

## DESENVOLVIMENTO DE PROJETOS AUDIOVISUAIS NO LABORATÓRIO DE ENSINO E PESQUISA EM ANTROPOLOGIA E ARQUEOLOGIA (LEPAARQ - UFPEL)

LAUREN MATTIAZZI DILLI<sup>1</sup>; RAFAEL MILHEIRA<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – [laurenmdilli@hotmail.com](mailto:laurenmdilli@hotmail.com)

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – [milheirarafael@gmail.com](mailto:milheirarafael@gmail.com)

### 1. INTRODUÇÃO

No ano de 2020, o Laboratório de Ensino e Pesquisa em Antropologia e Arqueologia (LEPAARQ) completa 20 anos de existência. Nesse período, foram desenvolvidas atividades educativas com geração de conhecimento e divulgação científica junto à comunidade, a partir dos estudos teóricos, da participação em projetos de pesquisa em campo e exposições em locais e eventos públicos. As pesquisas realizadas no LEPAARQ contribuíram, também, para a constituição de uma Reserva Técnica com centenas de coleções arqueológicas, trazendo grande visibilidade à Instituição e à produção científica do sul do Brasil.

Com o isolamento social devido à pandemia da Covid-19, projetos que costumavam desenvolver atividades presenciais precisaram se reinventar, buscando alternativas para continuar exercendo seus trabalhos. Esse também foi o caso do LEPAARQ, que encontrou no audiovisual uma maneira de seguir produzindo conteúdo com o intuito de sensibilização da comunidade para a importância do patrimônio cultural e arqueológico.

Além da esfera artística, o vídeo é também “processo, puro dispositivo, sistema de circulação de uma informação qualquer, ‘meio de comunicação’, tudo isto independentemente do seu resultado visual e do conteúdo das mensagens que ele pode veicular” (DUBOIS, 2004, p. 73). Através do uso das imagens e dos sons, é possível utilizar a arte para comunicar, e, aliada à internet e redes sociais, o conteúdo produzido encontra meios significativos de divulgação.

Sendo assim, três projetos audiovisuais estão sendo desenvolvidos em 2020: uma série de vídeos comemorativos dos 20 anos do LEPAARQ, com depoimentos de professores, alunos, pesquisadores e colaboradores do projeto; um curta documentário sobre os aterros indígenas do Pantanal, com imagens de arquivo de um trabalho de campo realizado em 2017; e um vídeo sobre a região do Pontal da Barra do Laranjal, e a importância da criação de uma Unidade de Conservação na área.

### 2. METODOLOGIA

Para a produção audiovisual realizada à distância, foram necessários o uso de materiais de arquivo (fotos, vídeos e demais materiais já registrados) e, também, produção complementar de materiais, feitos remotamente com os recursos disponíveis. Com a mescla dessas alternativas, foi possível desenvolver conteúdo, mesmo com uma discrepância dos equipamentos utilizados e da qualidade do material captado.

Com a intenção de comemorar, divulgar e registrar o vigésimo aniversário do LEPAARQ, diversas pessoas que tiveram contato com o Laboratório foram convidadas para gravar um vídeo curto sobre a sua experiência nesse espaço,

narrando, assim, a história construída durante esses anos de trabalho. Para isso, cada participante utilizou as ferramentas que possuía, seja a câmera do próprio celular ou a *webcam* de seu computador e o microfone embutido nesses equipamentos. Junto ao convite, foram recomendadas algumas instruções básicas de como gravar o vídeo, tais como o posicionamento horizontal da câmera e a escolha de um ambiente iluminado e silencioso. Depois de gravados, os vídeos foram encaminhados para a aluna responsável pela edição, através dos meios de comunicação virtuais.

Já o processo de desenvolvimento do curta documentário que aborda o Pantanal e seus aterros indígenas precisou recorrer aos materiais previamente captados, além da elaboração de um texto utilizado como base para a construção do filme. Alguns dos arqueólogos que participaram do trabalho de campo no Pantanal, em 2017, foram convidados a redigir um texto para ser narrado no curta, sendo então a escrita (e, posteriormente, a fala) como estrutura narrativa do documentário. Através do relato, escrito com uma linguagem acessível e poética, foi possível realizar a decupagem do filme, ou seja, elaborar a “estrutura do filme como segmento de planos e sequências” (AUMONT; MARIE, 2012, p. 71). A partir disso, iniciou-se a análise do material de arquivo captado no Pantanal, que foi compartilhado por meio de plataformas de armazenamento *online*, procurando relacionar as fotos com a história a ser narrada.

Processo semelhante foi desenvolvido no projeto sobre a região do Pontal da Barra, com a análise do registro imagético previamente captado e a elaboração de um texto a ser narrado. A escolha do uso das imagens de arquivo nesses projetos foi feita não só devido a impossibilidade de captação das imagens em meio ao contexto pandêmico, mas também porque “as imagens de arquivo, ao registrarem acontecimentos, tornam-se documentos históricos que guardam um passado e perduram no tempo histórico. Seriam como monumentos de recordação de uma memória coletiva” (KERR, 2008).

Na etapa de pós-produção, após todo o planejamento e a captação dos materiais, é realizada a montagem dos projetos audiovisuais. Segundo Jacques Aumont e Michel Marie, a definição técnica da montagem “trata-se de colar uns após os outros, em uma ordem determinada, fragmentos de filme, os planos, cujo comprimento foi igualmente determinado de antemão” (AUMONT; MARIE, 2012, p.195). É por meio do *software* Adobe Premiere Pro que a montagem desses vídeos tem sido realizada, sendo possível manipular as camadas de áudio e imagem, os efeitos de transição e o ritmo de duração das fotos. Utilizando-se também do *software* Adobe Photoshop foi possível criar materiais gráficos como cartelas de nomes e cartelas dos créditos finais. Para criar a atmosfera sonora dos projetos do Pontal da Barra e dos aterros indígenas do Pantanal, precisou-se de efeitos sonoros tais como barulho de água dos rios, canoas navegando e canto de pássaros, e, para isso, o acervo *online* de efeitos sonoros da BBC foi utilizado, onde são disponibilizados mais de 16 mil efeitos sonoros que podem ser usados para fins pessoais, educacionais ou de pesquisa.

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A série de vídeos comemorativos de 20 anos do LEPAARQ foi produzida e está sendo divulgada semanalmente na página do Laboratório no *Facebook*. Tratam-se de, aproximadamente, 20 vídeos curtos, entre 3 e 5 minutos, com as falas individuais de cada participante. No vídeo de abertura dessa série, com uma duração um pouco maior (7 minutos), há um breve resgate histórico narrado e

ilustrado com fotos, trechos de alguns dos depoimentos (que posteriormente serão publicados na íntegra) e a acessibilidade em Libras, realizada pela Seção de Tradutores Intérpretes de Libras da UFPel. Nessa série, também está previsto a publicação de um vídeo sobre a Reserva Técnica do LEPAARQ, a sua trajetória e como suas coleções são obtidas e preservadas.

O curta documentário que aborda os aterros indígenas existentes no Pantanal, encontra-se em processo de produção da narração, de decupagem visual e sonora final, e de testes iniciais de montagem. Ele possui uma estimativa de duração de 10 minutos e será publicado ainda neste ano no *YouTube*. Com o viés educacional e científico, a atenção do filme é dedicada à tribo Guató, uma das populações canoeiras que vive no Pantanal desde tempos imemoriais. Há uma preocupação em ressaltar a importância da preservação e valorização deste patrimônio nacional e cultural da humanidade, e que se intensifica agora com a atual situação de incêndio na região, que ameaça a fauna, flora e populações locais.

Já o vídeo sobre o Pontal da Barra do Laranjal, uma importante área da cidade de Pelotas que abriga espécies endêmicas severamente ameaçadas de extinção e que tem grande relevância no equilíbrio hidrológico da região, encontra-se em fase de pré-produção, isto é, planejamento e análise dos materiais. Com uma estimativa de 5 minutos, sua publicação está prevista para o início do mês de novembro de 2020, com o intuito de sensibilização da comunidade pelotense, em especial organismos decisores, para a necessidade de preservação ambiental da área.

Tanto a escolha da duração dos vídeos, quanto a das plataformas de divulgação, foram pensadas levando em consideração a praticidade e o alcance. O LEPAARQ já possuía uma página no *Facebook* com um número significativo de seguidores, a maioria deles com algum nível de interação com o Laboratório, então tornou-se o meio ideal para a publicação da série de vídeos comemorativos. Já a escolha da postagem do documentário no *YouTube* foi considerada devido a uma maior amplitude de alcance, visto que seu público alvo foi pensado para além da comunidade acadêmica do projeto. Junto disso, com o excesso de informação nas redes sociais, seus usuários acabam preferindo por assistir aos vídeos mais curtos, fato esse que levou à decisão de procurar criar conteúdos audiovisuais de curta duração.

Dessa forma, tem-se obtido produção de conteúdo científico através do audiovisual, pensando em construir um diálogo com a comunidade que terá acesso a esses vídeos, através da internet, como também em transmitir conhecimento, ressaltando as questões de cuidado com o patrimônio nacional. Ademais, o audiovisual atua também como uma forma de registro, encapsulando não só a memória do LEPAARQ, de seus estudos, pesquisadores e colaboradores, mas também a própria memória dos locais que investiga. Conforme citado pela pesquisadora Maria Leandra Bizello:

O filme é entendido como produtor e guardador de memória, produzido pelas sociedades que fazem dele um suporte material para, objetiva e subjetivamente, mostrar e visualizar seu imaginário, representar o mundo. Nele, as experiências coletivas e individuais estão inscritas numa linguagem de imagens e sons (BIZELLO, 2010)

#### 4. CONCLUSÕES

Embora a desigualdade de acesso à internet no Brasil ainda seja uma realidade, a busca por conteúdos audiovisuais aumentou com o contexto de isolamento social provocado pela pandemia da Covid-19. Consequentemente, a produção audiovisual também cresceu, fortalecendo a conexão em meio ao distanciamento. Portanto, o Laboratório de Antropologia e Arqueologia da UFPel, sendo um espaço de formação interdisciplinar, integrou a área do Cinema e Audiovisual para cumprir essa demanda.

É possível constatar que, a partir dos projetos que estão sendo desenvolvidos, a educação e o diálogo com a comunidade extra-acadêmica encontram o audiovisual como um meio eficiente e de significativa abrangência. Além do alcance com o público já interessado e integrado ao Laboratório, as mídias sociais possibilitam, também, a aproximação com outros públicos, expandindo a visibilidade do projeto, de seus estudos e de questões de extrema relevância social, ambiental e cultural.

Vale ainda enfatizar que o material produzido também serve de arquivo para estudos futuros. Assim como há um cuidado de preservação com o patrimônio na área da arqueologia, para que os materiais possam estar em condições apropriadas de uso e estudo por gerações futuras, o audiovisual também desempenha um papel de legado para o porvir.

#### 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUMONT, J.; MARIE, M. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas, São Paulo: Papirus, 2012.

BAUER, S.C. **Fundamentação técnico-científica para a criação da Unidade de Conservação Pontal da Barra do Laranjal**. Pelotas: UFPel, 2019

BIZELLO, M.L. Cinema e Memória: ver, guardar, relembrar. In: **XI Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação**. Rio de Janeiro, 2010. Portal de Eventos da ANCIB. Acessado em 20 set. 2020. Online. Disponível em: <http://enancib.ibict.br/index.php/enancib/xienancib/schedConf/presentations>

DUBOIS, P. **Cinema, Vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

KERR, M.A. **Filme e memória: devires das imagens de arquivo**. 2008. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) - Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos.

UFPEL. **Histórico do LEPAARQ - UFPEL nos caminhos da antropologia e arqueologia na Universidade Federal de Pelotas**. Pelotas. Acessado em 17 set. 2020. Online. Disponível em: <https://wp.ufpel.edu.br/lepaarq/>