

**Ana Cristina de Lima Pedrozo
Cardouzo**

Graduanda em Arqueologia pela Universidade Federal de Pernambuco, com pesquisas voltadas para área de Arqueogenômica (PIBIC 2022/2023), Geoarqueologia, com ênfase em Geoquímica (PIBIC 2023/2024) e membro do projeto de extensão ArqueoPop.

E-mail: anacristina_cardouzo@ufpe.br.

Júlia Monteiro Cardouzo

Jornalista formada pela Universidade Federal de Pernambuco (2023). Possui experiência na área de comunicação, com ênfase no seguintes temas: Público, autonomia jornalística, diversidade de fontes, autoridade do público. Sua monografia tem como foco Estratégias transmídia e análise de conteúdo.

E-mail: julia_cardouzo@ufpe.br.

Submissão: 10/08/2024

Revisão: 31/10/2024

Aprovado: 05/11/2024

Publicação: 05/12/2024

**DOSSIÊ PATRIMÔNIO, MEMÓRIA E
CULTURA GEEK**

ARQUEOLOGIA E CINEMA: UM DEBATE PARA A ARQUEOLOGIA BRASILEIRA

Resumo: O passado e sua materialidade, desde tempos clássicos, são fruto de instigação e fascínio. Logo a arqueologia acaba por se tornar um excelente pretexto narrativo. Tal repercussão no cinema não é algo ruim, pois, chama a atenção para a ciência e seus profissionais. Todavia, ao debruçar-se sobre a midiaticização da arqueologia e seus profissionais, nota-se moldes permanentes desde o século XIX, acarretando em criações de estereótipos e arquétipos que não condizem com o cotidiano de arqueólogos. A presente pesquisa propõe-se a apresentar as formas de representação que são feitas com a arqueologia, a partir de tipologias trabalhadas por outros autores, para abordar o tema no cenário de pesquisa arqueológica brasileira. Apesar de existirem trabalhos de arqueologia Pública que visam desconstruir estereótipos, são incipientes os que buscam entender essas representações. A metodologia utiliza o levantamento bibliográfico de artigos sobre o assunto; buscando compreender a relação entre cinema e arqueologia. Dessa forma, espera-se apresentar uma tipologia das representações cinematográficas do arqueólogo, enunciar propostas para melhorar o diálogo entre duas áreas trabalhadas e trazer debates para a arqueologia brasileira, principalmente, sobre como os arqueólogos podem ajudar a modificar essas representações tão arraigadas na cultura popular.

Palavras-chave: Arqueólogos(as); Filmes; Representação.

**Ana Cristina de Lima Pedrozo
Cardouzo**

Graduanda em Arqueologia pela Universidade Federal de Pernambuco, com pesquisas voltadas para área de Arqueogenômica (PIBIC 2022/2023), Geoarqueologia, com ênfase em Geoquímica (PIBIC 2023/2024) e membro do projeto de extensão ArqueoPop.

E-mail: anacristina_cardouzo@ufpe.br.

Júlia Monteiro Cardouzo

Jornalista formada pela Universidade Federal de Pernambuco (2023). Possui experiência na área de comunicação, com ênfase no seguintes temas: Público, autonomia jornalística, diversidade de fontes, autoridade do público. Sua monografia tem como foco Estratégias transmídia e análise de conteúdo.

E-mail: julia_cardouzo@ufpe.br.

Submissão: 10/08/2024

Revisão: 31/10/2024

Aprovado: 05/11/2024

Publicação: 05/12/2024

ARCHAEOLOGY AND CINEMA: A DEBATE FOR BRAZILIAN ARCHAEOLOGY

Abstract: *The past and its materiality have been a source of intrigue and fascination since classical times. Archaeology has therefore become an excellent narrative pretext. This repercussion in cinema is not a bad thing, as it draws attention to science and its professionals. However, when looking at the mediatization of archaeology and its professionals, one notices permanent patterns since the 19th century, resulting in the creation of stereotypes and archetypes that do not match the daily lives of archaeologists. This research aims to present the forms of representation that are made with archaeology, based on typologies worked by other authors, to address the topic in the Brazilian archaeological research scenario. Although there are works of public archaeology that aim to deconstruct stereotypes, those who seek to understand these representations are incipient. The methodology uses a bibliographic survey of articles on the subject; seeking to understand the relationship between cinema and archaeology. In this way, we hope to present a typology of cinematographic representations of the archaeologist, to state proposals to improve the dialogue between the two areas worked on and to bring debates to Brazilian archaeology, mainly, on how archaeologists can help to modify these representations so rooted in popular culture.*

Keywords: Archaeologists; Films; Representation.



1. INTRODUÇÃO

Em *Senhor dos Anéis*, obra do autor britânico J.R.R. Tolkien, os elfos de Valfenda guardam em seus lares espadas, elmos e outros materiais de tempo remotos da Terra Média. Da mesma forma, os homens de Gondor - presentes na mesma obra literária - guardam e resgatam saberes e vestígios de antigos reinados e da grande civilização de Númenor. Assim como no universo fantasioso de Tolkien, na realidade as coisas acontecem de forma similar pois, desde tempos antigos, os seres humanos buscam vestígios do passado, guardam seus objetos, visitam antigos monumentos e outros feitos que enquadram uma fascinação ancestral pelo antigo (Falcone e Giroladini, 2020).

Nesse contexto, em qualquer forma artística, da antiguidade à era moderna, pode ser encontrado descobertas de mundos e civilizações fantásticas e exóticas - geralmente - realizadas por arqueólogos que se parecem muito mais com aventureiros interessados em descobrir objetos antigos do que cientistas metódicos dedicados ao estudo de antigas civilizações e suas cultura material (Falcone e Giroladini, 2020). Nesse cenário, esse pano de fundo exerceu forte influência no cinema, resultando no primeiro arqueólogo da história do cinema, atuando como um egiptólogo (Hall, 2004, p.160 apud Falcone e Giroladini, 2020).

A primeira exibição foi promovida pelos Irmãos Lumière, no dia 28 de dezembro de 1895, inaugurando o cinematógrafo: uma máquina de manivela que capturava imagens, revelava o filme e o projetava. Desde os primeiros experimentos e exibições, os debates a respeito do cinema abarcam os elementos da linguagem cinematográfica (direção, fotografia, roteiro, atuação, edição, etc.) e os abordam a partir de questões que mesclam a técnica, a arte e a sociedade. A separação entre cinema comercial e não-comercial é uma delas. Panofsky (2011, p. 393) define arte comercial como aquela produzida para “atender as exigências de um freguês ou público comprador”, enquanto a arte

não-comercial satisfaz o “impulso criador do seu autor”.

A qualidade superior da arte não comercial em relação à comercial é questionável, pois ambas podem ou não ser bem sucedidas em seus propósitos. Uma vantagem, porém, da arte comercial é “a exigência de comunicabilidade que torna a arte comercial mais vital do que a não comercial [...]. O produtor comercial tanto pode educar como perverter o público em geral, permitindo que este - ou antes a ideia que se tem deste - venha a educar-se ou perverter-se” (Panofsky, 2011, p. 393). O foco deste trabalho é justamente o impacto das representações cinematográficas no entendimento do público a respeito da arqueologia e de seus profissionais.

O cinema é um divulgador não intencional da arqueologia, sendo responsável por trazer jovens brilhantes para o campo e a academia. Entretanto, a arqueologia cinematográfica continua a mesma desde o século XIX (Falcone e Giroladini, 2020), quando a arqueologia ainda estava começando a se firmar como ciência, da mesma forma que o cinema. Nesse cenário, muitas características estilísticas já foram codificadas nesse desenvolvimento do cinema popular com a arqueologia, por exemplo, a vestimenta, a dupla vida entre a academia e campo, a visão romântica, o arquétipo do herói, pretexto narrativo identificado na busca por um objeto, sem preocupação com o sítio, nem com as pessoas ou a cultura sendo contrário a evolução da arqueologia como ciência ao longo do tempo visto, por exemplo, no paradigma do Pós-Processualismo (Lima, 2011). Nessa perspectiva, os filmes sobre arqueologia tornaram-se filmes comuns aos filmes de aventura, onde o ser arqueólogo(a) é um detalhe para a história. Ou seja, há um descompasso entre a evolução da área enquanto ciência e sua representação cinematográfica.

A presente pesquisa propõe-se, portanto, a apresentar algumas formas de representação cinematográficas que são feitas da arqueologia,



a partir de tipologias já trabalhadas por outros autores, para abordar o tema no cenário de pesquisa arqueológica brasileira. Isso porque, apesar de já existirem trabalhos de arqueologia Pública que visam desconstruir estereótipos, são incipientes os trabalhos que buscam entender essas representações, suas construções, seus avanços e os diálogos entre arqueologia e cinema. Dessa forma, espera-se apresentar uma tipologia das representações cinematográficas do arqueólogo(a), enunciar propostas para melhorar o diálogo entre duas grandes áreas trabalhadas na pesquisa e trazer esse debate para a arqueologia Brasileira. Buscando abrir portas para novos debates sobre como os arqueólogos(as) podem ajudar a modificar essas representações tão arraigadas na cultura popular. Visto que, diferente do que ocorre em outras disciplinas, temas arqueológicos têm demonstrado um alto grau de interesse por parte do público (Dode, 2023), sendo isso representado em vários âmbitos da indústria cultural.

2. DESENVOLVIMENTO

Desde os seus primórdios, o arqueólogo e a arqueologia são representados no cinema preservando as características já citadas. Isso porque, o desejo intrínseco que os humanos têm pelo o passado e suas histórias desencadeia buscas por suas origens e objetos de fascínio, estes que conduzem a rotas misteriosas, fantasiosas e ricas em aventura. Em virtude disso, o desejo por aventura e o poder de tornar a fantasia real permitem que a mente humana imagine terras exóticas e desconhecidas sendo tudo isso muito bem representado pelo cinema, ou seja, um reflexo do que a sociedade, desde o seu princípio, almeja.

Esse tipo de construção, tão antigo quanto a própria arqueologia como ciência, permite a identificação de um estereótipo em cima do arqueólogo(a) e da arqueologia (Pyburn, 2008, García, 2011, Falcone e Giroladini, 2020) que se perpetua ainda de forma atrativa perante a sociedade. Este estereótipo, de acordo com os autores, contém em si

determinadas características, como vestimenta e a busca pelo objeto, reproduzidas pela lógica industrial do cinema, ou seja, pela facilidade. Porém, para além da facilidade, essa narrativa exerce atração do público que se conecta subjetivamente/afetivamente com aventura, a fantasia e os próprios personagens. Nesse panorama, de acordo com Garcia (2011), o cinema acaba por ser o veículo em que a sociedade mais conhece sobre a arqueologia e o fazer arqueológico.

Todavia, como pontua Garcia (2011), existe uma distorção na percepção que a sociedade tem do que é arqueologia e o que ela poderia ser. Segundo Falcone e Giroladini (2020), a arqueologia evoluiu como ciência, porém essa evolução não foi introduzida nas representações cinematográficas da área. Por isso, apesar de existirem trabalhos de arqueologia voltados para a sociedade, a distorção apontada por Garcia (2011) ainda não é problema central nesses estudos. Segundo o autor, isso ocorre em virtude da dinâmica capitalista, ou seja, enquanto os arqueólogos(as) estiverem empregados - seja por contrato ou academicamente - as discussões acerca da imagem social do arqueólogo e da arqueologia não serão vistas de forma relevante.

Se para Garcia (2011) a discussão ainda não é vista como tema central na ciência Arqueológica, para Pyburn (2008), as representações cinematográficas são responsáveis por atrair "jovens brilhantes" para o campo e um dos motivos que muitos arqueólogos não debatem a imagem que os filmes trazem para eles e para a profissão. Contudo, como pontuam a mesma autora e Garcia (2011), a perpetuação dessa imagem conduz a um estereótipo elitista e imperialista da arqueologia e seus profissionais; além de causar decepção aos "jovens brilhantes" quando esses se deparam com a arqueologia real.

Além do estereótipo elitista e imperialista, outras imagens se perpetuam. Em uma tentativa de as identificar, Falcone e Giroladini (2020), elaboram uma tipologia para as representações do arqueólogo(a) no cinema e



a comparam com as anteriormente desenvolvidas por Holtorf (2007 apud Falcone e Giroladini, 2020) e Russell (2002 apud Falcone e Giroladini, 2020).

Para Russell (2002 apud Falcone e Giroladini, 2020) é possível classificar em 5 categorias: aventureiros e excêntricos, exploradores de terras desconhecidas, oficiais e cavalheiros, professores malucos e invasores de tumbas. Para Holtorf (2007 apud Falcone e Giroladini, 2020), por sua vez, a classificação se resume a 4: o aventureiro, o detetive, o que faz revelações profundas e o que cuida de sítios e objetos antigos. Por fim, para Falcone e Giroladini, (2020), a classificação se divide em 3 tipos: arqueólogo do século XIX, não arqueólogo e o verdadeiro arqueólogo real e contemporâneo.

Por uma questão de proximidade temporal, escolheu-se trabalhar com a tipologia criada por Falcone e Giroladini (2020) pois acredita-se que ela melhor representa as ideias atuais e discutidas na presente pesquisa porque são mais abrangentes e temporalmente relacionadas à cronologia da ciência arqueológica. Nesse sentido, a primeira categoria, referente ao arqueólogo do século XIX, tem como Indiana Jones (figura 1) sua principal figura, os filmes da franquia encontram-se disponíveis para streaming no Paramount+, com exceção do quinto, que está no DisneyPlus. Encontramos nele a junção entre o arqueólogo individualista e aventureiro, características presentes nesse tipo. Ou seja, o tipo 1 da autora enquadra todas as representações de arqueólogos aventureiros para lugares exóticos, individualista em busca de objetos preciosos e do mérito conquistado ao encontrá-los.

2. DESENVOLVIMENTO

Outro exemplo desse tipo é a personagem Lara Croft (figura 2, próxima página), cujos filmes estão disponíveis no Amazon Prime Video, ela além de todas as características já citadas, também abre portas para discussões feministas no cenário da arqueologia e suas representações. Isso porque, “seu personagem é baseado e construído a partir de comportamentos e valores do mundo masculino, bem aceitos perante a sociedade” (Zorpidou, 2004, apud Falcone e Giroladini, 2020, p. 296). Lara é mais um exemplo do male gaze no cinema. O conceito de Laura Mulvey (1974) se refere ao modo como as mulheres são representadas na mídia para agradar o espectador ideal, que é sempre masculino e hétero. Hollywood consegue codificar o prazer em olhar, a escopofilia, inserido na lógica patriarcal e controladora de ver corpos como objetos. Disso resulta a carência de representações femininas mais coerentes com as múltiplas possibilidades de atuação no campo arqueológico, para além de seus traços sexualizados e atléticos, e do vasto conhecimento de línguas mortas a geografia e costumes de locais exóticos.

O não-arqueólogo, segunda categoria, faz referência a aventureiros, não-arqueólogos, que fazem arqueologia através da busca por algum objeto. Nesse cenário, a arqueologia é apenas um pano fundo para se ter aventura, fantasia e comédia. Os exemplos citados pelos autores, são: Tudo por uma Esmeralda (1984 - não desnível em streaming) e Z - A Cidade Perdida (2016 - disponível no Amazon Prime Video). O primeiro (figura 3) é uma comédia romântica, com elementos de aventura, baseado



Figura 1. Franquia de Indiana Jones. Fonte: DisneyPlus, 2024.



na busca por um tesouro em um local exótico. O segundo (figura 4), baseado na história real do explorador inglês Percy Fawcett, narra a busca por uma civilização desconhecida, e perdida, na América do Sul. Apesar de não ser um arqueólogo, o personagem pode ser descrito como um amador por sua aproximação com conhecimentos acadêmicos e relações com a Sociedade Real de Geografia. Todavia, não deixa de ser um aventureiro na busca por um objeto (a cidade) “fazendo arqueologia” em uma locação distante.

2024 Por fim, a terceira categoria, refere-se ao arqueólogo verdadeiro, contemporâneo. Nos filmes por eles citados:

Boy on a Dolphin (1957) - disponível no YouTube

L’etrusco uccide ancora (1972) - não disponível para streaming

The Body (2001) - não disponível para streaming

Timeline (2003) - disponível para streaming no Mercado Play



Figura 2. Franquia Lara Croft. Fonte: Amazon Prime Video, 2024.



Figura 3. Tudo por uma Esmeralda (1984).
Fonte: Amazon, 2024.

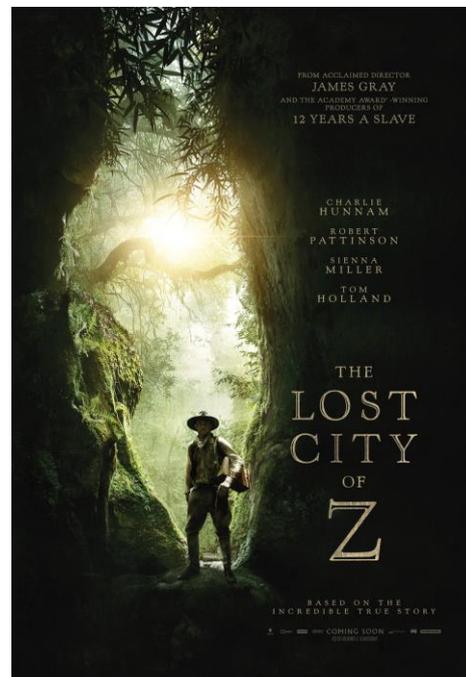


Figura 4. Z - A Cidade Perdida (2016).
Fonte: IMDb, 2024.

Smetto quando voglio (2014) - não disponível para streaming

Nesses filmes (figura 5) é possível visualizar algumas características que apresentam o bom trabalho do arqueólogo, sem abrir mão do entretenimento. Dentre essas características pode-se citar a proteção do sítio e do objeto (Boy on a dolphin, 1957), representação apurada do trabalho em campo (The Body, 2001; Timeline, 2003), definição atual do que seria arqueologia (Timeline, 2003), a insegurança do campo de trabalho (Smetto quando voglio, 2014), uma nova representação feminina em campo (The Body, 2001).

arqueológico, como arqueologia Pública, são voltados para a dinâmica social. Entretanto, esse contato volta-se, muitas vezes, para uma minoria; seja ela a minoria dentro da própria arqueologia, restrita a eventos acadêmicos, ou minorias sociais, com ações voltadas para grupos indígenas e afrodescendentes, esquecidos por muitas alas do conhecimento.

Nesse contexto, os profissionais da arqueologia não fazem chegar à maior parte da sociedade o porquê de se fazer arqueologia e o que é um arqueólogo. Como pontuado por Garcia (2011), o arqueólogo(a) não deixa claro à sociedade o motivo de existir, de ser remunerado



Figura 5. Filmes citados acima. Fonte: IMDb, 2024.

Através dessa tipologia, fica claro que o cinema se adaptou e trouxe novas representações da ciência arqueológica. Nesse caso, o grande problema não está nas representações do cinema e sim no fato da sociedade não saber o que faz um arqueólogo(a) e como a real arqueologia funciona, ou seja, é uma falta que precisa ser trabalhada e debatida pela arqueologia.

De acordo com Sakurai (2014), tal situação acontece em virtude do próprio fazer arqueológico que leva muito tempo, seja em campo ou em laboratório. Nesse sentido, as atividades de extensão e extroversão, por vezes, são deixadas em segundo plano. Isso não significa que a arqueologia não dialogue ou busca construir conhecimento junto com a sociedade, afinal muitas vertentes do pensamento

e da obrigatoriedade do diploma para exercer a profissão. Essa despreocupação é prova da incompreensão do pesquisador do impacto que a imagem da sociedade pode ter sobre seu trabalho. Tal situação só começará a ser discutida em campo acadêmico e fora dele, quando o impacto desse reflexo recair diretamente sobre o bolso dos profissionais da arqueologia, como demonstrado no filme Smetto quando voglio, lançado em 2014, e apontado por Garcia (2011) ao retratar que o não conhecimento do que faz um arqueólogo(a) leva as pessoas a não entenderem porque se contrata ou se necessita de um arqueólogo formado, deixando o campo livre para amadores ou pessoas sem o conhecimento técnico científico necessário.



Com base no que foi apresentado até o momento, os responsáveis pelo desconhecimento da sociedade quanto à arqueologia e o trabalho desenvolvido por seus profissionais são os próprios arqueólogos. A representação do arqueólogo(a) no cinema aparece então como uma consequência da distância entre a indústria cinematográfica, o público consumidor e a arqueologia. As categorias surgem como tentativa do cinema de se adaptar às mudanças de época e da própria arqueologia, porém, a distância ainda impede que seja uma representação que agrade o público e os arqueólogos.

Filmes em que essa representação é satisfatória, segundo Falcone e Giroladini (2020), não alcançam o grande público através de streamings, por exemplo. *Smetto quando voglio*, lançado em 2014, filme de comédia, por ser italiano, tem no idioma e nas diferenças culturais mais uma barreira para sua divulgação, ficando restrito ao circuito nacional como é o destino de muitos filmes fora de Hollywood e dos Estados Unidos.

Começar a discutir isso de forma acadêmica é um primeiro passo para os arqueólogos assumirem um papel mais ativo na divulgação da arqueologia e do fazer arqueológico para a sociedade. Pois cada vez mais jovens ingressam no curso, ligados ao universo tecnológico, que podem agregar nesse sentido. Mas para que haja atitudes é preciso que sintam abertura e receptividade a tais ideias. E sem discussões, não há como determinar o que seria uma representação adequada, o momento é de debates e reflexão para posterior elaboração de propostas.

Exemplos de possibilidades para fomentar essa discussão são a criação de projetos de extensão, unificando diferentes departamentos da universidade; trabalhos de conclusão de curso que abordam o tema de alguma forma; trazer textos mais recentes para disciplinas como Teoria Arqueológica e Educação Patrimonial; criar seus próprios filmes, curta-metragem, contribuir em roteiros e

contar suas próprias histórias para apresentar diferentes perspectivas da área.

A retirada da fantasia e do mistério não devem ser confundidas com a solução para o problema, visto que o dia a dia do arqueólogo(a) se adapta bem a essas histórias, assim como ao romance e às investigações policiais. O que agregaria seria a retirada do elitismo e da abordagem estereotipada de diferentes culturas como “exóticas”. Hoje, a arqueologia se edifica como uma ciência que busca dar voz a muitas sociedades e grupos que foram esquecidos pela historiografia tradicional. Ou seja, ela trabalha com o outro diretamente e deve haver respeito mútuo.

Enquanto autoras deste artigo podemos dizer que as representações cinematográficas de arqueólogos não precisam ser documentários, podem ter elementos de diversos gêneros, desde que seja feita essa mudança recaia no personagem do arqueólogo e do outro. Entretanto, antes das mudanças, é preciso que haja discussões no âmbito acadêmico, pois é deles que deve partir a mudança.

3. CONCLUSÃO

O cinema não tem obrigação para com a arqueologia, nem com outras ciências, nem na verdade com a vida. O cinema se popularizou como forma de entretenimento, de arte, algo em essência subjetivo, no entanto, tem responsabilidades sociais a partir do momento que reconhecemos seu impacto na opinião das pessoas e como pode afetar a vida de alguém para o bem ou para o mal a depender do modo como retrata cada tema e personagem.

O que é proposto, então, não é o fim dos filmes com arqueólogos aventureiros ou com aventureiros arqueólogos, mas sim a produção de mais filmes que mostram o lado mais próximo da realidade da arqueologia. Os filmes seriam um reflexo da distância entre arqueologia e sociedade, e não a causa, por isso a necessidade do debate. Dependendo do rumo dessas discussões e dos resultados conquistados pode-



se ampliar as temáticas para incluir outras obras da cultura pop, como animações a exemplo de Aventuras de Tadeo (2013 - disponível no Paramount +), jogos e filmes menos conhecidos. Por fim, é preciso repensar o modo como os arqueólogos(as) debatem a extroversão de seu conhecimento para a sociedade. Sendo então necessário trazer dentro da graduação e pós-graduação da arqueologia essas discussões do fazer arqueológico e seu reflexo na sociedade.

REFERÊNCIAS

BRINQUEDOS Ópticos. **História do Pré-Cinema**, 2009. Disponível em: <https://precinema.wordpress.com/2009/10/28/brinquedos-opticos/>. Acesso em: 19 de jun. 2024.

DODE, Daniel Piuma. **O PASSADO NA TELA: A Pesquisa Arqueológica como Narrativa Audiovisual**. Dissertação (Mestrado em Arqueologia) - Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Pernambuco. Recife, 2023.

GARCÍA, Carlos Tejerizo. Arqueología Y Cine: Distorsiones De Una Ciencia Y Una Profesión. **El Futuro del Pasado**, nº 2, 2011, p. 389-406.

FALCONE, Antonia; GIROLDINI, Pierluigi. Imagined Archaeologies: Stereotypes and Myths in Cinema, From Indiana Jones to Arturo Frantini. *In: PROIETTI, Enrico (org). Developing Effective Communication Skills in Archaeology*, 2020, p.285-307.

LIMA, Tania Andrade. Cultura material, a dimensão concreta das relações sociais. Boletim do Museu Paraense Emílio Goeldi. **Ciências Humanas**, v. 6, n.1, p. 11-23, 2011.

MULVEY, Laura. Visual Pleasure and Narrative Cinema. *In: Visual and Other Pleasures*. London: Macmillan. 1974, p.14-26.

PANOFSKY, Erwin. Estilo e meio no filme. *In: LIMA, Luiz Costa (org.). Teoria da Cultura de Massa*. 8. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2011, p. 369-396.

PERSISTÊNCIA Retiniana. **História do Pré-Cinema**, 2009. Disponível em: <https://precinema.wordpress.com/2009/10/28/persistencia-retiniana/>. Acesso em: 19 de jun. 2024.

PYBURN, Anne K. Public Archaeology, Indiana Jones, and Honesty. **Archaeologies: Journal of the World Archaeological Congress**. *Arch* 4, p. 201–204, 2008.

SAKURAI, Junya. Archaeology in popular culture. **Japão: Doseisha**, 2014.

Como citar este artigo:

CARDOUZO, Ana Cristina de Lima Pedrozo; CARDOUZO, Júlia Monteiro. Arqueologia e cinema: um debate para arqueologia brasileira. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.6, n.10, jan.-dez. 2024, p.11-119.