UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
CAMPUS DE LARANJEIRAS
DEPARTAMENTO DE ARQUEOLOGIA – DARQ

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

ADRIANO DA SILVA FERREIRA

O PAPEL DO AUDIOVISUAL E DAS MÍDIAS SOCIAIS NA DIFUSÃO E POPULARIZAÇÃO DA ARQUEOLOGIA: O ESTUDO DE CASO DO PROARQ AUDIOVISUAL.

Laranjeiras-SE
2023

ADRIANO DA SILVA FERREIRA

O PAPEL DO AUDIOVISUAL E DAS MÍDIAS SOCIAIS NA DIFUSÃO E POPULARIZAÇÃO DA ARQUEOLOGIA: O ESTUDO DE CASO DO PROARQ AUDIOVISUAL.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Arqueologia da Universidade Federal de Sergipe, em forma de artigo científico a ser publicado na **Revista de Arqueologia da SAB**, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Arqueologia.

Área de atuação: Divulgação Científica

Orientador: Prof. Dr. Leandro Domingues Duran

Laranjeiras-SE
2023

AGRADECIMENTOS

Desejo expressar meu mais sincero apreço ao meu ilustre orientador, professor Dr. Leandro Domingues Duran, por seu valioso e incalculável apoio durante todo o transcorrer desta empreitada acadêmica. Sua orientação perspicaz, vasto conhecimento e inabalável dedicação desempenharam um papel fundamental no meu crescimento intelectual e profissional.

Gostaria de externar meus profundos agradecimentos ao eminente professor e coordenador do Departamento de Arqueologia da UFS, professor Dr. Paulo Jobim, cuja contribuição imprescindível durante a minha defesa teve um impacto significativo no êxito alcançado por este artigo.

Ademais, não posso deixar de registrar meu profundo reconhecimento ao professor Dr. Bruno Ranzini e à Dra. Jessica Oliveira por sua valiosa contribuição como membros da banca examinadora durante o processo de defesa. Ressalto o tempo dedicado, a expertise compartilhada e os insights preciosos que forneceram durante a análise minuciosa do meu trabalho. Suas contribuições e sugestões revelaram-se de suma importância para o aprimoramento substancial desta pesquisa.

Neste contexto, não posso omitir minha gratidão especial ao meu dileto amigo e Dr. Luis Felipe Freire, cuja assistência inestimável durante o desenvolvimento deste estudo revelou-se de vital importância. Suas contribuições e discernimentos aprofundados desempenharam um papel essencial na elevação da qualidade e rigor científico deste trabalho.

Aos eméritos docentes do Departamento de Arqueologia da UFS, gostaria de expressar minha sincera estima pela generosa partilha de conhecimento, pela orientação acadêmica preciosa e pela oportunidade ímpar de aprender com profissionais tão competentes e respeitados.

Imperativo se faz mencionar meus prezados amigos Luana Regina Armelin, Gabriela Neves e Vinícius Solera, cuja presença e apoio incansáveis durante a minha defesa foram indispensáveis. Sua amizade constante e incentivo incisivo revelaram-se elementos catalisadores cruciais para a superação de desafios e a conquista deste marco tão significativo.

Adicionalmente, desejo manifestar minha gratidão especial a figuras fundamentais em minha jornada acadêmica e pessoal. Ao meu estimado e longevo companheiro de discussões e reflexões, Marcus Serafim, quero expressar minha sincera gratidão pela troca de ideias instigante e debates enriquecedores que compartilhamos ao longo desta trajetória acadêmica.

Ao meu caro irmão Hebert Ferreira, nutro profundo apreço por sua generosidade em partilhar seu vasto saber, por seu encorajamento incansável e pela inspiração contínua que encontro em suas realizações pessoais e profissionais.

À minha progenitora, Maria Salete, manifesto meu reconhecimento eterno. Seu amor incondicional, apoio incansável e sacrifícios abnegados constituem uma fonte perene de motivação em minha existência.

Por derradeiro, desejo prestar uma emocionada homenagem à memória de meu saudoso pai, Expedito Ferreira. A despeito de sua ausência física durante este momento solene de minha formação, sinto profundamente a influência de sua sabedoria e afeto, os quais continuam a guiar-me em todos os âmbitos de minha vida.
À minha companheira de vida, Isis Larissa, desejo expressar minha gratidão incondicional por seu apoio inabalável ao longo de todas as adversidades e conquistas. Sua compreensão empática, encorajamento constante e estímulo incansável foram elementos indispensáveis que permitiram-me dedicar-me plenamente a esta pesquisa.
Por fim, desejo dedicar uma gratidão especial à nossa aguardada filha, Nina Perrete Lameu Ferreira, que, embora ainda aninhada no ventre materno, já ilumina nossas vidas com sua presença incipiente. Agradeço por conferir ainda mais sentido e motivação a minha jornada acadêmica e pessoal.
A todos vocês, minha amada família e amigos, externo meu profundo reconhecimento por seu amor incondicional, apoio incansável e presença constante em minha vida. Sem a presença e contribuição de cada um de vocês, nada disso seria possível.

O papel do audiovisual e das mídias sociais na difusão e popularização da arqueologia: O estudo de caso do PROARQ Audiovisual.

Adriano da Silva Ferreira

Resumo:

O presente artigo aborda o uso do audiovisual e das mídias sociais na divulgação e popularização da Arqueologia, por meio do estudo de caso do Projeto Proarq Audiovisual. O objetivo é compreender as possibilidades e desafios da comunicação científica na Arqueologia acadêmica, destacando o papel da linguagem audiovisual e das mídias sociais na transmissão de informações precisas e confiáveis sobre a Arqueologia brasileira. O estudo ressalta a importância de aprimorar as práticas de comunicação científica e promover uma cultura científica pública. O Projeto Proarq Audiovisual, ao utilizar vídeos e mídias sociais, buscou estabelecer um diálogo direto com o público interessado em Arqueologia. O artigo contribui para uma melhor compreensão da divulgação científica na Arqueologia e propõe o uso integrado do audiovisual e das mídias sociais como estratégias eficazes para a disseminação do conhecimento arqueológico.

Palavras-chave: Linguagem audiovisual; Mídias Sociais; Divulgação Científica; Popularização da Arqueologia; Proarq Audiovisual.

Abstract:

This article addresses the use of audiovisual and social media in the dissemination and popularization of Archeology, through the case study of Projeto Proarq Audiovisual. The objective is to understand the possibilities and challenges of scientific communication in academic Archaeology, highlighting the role of audiovisual language and social media in the transmission of accurate and reliable information about Brazilian Archeology. The study underscores the importance of improving scientific communication practices and promoting a public scientific culture. Projeto Proarq Audiovisual, by using videos and social media, sought to establish a direct dialogue with the public interested in Archaeology. The article contributes to a better understanding of scientific dissemination in Archeology and proposes the integrated use of audiovisual and social media as effective strategies for the dissemination of archaeological knowledge.

Key-words: Audiovisual Language; Social Media; Scientific Dissemination; Archeology Popularization; Proarq Audiovisual.

Apresentação

A divulgação científica (DC) tem se tornado cada vez mais popular na sociedade devido à crescente demanda por conhecimento técnico-científico e ao desejo da comunidade científica de expandir sua interação com a sociedade, no sentido de estreitar as relações dos espaços de produção, dos mais distintos conhecimentos científicos, com os mais diferentes públicos. Isso possibilita a abertura de caminhos para a correção de equívocos e estereótipos associados a “sua ciência”, como também instrumentalizando a sociedade a um olhar crítico em tempos de pós-verdade (LIMA: GIORDAN, 20; ALVES-BRITO *et al*, 2020).

Ao tratarmos do contexto brasileiro de produção científica arqueológica, temos uma necessidade cada vez mais urgente de entendimento da DC, compreendendo a sua importância, seu alcance e suas limitações. Alinhado a isso, cabe considerarmos a institucionalização de sua prática nos mais diversos espaços de produção de conhecimento arqueológico, visto sua relevância estratégica para as instâncias acadêmicas, gerando a demanda pelo desenvolvimento de estratégias de DC contínuas e efetivas com os mais diferentes públicos. Dentro desse complexo, e necessário, cenário de atuação da Arqueologia, enviesada em seu aspecto comunicacional, que nos encontramos com a presente pesquisa.

O objetivo deste artigo científico será o de realizar uma análise crítica sobre o papel do audiovisual e das mídias sociais, na atualidade, na difusão e popularização da Arqueologia, através do estudo de caso do Projeto Proarq Audiovisual, iniciado em 2019 pelo programa de Pós-Graduação em Arqueologia (Proarq) da Universidade Federal de Sergipe, cujo autor participou ativamente. Idealizado pelo Prof. Dr. Leandro Domingues Duran, o Proarq Audiovisual buscou a expansão do diálogo institucional (Proarq) com um público mais amplo por meio da produção de produtos audiovisuais, explorando em suas narrativas as ações de pesquisa e ensino do referido programa de pós-graduação.

Logo, a partir deste estudo de caso, buscaremos examinar as possibilidades e desafios da DC da Arqueologia ligada a um espaço de produção acadêmica, além de avaliar como a linguagem audiovisual e as mídias sociais podem ser utilizados de maneira eficiente para divulgar informações precisas e confiáveis para o grande público sobre a Arqueologia brasileira, mas, sobretudo, auxiliando no processo de

instrumentalização da sociedade sobre o funcionamento da “cadeia operatória” de produção do conhecimento arqueológico, corroborando com uma “blindagem” às *fake news*[1] e as pseudociências, a exemplo das “arqueologias proibidas”[2], sendo a mais recente o caso de Ratanabá[3].

A DC vem tornando-se uma prática popular na sociedade, facilitada com a revolução comunicacional promovida pelas novas tecnologias, sobretudo, pelas mais variadas formas de adaptação da linguagem audiovisual, voltada para os mais diferentes públicos e plataformas digitais. A produção de conteúdo, que visem a construção de uma cultura científica pública[4] é vital para a disseminação e fortalecimento da ciência. Em parte, esse movimento é motivado pelo interesse de setores da sociedade, interessada na divulgação e circulação do conhecimento técnico-científico e pela própria comunidade científica, que busca a legitimação de sua prática social, pela ampliação de suas formas de interlocução com a sociedade (BUENO, 2010; LIMA, 2021; ALVES-BRITO *et al*, 2020).

---

[1] No artigo utilizo os termos *fake news* como uma derivação simplista e contemporânea do conceito de pós-verdade, buscando uma distinção dessas narrativas pseudocientíficas do conhecimento arqueológico formalmente (cientificamente) produzido, considerando que no contexto atual, impulsionadas pelas mídias sociais, acabam atingindo um público maior que o atingido pelas instituições científicas (SANTAELLA 2021).

[2] Faz-se referência a uma estrutura narrativa tematizada em elementos conspiracionistas e especulativos, que se popularizou na internet sob influência do livro *Forbidden Archaeology* (1993) de autoria de Michael Cremo e Richard L Thompson. Obra que questiona as teorias evolucionistas ao reunir evidências arqueológicas que atestam uma longínqua presença do ser humano na Terra, contrariando os posicionamentos da “ciência tradicional”. Em síntese, optou-se pelo jargão “arqueologias proibidas” para ilustrar as referidas narrativas que se popularizaram na internet, compartilhando quase sempre similaridades discursivas no que tange a aceitação de uma conspiração, liderada por um influente e poderoso grupo político-social, que busca superioridade e controle social das massas, bem como fundamentando suas “provas incontestáveis" as teorias de natureza ufológica e/ou criacionista (ROCHA, 2022).

[3] Teoria difundida nas mídias sociais, principalmente no ano de 2022, tendo grande espaço da mídia tradicional, acerca da suposta existência de uma cidade oculta chamada Ratanabá, localizada na região amazônica, que teria parte de sua extensão em Apiacás, a cerca de 1.005 km da cidade de Cuiabá.A utilização de teorias da conspiração como ferramenta política não é nada novo, entretanto, nos últimos anos, tem-se tornado cada vez mais prevalente entre grupos políticos extremistas. Um exemplo notório é a disseminação de uma narrativa fictícia sobre a existência de uma civilização perdida na Amazônia, que tem sido utilizada no debate político e circulado entre esses grupos. Em um contexto de polarização tóxica e disseminação rápida de informações pelas mídias sociais, o potencial dessas teorias para influenciar a opinião pública é significativo. O caso do místico Urandir Fernandes de Oliveira, cujas teorias foram desmentidas pela imprensa, mas ainda assim possui inúmeros seguidores que acreditam em extraterrestres e na teoria da "terra convexa", ilustra o poder das teorias da conspiração em mobilizar as pessoas. Além disso, há a preocupação com o ressurgimento de uma história distorcida, conhecida como "Ratanabá", que distorce uma descoberta científica sobre civilizações antigas na Amazônia. Esses exemplos demonstram a importância de combater a disseminação de informações falsas e teorias conspiratórias para manter uma sociedade informada e crítica (BIERNATH, 2022).

[4] Entende-se aqui a ideia de público no sentido de “para todos”, uma conduta acessível a todas as pessoas ou algum setor específico da sociedade.

Mesmo existindo divergências conceituais sobre as estratégias de tradução de disseminação da informação científica, entre pesquisadores/divulgadores científicos, algo que se torna consensual é a necessidade constante de melhorar a compreensão e promover novas práticas e estratégias para a comunicação pública da ciência. Para tanto, torna-se fundamental e inevitável que a DC seja produzida na interseção de esferas de criação ideológica, com a esfera da cultura científica, colaborando com outras áreas, a exemplo do audiovisual, como discutiremos a partir do estudo de caso aqui analisado (LIMA, 2021).

O Proarq Audiovisual foi idealizado compreendendo a linguagem audiovisual integrada a uma estratégia de distribuição e interação com seu público-alvo por meio das mídias sociais, como parâmetro de popularização da prática arqueológica e ensino da instituição, objetivando despertar o interesse de uma parcela da sociedade, que não conhece o programa de pós-graduação. Em um primeiro momento, por meio da produção de vídeos com uma linguagem cinematográfica documental, buscou-se o registro e divulgação da produção científica pelos docentes e discentes do Proarq, visando aproximar o público das atividades científicas desenvolvidas. Concomitantemente à elaboração e divulgação de produtos audiovisuais, a manutenção da presença ativa em redes sociais foi fundamental para ampliar o alcance das ações e produções do Proarq. Por meio de plataformas como *Facebook*, *Instagram* e *YouTube*, estabeleceu-se uma comunicação mais direta e constante com o público, divulgando notícias, eventos, projetos em andamento, gerando interação e engajamento com a comunidade interessada em Arqueologia.

Pretende-se, com este artigo, entender o Proarq Audiovisual não como um modelo a ser replicado por outras instituições, mas como um campo fértil de reflexão e discussão da natureza da DC, principalmente no que tange a formulação de práticas de disseminação e popularização do conhecimento arqueológico, por meio de uma linguagem audiovisual integrada às mídias sociais. A partir das problemáticas surgidas no desenvolvimento do projeto, das suas limitações e potencialidades, busca-se contribuir para uma melhora da compreensão dessa atividade e, consequentemente, fomentar a produção de novas práticas e estratégias para difusão e popularização da Arqueologia.

As Primeiras Interseções: A Divulgação Científica e a Arqueologia

A premente dificuldade em difundir e popularizar o conhecimento científico produzido não é uma exclusividade da Arqueologia, é uma realidade compartilhada por toda a ciência brasileira. Para um pleno desenvolvimento da DC é preciso superar as tradicionais barreiras comunicacionais, inclusive o distanciamento da(o) cientista em relação à socialização das práticas acadêmicas, gerando uma incapacidade do divulgador(a) científico(a) para (re)codificar o discurso acadêmico, comprometendo o processo de entendimento da cultura científica (MANSO, 2012). Na Arqueologia brasileira, temos uma escassa prática da DC, na maioria proveniente das mesmas "barreiras" de outrora, compartilhadas por outras ciências. Contudo, temos as nossas idiossincrasias que levam à atual impopularidade da Arqueologia com grande parcela da sociedade, resultante dos desentendimentos conceituais das práticas/estratégias comunicacionais da Arqueologia (DC, Educação Patrimonial e Arqueologia Pública) e pela falta de parâmetros normativos que balizem uma conduta efetiva da DC, nos casos em que é exigida sua aplicação em pesquisas arqueológicas. Para um vislumbre da problemática existente em relação a DC e a Arqueologia brasileira, cabe pontuar as constatações feitas pela pesquisadora Glória Tega-Calippo (2012), ao analisar o processo de comunicação do conhecimento arqueológico em reportagens e notícias publicadas na Folha de S. Paulo, entre os anos de 2000 e 2010.

Com base na Análise do Discurso de Linha Francesa, Tega-Calippo (2012), realizou a seleção e comparação de 935 textos publicados entre 2000 e 2010 com levantamentos de portarias de autorização emitidas para pesquisas arqueológicas realizadas. A análise quantitativa desses textos mostrou que o número de matérias publicadas sobre pesquisas realizadas no mundo ainda é muito maior do que o número de matérias que abordam pesquisas feitas no Brasil. Além disso, o número de textos publicados na Folha de S. Paulo não acompanha o grande crescimento das pesquisas em Arqueologia realizadas no Brasil. Isso pode ser devido ao desinteresse dos arqueólogos em divulgar suas pesquisas ou à falta de conhecimento dos jornalistas sobre o assunto. A Folha tende a se concentrar em pesquisas científicas em lugares como Lagoa Santa, Serra da Capivara ou Floresta Amazônica e em descobertas antigas e grandiosas. A palavra "antigo" e suas variações estão quase sempre presentes nos textos publicados na Folha sobre pesquisas arqueológicas realizadas no Brasil.

Apesar do trabalho da Tega-Calippo (2012) focar na DC realizada por jornalistas em veículos tradicionais de difusão, no caso a mídia impressa, revisita uma realidade compartilhada para outras variações da difusão do conhecimento arqueológico, atualmente realizado de maneira (in)formal, nas linguagens audiovisuais determinadas pelas mídias sociais. Mesmo passando-se uma década do trabalho (TEGA-CALIPPO, 2012) é notável a dificuldade existente da comunidade arqueológica em promover estratégias para popularização do conhecimento produzido, bem como a expectativa estereotipada do público em relação à ciência, ainda muito presa no “fetiche” do objeto arqueológico ou da “grande descoberta” (Batista 2020).

Em relação à visão distorcida da Arqueologia, o nosso desafio é posto no sentido de captar esses estereótipos e os ressignificar em prol da construção de uma cultura científica, auxiliando na manutenção de uma mentalidade que compreenda as esferas políticas do patrimônio cultural e a sua preservação. Para tanto, para superarmos o desafio devemos considerar o ponto da dificuldade do(a) pesquisador(a) em tornar-se um(a) divulgador(a), bem como da fundamental necessidade que isso ocorra, para que a mensagem seja transmitida sem cair nos erros das pré-noções da Arqueologia pelas mídias tradicionais (BUENO, 2010).

Cabe pontuar que existe no campo da DC a polêmica sobre se a divulgação seria melhor realizada pelos próprios pesquisadores, personagens que possuem mais afinidade e conhecimento das suas produções. Contudo, há que se considerar, que na maioria, falta habilidade e prática comunicativa para estabelecer estratégias efetivas de popularização da ciência, além da falta de componentes nas formações (graduação e pós-graduação) que atuem na capacitação para fins comunicativos da ciência (BUENO, 2010; MANSO, 2012).

Atualmente podemos notar movimentos no sentido de alterar a realidade de escassez da DC em Arqueologia no Brasil. Muitos laboratórios e instituições de pesquisa em Arqueologia, já tem presença digital em diferentes plataformas, realizando divulgações de suas pesquisas e trabalhando na construção de noções básicas para um público mais amplo. Também podemos observar pesquisadores independentes que têm se especializado em atuar profissionalmente na produção de conteúdos de DC para a internet (MORENO DE SOUSA, 2018). Não obstante aos esforços, a desproporcionalidade de pesquisas em relação às ações comunicativas da Arqueologia é gritante, como apontado em 2012 por Tega-Calippo. Com a presente

pesquisa não pretendemos analisar esse aspecto, ainda que seja importante de ser analisado, mas, a partir do estudo de uma experiência local (Proarq Audiovisual), refletirmos sobre os caminhos tomados pela produção audiovisual e a utilização das mídias sociais e como podem ensejar práticas efetivas para difusão e popularização do conhecimento arqueológico, na continuidade do próprio projeto.

Como mencionado previamente, nota-se uma confusão conceitual no contexto brasileiro sobre as práticas/estratégias comunicacionais da Arqueologia (DC, Educação Patrimonial e Arqueologia Pública), principalmente no que tange suas particularidades, alcances, estruturas, linguagens e públicos. Uma questão transversal nelas todas, que buscaremos trabalhar mais adiante, é a possibilidade de integração da linguagem audiovisual como facilitador e meio na socialização da cultura científica. No entanto, o emprego da linguagem audiovisual irá variar de acordo com cada tipo de prática comunicativa realizada. Como em nosso estudo de caso nos centraremos no emprego desse aparato comunicacional para fins de DC, consideramos necessário explorar conceitualmente esse campo da comunicação.

Em primeiro lugar, precisamos diferenciar a Comunicação Científica da Divulgação Científica. A comunicação científica é a transferência de informações especializadas para especialistas, enquanto a divulgação científica é a veiculação de informações científicas, tecnológicas ou associadas a inovações para o público leigo. O público-alvo da comunicação científica está familiarizado com o método científico, reconhecendo sua validação pela comprovação empírica, enquanto o público da divulgação científica apresenta equívocos e percepções difusas sobre Ciência e Tecnologia (C&T), individualizando e romantizando a produção científica. A comunicação científica utiliza jargão técnico e pressupõe que o público compartilha os mesmos conceitos, enquanto a divulgação científica precisa (re)codificar o discurso especializado por meio de recursos como metáforas e ilustrações para torná-lo acessível ao público leigo (BUENO, 2010).

Porém, os pesquisadores da área ainda não chegaram a um consenso quanto à natureza da produção conhecida como divulgação científica (DC). Alguns a entendem como um tipo de tradução ou simplificação discursiva que visa transformar um discurso científico em uma linguagem acessível e familiar ao público leigo. Por outro lado, há quem interprete a DC como um gênero discursivo próprio, com suas próprias estruturas composicionais, unidades temáticas e estilos. Independente dessas diferenças, o divulgador científico tem o importante papel de traduzir a linguagem

específica da ciência para uma linguagem comum aos interlocutores, contribuindo para massificar o acesso ao conhecimento científico. A DC é uma função do discurso científico que ocorre por meio do disseminador, que desempenha um papel central no processo de divulgação. Essa relação entre a DC e o discurso científico enfatiza a distância entre os especialistas, no topo da cadeia comunicativa, e o público leigo, na outra ponta. Assim, cabe ao divulgador científico a importante função de reunir os discursos dos especialistas e dos leigos, contribuindo para uma maior compreensão e disseminação do conhecimento científico (LIMA, 2021).

Não é recente o interesse pela mercantilização do conhecimento científico, visto a demanda existente pelo público consumidor, sejam eles leigos ou especialistas. Nos últimos anos, vem ocorrendo um intenso debate em torno da importância da DC para os periódicos brasileiros, bem como na amplitude e confluências do seu conceito. Como discutimos anteriormente, o termo “divulgação científica” tornou-se sinônimo do ato de transmissão de conhecimento científico para um público leigo no assunto. Contudo, é essencial acrescentarmos a ideia que a divulgação dos pesquisadores enquanto público-alvo, por ser uma prática social ampla e objetivos e formas de abordagem. Nas últimas décadas, livros, canais de TV, revistas e enciclopédias, são empreendidas pensando nesse vasto público, que inclui “iniciados e não-iniciados”. Embora a divulgação científica tenha acompanhado a pesquisa científica por séculos, as mudanças na ciência como instituição modificaram sua relação com a sociedade (MASSOLA *et al*, 2015).

O conhecimento científico, sobretudo o arqueológico, pode servir a interesses específicos de dominação, e a disseminação da ciência pode servir para justificar a imagem ideológica da sociedade como um todo homogêneo e coeso, bem como atender agendas políticas, vide o caso de Ratanabá. A tradução de ideias científicas para o leigo pode distanciar o público do conhecimento e a divulgação de resultados sem apresentar o método pode resultar em uma fetichização do conhecimento sem substância. Os efeitos negativos da divulgação científica, podem levar à fetichização do conteúdo científico, impedindo o pensamento crítico e a compreensão do público leigo. Nesse sentido, a DC opera na oposição de dois sujeitos: o produtor do conhecimento científico e o consumidor do conhecimento científico. A própria atividade de DC pode ser responsável pelo mal que ela busca combater e pede uma reflexão sobre a relação entre ciência e sociedade para tornar o conhecimento científico acessível sem deturpá-lo e/ou mercantilizá-lo (MASSOLA *et al*, 2015).

Contudo, o único caminho ao nosso ver, para uma efetividade e o alcance das ações de DC, dependem diretamente de sua institucionalização e apoio sistemático por parte do poder público (NATAL; ALVIM, 2018). A DC e a pesquisa exigem apoio social para obter financiamento e prestígio, mas os pesquisadores também priorizam seu próprio acúmulo de capital científico em detrimento da popularização da ciência para o público. Isso prejudica a compreensão da ciência e a alfabetização científica do público. Portanto, é essencial disseminar a prática comunicativa da C&T na comunidade acadêmica, por meio do estabelecimento de disciplinas, laboratórios e projetos (a exemplo do Proarq Audiovisual), que garanta o estabelecimento de uma relação de transparência e a participação dos cidadãos na pesquisa nacional (MANSO, 2012).

Nem todo(a) pesquisador(a) precisará tornar-se um(a) divulgador(a), mas deverá ter clareza sobre sua responsabilidade política/social/ética em encontrar meios de difusão do conhecimento por si produzido com um público mais amplo, que os seus pares e espaços convencionais de circulação. Será inevitável não prever em suas pesquisas e projetos, divulgadores científicos especializados na tradução das informações próprias de determinada área do conhecimento. Em síntese, precisamos considerar a formação de profissionais de Arqueologia que sejam especialistas em DC, desenvolvendo neles habilidades de produção de conteúdos (vídeos, *podcasts*, *social media*, fotografia, etc.), da mesma forma que tradicionalmente são especializados na leitura de artefatos arqueológicos (líticos, cerâmicos, entre outros). No desenrolar desse processo, todo(a) pesquisador(a) será convocado para a “Ação Comunicativa”, podendo ajudar na superação dos tensionamentos existentes no processo de difusão da informação, identificando pontos comuns para uma melhor veiculação da cultura científica.

A Teoria da Ação Comunicativa (TAC), baseada nas ideias do filósofo alemão Jürgen Habermas, é uma estrutura útil para gerenciar tensões e conflitos entre divulgadores e pesquisadores. Quando a comunicação é orientada para o entendimento, ela cria a ação comunicativa, em que todos os atores envolvidos reconhecem as posições uns dos outros e desenvolvem um plano de ação que favorece o acordo. Entretanto, quando as relações são baseadas em objetivos individuais, ocorre a ação estratégica, que desconsidera os propósitos dos outros e reduz a linguagem a um mero meio de informação. Para que a ação comunicativa ocorra, é preciso estabelecer processos democráticos e cooperativos, sem imposições ou manipulações. Todos os

personagens envolvidos são caracterizados como primeira, segunda ou terceira pessoa, sendo as duas primeiras intersubjetivas e a última como observadora. Ao reconhecer as propostas uns dos outros e vincular suas ações a elas, pesquisadores e divulgadores podem evitar conflitos e interrupções na interação (MANSO, 2012).

Por outro lado, não podemos desconsiderar como um fator importante nesse quadro de configuração da DC em nosso país, a situação de precariedade para o desenvolvimento de pesquisas. A maior parte das pesquisas científicas realizadas no Brasil é financiada por recursos públicos, geridos por ministérios, instituições públicas de ensino superior e agências de fomento à pesquisa, entre outros. Quase sempre a quantidade de recursos empregados paras as pesquisas mal suprem a tarefa primordial de produção do conhecimento científico, tornando secundária a sua difusão. Porém, temos que encontrar meios, pois o retorno da produção científica à sociedade torna-se um compromisso ainda mais imperativo, visto serem resultados dos tributos civis, em grande parte da esfera nacional. Nesse sentido, a comunicação pública da ciência também deveria ser potencializada e institucionalizada (NATAL; ALVIM, 2018).

Ao utilizarmos da DC na Arqueologia temos como objetivo estimular a reflexão, a interação e a compreensão dessa ciência, bem como incentivar a disseminação de informações científicas geradas pelos arqueólogos para a sociedade (DIAS *et al*., 2013). Para isso, é necessário utilizar recursos que tornem a linguagem especializada e codificada do cientista mais acessível e compreensível para o público leigo. A linguagem audiovisual pode ser um desses recursos, pois permite explorar os aspectos dinâmicos, ilustrativos e visuais da Arqueologia, como os processos de trabalho em campo, as ferramentas e peças encontradas e os temas das pesquisas (DIAS *et al*., 2013).

Antes de aprofundarmos a transversalidade e contribuição da linguagem audiovisual com a Arqueologia, temos que pontuar uma questão importante sobre o contexto normativo da prática da DC em pesquisas arqueológicas brasileiras. Atualmente, contamos com a vigência de normativas, especificamente a Portaria IPHAN n.º 07/1988 e a Instrução Normativa IPHAN n.º 01/2015, que reforça a necessidade do desenvolvimento de estratégias de difusão do conhecimento produzido pelas pesquisas arqueológicas.

A relação comunicativa, Arqueologia/Educação/Divulgação, passa a ter uma maior atenção a partir de 01 de dezembro de 1988, com a publicação da Portaria n.º 07 do

SPHAN (Secretaria do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, atual Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional - IPHAN). Em seu **Artigo 5º**, a normativa demanda dos pedidos de autorização de pesquisa arqueológica a necessidade de apresentação no "IV - plano de trabalho científico" uma "proposta preliminar de utilização futura do material produzido para fins científicos, culturais e educacionais". Da mesma forma, segundo o **Item VII do Artigo 11**, nos relatórios técnicos das pesquisas deve-se apresentar a "indicação dos meios de divulgação da pesquisa". No entanto, nenhuma outra norma técnica ou documento foi gerado então, no sentido de esclarecer quais os critérios balizadores das propostas de difusão do conhecimento produzido.

Em 17 de dezembro de 2002, o Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN) publicou a Portaria n.º 230, que desempenhou um papel crucial ao enfatizar a importância da educação patrimonial em projetos de Arqueologia incluídos nos processos de licenciamento ambiental (CARNEIRO; GILBERTONI, 2014**;** CERQUEIRA *et al*.,2006). Mesmo com a vigência da Portaria n.º 230, a falta de balizas normativas para esse tipo de atividade levou ao desenvolvimento de uma série de projetos de educação patrimonial sem qualidade, objetivos e públicos definidos (BAIMA; BOIONDO; NITO, 2015). Dessa forma, grande parcela dos projetos se limitaram a produção de material expositivo como cartilhas e palestras, e os projetos educativos acabam se voltando somente para divulgação dos dados para "acalmar" o público impactado e quase sempre sendo executados de forma isolada (CARNEIRO; GILBERTONI, 2014).

Soma-se à situação, com o passar das últimas duas décadas, o aumento das pesquisas no licenciamento em relação às desenvolvidas em meios acadêmicos, evidenciando-se uma deficiência dos projetos de Arqueologia com as questões voltadas à educação patrimonial e divulgação científica. Vale destacar que, em um movimento de melhorar a situação comunicativa da Arqueologia, houve a tentativa de uma melhor definição técnica sobre os itens essenciais para esses projetos e para tentar preencher algumas das lacunas deixadas pela Portaria n.º 230 substituindo-a pela Instrução Normativa n.º 01 de 25 de março de 2015. Ela passou a exigir, para determinados níveis de empreendimentos, o chamado "Projeto Integrado de Educação Patrimonial", a ser implementado ao mesmo tempo (e desde o início) do processo de licenciamento, buscando, mediante uma padronização, o aumento da qualidade técnico-científica, dando uma parâmetros mínimos para as ações. Também

será a primeira vez que o termo “Divulgação Científica” será vinculado às pesquisas, quando determina a necessidade de apresentação da “proposta preliminar das atividades relativas à produção de conhecimento, divulgação científica e extroversão” para os projetos de pesquisa arqueológicas preventivas e nos projetos de salvamento arqueológico.

Contudo, diferente do que foi feito em relação à educação patrimonial, criando critérios balizadores de qualidade, com a definição de público-alvo, objetivos, metodologia, entre outros fundamentos para a prática comunicativa com fins educacionais, a DC continua sem definição clara de qual é a sua função nas pesquisas arqueológicas. Devemos pontuar que a falta de normativas técnicas ou existência de lacunas nas normas vigentes, são um dos principais fatores que levam à precarização do trabalho arqueológico, principalmente no licenciamento ambiental, devido ao protagonismo que hoje exerce no quantitativo de pesquisas em desenvolvimento.

Precisamos criar precedentes que auxiliem em uma maior abertura da comercialização de programas melhor fundamentados e estruturados, exigindo um custo/investimento que seja destinado à prática comunicativa da Arqueologia. Com as exigências da IN 01/2015 para o projeto de educação patrimonial aos poucos vamos notar maiores oportunidades de termos o financiamento de projetos com maior qualidade, mas quando tratamos das ações de DC, exigidas em mais fases de pesquisa que a educação patrimonial, ainda continuamos sem critérios qualitativos normativamente definidos, limitando a gama de possibilidade de conteúdos que podem ser desenvolvidos para esse fim.

Se não tivermos normativas de maior abrangência as nossas necessidades e se também não houver uma maior sensibilidade dos profissionais do IPHAN na avaliação desses itens nos projetos e relatórios de pesquisa, ficará cada vez mais difícil inserirmos no mercado do licenciamento ambiental, onde atualmente temos uma maior possibilidade de captação de recursos financeiros, uma mentalidade de boas práticas para as questões de difusão e popularização da Arqueologia.

As Outras Interseções: A Linguagem Audiovisual e a Arqueologia

Não é consensual um conceito do que seja a Linguagem Audiovisual. Segundo a Enciclopédia Intercom de Comunicação não há conceito de forma isolada, mas o termo é usado na explicação de outros conceitos, como "Arte Cinematográfica", "Audiovisual", "Cinema", "Cultura Audiovisual" e "Documentário na televisão". Os autores da Enciclopédia não fornecem uma compreensão clara do significado de "Linguagem Audiovisual", e o conceito não é apresentado como uma reflexão estruturada, contudo, de forma generalista de ver o conceito na pesquisa em comunicação, podemos dizer que essa forma de linguagem está fortemente ligada à ideia de cinema e refere-se à base expressiva de todas as tecnologias derivadas dele (MELO, 2010).

Destarte, ao explorarmos a ideia de cinema uma entidade dotada de linguagem, observamos que muitos teóricos exploraram esse viés, dando sua própria perspectiva sobre o que constitui a linguagem cinematográfica e como ela deve ser analisada. Jean-Claude Bernadet (1980) e Ismail Xavier (2005) são dois teóricos que discutiram a ideia de linguagem cinematográfica, mas com base em princípios diferentes. Bernadet (1980) discute a construção de gramáticas para a linguagem cinematográfica, enquanto Ismail Xavier contrasta a opacidade e a transparência no discurso do cinema. Xavier (2005) argumenta que o cinema não é apenas dotado de linguagem, mas também configura discursos e carrega a estética e a lógica de seu produtor. Outro teórico, Marcel Martin (2005) também apresenta uma gramática da linguagem cinematográfica e argumenta que o cinema é uma linguagem porque é um processo de conduzir uma narrativa e transmitir ideias. Martin (2005) enumera os elementos que constituem a linguagem cinematográfica, reconhecendo também a influência da perspectiva do cinema estético-ideológico proposto por Serguei Eisenstein. Entretanto, apesar das tentativas de definir o cinema como uma linguagem ou um fenômeno dotado de linguagem, ainda há discordância entre os teóricos sobre o que exatamente constitui o cinema. Embora haja discordância, todos concordam que a ideia de linguagem permeia os conceitos articulados por eles. Alguns o consideram uma linguagem de arte ligada a outros sistemas de significados, enquanto outros se concentram em seus processos narrativos e de edição.

De Indiana Jones ao documentário sobre um contexto arqueológico específico, a linguagem audiovisual tem a possibilidade de se integrar de diferentes formas, bem

como com diferentes abordagens de trabalhar o conhecimento em suas narrativas. Um exemplo de abordagem da Arqueologia pela linguagem audiovisual documentária é o filme A caverna dos sonhos esquecidos, do diretor alemão *Werner Herzog*, que apresenta as pinturas rupestres da caverna de Chauvet, na França, consideradas as mais antigas do mundo. O filme capta a beleza dos desenhos e o admirável interior da caverna, onde apenas poucos cientistas têm permissão para entrar (DIAS et al., 2013). Uma abordagem documental poética extremamente sensível e informativa.

Portanto, a linguagem audiovisual é uma forma de comunicação que pode ser utilizada para divulgar o conhecimento científico produzido pela Arqueologia, bem como para valorizar o patrimônio cultural e a memória coletiva. Ao utilizar imagens e sons, a linguagem audiovisual pode despertar o interesse e a curiosidade do público pelo tema, além de facilitar a compreensão dos conceitos e das metodologias dessa ciência, possibilitando a construção coletiva de uma cultura científica.

Nesse contexto, a utilização de mídias digitais, como plataformas de redes sociais e recursos audiovisuais, vem sendo considerada uma alternativa promissora para a difusão do conhecimento arqueológico, o que tem se refletido na crescente produção de conteúdos arqueológicos na internet. Esse fenômeno é impulsionado pela ampla acessibilidade e facilidade de compartilhamento das informações por meio dessas plataformas. "As mídias sociais têm se mostrado ferramentas promissoras para a promoção do patrimônio arqueológico, permitindo uma ampla divulgação das pesquisas e das descobertas realizadas pelos arqueólogos" (MARINHO, 2021, p. 31). De acordo com Marinho (2021), as mídias sociais representam um importante meio de comunicação entre os pesquisadores e a sociedade, permitindo a divulgação de informações relevantes e o compartilhamento de conhecimento especializado. Ainda segundo o autor, a disseminação do conhecimento arqueológico por meio das mídias sociais pode contribuir para a valorização do patrimônio cultural e para o fortalecimento da identidade dos povos. Além disso, o audiovisual é uma ferramenta fundamental para a difusão do conhecimento arqueológico, permitindo a apresentação de informações complexas de forma acessível e didática, atraindo a atenção do público para questões que muitas vezes passam despercebidas. Como destaca Moraes e Lima (2019), a produção de vídeos e documentários sobre a Arqueologia tem sido amplamente explorada em diferentes plataformas digitais, como o *YouTube* e o *Instagram*.

A produção de conteúdo arqueológico em plataformas de mídia social e audiovisual apresenta obstáculos e perigos que devem ser reconhecidos pelos estudiosos. Entre essas dificuldades, destaca-se a necessidade de produzir materiais de qualidade que transmitam informações precisas e confiáveis sobre o patrimônio cultural. Além disso, é imperativo considerar questões éticas e preservacionistas relacionadas ao patrimônio para evitar a divulgação inadequada do conhecimento arqueológico, que pode prejudicar a integridade dos sítios e artefatos (TEGA-CALIPPO, 2012).

Ao mesmo tempo que as mídias sociais auxiliam no impulsionamento de informações, também auxiliam no processo de desinformação através do compartilhamento de informações falsas. Fatores como o “curtidas, compartilhamento e comentários”, bem como a confiança interpessoal entre grupos on-line, legitimam as postagens feitas na internet, favorecendo a circulação de desinformação, ao ponto dela, em contextos de polarização social, ofuscar o papel do jornalismo e da DC (SANTAELLA, 2021). Situação tão complexa que vem gerando debates políticos constantes no país, a exemplo da Projeto de Lei n.º 2630, de 2020, que:

> Estabelece normas relativas à transparência de redes sociais e de serviços de mensagens privadas, sobretudo no tocante à responsabilidade dos provedores pelo combate à desinformação e pelo aumento da transparência na internet, à transparência em relação a conteúdos patrocinados e à atuação do poder público, bem como estabelece sanções para o descumprimento da lei[5]

Precisamos enfatizar a importância da reflexão crítica sobre o papel das plataformas de mídia social e audiovisual na produção e disseminação do conhecimento arqueológico. Mas, é necessário ponderarmos sobre a relação entre a produção de conteúdo arqueológico e a construção de significados que circulam na sociedade, os quais podem ser influenciados pelas características peculiares das mídias sociais e audiovisuais, assim como pelas representações culturais predominantes (TEGA-CALIPPO, 2012). Com base nessas reflexões, é possível elaborar estratégias para fomentar a Arqueologia nas plataformas de mídia social e audiovisual, levando em consideração a importância da divulgação do conhecimento científico aliada à ética e à preservação do patrimônio cultural: "É necessário que os pesquisadores produzam conteúdo que transmita informações precisas e confiáveis, ao mesmo tempo em que

[5] Projeto de Lei n.º 2630 de 2020. Acessado em 07 de maio de 2023 : <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/141944>

desperte o interesse e a curiosidade da população em relação ao patrimônio cultural." (TEGA-CALIPPO, 2012, p. 21)

É de suma importância destacar que a produção de conteúdo arqueológico na internet exige uma abordagem cuidadosa e responsável, fundamentada em critérios éticos e metodológicos adequados. Conforme ressaltado por Silva (2017), a Arqueologia digital apresenta um desafio para os pesquisadores, dada a complexidade das questões relacionadas à preservação do patrimônio cultural, à privacidade dos sujeitos envolvidos e à interpretação dos dados arqueológicos. A difusão do conhecimento arqueológico por meio das redes sociais pode apresentar desafios, principalmente no que tange à qualidade da informação e à salvaguarda do patrimônio cultural. Para tanto, torna-se imprescindível estabelecer critérios éticos e metodológicos para a produção de conteúdo arqueológico, visando garantir a confiabilidade e a veracidade das informações divulgadas.

Proarq Audiovisual: Estudo de Caso

Com o intuito principal de divulgação das ações de pesquisa e ensino do Programa de Pós-graduação em Arqueologia - Proarq/UFS, o projeto PROARQ Audiovisual, foi pensado inicialmente como uma série de conteúdos audiovisuais, vídeos de curta-metragem (tempo de duração inferior a 15 minutos), com o enfoque em sua distribuição através da plataforma *Youtube*. Nesse sentido, o projeto surge como um impulso do referido programa em institucionalizar uma prática de divulgação e popularização da Arqueologia, paralelamente gerando uma presença digital do programa nas mídias sociais, até então uma grande deficiência existente para a instituição.

Pensar a criação de conteúdos audiovisuais implicava diretamente em pensarmos os meios de distribuição e veiculação do que seria produzido, tanto por questões narrativas e de adaptação da linguagem, como por questões estratégicas de acessibilidade do público-alvo almejado. Aspirando esse objetivo foi criada a identidade visual do programa e do projeto, elaborada por Dr. Luis Felipe Freire D. Santos, membro do projeto e também responsável pela direção e edição da série de vídeos, e foram criadas as contas do programa em plataformas de mídias sociais, precisamente no *Youtube* (www.youtube.com/@proarqufs) e *Instagram* (www.instagram.com/proarq_ufs).

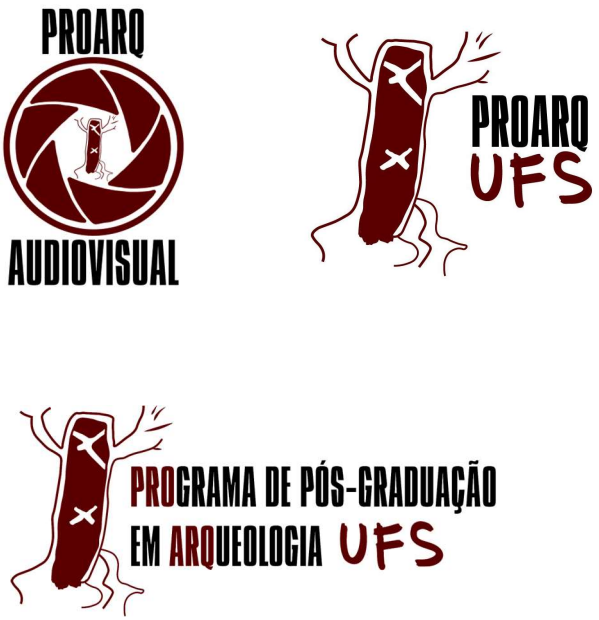

Figura 1: Variações da Identidade Visual criada para o Proarq/UFS e o projeto Proarq Audiovisual.

A parte de produção do projeto contou com a participação dos docentes Leandro D, Duran e Daniela M. Klolker, e dos discentes Luis Felipe Freire D. Santos (Proarq/UFS) e Adriano da Silva Ferreira (Darq/UFS). O desenvolvimento da série (pré-produção) foi iniciada em julho-agosto de 2019, concomitantemente à criação da identidade visual e das contas nas redes sociais. Como o objetivo inicial era o de atingir um público já iniciado na Arqueologia ou com interesse na temática, a fim de apresentar o programa como uma possibilidade para ingresso de novos(as) pesquisadores(as).

A série audiovisual adotou uma linguagem cinematográfica documental, com características narrativas ligadas à modalidade de representação definida por Bill Nichols (2008) como modo participativo, optando pela criação de uma linguagem narrativa que aproxima o público do interlocutor apresentado em tela.

Em seu estudo sobre o gênero cinematográfico, Nichols define as modalidades de representação no documentário e como elas evoluíram ao longo do tempo, destacando quatro modalidades principais: expositiva, observativa, participativa e reflexiva. Cada uma delas possui características distintas e abordagens específicas para retratar a realidade. Essas modalidades surgem como padrões organizativos dominantes que estruturam a maioria dos documentários. O modo participativo busca uma interação mais direta entre o realizador e os indivíduos retratados, empregando entrevistas e táticas participativas (NICHOLS, 2008). Colocando o público no lugar do criador, ao atraí-lo para a posição de entrevistador, na relação dialógica estabelecida em tela com o entrevistado.

Ao desenvolvermos a ideia de criação de uma série com características da linguagem do documentário de modo participativo, moldado a partir do registro da interlocução com pesquisadores da instituição, adotamos uma estratégia de roteiro aberto, que se resolve em grande parte na pós-produção (montagem), contudo, guiado por um questionário semiestruturado para controle dos rumos dos assuntos objetivados para a obra.

No documentário, ao contrário do filme de ficção, o controle sobre o universo de representação é adquirido gradualmente pelos responsáveis pela concepção da obra audiovisual. Inicialmente, é necessário buscar elementos externos ao cineasta, através de negociações prévias para viabilizar o registro. Esse processo marca o início de uma troca entre o “eu” (criador) e o "outro" envolvido na história. A captura desse intercâmbio, conduzida pelo diretor, e a condução da entrevista, torna-se fundamental para a construção de uma narrativa. Uma vez que todo o material

captado será formatado para construção do discurso da obra audiovisual, o processo de montagem será o momento de pleno controle sobre o universo de representação do filme. É nessa etapa que todas as decisões finais são tomadas para construir a narrativa e a mensagem pretendida pelo documentário. Logo, a entrevista tem como foco conduzir o entrevistado a assuntos que são almejados e idealizados pelo autor, ou seja:

> O percurso é marcado pela perspectiva daquilo que está por vir, a captura de um real que gradualmente vai sendo moldado até se transformar em filme. Estamos falando da construção de um discurso sedimentado em ocorrências do real. Se existe um discurso, o filme, quer seja ele narrativo ou não, existirá sempre alguém que o profere, um sujeito da enunciação (SOARES, 2007, p.21).

Nesse sentido, houve a necessidade de se pensar em dois roteiros de entrevistas, sendo um para discentes e docentes e um para coordenadores de laboratório. Enquanto o primeiro focava em explorar as experiências do entrevistado no programa, bem como suas motivações para com a Arqueologia e a escolha da instituição, o segundo roteiro focava na apresentação da estrutura dos laboratórios ligados ao Proarq. Ambos os roteiros tinham como objetivo atingir um interesse de um público mais amplo, porém ainda vinculado ao universo acadêmico, já que explorava pontos atrativos da instituição para o estímulo do ingresso de novos estudantes. Segue abaixo a estrutura dos roteiros de entrevistas:

Roteiro #1 - Laboratório
- Qual o papel do laboratório?
- Como o mesmo atua na formação de arqueólogos?
- Quais as linhas de pesquisa desenvolvidas?
- Qual a relevância de laboratórios de Arqueologia diante do atual cenário político-social?
- Quem são os pesquisadores envolvidos e como funciona a divisão das funções?

Roteiro #1 - Discente e Docentes
- O que te motivou a ingressar na Universidade Federal de Sergipe?
- O que te motivou a participar do Programa de Pós-graduação em Arqueologia da UFS?

- Qual a sua temática de estudo?
- Qual a relevância do seu papel para a transformação da sociedade?
- O que é Arqueologia?
- Qual a importância da Arqueologia?
- Qual o perfil dos seus professores?
- Quais áreas/temáticas costuma pesquisar?
- Quais transformações são necessárias em futuro próximo, diante do cenário político/social atual?

Foram realizadas 17 entrevistas de docentes e discentes, além dos coordenadores de 3 laboratórios. Contudo, devido às limitações para a pós-produção, principalmente à falta de equipe técnica e as complicações geradas pela pandemia de Covid-19, somente 5 episódios foram produzidos. Em geral, a série seguiu o seguinte roteiro de produção:

Título da Série: PROARQ Audiovisual
Gênero: Documentário
Duração Estimada: 5 episódios de 8-15 minutos de duração cada

Pré-Produção:
1. Pesquisa e Desenvolvimento:
   a. Definição do tema central: O objetivo da série é explorar as ações do Proarq, com foco nas pesquisas desenvolvidas por discentes e docentes, bem como da infraestrutura existente para o desenvolvimento de pesquisas arqueológicas.
   b. Identificação e seleção de entrevistados: Realização de uma extensa pesquisa para identificar os pesquisadores universitários mais relevantes e interessantes para participar das entrevistas.
   c. Elaboração de uma lista de tópicos e perguntas: Desenvolvimento de uma lista de tópicos e perguntas para guiar as entrevistas, abrangendo os principais temas e motivações de cada pesquisador.

2. Planejamento Logístico:

a. Definição da equipe de produção: Definição de uma equipe de produção experiente, incluindo diretor, assistente de direção, produtor executivo, editor e outros membros-chave.

b. Escolha das locações: Identificação de locais adequados para as entrevistas, como laboratórios, bibliotecas ou outros espaços relevantes ao campo de estudo dos pesquisadores.

c. Cronograma de produção: Elaboração de um cronograma detalhado que inclui as datas das entrevistas e filmagens adicionais.

Produção:

1. Gravação das Entrevistas:

a. Preparação dos entrevistados: Comunicação com os pesquisadores selecionados para informá-los sobre os detalhes das entrevistas e garantir que estejam preparados.

b. Montagem da equipe de produção: Agendamento e coordenação da equipe de produção para garantir a presença de todos os membros necessários durante as filmagens.

c. Configuração do equipamento: Instalação e ajuste dos equipamentos de áudio, vídeo e iluminação para obter uma qualidade técnica adequada durante as entrevistas.

d. Realização das entrevistas: Condução das entrevistas, seguindo o roteiro previamente elaborado, permitindo que os pesquisadores expressem suas ideias e descobertas de forma clara e concisa.

2. Filmagens adicionais:

a. Registro de B-roll: Captura de imagens adicionais, como cenas de laboratórios, arquivos, locais de pesquisa, para complementar as entrevistas e enriquecer a narrativa visual.

b. Imagens aéreas: Utilização de drones para capturar imagens aéreas de Laranjeiras e do Campus, destacando a importância arquitetônica histórica no contexto urbano, local onde localiza-se a instituição.

Pós-Produção:

1. Transcrição e Organização do Material: Todo o conteúdo gravado, incluindo entrevistas, cenas adicionais e imagens de arquivo, é transcrita e organizada. Isso envolve transformar o áudio em texto e categorizar o material de acordo com os temas e tópicos abordados.
2. Seleção do Material: Com base nas transcrições e na visão do diretor, é realizada uma seleção do material mais relevante e significativo para a narrativa do documentário. As melhores partes das entrevistas, os momentos mais impactantes e as cenas mais importantes são identificados para serem incluídos no corte final.
3. Montagem/Edição: A edição é o processo de estruturar o documentário através da montagem do material selecionado. Os editores trabalham em estreita colaboração com o diretor para criar uma narrativa coesa, escolhendo as melhores tomadas, ajustando o ritmo, inserindo transições suaves e criando um fluxo lógico entre as cenas.
4. Trilha Sonora: A trilha sonora desempenha um papel fundamental na atmosfera e no impacto emocional de um documentário. Durante a pós-produção, são adicionadas músicas, efeitos sonoros e mixagem de áudio para aprimorar a experiência do espectador e complementar a narrativa visual.
5. Correção de Cor e Finalização: A correção de cor é aplicada para garantir que as cores e tonalidades estejam consistentes e esteticamente agradáveis em todo o documentário. Além disso, são realizados os ajustes finais de imagem e som, como limpeza de ruídos, equilíbrio de áudio e sincronização labial.
8. Masterização e Entrega: Uma vez finalizado o processo de pós-produção, o documentário passa pela masterização, que envolve a criação de uma versão final em alta qualidade. Isso inclui a exportação do vídeo em um formato adequado e a preparação dos arquivos para distribuição nas mídias sociais.

Através dos dados disponibilizados pela ferramenta *Analytics* da plataforma (*YouTube*) do canal Proarq Audiovisual, foi possível extrair informações pertinentes sobre a série. Os resultados revelam aspectos significativos relacionados ao desempenho desses vídeos, que podem nos ajudar numa reflexão sobre as estratégias mais eficientes para a DC da instituição.
O primeiro vídeo em consideração, intitulado "APRESENTANDO O PROARQ-UFS I PROF. DR. LEANDRO D. DURAN I PROARQ AUDIOVISUAL #1", foi publicado em 25 de outubro de 2019 e registrou 424 visualizações. O tempo total de exibição deste

vídeo alcançou aproximadamente 14,8396 horas. Além disso, houve um acréscimo de 18 inscritos após sua divulgação. A duração média de visualização deste vídeo foi de 2 minutos e 5 segundos.

O segundo vídeo analisado, "APRESENTANDO O LABIARQ-UFS I PROARQ AUDIOVISUAL #2", divulgado em 24 de novembro de 2019, obteve 202 visualizações. O tempo total de exibição deste vídeo foi de cerca de 13,2964 horas. Este vídeo gerou um aumento de 6 inscritos, enquanto sua duração média de visualização foi de 3 minutos e 56 segundos.

A terceiro vídeo, intitulado "ENTREVISTA COM A DRª LORENA GARCIA I PROARQ AUDIOVISUAL #3", foi publicada em 19 de janeiro de 2020 e acumulou 224 visualizações. O tempo de exibição deste vídeo foi de aproximadamente 13,1147 horas, e resultou em um acréscimo de 10 novos inscritos. A duração média de visualização deste vídeo foi de 3 minutos e 30 segundos.

O quarto vídeo intitulado "ENTREVISTA COM A DRª JULIANA MACHADO I PROARQ AUDIOVISUAL #4" foi publicada em 1º de junho de 2020 e obteve 107 visualizações. O tempo de exibição deste vídeo atingiu aproximadamente 5,9503 horas, resultando em um acréscimo de 6 novos inscritos. A duração média de visualização foi de 3 minutos e 20 segundos.

Por fim, o quinto vídeo "ENTREVISTA COM O DR. BRUNO SANCHES I PROARQ AUDIOVISUAL #5", foi publicado em 26 de agosto de 2020 e obteve 228 visualizações. O tempo de exibição deste vídeo totalizou aproximadamente 16,2879 horas. Embora o número de novos inscritos tenha sido reduzido, com apenas 2 registros, a duração média de visualização atingiu 4 minutos e 17 segundos.

Essas informações oferecem uma perspectiva detalhada do desempenho das entrevistas realizadas pelo canal Proaq Audiovisual no YouTube, permitindo observar as variações de alcance, engajamento e duração média de visualização entre os vídeos analisados.

Durante o período analisado, o canal Proaq Audiovisual no YouTube apresentou resultados significativos em termos de tráfego e envolvimento da audiência. No total, o canal acumulou 2.739 visualizações, com uma duração combinada de aproximadamente 255.3433 horas. A média de tempo de visualização foi de cerca de 5 minutos e 35 segundos. Além disso, foram registradas 27.145 impressões, resultando em uma taxa de cliques de impressões de 4,42%.

Ao considerar a origem do tráfego[6], destacam-se os seguintes insights: o tráfego externo[7] contribuiu com 665 visualizações, o que corresponde a uma duração de aproximadamente 46,2024 horas. Nessas visualizações externas, a média de tempo de visualização foi de cerca de 4 minutos e 10 segundos.

As pesquisas realizadas no *YouTube* geraram 609 visualizações, com um tempo de exibição total de aproximadamente 56,6294 horas. A duração média dessas visualizações provenientes de pesquisas foi de cerca de 5 minutos e 34 segundos. Além disso, essas pesquisas resultaram em 14.646 impressões, com uma taxa de cliques de impressões[8] de 3,48%.

O canal Proaq Audiovisual foi responsável por atrair 552 visualizações, o que corresponde a uma duração total de aproximadamente 53,288 horas. A duração média dessas visualizações provenientes das páginas do canal foi de cerca de 5 minutos e 47 segundos. Vale ressaltar que o canal também gerou 6.066 impressões, com uma taxa de cliques de impressões de 6,94%.

Os recursos de navegação apresentaram resultados promissores, com 255 visualizações registradas e uma duração acumulada de aproximadamente 24,6308 horas. A duração média dessas visualizações provenientes dos recursos de navegação foi de cerca de 5 minutos e 47 segundos. Além disso, esses recursos contribuíram para 2.827 impressões, com uma taxa de cliques de impressões de 5,52%.

Embora uma parcela do tráfego tenha origem direta, ou seja, desconhecida, essas fontes resultaram em 251 visualizações, com um tempo de exibição total de

---

[6] A origem do tráfego no YouTube refere-se às diferentes fontes pelas quais os espectadores encontram e acessam os vídeos. Isso inclui pesquisas no YouTube e em mecanismos de busca externos, sugestões de vídeos relacionados, links externos compartilhados, notificações de assinaturas, e destaque em canais e playlists. Compreender a origem do tráfego é importante para os criadores de conteúdo do YouTube para direcionar suas estratégias de promoção e alcançar um público mais amplo.

[7] O tráfego externo no YouTube refere-se às visitas e visualizações de vídeos provenientes de fontes externas, como links compartilhados em outros sites, redes sociais, e-mails e fóruns. É uma fonte de exposição e alcance para os criadores de conteúdo, permitindo que seu conteúdo seja descoberto por novos públicos. Os criadores podem analisar o tráfego externo para identificar as fontes que geram mais visualizações e ajustar suas estratégias de promoção para expandir seu alcance.

[8] A taxa de cliques de impressões no YouTube é uma métrica que calcula a porcentagem de espectadores que clicam em um vídeo após visualizarem sua miniatura ou título. É um indicador do engajamento e interesse gerados pelo vídeo. Uma taxa alta indica um bom desempenho na atração de espectadores, enquanto uma taxa baixa sugere falta de relevância. É uma métrica útil para avaliar estratégias de marketing e otimização de conteúdo.

aproximadamente 29,4767 horas. A duração média dessas visualizações foi de cerca de 7 minutos e 2 segundos.

Os vídeos sugeridos, como mecanismo de descoberta de conteúdo[9], apresentaram um papel significativo na atração de visualizações. Foram registradas 166 visualizações, com uma duração total de aproximadamente 23,3888 horas. A média de tempo de visualização nessas recomendações foi de cerca de 8 minutos e 27 segundos. Adicionalmente, estes vídeos sugeridos geraram 2.465 impressões, com uma taxa de cliques de impressões de 3,04%.

Outros recursos do YouTube também tiveram um impacto modesto, resultando em 120 visualizações e uma duração de aproximadamente 9,7102 horas. A duração média das visualizações provenientes desses recursos foi de cerca de 4 minutos e 51 segundos.

Considerações Finais

Com base nas informações fornecidas, podemos chegar a algumas conclusões sobre o desempenho dos vídeos do canal Proarq Audiovisual no *YouTube*, bem como a estratégia de DC implementada. Em primeiro lugar, para alcançar um público maior, faz-se necessário promover os vídeos do canal de forma mais eficaz, explorando estratégias de marketing digital e compartilhamento em outras plataformas, ampliando desta forma usos das mídias sociais na divulgação da série, para isso, seria interessante pensar em formatos audiovisuais específicos para este fim, a exemplo de vídeos curtos (1-1,5 min.), com linguagem próximas aos conteúdo para fins recreativos, uma forma de tornar o tema atrativo, a fim de direcionar o público para o conteúdo no *YouTube*.

Em relação a retenção de espectadores, embora a duração média de visualização seja razoável, há espaço para melhorar esse aspecto. É possível aumentar o envolvimento do público através de conteúdo mais cativante, trabalhando outros temas ligados à Arqueologia ou trabalhando sua ligação com “assuntos do momento”,

---

9 Os mecanismos de descoberta de conteúdo no YouTube referem-se às diferentes formas pelas quais os usuários encontram e são expostos a vídeos na plataforma, como recomendações personalizadas, pesquisas, sugestões de vídeos relacionados e notificações enviadas pelos canais seguidos. Esses mecanismos desempenham um papel fundamental na exposição e distribuição de conteúdo no YouTube, permitindo que os espectadores descubram novos vídeos com base em seus interesses e comportamentos de visualização.

edição mais eficiente e um formato que mantenha o interesse dos espectadores por mais tempo. Para isso também poderia se pensar em outros formatos de vídeos com uma duração menor (até 5 min).

Nota-se a necessidade de diversificação das fontes de tráfego. Embora o canal tenha se beneficiado de diferentes fontes de tráfego, é importante explorar outras opções para aumentar a diversidade e o alcance da audiência. Isso pode envolver colaborações com outros canais, uso de redes sociais e otimização de SEO (*Search Engine Optimization*).

Ampliar a interação com o público, monitorar e responder aos comentários. Os comentários nos vídeos podem fornecer insights valiosos sobre a opinião do público e áreas de melhoria. É importante monitorar os comentários regularmente e responder às perguntas ou feedback dos espectadores para promover o engajamento e construir um relacionamento com a audiência.

Otimizar as miniaturas e descrições dos vídeos seria essencial para atrair públicos interessados no tema. Miniaturas atraentes e descrições bem elaboradas podem atrair mais cliques e ajudar a aumentar o tráfego para os vídeos. É importante dedicar tempo para criar miniaturas visualmente atraentes e descrições claras e informativas.

Lembrando que essas são apenas sugestões com base nas informações fornecidas e em práticas gerais de criação de conteúdo audiovisual alinhado às mídias sociais. Contudo, ao pensarmos no estabelecimento de uma prática de DC da Arqueologia outros pontos também deverão ser considerados para aprimorar o desempenho do canal Proarq Audiovisual no *YouTube* e promover a institucionalização de uma prática comunicacional da Arqueologia. Portanto, é recomendado considerar a implementação das seguintes estratégias:

1. Aumentar a constância de produção: A regularidade na publicação de conteúdo é fundamental para manter o interesse e o engajamento da audiência. Estabelecer um cronograma de produção e divulgar vídeos com maior frequência pode contribuir para atrair um público mais amplo e fidelizado. Mas, para isso faz-se necessário uma equipe capacitada sempre em renovação, por meio do processo de formação, o que implica no próximo ponto;
2. Criar um laboratório audiovisual: Investir na criação de um laboratório audiovisual permitirá a produção de vídeos com maior qualidade técnica e estética. Esse espaço dedicado fornecerá recursos e equipamentos adequados para a gravação, edição e pós-produção dos vídeos, resultando em um conteúdo mais profissional e atrativo

para os espectadores. Além de manter sempre estudantes em processo de formação e aprimoramento de suas técnicas comunicacionais;

3. Estabelecer parcerias e colaborações: Buscar parcerias com outros canais ou profissionais da DC da Arqueologia e áreas afins, já que as "*colabs*" podem trazer benefícios mútuos aos criadores. Colaborações permitem a troca de conhecimentos e experiências, além de expandir o alcance do conteúdo por meio do compartilhamento de públicos, atraindo novos espectadores para o canal;

4. Fortalecer estratégias de divulgação: Além de publicar os vídeos no *YouTube*, é importante adotar estratégias de divulgação em outras plataformas e canais de comunicação. Fortalecer o uso das redes sociais do Proarq, mantendo constância e alinhado às novas tendências de formatos de conteúdo, são maneiras eficazes de ampliar o alcance do conteúdo e atrair um público diversificado.

Essas ações contribuirão para atrair e engajar um público mais amplo, disseminar conhecimento científico de maneira acessível e consolidar o canal como uma referência na DC por meio de conteúdo audiovisual, mas para isso será necessária uma institucionalização da prática comunicacional na Arqueologia.

A importância da transdisciplinaridade nas áreas do conhecimento, como Comunicação, Jornalismo e Cinema, é fundamental para a Divulgação Científica (DC). Não podemos mais encarar essa faceta da pesquisa como algo acessório que só poderá ser realizado através de parcerias com essas áreas. A DC faz parte da ciência arqueológica, logo, precisamos considerar a formação de profissionais de Arqueologia que sejam especialistas em DC, desenvolvendo neles habilidades de produção de conteúdo (vídeos, podcasts, social media, fotografia, etc.), da mesma forma que tradicionalmente são especializados na leitura de artefatos e na escavação de sítios arqueológicos. A interação e colaboração transdisciplinar entre a Arqueologia e as áreas de Comunicação, Jornalismo e Cinema permitem ampliar o alcance e a relevância da divulgação do conhecimento arqueológico. Portanto, reconhecer a importância da transdisciplinaridade e investir na formação de profissionais qualificados na DC são passos essenciais para fortalecer a divulgação científica, estabelecer conexões mais significativas entre a ciência e o público em geral, e garantir que informações precisas e confiáveis sobre a arqueologia sejam acessíveis e compreendidas pela sociedade.

Referências Bibliográficas

ALVES-BRITO, A; MASSONI, N. T; GUIMARÃES, R.R Subjetividades da comunicação científica: A educação e a divulgação científicas no Brasil têm sido estremecidas em tempos de pós-verdade?. **Caderno brasileiro de ensino de Física**, v. 37, n.3, p.1598-1627, 2020.

BAIMA, Carlúcio; BIONDO, Fernanda; NITO, Mariana Kimie. Educação Patrimonial no Campo da Arqueologia: desafios e contribuições. **Revista Arqueologia Pública**, v. 9, n. 3 [13], p. 1-11, 2015.

BERNARDET, Jean-Claude. **O que é cinema**. 1. ed. São Paulo, SP: Brasiliense, 1980.

BIERNATH, André. **Ratanabá: arqueólogo explica por que lenda de 'cidade perdida na Amazônia' não faz sentido**, G1 Meio Ambiente, 2022, Disponível em: https://g1.globo.com/meio-ambiente/amazonia/noticia/2022/06/15/ratanaba-arqueologo-explica-porque-lenda-de-cidade-perdida-na-amazonia-nao-faz-sentido.ghtml

BUENO, Wilson Costa. Comunicação científica e divulgação científica: aproximações e rupturas conceituais. **Inf. Inf**., Londrina, v.15, p.1-12, 2010.

CARNEIRO, Carla Gibertoni. Educação Patrimonial e Arqueologia: alguns aspectos desta interface**. Amazônica-Revista de Antropologia**, v. 6, n. 2, p. 442-458, 2014.

CERQUEIRA, Fábio Vergara et al. Programa Memoriar: sensibilização de jovens para a diversidade identitária por meio da educação patrimonial. **Encontro do Núcleo Regional Sul da Sociedade de Arqueologia Brasileira**, V. Anais... São Leopoldo: Ed. Unisinos, p. 1-8, 2006.

DIAS, Camila Delmondes et al. Divulgando a arqueologia: comunicando o conhecimento para a sociedade. **Ciência e Cultura**, v. 65, n. 2, p. 48-52, 2013.

LIMA, Guilherme da S.: GIORDAN, Marcelo. Da reformulação discursiva a uma práxis da cultura cientifica: Reflexões sobre a divulgação cientifica. **História, Ciências, Saúde, - Manguinhos**, Rio de Janeiro, v. 28, n.2, p.375-392, 2021.

MANSO, Bruno L.C. Divulgação Científica: O Desafio de popularizá-la na própria ciência. **Revista do EDICC**, v.1, p.47-57, 2012.

MARINHO, Cláudio R. **Patrimônio Arqueológico e Mídias Sociais: ações de educação patrimonial e de divulgação científica em arqueologia**. Dissertação de mestrado. Universidade Federal de Pernambuco. Recife, PE, 2021.

MARTIN, Marcel**. A linguagem cinematográfica.** Tradução de Lauro António e Maria Eduarda Colares. Lisboa: Dinalivro, 2005.

MASSOLA Gustavo M.: CROCHÍK, José L.; SVARTMAN, Bernardo P. Por uma crítica da divulgação científica. **Psicologia USP**, v. 26, n. 3, p.310-315, 2015.

MELO, José Marques de. **(Ed.). Enciclopédia Intercom de comunicação**. São Paulo, SP: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2010.

MORAES, A. S.; LIMA, R. V. O uso do audiovisual na divulgação científica da arqueologia: possibilidades e desafios. In: **Revista do Instituto de Estudos Brasileiros**, n. 68, p. 96-109, 2019.

MORENO DE SOUSA, JOÃO CARLOS. Internet Use for Archaeological Education. In: Smith, Claire. (Org.). **Encyclopedia of Global Archaeology**. 2ed.Cham: Springer International Publishing, 2018, v., p. 1-10.

NATAL, Camila B.: ALVIN, Marcia H. A divulgação científica e a inclusão social. **Revista do EDICC**, v.5, n.1, p.76-86, 2018.

NICHOLS, Bill. **Introdução ao documentário**. 3ª Ed. Campinas: Papirus, 2008.

SANTAELLA, Lucia. **De onde vem o poder da mentira?**. Estação das Letras e Cores Editora, 2021.

ROCHA, Débora B. **Sobre a aposentadoria compulsória de Indiana Jones: Uma análise sobre a Arqueologia no YouTube entre 2010 e 2019**. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Federal de Sergipe. Laranjeiras, SE, 2022.

SILVA, Marcelo M. Comunicação e Divulgação Científica em Arqueologia. **Revista de Arqueologia SAB**, v. 30, n. 1, p. 45-56, 2017.

SOARES, Sergio J. P. **Documentário e roteiro de cinema: da pré-produção a pós-produção**. Tese de doutorado. Universidade Federal de Campinas. Campinas, SP, 2007.

TEGA-CALIPPO, G. M. V. **Arqueologia em notícia: pesquisas impressas, sentidos circulantes e memórias descobertas**. Dissertação de Mestrado. Unicamp. Campinas, SP, 2012.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. São Paulo: Paz e Terra, 2005.