

**O ENSINO DE HISTÓRIA ANTIGA POR MEIO DO CINEMA:
CONSIDERAÇÕES METODOLÓGICAS**

**TEACHING ANCIENT HISTORY THROUGH CINEMA:
METHODOLOGICAL CONSIDERATIONS**

**LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA ANTIGUA A TRAVÉS DEL CINE:
CONSIDERACIONES METODOLÓGICAS**

Abner Nogueira

Doutor em História pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP). E-mail:
abner.nogueira@unesp.br

DOI: <http://dx.doi.org/10.4025/notandum.vi63.79281>

Recebido em 30/09/2025

Aceito em 13/11/2025

Resumo

O cinema possui importante função na cultura histórica por sua característica estética em recepcionar o passado e gerar significado para um grande público, influenciando a concepção de história de uma extensa parcela da sociedade. Assim, pretende-se levantar considerações iniciais teóricas e metodológicas para a futura análise e como exemplo para análise histórica de filmes, no caso com a recepção da mitologia grega nos filmes *Tróia* (2004) e *Hércules* (2014). Para tanto, propõe-se o uso da metodologia proposta por Deleuze, a partir de Nietzsche, com os conceitos de história monumental, história antiquária e história ética-crítica e suas respectivas funções em conjugar elementos cinematográficos, construindo significados sobre o passado e o presente através de narrativas históricas filmicas. Compreendendo que o cinema faz parte da cultura histórica, iremos defini-la e aproximá-la com o Ensino de História pela ótica da Didática da História e da Educação Histórica. Inserindo os filmes em seus devidos contextos da indústria cinematográfica pelo cinema épico, os *blockbuster high concept*, o *peplum* e pelo contexto histórico das produções aproximando com a discussão historiográfica existente. Desse modo, pretende-se dar balizas para a análise histórica de filmes para novas produções acadêmicas e didáticas.

Palavras-chave: Ensino de História; História Antiga; Mitologia Grega; Recepção; Cinema e História.

Abstract

Cinema plays an important role in historical culture due to its aesthetic characteristic of welcoming the past and generating meaning for a large audience, influencing the conception of history of a large segment of society. Thus, we intend to raise initial theoretical and methodological considerations for future analysis and as an example for historical analysis of films, in this case, the reception of Greek mythology in the films *Troy* (2004) and *Hercules* (2014). To this end, we propose the use of the methodology proposed by Deleuze, based on Nietzsche, with the concepts of monumental history, antiquarian history, and ethical-critical history and their respective functions in combining cinematic elements, constructing meanings about the past and present through filmic historical narratives. Understanding that cinema is part of historical culture, we will define it and connect it with History Teaching from the perspective of History Didactics and History Education. By placing films in their proper contexts within the film industry, through epic cinema, high-concept blockbusters, *peplum*, and the historical context of the productions, we connect them with the existing historiographical discussion. In this way, we aim to provide guidelines for the historical analysis of films for new academic and educational productions.

Keywords: History Teaching; Ancient History; Greek Mythology; Reception; Cinema and History.

Resumen

El cine desempeña un papel importante en la cultura histórica debido a su característica estética de acoger el pasado y generar significado para un amplio público, influyendo en la concepción de la historia de un amplio segmento de la sociedad. Así, pretendemos plantear consideraciones teóricas y metodológicas iniciales para futuros análisis y como ejemplo para el análisis histórico de películas, en este caso, la recepción de la mitología griega en las películas *Troya* (2004) y *Hércules* (2014). Para ello, proponemos el uso de la metodología propuesta por Deleuze, basada en Nietzsche, con los conceptos de historia monumental, historia anticuaria e historia ético-crítica y sus respectivas funciones en la combinación de elementos cinematográficos, construyendo significados sobre el pasado y el presente a través de narrativas históricas filmicas. Entendiendo que el cine es parte de la cultura histórica, lo definiremos y lo conectaremos con la Enseñanza de la Historia desde la perspectiva de la Didáctica de la Historia y la Educación Histórica. Al ubicar las películas en su contexto adecuado dentro de la industria cinematográfica, a través del cine épico, los éxitos de taquilla de alto nivel, el *peplum* y el contexto histórico de las producciones, las conectamos con el debate historiográfico existente. De esta manera, buscamos proporcionar pautas para el análisis histórico de películas para nuevas producciones académicas y educativas.

Palabras clave: Enseñanza de la Historia; Historia Antigua; Mitología Griega; Recepción; Cine e Historia.

Introdução

Os filmes são importantes elaborações de história pública (FERREIRA, 2014) que geram sentidos históricos, independentemente de serem equivocados ou precisos para a historiografia. Como produtos culturais, abrangem parcela significativa da sociedade, cabendo aos historiadores, no âmbito do ensino de história, dotar os alunos de habilidades,

competências e ferramentas historiográficas para a autonomia do sujeito em relação a qualquer filme histórico, isto é, capaz de compreendê-lo enquanto uma produção que narra o passado sob a teia do presente, com problemas e questões do seu tempo de produção, construindo narrativas que mesclam o ficcional com as fontes históricas.

Nesse sentido, pretendemos dar diretrizes metodológicas para a análise de filmes, exemplificando com *Tróia* (2004) e *Hércules* (2014) como produções discursivas dos seus respectivos contextos históricos de produção, bem como em sua construção de sentidos sobre o passado, enquanto recepções da mitologia grega e da sociedade antiga. Portanto, localizamos os filmes no interior do gênero épico, ação-blockbuster e do novo peplum e em suas especificidades enquanto fonte fílmica.

Como metodologia para a compreensão acerca de como tais filmes congregam os elementos cinematográficos na geração de significados sobre o passado, será utilizada a proposta de Deleuze (1985), a partir da sua leitura de Nietzsche (2003), que divide a produção épica em três tendências históricas: a monumental, a antiquária e a ética-crítica.

Contudo, não foi localizado na bibliografia consultada estudos que interligam os filmes selecionados com as questões do Ensino de História em âmbitos teóricos ou práticos. Uma pesquisa com maior proximidade da temática que se pretende abordar é a de Guilherme Moerbeck (2018) que relaciona a teoria da Didática da História de Jörn Rüsen, os aspectos teóricos do mito para os gregos e uma análise na sala de aula a partir de narrativas escritas e imagéticas elaboradas por alunos do ensino fundamental. Para o autor, o ensino crítico da mitologia grega pode ser propício para o desenvolvimento da alteridade religiosa e, por consequência, da tolerância religiosa.

Assim, parte-se da dimensão estética da cultura histórica para a construção de conhecimento crítico que pode viabilizar a conscientização histórica acerca das sociedades gregas no que tange a alteridade e gênero, bem como suas implicações no tempo presente. Por cultura histórica, Rüsen (1994) compreende o papel da memória histórica no espaço público para fins políticos, ou seja, fora dos circuitos dos especialistas, demonstrando como a história pode ser acionada e manipulada para e pelo presente sem necessariamente estar orientada pela ciência histórica (RÜSEN, 1994). Para o autor:

La 'cultura histórica' contempla las diferentes estrategias de la investigación científico-académica, de la creación artística, de la lucha política por el poder, de la educación escolar y extraescolar, del ocio y de otros procedimientos de memoria histórica pública, como concreciones y expresiones de una única potencia mental. (RÜSEN, 1994, p. 2).

Notandum, ano XXVIII, 2025 CEMOrOC-Feusp / GTSEAM

Para definir cultura histórica, Rüsen define cultura como uma relação ativa e passiva do homem com o mundo e consigo mesmo e que esses sejam interpretados para poder viver com e no mundo. É uma apropriação interpretativa, portanto subjetiva, que contempla a percepção, a interpretação, a orientação e o estabelecimento de uma finalidade (RÜSEN, 2008, p. 6). Maria Auxiliadora Schmidt define como “a própria memória histórica, exercida na e pela consciência histórica, a qual dá ao sujeito uma orientação temporal para a sua práxis vital, oferecendo uma direção para a atuação e autocompreensão de si mesmo” (2014, p. 32).

Para Rebeca Gontijo (2014), a cultura histórica abarca a relação efetiva e afetiva que um grupo mantém com seu passado, nas formas de elaboração da experiência histórica e sua articulação com a vida em sociedade. É nesse sentido que se compreende a cultura histórica em sua dimensão estética para produção de conhecimento histórico sobre a antiguidade a partir do cinema.

O conhecimento histórico, segundo Rüsen (2001), parte do universo cotidiano e das carências de orientação do agir no tempo. Cabe à Didática da História uma reflexão desse processo utilizando a ciência histórica como intermediadora da construção do conhecimento de forma crítica e genética. A História, com o processo de cientificação a partir do Iluminismo, perde sua função de orientação temporal, profícua no regime de historicidade da *Historia Mestra da Vida*, tornando-se apenas um conhecimento a ser transmitido no ambiente escolar (RÜSEN, 2001, p. 23).

Para Ronaldo Cardoso Alves (2013), tal prerrogativa serviria apenas para a reprodução da História, ideologicamente concebida, com vistas à manutenção do poder dos grupos políticos que dominavam o currículo, no caso positivista, que priorizava os mitos nacionais e de fundação, e a história política e das grandes personalidades. Perde-se, desse modo, o poder reflexivo que o estudo da História oferece, além da formação autônoma do sujeito que lhe permite buscar responder: para que serve a História?

Surge, nesse sentido, uma Didática da História preocupada em refletir a respeito da cultura histórica, por meio dos processos metodológicos da ciência histórica, partindo da vida prática para a construção do conhecimento histórico, no contexto da cultura escolar do indivíduo. Segundo Alves (2013, p. 54):

Nela subjaz a ideia de que o raciocínio histórico é fundamental para dotar os seres humanos de instrumentos cognitivos estruturados com o fim de enfrentar, conscientemente, a rotineira tomada de decisões demandadas de uma cultura histórica na qual ocorre a multiplicidade e diversidade da informação.

Para Klaus Bergmann (1989/1990), a aprendizagem da História deve possibilitar a formação de perspectivas que orientem os seres humanos em sua respectiva sociedade ou seja, na constituição de uma autoidentidade histórica consistente, criando condições reais para uma práxis individual e social. Para isso, o Ensino de História não pode se limitar apenas em transmitir conhecimentos históricos, ou os conteúdos substantivos, mas levar a racionalidade histórica da argumentação histórica típica da ciência histórica, através de conceitos meta-históricos. Em outras palavras, formar o indivíduo a operar cientificamente os elementos do passado histórico de maneira que façam sentido para o presente.

Nesse sentido temos também a Educação Histórica de origem inglesa que concentrou seus esforços na possibilidade de progressão do pensamento histórico nos alunos no contexto escolar (ALVES, 2013, p. 59), contribui com a utilização de princípios da racionalidade, do método de investigação da ciência histórica, para a formação dos estudantes no ensino básico e secundário, tendo a fonte como parte central na construção do conhecimento histórico. Segundo Alves (2013), a formação histórica deve compreender os estudantes como sujeitos com habilidades e competências a serem desenvolvidas para enfrentar criticamente e autonomamente os desafios do mundo contemporâneo em suas relações com o tempo.

Tal formação possibilitaria a construção do que Rüsen (2001) denomina de consciência histórica, conceito que surge para responder a demanda europeia pós-guerra na construção identitária individual e coletiva e, paralelamente, auxiliasse na orientação prática do tempo (ALVES, 2013).

A Indústria Cinematográfica: o épico atual e o Ensino de História

Considerando o processo da Indústria Cinematográfica na produção de filmes, iremos analisar como o gênero épico cinematográfico foi reformulado juntamente com o *blockbuster* e o *peplum*. A produção de filmes épicos, após um longo hiato desde os anos 1970, foi renovada com o impacto de bilheteria e crítica do filme *Gladiador* (2000), no qual se percebe uma nova configuração do gênero épico (BURGOYNE, 2008; HALL; NEALE, 2010; JANCOVICH, 2014; ELLIOT; 2014), sendo *Tróia* (2004) um dos filmes diretamente influenciado por esse momento.

Outro filme que consegue grande sucesso em 2007 é *300* (2006) que incentiva e renova as produções de épicos, dos quais elencamos como fonte o filme *Hércules* (2014, dir. Brett Ratner). Por fim, no tempo presente vemos o despontar de um novo período de épicos após um breve hiato (2017-2022) com o lançamento de *Mulher-Rei* (2022), *Gladiador 2*

(2024) e *The Return* (2024) o que pode indicar novas produções épicas a depender da reação do público e da indústria cinematográfica.

No apêndice A indicamos a lista de filmes épicos que fazem parte desses três momentos: 1) o lançamento de *Gladiator* (2000) e produções subsequentes; 2) o sucesso de *300* (2006) e uma nova leva de filmes; 3) produções contemporâneas. A escolha dos filmes *Tróia* (2004), *Hércules* (2014) e *The Return* (2024) se configura por serem exemplares de cada momento de produção e tratarem da mitologia grega, respectivamente com o protagonismo dos heróis Aquiles, Hércules e Odisseu.

Os filmes se inscrevem no gênero épico que contém grandes questões ou acontecimentos exigindo do protagonista heroísmo, coragem, superação se tornando lendário ou um mártir do povo (NOGUEIRA, 2010). Para Robert Burgoyne (2008) é um subtipo do gênero histórico que possui uma relação sintática própria ao combinar os elementos fílmicos na construção da narrativa histórica fílmica gerando uma semântica específica ao encarar o passado através das tendências históricas monumental, antiquária e ética-crítica. Os novos ciclos de filmes épicos, pós-*Gladiator*, aprofundam os sentimentos dos protagonistas e dos vilões (CYRINO, 2004). Esses filmes compreendem que os problemas enfrentados pela sociedade retratada devem ser solucionados por elas mesmas, como a corrupção em *Gladiator* devendo ser contrabalanceada pelo senado e ideias republicanos (NÓVOA, 2000).

Contudo, diferentemente dos épicos dos anos 1950 a 1970, o herói épico perde sua característica de teatralidade (NOGUEIRA, 2022), de falar para as massas como seu representante e passando a ser um herói do tipo genérico em conformidade com os demais filmes de herói de ação-blockbuster. Para Mascarello (2006) a Hollywood contemporânea, datada no pós-1975, possui produções voltadas para o público mais jovem, com, segundo Hall e Neale, um “diálogo esparso, narrativa elíptica, significado ambíguo e orientação visual quase abstrata” (HALL; NEALE, 2010, p. 191-192).

Nesse período despontam os *super blockbusters* (HALL; NEALE, 2010) ou os *blockbuster high concept* (MASCARELLO, 2006) caracterizados por uma produção *mainstream*, ou seja, voltada para o grande público e com apelo comercial; abandono do foco à narrativa; ênfase na ação e nos efeitos; horizontalização com as demais indústrias de entretenimento (musical, televisiva, brinquedos, parques temáticos, *souvenirs*). Assim, as produções se tornam cada vez mais dependentes do digital e de efeitos especiais, com tomadas mais rápidas e ênfase na ação e no espetáculo (HALL; NEALE, 2010).

Outro gênero importante nesses filmes é o *peplum* definido por Günsberg (2005, p. 97) como um gênero de fantasia que celebra a musculosa masculinidade na ação heroica. Também conhecido como espada e sandália, o gênero nasceu na Itália entre 1914 e 1926 com o escravo Maciste, interpretado por Bartolomeu Pagano. Com *Gladiator* (2000) e *300* (2006) surge o *nouvelle peplum* (ANTELA-BERNÁRDEZ, 2013) com protagonistas mais jovens, individualizados, motivados por vingança e mesclando combate corpo-a-corpo com lutas de exércitos. Há um excesso de violência e sangue, nudez frontal e heróis que participam de missões suicidas e as personagens femininas que usam mais a força bélica e a sabedoria do que a sensualidade (MENEZES, 2016). Para Nicholas Diak (2018) o *neo peplum* é transmidiático, influenciando seriados televisivos, quadrinhos seriados e videogames, em confluência com o *blockbuster high concept*.

A primeira cena de *Tróia* (2004) é um combate individual entre Aquiles e um inimigo maior e mais forte que é vencido por um único golpe, caracterizando o novo *Peplum*, assim como *Hércules* (2014) interpretado por Dwayne Johnson, ex-lutador profissional, que revive a cena clássica de *As façanhas de Hércules* (1958) de Steve Reeves se libertando das correntes de ferro que o aprisionam. Por fim, *The Return* (2024) possui diversas cenas de homens musculosos mostrando o peito e abdômen, além de lutas corpo-a-corpo e violência.

O contexto de produção dos filmes entre anos 2004 a 2007, foi impactado com os ataques do 11 de setembro de 2001, Doutrina Bush e a Guerra ao terror, incluindo a guerra no Afeganistão (2001-21) e a guerra no Iraque (2003-11), eventos iniciados sob o governo de George W. Bush (2001-2009). Na análise de Renato Mocellin (2009), o período de lançamento de *Tróia* (2004) acontece junto à Guerra do Iraque (2003-2011), ressaltando as características do herói filmico e a propaganda de guerra daquele que deixou sua terra natal para lutar, valorizando as ideias do heroísmo e sua apoteose, a fim de ser lembrado para sempre graças a seus feitos em combate.

Já os filmes de 2010 a 2017, por sua vez, buscam se conciliar com o Oriente, retratando essa concepção em películas como *Príncipe da Pérsia* (2010), *Deuses do Egito* (2016) e parte de *Ben-hur* (2016). Essas produções são realizadas no governo Obama (2009-2017), após uma crise de recessão mundial (dez. 2007-jun. 2009), considerada pelo FMI (Fundo Monetário Internacional) como a maior recessão pós 1929, fator que possibilitou a ascensão ao comando dessas produções, diretores mais novos com menor custo. *Hércules* (2014) é uma exceção contando com um diretor experiente e um Oriente estereotipado,

retratando as aldeias como habitadas por selvagens com pele colorida de verde, cheio de pinturas corporais, ataques desordenados e gritos ininteligíveis (NOGUEIRA, 2025).

Cada exemplar é uma recepção da antiguidade a partir de um determinado local de produção marcado por questões do seu presente e da leitura de seus produtores (diretores, roteiristas, produtores, estúdios etc.). Por recepção, Lorna Hardwick e Christopher Stray compreendem “Por recepção, compreendemos as formas pelas quais o material grego e romano foi transmitido, traduzido, extraído, interpretado, reescrito, reimaginado e representado” (2008, p.1, tradução nossa). Para Charles Martindale (2007), a recepção envolve uma participação ativa dos leitores, incluindo aqueles que são artistas criativos, como o diretor, roteiristas e demais produtores dos filmes. Há um movimento dialético entre a recepção e a fonte, pois novas recepções geram novos sentidos atribuídos para a fonte, sendo um processo de mão dupla para frente e para trás.

No que se relaciona ao estado da arte da proposta de pesquisa no âmbito do Ensino de História são inúmeras as produções que relacionam os filmes com a sala de aula ou a didática da história. Contudo, geralmente não há uma metodologia específica de análise filmica, que propomos pelas tendências históricas monumental, antiquária e ética-crítica. No que se relaciona à especificidade do Ensino de História Antiga, a bibliografia é extremamente reduzida, das quais destacamos o trabalho de Souza e Silva (2013) que partem do filme *Tróia* (2004) para a compreensão da sociedade grega em suas relações militares, religiosas e sociais, utilizando a película como desencadeador temático para discussões historiográficas. Cruz (2021), por sua vez, utiliza o filme *Tróia* (2004) enquanto gerador de outras discussões como a tradição oral grega e os diversos relatos míticos de forma similar a Souza e Silva (2013). O filme *Fúria de Titãs* (2010), filme épico e mitológico, é discutido em uma pesquisa de nossa lavra (NOGUEIRA, 2024) que utiliza elementos da película relevantes para o Ensino de História. Não foram localizados trabalhos que versam sobre o Ensino de História e o filme *Hércules* (2014).

Adentrando nos estudos que levam a especificidade do filme *Tróia* (2004), para Burgess (2009), compreende o filme como uma abordagem historicizante, que quer realmente recriar imaginativamente uma histórica guerra de Troia no imperialismo da Idade do Bronze, apesar de inconsistências históricas nos muros minoicos e estátuas clássicas. O autor ainda compara Agamenon com a política externa pós-11 de setembro, ambas imperialistas e defende dois modos no filme, o imperialista e a busca do *Kleos*, da fama dos feitos heroicos para sempre. Segundo Burgess (2009) o filme falha com os dois modos, primeiro pela devassa no

saque de Tróia e morte de Agamenon, segundo pois falta a essência dos mitos e seus aedos que imortalizam os feitos durante a própria guerra. O filme apenas retrata o desejo de Aquiles e Odisseu em se tornarem imortais, mas não se preocupa em como isso aconteceria.

Por sua vez, a análise de Chiasson (2009) reside no heroísmo que no filme tem o acréscimo do amor romântico e no poder divino diminuindo ou até inexistente, se afastando do heroísmo homérico. Ao comparar os casais Paris e Helena, Aquiles e Briseida do filme e da *Iliada* de Homero, o autor conclui que o amor romântico se torna um elemento constituinte da *kleos* heroica fílmica, diferente da função no poema. Para Chiasson (2009) cabe a análise para além da presença ou ausência dos deuses (Scully, 2007 e Latacz, 2007) mas nas menções às divindades pelos troianos que acreditam e agem de acordo com a crença. Contudo, eles são suplantados pelos gregos cétricos e por seu herói Aquiles que desdenha dos deuses. Há, portanto, uma visão moderna de que o sistema de crença grego não é mais vivo (FUNARI, 2008) e que os heróis sejam moldados pelas convenções da produção cinematográfica de Hollywood.

Além dos autores supracitados, destacamos duas coleções organizadas por Winkler (2006 e 2015) sobre Troia e Hollywood. A primeira coleção *Troy: From Homer's Iliad to Hollywood Epic* (WINKLER, 2007b) versa desde a recepção da Troia de Homero por Petersen, passando pela narrativa mítica em *Tróia* (2004) e sobre Helena e Briseida. A segunda coleção por sua vez, *Return to Troy: New Essays on the Hollywood Epic* (WINKLER, 2015) possui dez capítulos que analisam o filme, desde a recepção de Homero, aos erros e anacronismos do filme, as técnicas e os personagens Achiles e Patroco, Odisseu, Briseida e a queda de Tróia e os intertextos. Ambas as coleções são importantes para a análise do filme, mas evidenciam a ausência de se pensar o filme a partir da ótica de gênero, apesar das análises das figuras femininas, e da alteridade, inexistente na bibliografia.

No que tange a produção de *Hércules* (2014), Blanshard (2018) inscreve o filme na longa tradição dos filmes de Hércules e do *Peplum*, com as continuidades como ênfase no corpo musculoso, a tradicional cena de Hércules acorrentado de Steve Reeves, a luta contra tiranos. Mas também resalta as diferenças do Hércules moderno atormentado por dúvidas e incertezas e, ao invés de circunscritos no mundo mítico, as histórias criticam e desconstróem os mitos, historicizando as narrativas. Há ainda a distância dos doze trabalhos para um desenvolvimento mais pessoal com incisiva desmistificação.

Trazendo comparações sobre o uso corpóreo de *Hércules* em três filmes lançados em 2014, Stafford (2018) analisa o potencial apelo sexual musculoso de Hércules nas narrativas

em sua longa tradição do *Peplum*. Ao relacionar a narrativa transmidiática, Baker (2018) compreende as novas narrativas de Hércules como influenciadas pelo conhecimento intertextual que se baseia em mitos, lendas e outros artefatos de toda a história cultural acumulada sobre o herói, se misturando à cultura popular. A inventividade em *Hércules* (2014) está inserida nos diversos paratextos que o cercam hibridizando com os super-heróis, os heróis épicos e do *Peplum* com as diversas versões do mito de Hércules.

Por outra perspectiva, Chiu (2018) discute a participação dos cinco companheiros de Hércules, baseados nos autores antigos como Homero, Hesíodo e Apolodoro para a escrita da graphic novel de Moore, que por sua vez é adaptada para o filme *Hércules* (2014). A autora identifica os personagens nas narrativas míticas e suas participações conjuntas como Tideus e Anfiarau em Sete contra Tebas ou a caça ao javali da Caledônia com participação de Atalanta, Anfiarau e Hércules para em seguida analisar a participação do grupo e sua dinâmica no filme.

Analisando a personagem Atalanta, Pereira (2016) discute o mito da guerreira nas fontes textuais e iconográficas para as posteriores recepções em joias, pinturas e no cinema, com ênfase no filme *Hércules* (2014). Atalanta no filme possui as características identificadas no mito e na iconografia em suas características visuais e como mulher que desafia a lógica social do papel feminino ao recusar o casamento e manter-se uma guerreira ao lado de outros heróis masculinos.

Carneiro (2021) e Nogueira (2025) fazem uma análise de *Hércules* (2014) a partir do evemerismo, prática que buscava explicar o processo de apoteose dos homens ilustres retirando o fantástico para um caráter mais histórico e humano. O filme *Hércules* (2014) retira qualquer menção divina ou monstro mitológico para um jogo de luzes, fabulação sobre a fama do herói por seu sobrinho Iolaus e a “história por detrás da lenda”, como propagandeado nos trailers e cartazes promocionais.

Analisando os elementos de historicidade em *Hércules* (2014), em trabalho anterior (Nogueira, 2025), compreendemos através da história monumental, antiquária e ética-crítica, desenvolve a recepção do passado na película e seus significados que partem do presente para o passado e vice-versa.

No âmbito do Ensino de História, conforme já mencionado, as referências encontradas sobre *Tróia* (2004) e *Hércules* (2014) utilizam do filme como ponto inicial para uma discussão a partir de outros materiais, deixando a fonte fílmica em prol de outras. Pretendemos não apenas partir da fonte fílmica, mas analisá-la em sua especificidade material

e como elemento central da discussão. A partir dos elementos de alteridade e gênero presentes nos filmes iremos desenvolver atividades para uma maior compreensão da sociedade grega antiga e sua recepção nas fontes filmicas. Seguindo, portanto, a corrente da aprendizagem histórica que elenca a fonte como elemento central na construção coletiva e colaborativa do conhecimento histórico. Parte-se da fonte para uma aprendizagem significativa, no caso, os filmes elencados.

Enfatizando a importância de dialogar com os problemas, questões, tensões e angústias do tempo presente, o Ensino de História Antiga para Moerbeck (2021) encontra nos estudos decoloniais um importante caminho a ser desenvolvido, de sobremaneira, com os usos do passado e no qual destacamos a alteridade para uma história mais plural, multiétnica e multireligiosa. Levando em consideração os usos do passado, Hecko (2015) abordando o teórico Rüsen na carência humana de orientação no tempo e necessidade de conhecer, apropriar, significar, ressignificar e estabelecer usos do passado como parte da própria vida na contemporaneidade (HECKO, 2015, p. 141). Portanto, a utilização de filmes para o Ensino de História estabelece uma ligação com o indivíduo, espectador com os possíveis significados entre passado e presente da recepção filmica.

Na construção do conhecimento histórico significativo, o autor parte dos usos da antiguidade no presente, mais próximos da realidade dos alunos, para a compreensão e problematização da alteridade espacial e temporal entre passado e presente. Concordamos com o autor na utilização dos usos do passado como aproximação de uma educação histórica significativa a partir da ciência histórica, conforme preconizado por Rüsen (2001), para a construção do conhecimento histórico a partir da cultura histórica, mais precisamente nos filmes.

Proposta metodológica

Buscando respeitar a especificidade da linguagem cinematográfica e dos elementos históricos presentes no filme através da compreensão do suporte fílmico como imagem-movimento, utiliza-se da divisão sintagmática proposta por Metz (1972) que permite dividir os filmes em sintagmas menores para que possam ser analisadas e da aplicação de três tendências históricas aplicadas ao cinema épico, que são a monumental, a antiquária e a ética-crítica.

A divisão sintagmática, surge da necessidade de lidar com uma das maiores dificuldades em realizar uma análise fílmica que reside na transposição da fonte, com sua

própria natureza e materialidade, para um outro suporte, ou seja, passar do suporte fílmico (imagem-movimento) para o suporte escrito. O filme é composto por planos, unidades mínimas, que são interligadas a partir da montagem, criando sequências de planos que geram um significado global. É o que comumente chamamos de cena, mas Metz (1972) organiza o filme por sintagmas ou pequenos trechos da imagem-movimento que possuem um sentido sintático e semântico e interliga-se com os demais sintagmas. Portanto, como primeira etapa, pretendemos decompor os três filmes e selecionar os sintagmas principais para análise detalhada.

As tendências históricas foram propostas por Nietzsche (2003) para a produção historiográfica do seu período e foram aplicadas ao filme épico inicialmente por Deleuze (1985) e, mais recentemente, por Burgoyne (2008) e Nogueira (2022, 2004). Segundo Nietzsche (2003, p. 17-18),

A história é pertinente ao vivente em três aspectos: ela lhe é pertinente conforme age e aspira, preserva e venera, sofre e carece de libertação. A esta tripla ligação correspondem três espécies de história, uma vez que é permitido diferenciar entre uma espécie *monumental*, uma espécie *antiquária* e uma espécie *crítica* de história.

O aspecto monumental, para Deleuze, “[...] diz respeito ao englobante físico e humano, o meio natural e arquitetural” (1985, p. 187), ou seja, os filmes épicos retratam as civilizações por seus os grandes feitos humanos, as grandes construções e se abrem para os paralelos e analogias de uma civilização e outra, pois,

por mais distantes que estejam uns dos outros, presume-se que os grandes momentos da humanidade se comunicam pelo ápice, e constituem “uma coleção de efeitos em si” que por isso mesmo podem melhor ainda ser comparados entre si e influenciar ainda mais o espírito do espectador moderno. A história monumental tende, portanto, naturalmente para o universal [...]. (DELEUZE, 1985, p. 187).

A história monumental está ligada com a arquitetura, mostrada em sua grandiosidade, como se a civilização retratada estivesse em seu auge. Em sequência, a história antiquária se presta para os objetos utilizados, vestimentas e seu uso para reforçar o tempo histórico com certos exageros e sem a devida contextualização de sua função, período e local em que seriam encontrados. Por fim a história ética-crítica é a visão histórica que o filme produz ao recepcionar a antiguidade. Como hipótese, percebe-se que há influências de uma

leitura cristã, desmistificadora e atemporal em relação ao sentido crítico e ético produzidos pelos filmes.

Em sequência, o aspecto antiquário, segundo Deleuze (1985, p. 188-189), “[...] se estende até a situação exterior e se contrai nos meios de ação e nos costumes íntimos: amplos planejamentos, vestuários, adornos, máquinas, armas ou instrumentos, joias, objetos pessoais [...]. O antiquário duplica o monumental”.

Por fim, tem-se a história crítica, que Deleuze (1985) define como ética para os filmes épicos e Burgoyne (2008) e Nogueira (2022; 2024a) como ética-crítica. Nietzsche (2003) compara a história crítica com um tribunal que avalia o passado, assim como complementa a história monumental e antiquária. Deve destruir o passado para atribuir a devida proporção aos elementos com a dialética do que deve ser lembrado e o que deve ser esquecido em prol do que é interessante para a vida, para germinar o novo e manter as heranças.

Para Deleuze, a história ética serve de ligação entre as duas tendências, criando uma concepção forte e coerente da história universal que seja monumental, antiquária e ética nos épicos, produções no interior de Hollywood.

Considerações finais

O presente estudo buscou refletir sobre o ensino de História Antiga a partir da linguagem cinematográfica, problematizando os modos pelos quais filmes como *Tróia* (2004) e *Hércules* (2014) constroem narrativas sobre o passado e influenciam a cultura histórica contemporânea. Ao longo da análise, evidenciou-se que o cinema, como produto cultural e veículo de recepção da Antiguidade, não apenas transmite conteúdos históricos, mas sobretudo participa da elaboração de significados que se articulam entre passado e presente, orientando percepções sociais e escolares sobre a Grécia Antiga.

A utilização das categorias propostas por Nietzsche (2003), reelaboradas por Deleuze — história monumental, antiquária e ética-crítica — mostrou-se uma via metodológica fecunda para compreender a complexidade da narrativa fílmica e sua inserção no campo da História. Tal perspectiva permite identificar os limites e as potencialidades dessas obras audiovisuais, bem como a maneira como tensionam a relação entre o rigor da historiografia e a liberdade estética do cinema.

Do ponto de vista pedagógico, reforça-se que a integração crítica de filmes ao Ensino de História pode contribuir para o desenvolvimento da consciência histórica dos estudantes,

dotando-os de ferramentas para interpretar representações midiáticas do passado de forma autônoma e reflexiva. O exercício comparativo entre fontes historiográficas, cinematográficas e mitológicas abre espaço para discussões sobre alteridade, identidade, gênero e usos políticos da memória histórica, aspectos fundamentais para uma educação histórica comprometida com a pluralidade e com os desafios contemporâneos.

Assim, conclui-se que o ensino de História Antiga mediado pelo cinema não deve restringir-se a uma abordagem ilustrativa ou meramente motivacional. Pelo contrário, exige um tratamento metodológico que reconheça o filme como fonte histórica específica, com materialidade própria, capaz de problematizar tanto os contextos antigos quanto as recepções modernas. Essa postura crítica oferece aos alunos não apenas o contato com narrativas do passado, mas também a possibilidade de compreenderem os mecanismos de construção e ressignificação da história no presente, ampliando, portanto, sua formação cidadã e intelectual.

Os próximos passos serão analisar os sintagmas mais relevantes de cada filme a fim de compreender o processo da recepção da mitologia grega pelos filmes *Tróia* (2004) e *Hercules* (2014). Uma vez analisando os filmes, pretende-se utilizá-los em sala de aula a fim de gerar consciência histórica nos alunos sobre a Grécia Antiga, mas também auxiliar na capacidade de analisar filmes históricos de forma geral.

Referências

ALVES, R. C. História e Vida: o encontro epistemológico entre didática da história e educação histórica. **História & Ensino**, Londrina, v. 19, n.1, jan./jun. 2013, p. 49-69.

ANTELA-BERNÁRDEZ, B. Nouvelle péplum? Nuevas corrientes en el cine sobre la Antigüedad. In: ANTELA-BERNÁRDEZ, B.; MARTÍN, C. S. (Org.). **La Historia Antigua a través del cine**: Arqueología, Historia Antigua y Tradición Clásica. Barcelona: Editorial UOC, 2013, p. 153-165.

BAKER, D. Hercules: transmedia Superhero Mythology. In: DIAK, N. (ed). **The New Peplum**: essays on sword and sandal films and television programs since the 1900s. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc. Publishers, 2018, p. 44-62.

BERGMANN, K. A História na Reflexão Didática. **Rev. Brasileira de Historiografia**, São Paulo, v. 9, n. 19, set. 1989/fev. 1990, p. 29-42.

BLANSHARD, A. J. L. Hercules: the Mythopoeitics of New Heroism. In: AUGOUSTAKIS, A.; RAUCCI, S. (Ed.). **Epic Heroes on Screen**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2018, p. 28-42.

Notandum, ano XXVIII, 2025
CEMOrOC-Feusp / GTSEAM

BURGESS, J. S. Achilles' Heel: the Historicism of the film Troy. In: MYRSIADES, K. **Reading Homer: film and text**. Madison/Teaneck: Fairleigh Dickinson University Press, 2009, p. 163-185.

BURGOYNE, R. **The Hollywood Historical Film**. Series: New approaches to film genre. Oxford: Blackwell Publishing, 2008.

CARNEIRO, I. N. de J. **Representações do mito de Héracles na atualidade: o herói nos filmes "Hércules" (2014)**. 2021. 111 f. Dissertação (Mestrado em História) – Programa de Pós-Graduação em História, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2021.

CHIASSON, C. C. Redefining Homeric Heroism in Wolfgang Petersen's Troy. In: MYRSIADES, Kostas. **Reading Homer: film and text**. Madison/Teaneck: Fairleigh Dickinson University Press, 2009, p. 186-207.

CHIU, A. Heroes and Companions in *Hercules* (2014). In: AUGOUSTAKIS, A.; RAUCCI, S. (Ed.). **Epic Heroes on Screen**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2018, p. 60-73.

CYRINO, M. S. Gladiator and Contemporary American Society. In: WINKLER, M. (Ed.). **Gladiator: Film and History**. Wiley-Blackwell: Londres, 2004, p. 124-149.

CRUZ, M. M. Troia: uma reflexão sobre cinema, história, tradição oral e sala de aula. **Clio: rev. de pesquisa histórica**. Recife, v. 39, jul.-dez. 2021, p. 215-231.

DELEUZE, G. **A Imagem-Movimento** (Cinema 1). Trad. Stella Senra. São Paulo: Brasiliense, 1985.

DIAK, N. (Ed.). **The New Peplum: essays on sword and sandal films and television programs since the 1900s**. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc. Publishers, 2018.

ELLIOTT, A. B. R. (Ed.). **The Return of the Epic Film**. Genre, Aesthetics and History in the Twenty-first Century. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2014.

FERREIRA, R. de A. História Pública e cinema: o filme Chico Rei e o conhecimento histórico. **Estudos históricos**, Rio de Janeiro, v. 27, n.54, jul-dec 2014. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/eh/a/vksvbjtTcDn6LwXPmkHBYJd/>. Acesso em: 10 fev. 2025.

FUNARI, P. P. (Org.) **As religiões que o mundo esqueceu**. São Paulo, 2008.

GONTIJO, R. Sobre cultura histórica e usos do passado: a Independência do Brasil em questão. **Almanack**, Guarulhos, n. 8, 2014, p. 44-54.

HALL, S.; NEALE, S. **Epics, spectacles, and blockbusters: a Hollywood history**. Dedroit, Wayne State University Press, 2010.

HARDWICK, L.; STRAY, C. Introduction: making connections. In: **A Companion to Classical Receptions**. Oxford: Blackwell, 2008, p. 1-9.

HECKO, L. Usos do passado e educação histórica: temas sobre a antiguidade em evidência. **Rev. de Educação Histórica**, n. 9, mai.-ago. 2015, p. 139-151.

JANCOVICH, M. 'There's Nothing So Wrong with a Hollywood Script That a Bunch of Giant CGI Scorpions Can't Solve': Politics, Computer Generated Images and Camp in the Critical Reception of the Post-Gladiator Historical Epics. In: ELLIOTT, A. (Ed.). **The Return of the Epic Film**. Edinburgh University Press, 2014, p. 57-73.

MASCARELLO, F. (Org.) **História Mundial do Cinema**. Campinas: Papyrus, 2006.

MARTINDALE, C. Reception. In: KALLENDORF, C. W. (Ed.). **A Companion to the Classical Tradition**. Oxford: Blackwell Publishing, 2007. p. 297-311.

METZ, C. **A Significação do Cinema**. Trad. e posfácio de Jean-Claude Bernadet. São Paulo: Perspectiva, 1972.

MENEZES, V. H. da S. Capas, Espadas e Sandálias: o mundo antigo por meio das telas. **Rev. Mundo Antigo**, ano 5, v. 5, n. 10, junho/2016, p. 155-180.

MOERBECK, G. História Antiga no ensino fundamental: um estudo sobre os mitos gregos antigos e a consciência histórica. **Rev. História Hoje**, v. 7, n. 13, 2018, p. 225-247.

MOERBECK, G. Em defesa do ensino de história antiga nas escolas contemporâneas: Base Nacional Curricular Comum, usos do passado e pedagogia decolonial. **Brathair**, v.21, n. 1, 2021, p. 50-91.

NIETZSCHE, F. **Segunda Consideração Intempestiva**: da utilidade e da desvantagem da história para a vida. Trad. Marco Antônio Casanova. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2003, col. conexões, 20.

NOGUEIRA, A. A. **Visões em Fúrias**: a construção das narrativas históricas fílmicas em Fúria de Titãs (1981 e 2010). Curitiba: Editora CRV, 2022.

NOGUEIRA, A. A. Ensino de História Antiga com Cinema: metodologia para o uso de filmes na sala de aula. In: BOTOSO, A. *et al.* (Orgs.). **Interfaces do Saber**: diálogos entre ciências sociais, educação e interartes. Goiânia: Coletivo Cine-Fórum, 2024, p. 138-150.

NOGUEIRA, A. A. **Os Épicos-míticos**: a construção das narrativas históricas fílmicas de Hollywood (2010-2014). 2025. 211 f. Tese (Doutorado em História) – Programa de Pós-Graduação em História, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Assis, 2025.

NOGUEIRA, L. **Manuais de Cinema II**: Gêneros Cinematográficos. Covilhã: LabCom Books 2010.

NÓVOA, J. Imagens, imaginário e representações da história a partir do filme Gladiador. In: **Projeto História**, São Paulo, v. 21, nov. 2000, p. 313-323.

PEREIRA, D. F. dos S. **O mito de Atalanta das fontes clássicas à recepção na arte ocidental**. 2016. 161 f. Dissertação (Mestrado em Estudos Clássicos) – Departamento de Línguas, Literatura e Culturas, Universidade de Coimbra, Coimbra-PT, 2016.

Notandum, ano XXVIII, 2025
CEMOrOC-Feusp / GTSEAM

RÜSEN, J. ¿Qué es la cultura histórica?: Reflexiones sobre una nueva manera de abordar la historia. Tradução de F. Sánchez e Ib Schumacher. 1994. In: **Cultura Historica**. Disponível em: http://www.culturahistorica.es/ruesen/cultura_historica.pdf. Acesso 30 set. 2025.

RÜSEN, J. **Razão Histórica**. Trad. Estevão de Rezende Martins. Brasília- DF: EdUNB, 2001.

SCHMIDT, M. A. M. dos S. Cultura Histórica e Aprendizagem Histórica. **Rev. NUPEM**, Campo Mourão, v. 6, n. 10, jan./jun. 2014, p. 31-50

SOUZA, S. T. de, SILVA, G. J. da. “Tróia” e “Guerra de Tróia”: releituras da Odisséia de Ulisses. In: SOUZA, S. T. *et al.* **Cinema e Ensino de História da Educação**. Campinas: Alínea, 2013, p. 85-110.

STAFFORD, E. Hercules, Putin, and the Heroic Body on Screen in 2014. In: AUGOUSTAKIS, A.; RAUCCI, S. (Ed.). **Epic Heroes on Screen**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2018, p. 43-59.

WINKLER, M. M. (Ed.). **Troy: from Homer’s Iliad to Hollywood epic**. Malden-USA: Blackwell Publishing, 2007b.

WINKLER, M. M. (Ed.). **Return to Troy: new essays on the Hollywood epic**. Leiden; Boston: Brill, 2015.