostos pelo cinema épico (superficialidade, o apelo ao exotismo) e abordagens consideradas já consolidadas da Antiguidade, situando no mundo antigo questões presentemente vividas, ou ainda trazendo para este tempo ponderações advindas do mundo antigo.
- g) Filmes infanto-juvenis. Principalmente quando se pensa no uso escolar dos filmes, é incontornável abordar essas obras, muito especialmente as animações, que amiúde utilizam a comédia leve e minimizam aspectos mais sombrios das histórias, deixando-as apropriadas para faixas etárias mais novas.

⁴ Em linha com o que Robert Rosenstone (2010, p. 36) chama de “filme histórico inovador ou de oposição [...] que contém uma grande variedade de teorias, ideologias e abordagens estéticas com potencial de impacto real no pensamento histórico”.

O recorte geográfico que perpassa todas as produções citadas é o Mediterrâneo, a Antiguidade mais presente no currículo brasileiro, mas isso não significa que outras cinematografias não possam ser igualmente trabalhadas: já utilizamos, por exemplo, o *wuxia* (filme de artes marciais) *Herói* (2002) à vista tanto da importância da unificação da China⁵ quanto da presença da potência asiática no mundo atual (produções desse calibre são usualmente financiadas pelo estado chinês).

Período inicial

“Cinema” diz respeito a duas coisas: a arte e a estrutura em que é apresentado, e como essa arte desenvolveu-se no lugar originalmente teatral, as telas substituíram os palcos e se tornaram janelas para mundos e temporalidades mais variados. Se inicialmente o simples registro do movimento contemporâneo (como *A Chegada do Trem na Estação*, de 1896) já causava assombro, logo essa herança teatral estimulou esses pioneiros a desenvolver artifícios (fantasias, adereços, cenários, truques de câmera) capazes de levar os espectadores para longe – inclusive para a Antiguidade.

O que chamamos aqui de “Período Inicial” diz respeito a essas primeiras décadas de existência da arte cinematográfica, um momento de “transformação constante” marcado por “uma série de reorganizações sucessivas em sua produção, distribuição e exibição” (Mascarello, 2006, p. 17), que engloba das sequências animadas que duravam poucos minutos aos criativos curtas-metragens de até meia hora, fundamentais ao estabelecimento da arte. E em todo esse processo, o retorno à Antiguidade esteve presente: já em 1896, o curta-metragem francês *Néron essayant des poisons sur des esclaves* (Nero Experimenta Venenos nos Escravos), ainda que durando apenas um minuto, já traz em si diversos elementos que serão amplamente repetidos nos filmes sobre o mundo clássico – ou como bem colocou Cyrino (2005, p. 1), “a ideia da Roma

⁵ “Em *Herói*, os esforços heroicos de Sem-Nome a serviço do rei de Qin mitificam a supremacia da civilização chinesa no passado. Neste cenário de ressurgimento da China, em *Introduction of Global Chinese Cinema: culture and politics of Hero*, Gary Rawnsley e Ming Yeh Rawnsley examinam o *Herói* como um retrato da unidade nacional chinesa e da identidade cultural em meio ao rápido progresso econômico e à transformação cultural após a promulgação da política de portas abertas por Deng Xiaoping em 1979”. Karki, 2028, p. 40.

Antiga, cidade do poder, intriga, beleza, brutalidade e luxúria” que sempre “atraiu e divertiu as plateias modernas dos cinemas”.

Nesse mesmo período, surgiram documentários sobre os monumentos egípcios e um curta-metragem ficcional, *Le Monstre* (1903), o qual, embora muito pequeno (meros 3 minutos), já apresenta boa parte da concepção mental que ainda temos sobre aquela civilização⁶. Interessante notar que as críticas levantadas quando da produção de *Deuses do Egito* (2016) – sobre como a consciência ocidental vincula o Egito a mistério, sexo, perigo e exotismo – já seriam no geral aplicáveis a *Le Monstre*, precisamente porque aqueles aspectos mencionados antecediam ao próprio curta-metragem, advindos dos exploradores, escritores e historiadores ocidentais que caracterizaram o Egito conforme tais linhas⁷. Como bem observou o egiptólogo José das Candeias Sales, cinema “*ainda não nascera quando a história adquiriu os seus hábitos, aperfeiçoou o seu método, cessou de narrar para explicar*” (2013, p. 3) – ou seja, seguiu uma narrativa claramente ligada ao século XIX, ao mundo imperialista de então.

Por fim, igualmente precoce foi a incorporação das histórias bíblicas à nova arte: Em novembro de 1897, alguém em busca de novidades e diversão na cidade de Filadélfia poderia ir até a American Academy of Music [...] e gastar cinquenta cents para assistir à *première* de um show chamado *The Horitz Passion Play* [...] “imagens em movimento”⁸ retratando “cenas da vida de Cristo, da crucificação e da ressurreição. [...] Começava assim a longa e ilustre carreira cinematográfica da Bíblia” (Reinhartz, 2022, p. 8).

Desde os primeiros momentos da arte cinematográfica houve filmes com temática bíblica, que não apenas atraíam público, mas também instigavam debates sobre a representação do Cristo nas telas. Em que pese tais celeumas, chegou-se, por exemplo, a

⁶ “(...) é preciso compreender que esse interesse pelo Egito se apresenta por meio de três diferentes formas: 1) pela “egiptofilia”, que é o gosto pelo exotismo e pela posse de objetos relativos ao Egito antigo; 2) pela “egiptomania”, que é a representação e o re-uso de traços da cultura do antigo Egito, de uma forma que lhe atribua novos significados; e, finalmente, 3) pela “egiptologia”, o ramo da ciência que trata de tudo aquilo relacionado ao antigo Egito”. BAKOS, 2004, p. 10.

⁷ “o antigo Egito possuía uma iconografia visual poderosamente reconhecível [...] leques gigantes com penas de avestruz, carruagens de duas rodas, flores de lótus, coroas *nemes*, cobras, uma arquitetura pesada com portais de abutres, colunas bulbosas e pilares extravagantes, esfinges e pirâmides, tudo combinado com uma vestimenta de peitos nus, cabelos amarrados, sutiãs e saias espatas, foi especialmente eficaz em um meio visual silencioso, carente de instrumentos escritos”. Michelakis, Wyke, 2013, p. 54.

⁸ “*movie pictures*”, no original em inglês, termo ainda hoje utilizado nos Estados Unidos.

A Vida de Cristo (1906), dirigida pela francesa Alice Guy-Blaché, uma narrativa linear e convencional da vida de Jesus (como de costume na época), mas com a presença de mulheres na maior parte das passagens e elaborados cenários.

As abordagens épicas

Épicos são longas-metragens normalmente extensos (a versão de 1925, muda, de *Ben-Hur*, por exemplo, durou duas horas e vinte minutos, uma eternidade para aquele período, enquanto a de 1959 passou das três horas e meia), com altíssimos custos de produção e que oferecem “um opulento festim visual, com paisagens vistosas, grandes massas humanas e ação emocionante” (Konigsberg, 2004, p. 87). Como nenhum outro gênero esteve tão ligado ao mundo antigo, dividimos essas abordagens em três grupos:

I. Os épicos até os anos 1940

Grandes espetáculos cinematográficos passados na Antiguidade tiveram seu início na Europa, ainda no Período Inicial. Sendo produções voltadas para o grande público, foram frequentemente utilizados para a difusão de ideais políticos e morais, ou como colocou Glaydson José da Silva (2007, p.27), a Antiguidade foi “por vezes foi inventada para atender aos interesses daqueles que reivindicavam uma certa herança antiga”, e em nenhum lugar essa práxis foi tão patente quanto na Itália.

Dois dos mais importantes épicos italianos sobre a Antiguidade foram *Cabíria* (1914) e *Cipião, o Africano* (1937). Ambos retratam aventuras expansionistas romanas no norte africano durante as Guerras Púnicas: no primeiro, a personagem-título, uma menina, é sequestrada, vendida para o sacrifício em Cartago, e precisa ser salva por dois heróis romanos. O segundo retrata a disputa entre dois grandes líderes, o romano Cipião e o cartaginês Aníbal, até a Batalha de Zama, 202 AEC, quando aquele saiu-se vitorioso. Não por acaso, em 1914 o reino da Itália lutava para conquistar a Líbia, enquanto em 1937 as forças fascistas italianas invadiam a Etiópia. Articular esses filmes ao tempo que retratam e à realidade na qual foram produzidos são passos fundamentais para a análise histórica: Charo Lacalle (2007, p. 194) evoca o conceito de “tradição inventada”

de Eric Hobsbawm ao se referir à “exaltação de uma identidade histórica destinada a construir [...] o espírito nacional, na Itália como no ultramar”. Os espetáculos levados às telas tornaram-se um emblema da nova arte, e com eles toda uma nova história do passado/presente foi (re)escrita.

Nos Estados Unidos, o cinema que retratava (ou referenciava) a Antiguidade exerceu um papel pedagógico importantíssimo. D. W. Griffith assistira à *Cabíria* e se convencera de que os rumos de sua arte estavam definitivamente ligados aos grandes espetáculos, de que é exemplo *Intolerância* (1916), no qual investigou “a luta do amor no decorrer das eras” (a Pérsia Aquemênida, a vida de Cristo, a França pré-revolucionária e a contemporaneidade de então), buscando em todos esses tempos uma essência mesma que as perpassasse. Mas talvez justamente por causa desse elemento espetacular e de seu impacto junto ao público, as recriações norte-americanas da Antiguidade assumiram um papel declaradamente moralizante: em *O Homicídio* (1922), Cecil B. DeMille retratou uma jovem milionária dos anos 1920 que, por viver uma vida desregrada, acabara atropelando e matando um inocente; seu interesse romântico, um historiador, usa a história romana e a consequente vitória dos bárbaros invasores para explicar a derrocada da moça: os excessos e as orgias que a tinham levado ao fundo do poço também haviam provocado a queda de Roma.

II. Auge da estética hollywoodiana.

Os anos áureos da épica hollywoodiana foram as décadas de 1950 e 60: passada a II Guerra, a Itália continuou produzindo filmes situados na Antiguidade, mas bem mais modestos, voltados para o mercado europeu. Já os grandes estúdios norte-americanos continuaram a tradição do peplum e a anabolizaram, alardeando os milhões de dólares gastos nas produções⁹, chamadas de as “mais grandiosas jamais vistas nos cinemas”. Gerações inteiras foram educadas nessas sessões de cinema: a Antiguidade significava extravagância, grandiosidade, luxúria – numa palavra, megalomania. O uso difundido

⁹ “Catorce de las diecisiete producciones más caras de la historia del cine (todas entre 1951 y 1965), se ambientan en contextos históricos: nueve pepla (el único género con varios títulos en la lista), así como una ambientación medieval (*El Cid*, 1961), y cinco en la Historia Contemporánea”. Lozano, 2012, p. 39.

das cores, as telas amplas, o domínio do mercado estrangeiro, tudo contribuiu para que as representações hollywoodianas do mundo antigo se tornassem paradigmáticas.

Todo um ordenamento ideológico as condicionava: do ponto de vista étnico, era fundamental (re)criar um passado povoado por personagens brancos, reforçando assim a suposta naturalidade histórica dessa supremacia. Seja no Egito ou no Império Romano, todos os personagens com alguma agência eram brancos, enquanto pessoas negras, numa tradição criada na Itália décadas antes, compunham o cenário: caladas, conferiam à cena certo tom de exotismo, atuando como escravos, servos, ou em apresentações artísticas que envolviam percussão e exibições atléticas (aspectos esses que podem ser facilmente vistos em *Os Dez Mandamentos*, de 1959, ou *Cleópatra*, de 1963). Essa simbologia foi dura e bem-humoradamente criticada pelo semiólogo francês Roland Barthes, que ao comentar o drama *Júlio César* (1953), protagonizado por Marlon Brando, apontou certos aspectos ridículos: pouco importa que Júlio César tivesse o “rosto de um advogado anglo-saxão” (1972, p. 25), sua “romanidade” lhe era banalmente conferida pela franja que ele, como todos os personagens masculinos, ostentava. Da mesma forma, esses mundos antigos recriados nas telas ecoavam situações bastante presentes àqueles tempos vividos: já em sua sequência de abertura, *Quo Vadis* (1951) propõe uma tese desenvolvida ao longo da projeção: um estado imperial tirânico, escravagista, corrompido pelo poder ilimitado (Roma), ao qual se contrapõe uma nova fé, o Cristianismo, que possui todas as virtudes do mundo clássico e nenhum dos seus vícios – num contexto de Guerra Fria, a plateia (majoritariamente cristã) relacionava claramente os lados em tela com as disputas entre norte-americanos e soviéticos.

Essa épica hollywoodiana, em seus elementos estéticos como em seus subtextos políticos, foi replicada do outro lado da Cortina de Ferro, onde estados financiavam produções para garantir espetáculos nacionais que atraíssem o público, afastando-o dos filmes norte-americanos e trabalhando ideologicamente sua diversão. São exemplos *Os Guerreiros* (1966) em que a origem ancestral do estado romeno é contada por meio da resistência dos dácios aos romanos, e principalmente *Faraó* (1966), célebre reconstituição do antigo Egito em que o passado antigo e a realidade política do seu país

de produção, a Polônia, cruzam-se e interferem na reconstituição virtual do passado (Sales, 2013, p. 12).

III. A estética *neo-peplum*

Já nos anos 1960, os grandes épicos (muito especialmente aqueles passados na Antiguidade) haviam se tornado caros demais: é significativo que duas dessas produções (*Cleópatra*, 1963, e *A Bíblia*, 1966) tenham sido as maiores bilheteiras do ano e, concomitantemente, trazido prejuízo financeiro aos seus estúdios. As recriações do mundo antigo, antes tão comuns quanto os filmes de super heróis atualmente, escassearam, e só retornariam no final do século passado, mas com uma roupagem nova, que recriava o passado antigo “com mais fantasia do que realismo, fundindo o imaginário mitológico com a linguagem da banda desenhada [quadrinhos] e da *graphic novel*, através de uma estética playstation que transformou os efeitos gerados por computador (CGI) no elemento central da *mise-en-scène*” (Carrega, 2016, p. 7). Essas características, já bem delineadas no filme considerado o marco dessa nova linguagem, *A Múmia* (1999), mantiveram-se presentes naquele que é o exemplo mais bem sucedido dessa nova fase, *Gladiador* (2000). Em ambos, o Egito e Roma, recriados via computação gráfica, foram vistos como nunca dantes (a capital latina, em especial, foi mostrada como uma cidade muito mais vertical do que efetivamente fora, mas com elementos quotidianos, como a sujeira e o barulho, até então inéditos nas telas).

Essa fase da estética épica segue até hoje (dois live actions de Hércules serão lançados nos próximos anos), mas aparentemente a fórmula se esgotou. Filmes como *Êxodo: Deuses e Reis* (2014) e *Deuses do Egito* (2016) foram rejeitados pela crítica especializada, fracassaram nas bilheteiras e levantaram muitos questionamentos referentes à diversidade étnica: ambos foram produtos singulares da indústria de entretenimento norte-americana, pois no ritmo e na violência eram típicos filmes do novo milênio, enquanto na representação social seguiram modelos dos anos 1950.

Abordagens não-épicas

Os grandes épicos hollywoodianos estão indelevelmente ligados à representação da Antiguidade no cinema: a classicista Maria Wyke (1997, p. 11) cita como o crítico britânico Raymond Durnat depreciava a tendência norte-americana a “apresentar a História de modo provincial e contemporâneo” e como “pela simples força orçamentária, o épico passou a ser considerado uma especialidade” deles. Mas nem toda produção voltada para o mundo antigo segue essa cartilha – pelo contrário, muitas a rejeitam frontalmente, reprovando o simplismo, o sentimentalismo e a irrealidade dos heróis romantizados, abdicando de toda a custosa recriação do passado (que efetivamente não teriam sequer a condição de executar) e abordando-o por meio de alegorias que estimulam menos o entretenimento e mais a reflexão.

Algumas dessas narrativas inovadoras são efetivamente (na falta de um termo melhor), “filmes históricos”, pois se dispõem a abordar determinados passados, explorando as dimensões visuais do meio para evocar uma imagem de um tempo e lugar que já não mais existem (Konigsberg, 2004, p. 399), de que são exemplos *Medeia* (1969) de Pier Paolo Pasolini, e *Electra, a Vingadora* (1962), de Michael Cacoyannis: na primeira, as colunas e a brancura convencionais da Grécia fílmica foram rejeitadas, e a encenação do mito grego levada para as montanhas do Marrocos, um cenário primitivo, seminal, que ecoou as discussões então recorrentes sobre a universalidade dos mitos. Da mesma forma, o cipriota Cacoyannis nem sequer tentou recriar uma grande cidade helênica para colocar sua *Electra*, mas sim filmou-a nas ruínas da própria Micenas e no agreste interior da Argólida, fotografando-os num impiedoso preto e branco.

Nem todo não-épico, contudo, apresenta-se como um filme histórico, de que é exemplo a recente produção brasileira *Antígona 442 A.C.* (2021), dirigida por Maurício Farias. Entre 2016 e 2019, a atriz Andréa Beltrão representou no teatro a peça de Sófocles, interpretando sozinha todos os personagens, uma experiência que foi levada às telas de forma criativa em 2021: egressos todos (produção e público) da pandemia, as máscaras sanitárias e o álcool gel aparecem logo nas primeiras cenas, e aquilo que no palco fora um exercício do monólogo, no filme virou também uma reflexão sobre o isolamento, expressa nos closes no rosto da atriz. A tragédia grega não depende nem mesmo de um grande elenco para ser relevante e atual.

Abordagens satíricas

Todas as abordagens não-épicas citadas até aqui estavam aprisionadas “dentro dos limites do sério” (Alberti, 1999, p. 16), mas é plenamente possível explorar a Antiguidade para além dessa fronteira, lançando novos olhares para o universo observado, vivenciando “uma transgressão da ordem social ou da linguagem normativa” (Alberti, 1999, p. 23). Mais do que um possível subgrupo dentro das abordagens não-épicas, as sátiras representam em verdade um gênero distinto – antiépico, por assim dizer – que isola “uma área específica daquilo que [o incomoda, povoando-o] com figuras simbólicas que representam o que há de imprestável naquele grupo” (Blake, 2016, p. 101). Décadas de representação da Antiguidade haviam construído conceitos bem sólidos sobre aquele passado, e nada os atacou mais frontalmente que as abordagens satíricas.

A figura do general Cipião no cinema italiano, por exemplo, permanece indelevelmente vinculada ao épico fascista de 1937, em que apareceu como um general vitorioso; essa imagem foi fortemente atacada em 1971 com *Scipião, o africano... General de César*, que abordou a vida do líder após as glórias bélicas: um homem calvo, cujos triunfos passados já não impressionavam a mais ninguém e que se via perdido em meio à politicagem da República Romana. Semelhantemente, nenhuma figura histórica foi tantas vezes retratada no cinema quanto Jesus Cristo, e por certo nenhuma outra sofreu tanta censura, exercida por parte de igrejas que afirmavam ter o direito sobre sua representação. Essa situação foi confrontada em 1979 pela *A Vida de Brian*, do grupo humorístico inglês Monty Python, cujo personagem-título é uma espécie de sócia de Jesus: nasceram no mesmo dia, viveram vidas paralelas acabaram, ambos, crucificados. Usando esse duplo, o filme “ataca e má religião e a má interpretação, ao invés da figura em si” (Crossley, 2011, p. 94), utilizando “algumas das reconstruções mais desafiadoras do Jesus histórico, tanto do pensamento popular quanto do acadêmico e aplicando-as a Brian” (Crossley, 2011, p. 114).

Mais recentemente, visões ainda mais ousadas do patrimônio antigo têm sido apresentadas para criticar sociedades contemporâneas. O cineasta norte-americano

Spike Lee lançou mão da comédia aristofânica *Lisístrata* (ou *A Greve do Sexo*) e situou-a no começo do século XXI, quando os Estados Unidos estavam em guerra no Iraque e, simultaneamente, gangues de negros estavam em confronto aberto pelas ruas de Chicago. Essa dúplici visão deu origem a *Chi-Raq* (2015), uma criação cuidadosa, em que todas as falas são em verso (como no original grego), repletas de obscenidades (como Aristófanes costumava escrever) só que segundo os falares da comunidade negra da cidade, uma conjuminação que provou ser um potente libelo antiguerra.

Já em *Seder-Masochism* (2018), Nina Paley utilizou suas múltiplas habilidades de animadora, diretora, roteirista e produtora para demonstrar como o patriarcado era a fonte da violência humana. De origem judia, Paley usa as histórias contadas na Sêder, a ceia pascal, para entender como a tradição bíblica é eminentemente uma descrição da violência de gênero, e de como essa violência vem ecoando milênios afora. A animação criativa e o uso inspirado de canções do jazz clássico não escondem o peso da denúncia que ela apresenta – como bem colocou Blake (2016, p. 102), “a sátira é nosso vigia noturno, mas ao invés de guardar os portões, ele se volta para dentro, para os habitantes do castelo, o rei e sua corte, seus sacerdotes e o judiciário [...] A sátira é sobre a verdade”.

Filmes infanto-juvenis

Ao pensarmos na utilização de filmes para o ensino de História Antiga, se esse exercício ocorrer na escola não há como não pensar nos títulos infanto-juvenis, mais apropriados a esse público¹⁰. Mas tal e qual todos os demais gêneros, não se deve pensar neles como um simples entretenimento, um passatempo, mas sim como efetiva oportunidade para o aprendizado. Um dos melhores exemplos dessa utilização é *O Príncipe do Egito* (1998): contando uma história bastante conhecida, o Êxodo, essa animação apresenta o Egito como uma terra de grandiosidade (e nisso retrança toda a

¹⁰ Ferreira (2018, p. 129) aborda muito bem a questão da escolha do filme apropriado para cada público. Nas escolas, não basta nem mesmo fiar-se somente na indicação etária, pois “pode haver cenas com linguagem inadequada, representações ofensivas de violência e/ou fundo sexual a serem evitadas”. Mesmo na universidade há situações delicadas: em 2015 passamos *Calígula* (1979) numa eletiva, e houve alunos optaram por faltar às aulas para não o assistir.

representação do País do Nilo no cinema), mas todas as figuras têm aparência não-branca, algo ainda impressionantemente incomum décadas após o seu lançamento. Mesmo um filme bem mais trivial como o *Hércules* (1997) da Disney apresenta boas oportunidades para o professor de História Antiga: a comparação dos personagens com a mitologia, a compreensão sobre os espaços mitológicos (por exemplo, Hades e o Submundo como evocações contemporâneas ao Inferno cristão) e as referências a elementos importantes da cultura grega, como as cerâmicas de figuras negras, as colunas e as estátuas.

Filmes podem ensinar

Diante de todos esses filmes, linguagens, temporalidades, qual o papel do cinema no ensino de História? Creio que podemos começar a responder essa pergunta a partir da consideração de Inês Teixeira (2010, p. 112), para quem a arte cinematográfica “deve ser um dos eixos estruturadores da formação acadêmica inicial e continuada dos/as professores/as, habitando os tempos e espaços de suas vidas”. Ou seja, da mesma forma que somos educados para lermos certos textos ou vermos obras de arte, assim também precisamos aprender como funciona a linguagem cinemática, como constrói suas metáforas e alegorias a partir de elementos verbais e não verbais: dos ângulos e jogos de câmeras escolhidos, das cores (ou da falta delas), dos silêncios e dos ruídos. Cada filme assistido pode se tornar um conjunto de conceitos agregado ao entendimento de quem o viu e que agora passa a empregá-los não somente para outros filmes, mas até na compreensão mesma de como fatos são arranjados em narrativas e como esses arranjos atendem a elementos éticos, estéticos, ideológicos, etc. O filme na escola, portanto, “proporciona mais do que uma conversa sobre aquilo que estava programado ou previsto para aquele momento” funcionando como uma “espécie de complemento vinculado ao assunto abordado” (Costa; Assis, Faleiros, 2020, p. 81). Efetivamente, porém, como usar os filmes no ensino de História Antiga? Ferreira (2018, p. 131) defende que o antes de mais nada o professor precisa assistir ao filme e elaborar um roteiro de análise a ser trabalhado, um caminho efetivamente correto, mas já tivemos uma experiência muito proveitosa e bem diversa: ao encerrar uma disciplina em 2018,

perguntei aos alunos que filme eles gostariam de ver na eletiva do semestre seguinte, e uma aluna requisitou um “filme ruim”¹¹, porque, segundo ela, inevitavelmente tais obras chegam logo às bancas escolares. Desafiado, optei por *Os Dez Mandamentos: O Filme* (2016) versão condensada da novela, só que não o assisti antes da aula: já havíamos trabalhado o filme norte-americano homônimo de 1956, então as questões sobre o período estavam frescas. Os alunos puderam acompanhar o *react* do professor, uma vivência que embora não deva ser repetida sempre, não deixou de ser proveitosa.

Ferreira (2018) seccionou em cinco etapas a análise fílmica voltada ao ensino. Primeiramente a *contextualização do tema*, ou seja, a discussão sobre conteúdo histórico contido no filme e/ou a narrativa histórica que o subjaz. A seguir, a *contextualização da produção*, em que se reconhece a dupla temporalidade em que está inserido (a partir do seu presente fala sobre um dado passado) e trabalha-se o contexto político, econômico, social e cultural em que foi produzido. Em terceiro lugar, a *produção financeira*: basicamente *cui bonum*, ou seja, a quem interessa o produto final, entendendo sua produção financeira e comercial¹². Como a história do filme não se encerra quando de sua projeção, a etapa seguinte, a *repercussão*, volta-se para eventos, críticas e entrevistas posteriores ao lançamento. Por fim, já de posse desse material, analisa-se a *narrativa fílmica em si*, que vai desde a composição original do tema e as relações com as diversas fontes que a alimentaram, as operações que viabilizam a realização, suas exibições iniciais e a rediscussão imposta a partir dos diversos momentos “em que aquele trabalho volta a ser exibido, como mediador educativo ou por iniciativa comercial” (p. 127). Todos esses dados podem ser organizados em fichas, que funcionam como parâmetro “para organizar a atividade com cinema-história conforme os objetivos estabelecidos na prática didática” (p. 132).

Diante do que vimos, afirmamos: os alunos precisam ver os filmes. Na íntegra, idealmente, como é muitas vezes possível em muitas graduações; nas escolas, porém,

¹¹ Falamos anteriormente que é preciso fugir da dicotomia ruim/bom nos filmes, mas nesse caso há uma razão para usá-la: *Os Dez Mandamentos: O Filme* é a condensação de uma novela de 242 capítulos para meras duas horas. O trabalho de edição foi extremamente falho, e tecnicamente falando trata-se de uma produção efetivamente mal feita.

¹² Esse trabalho foi muito facilitado pelo site <https://www.boxofficemojo.com/>. Pelo menos em relação às produções norte-americanas ele é bem útil. Quanto às de outros países, a Wikipédia pode ser um bom início.

passar longas-metragens inteiros é impraticável, de modo que o professor deve optar por curtas-metragens ou trechos específicos, selecionados conforme as propósitos das aulas, previamente assistidos pelo professor, o qual, por fim, irá analisá-los junto com sua turma, ressaltando a representação do passado registrado, articulando esse conteúdo com o presente da produção e discutindo as metáforas fílmicas assistidas. Esse processo pode acontecer tanto no decorrer da projeção (parando-a sempre que necessário) ou então pós-projeção, quando com tudo já assistido é possível discutir certas cenas ou conteúdos.

Baldissera e Bruinelli (2014) propõem uma metodologia interessante, a que chamam de “seleção de cenas”: após apresentarem um determinado filme e discuti-lo, os professores escolhem cenas específicas, localizando-as no percurso da projeção, descrevendo-as resumidamente e, em seguida, analisando-as. Utilizemos essa proposta numa sequência do filme *Êxodo, Deuses e Reis* (2014):

Cena (00:16:48 até 00:18:36): o vice-rei Hegep recebe Moisés em seu palácio.

Uma das grandes questões sobre a representação do Egito no cinema é o embranquecimento (*whitewashing*), ou seja, a utilização proposital de pessoas brancas para representar figuras originalmente negras (como os egípcios em geral) em desalinho com tudo historiografia diz a respeito delas¹³. Tal situação fica bastante perceptível nessa sequência: dois homens brancos (com a pele escurecida) discutem os destinos do Egito enquanto são servidos por escravos: um rapaz e uma moça (de tez bem escura e tatuagens “exóticas” cor de ouro) levam comidas extravagantes (como mamão); outro rapaz igualmente negro está em pé, de costas para a entrada, servindo de guarda ou algo parecido; há ainda uma outra escrava, dessa vez branca.

Essas pessoas estão ausentes à discussão. Não têm falas ou expressões. É, inclusive, impossível capturar, numa mesma cena, o rosto das três. Sua existência serve para conferir à cena o elemento exótico que já citamos, compor o ambiente e, claro, ensinar que no Egito as únicas pessoas com alguma agência são as brancas. Aliás, a

¹³ Como bem colocou Cheikh Anta Diop, “os egípcios tinham apenas um termo para designar a si mesmos: kmt= ‘os negros’ (literalmente). Esse é o termo mais forte existente na língua faraônica para indicar a cor preta”, e acrescentou mais adiante: “foi necessário distorcer os fatos para fazer com que essa raiz atualmente signifique ‘branco’ em egiptologia, enquanto, na língua-mãe faraônica de que nasceu, significava ‘preto-carvão’” (1983, p. 56).

única escrava que esboça qualquer reação à conversa é, precisamente, a branca: quando Moisés e Hegep discutem sobre o significado do termo “hebreu” o rosto dela recebe um close, deixa perceber algum interesse e, logo em seguida, desaparece – ou seja, basta o personagem ter participação minimamente importante (um olhar em close) para que se busque um ator branco para interpretá-lo.

Percebam como uma simples sequência pode abrir espaço para o aprendizado de História. Não estamos interessados, nesse ponto, no texto proferido pelos personagens, mas sim em toda a *mise en scène*: a postura dos dois personagens principais, e como ela se contrapõe às dos servidores; as ausências (de falas, atitudes, sensibilidade, reação) das pessoas negras; o jogo de câmeras focando apenas nas pessoas importantes (Moisés e Hegep e, eventualmente, a escrava branca) e os significados que tal escolha subjaz.

Seja optando por cenas escolhidas ou passando os filmes inteiros (quando possível), o olhar deve estar atento a esses elementos que compõem a arte cinematográfica. Por isso mesmo, é interessante contrapor filmes de gêneros, tempos e origens diversos. Comparemos, então, *Êxodo*, *Deuses e Reis* (um épico *neo-peplum* do século XXI) com *O Príncipe do Egito*, uma animação infanto-juvenil de finais do século XX.

Cena (00:11:08 até 00:12:36): na presença da rainha Tuya e de dois sacerdotes, o faraó Seti repreende vigorosamente seus dois filhos, os príncipes Ramsés e Moisés.

Todos os personagens têm a pele escura. Os egípcios nativos (o faraó Seti, a rainha Tuya e o príncipe Ramsés) são retratados com traços claramente africanos (com destaque especial a diversidade de penteados afro: grandes cabeleiras, tranças únicas, carecas) e é entre eles que se dá a maior parte da ação. Os personagens negros são não uma mera composição para a cena: eles têm voz, emoções, agência. O jovem Moisés, por sua vez, tem a pele de cor semelhante aos outros, mas apresenta cavanhaque e cabelos mais lisos e traços mais angulosos (aspectos utilizados para distinguir os hebreus dos egípcios africanos).

As sugestões de cada grupo de filmes que apresentamos nesse texto visam ilustrar as diversas linguagens fílmicas situadas na Antiguidade (com a exceção proposital dos documentários). Alguns desses títulos estão disponíveis no Youtube (todos os do Período Inicial) e a vasta maioria dos demais pode tanto ser assistida em algum streaming quanto baixada via *torrent*. Cada título precisa ser trabalhado em sua própria história, observando-se como foi produzido e quais as intenções dos diversos agentes que o geraram (diretores, roteiristas, produtores, técnicos, atores). Mesmo quando os filmes são apresentados na íntegra, é fundamental que certas passagens ou sequências sejam destacadas, salientando não somente o texto proferido pelos intérpretes, mas sim o conjunto da obra: o cenário, o jogo de câmeras, a trilha sonora incidental. Todo esse processo valerá não apenas para educar o olhar dos alunos como para fundamentar a análise daquele filme específico.

Mas é sempre bom lembrar: os filmes citados são apenas sugestões. Há infinitas outras possibilidades, pois as limitações de um artigo não nos permitem mencionar todas as produções que lidam com a Antiguidade, mas o importante é que esse texto possa servir como guia para que o profissional de História possa escolher títulos específicos, situando-os no âmbito da proposta de periodização que sugerimos e refletindo como irá trabalhá-los em sala de aula.

Filmografia

- | | |
|---|---|
| Avancini, A.; Wood, H. (2016). Os Dez Mandamentos . | Lee, S. (2015). Chi-Raq . |
| Cacoyannis, M. (1962). Electra, a vingadora (Elektra). | LeRoy, M.; Mann, A. (1951). Quo Vadis . |
| Chapman, B.; Hickner, S.; Wells, S. (1998). O Príncipe do Egito (The Prince of Egypt). | Magni, L. (1971). Scipião, o Africano... General de César (Scipione detto anche l'africano). |
| Clements, R.; Musker, J. (1997). Hércules (Hercules). | Mankiewicz, J. L. (1953). Júlio César (Julius Caesar). |
| DeMille, C. B. (1922). O Homicídio (Manslaughter). | Méliès, G. (1903). Le Monstre . |
| | Paley, N. (2018). Seder-Masochism . |
| | Pastrone, G. (1914). Cabíria (Cabiria). |

- DeMille, C. B. (1956). **Os Dez Mandamentos** (The Ten Commandments).
Farias, M. (2021). **Antígona 442 A.C.**
Gallone, C. (1937). **Cipião, o africano** (Scipione l'Africano).
Guy-Blaché, A. (1906). **La vie du Christ**.
Hatot, G. (1896). **Néron essayant des poisons sur des esclaves**.
Jones, T. (1979). **A vida de Brian** (The Life of Brian).
Kawalerowicz, J. (1966). **Faraó** (Faraon).
Pasolini, P. P. (1969). **Medeia** (Medea).
Proyas, A. (2016). **Deuses do Egito** (Gods of Egypt).
Scott, R. (2000). **Gladiador** (Gladiator).
Scott, R. (2014). **Êxodo: Deuses e Reis** (Exodus: Gods and Kings).
Sommers, S. (1999). **A Múmia** (The Mummy).
Wyler, W. (1959). **Ben-Hur**.
Zhang Y. (2002). **Herói** (Ying xiong).

Bibliografia

- Alberti, V. (1999). **O Riso e o Risível na História do Pensamento**. Jorge Zahar Editor.
Aumont, J.; Marie, M. (2003). **Dicionário Teórico e Crítico de Cinema**. Papirus.
Baldissera, J. A., Bruinelli, T. de O. (2014). **Tempo e magia: a história vista pelo cinema – Antiguidade**. Escritos.
Bakos, M. (2004). **Egiptomania: o Egito no Brasil**. Contexto.
Barthes, R. (1972). **Mythologies**. The Noonday Press.
Blake, Marc. (2016). **Writing the Comedy Movie**. Bloomsbury Academics.
Briley, R. (1996). **Sergei Eisenstein: The Artist in Service of the Revolution**. The History Teacher, vol. 29, n. 4, p. 525-536.
Burnette-Bletsch, R. (org.) (2016). **The Bible in Motion: A Handbook of the Bible and Its Reception in Film**. Walter de Gruyter GmbH.
Cabrera, J. (2006). **O Cinema Pensa: Uma Introdução à Filosofia Através dos Filmes**. Rocco.
Carnes, M. C. (org.). (1997). **Passado Imperfeito: a História no Cinema**. Record.
Carrega, J. M. N. (2016). **O Neo-Peplum: Hollywood e a herança do cinema popular europeu no século XXI**. Revista Tropos, volume 5, número 1, p. 1-11.

- Chevitarese, A. L. (2013). **Jesus no Cinema: um Balanço Histórico e Cinematográfico entre 1905 e 1927**. Kline.
- Costa, E. R.; M. P. Assis; L. R. Faleiros, (2020). O cinema na formação de professores: investigando a ótica dos alunos. In Machado, G.; Oliveira, V. (orgs.). **Cinema e Educação Experiências Estéticas de Ensino e Aprendizagens com a Sétima Arte**. Eulim.
- Crossley, J. G. (2011). **Life of Brian or Life of Jesus? Uses of Critical Biblical Scholarship and Non-orthodox Views of Jesus in Monty Python's Life of Brian**. *Relegere: Studies in Religion and Reception*, 1(1), 93–114.
- Cyrino, M. S. (2005). **Big Screen Rome**. Blackwell.
- Diop, C. A. Origem dos antigos egípcios (1983). In Mohktar, G. (org.). **História Geral da África, vol. II: A África antiga**. Ática.
- Ferreira, R. de A. (2018). **Luz, Câmera e História: Práticas de Ensino com o Cinema**. Autêntica.
- Houssart, M. (2016). **The Spanish Earth (1937): The circumstances of its production, the film and its reception in the United States and United Kingdom**. *Catalan Journal of Communication & Cultural Studies*, 8(1), 113–125.
- Hughes, D. (2019). **Hollywood, the Modern Rome: Pagan Spectacles vs Christian Narratives**. *Philological Forum*, ano 5, n. 1, p. 73-81.
- Karki, D. (2018). **Blending Myth and Modernity in the Global Chinese Cinema: The Hong Kong Action Hero in Zhang Yimou-Directed *Hero***. *Tribhuvan University Journal*, ano 32, vol. 2, p. 38-56.
- Konigsberg, I. (2004). **Diccionario Técnico Akal de Cine**. Ediciones Akal, S. A.
- Lacalle, C. (2007). **Gladiator: Memoria del Peplum y Reescritura Genérica**. *Revista Cambiassu*, Vol. XVII – N° 3, p. 191-208.
- Lozano, D. S. (2012). **Cine y Antigüedad: pasado y presente en la pequeña y gran pantalla**. *Revista Historia Autónoma*, número 1, p. 37-52.
- Mascarello, F. (org.) (2006). **História do Cinema Mundial**. Papirus.
- Michaud, P-A. (2014). **Filme: Por Uma Teoria Expandida do Cinema**. Contraponto.
- Michelakis, P.; Wyke, M. (orgs.). (2013). **The Ancient World in Silent Cinema**. Cambridge University Press.

- Reinhartz, A. (2022). **Bible and Cinema: An Introduction**. Routledge.
- Rosa, M. de F. (2022). **Reception of Mesopotamia on Film**. Wiley Blackwell.
- Rosenstone, R. A. (2010). **A História nos Filmes, os Filmes na História**. Paz e Terra.
- Sales, J. das C. (2013). Faraon de Jerzy Kawalerowicz: o drama do poder: quando o presente e o passado se cruzam. In **Colóquio Dinâmicas Históricas no Cinema**, 1, Lisboa, 2013. Instituto Prometheus. p. 1-31.
- Saran, R. (2013). **History of Indian Cinema**. Diamond Pocket Books.
- Silva, G. J. da. (2007). **História Antiga e Usos do Passado: Um Estudo sobre as apropriações da Antiguidade sob o regime de Vichy (1940-1944)**. Annablume, FAPESP.
- Souza Neto, J. M. G. de. Teodora, Imperatriz de Bizâncio: leituras românticas e imperialistas do mundo bizantino. In Souza Neto, J. M. G. de; Leão, K. S. de S.; Ricon, L. C. C. (orgs.) (2016). **Imagens em Movimento: Ensaio sobre Cinema e História**. Autografia.
- Souza Neto, J. M. G. de. (2015). “Convergenza d’interessi, forze, costumi, religioni, vizi e virtù”: o Império Romano como metáfora visual no cinema italiano (1909-1937). *Cadernos do Tempo Presente*, n. 20, p. 3-15.
- Souza Neto, J. M. G. de. (2019). **Deuses do Egito (2016): Uma narrativa fílmica da civilização branca**. *Revista TransVersos*, v. 0, n. 16, p. 21–44, 2019a.
- Souza Neto, J. M. G. de. (2019). **O Ensino De História e o Infinito Banco de Imagens: Êxodo, Deuses e Reis (2014)**. *Revista Outros Tempos: Pesquisa Em Foco - História*, 16(28), 162–183.
- Teixeira, I. A. de C. (2010). Uma história sem fim – O cineclube abraça a escola. In Alves, G.; Macedo, F. **Cineclube, cinema & educação**. Práxis.
- Vela, A. R. (2019). **Breve Historia del Cine**. Nowtilus.
- Waugh, T. (1982). “Man Cannot Act in Front of the Camera in the Presence of Death”: Joris Ivens “The Spanish Earth”. *Revista Cinéaste*, vol. 12, no. 2, p. 30-33.
- Wolfe, C. (1997). **Historicising the 'Voice of God': The Place of Vocal Narration in Classical Documentary**. *Film History*, Vol. 9, No. 2, Non-Fiction Film, pp. 149-167. Indiana University Press.

Wyke, M. (1997). **Projecting the past: Ancient Rome, History and Cinema.**
Routledge.