

A PRESENÇA DA ARQUEOLOGIA NA MÍDIA AUDIOVISUAL NO BRASIL

THE PRESENCE OF ARCHAEOLOGY IN BRAZILIAN AUDIOVISUAL MEDIA

Daniel Dode¹

Ana Catarina Peregrino Torres Ramos²

Resumo: O presente estudo busca ampliar o conhecimento sobre a presença da arqueologia brasileira na programação audiovisual exibida no Brasil através dos principais serviços de streaming e canais de televisão. Através de um estudo quantitativo do conteúdo sobre temáticas arqueológicas exibido no Brasil, buscamos aprofundar a compreensão acerca da exposição da arqueologia brasileira em produtos audiovisuais voltados para uma audiência de grande alcance bem como identificar e explorar possíveis nichos e oportunidades para a divulgação da arqueologia brasileira através de produtos audiovisuais destinados ao grande público. **Palavras-chaves:** Arqueologia; Produtos audiovisuais; Divulgação científica.

Abstract: This study aims at obtaining greater knowledge regarding the presence of Brazilian archaeology in audio-visual content currently available in Brazil. By means of a quantitative study of programmes currently offered to the public by the main broadcasters and streaming platforms in Brazil, we aim at deepening our understanding of the exposure of Brazilian archaeology in audio-visual content produced for a massive audience. We also intend to identify and explore niches and opportunities for the public outreach of Brazilian archaeological research in the mainstream audio-visual media. **Keywords:** Archaeology; Audiovisual products; Scientific dissemination.

1 Mestre em Arqueologia pelo Programa de Pós-Graduação em Arqueologia da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). E-mail: daniel.dode@ufpe.br

2 Professora do Programa de Pós-Graduação em Arqueologia da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). E-mail: ana.tramos@ufpe.br

Introdução

Claramente, há um ávido apetite popular pela arqueologia. De um certo modo, o passado tem sido uma forma de entretenimento desde as primeiras escavações de túmulos e a exibição pública de múmias no século XIX. Atualmente, tal entretenimento pode tomar uma forma mais científica e educacional, mas ele ainda precisa competir com as atrações populares rivais para que a arqueologia floresça (Renfrew; Bahn, 2012, p. 540).

O arqueólogo é um contador de histórias. O ofício de analisar cientificamente a cultura material através da aplicação objetiva dos métodos e processos específicos da disciplina e da utilização dos mais modernos aparatos tecnológicos tem a teimosa tendência de resultar em narrativas.

Obviamente, a onipresença das construções narrativas como forma de comunicação não é um privilégio da atividade arqueológica. Propunha Aristóteles há mais de dois mil anos, na Poética³, que “[...] imitar é natural nos homens desde a infância e nisto diferem dos outros animais, [...] e é pela imitação que adquire[m] os seus primeiros conhecimentos” (Aristóteles, 2015, p. 42)⁴. Nesse contexto, imitar refere-se ao conceito de *mímesis* que, na acepção do filósofo, é o processo através do qual o poeta não apenas copia as sempre mutantes formas do mundo, ele espelha a própria realidade, dando-a significado e ganhando conhecimento sobre ela. Através de histórias, o ser humano vivencia uma representação da realidade que pode engajá-lo em uma experiência emocional (catarse) e sensorial (prazer estético) com imenso potencial transformativo e educativo (Lemos, 2009; Vale e Nascimento, 2019).

Deixando-se de lado a discussão acerca da exclusividade humana no tocante à habilidade ou à inclinação à *mímesis*, parece inegável a visão de Paul Ricoeur de que somos, os humanos, seres essencialmente narrativos (Ricoeur, 1984). Conforme argumenta Joseph Campbell em “O Herói de Mil Faces”:

³ O termo grego *poiesis* é entendido por Aristóteles como o “fazer criativo” e abarca as diversas formas de criação artística. Seu significado para o filósofo é mais amplo do que a nossa definição atual e específica de “poesia”. A Poética de Aristóteles é uma obra seminal e ainda relevante para o estudo da dramaturgia.

⁴ Obra composta originalmente no século IV a.C.

Por todo o mundo habitado, em todos os tempos e sob todas as circunstâncias, os mitos do homem floresceram; e eles têm sido a inspiração viva de tudo mais que possa ter surgido das atividades do corpo e da mente humana (Campbell, 2004, p. 3 [1949]).

Considerando a ubiquidade e a universalidade das práticas narrativas em todos os âmbitos da atividade humana, não é surpreendente que seja através de narrativas que a arqueologia encontre seu espaço mais efetivo de comunicação com a sociedade. É também natural que o público não acadêmico tenha um maior interesse pela arqueologia naqueles casos em que essa comunicação é mediada por bem contadas histórias. Conforme apontam Mary e Adrian Praetzelis no ensaio intitulado “*Archaeologists as Storytellers: The Docudrama*”:

Pessoas gostam de pessoas. Um passado povoado por personagens de vários gêneros e etnias, com expectativas e com falhas, negociando seus caminhos através da vida ecoará mais fortemente com o público do que um passado ilustrado por curvas senoidais e objetos sólidos. [...] Quando dramatizada através de um rico registro arqueológico, a intersecção de grandes eventos ou processos [do passado] com as vidas domiciliares que se encontravam à sombra desses eventos pode gerar poderosas histórias: os bons, os maus, os feios e os belos padrões que compõem a vida (Praetzelis, M.; Praetzelis, A., 2015, p. 124–126).

Tendo vivido importante parte da minha trajetória profissional envolvido diretamente com a produção audiovisual destinada ao grande público na Grã-Bretanha, tive contato com uma tradição longeva e profícua de produtos audiovisuais sobre temáticas arqueológicas. Pode-se dizer que a arqueologia constitui, efetivamente, um gênero de programação televisiva de alta popularidade naquele país, desde o início da história da televisão (Kulik, 2007; Perry, 2017; Rogers, 2019).

A maior parte da literatura acadêmica sobre a relação entre arqueologia e audiovisual atribui o pioneirismo da “televisão arqueológica”⁵ aos clássicos programas da BBC (British Broadcasting Corporation) que tiveram audiência massiva na década de 1950 como “*Animal, Vegetable, Mineral*” (BBC, 1952-1959)⁶ e “*Buried Treasure*” (BBC, 1954-1959)⁷, contando com a participação

⁵ No contexto desta pesquisa, definimos “televisão arqueológica” pelo conceito proposto por Chiara Bonacchi, que o define como “um produto televisivo que mostre um ou mais de um dos seguintes elementos: 1) Evidências arqueológicas, 2) Processos arqueológicos de análise, 3) Resultados de pesquisa(s) arqueológica(s)” (Bonacchi, Furneaux, Pett, 2012, p. 52).

⁶ (“Animal, Vegetable, Mineral?” 1952)

⁷ (“Buried Treasure,” 1954)

permanente de arqueólogos de grande renome como Sir Mortimer Wheeler, Sir Glyn Daniel e Gordon Childe (Ascherson, 2004; Bonacchi, Furneaux, Pett, 2012; Daniel, 1954; Fowler, 2007; Holtorf, 2007; Kulik, 2005, 2007; Rogers, 2019). Não obstante, há evidência documental de que, já em 1937 (menos de um ano após a primeira transmissão pública de televisão no mundo e quinze anos antes de *“Animal, Vegetable, Mineral”*), já havia uma efetiva colaboração entre arqueólogos e produtores da BBC para a produção e transmissão de programas de televisão (Perry, 2017).

Tais programas transformaram arqueólogos em celebridades. Em 1954, Mortimer Wheeler foi eleito “Personalidade de TV do Ano”, seguido por Glyn Daniel no ano seguinte (“BAFTA Awards”, 2023). De acordo com o artigo publicado por Daniel na revista *“Antiquity”* em 1954, em seu primeiro ano, *“Buried Treasure”* já atingia 5 milhões de espectadores, número correspondente a inacreditáveis 10% da população do Reino Unido na época, em um momento no qual a televisão ainda estava presente em poucos lares⁸ (Daniel, 1954, p. 203). Em 1966, a BBC criou a primeira unidade de televisão exclusivamente dedicada à arqueologia, com Daniel no papel de conselheiro (Rogers, 2019). Tal prestígio popular manteve a arqueologia no ar na televisão britânica e com altos índices de popularidade ao longo de toda a segunda metade do século XX e ainda no século XXI, com programas como *“Time Team”* (Channel 4, 1994-2014)⁹ e *“Pompeii: The Last Day”* (BBC, 2003)¹⁰ atingindo enorme sucesso de público no período que Karol Kulik chama de “a idade de ouro para a arqueologia na televisão” (Bonacchi, 2013; Kulik, 2007).

Para além do êxito da arqueologia como temática no âmbito da televisão britânica, o enorme sucesso comercial de produtos audiovisuais sobre temas arqueológicos no mundo demonstra que a arqueologia tem contado com um alto grau de interesse por parte do público não acadêmico e de uma estima manifesta em diversos aspectos da cultura popular, desde antes mesmo do início do século XX (Rogers, 2019). Tal apreço é raro em outras disciplinas. Qualquer arqueólogo que já revelou a um desconhecido a sua área de atuação esteve cara-a-cara com as diversas manifestações de interesse e curiosidade que o mero encontro com um arqueólogo

⁸ (“U.K. Population 1950-2023”, 2023)

⁹ (“Time Team”, 1994)

¹⁰ (“Pompeii”, 2003)

desperta nas pessoas. Isso fica evidente na fala da arqueóloga Dra. Tânia Andrade Lima, em contribuição a esta pesquisa: “De todas as vezes que eu me apresentei como arqueóloga, eu sempre ouvi de volta: era tudo o que eu queria ser.” (Dra. Tânia Andrade Lima).

Na cultura popular, a arqueologia é, em grande parte, percebida pelas pessoas de forma positiva. Conforme aponta Cornelius Holtorf:

O arqueólogo é visto como um herói e um *role model*, competente e habilidoso, apresentando novas descobertas e importantes revelações que servem os interesses da sociedade e, ocasionalmente, de toda a humanidade. Esse é um patrimônio importante, e surpreendentemente pouco apreciado pelos arqueólogos e por sua disciplina (Holtorf, 2007, p. 62).

A pesquisa mais ampla que venho desenvolvendo no mestrado, no âmbito do PPG Arqueologia da UFPE, com a orientação da Professora Dra. Ana Catarina Peregrino Torres Ramos, tem por objetivo compreender de que forma tal fenômeno se apresenta no Brasil. Nesse contexto, o estudo que apresentamos neste artigo foi realizado como um dos passos metodológicos da pesquisa visando fundamentar sobre dados aquela que é uma importante premissa do trabalho. Trata-se da reduzida presença da arqueologia brasileira na programação audiovisual exibida no Brasil sobre temáticas arqueológicas.

Tendo percebido tal ausência de forma empírica ao longo da minha vivência profissional, constatei também a carência de estudos sobre o tema no contexto brasileiro. Há, de fato, dados de pesquisas anteriores a partir dos quais se pode fazer inferências que poderiam apontar na direção da validade da premissa, por extrapolação. Um exemplo é a dissertação de Glória Téga-Calippo em que, ao analisar matérias sobre pesquisas arqueológicas publicadas no jornal Folha de São Paulo entre os anos de 2000 e 2010, a autora constata que “[...] exceto no ano 2000, o número de matérias que tratam de assuntos relacionados à Arqueologia no mundo sempre foi superior às aquelas relativas ao Brasil [...]” (Téga-Calippo, 2012, p. 39).

Todavia, em que pese a importância e a relevância desse estudo, a sensação deste pesquisador é de que dados especificamente relacionados ao contexto audiovisual fazem-se necessários para que se possa traçar paralelos mais confiáveis entre tais conclusões e o nosso objeto particular de estudo. Consideramos necessário verificar dois pontos de forma sistemática. São eles:

- a) Há exibição de conteúdo audiovisual sobre arqueologia no Brasil?
- b) Em caso afirmativo, qual proporção dessa programação aborda o trabalho de arqueólogos brasileiros ou instituições arqueológicas sediadas ou atuando no Brasil?

Ainda que a quase total ausência da arqueologia brasileira no ambiente de exibição audiovisual massiva no Brasil pareça ser uma constatação autoevidente e facilmente observada de maneira empírica, o caráter basilar que tal premissa tem para nossa pesquisa torna necessário buscar um respaldo mais sólido para sua confirmação através de dados obtidos de forma sistemática e específica para o meio audiovisual. Com esse intuito, realizamos um levantamento quantitativo com o objetivo de verificar e quantificar o fenômeno de forma mais efetiva.

Metodologia

Nossa pesquisa se ocupa especificamente da programação audiovisual voltada a uma audiência massiva. Portanto, optamos por analisar os meios de exibição de conteúdo audiovisual com maior alcance de público: os serviços de streaming, os canais de televisão por assinatura e os canais de televisão aberta. De acordo com o estudo “Inside Video 2023” publicado pelo instituto de pesquisas Kantar Ibope Media em março de 2023 (Kantar Ibope Media, 2023), 79% do tempo de vídeo assistido pelos brasileiros (em qualquer tipo de aparelho) é consumido através de canais de televisão linear (TV aberta e TV por assinatura) e 21% através das plataformas de vídeo online (serviços de streaming, como Netflix e Amazon Prime Video, e plataformas de compartilhamento de vídeo, como YouTube e Tiktok).

Sendo nosso foco primordial a relação entre a arqueologia e a cadeia de produção, licenciamento e exibição de conteúdo audiovisual, nossa análise não incluiu as plataformas de compartilhamento de vídeo. Entendemos que, devido à mecânica de funcionamento que caracteriza tais plataformas estar baseada no compartilhamento direto de conteúdo criado primordialmente pela comunidade de usuários, seu conteúdo apresenta uma natureza demasiado heterogênea e descentralizada para atender aos nossos objetivos de pesquisa. Assim, embora mais brasileiros consumam conteúdo audiovisual através do YouTube do que dos serviços de streaming (Kantar Ibope Media, 2023), nosso foco de análise não foi direcionado a essa ou outras plataformas de compartilhamento de vídeo.

Entre as plataformas de streaming, nossa amostragem foi composta pelos cinco serviços que possuem maior número de assinantes no Brasil. Para a definição da amostra, consideramos os dados contidos no estudo “Streaming 2023” publicado pela empresa Hibou Pesquisas e Insights (2023). Tais dados são corroborados pelo já citado estudo “Inside Video 2023”, do instituto Kantar IBOPE Media. Dessa forma, os serviços de streaming que compõem nossa amostra são: Netflix, Amazon Prime Video, HBO Max, Disney+ e Globoplay.

No que diz respeito aos canais de televisão por assinatura, optamos por analisar a programação dos canais especializados em documentários e com maior tradição na produção e exibição de conteúdo sobre arqueologia: National Geographic, History Channel e Discovery (Holtorf, 2007).

No tocante à televisão aberta, analisamos a programação das quatro principais redes de TV com cobertura nacional que, juntas, correspondem a mais de 50% da audiência total: Globo, Record, SBT e Band. A decisão baseia-se em informações publicadas em 2022 pela coluna de Ricardo Feltrin, no portal UOL, contendo dados fornecidos pela Kantar Ibope Media ao colunista, mas não disponibilizados publicamente pelo instituto (Feltrin, 2022).

Considerando-se as distintas formas como a programação é ofertada ao espectador em cada um dos meios analisados bem como as diferentes maneiras como cada um dos exibidores de conteúdo analisados publica informações sobre a programação que exhibe, não é possível estabelecer comparações quantitativas diretas entre os distintos *players*¹¹. De fato, como já exposto, esse não foi o nosso objetivo. Para cada um dos exibidores, buscamos apenas constatar a presença ou não de conteúdo sobre arqueologia e, nos casos em que esse conteúdo existe, quantificar a proporção entre conteúdo sobre arqueologia estrangeira e brasileira, além de obter alguns dados de caráter incidental que pudessem contribuir para o aprofundamento da análise.

¹¹ O termo inglês “*players*”, no contexto da indústria audiovisual e no contexto desta pesquisa, denota “empresas exibidoras de conteúdo audiovisual”, englobando canais de televisão linear bem como plataformas de streaming. O termo em inglês apresenta utilização mais corriqueira do que sua tradução para o português, “exibidores”.

Para a coleta dos dados, acessamos as informações publicadas na internet por cada um dos players, seja em seus portais, seja nas próprias plataformas de vídeo *on-demand* (VOD)¹².

No caso dos serviços de streaming (Netflix, Amazon Prime Video, HBO Max, Disney+ e Globoplay), nosso levantamento foi feito diretamente através da ferramenta de busca de cada uma das plataformas, utilizando as seguintes palavras-chave: arqueologia, arqueólogo, arqueóloga e arqueológico. A opção por usar essas variações da palavra-chave principal decorre de um processo de experimentação prévia através do qual constatamos que a variação do termo de busca gera, de fato, resultados bastante díspares.

Também realizamos a busca pelas mesmas palavras-chave traduzidas para o inglês: *archaeology*, *archaeologist* e *archaeological*. Tal escolha foi feita em virtude do fato de ser esse o idioma nativo não apenas da maioria das plataformas, como também da maior parte da programação nelas contida. Em nosso período de experimentação prévia, constatamos que o uso de um idioma ou de outro também gera resultados de busca distintos.

Para os canais de televisão linear (abertos e fechados), a busca se deu através das grades de programação publicadas em seus websites. As únicas exceções foram os canais Discovery e National Geographic que não publicam a grade de programação brasileira diretamente em seus websites. Nesses casos, obtivemos os dados através das grades de programação publicadas no site da operadora de TV por assinatura Claro TV¹³ e confirmamos as informações através do site *mi.tv*¹⁴ (guia de programação de televisão). Para todos os canais, consideramos a grade de programação de sete dias consecutivos, no intuito de contemplar as diferenças de programação entre os diferentes dias da semana.

A coleta dos dados foi realizada entre os dias 30 de junho e 6 de julho de 2023. Para cada canal de televisão ou serviço de streaming, em cada fase, quantificamos os programas encontrados pela ferramenta de busca e, dentre esses, elencamos quais, efetivamente, apresentam temática

12 O termo “video on-demand” (ou VOD) se aplica às tecnologias que entregam conteúdo audiovisual como filmes ou programas de televisão de forma direta ao consumidor individual para visualização imediata. Diferentemente da televisão linear, as plataformas de vídeo on-demand possibilitam que o espectador assista o conteúdo na hora que desejar, sem precisar obedecer a uma grade de horários.

13 (“Guia de Programação Claro net tv – Grade de TV Por Assinatura”, 2023)

14 (MI.TV, 2023)

arqueológica diretamente identificável. Assim, foi possível eliminar possíveis erros ou distorções causados pela mecânica interna de funcionamento dos diferentes mecanismos de busca. Dentre esses, eliminamos também todos aqueles casos em que a temática arqueológica está presente, mas apenas de maneira episódica ou tangencial, não possuindo protagonismo.

Para cada um dos programas efetivamente identificados como contendo temáticas relacionadas à arqueologia como assunto principal, realizamos o levantamento das seguintes variáveis:

- a) Título;
- b) Conteúdo seriado ou peça individual?
- c) Ficção ou não-ficção?
- d) Gênero;
- e) Duração;
- f) Ano de produção;
- g) País de produção;
- h) Localização temática;
- i) Apresenta elementos de pseudoarqueologia?
- j) Apresenta elementos de fantasia ou sobrenaturais?

Para fins de análise, consideramos “elementos de pseudoarqueologia” aqueles temas identificados como recorrentes e definidos por Tim Schadla-Hall em seu artigo “The Comforts of Unreason (Schadla-Hall, 2004). São eles: origens e hiperdifusionismo, conhecimento e poder ancestral, astroarqueologia, e a ‘verdade’ sobre a religião e a mitologia. Como o próprio autor afirma, ainda que sejam os mais recorrentes, estes temas não esgotam o universo da pseudoarqueologia. Portanto, mantivemos nossa lista de elementos aberta para possíveis ajustes durante o período de coleta de dados. Durante o levantamento, porém, a lista manteve-se inalterada, já que não houve incidência de elementos que não estivessem nela presentes.

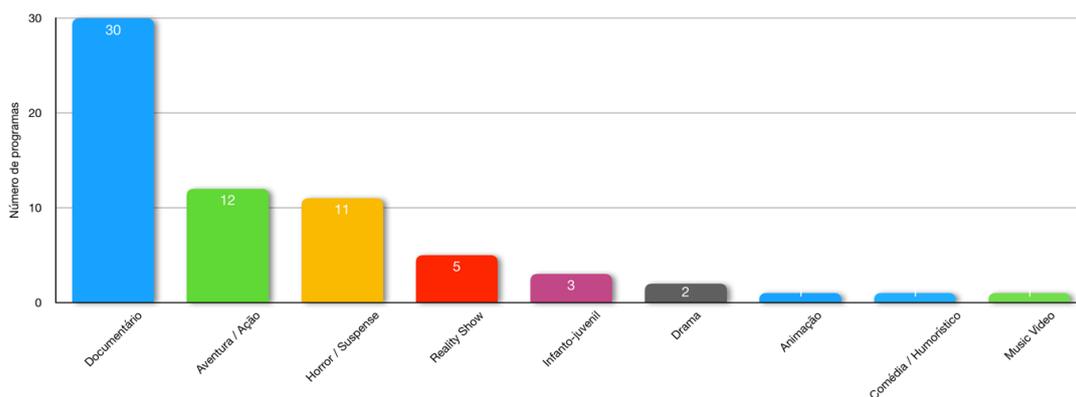
Estabelecemos categorias separadas para “elementos de pseudoarqueologia” e “elementos de fantasia e sobrenaturais” porque a pré-análise que realizamos durante o planejamento da metodologia apontou que esses elementos, de fato, se apresentam de forma diversa no conteúdo a ser analisado. Categorizamos como “pseudoarqueologia” todos aqueles casos em que argumentos, métodos ou constatações não-científicos são apresentados como se fossem científicos. Por outro lado, a categoria “fantasia ou sobrenatural” dá conta de aspectos

presentes em obras de ficção sem qualquer pretensão de realidade e nela se encontram elementos como múmias que ganham vida, maldições, viagens no tempo, artefatos arqueológicos com poderes mágicos etc.

Análise

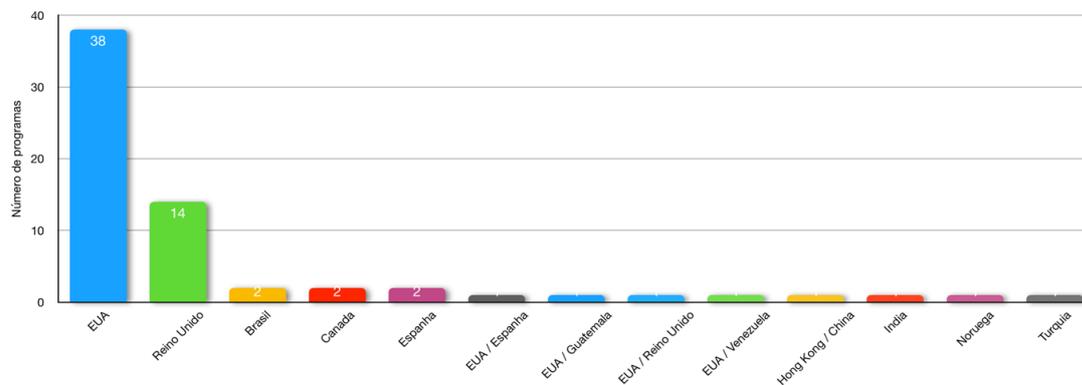
Na semana analisada, identificamos 118 programas nos quais a temática arqueológica é diretamente identificada e, entre esses, 66 títulos em que a arqueologia compõe o tema central. Considerando-se como universo de análise os programas em que a arqueologia possui protagonismo, 36 são obras de não-ficção, enquanto 30 são de ficção. O gênero preponderante foi o documentário (com 30 obras), seguido por aventura/ação (12), horror/suspense (11), e reality shows (5), conforme demonstra o Gráfico 1.

Gráfico 1: Gênero (n=66). Fonte: Elaborado pelo autor (2023).



Do universo analisado, 58% dos programas e filmes são produções exclusivamente norte-americanas e outros 6% são coproduções envolvendo os Estados Unidos com outros países, resultando em um total de 42 títulos que apresentam os EUA como país de produção (64%). Em seguida, figura o Reino Unido com 14 produções exclusivas e uma coprodução, resultando em 23% do total. O Brasil figura como país produtor em apenas 2 obras (Gráfico 2).

Gráfico 2: Países de produção (n=66). Fonte: Elaborado pelo autor (2023).

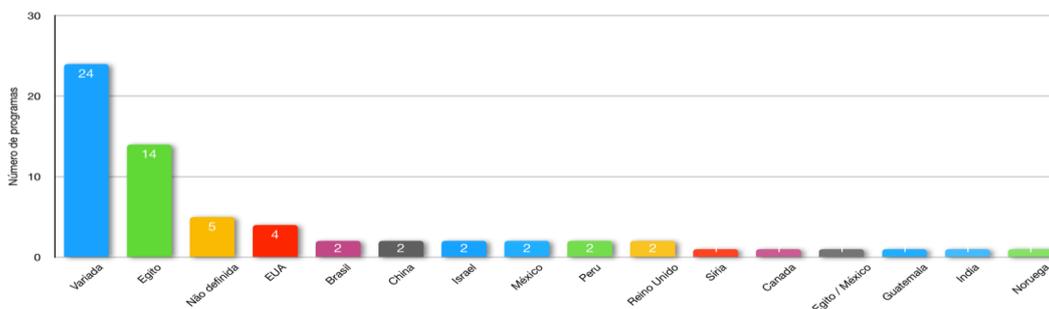


Entre os 66 programas identificados, apenas os dois programas produzidos no Brasil abordam temáticas brasileiras. O primeiro desses é a série “Arqueologias: em Busca dos Primeiros Brasileiros”, dirigida por Ricardo Azoury em 2018. A série encontrava-se em exibição pela Amazon Prime Video e traz seis episódios mostrando diferentes aspectos da pesquisa arqueológica no Brasil, contando com a participação de vários arqueólogos brasileiros. O segundo é “Achado em Meu Quintal”, exibido pela Globoplay e produzida pelo canal Futura (canal de programação educativa do grupo Globo). Trata-se de uma série de programetes de 2 minutos de duração em que, a cada episódio, uma pessoa fala sobre um achado arqueológico ou paleontológico que foi encontrado em seu quintal ou próximo de sua casa. O relato é feito em primeira pessoa e praticamente não conta com a participação de arqueólogos em cena.

No universo analisado, cerca de um terço dos programas (24) apresenta o que denominamos “localização temática variada”. A maior parte dos títulos enquadrados nessa categoria são séries que viajam pelo mundo apresentando temas arqueológicos de diferentes países a cada episódio. Mesmo dentro dessa categoria, não identificamos nenhum título em que o Brasil figurasse como localização temática. Excluindo-se essa categoria, os temas de arqueologia egípcia foram os que apresentaram maior ocorrência, aparecendo em 14 títulos (21%), seguidos pelos EUA com 4 títulos (6%), e Brasil, China, Israel, México, Peru e Reino Unido com 2 títulos cada (3%). Utilizamos a categoria “localização temática não-definida” para representar principalmente obras de ficção nas quais a temática arqueológica apresenta protagonismo, mas a localização geográfica da narrativa é omitida ou não especificada. Essa categoria também foi utilizada em

obras de não ficção que tratam de temas de arqueologia subaquática em que o cenário são águas internacionais. Nessa categoria, encontramos 5 ocorrências (Gráfico 3).

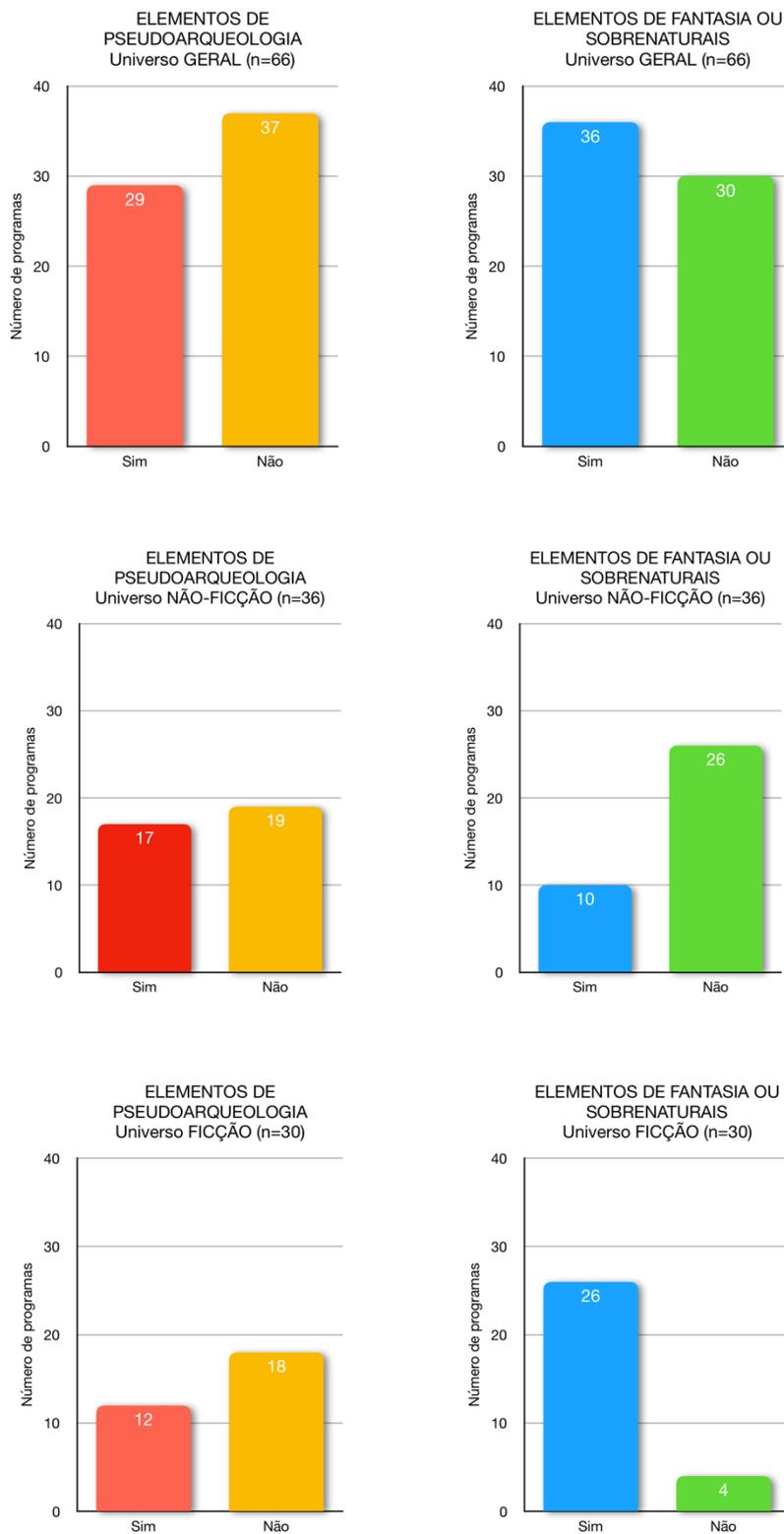
Gráfico 3: Localização temática (n=66). Fonte: Elaborado pelo autor (2023).



Foi possível constatar a presença de elementos de pseudoarqueologia em 44% dos títulos analisados, enquanto os elementos de fantasia ou sobrenaturais estão presentes em 55% das obras. Notamos uma presença especialmente numerosa dos elementos sobrenaturais nas obras de ficção, ao passo que os temas relacionados à pseudoarqueologia tendem a estar mais presentes nas obras de não-ficção, como os documentários por exemplo. Se considerarmos apenas as obras de não ficção (n=36), identificamos a presença de elementos de pseudoarqueologia em 47% dos casos. Entre as obras de ficção (n=30), a pseudoarqueologia está presente em 40% das obras. Já os elementos sobrenaturais estão presentes em 87% dos títulos de ficção analisados. Consideradas apenas as obras de não-ficção, os elementos sobrenaturais ainda se fazem presentes em 28% dos títulos (Gráfico 4).

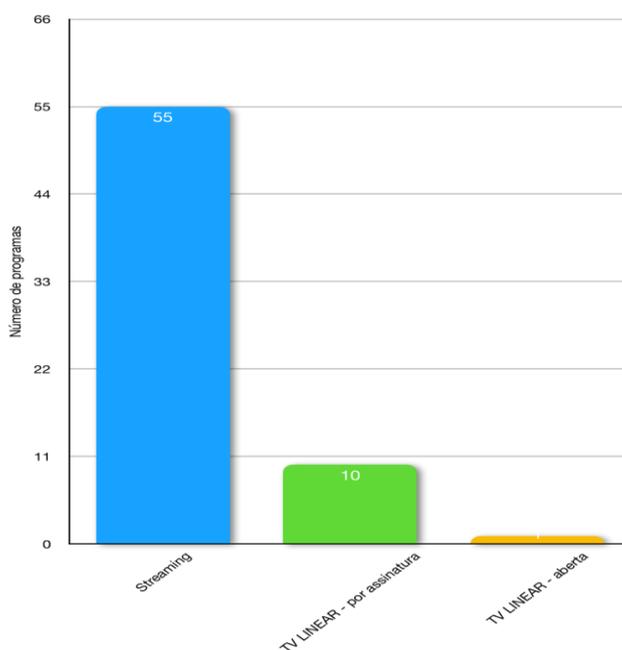
Devido às diferenças decorrentes da própria natureza das mídias analisadas (streaming, televisão linear aberta e televisão linear por assinatura) não é possível estabelecer comparações quantitativas diretas entre as diferentes mídias. Todavia, direcionar um olhar individual para as especificidades de cada uma delas nos oferece alguns insights bastante interessantes.

Gráfico 4: Elementos de pseudoarqueologia e elementos de fantasia ou sobrenaturais. Fonte: Elaborado pelo autor (2023).



Do total de títulos nos quais as temáticas arqueológicas apresentam protagonismo, 83% foram encontrados nas plataformas de streaming, 15% nos canais de televisão por assinatura e apenas um programa nos canais de televisão aberta (Gráfico 5). Este único exemplo encontrado nos canais de televisão aberta é o filme “A Múmia” (2017)¹⁵, uma produção de ficção norte-americana, exibida pela rede Globo, na qual os elementos de fantasia e sobrenaturais ocupam o centro da narrativa. Nenhum dos demais canais de televisão aberta (SBT, Band e Record) apresentou quaisquer programas em que a arqueologia sequer apareça como temática identificável. É importante notar que tamanha diferença entre os serviços de streaming e os canais de televisão linear (aberta ou fechada) se deve principalmente ao fato de que, nas plataformas de VOD, todo o catálogo está disponível para o público o tempo todo, ou seja, um número muito maior de filmes e séries ficam “no ar” simultaneamente e por muito mais tempo do que na televisão linear. Não obstante, é clara e flagrante a ausência quase completa da arqueologia como temática e, em particular, da arqueologia brasileira na televisão aberta.

Gráfico 5: Distribuição dos programas entre as diferentes mídias (n=66). Fonte: Elaborado pelo autor (2023).



¹⁵ (“The Mummy”, 2017)

Constatamos também interessantes diferenças entre as distintas plataformas de streaming. Dos 55 programas encontrados nas plataformas de streaming, 28 estavam disponíveis na plataforma Amazon Prime Video (que contém em seu catálogo a programação do canal Discovery), 14 na Disney+ (que oferece a programação da National Geographic), 10 na Netflix e 3 na GloboPlay. Durante o período de coleta dos dados, a HBO Max não oferecia nenhum título que tivesse a arqueologia como temática principal. O perfil da programação também difere entre as plataformas, com a Amazon Prime Video apresentando uma maior presença das obras de ficção enquanto a Disney+ apresenta um maior número de títulos de não-ficção (em geral, produzidos pela National Geographic). No caso da plataforma Netflix, foi interessante notar que todas as buscas ofereceram como primeiro resultado a série “Revelações Pré-históricas” (*Ancient Apocalypse*)¹⁶, apresentada pelo jornalista britânico Graham Hancock, autor de uma série de best-sellers pseudocientíficos. A série atingiu a lista dos TOP 10 do Netflix em muitos países incluindo os EUA, Reino Unido e Brasil¹⁷ e defende a tese hiperdifusionista de que uma civilização perdida teria sido a responsável por “ensinar” à humanidade conceitos como a matemática, a arquitetura e a agricultura (Heritage, 2022). A sinopse da série no site IMDB (International Movie Database) apresenta o seguinte texto:

E se tudo o que sabemos sobre a pré-história estiver errado? O jornalista Graham Hancock visita sítios arqueológicos ao redor do mundo investigando se uma civilização muito mais avançada do que acreditamos possível existiu há milhares de anos atrás? (IMDB, 2023)

Também para os canais de televisão por assinatura (History Channel, Discovery e National Geographic), foi possível obter alguns insights particularmente relevantes. A grade de programação de tais canais é caracterizada por um grande número de reprises. Por isso, além do levantamento do número de títulos únicos que fizemos para as demais mídias, também realizamos um levantamento do número de exibições de cada um dos programas na grade semanal, com o intuito de compreender qual proporção dessa grade é ocupada por aqueles títulos nos quais se nota um protagonismo da arqueologia.

¹⁶ (“Ancient Apocalypse / Revelações Pré-históricas”, 2022)

¹⁷ (“Ancient Apocalypse TOP 10 • FlixPatrol”, 2023; HERITAGE, 2022)

Em que pese uma diferença pequena entre o número absoluto de títulos que têm a arqueologia como temática principal em cada um dos canais (4 programas no History, 2 no Discovery e 4 no Nat Geo), a diferença do tempo de grade ocupado pela arqueologia em cada um deles é expressiva. Enquanto no Discovery e no Nat Geo os programas analisados ocupam um espaço proporcionalmente pequeno na grade (1% do total de exibições no Discovery e 2% no Nat Geo), no History os programas sobre temáticas relacionadas à arqueologia ocupam 35% do número total de exibições, conforme demonstra a Tabela 1.

Tabela 1: Número de exibições na grade (semana). Fonte: Elaborado pelo autor (2023).

UNIVERSO: Número total de exibições (n=655)	TOTAL		HISTORY		DISCOVERY		NAT GEO	
	Absoluto	Porcentagem	Absoluto	Porcentagem	Absoluto	Porcentagem	Absoluto	Porcentagem
Exibições em que temática arqueológica tem protagonismo	84	13%	77	35%	2	1%	5	2%
Exibições em que temática arqueológica não tem protagonismo	571	87%	145	65%	202	99%	224	98%
Número TOTAL de exibições na grade na semana	655	100%	222	100%	204	100%	229	100%

A diferença se deve ao fato de que 3 dos 4 programas mais exibidos no canal apresentam temáticas relacionadas à arqueologia como seu assunto principal. O principal deles é “Alienígenas do Passado” (*Ancient Aliens*)¹⁸, uma série já bastante longeva (19 temporadas) e extremamente popular, que aborda sítios e artefatos arqueológicos, atribuindo sua construção à presença de extraterrestres entre os grupos humanos do passado. A série é um claro exercício de pseudoarqueologia e os “especialistas” chamados a opinar sobre questões arqueológicas são autores de obras publicamente reconhecidas como pseudocientíficas como Erich von Däniken e Giorgio A. Tsoulakos. É interessante notar que o site IMDB (International Movie Database) apresenta “pseudohistória”, “pseudoarqueologia” e “pseudociência” como as principais palavras-chave para o programa, como explicita a Figura 1.

“Alienígenas do passado” foi exibido 33 vezes pelo History na grade de programação da semana que analisamos. Além deste, notamos repetidas exibições dos programas “Inexplicável com William Shatner” (24 exibições) e “Segredos e mistérios” (18 exibições) que, além de abordar

¹⁸ (“Ancient Aliens / Alienígenas do Passado”, 2009)

muitos dos mesmos temas e apresentar os mesmos comentaristas de “Alienígenas do passado”, ainda oferecem explicações de cunho sobrenatural para muitos dos temas apresentados.

The image shows the 'Storyline' section of a page on the IMDB website. At the top, the word 'Storyline' is written in a bold, black font with a vertical yellow bar to its left. To the right of the title is a small pencil icon and the word 'Edit'. Below the title, there is a short description: 'Science and mythology - and how they are the same thing.' Underneath this, there are several rounded rectangular buttons containing the following keywords: 'pseudohistory', 'pseudoarchaeology', 'pseudoscience', 'ufology', 'folklore', and '5 more'. Below the keywords, there is a link for 'Plot summary' and a button for 'Add synopsis'. Further down, there are sections for 'Genres' (Documentary, History, Sci-Fi), 'Certificate' (TV-PG), and 'Parents guide', each with a right-pointing arrow.

Figura 1: Palavras-chave relacionadas à série “Alienígenas do Passado” (History Channel) no site IMDB (International Movie Database). Fonte: (IMDB, 2023).

Conclusões

À luz dos dados apresentados nota-se que é exibida no Brasil uma programação bastante numerosa que tem a arqueologia entre suas temáticas principais. Considerando-se o fato de que, dada a natureza de sua atividade, os exibidores de conteúdo dispõem de fartos dados de audiência, é razoável supor que a veiculação intensa e contínua dessa programação ao longo do tempo seja uma consequência do sucesso de público e da demanda popular por tais produtos. Tal presença é consonante com a maneira como o fenômeno se apresenta em outros países como, por exemplo, o Reino Unido, país no qual há ampla produção acadêmica sobre a relação entre a arqueologia e a mídia audiovisual.

Por outro lado, no caso específico do Brasil, é notável a ausência quase completa das temáticas arqueológicas nos principais canais de televisão aberta, meio através do qual a maior parte da população brasileira ainda consome o conteúdo audiovisual (Kantar Ibope Media, 2023). As razões para tal fato são objeto de análise da pesquisa mais ampla e que faz parte da dissertação em fase de desenvolvimento sobre o tema.

De um modo geral, todavia, constatamos neste estudo que os canais de televisão por assinatura e as plataformas de streaming apresentam um elevado número de séries e filmes que abordam temas concernentes à arqueologia e que apresentam uma estética que evoca o universo

arqueológico. Essa seria uma ótima notícia, não fosse o fato de que poucos desses produtos falam sobre trabalhos de pesquisa verdadeiramente arqueológicos. A argumentação e métodos de análise são, frequentemente, de natureza pseudocientífica e é atípico que os ditos especialistas chamados a opinar e validar as narrativas sejam, de fato, arqueólogos. Além disso, é ainda mais rara a abordagem de temáticas da arqueologia brasileira e a participação de arqueólogos brasileiros.

Este levantamento quantitativo permitiu responder de forma satisfatória nossas duas principais perguntas de pesquisa a respeito da existência de uma programação sobre temáticas arqueológicas em exibição no Brasil e da presença da arqueologia brasileira nessa programação. Além disso, forneceu uma série de dados colaterais que poderemos combinar com os dados provenientes dos nossos demais passos metodológicos como fonte de insights e subsídios para nossas análises posteriores.

Particularmente entre as obras de não-ficção, percebemos que a pseudoarqueologia ocupa um espaço proeminente, com marcada preponderância das temáticas de astroarqueologia e o estabelecimento de relações não científicas entre sítios e artefatos arqueológicos e a ação de extraterrestres ao longo da trajetória humana. Entre as obras de ficção, notamos uma presença massiva do que denominamos elementos de fantasia ou sobrenaturais. Esses dois fatos, em conjunto, apontam para a conclusão de que produtos audiovisuais que falam sobre arqueologia tendem a obter maior exposição quando se relacionam com gêneros narrativos já consagrados no âmbito da cultura popular. O fato de que a maioria das obras de ficção que detectamos se enquadrem nos gêneros aventura/ação e horror/suspense e de que, mesmo dentro do gênero documentário, haja claras e numerosas conexões com o gênero ficção científica parece corroborar tal percepção.

Parece inegável o fato de que há um fascínio público pelos objetos do passado e pelas atividades do arqueólogo. Todavia, à luz de quase 100 anos de um intenso e contínuo fluxo de produção e exibição de conteúdo sobre arqueologia pela indústria audiovisual, Kathryn Rogers, em sua tese sobre a relação entre a arqueologia e o documentário, aponta que:

Os arqueólogos, há muito, expressam frustração a respeito de como a arqueologia é representada no gênero documentário. A reclamação recorrente é de que os fazedores de filmes sensacionalizam, simplificam

e mal-representam o estudo do passado material na tela (Rogers, 2019, p. 1).

Além disso, o frequente uso do documentário audiovisual como duto para a propagação de narrativas pseudoarqueológicas, frequentemente com enorme sucesso comercial (como, por exemplo, a produção relacionada ao trabalho de personagens pouco salutares como Erich Von Däniken¹⁹ e Graham Hancock²⁰ que, como constatamos, ocupa lugar de destaque na programação de History Channel e Netflix, respectivamente) também contribuem para um distanciamento por parte dos arqueólogos.

Talvez essas sejam algumas das razões pelas quais a produção audiovisual tem um papel muito pouco apreciado no desenvolvimento da arqueologia como disciplina (Rogers, 2019). Mesmo assim, considerando-se o volume e a relevância cultural da produção audiovisual sobre arqueologia, é notável que haja tão poucos trabalhos acadêmicos discutindo a produção audiovisual no âmbito da disciplina.

A arqueologia tem um espaço cativo no imaginário e na cultura populares o qual, no contexto brasileiro, ela frequentemente deixa de ocupar. Na visão deste pesquisador, trata-se de uma oportunidade desperdiçada. Ao não estabelecer uma comunicação mais direta com o público não acadêmico, a disciplina se exclui de importantes plataformas de discurso junto à sociedade. Diante desse vácuo, tais plataformas são, rápida e eficazmente, ocupadas por ramos da pseudociência que, despidos dos mesmos pudores, não hesitam em tomar para si a credibilidade e o interesse popular dos quais goza a arqueologia, e canalizar tal interesse a favor de narrativas fantasiosas e altamente comercializáveis.

Nesse sentido, “[...] tomar parte em atividades audiovisuais deveria ser considerado uma atividade arqueológica profissional e uma forma de expertise [...]” (Rogers, 2019, p. 7). É importante que a comunidade arqueológica aprenda a usar a imagem amplamente positiva da qual a disciplina desfruta para o benefício da própria disciplina e da sociedade na qual ela se

¹⁹ (“Ancient Aliens / Alienígenas do Passado”, 2009)

²⁰ (“Ancient Apocalypse / Revelações Pré-históricas”, 2022, por exemplo)

insere. Nesse contexto, é importante que os arqueólogos saibam o que é que torna a sua disciplina tão atraente a tantas pessoas.

Uma questão que se põe diante de nós no presente estudo é se é ou não possível fazer uso dos gêneros, fórmulas e temáticas prevalentes na cultura popular e, ao mesmo tempo, mitigar os problemas relativos a essas representações da arqueologia sem perder o potencial que elas comprovadamente oferecem de atrair a atenção e o interesse do grande público. Denunciar os problemas relacionados às abordagens fantasiosas e pseudoarqueológicas que pululam nos produtos de cultura popular é um importante trabalho que já foi empreendido por outros pesquisadores antes de nós (Schadla-Hall, 2004). Nossa busca, entretanto, é por obter uma maior compreensão das formas como tais produtos atingem tamanho sucesso de público e consequente exposição midiática. Conforme propõe Holtorf:

A questão não é como os arqueólogos podem fazer com que as pessoas que amam Heinrich Schliemann, Indiana Jones, Lara Croft e Time Team se interessem mais pela sua própria versão da arqueologia. A questão é: o que essas figuras populares podem ensinar aos profissionais da arqueologia sobre os temas e os interesses populares que eles precisam abordar. [...] O problema não é a falta de “entendimento público da ciência”, cada vez mais, o problema é a falta de entendimento da ciência a respeito do público (Holtorf, 2007, p. 12).

No tempo atual em que as instituições científicas se encontram em uma situação econômica, cultural e política que coloca a sua própria existência em um patamar de incerteza, se torna cada vez mais necessário para os arqueólogos estabelecer uma comunicação mais direta com a sociedade e, através dessa comunicação, justificar aquilo que fazem e reiterar a importância da empreitada. Além disso, acreditamos que a popularização de uma produção audiovisual originalmente brasileira sobre a nossa arqueologia possa tornar-se um terreno fértil para a pluralização dos discursos, para a descolonização dos nossos mitos fundadores e para a substituição das tradicionais narrativas nacionais brasileiras por outras que possam ser mais inclusivas e mais firmemente alicerçadas sobre a concepção de um passado que leve em conta a experiência histórica e subjetiva dos povos indígenas, do contingente africano escravizado e de outras populações até agora alijadas da condição de protagonistas na narrativa de longa duração da ocupação do território hoje entendido como brasileiro.

Almeja-se que a presente pesquisa traga uma contribuição à arqueologia brasileira no sentido de ampliar sua capacidade de competir por tais espaços e maximizar o potencial de impacto comunicativo de suas pesquisas junto à sociedade.

Referências

- ARISTÓTELES. 2015. Poética. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian,
- ASCHERSON, N. 2004. Archaeology and the British Media. In: MERRIMAN, N. (Org.). Public archaeology. London: Routledge, p. 145–158.
- BAFTA Awards. BAFTA, 2023. Disponível em: <<http://awards.bafta.org/award/1954/television/personality>>. Acesso em: 19 maio 2023.
- BONACCHI, C. 2013. Audiences and Experiential Values of Archaeological Television: The Case Study of Time Team. *Public Archaeology*, v. 12, n. 2, p. 117–131.
- BONACCHI, C.; FURNEAUX, C.; PETT, D. 2012. Public Engagement through Online TV Channels: A Way Forward for the Audiovisual Communication of Archaeology? In: BONACCHI, C. (Org.). *Archaeology and Digital Communication: Toward Strategies of Public Engagement*. London: Archetype Publications, p. 50–65.
- CAMPBELL, J. 2004. *The hero with a thousand faces*. Commemorative ed. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- DANIEL, G. E. 1954. Archaeology and Television. *Antiquity*, v. 28, n. 112, p. 201–205.
- FELTRIN, R. 2022. Veja o ranking de ibope da TV aberta; RedeTV já ronda o “traço”. UOL, Disponível em: <<https://www.uol.com.br/splash/noticias/ooops/2022/02/04/veja-o-ranking-de-ibope-da-tv-aberta-redetv-ja-ronda-o-traco.htm>>. Acesso em: 6 jun. 2023.
- FOWLER, P. 2007. Not Archaeology and the Media. In: CLACK, T.; BRITAIN, M. (Org.). *Archaeology and the media*. Publications of the Institute of Archaeology, University College London. Walnut Creek, Calif: Left Coast Press, p. 89–107.
- Guia de Programação Claro net tv – Grade de TV Por Assinatura. claro.com.br - Guia de Programação, 2023. Disponível em: <<https://www.claro.com.br/tv-por-assinatura/programacao/grade>>. Acesso em: 9 Jul. 2023.
- HERITAGE, S. 2022 Ancient Apocalypse is the most dangerous show on Netflix. *The Guardian*, Reino Unido, 23 nov. 2022. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2022/nov/23/ancient-apocalypse-is-the-most-dangerous-show-on-netflix>>. Acesso em: 11 jul. 2023.
- HIBOU PESQUISAS & INSIHGTS. Streaming 2023. Hibou Pesquisas & Insihgts. Disponível em: <http://www.lehibou.com.br/wp-content/uploads/2023/04/23HB_STR001.pdf>. Acesso em: 12 jun. 2023.

HOLTORF, C. 2007. *Archaeology is a brand! the meaning of archaeology in contemporary popular culture*. Walnut Creek, CA: Left Coast Press.

IMDB. *Ancient Aliens / Alienígenas do Passado*. 2023. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt1643266/episodes>>. Acesso em: 10 jul. 2023.

KANTAR IBOPE MEDIA. *Inside Video 2023*. Kantar IBOPE Media, 2023. Disponível em: <<https://kantariopemedia.com/conteudo/estudo/inside-video-2023/>>. Acesso em: 12 jun. 2023.

KULIK, K. 2005. *Mediating Archaeology: The Relationship between Archaeology, the Media, and the Public in Britain (1996-2002)*. Southampton, UK: UNIVERSITY OF SOUTHAMPTON.

KULIK, K. 2007. *A Short History of Archaeological Communication*. In: CLACK, T.; BRITAIN, M. (Org.). *Archaeology and the media*. Publications of the Institute of Archaeology, University College London. Walnut Creek, Calif: Left Coast Press, p. 112–124.

LEMOS, C. de A. 2009. *A imitação em Aristóteles*. *Anais de Filosofia Clássica*, v. 3, n. 5, p. 84–90.

MI.TV. *Guia de Programação da televisão no Brasil - Hoje*. 2023. Disponível em: <<https://mi.tv/br/programacao>>. Acesso em: 9 Jul. 2023.

PERRY, S. 2017. *Archaeology on Television, 1937*. *Public Archaeology*, v. 16, n. 1, p. 3–18.

PRAETZELLIS, M.; PRAETZELLIS, A. 2015. *Archaeologists as Storytellers: The Docudrama*. In: VAN DYKE, R. M.; BERNBECK, R. (Org.). *Subjects and Narratives in Archaeology*. EUA: University Press of Colorado, p. 123–143.

RENFREW, C.; BAHN, P. 2012. *Archaeology: Theories, Methods, and Practice*. London: Thames & Hudson.

RICOEUR, P. 1984. *Time and narrative*. Vol. 1. Chicago: University of Chicago Press, v. 1.

ROGERS, K. 2019. *Off the Record: Archaeology and Documentary Filmmaking*. Southampton, UK: UNIVERSITY OF SOUTHAMPTON.

SCHADLA-HALL, T. 2004. *THE COMFORTS OF UNREASON The importance and relevance of alternative archaeology*. In: MERRIMAN, N. (Org.). *Public archaeology*. London: Routledge, p. 255–271.

TÉGA-CALIPPO, G. M. V. 2012. *Arqueologia em notícia: pesquisas impressas, sentidos circulantes e memórias descobertas*. Campinas: UNICAMP. Disponível em: <http://acervus.unicamp.br/index.asp?codigo_sophia=878988>. Acesso em: 12 jun. 2023.

U.K. *Population 1950-2023*. *Macrotrends*, 2023. Disponível em: <<https://www.macrotrends.net/countries/GBR/united-kingdom/population>>. Acesso em: 15 jul. 2023.

VALE, G.; NASCIMENTO, C. M. R. 2019. *A representação além da realidade: mimesis e conhecimento teórico na teoria poética aristotélica*. *Revista Limiar*, v. 6, n. 11, p. 38–68.

Filmes

Animal, Vegetable, Mineral? 1952. IMDb ID: tt0247850: British Broadcasting Corporation (BBC), 23 out. 1952. Game Show.

Buried Treasure. 1954. IMDb ID: tt2508974: British Broadcasting Corporation (BBC), 9 abr. 1954. Family.

Time Team. 1994. IMDb ID: tt0108961: The Picture House Television Company, Channel 4 Television Corporation, Videotext Communications, 16 Jan. 1994. Série de Televisão.

Pompeii: The Last Day. 2003. IMDb ID: tt0369838: British Broadcasting Corporation (BBC), The Learning Channel (TLC), Nord Deutscher Rundfunk (NDR), 20 out. 2003. Drama, History.

Ancient Aliens / Alienígenas do Passado. 2009. IMDb ID: tt1643266: The History Channel / Prometheus Entertainment, 2009. Série de Televisão.

The Mummy. 2017. IMDb ID: tt2345759: Universal Pictures, Dark Universe, Perfect World Pictures, 9 jun. 2017. Action, Adventure, Fantasy.

Ancient Apocalypse / Revelações Pré-históricas. 2022. Netflix / ITN Productions, 2022. Série de Televisão.