

O AUDIOVISUAL COMO MÍDIA PARA AS ARTES DURANTE A QUARENTENA: A REALIZAÇÃO DA REVISTA CULTURAL DA 7ª SIIPE

ROBERTA LOCATELI RAMIREZ¹; ELEONORA CAMPOS DA MOTTA SANTOS²

¹Universidade Federal de Pelotas – robertalocateli@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – eleonoracamposdamottasantos2@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Devido aos efeitos da pandemia da Covid-19 ainda em 2021, a 7ª SIIPE (Semana Integrada de Inovação, Ensino, Pesquisa e Extensão da Universidade Federal de Pelotas) necessitou ser realizada novamente de forma online — em 2020, a 6ª SIIPE também teve este formato — e, assim como na edição de 2020, a Pró-Reitoria de Extensão e Cultura (PREC) organizou a segunda Revista Cultural. Tal parte da programação objetivou mais uma vez agregar e divulgar trabalhos em Arte realizados e produzidos na UFPel, predominantemente ligados aos cursos e projetos do Centro de Artes da universidade. A ideia de Revista Cultural, nascida na edição da SIIPE de 2020¹, e inspirada na ideia de “revista” - como um espaço de apresentação da variedade de pontos de vista artísticos e de modos de ver e abordar fenômenos do mundo, envolveu a criação de momentos para mostrar a construção de conhecimento e caminhos de formação no campo das Artes pelo viés da sensibilidade e da fruição artística, modos de organização de saberes que são desenvolvidos por estudantes, docentes e TAEs muitas vezes junto à comunidade da nossa cidade em ações de extensão, ensino, pesquisa e inovação.

Em 2021, a programação foi exibida ao vivo em plataforma digital por 3 dias consecutivos, sendo que o registro desses momentos pode ser acessado pelo link <https://wp.ufpel.edu.br/siipe/siipe-2021/programacao/>.

Para tal feito, foi imprescindível que todos os trabalhos participantes, independentemente da área artística, fossem realizados em formato audiovisual, de modo a possibilitar a exibição no evento. Assim, para a criação desses 3 grandes conjuntos de obras apresentadas, foram utilizadas as bases da linguagem audiovisual e, principalmente, técnicas e equipamentos de filmagem propiciados pela democratização do audiovisual a partir da difusão de aparelhos gravadores, celulares e softwares de edição caseiros — mais uma vez desafiando os autores artistas das diferentes linguagens a transitarem e investirem na relação com este novo universo da produção.

2. METODOLOGIA

Para a reunião das obras que compuseram a edição 2022 da Revista Cultural, a Coordenação de Arte, Cultura e Patrimônio (CACP), da PREC, divulgou chamada aberta para inscrições. Esta chamada explicava o objetivo da busca pelas obras e solicitava o envio dos trabalhos em formato audiovisual, definindo data limite, tempo máximo de duração e detalhes técnicos capazes de favorecer a

¹ A ideia da Revista Cultural nasceu em 2020 sob coordenação do professor Fernando Igansi que, na época, era o Coordenador de Arte e Inclusão, na Pró-Reitoria de Extensão e Cultura da UFPel.

organização para a transmissão do material no evento. Após aprovação, as obras selecionadas foram separadas pela equipe da CACP em três grandes blocos, a partir de um olhar curatorial² que buscou alinhar cada bloco dentro de temática que criasse coerência interna entre as produções de cada dia de apresentação. Ou seja, buscou-se criar três unidades artísticas distintas para sustentar a diversidade de projetos. A criação desses três blocos gerou a programação descrita mais adiante neste resumo.

O desafio de se criar uma unidade comum entre os trabalhos não foi apenas conceitual: foi também de âmbito técnico, devido à necessidade de conhecimento de *softwares* de edição para trabalhar com o material recebido e unificá-los com qualidade nos três grandes conjuntos citados (chamados de playlists). Uma das ações da Revista Cultural foi relacionada às discrepâncias técnicas dos vídeos enviados, nas questões de formatos de arquivo de vídeo e áudio e variação de qualidade de imagem e som, incluindo as particularidades do espaço em que foi realizada a gravação, como a luz e sua difusão, e a própria acústica do áudio e sua reverberação no ambiente. Então foi feito um trabalho de regularização desses vídeos, como equalização de áudio e mudanças de formato de arquivo. Houve a preocupação de não fazer interferências no trabalho criado. Foi feita também a correção de legendas acessíveis. Uma das metas da Revista Cultural, como já mencionado, foi a preocupação com a acessibilidade. Apesar do trabalho de legendagem ter sido facilitado por sites que produzem legendas automáticas, ainda se teve problemas com a falta de precisão, necessitando de correção manual.

Além dos procedimentos de organização acima citados, outra tarefa de preparação da edição da Revista Cultural em 2022 foi a criação de uma unidade visual para a revista, sendo criada uma logo e vinheta animada, além de transições entre os vídeos para apresentá-los de forma independente e uni-los conceitualmente. O design da abertura e das transições foi baseado na proposta de revista em si, como algo fisicamente folheável e do encontro de uma diversidade de obras, sendo a vinheta animada e as transições uma representação do ato de folhear a revista e a variedade de cores das "páginas", a diversidade dessas obras, tendo como base das cores as próprias cores da logo da SIIEPE.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Organizada em três tardes de transmissão pelo FB e Youtube da UFPel, a transmissão dos dias da Revista Cultural iniciou com animação produzida por estudantes do Curso de Cinema, na qual foram incluídas as ferramentas de acessibilidade da legendagem (elaborada pelo grupo de estudantes autores da animação), da janela de Libras (produzida pela Equipe de Técnicos de Interpretação em Libras do NAI/UFPel) e da audiodescrição (realizada sob coordenação da

² O olhar curatorial desta edição foi alimentado pela experiência de quem construiu a proposta em 2020, pela interlocução potente com coordenador e coordenadoras dos quatro projetos estratégicos ligados à Coordenação de Arte, Cultura e Patrimônio: Coral da UFPel (coordenado pelos Professores Leandro Maia e Cristine Guse), Núcleo de Teatro da UFPel (Coordenado pela professora Giselle Cechinni), Cine UFPel (Coordenado pela professora Cíntia Langie) e Rede de Museus da UFPel (coordenado pela professora Andreia Bachettini), e também pela parceria com a Câmara de Extensão do Centro de Artes (Coordenada pela professora Daniela Castro e pela Coreógrafa Cátia Carvalho).

professora Marisa Degasperi, do Centro de Letras e Comunicação da UFPel). A proposta foi ofertar uma obra acessível como referência às nossas futuras ações, pensando que a ampliação da capacitação e do planejamento de trabalho que já incluía, de partida, as questões de acessibilidade, precisa ser nossa meta imediata. No primeiro dia, a programação recebeu o nome de “MÚLTIPLAS POÉTICAS” e buscou mostrar a multiplicidade e a diversidade da expressividade artística que compõem o Centro de Artes da UFPel, reunindo Música, Dança, Teatro, Cinema, Artes Visuais e Design. O segundo dia foi nomeado de “MÚLTIPLOS DIZERES”, conjunto que visou mostrar a multiplicidade e a diversidade de modos de dizer, documentar e comunicar sobre a produção do Centro de Artes da UFPel. Já o terceiro dia recebeu o nome de “MÚLTIPLAS MULHERES COMpositoras”, visto que foi bloco que reuniu produções que abraçam as feminilidades, especialmente com a apresentação de um recital de canto que reúne e dá diferentes vozes a um conjunto de compositoras femininas que, na obra, ganharam também a visibilidade há muito merecida.

A realização da Revista Cultural como essa junção de projetos realizados à distância aglutinados em um “espaço” em comum só foi possibilitada devido à era digital que o mundo se encontra atualmente. Plataformas virtuais e redes sociais fazem parte do cotidiano de grande parte da população e se tornaram indispensáveis durante a quarentena, devido à democratização do audiovisual proveniente do fácil acesso a ferramentas de filmagem e montagem de vídeo com a popularização de smartphones com câmeras digitais, além de aplicativos e softwares de edição.

A democratização dos dispositivos móveis e participação social na geração de conteúdo audiovisual é um salto na interatividade entre meios de comunicação e a sociedade. Apesar das limitações técnicas do smartphone, o seu uso como captador de vídeo é mais comum e crescente (ALVES, Diego; BLANCO, Daniela; SILVA, Karolene; TEIXEIRA, Juliana; 2018, p. 11)



Figura 1 e 2: Design de abertura com a logo da revista cultural.



Figura 3: Exibição ao vivo com ferramentas de acessibilidade incluindo janela de libras e legenda acessível.

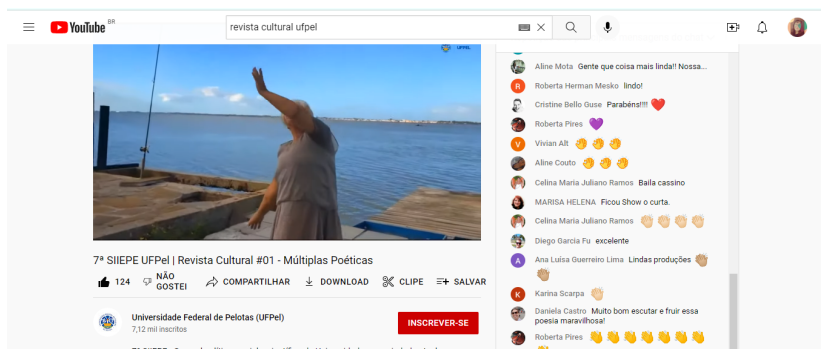


Figura 4: Arquivo da exibição ao vivo com participação da comunidade de forma virtual.

4. CONCLUSÕES

As condições digitais atuais possibilitaram à Revista Cultural uma variedade de trabalhos autorais que mesclam e transmutam entre distintas formas artísticas com o audiovisual, além de resultar em uma rica troca entre os participantes durante a confecção e com os espectadores durante sua exibição. É provável que esse nível de alcance não teria sido possível caso a exibição acontecesse de forma presencial, tendo em vista que o primeiro dia contabilizou mais de 850 visualizações. Isso ocorreu graças a essa viabilidade do audiovisual como veículo — que em certos aspectos se tornou inevitável durante o período pandêmico —, sendo compreendido como forma de divulgação e transmissão de trabalhos criados, tanto nas áreas das artes, como em outras áreas afetadas pela pandemia.

A intensificação do consumo e produção de conteúdo cultural digital, principalmente pela impossibilidade de congregar e ocupar espaços culturais físicos durante a pandemia, é uma das adaptações mais difundidas no setor cultural, tanto entre seu público quanto entre seus produtores. (UNESCO, 2021, p. 34.)

Fica evidente que esse contexto proporcionou uma crescente demanda na área do audiovisual e também gerou uma necessidade técnica em específico para meio digitais. Mesmo após esse período de maior privação ter passado e a possibilidade de frequentar ambientes físicos, de forma presencial, ter retornado, é visível que algumas dessas mudanças digitais se instalaram e irão continuar com ou sem distanciamento social.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES Diego *et al.* **Uso dos dispositivos móveis no processo de produção de vídeos alternativos:** impactos dos smartphones para jornalistas e colaboradores. Teresina: Universidade Federal do Piauí, 2018. Acesso em: 15 ago. 2022.

UNESCO - ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS PARA A EDUCAÇÃO, A CIÊNCIA E A CULTURA. **Cultural and Creative Industries in the Face of COVID-19:** An Economic Impact Outlook. Paris, 2021. Acesso em: 16 ago. 2022.