PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS – MESTRADO E DOUTORADO
ÁREA DE CONCENTRAÇÃO EM LEITURA: ESTUDOS LINGUÍSTICOS, LITERÁRIOS E MIDIÁTICOS, LINHA DE PESQUISA EM ESTUDOS LITERÁRIOS E MIDIÁTICOS

Vagner Bozzetto

HIPERCONEXÃO AMAZÔNICA: A NARRATIVA DOCUMENTÁRIA INTERATIVA E GEOLOCALIZADA EM *EU SOU AMAZÔNIA*

Santa Cruz do Sul
2020

Vagner Bozzetto

HIPERCONEXÃO AMAZÔNICA: A NARRATIVA DOCUMENTÁRIA INTERATIVA E GEOLOCALIZADA EM *EU SOU AMAZÔNIA*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras – Mestrado e Doutorado, Área de Concentração em Leitura: Estudos linguísticos, literários e midiáticos, Linha de Pesquisa em Estudos literários e midiáticos, Universidade de Santa Cruz do Sul – UNISC, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Letras.

Orientadora: Profª. Drª. Fabiana Quatrin Piccinin

Santa Cruz do Sul

2020

Vagner Bozzetto

HIPERCONEXÃO AMAZÔNICA: A NARRATIVA DOCUMENTÁRIA INTERATIVA E GEOLOCALIZADA EM *EU SOU AMAZÔNIA*.

Esta dissertação foi submetida ao Programa de Pós-Graduação em Letras – Mestrado e Doutorado, Área de Concentração em Leitura: Estudos linguísticos, literários e midiáticos, Linha de Pesquisa em Estudos literários e midiáticos, Universidade de Santa Cruz do Sul – UNISC, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Letras.

Drª. Fabiana Quatrin Piccinin

Professora orientadora – UNISC

Dr. Demétrio de Azeredo Soster

Professor examinador – UNISC

Drª. Eunice Terezinha Piazza Gai

Professora examinadora – UNISC

Dr. João Canavilhas

Professor examinador – UBI/Portugal

Santa Cruz do Sul

2020

Para vó Norma e vô Aristeu,

com todo o meu amor.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha família, pelo apoio incondicional; à minha orientadora, pelos apontamentos precisos e pelo suporte ao longo desta jornada; aos professores do Programa de Pós-Graduação em Letras da UNISC, pelos ensinamentos e pela amizade; aos colegas de curso, pela troca de experiências e pelos bons momentos juntos; aos amigos, pelo incentivo e por compreenderem minha ausência em diversas ocasiões.

Agradeço também à Fundação Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), pela concessão da bolsa de estudos.

Só há um tempo em que é fundamental despertar.

Esse tempo é agora.

(da Filosofia Budista)

RESUMO

A presente pesquisa discute o emprego estratégico de recursos interativos e de geolocalização na narrativa da obra *Eu sou Amazônia* (2017), lançada pela *Google*. Parte-se da ideia de que a convergência midiática, uma das características da contemporaneidade, nasce em um contexto de transformações socioculturais, com a ascensão da chamada Pós-modernidade e de uma demanda cada vez maior do público por produtos que transmitam a impressão de acesso direto à realidade social. Em vista disso, supõe-se que essas obras estejam estruturadas de modo a permitir um engajamento maior da audiência com as representações a partir da interatividade. Assim, multiplicam-se os projetos que buscam esse tipo de vínculo, apostando nas tecnologias informacionais e no apelo à conectividade. É o caso da obra selecionada como objeto empírico, que emerge em um contexto peculiar, no qual a parceria entre uma comunidade indígena, uma empresa multinacional e uma produtora audiovisual resulta em um documentário que desafia o modelo tradicional e ilustra as mudanças em curso no ecossistema midiático. Para aprofundar a compreensão de tal projeto, propõe-se uma abordagem metodológica qualitativa, que começa com um levantamento bibliográfico e culmina na análise propriamente dita. O material empírico foi previamente dividido em um conjunto de quatro categorias de base, cuja escolha decorreu de padrões de repetição da narrativa. Com base nisso, observou-se que a obra, para além de seus contornos políticos, históricos e culturais, demonstra também que as novas tecnologias e a dinâmica atual da audiência – que agora detém maior protagonismo – têm levado os emissores a atualizarem suas narrativas. Através da complexificação gerada por meio do uso exponencial de uma pluralidade de mídias que atuam em conjunto na construção do enredo, evidencia-se a busca por um dispositivo ou, mais notadamente, uma forma de linguagem que, longe de excluir a tradicional, reconfigure as narrativas, provendo outras alternativas de fruição, em acordo com os fluxos e tensionamentos verificados no pós-moderno.

Palavras-chave: Narrativa interativa. Documentário. Geolocalização. *Google Earth*. *Eu sou Amazônia*.

ABSTRACT

This research discusses the strategic use of interactive features and geolocation in the narrative of the work *I am Amazon* (2017), launched by *Google*. It is based on the idea that the media convergence, one of the characteristics of contemporaneity, is born in a context of sociocultural transformations, with the rise of the so-called Postmodernity and a growing demand of the public for products that convey the impression of access straight to social reality. In view of this, it is supposed that these works are structured to allow a greater engagement of the audience with the representations based on interactivity. Thus, the projects that seek this type of bond multiply, betting on informational technologies and the appeal for connectivity. This is the case of the work selected as empirical object, which emerges in a peculiar context, in which the partnership between an indigenous community, a multinational company and an audiovisual production company results in a documentary that challenges the traditional model and illustrates the ongoing changes in the media ecosystem. To deepen the understanding of such a project, a qualitative methodological approach is proposed, which begins with a bibliographic survey and culminates in the analysis itself. The empirical material was previously divided into a set of four basic categories, which were chosen based on narrative repetition patterns. Based on this, it was observed that the work, in addition to its political, historical and cultural contours, also demonstrates that the new technologies and the current dynamics of the audience - which now plays a major role - have led broadcasters to update their narratives. Through the complexification generated through the exponential use of a plurality of media that act together in the construction of the plot, reveal the search for a device or, most notably, a form of language that, far from excluding the traditional, reconfigures the narratives, providing other fruition alternatives, in agreement with the flows and tensions verified in the postmodern.

Keywords: Interactive narrative. Documentary. Geolocation. *Google Earth*. *I am Amazon*.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 –	Tela inicial do projeto	66
Figura 2 –	Interface central do projeto	67
Figura 3 –	Estágios de navegação	74
Figura 4 –	Imagem em 360º do *Google Street View*	76
Figura 5 –	Mapa destacando áreas sob monitoramento ambiental	77
Figura 6 –	Sexto estágio de navegação do bloco “Eu sou inovação”	78
Figura 7 –	Hiperlinks para conteúdos complementares	79
Figura 8 –	Página inicial da área educativa do *Google Earth*	80
Figura 9 –	Integração simultânea entre vídeo e mapa de satélite	83
Figura 10 –	Imagem em 360º do *Google Street View*	86
Figura 11 –	Botões interativos que acionam o mapa de satélite	87
Figura 12 –	Área para criação de projetos no *Google Earth*	90

SUMÁRIO

	INTRODUÇÃO	**10**
1	**MODERNIDADE, PÓS-MODERNIDADE E MÍDIA**	**14**
1.1	**Sobre as rachaduras de um projeto de modernidade**	**15**
1.2	**A Pós-modernidade e a obsolescência das "narrativas-mestras"**	**21**
1.3	**As relações entre mídia, tecnologia e Pós-modernidade**	**28**
1.4	**O triunfo da cultura da significação**	**32**
2	**MUTAÇÕES NO ECOSSISTEMA MIDIÁTICO**	**36**
2.1	**A cultura da convergência**	**36**
2.2	**A narrativa transmídia**	**40**
2.3	**A chegada da hipertelevisão**	**44**
2.4	**O documentário interativo**	**49**
2.5	**Os fenômenos culturais decorrentes das geotecnologias**	**58**
3	**ANÁLISE: ENTRE TRAMAS E CONEXÕES**	**64**
3.1	**Uma espécie bastarda no ecossistema midiático**	**64**
3.1.1	**A concepção e a veiculação de Eu sou Amazônia**	**64**
3.1.2	**O *Google Earth* e o conjunto de geotecnologias da *Google***	**67**
3.1.3	**A produtora *O2 Filmes***	**70**
3.2	**Análise de Eu sou Amazônia**	**71**
3.2.1	**Interatividade**	**73**
3.2.2	**Hipertextualidade**	**80**
3.2.3	**Multimidialidade**	**85**
3.2.4	**Geolocalização**	**88**
	CONSIDERAÇÕES FINAIS	**92**
	REFERÊNCIAS	**95**

INTRODUÇÃO

Atualmente, é possível detectar uma profusão de narrativas que já não se conformam aos gêneros e categorias canônicas do audiovisual. Verifica-se uma crescente tendência ao hibridismo – que se refere tanto à convergência midiática quanto à mistura de linguagens na hipermídia (SANTAELLA, 2010). Próprio da Pós-modernidade – entendida aqui como a condição sociocultural e estética dominante, em que o discurso agora se atualiza e se expande por uma diversidade de formas, suportes e plataformas, ao contrário da unidirecionalidade que marcou o período anterior (BAUMAN, 2001; SANTAELLA, 2007) –, o hibridismo fomentou, no campo do documentário, a concepção de narrativas interativas e geolocalizadas, permeadas de reconfigurações em relação ao modelo tradicional.

Abrigando uma multiplicidade de denominações, como *documentários interativos*, *i-docs*, *documentário transmídia*, *webdocumentário*, essas obras são engendradas com base em *websites*, aplicativos e instalações, cujas estruturas desafiam a dicotomia emissor-receptor, uma vez que ofertam recursos de interação em diferentes níveis, desde a navegação aberta e não linear pelos conteúdos até a colaboração e participação por parte da audiência na construção da narrativa (GAUDENZI, 2019).

Por conta dessas especificidades, o debate em torno de tais projetos conduz às seguintes questões, a partir das quais se articula a presente investigação: De que forma as obras audiovisuais contemporâneas se apropriam dos princípios da narrativa interativa e das ferramentas de geolocalização para contar histórias? Qual é a diferença entre a narrativa tradicional e a interativa? Afinal, quais são as principais características dessas recentes obras?

Essas iniciativas, apesar de manterem elementos da narrativa documentária tradicional, diferenciam-se da vertente clássica por introduzirem distintos traços narrativos, pouco elucidados até o momento atual. Essas novas propostas estão associadas, em nível macro, a um processo de mutação do conteúdo midiático, sintoma de um tempo de mudanças estruturais relacionadas à profissão, ao consumo de informação e à maneira de produzir (PEREIRA; ADGHIRNI, 2011). Nesse panorama, as reflexões acerca da narrativa midiática e, especialmente, das recomposições estimuladas pela narrativa interativa tornam-se imprescindíveis.

Outro ponto nevrálgico que destaca a importância de aprofundar a discussão em torno do tema diz respeito ao seu impacto social. Em muitos países, incluindo o Brasil, se superadas as barreiras para a inclusão digital, essas obras podem vir a se configurar também como poderosas aliadas no processo de aprendizagem. Para os nativos digitais, acostumados com a

dinâmica hipertextual, a narrativa interativa oferece a oportunidade de adquirir conhecimento a partir de uma perspectiva que explora o potencial das recentes interfaces pelas quais múltiplas linguagens como textos, fotografias, vídeos, mapas interativos, animações e imagens 360º podem operar conjuntamente na difusão de conteúdos.

Cabe salientar, ainda, que na gênese deste projeto se encontram os próprios anseios e percepções do autor acerca de uma carreira incipiente, mas pautada pela criação de conteúdos em áudio e vídeo, sobretudo, a produção de documentários. Nesse sentido, a pesquisa aqui empreendida se relaciona intrinsecamente com o cotidiano profissional de seu pesquisador, iniciado após a conclusão do bacharelado em Comunicação Social, com ênfase em Produção em Mídia Audiovisual. Após o ingresso no Programa de Pós-Graduação em Letras, o percurso naturalmente culminou em aprofundamento teórico com foco na linha de pesquisa relativa aos estudos literários e midiáticos. Em vista disso, o tema escolhido é oportuno, pois permite aliar a experiência de ordem prática à investigação científica na tentativa de lançar luz sobre esse intrigante cenário.

Portanto, como ponto de partida, no primeiro capítulo, busca-se assimilar o contexto político, econômico, social e cultural no qual se encontram essas manifestações midiáticas. Inicialmente, examina-se o que se convencionou chamar de Modernidade e seu posterior desdobramento. É desta base que se reflete sobre o enfraquecimento das “narrativas-mestras” que nortearam o período Moderno e sobre o impacto de tal ocorrência para o surgimento de um novo momento sociocultural que se passou a chamar de Pós-modernidade. O enfraquecimento da esfera pública e da política nos moldes hegemônicos, a derrocada do socialismo, as preocupações ambientais, os fundamentalismos, o caráter mutável das identidades, a informatização dos processos produtivos e a influência midiática sobre o cotidiano desencadearam o debate sobre a condição pós-moderna. Por conseguinte, busca-se compreender a Pós-modernidade como um fenômeno político, econômico, cultural e tecnológico influenciado, sobretudo, pelo desenvolvimento de novas ferramentas de comunicação. Impulsionadas por esses recursos, surgem representações midiáticas que forjam um acesso aparentemente sem filtros à realidade social e crescem os tensionamentos do tipo real x virtual, homem x máquina e usuário x interface, assim como as dicotomias entre local x global, em função das redes (LYOTARD, 2004; CALABRESE, 1999; JAGUARIBE, 2007; FIGUEIREDO, 2010; LASH, 2005; SANTOS, 1997).

Discute-se também como as transformações sócio-tecno-discursivas suscitadas pela Pós-modernidade vêm ocasionando mutações no ambiente midiático. Por isso, no segundo capítulo, a partir do estudo dos processos de convergência, investigam-se os produtos

decorrentes desses câmbios, de caráter essencialmente transmidiático, e a gênese dos interatores. Sob esse prisma, especifica-se o caso da televisão, analisando as diferenças entre o período massivo, marcado pela passividade da audiência e linearidade dos conteúdos, em contraponto à fase recente – da chamada hipertelevisão –, caracterizada pela participação ativa do consumidor e por propostas rizomáticas (SCOLARI, 2008).

De modo semelhante, discorre-se sobre as especificidades das narrativas não ficcionais baseadas em interfaces, dispositivos e processos interativos em comparação às narrativas documentárias tradicionais. Nessa arena, também entram em jogo os fenômenos culturais fomentados pelas geotecnologias. Por isso, especula-se acerca de algumas possibilidades ofertadas por essas ferramentas, bem como sobre o impacto causado pela popularização, principalmente, dos *Sistemas de Informação Geográfica – SIGs*, atualmente utilizados em ambientes escolares, nas propostas envolvendo o recente *Geojornalismo* e nas experimentações no campo do documentário contemporâneo.

No terceiro capítulo, examina-se o material que integra o *corpus* de análise. Lançado pela *Google*, o objeto empírico selecionado se chama *Eu sou Amazônia* e aborda assuntos relacionados à Floresta Amazônica. Por meio da interface do *Google Earth*, a obra articula uma ampla gama de mídias e ferramentas interativas em seu enredo. A problemática a ser debatida diz respeito justamente a buscar entender como esse tipo de projeto – entendido para os fins desta pesquisa enquanto um documentário interativo – é produzido no contexto das novas tecnologias de informação e comunicação e das práticas advindas da informatização, virtualização, geolocalização e dos processos interativos. Busca-se observar como esta narrativa, disponibilizada em interfaces interativas e geolocalizadas, vem estabelecer novas estruturas e gramáticas às obras audiovisuais nesta nova ambiência.

Através de uma análise de natureza qualitativa, percebe-se a obra por meio de um conjunto de quatro categorias de base previamente estabelecidas e que leva em consideração aspectos como interatividade, hipertextualidade, multimidialidade e geolocalização. O que se busca, em última instância, é compreender o documentário a partir do emprego estratégico desses recursos em suas estruturas. Assim, entende-se esse projeto enquanto produto da manifestação de uma mídia pós-moderna e da busca perene, no contemporâneo, por narrativas de realidade, agora subsidiadas por esses aspectos.

Em seguida à descrição dos resultados da análise, o que se evidenciará é que este projeto, para além de seus contornos político, histórico e cultural, é também uma obra que reflete sobre a relação atual entre os indivíduos e suas soluções tecnológicas. Através da complexificação gerada por meio do uso de variadas camadas narrativas que se

complementam, evidencia-se a busca por uma forma de linguagem que, longe de excluir a hegemônica, reconfigure os conteúdos audiovisuais, incluindo possibilidades como a interação, a imersão, a participação e a georreferenciação. Isso porque, em certa medida, a naturalização dos suportes tecnológicos, sobretudo com a incorporação exponencial das interfaces no cotidiano, bem como o distinto perfil da audiência – que agora se movimenta por essas interfaces e seus conteúdos interagindo e participando –, têm compelido os emissores a atualizarem suas narrativas.

Refletir sobre o projeto *Eu sou Amazônia*, portanto, consiste em refletir sobre os caminhos recentes trilhados pelo documentário, bem como sobre o alargamento de suas fronteiras, a superação das categorizações e as constantes transformações do ecossistema midiático, como um todo. Trata-se também de pensar sobre o atual *status* da discussão sobre a relação entre os meios e a realidade social, já que a mídia avança e passa por suas reconfigurações concomitantemente às mudanças sócio-tecno-discursivas.

1 MODERNIDADE, PÓS-MODERNIDADE E MÍDIA

Instigante desde a sua gênese, o recorte empírico que integra a presente pesquisa, *Eu sou Amazônia*, nasceu de uma reivindicação da comunidade indígena dos Paiter-Suruí, de Rondônia, que, em meio às tensões e disputas envolvendo seu território, vislumbrou nas geotecnologias da *Google*, como o *Google Earth* e o *Google Maps*, um modo de divulgar ao mundo as mazelas de seu povo, bem como seus valores, suas tradições e sua relação ancestral com a floresta. Durante uma década, a parceria com a multinacional e com diversas entidades de combate ao desmatamento resultou no mapeamento do estoque de carbono em suas terras, em um extenso mapa cultural da etnia e no documentário interativo, lançado em 2017, foco da análise.

Para além das questões envolvendo os Paiter-Suruí, o documentário trata de um conjunto de temas vinculados à Floresta Amazônica, possibilitando descobrir, por intermédio de um complexo encadeamento de mapas, textos, fotografias, imagens 360º e vídeos, em que medida seus recursos naturais impactam o ecossistema global. Outrossim, uma gama de questões políticas e sociais pertinentes ao contexto da região também é abordada. Desse modo, por exemplo, é fornecido o ingresso ao banco de dados sistematizado graficamente através do mapa de satélite – elemento central da narrativa – e complementado pelas outras mídias, o que permite mensurar o desmatamento da floresta, localizar terras indígenas demarcadas no Brasil, verificar as ramificações de bacias hidrográficas, traçar paralelos entre quadriláteros, dentre outras possibilidades.

Assim, os vídeos aprofundam as informações que o mapa orienta geograficamente e pequenos textos complementam e/ou resumem cada tópico abordado. Essa opção pela multimidialidade permite articular a narrativa hipertextualmente na interface e para além dela, propiciando um fluxo de navegação não linear pelos conteúdos e sem limitação espacial, além da reprodução bastante fiel pelo audiovisual aliada à geolocalização.

Peculiarmente veiculado no *Google Earth*, aplicação originalmente concebida para fornecer informações técnicas geolocativas, esse documentário ilustra a tendência à hibridação no contemporâneo e à experimentação narrativa calcada em interfaces. Por meio dos dados em torno da sua produção, é possível observar que ele nasce enquanto um projeto que, tanto em forma quanto conteúdo, discute as conexões planetárias em tensionamento dialético com a reafirmação local. Do ponto de vista da temática, elege o meio ambiente como enfoque, dando ao título a conotação de interligação mundial, na medida em que evidencia a particularidade de uma região específica e rica em sua biodiversidade, bem como mostra que

esse local singular tem estreitas relações com todos os movimentos do ecossistema mundial. O eu, local, representando a Amazônia, só existe na vinculação com o global na medida em que é da vida no planeta Terra que está se tratando.

Em função disso, especula-se que a concepção de que as narrativas engendram uma relação de forma e conteúdo em acordo com o contexto sócio-tecno-discursivo pós-moderno evidencia-se, na análise do documentário interativo *Eu sou Amazônia*, desde a escolha da temática do meio ambiente, que problematiza as relações globais x locais, passando pela fluidez como marca contemporânea – e as reconfigurações disso resultantes –, até o impacto na inter-relação das narrativas com os usuários mediante as possibilidades tecnológicas. Portanto, a proposta inicial deste capítulo consiste em apresentar um panorama acerca da gênese da noção de Pós-modernidade: um levantamento que sublinhe sua pluralidade de indícios nos cenários econômico, político, cultural e intelectual.

Em seguida, propõe-se uma investigação sobre alguns aspectos que podem ter contribuído para o avanço da condição pós-moderna, com especial atenção para a crise das "narrativas-mestras" da Modernidade e suas possíveis consequências. Este período é estudado com base em autores como Anderson, Bauman, Jameson Lyotard, Hutcheon, Kumar, Giddens, Fridman, dentre outros.

Posteriormente, analisa-se de que forma a mídia se insere e assume considerável protagonismo nessa nova era, buscando-se subsídios em pensadores como Lash, Fridman, Maffesoli, McLuhan e Calabrese. Por fim, à luz de autores como Debord, Baudrillard, Calabrese, Jaguaribe, Figueiredo e Renault, especula-se sobre as mudanças na percepção do âmbito material da experiência rumo à elaboração discursiva da realidade a partir de textos e representações imagéticas, em vista da imersão tecnológica e midiática na contemporaneidade.

1.1 Sobre as rachaduras de um projeto de modernidade

Com o intuito de avançar com a reflexão pretendida, é impreterível assimilar o quadro político, econômico, social e cultural no qual se encontra o produto audiovisual elegido como objeto de análise. Para tanto, como ponto de partida, busca-se compreender o pós-moderno examinando, primeiramente, o que se convencionou chamar de Modernidade e seu posterior desdobramento.

A Modernidade é uma invenção que remonta à Idade Média cristã, conforme Kumar (1997), que argumenta que aquilo que entendemos como período moderno está presente na

filosofia cristã da história. Nela, o tempo é transposto da esfera natural, sendo inteiramente humanizado, mesmo que "sob ordem divina". Dito de outro modo, ele é percebido como linear e irreversível, ao contrário da lógica de ciclos e retornos do mundo antigo.

> O cristianismo conta uma história com um começo (a criação e o pecado original), um meio (o advento de Cristo) e um fim (o Segundo Advento) – e insiste nessa ordem necessária de eventos. Simultaneamente, inverte a cronologia e interpreta a história de frente para trás, a partir de seu ponto final. É orientada para o futuro. Satura o presente com um senso de expectativa, criando uma tensão permanente entre o presente e o futuro. Considera o passado um simples prólogo para o presente, a caminho de concretizar a promessa do futuro (KUMAR, 1997, p. 81).

Mesmo sendo essas algumas das principais características da Modernidade, foi somente no final do século XVII que esse conceito de história consolidou a ideia de Modernidade da forma como é entendida atualmente. As crenças milenaristas, gradativamente, foram substituídas por uma ideia secular de progresso. O "terrorismo moral" do cristianismo, conforme declarou Francis Bacon, foi varrido por uma crença na ciência e no racionalismo. Desse modo, o ideal progressista – como concebido por Immanuel Kant e outros pensadores do século seguinte – foi o alicerce da nova ideia de Modernidade, pautada pelo rompimento completo com o passado e pelo surgimento de novas formas de vida social.

Agora, o passado encontra-se sob investigação e suspeita, já que abriga superstição e ignorância, não podendo ser fonte confiável de conhecimento (KUMAR, 1997). Menezes (1994) ressalta ainda que outra época em que surge com vigor a discussão entre antigos e modernos pode ser detectada em fins do século XIII, momento em que a filosofia aristotélica é introduzida na universidade. Posteriormente, segue o autor, a questão da Modernidade surge novamente quando o termo adotado por Charles Baudelaire ganha terreno e se consolida como a palavra que define o século XX.

Esse processo de ruptura que avançou durante o século XVIII, segundo Harvey (2001), pode ser entendido como um "projeto" da Modernidade. Tal projeto englobava um esforço no sentido de desenvolver a ciência objetiva, a moralidade, a lei e a arte. O controle científico da natureza prenunciava liberdade da escassez e do temor frente muitas calamidades naturais. A formulação de estratégias racionais de organização social e de modos racionalistas de pensamento ansiava a libertação das irracionalidades do mito e da religião, além de formas e condutas avaliadas como "arcaicas". Somente por intermédio de tais esforços, "[...] poderiam as qualidades universais, eternas e imutáveis de toda humanidade ser reveladas" (HARVEY, 2001, p. 23).

Na época em questão, um conjunto de fatores como a ascensão de nações independentes, a descoberta das Américas, a busca pelo ouro e a reforma protestante, também contribuíram para uma drástica mudança na vida sociocultural da Europa. Uma classe de mercadores e artesãos passou a se desenvolver através das recentes possibilidades de comércio, conectando-se, em certa medida, ao espírito mercantil da aristocracia. A França, por exemplo, era regida por uma monarquia absolutista que abrigava uma classe média em rápido processo de aburguesamento e que passou a deter forte influência na vida econômica e nas decisões subsequentes (FINKELSTEIN, 1969).

A partir desse contexto, é possível distinguir dois momentos-chave da Modernidade, segundo Ortiz (1991): a Revolução Francesa de 1789 e a Revolução Industrial. As providências revolucionárias disseminadas na sociedade francesa foram importantes para o nascimento do capitalismo: abolição dos direitos feudais; fim dos privilégios das manufaturas; consagração da propriedade privada; e a difusão do *laissez-faire*, quer seja, do pensamento liberal que defendia a economia livre de intervenções governamentais. É por meio desta configuração político-econômica que se insere a Revolução Industrial, com opções mais eficientes de energia – como no caso das máquinas à vapor –, mecanização das fábricas, progresso da indústria de construção e da metalurgia, além da criação de redes ferroviárias.

De acordo com Ortiz (1991), essas mudanças, no que se refere à infraestrutura econômica, têm efeitos determinantes na organização da sociedade, uma vez que a partir delas observa-se a criação de grandes empresas industriais e comerciais, o desenvolvimento do patronato, do assalariado burguês e da classe operária. Paralelamente, ocorre um movimento de migração rural, com as famílias concentrando-se cada vez mais nas áreas urbanas.

No que diz respeito às dimensões institucionais da Modernidade, Giddens (1991) procura visualizar o capitalismo e o industrialismo como seus “feixes organizacionais”. Por capitalismo, ele entende que se trata de um sistema de produção mercadológico alicerçado sobre a relação entre propriedade privada do capital e trabalho assalariado sem posse de propriedade. Essa relação forma, então, a estrutura de um sistema de classes. Já o industrialismo teria como característica principal a utilização de fontes inanimadas de energia material na produção de bens, cabendo à maquinaria o protagonismo no processo produtivo e pressupondo a organização social regularizada da produção no intuito de coordenar o trabalho humano, as máquinas e demais aplicações. O autor argumenta que o industrialismo não deve ser compreendido num sentido restrito, pois afeta não só o local de trabalho, mas também os transportes, as comunicações e a vida doméstica.

Cabe salientar, ainda, as características institucionais específicas das sociedades capitalistas observadas por Giddens (1991): ordem econômica de natureza competitiva e expansionista, calcada na inovação tecnológica; influência considerável da economia sobre outras esferas institucionais; isolamento do Estado e da economia fundamentada pela supremacia da propriedade privada dos meios de produção; autonomia do Estado subordinada, em parte, pela sua dependência perante o acúmulo do capital (sobre o qual seu controle é apenas parcial); e controle dos meios de violência através da industrialização militar.

Sob a ótica Iluminista, a era moderna era percebida como o ponto mais alto do desenvolvimento humano. Assim, enquanto a Revolução Francesa foi encarada como um dos marcos dessa nova era – a liberdade sob orientação da razão –, a Revolução Industrial operou no sentido de fornecer para a Modernidade uma forma material. Rapidamente, em escala global, prevaleceu a ideia de que uma sociedade só poderia ser considerada moderna na exata medida em que se tornava industrial (KUMAR, 1997).

A concepção cultural da máquina como instrumento emancipador, de acordo com o que argumenta Subirats (1987), provém do seu potencial técnico enquanto meio de aumentar o domínio humano e também da racionalidade que lhe é intrínseca. De Descartes até os modos de organização social do século XIX, a expressão da máquina como veículo de poder estende-se da noção do corpo humano à organização completa do processo vital. Por outro lado, "[...] somente com a aparição das vanguardas artísticas do século XX, somente com a modernidade estética representada pelos movimentos artísticos de ruptura europeus, este princípio da máquina adquire um valor cultural universal" (SUBIRATS, 1987, p. 23). Desse modo, em algumas correntes artísticas da época como o cubismo, o futurismo, o neoplasticismo ou a Bauhaus, a máquina torna-se um valor cultural elementar.

Assim, o industrialismo se transforma no núcleo primordial da interação dos seres humanos com a natureza na Modernidade. A indústria moderna, pautada pela aliança entre ciência e tecnologia, reconfigura a relação entre seres humanos e natureza de maneiras incomensuráveis às culturas pré-modernas. Em áreas industrializadas, os indivíduos vivem agora em um ambiente criado, um ambiente que não é mais somente natural. A maioria das paisagens, não apenas o ambiente construído das áreas urbanas, torna-se sujeita à coordenação e controle humanos (GIDDENS, 1991).

A industrialização e a urbanização, todavia, lançaram numerosos contingentes de indivíduos em um ambiente completamente diferente, no qual a preservação dos costumes, as relações pessoalizadas e os laços morais gradualmente se desvaneceram, como pontua

Fridman (2000). As façanhas da Modernidade, para o autor, ocasionaram também outros "efeitos colaterais", tais quais novas formas de exclusão e dominação, bem como um sentimento crescente de insegurança e ceticismo. Era impossível ignorar a dizimação de populações nativas das colônias, o tráfico de escravos e as constantes guerras mercantis.

Tal sentimento alimentou, por volta do final do século XIX, uma reação à ideia de Modernidade. De acordo com Calinescu (1991), tal fenômeno ocorreu sob a égide do modernismo, que, paradoxalmente, afirmava e negava a Modernidade, ou seja, dava prosseguimento aos seus fundamentos, ao mesmo tempo em que propunha um olhar crítico em seu próprio cerne. Essa dicotomia resultou em uma cisão entre o viés de projeto social e político da Modernidade e sua concepção estética. Razão, progresso, ciência e industrialismo predominando numa perspectiva; rejeição e impugnação ardentes noutra, em favor do sentimento e da utilização sem amarras da imaginação.

O romantismo foi a resposta e/ou produto estético desse conflito. Como argumenta Menezes (1994), o artista romântico se compara a um artesão diante da extinção do modo de produção artesanal. Até então, a arte era, em muitos casos, individual, isto é, um produto de artesanato concebido tecnicamente sem o intermédio da máquina e derivado da própria astúcia do artesão em conceber, confeccionar e aprimorar seu produto. Agora, o artista – incluindo o escritor como um dos primeiros afetados pelas novas condições da sociedade – se depara com a incômoda constatação de que sua obra é também um produto industrial, sujeita ao crivo imposto pelo valor de troca, como as demais mercadorias:

> O escritor, desse modo, viu-se reduzido a um produtor (ou antes, idealizador) de bens de consumo dotados de uma expressão econômico-monetária que o nivelava aos demais produtos manufaturados têxteis e alimentícios. O produto intelectual perdia no painel da fetichização da mercadoria introduzida pela industrialização sua condição de expressão especial do homem. Consequentemente, o artista em geral era retirado de sua condição de possuidor de intelecto superior tanto mais pelo fato de que o valor intelectual tornava-se passível de ser medido e avaliado segundo regras da "reificação" das relações sociais, destronando a relação entre posições sociais que marcava todo período anterior (MENEZES, 1994, p. 38).

Assim, para o artista romântico, o divórcio vem através de uma postura de reafirmação da sua superioridade pelo "mito do gênio". Ao se inserir acima de seu tempo, o artista busca refúgio em uma função mítica, propondo uma reaproximação com o esoterismo e outras expressões culturais e marginais de épocas mais antigas requeridas como opção ao presente angustiante, intui Menezes (1994).

Por outro lado, o romantismo abrigava também um núcleo utópico que entendia sua época como oportuna para novos começos e repleta de oportunidades. Nesse aspecto, ao

menos, o descompasso com a Modernidade era menor. Bell (1996) destaca que a ênfase à subjetividade e ao indivíduo, reconhecida como traço marcante do ideal romântico, estava em certa consonância com a mente moderna. Segundo o autor, foi justamente a promoção pela Modernidade do ideal do "sujeito autônomo" que resultou em uma inconveniente vulnerabilidade. Uma vulnerabilidade auto imposta, ressalta o autor.

O otimismo com o mundo moderno foi se tornando menos perceptível no transcorrer do século XIX. Como avalia Kumar (1997), a ambivalência da Modernidade era incômoda e suscitava um amplo leque de críticas: Jean-Jacques Rousseau atacava as tendências racionalizantes da nova era; Karl Marx questionava os paradoxos – progresso material aliado ao empobrecimento, conhecimento científico lado a lado com ignorância em massa, domínio da natureza acompanhado de escravidão; Søren Kierkegaard e Friedrich Nietzsche, em linhas gerais, transmitiam um sentimento de desespero diante das agruras impostas pela ascendente lógica capitalista; romancistas e poetas como os franceses Gustave Flaubert, Charles Baudelaire, Arthur Rimbaud e Paul Verlaine expressavam toda sua repulsa para com a Modernidade em obras radicais e disruptivas. Assim, as vertentes predominantes do racionalismo, positivismo e utilitarismo são colocadas em xeque. "Em todo reino do pensamento filosófico, psicológico, social e político podia-se ouvir o chão tremendo e rachando", sintetiza Kumar (1997, p. 107).

O coro crítico ao Iluminismo ganha corpo e ressoa mais amplamente a partir da divulgação do emblemático *Manifesto Comunista*, em 1848. Nele, Marx e Engels (1998) discorrem sobre a crescente tensão entre a burguesia e o proletariado. Argumentam que a sociedade burguesa que surgiu das cinzas do sistema feudal não aboliu os antagonismos de classe, apenas buscou consolidar novas classes, em distintas condições de opressão:

> Onde quer que tenha conquistado o poder, a burguesia destruiu as relações feudais, patriarcais e idílicas. Rasgou todos os complexos e variados laços que prendiam o homem feudal a seus "superiores naturais", para só deixar subsistir, de homem para homem, o laço do frio interesse, as duras exigências do "pagamento à vista". Afogou os fervores sagrados da exaltação religiosa, do entusiasmo cavalheiresco, do sentimentalismo pequeno-burguês nas águas geladas do cálculo egoísta. Fez da dignidade pessoal um simples valor de troca; substituiu as numerosas liberdades, conquistadas duramente, por uma única liberdade sem escrúpulos: a do comércio (MARX; ENGELS, 1998, p. 42).

O refluxo do suposto progresso bradado pelos iluministas continua a se intensificar no decorrer do século XX com as duas grandes guerras mundiais e a ameaça nuclear. Como sugere Harvey (2001), o esgotamento do otimismo vinha acompanhado da suspeita de que o projeto do Iluminismo estava condenado a voltar-se contra si próprio, transformando a

sonhada busca pela emancipação humana num mecanismo de opressão universal “em prol da libertação humana”.

“Progresso”, “verdade”, “liberdade”, “razão”, “ciência” e “industrialismo” são alguns dos termos principais que se destacaram nas maiores teorias sociais dos séculos XVIII e XIX. Em apenas dois acontecimentos – as Revoluções Francesa e Industrial –, a Modernidade sintetiza suas predileções e propósitos. Como será discutido no subcapítulo a seguir, são esses termos das “narrativas-mestras” que a Pós-modernidade anseia por transformar em ruínas.

1.2 A Pós-modernidade e a obsolescência das “narrativas-mestras”

A tentativa de definição do período histórico e da cultura pós-moderna fomenta uma pluralidade de discursos, tanto críticos quanto de exaltação. De um lado, encontram-se os que execram a época e a cultura, denominando-a “vazia”, “apolítica”, “superficial”. De outro, há quem celebre o período como positivo em função da superação de antigos conflitos e da libertação de certos dogmas. Ao que tudo indica, longe de ser redutor ou improdutivo, esse debate se mantém pertinente e longe de sua finitude, uma vez que a cultura e a arte pós-modernas dão mostras de continuidade. Prova disso, o projeto *Eu sou Amazônia* abriga em seu cerne um conjunto intrincado de características que podem ser associadas ao fenômeno da Pós-modernidade. Em uma só obra, convivem elementos ambíguos e desafiadores do ponto de vista teórico, como a dinâmica entre as companhias multinacionais e a sociedade civil; entre usuários e máquinas; entre o fluxo comunicativo linear e o rizomático; entre a realidade e outras “realidades” (virtual, aumentada, etc.) oportunizadas pelas representações midiáticas atuais.

Preliminarmente, é preciso diferenciar Pós-modernidade e pós-modernismo. Para Pucci Jr. (2006), o termo Pós-modernidade é utilizado para designar um período histórico, enquanto pós-modernismo se refere a um campo cultural. A distinção é de teor semelhante à de Modernidade, esclarece. O autor também observa que, “[...] assim como nem toda cultura da Modernidade pode ser chamada de modernista, nem tudo é pós-modernista numa época Pós-moderna” (p. 361). Isso equivale a dizer que pós-moderno não significa contemporâneo – conceito que se refere ao que é atual –, independentemente de ser pós-moderno ou não. Logo, no presente momento, tudo é contemporâneo, mas nele, tomando como exemplo as artes, coabitam o tradicional, o moderno e o pós-moderno.

Em certa medida, é também o que propõe Giddens (1991) quando reitera a necessidade de se estabelecer uma distinção entre os termos, afirmando que seria mais

apropriado se referir ao termo pós-modernismo para designar estilos ou movimentos artísticos, enquanto que Pós-modernidade designaria uma fase da trajetória do desenvolvimento social rumo a um novo tipo de ordem social. Para o autor, o termo abriga uma ampla gama de sentidos, dentre os quais se destacam: a incerteza em relação ao que pode ser conhecido – perda de credibilidade na razão iluminista; a destituição da teleologia na perspectiva histórica; e a percepção de uma nova agenda social e política em virtude da exponencial preocupação ecológica e de movimentos sociais, de modo geral. Neste último ponto, encontra-se o mote de *Eu sou Amazônia*, iniciativa articulada por indígenas e movimentos ativistas que buscam denunciar os males ocasionados pela exploração ilegal da Floresta Amazônica e pelos constantes conflitos envolvendo os territórios indígenas.

Entretanto, segundo Giddens (1991), a presente época não estaria além da Modernidade, mas se configuraria como um estágio de sua radicalização. Nesse sentido, as disjunções que assumiram posição devem ser compreendidas como consequência do auto esclarecimento do pensamento moderno à medida que os resíduos de perspectivas tradicionais são descartados. Jameson (1997) e Bauman (2001) igualmente rejeitam a ideia de que esse novo momento represente o fim da era moderna. Para eles, trata-se de um segundo estágio da Modernidade. Kumar (1997), por sua vez, defende que o fim da Modernidade seria o momento de refletir sobre a experiência vivenciada nesse tipo de ordem social. A Pós-modernidade compreenderia, em vista disso, em resumo, esse estado de reflexão.

Em *As origens da Pós-modernidade*, Anderson (1999) procura desenvolver uma cronologia do termo. De acordo com o autor, a gênese remonta à década de 1930, ocasião em que o crítico literário Federico de Onís imprimiu o termo “postmodernismo” para descrever um refluxo conservador dentro do próprio modernismo. A expressão, entretanto, não obteve maior ressonância. Foi verificada novamente somente duas décadas depois, porém, como categoria de época e não estética. Primeiro na Inglaterra, com o historiador Arnold Toynbee, que denominou a época iniciada com a guerra franco-prussiana de “idade pós-moderna” e, depois, nos Estados Unidos, sendo o termo utilizado pelo sociólogo Charles Wright Mills com o intuito de descrever uma época na qual os ideais modernos do liberalismo e do socialismo haviam perdido força. Nesse ambiente, para o sociólogo, a razão e a liberdade se separaram numa “sociedade pós-moderna” carente de direcionamento.

A partir daí, o termo voltou a permear novamente também as reflexões de caráter estético ao longo das décadas de 1950 e 1960. Mais uma vez pela voz de um crítico literário, Leslie Fiedler, o vocábulo é empregado para descrever a jovem geração norte-americana da época. Guiada em grande medida pela contracultura, essa geração encontrava abrigo e

expressão numa literatura denominada então como pós-moderna, cujas principais características eram o repúdio aos formalismos modernistas, o entrecruzamento de classes e uma mistura de gêneros. É a partir desse momento que a utilização contínua da expressão acontece, isto é, quando se vinculou o termo pós-modernismo a determinados romances lançados na década de 1960. Na mesma época, o conceito passou a ter larga aplicação também na arquitetura e nas artes plásticas (ANDERSON, 1999).

Através desta brevíssima incursão histórica, fica evidente até aqui que o uso da expressão se dava de modo improvisado e em situações amplamente distintas. Para Anderson (1999, p. 20):

> Uma vez que o moderno – estético ou histórico – é sempre em princípio o que se deve chamar um presente absoluto, ele cria uma dificuldade peculiar para a definição de qualquer período posterior, que o converteria num passado relativo. Nesse sentido, o recurso a um simples prefixo denotando o que vem depois é virtualmente inerente ao próprio conceito, cuja recorrência se poderia esperar de antemão sempre que se fizesse sentir a necessidade ocasional de um marcador de diferença temporal. O uso nesse sentido do termo "pós-moderno" sempre foi de importância circunstancial. Mas o desenvolvimento teórico é outra coisa. A noção de pós-moderno só ganhou difusão mais ampla a partir dos anos 70.

Isto posto, com o início da segunda metade do século XX, passaram a emergir com mais recorrência narrativas sobre a realidade enquanto fenômeno social e cultural heterogêneo, adquirindo especial ímpeto entre certas disciplinas acadêmicas e áreas culturais, na filosofia, na arquitetura, nos estudos sobre cinema e literatura. Conforme Connor (2000), a genuinidade desse debate foi estabelecida em duas linhas: em primeiro lugar, cada disciplina encontrou evidências cada vez mais conclusivas da existência do pós-moderno e do pós-modernismo em sua própria área prática cultural; e em segundo lugar – o que é ainda mais relevante –, cada disciplina aproveitou progressivamente as descobertas e definições de outros campos teóricos.

Um importante discurso desenvolvido a partir de então, e que interessa especialmente neste debate, diz respeito à erosão das "narrativas-mestras" ou "metanarrativas" que guiavam a sociedade moderna e onde as mídias como produtoras de narrativas de referência desempenham importante papel na constituição dos discursos que estruturam a dimensão simbólica das sociedades. Com as transformações ocorridas ao longo do século XX, esses grandes relatos passaram por uma extensa revisão pautada pelo pressuposto de que a Pós-modernidade está relacionada, segundo Lyotard (2004), à ascensão de uma sociedade pós-industrial marcada por uma mudança generalizada na condição humana.

Nessa perspectiva, para o autor, a sociedade passa a ser percebida como uma rede de comunicações linguísticas e não mais como um conjunto orgânico ou como uma arena de conflito dualista. Como resultado, os mitos que norteavam a Modernidade perdem confiabilidade e as instituições passam a ser expostas à investigação. Assim, narrativas envolvendo a redenção cristã, o progresso iluminista, o espírito hegeliano, a unidade romântica, o racismo nazista e, sobretudo, o socialismo clássico e o comunismo, encontram-se no cerne de uma "deslegitimação".

Com o término da Segunda Guerra Mundial, cresceu, especialmente, a desconfiança em torno das premissas do nacionalismo e do industrialismo. A guerra, oriunda do embate entre essas duas tendências, tornou evidente que uma nova era nascia, sendo dever dos historiadores acharem um novo horizonte apropriado para a época, que só poderia ser encontrado para além da superada categoria das Nações-Estados (LYOTARD, 2004).

A história do mundo moderno foi ditada, em grande medida, a partir da expansão dos Estados europeus pelo restante do globo. O argumento básico utilizado para justificar os conflitos militares e a exploração econômica de outros povos é que tal expansão tinha por objetivo "civilizar" e levar o desenvolvimento econômico adiante. A incompatibilidade entre a realidade e as justificativas suscitou amplos debates sobre a moralidade do próprio sistema. Posteriormente, o processo de descolonização – a retomada da autonomia por parte de antigas colônias europeias, especialmente na África, fruto da eficiente organização dos movimentos de libertação – desvigorou a visão de imperialismo ocidental. Uma seguida da outra, principalmente na segunda metade do século XX, as antigas colônias rapidamente tornaram-se Estados independentes e membros das Nações Unidas, o que, em tese, lhes protegeria por meio da doutrina de não-intervenção (ANDERSON, 1999; WALLERSTEIN, 2007).

Durante o pós-guerra, observou-se um crescimento econômico vertiginoso no Ocidente. Essa condição inédita de prosperidade acabou por atenuar as antigas divisões de classes e, consequentemente, por alimentar uma crescente ode à individualidade, em prejuízo de um senso comunitário. Nesse novo cenário, as identidades adentram nos domínios das iniciativas individuais. O projeto coletivo esmorece na medida em que se consolida a fruição individual de bens e serviços com a afirmação do livre mercado e a eliminação da alternativa comunista. Trata-se, em síntese, de uma formação social distinta e não mais regulada pelos princípios básicos do capitalismo clássico, ou seja, a produção industrial e a luta de classes (BAUMAN, 2001; JAMESON, 1997; LYOTARD, 2004).

A dinâmica política, econômica e cultural contemporânea passa a ser influenciada por fatos que ocorrem no nível global. Contudo, esse fenômeno, curiosamente, acaba por renovar

importância do local, alimentando uma tendência no sentido de estimular culturas subnacionais e regionais. A concepção de uma cultura e de uma identidade nacionais é refutada em prol de culturas minoritárias. Os partidos políticos de massa perdem espaço para novos movimentos sociais. Alimentada por fontes as mais diversas, a identidade não é unitária, mas cambiante. Processa-se uma maior valorização de identidades territoriais, tradições e histórias locais. Assim, na sociedade pós-moderna, a etnicidade ganha novo ímpeto e verifica-se o resgate do regionalismo por conta dessa renovada importância atribuída ao local (KUMAR, 1997).

Sob esse prisma, projetos como *Eu sou Amazônia* e seus semelhantes, como *Fogo na floresta*[1] (2017), da produtora *Junglebee*, e *Amazônia Adentro*[2] (2017), da ONG *Conservação Internacional*, em coprodução com parceiros, lançam luz sobre o processo de globalização e evidenciam a articulação global, na reafirmação em mesmo sentido do local e das identidades regionais. Se a ubiquidade tecnológica permite estar em todos os lugares, agora, mais do que nunca, é necessário refletir sobre os agenciamentos sociais que vêm se descortinando e os vínculos, conexões e identidades que daí emergem, em meio ao tensionamento dialético entre as dimensões planetárias e locais.

Essa afirmação da identidade por meio da dessemelhança e da singularidade é persistente na lógica pós-moderna, entende Hutcheon (1991). É o momento em que o centro começa a ceder lugar para as margens, sendo possível acompanhar uma quebra de paradigma em relação à universalização totalizante. A heterogeneidade que surge em contraponto a essa cultura totalizante, prossegue a autora, é engendrada como uma sucessão de identidades contextualizadas por gênero, por raça, identidade étnica, preferência sexual, educação, função social, por exemplo.

Não por acaso, observa-se uma profusão de produções no campo teórico questionando o pensamento hegemônico eurocêntrico, sobretudo por parte de pensadores estabelecidos em outros países, fora desse continente. Para tais pensadores, a perspectiva eurocêntrica impediria a compreensão de realidades locais, próprias e específicas de determinadas regiões. Nesse contexto de incerteza diante de uma presumida universalidade de valores, sublinha-se também a evolução econômica e política de países e culturas outrora consideradas como periféricas e da visibilidade crescente de manifestações culturais fora do eixo hegemônico no campo das artes. É, destarte, todo um mundo instaurado pelo pensamento hegemônico que se

---

[1] Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Jv8nkw8hy-c>. Acesso em: 23 ago. 2019.
[2] Disponível em: <https://web.conservation.org/global/brasil/Pages/Amazonia-Adentro.aspx>. Acesso em: 23 ago. 2019.

desestabiliza em face da recente valorização de culturas como as da América Latina, até então apagadas da “história oficial” (ARANTES, 2015).

Bauman (2001), por sua vez, procura conceber esse período através da metáfora da “fluidez”, denominando-o como o “estágio liquefeito” da era moderna, em contraste ao antigo “estágio sólido”/“pesado”/“volumoso”. As estruturas “sólidas” da Modernidade – entendidas aqui como “narrativas-mestras” ou “metanarrativas” – foram “derretidas” para serem substituídas por outras. A diferença básica da Modernidade para outras formas de convívio foi a busca obsessiva pelo aprimoramento dos fazeres e a ampliação da capacidade produtiva. Essa busca incluía em seu gene o ideal de que havia um horizonte de satisfação a ser atingido a partir de um projeto coletivo: a ordem perfeita, um equilíbrio entre oferta e procura, o fim dos conflitos e o domínio do futuro através da razão e da ciência.

Na Pós-modernidade – ou segundo estágio da Modernidade, para Bauman –, ao contrário, observa-se o declínio dessa antiga ilusão moderna. A desregulamentação e a privatização das tarefas e deveres modernizantes se estabelecem como marcos do novo momento. O sujeito pós-moderno não é mais guiado por grandes líderes, como outrora. Nesse mundo, “[...] há apenas outros indivíduos cujo exemplo seguir na condução das tarefas da própria vida, assumindo toda responsabilidade pelas consequências de ter investido a confiança nesse e não em qualquer outro exemplo” (BAUMAN, 2001, p. 39). A privatização dessas tarefas e deveres resulta em autocrítica compulsiva: significa conviver com os próprios dilemas e derrotas. Subsequentemente, há um esvaecimento de sua cidadania, uma vez que a esfera pública – pela ótica política – se encontra sistemicamente em segundo plano, conforme o autor.

Compreendendo a Pós-modernidade como um estágio do capitalismo, nesse caso denominando-o como “capitalismo tardio”, Jameson (1997) argumenta que seus aspectos mais marcantes são a empresa transnacional, a nova divisão internacional do trabalho, a nova dinâmica das transações econômicas – atividades bancárias e nas bolsas de valores –, novos modelos midiáticos, a computação e automação, além do deslocamento da produção para países do Terceiro Mundo.

Por conseguinte, nas sociedades capitalistas avançadas, vive-se, segundo Fridman (2000), sob a influência paulatina da especialização flexível. Nessa nova organização da produção, os mercados tornam-se cada vez mais segmentados em nichos com necessidades específicas. O que ocorre é a descentralização das plantas industriais. Os modelos de maximização taylorista e fordista cedem lugar a novos arranjos produtivos. Para o sucesso dos novos modelos, é imprescindível a formação de uma força de trabalho que se adapte às

inovações e mudanças constantes, não mais considerando o trabalho do ponto de vista da estabilidade das carreiras ou de laços e vínculos duradouros com companheiros.

Ademais, ainda de acordo com Fridman (2000), como o capitalismo globalizado dispensa as redes assistenciais de proteção dos trabalhadores, essa nova "liberdade" ou "emancipação" presume que o indivíduo deva se autoconduzir, inclusive preservando a sua segurança sem o amparo do Estado, considerado um empecilho que obstrui a criatividade e a autonomia.

Na mesma esteira, Bauman (2001) explica que o trabalho a partir da era do *software* desprende o capital e torna-o volátil e extraterritorial. Volume e tamanho deixam de ser recursos primordiais e tornam-se riscos. O capital procura "viajar com pouca bagagem" e este é justamente o ponto crítico para o autor, o elemento base da dominação e fator-chave das divisões sociais. O capitalismo clássico se centrava na conservação e prontidão de uma pesada estrutura de mão-de-obra, ao contrário do "capitalismo leve", que tem como estratagema o afastamento da mão-de-obra humana. Sob a égide da "maior eficiência", o capital encontra um de seus mais seguros refúgios.

Desse modo, conforme Lyotard (2004), desde que se invalidaram as "metanarrativas" modernas, vem ocorrendo não apenas a crise de conceitos fundamentais ao pensamento moderno, mas se observa um esforço rumo a novos enquadramentos teóricos – "aumento da potência", "otimização da performance do sistema", "eficácia" – que legitimem a produção científico-tecnológica. O cenário pós-moderno, em vista disso, é denominado pelo autor como "cibernético-informático e informacional". Nele, disseminam-se cada vez mais as pesquisas sobre a linguagem com o intuito de desvelar os mecanismos da sua produção e visando estabelecer arranjos entre linguagem e máquinas informacionais. Alargam-se também os estudos sobre inteligência artificial e os experimentos neurocientíficos. Neste quadro predominam, igualmente, os esforços científicos, tecnológicos e políticos no sentido de informatizar a sociedade.

Fruto de tais esforços de informatização, o objeto empírico que serve de base para o estudo aqui empreendido é um exemplo que opera de acordo com o que Santos (1997) designou como "geografia das redes". Para o autor, no cenário pós-moderno, a região continua a existir, mas em termos de uma "geografia das redes", virtuais e reais ao mesmo tempo. A sua primeira característica seria a virtualidade, contudo, quando utilizada no processo da ação, esta se torna real. De um lado, os progressos tecnológicos e o *modus operandi* econômico no qual se apoia o capitalismo atual tornaram as redes globais, enquanto

que, de outro, despertaram um sentimento de ambiguidade, já que agora não possuem mais um caráter definitivo, mas sim misto/híbrido.

Assim, através das redes, há a possibilidade de tornar familiar o que até então era distante e a experiência cultural é amplificada pelo suporte midiático – com poucos cliques, é possível inserir-se na Floresta Amazônica por meio da realidade virtual, por exemplo –, alterando, por fim, a própria percepção de realidade e gerando nova conotação ao espaço local, como será abordado adiante.

1.3 As relações entre mídia, tecnologia e Pós-modernidade

O paradigma da informação inaugurou, portanto, uma nova esfera de poder ao mesmo tempo em que viabilizou inúmeras oportunidades do ponto de vista da inovação e da criatividade. Como visto, tal ordem da informação consiste numa sociedade conectada por redes. Essas redes possuem interfaces móveis entre humanos e máquinas, articuladas por linhas de comunicação que vão resultar nas narrativas próprias ou configuradas em acordo com as condições sócio-técnicas de seu tempo. Por essas interfaces transitam as finanças, a tecnologia, os meios, a cultura, a informação, a comunicação, assim como outras espécies de fluxos (LASH, 2005).

Argumenta-se, por essa vertente, que a realidade pode ser compreendida para além da interação entre os diversos agentes produtores de informação em seus variados contextos. Latour (2012) sugere que os objetos, por si só, possuem certo poder de agenciamento: na medida em que "[...] *qualquer* coisa que modifique uma situação fazendo diferença é um ator – ou, caso ainda não tenha figuração, um actante" (p. 108, grifo do autor). Nessa perspectiva, as ferramentas tecnológicas – tudo o que é "não humano", como designa o autor – também devem ser inseridas na discussão acerca dos fenômenos sociais e comunicacionais. Com base nesse ponto de vista, a reflexão acerca das narrativas midiáticas e suas embrionárias hibridizações vai demandando observar justamente como se dá tal interação entre atores e actantes.

Destinando especial ênfase para o que denomina como "formas tecnológicas de vida", Lash (2005) explica que a cultura, num sentido antropológico, é uma forma de vida. Antes do período moderno, quando predominava a história natural, a ideia consistia em classificar os elementos naturais em gêneros e espécies. No que se referia à cultura e ao estudo da linguagem, a intenção resumia-se em utilizar categorias de classificação da gramática.

A base dessa construção teórica de Lash remonta aos estudos de Michel Foucault em *As palavras e as coisas*. Segundo Foucault (1995, p. 175), "[...] para estabelecer o grande quadro sem falha das espécies, dos gêneros e das classes, foi necessário que a história natural utilizasse, criticasse, classificasse e finalmente reconstituísse por sua conta uma linguagem". Desse modo, prossegue o autor, em função do rigor entre "as coisas e as palavras", na época clássica, a história natural não pode se estabelecer como biologia. Como consequência, foi apenas na Modernidade que se passou a entender a natureza e a sociedade em termos de "vida". Essa mudança de perspectiva abriu, enfim, caminho para a biologia moderna e impactou também os demais campos do saber. Na linguagem, por exemplo, o viés agora é fisiológico: estuda-se uma determinada língua percebendo-a como organismo vivo. A metáfora orgânica gradativamente se consolida e passa a ser adotada na sociologia e na antropologia há pouco estabelecidas.

Compreender as coisas – naturais e sociais – é atribuir significado, o qual, conforme Lash (2005), só pode ser elaborado através de uma investigação ontológica. Se por um lado o conhecimento epistemológico, supostamente neutro, pode produzir o conhecimento das causas e efeitos, buscando explicar a aparência das coisas, por outro, uma postura mais integrada e de partilha com o mundo da vida pode dar ingresso ao conhecimento mais profundo.

Este tipo de conhecimento das estruturas ontológicas mais profundas também se mostra central em Sigmund Freud, para quem a "coisa em si" era o inconsciente. Contestar a razão, o elemento-chave da Modernidade, foi o ponto de partida do autor para o desvelamento das forças do irracional. Como se não bastasse, acabou por inspirar também um leque de estudos que buscava relegitimar o poder da religião e da mitologia num *revival* pré-moderno. Além disso, vale ressaltar também o nome de Marx, para quem essa "coisa em si" era a classe social. Dessa maneira, nas formas de vida, o conhecimento se processa no mundo da vida, isto é, no domínio da experiência, através do indivíduo compreendido como vida – o corpo, o interesse de classe, o inconsciente. Ao situar-se com as coisas, no mundo, e não mais a partir de um ponto de observação afastado, pretende-se enfrentar as estruturas ontológicas mais profundas (KUMAR, 1997; LASH, 2005).

Por esse prisma, de acordo com Lash (2005), uma das questões centrais que se impõe é: o que ocorre quando as formas de vida se convertem em "formas tecnológicas de vida"? Ocorre que se passa a perceber o mundo por intermédio também de sistemas tecnológicos e não mais apenas orgânicos, diz o autor. O sujeito atua em interface numa dinâmica homem-máquina. Os sistemas orgânicos operam segundo um modelo fisiológico, e os sistemas

tecnológicos segundo um esquema cibernético – autorregulador e que funciona por meio de inteligência, comando, controle e comunicação.

> Nós não nos fundimos com eles, mas enfrentamos nosso ambiente em interface com sistemas tecnológicos. Na minha condição de interface orgânico-tecnológica, eu digo: "Eu não posso funcionar sem o meu celular. Eu não posso viver sem um laptop, filmadora digital, fax, automóvel. Não posso funcionar sem Ryanair, Amazon.com e meus canais digitais por satélite" (LASH, 2005, p. 43, tradução nossa).

Opera-se como interface homem-máquina porque é impreterível navegar pelas formas tecnológicas da vida social. Logo, como natureza tecnológica, navega-se pela cultura tecnológica. No capitalismo tardio – aqui entendido como Pós-modernidade –, explica Jameson (1997), a cultura assume papel central na sociedade tornando-se uma "segunda natureza" e determinando a realidade social, política e econômica. Conforme o autor, houve um substancial alargamento da cultura por todo o âmbito do social, de modo que tudo na vida coletiva – valor econômico, poder do Estado, estrutura da psique – pode ser avaliado como cultural.

Na comunicação de massa, complementa Fridman (2000), a onipresença da mídia, a saturação de imagens e a integração entre diferentes linguagens midiáticas acabaram por sobrepujar o protagonismo da cultura literária, por exemplo. Criando uma realidade à parte – ou "segunda natureza" –, as narrativas midiáticas funcionam como o suporte em que se realiza a expansão do capitalismo através do consumo, no momento atual. Há uma "colonização" de certas esferas da existência dos indivíduos, efetuada pelos meandros de linguagens estéticas cada vez mais complexas e que se valem dos registros simbólicos e investimentos libidinais à roda do consumo de produtos, revela o autor.

Entretanto, essa gramática extrapola a questão mercadológica. Como pontua Calabrese (1999), uma das características da Pós-modernidade é o tensionamento: experimentar e testar a "elasticidade" das fronteiras, em todos os campos do saber – da arte à ciência, incluindo também aspectos do comportamento cotidiano. No que se refere à mídia, essas operações limítrofes seriam, inclusive, de ordem formal. Isso estaria evidente no modo como as tecnologias de comunicação representam o tempo e o movimento e os narram. Em decorrência do aprimoramento de determinadas técnicas de representação e da manipulação temporal pela via midiática, a percepção do tempo agora é muito contrária daquela verificada em épocas anteriores. A noção de historicidade é afetada, já que o caráter simultâneo da rede, por exemplo, faz com que tudo seja inserido automaticamente lado a lado e em continuidade.

Nesse molde, cabe observar então que a cultura tecnológica existe, tipicamente, à distância e, enquanto tal, converte as formas de vida em “formas à distância”, de acordo com Lash (2005). Uma vez que o sujeito se encontra tão cronicamente à distância, não é possível percorrer esse espaço e nem desenvolver a sociabilidade fora da sua interface homem-máquina. Isso acarreta, para o autor, na “compressão”, na “aceleração” e na “expansão” das formas tecnológicas de vida. Nessas novas formas, as unidades lineares de sentido, como a narração e o discurso, comprimem-se em formas de significado abreviadas e não lineares. A ruptura com a linearidade ocasiona também uma “aceleração” do tempo. Nas formas “comuns” de vida, há narrativas e “metanarrativas” desenvolvidas em certo ritmo temporal próprio – e, em tese, apropriado para reflexão. Para o contexto das formas tecnológicas de vida, exige-se mais rapidez e fluidez, o que não apenas comprime como ultrapassa a lógica linear, aumentando a efemeridade da cultura. Assim, a velocidade do tempo tecnológico inviabiliza a lógica newtoniana de causa e efeito, por exemplo, e conduz a uma grande indeterminação.

Além disso, Lash (2005) entende que essas formas tecnológicas de vida se encontram expandidas. Se na comunidade concebida pela Nação-Estado os laços sociais e os vínculos espaciais manifestam linearidade – rotas nacionais, redes ferroviárias, elétricas e telefônicas –, nas formas tecnológicas esses laços e vínculos se expandem a ponto de se romperem, mas vindo, posteriormente, a se reconfigurar como redes não lineares. Fundamental, nessa disposição, é constatar que essas redes não estão mais conectadas por laços sociais intrínsecos, mas sim por meio de conectivos sociotécnicos. O viés artificial da rede é apropriado pelos meios de comunicação, que passam a veicular unidades de significado fugazes, em contraste às “narrativas-mestras” unificadoras da Modernidade.

Como observa Santaella (2007), é perceber que a metáfora da fluidez fornece subsídios para o entendimento do contemporâneo porque diz respeito justamente ao discurso que agora flui, atualiza-se e movimenta-se por uma pluralidade de formas, suportes e plataformas, ao contrário da unidirecionalidade que marcou o período anterior. Nesse contexto, obras como *Eu sou Amazônia* extrapolam a antiga lógica, visto que seu discurso é pulverizado em múltiplas mídias, propiciando diferentes graus de interação e possibilidades de agenciamento, de acordo com a sensibilidade e nível de engajamento da audiência.

1.4 O triunfo da cultura da significação

Outra mudança importante na Pós-modernidade refere-se ao sentimento de verificabilidade do real. As novas tecnologias audiovisuais se utilizam da técnica da representação para produzir objetos que são "[...] mais reais que o real, mais verdade do que a verdade", diz Calabrese (1999, p. 69). Isso acarreta em refletir sobre o fato de que a objetividade, agora, não é mais atingida tendo por base a experiência direta no mundo. Alteram-se as acepções em torno da certeza, posto que ela já não se subordina exclusivamente aos próprios aparelhos subjetivos de controle, mas se encontra entremeada em um sem número de "realidades" veiculadas diariamente.

Consequentemente, não interessa tanto o objeto em si, mas o discurso da mídia a respeito deste e a correspondência estabelecida com o restante da sociedade. Trata-se da anulação ou rompimento da esfera material da experiência em direção à fabricação discursiva da realidade a partir de textos e representações imagéticas, em face da imersão tecnológica e midiática que o indivíduo atual vivencia. A "naturalização" das representações midiáticas faz com que o sistema midiático – para além de seu papel de mediador – torne-se o cerne de todo o processo por meio do qual se funda a sociedade atual e suas elaborações simbólicas (PICCININ, 2013).

Debord (1997) já demonstrava desconfiança em relação às imagens que, ao seu ver, substituem o contato com o "verdadeiro real". Tudo vira espetáculo e o espetáculo nada mais é que o exagero da mídia, cuja natureza, apesar de boa, peca por esses excessos, destaca o autor. A espetacularização tenderia a se confundir com a própria realidade. A cultura e a natureza estariam agora transformadas e contaminadas pelos interesses de uma indústria moderna, detentora de "[...] todos os meios para falsificar tanto o conjunto da produção quanto da percepção" (DEBORD, 1997, p. 174).

Ulteriormente, Baudrilllard (2005) prosseguiu adotando o mesmo tom acusatório e afirmando que a "fabricação de realidade", por intermédio de narrativas midiáticas, concebeu um mundo de simulacros à parte da experiência vivida, propriamente real:

> Hoje, não pensamos o virtual; somos pensados pelo virtual. Essa transparência inapreensível, que nos separa definitivamente do real, nos é tão ininteligível quanto pode ser para a mosca no vidro contra o qual se bate sem compreender o que a separa do mundo exterior. Ela não pode nem sequer imaginar o que põe fim ao seu espaço. Assim, não podemos nem imaginar o quanto o virtual já transformou, como que por antecipação, todas as representações que temos do mundo. Não podemos imaginá-lo, pois o virtual caracteriza-se por não somente eliminar a realidade, mas também a imaginação do real, do político, do social – não somente a realidade do

> tempo, mas a imaginação do passado e do futuro (a isso chamamos, em função de uma espécie de humor negro, de "tempo real") (BAUDRILLARD, 2005, p. 57).

Para Figueiredo (2010), o sucesso dos *reality shows*, a crescente ênfase nos documentários e o interesse, de modo geral, também pelas "histórias verdadeiras" de indivíduos até então anônimos, seriam pistas reveladoras de uma tendência para a busca do real como matéria bruta a ser trabalhada, o que configuraria a emergência de uma espécie de "neorrealismo".

Investigando a dinâmica entre mídia, estética e cultura, Jaguaribe (2007) sugere que, no seu sentido mais elementar, o realismo estaria ligado com a utilização da mimese, ou seja, a percepção de arte como reprodução de uma realidade. A mimese seria uma cópia daquilo que existe no mundo. Contudo, desde a Antiguidade clássica, esta imitação respeitava os códigos específicos de verossimilhança que eram culturalmente delineados. Ao estabelecer relações entre as estéticas do realismo e a Modernidade, a autora afirma que o realismo estético do século XIX buscou fornecer retratos da época com base numa proposta de observação distanciada.

Assim, a tônica da arte realista estaria na fabricação daquilo que Barthes (2008) denominou como sendo o "efeito do real". Essa artimanha se estruturava com base numa representação retirada da experiência cotidiana. Na literatura realista, tal efeito é conquistado através de uma narrativa que proporciona credibilidade à ambientação e caracterização dos personagens, como a descrição de um barômetro na lareira de *Madame Bovary*, dentre tantos outros exemplos. Nesse contexto, a inutilidade do objeto reforça o efeito de realidade, ou seja, a realidade surge por meio da inutilidade e carência de sentido.

Conforme Rancière (2010), essa comprovação do real parece voltar a uma oposição que estruturou a lógica da representação. Desde Aristóteles, assentia-se que a ficção poética teria como pressuposto a elaboração de um enredo de verossimilhança, enquanto a História, por sua vez, apenas discorreria sobre os fatos do modo como ocorreram. Por esse ângulo, o efeito do real rompe com a lógica da representação. Uma vez que toma o princípio "realista" da descrição nos moldes de um registro neutro – retendo-se ao real enquanto real – ele cria uma nova espécie de verossimilhança, totalmente diversa da clássica. É esta nova verossimilhança, para Barthes (2008), que institui o "fetichismo do real", peculiar da cultura midiática.

Entretanto, a narração típica em terceira pessoa do romance realista é, de maneira ambígua, verossímil e falsa, já que se verifica a ausência de referência ao narrador, ou seja, ocorre, consequentemente, a exclusão de toda referência à instância do discurso que a

concebe. A procura por uma “pureza” narrativa suprime o fato de que não há narrativa que não seja também um discurso. Isso porque mesmo as mais ínfimas nuances e sutilezas como um adjetivo que ultrapasse o caráter descritivo ou qualquer forma mínima de articulação lógica já bastam para que se descubra uma voz, um tipo de fala na narrativa (GENETTE, 1971; FIGUEIREDO, 2010).

Fruto dessa percepção, o romance moderno voltou-se reflexivamente para o próprio sentido de narrar e, por conseguinte, a terceira pessoa foi preterida pelos relatos em primeira pessoa, segundo Figueiredo (2010). Intui a autora que o predomínio da primeira pessoa nas obras ficcionais está em conexão com a exponencial preferência por um tipo de realismo – o “neorrealismo” anteriormente citado – que resgata a categoria do real pela via do registro testemunhal do outro. O foco, em outras palavras, passa de um realismo da representação para um realismo testemunhal cujas características são a falta de distanciamento e a intimidade da abordagem, aproximando o leitor de verdades agora parciais e particulares, o “real” de cada indivíduo e não mais uma verdade totalizante.

Jaguaribe (2007) salienta que a força documental da imagem fotográfica também contribuiu para um enfraquecimento ainda maior dos antigos códigos de verossimilhança. Do mesmo modo, o cinema e, mais recentemente, a realidade virtual, potencializaram o efeito de real. Para a autora, há uma demanda cada vez maior por estes efeitos, fato comprovado pelo aparecimento de novos realismos na literatura, na fotografia e no cinema no decorrer dos séculos XX e XXI. Destaca ainda que

> [...] o apelo dos meios de comunicação é fazer com que a imagem ou narrativa midiática seja mais prenhe de realismo do que nossa realidade fragmentária e individual. Tecendo imagens e narrativas da realidade, os enredos e imagens dos meios midiáticos serão absorvidos no cotidiano de milhares de pessoas e se transformarão nos códigos interpretativos com os quais elas abalizam o mundo e tecem suas próprias narrativas pessoais (JAGUARIBE, 2007, p. 29-30).

É forçoso pontuar que, em linhas gerais, as representações imagéticas, segundo Renault (2014), experimentaram três estágios de reprodutibilidade técnica: primeiro a mecânica, inaugurada pela prensa, no século XV, que permitiu a reprodução da escrita, fundando a imprensa e difundindo o consumo de literatura; depois a elétrica, fundamental para a constituição de novos suportes técnicos como a televisão e para a produção de bens simbólicos, solidificando uma cultura particular dos meios de comunicação; e, por fim, a digital, que forneceu os subsídios para o arranjo do ciberespaço, o ambiente no qual se

configura o recente paradigma da representação simbólica – conforme investiga-se no subcapítulo seguinte.

Logo, torna-se pertinente refletir, no momento atual, sobre a rede *online* viabilizada pela Internet. Ao contrário da imersão proporcionada pela literatura, pelo cinema ou pela imagem fotográfica, a dinâmica cibernética coloca o usuário num ambiente temporário em que a localização espacial é especialmente relevante. Por conta dessa e outras especificidades, a cibercultura alterou substancialmente os critérios conceituais sobre a cultura de massa. Antes, a crítica aos modelos comunicacionais se pautava na denúncia da manipulação do público operada pela indústria cultural. Agora, as novas tecnologias dos meios *online* colocam em xeque as antigas teorias que afirmavam haver uma assimilação passiva, pois a interatividade entre usuários e com as próprias tecnologias digitais articula agenciamentos e protagonismos (JAGUARIBE, 2007).

A diferença entre o existido e o imaginado; entre a experiência e a confecção da realidade mediada; entre as memórias pessoais e as memórias imaginadas dos meios de comunicação são todas discussões que atravessam parte relevante do exame relativo à condição pós-moderna, conclui Jaguaribe (2007). Ademais, a noção de Pós-modernidade parece diretamente associada a questões capitais do ponto de vista da mídia – redes transmissoras de informação, compressão do tempo, dinamismo, pluralidade discursiva, a polissemia da imagem. As linguagens e narrativas midiáticas, portanto, estão constantemente modificando os modos de vida, como um todo.

A seguir, procura-se refletir especificamente sobre o ecossistema midiático contemporâneo, destinando especial atenção às narrativas interativas e aos novos modos de fruição no campo simbólico.

2 MUTAÇÕES NO ECOSSISTEMA MIDIÁTICO

Neste capítulo, discutem-se primeiramente as mudanças no ecossistema midiático, os processos de convergência e a nova dinâmica na relação entre a mídia e a audiência, agora pautada por uma participação mais ativa desta última. Para tanto, têm-se como base os estudos de autores como Castells, Scolari, Bertochi, Jenkins, Pavlik, Santaella, Manovich, Lemos e Lévy, dentre outros.

Posteriormente, parte-se para um aprofundamento do conceito de narrativa transmídia com o objetivo de refletir sobre o uso estratégico desse tipo de narrativa – que instiga a formação dos interatores – em variados contextos na cultura contemporânea e seus desdobramentos, recorrendo-se a autores como Jenkins, Canavilhas, Scolari, Renó e Andrade.

Na sequência, analisa-se esse contexto midiático através de um recorte teórico que privilegia a televisão, com o intuito de investigar as fases e "crises" por que passou esse meio até a chegada da hipertelevisão – caracterizada pela maior interação da audiência e propostas rizomáticas. Nesse caso, tomam-se por referência os estudos de Eco, Scolari, Médola, Machado, Carlón, Orozco e Santaella.

Após, reflete-se especificamente sobre as características das narrativas não ficcionais dispostas em ambientes virtuais e pautadas pela interatividade, em comparação às narrativas documentárias clássicas, valendo-se nesse momento de teóricos como Da-Rin, Nichols, Lucena, Mattos, Gifreu-Castells, Gaudenzi, Domènech, van Djick, dentre outros.

Por fim, discorre-se sobre a evolução das geotecnologias e os fenômenos culturais envolvendo tais recursos, incluindo as práticas no âmbito educacional, no *Geojoralismo* e no campo do audiovisual, tendo como base autores como Silva, Brunet e Freire, Rocha, Manovich e Massarolo.

2.1 A cultura da convergência

O surgimento exponencial de múltiplos dispositivos midiáticos como *laptops*, *smartphones*, *tablets* e *smart tvs*, *Internet 4.0* e *gadgets* que reproduzem notícias, filmes e programas têm acalentado incessantes discussões sobre o futuro da mídia no meio digital. Verifica-se a composição de um novo panorama no qual os meios de comunicação até então hegemônicos, como o rádio, o jornal impresso e a televisão aberta passam a disputar terreno com novos modos de narrar, veicular e compartilhar informação. O mesmo ocorre com as obras cinematográficas, hoje disponíveis em múltiplas telas e não mais restritas apenas às

salas de projeção, à grade de programação da televisão ou às mídias físicas como os discos ópticos.

A popularização da Internet de banda larga e sem fio, somada à tecnologia móvel avançada, propiciou aos indivíduos o acesso à informação e entretenimento em um ambiente digital disponível em qualquer momento e lugar, ao contrário dos jornais analógicos e outras mídias tradicionais (PAVLIK, 2011). A particularidade do conteúdo televisivo, por exemplo, já não se verifica mais de modo tão frequente com base na extensão linear das histórias, mas em uma projeção em diferentes meios e com um entrecruzamento crescente de gêneros não ficcionais e ficcionais.

As novas mídias, agora sob o mote da interatividade, entendidas na contemporaneidade como pós-massivas, são, para além de seus pressupostos informacionais, típicos mecanismos de conversação. Esse é um elemento importante e que as distinguem das mídias de função massiva de natureza mais informativa. Isso porque, ao contrário de antigamente, as funções pós-massivas, preponderantes no ciberespaço, são de caráter altamente conversacional – bidirecionais, interativas e abertas. Em outras palavras, envolvem diálogos não mediados ou então mediados agora pelos agentes da conversação, isto é, não mais regulados por núcleos editores de informação (LEMOS; LÉVY, 2010).

Atualmente, boa parte do que é emitido pelos veículos de comunicação convencionais – jornal, rádio, televisão – está presente na *web*, enquanto que algumas mídias, por outro lado, estão disponíveis apenas no ambiente *online*. Essa universalização do conteúdo acarreta em uma inevitável reconfiguração do horizonte comunicacional que tem consequências eminentes nas esferas social, cultural e política.

> Não se trata apenas de uma mudança na forma de consumo midiático, mas nas formas de *produção e distribuição de conteúdo informacional*. A menor singularidade local, quer seja ela local, quer seja ela cultural, linguística ou musical, torna-se *ipso facto* universalmente distribuída e, da mesma forma, todas as singularidades locais se entrecruzam e se envolvem no espaço virtual. As mídias são assim, de fato, *desterritorializadas, sem que isso signifique uma perda ou dissolução da dimensão local na produção de conteúdos*. Elas não estão mais ligadas apenas a uma zona geográfica, mas a uma comunidade de proximidade local ou semântica, a redes sociais de ouvintes, de espectadores, de leitores ou de produtores, que podem estar dispersos e situados em qualquer lugar do mundo (LEMOS; LÉVY, 2010, p. 73-74, grifo dos autores).

De acordo com Becker (2014), no atual jornalismo televisivo, por exemplo, a absorção de distintas linguagens e suportes no manejo das informações introduz múltiplas possibilidades de armazenamento, distribuição e consumo de notícias. Os conteúdos e os

formatos adotados em áudio e vídeo têm sido construídos em espaços e linguagens híbridos em acordo com as mudanças e modos de ser do contemporâneo. Em razão disso, impõe-se também como condição que o estudo e a análise dos processos de comunicação, tanto no que se refere aos discursos, quanto no que diz respeito aos dispositivos técnicos, precisam ser compreendidos no âmbito da significação da própria experiência societária atual na medida em que influem decisivamente na produção dos sentidos disso decorrente.

Parte-se da percepção de que o narrar institui interconexões com as tecnologias através das quais as narrativas se formam e se inserem. Em virtude disso, as mesmas devem ser analisadas a partir de seus contextos sociais, técnicos e discursivos. Segundo Bertocchi (2016), a perspectiva contemporânea tende a encarar a narrativa e seus produtos não tanto como "objeto" e mais como "fluxo". Desse modo, seria oportuno ressignificar o conceito de narrativa à luz de questões antes pouco investigadas como a posição das vozes no discurso – já que a relação entre emissor e receptor vem se alterando – e como ocorre o acesso às histórias digitais, considerando-se que a hibridização e as interfaces vêm modificando as formas de consumo midiático, por exemplo. Nessa narrativa pós-clássica, prossegue a autora, não apenas as circunstâncias de produção da escrita e o contexto sociocultural ganham atenção: as plataformas e subsídios tecnológicos, as bases de dados, os algoritmos e a inteligência artificial também se convertem em fatores importantes para reflexão.

Até porque os câmbios tecnológicos, comunicacionais, históricos e culturais conduzidos pela convergência impactaram não apenas o modelo de negócio da mídia tradicional, mas o próprio ambiente midiático, conforme destacam Massarolo e Mesquita (2014). Tais mudanças alinhavaram o cenário para o advento de novas formas de fruição para multiplataformas, que se amparam, sobretudo, na televisão, na Internet e nos dispositivos móveis para criação e circulação de conteúdos.

Por sua vez, Jenkins (2008) argumenta que a convergência deve ser entendida como uma transformação cultural, na qual distintas mídias coexistem e a dinâmica entre produtores e consumidores se dá a partir de uma nova perspectiva. Agora, o receptor assume um papel ativo, participando, conjecturando, enfim, interagindo de múltiplas maneiras. Migratório, agora ele busca conteúdo por entre inúmeras interfaces e nas mais diversas mídias. Contudo, esse receptor é, acima de tudo, monitorado, ou seja, a sua rota de navegação *online* e seus processos comunicativos se transformam em dados. Em meio a uma fartura de conteúdos, esse receptor busca ser capturado por meio da análise dessas informações coletadas. O registro dos seus rastros fornecem pistas importantes sobre seus interesses e fomentam a criação de novas narrativas e produtos.

Em virtude desse panorama desencadeado pela convergência, os pesquisadores vêm propondo diferentes conceitos que auxiliam na compreensão das mudanças em curso no "ecossistema midiático". Nesse modelo teórico, que procura transpor alguns conceitos da biologia para os estudos da mídia, Canavilhas (2014) sugere que os fatores bióticos – relação entre as espécies – sejam entendidos como fatores intermidiáticos – meios e suas relações – e que os fatores abióticos – temperatura, luz, ambiente – sejam fragmentados em dois grupos: fatores tecnoambientais, compreendendo interfaces ou usabilidade e ação do consumidor no sistema, e fatores contextuais, que envolvem ambiente de recepção ou interpretação da mensagem.

Quanto aos fatores intermidiáticos, Canavilhas (2014) avalia que o ecossistema midiático evolui à medida que novas mídias surgem e também em função da dinâmica entre os elementos que ali se encontram. Tais conteúdos midiáticos são estruturados a partir de convenções narrativas que sofrem determinadas metamorfoses e naturalmente variam conforme a época e a sociedade. Nas últimas décadas, observa-se um novo fluxo midiático no âmbito social, quer seja um movimento de câmbio entre um sistema de mídias massificado, quer seja um novo sistema multimídia segmentado. Nesse processo, os meios mais recentes incorporam algumas características dos anteriores e o inverso também ocorre, isto é, os meios anteriores se adaptam, passando a integrar singularidades dos novos meios a fim de se manterem vivos no ecossistema midiático (CANAVILHAS, 2014; CASTELLS, 1999).

Já no que diz respeito aos fatores tecno-ambientais, duas questões se destacam: a participação mais ativa por parte do receptor e o surgimento de novas interfaces. A primeira questão constitui um marco, pois abala as antigas relações emissor-receptor, visto que, atualmente, o receptor – ou audiência – também produz e distribui conteúdo. A segunda questão, referente às interfaces, é igualmente importante, pois toda interação – elemento-base da comunicação digital – se dá por meio da relação entre homem e máquina, dinâmica que só ocorre devido à usabilidade, velocidade e demais atributos das interfaces. A interface funciona como um código que encaminha mensagens em uma multiplicidade de suportes (CANAVILHAS, 2014; MANOVICH, 2006).

Por fim, é necessário esclarecer ainda a relevância do ambiente de recepção ou interpretação da mensagem. Nesse fator, segundo Canavilhas (2014), o elemento espaço-tempo, sobretudo, merece destaque, pois a hora em que o indivíduo recebe a informação condiciona o seu interesse. Do mesmo modo, o local também afeta a recepção. Uma determinada notícia, nesse caso, pode ser valorizada ou desvalorizada em função do horário

de sua publicação e do espaço geográfico ao qual confere ênfase – a exemplo da previsão meteorológica.

Para Lemos e Lévy (2010), a grande mutação das mídias envolve diretamente a questão temporal. Ao "tempo real" – da audiência fixa, restrita à dinâmica do "agora" – das mídias massivas, é adicionado um "tempo ampliado", de acesso à informação a qualquer momento. Trata-se, agora, de uma memória expandida, global e viva do ciberespaço, uma vez que pode ser constantemente atualizada por qualquer indivíduo.

2.2 A narrativa transmídia

Inserida nesse ambiente de mudanças significativas, Jenkins (2008) constata uma nova forma de conteúdo criada com base no que denomina como narrativa transmídia[3]. Essa narrativa se diferencia das demais devido ao uso de diferentes mídias e plataformas que se complementam. De modo geral, trata-se da produção de conteúdo expansível a partir de uma pluralidade de discursos independentes entre si, disseminados de variados modos e que, conjuntamente, constroem um novo discurso. Assim sintetiza o autor: "Uma história transmidiática se desenrola através de múltiplos suportes midiáticos, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo" (JENKINS, 2008, p. 135).

Segundo Elleström (2019), diversas capacidades e fenômenos complexos estão envolvidos nessas ocorrências comunicativas. No cerne da questão, trata-se de como as narrativas podem ser elaboradas além de mídias específicas ou como podem ser conduzidas através das fronteiras da mídia. Portanto, explica, é conveniente usar termos que começam com o prefixo latino "trans" – que significa "além" ou "através" – para denotar o que está acontecendo. A transmidialidade, para o autor, é uma parte central da intermidialidade, que, por sua vez, é um conceito ainda mais amplo baseado na proposição de que diferentes tipos de mídia estão inter-relacionados de várias maneiras.

Em suas reflexões teóricas sobre o universo dos projetos de jogos digitais contemporâneos, Andrade (2015), em consonância com os autores citados acima, sugere que, na linguagem transmídia, um meio é escolhido como protagonista e a partir dele se estabelecem conexões com outros formatos envolvidos no processo. No caso de projetos extensos, cada mídia pode ser consumida de forma independente. Em resumo, um meio

[3] Essa abordagem deriva do conceito de *transmedia storytelling* que, conforme Massarolo e Mesquita (2014), foi proposto por Jenkins e, em língua inglesa, presume o ato de contar histórias através de várias mídias, mas que foi traduzido para o português como "narrativa transmídia". Assim, dependendo da perspectiva adotada, essa imprecisão conceitual pode ocasionar certas controvérsias semânticas.

fornece o conteúdo-base, narrando os principais eventos da história, e os outros atuam de modo complementar, oferecendo informações secundárias, mas que auxiliam a tornar a experiência narrativa mais valiosa.

O conceito de transmídia se assemelha com outras expressões tais quais “multimídia” e “crossmídia”. As terminologias são relativamente recentes – ainda se encontram em desenvolvimento – e, naturalmente, suscitam certa divergência teórica, além de ser, por vezes, utilizadas indistintamente por determinados pesquisadores. Em função disso, cabe realizar a distinção entre os termos, em linhas breves.

Para Canavilhas (2014), o conceito de multimídia é comumente utilizado para designar o uso *simultâneo* de conteúdos com distintas naturezas – vídeos, sons, textos, gráficos, etc. No caso do jornalismo, por exemplo, ocorre por meio da redundância – da disponibilização do mesmo conteúdo em diferentes formatos – e da integração, quando há complementaridade entre os conteúdos, porém, de modo mais superficial do que no conteúdo transmídia e com reduzida interatividade.

Para Renó (2013), o termo “crossmídia” se refere ao desenvolvimento estratégico de disseminação de *um mesmo conteúdo* para diferentes plataformas, ou seja, isso acontece sem que a mensagem tenha qualquer alteração de um meio para o outro, não havendo adaptação. Esse conceito abriga a ideia de que uma pessoa possa ver uma matéria pela televisão ou ler a mesma matéria numa página na Internet sem perda de informação, visto que o conteúdo é exatamente o mesmo. Na perspectiva transmídia, por outro lado, o conteúdo ressalta a mídia. Significa que as múltiplas mídias transmitem conteúdos distintos para o público, todavia, esses diferentes meios se complementam. Desse modo, caso o receptor utilize apenas um dos meios, ele vai obter somente parte da mensagem.

Verifica-se que, mesmo tendo sido concebida originalmente e principalmente sob a ótica de narrativas ficcionais, essa abordagem vem impulsionando o estudo e a concepção de inúmeros projetos, nas mais diversas áreas. As primeiras iniciativas no campo do documentário e do jornalismo, por exemplo, oportunizaram maior protagonismo para a audiência, complexificando a dicotomia emissor-receptor, uma das marcas deixadas pelos processos de convergência. Jenkins destaca (2008, p. 28): “Em vez de falar sobre produtores e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados, podemos agora considerá-los como participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras”. Mais do que um processo meramente determinado pela tecnologia, a convergência representa uma profunda transformação nos processos comunicativos e nas relações sociais.

A partir do caminho aberto por Jenkins, Canavilhas (2014) procurou estabelecer um leque de características para a narrativa transmídia direcionada ao jornalismo. Em vista disso, o jornalismo transmídia teria por base a “interatividade”, a “hipertextualidade”, a “multimidialidade integrada” e a “contextualização”. Na sequência, será destacada cada característica proposta pelo autor, entretanto, buscar-se-á apoio também noutros teóricos, em determinados momentos, como medida complementar.

Compreendendo a interatividade como o aspecto do conteúdo ou plataforma que permite ao usuário estabelecer uma determinada forma de relação com as informações ou outros usuários, Canavilhas (2014) argumenta que a participação do utilizador é fundamental em diversos momentos: a sua fruição a partir de uma dinâmica hipertextual, a inclusão de novos dados – via comentários, por exemplo – e o remanejo do conteúdo em outras mídias como redes sociais, blogs e fóruns são aspectos que norteiam a narrativa transmídia. É o que Jenkins (2008) coloca como fundamental no processo de convergência, ou seja, os usuários são incentivados a procurar informações e estabelecer conexões em meio a conteúdos variados. Eles ajudam a interagir, transformar, adicionar e complementar as mídias e seus dados, reconfigurando tudo constantemente.

Para que essa interação ocorra, é necessária a criação de conteúdos navegáveis eficazes. Nesse sentido, a hipertextualidade – a possibilidade de interconectar textos digitais, aqui entendidos também como sons, vídeos e gráficos – tem como elemento base o *hiperlink*. Através do seu uso, o usuário é capaz de estabelecer um percurso de leitura determinando qual informação mais lhe interessa, isto é, o *hiperlink* atua como fio condutor da narrativa, porém o leitor possui a liberdade de escolher prioridades dentro dessa estrutura hipertextual.

O hipertexto consolidou o entendimento de que um meio de comunicação pode abrigar outro. Em suma, em uma mesma página na Internet podem ser verificados traços de mídias tradicionais. Vale salientar que o conceito de *hiperlink* deve ser assimilado num sentido *lato*, ou seja, em um panorama que abrange qualquer forma de conexão de blocos informativos, mesmo fora da *web*. Isso quer dizer que o *hiperlink* poderá ser uma citação na televisão remetendo a algum conteúdo existente noutra plataforma, por exemplo (CANAVILHAS, 2014; RENAULT, 2014).

Já a multimidialidade possibilita “[...] a justaposição de textos escritos, fotografias, áudios e imagens em movimento na página hipertextual, de forma que todos contribuem na construção da informação” (RENAULT, 2014, p. 123). A narrativa jornalística transmídia, portanto, exige uma multimidialidade integrada, conforme afirma Canavilhas (2014). Os conteúdos devem ser pensados de modo objetivo com o intuito de aproveitar o potencial e as

particularidades de cada meio. Em outras palavras, um aspecto predominantemente visual do conteúdo pode ser destacado através de uma fotografia ou vídeos, ao invés de uma descrição textual. Desse modo, cada mídia contribui com aquilo que sua natureza – ou linguagem – oferece de melhor.

Outra característica da narrativa transmídia é a contextualização. A gradativa fluidez da audiência, a miniaturização e a diversificação das plataformas com ligação contínua com a Internet, a fruição individual de conteúdo e a saturação de informação diária são circunstâncias que se refletem na produção jornalística transmídia. O espaço de consumo, os contextos diacrônico – os fatos predecessores da notícia – e sincrônico – conjuntura em que se deu o acontecimento – são variáveis que devem ser observadas durante a concepção da narrativa (CANAVILHAS, 2014).

Isso significa que a narrativa transmídia não parece adequada a todos os gêneros jornalísticos. Ao que tudo indica, ela talvez seja mais conveniente aos formatos longos, ao *Slow journalism* – também conhecido como *longform storytelling* –, produzido sem a pressão diária imposta pelo conteúdo factual, por exemplo. De acordo com Bertocchi (2016), esse movimento conta com propostas digitais como o *Longform* e as revistas *Atavist* e *Delayed Gratification,* as quais buscam fornecer histórias com um nível de contextualização mais acurado. Essas iniciativas se espelham num formato narrativo que ficou conhecido como *Snow Fall*, em referência à reportagem multimídia *Snow Fall: The Avalanche at Tunnel Creek*[4], desenvolvida pelo *New York Times* relatando as consequências de uma avalanche em 2012. Premiada com o *Pulitzer*, essa reportagem contou com a colaboração de jornalistas, profissionais de audiovisual e design, além de programadores de computação. O projeto é dividido em seis blocos narrativos e se apoia em textos, mapas interativos, vídeos e entrevistas.

Intui-se, desse modo, que a narrativa jornalística transmídia pode se aproveitar dessas referências a fim de propor à audiência experiências digitais ainda mais complexas. Hoje, no jornalismo digital, já se parte do pressuposto de que essas distintas propostas narrativas são, em parte, concebidas a partir de um trabalho conjunto entre jornalistas e especialistas em arquitetura da informação. No entanto, de acordo com Bertocchi (2016, p. 210), tem-se que "[...] já não é suficiente pensar em organizar informações na tela, em como se dão a usabilidade e as interações homem-interface; é preciso desenhar a experiência completa que o usuário possa vir a ter com a narrativa digital jornalística em múltiplos canais".

---

[4] Disponível em: <http://www.nytimes.com/projects/2012/snow-fall/index.html#/?part=tunnel-creek>. Acesso em: 24 ago. 2019.

Pensadores de diferentes áreas exprimem expectativas variadas sobre os rumos dos meios decorrentes da convergência. Em uma esfera, visões otimistas pontuam a grande inserção da televisão entre as camadas populares, posteriormente integrada ao computador, capaz de efetivamente auxiliar no processo de inclusão digital por conta das possibilidades dos recursos já desenvolvidos. Em outra esfera, os mais cautelosos reiteram que, por enquanto, as ferramentas tecnológicas não estão ao alcance de grande parte da população por restrições de ordem econômica e educacional, dentre outras (MÉDOLA, 2009).

2.3 A chegada da hipertelevisão

A televisão é um dos meios que busca se adaptar a esse novo ecossistema midiático. Scolari (2008) cunhou o termo "hipertelevisão" visando designar a recente fase deste meio de comunicação, cujo aspecto preponderante é a transmidialidade, em contraponto às fases estabelecidas por Umberto Eco (1984). Ao refletir sobre a cronologia da TV, mais especificamente na Europa, Eco detectou dois períodos distintos.

O primeiro foi chamado pelo autor de "paleotelevisão" e compreende o período entre a década de 1950 até meados dos anos 1970. Configura-se como uma televisão pautada pelo monopólio público e conduzida pelo Estado. É um veículo amparado pelo governo, com certo distanciamento do público e com objetivos pedagógicos. Nesse período, as pessoas assistiam, em suas residências, o que acontecia no mundo – ou o que era "permitido" que assistissem. Os aparelhos de televisão ainda não eram tão populares e o número de emissoras era reduzido. Nela, esteticamente, havia pouco dinamismo, ou seja, tratava-se de uma câmera essencialmente parada e enquadramentos parecidos ao teatro filmado dos primeiros anos do cinema.

Já o segundo período, denominado por Eco (1984) como "neotelevisão", aborda um período mais recente, que engloba a segunda metade da década de 1970 até o final dos anos 1980. Uma grande parcela de suas características ainda continua visível, hibridizando-se, adaptando-se, enquanto a outra parcela, como será explanado a seguir, vai extinguindo-se gradativamente. Ao contrário da "paleotelevisão", a "neotelevisão" passa a aproximar-se de seu público, estabelecendo-se como principal atrativo, isto é, verdadeiramente como espetáculo. Nessa época, na Europa, ocorre a desregulamentação do setor, que passa a operar num sistema mesclado entre o público e o privado, com uma disponibilidade crescente de novas redes e canais televisivos. A neotelevisão surge em meio ao desenvolvimento tecnológico de novas mídias como o *videogame* e a Internet. Nesse panorama de

transformações frequentes e velozes, a televisão busca determinadamente elucidar quais são as preferências do telespectador, passando a investir mais no entretenimento, abdicando cada vez mais da linguagem formal e estabelecendo uma narrativa de interação com os receptores.

Além dos períodos observados por Eco, alguns autores teorizam sobre um suposto terceiro período. Nele, o foco da atenção recai sobre os receptores num ambiente de convergência midiática. Scolari (2008), apesar de adotar o pressuposto de que os períodos não possuem limites tão visíveis, aborda a fase atual sob o prisma do que denominou de "hipertelevisão", de modo que o prefixo "hiper" proponha remissão à perspectiva hipertextual. Trata-se, agora, de uma televisão que se desenvolve subordinada a uma sociedade em rede, cujas principais características são o investimento em múltiplas telas; a interação cada vez maior com o usuário; a descentralização e a maior liberdade do espectador; e o uso de uma linguagem que dialoga com novas mídias. Desse modo, aliada a distintas plataformas e se distanciando da antiga programação linear, a "hipertelevisão", segundo o autor, adota uma narrativa transmidiática.

Dentre as alterações oriundas da vinculação da televisão com as mídias infoeletrônicas, uma das contradições em relação ao modelo analógico fica evidente na análise da interatividade. Conforme Médola (2009), a união com o computador e com a *web* tornam a interatividade uma ação constante no modo de consumo de conteúdos na nova televisão, estabelecendo exigências de participação com a finalidade de transformar o telespectador em um interator. Neste modelo, articulado pelas recentes possibilidades interativas, propõe-se uma dinâmica de consumo mais particular e ativa. Machado e Veléz (2014, p. 55-56) refletem que

> [...] o surgimento no cenário audiovisual de novos protagonistas, os interatores, está forçando mudanças cada vez mais radicais em direção a modelos de conteúdo que possam ser buscados a qualquer momento, em qualquer lugar, fruídos de maneira como cada um quiser e abertos à intervenção ativa dos participantes.

Os computadores conectados em rede, ao colocar em ligação também seus usuários e permitir que cada um deles se desloque dentro dessa rede, estão abalando substancialmente as relações de intersubjetividade e de sociabilidade dos indivíduos, bem como a própria natureza do "eu". O navegante da rede, ajustado ao corpo das interfaces, não é mais somente um mero espectador passivo, sem poder de intervenção no fluxo das informações e ideias. Ao contrário, o interator se multiplica pelos nós da rede e se direciona em infinitas vias, interagindo com outros usuários e construindo assim uma espécie de inteligência coletiva (LÉVY, 2000; MACHADO, 2007).

Muito se discute, por conta desse cenário, sobre um suposto “fim da televisão”, assunto, por sinal, condicionado pela ótica da Pós-modernidade, na qual as discussões sobre os “fins” invadem os mais variados campos de estudo. A respeito disso, Carlón (2014) se questiona se a televisão, em seu modelo tradicional, estaria se esvaindo ou apenas entrando em um novo período. Ao revisitar as considerações sobre o assunto a partir de uma ampla gama de pesquisadores, ele constata que há certo consenso de que a “crise da televisão” se deve às transformações nos dispositivos midiáticos, discursivos e também na prática sociodiscursiva. Para o autor, é possível falar de uma “televisão expandida”, de modo análogo à definição de Scolari acerca da hipertelevisão. Sob esse prisma, uma parte da televisão sobrevive, adaptando-se no ecossistema midiático.

O que se verifica, claramente, nesse contexto, é uma crise dos meios massivos, já que o sistema tradicional de emissão foi dominado pela nova lógica dos meios digitais. Nesses novos meios, já não é mais possível restringir a oferta e nem estabelecer uma programação para o consumo como na forma anterior, ocasionando uma pulverização da audiência. Nesse sentido, conforme Fechine (2014), o que ocorreu foi um esgotamento do *broadcasting*, modelo de emissão centrado na venda publicitária da atenção de enormes contingentes de espectadores em torno da programação. Agora, o espectador faz as vezes de programador, organizando sua rotina de consumo a partir de diversas plataformas e conteúdos.

Na visão de Orozco (2014), acompanha-se, no momento, uma TV em plena transição. A televisão é uma tela que perde sua hegemonia e torna-se uma tela a mais diante de tantas outras que diariamente disputam a atenção da audiência. Na luta por sua continuidade, a televisão tem investido nos canais pagos dedicados a satisfazer os mais particulares gostos do público. Assim, a criação de formatos exóticos como os *reality shows* e o apelo ao espetáculo e ao sensacionalismo se configuram como estratégias de contenção e ampliação da audiência. O contexto atual é de “bipolaridade”, prossegue o autor: convivem antigos e novos telespectadores, velhos e novos contratos televisivos, bem como antigos e novos modos de reconhecimento mútuo entre televisão e audiência. Sua aposta é a de que a televisão, enquanto instituição emissora, continuará relevante no âmbito geral, massivo, devido à sua tradição como organizadora da vida social.

Além disso, aborda-se com tanta ênfase o tópico da transmidiação e da interatividade porque, na Pós-modernidade, a distância entre os diferentes modos de produção se alterou drasticamente, levando a uma nova configuração dos processos de circulação. Ao que tudo indica, este é um ponto-chave atual. Para Scolari (2014), observa-se o desenrolar de “espécies bastardas”, podendo ser de meios híbridos que se apropriam ou emulam gramáticas e

narrativas de diferentes meios. Assim, algumas dessas recentes produções acabam por estabelecer um espectador modelo, exigindo do "espectador comum" uma série de competências que são mais familiares aos nativos digitais.

Isso se deve, de acordo com o autor, ao fato de que a hipertelevisão está comunicando para essa geração fortemente ligada aos ambientes digitais interativos, um público que adquiriu novas habilidades perceptivas e cognitivas – fruto da navegação na *web*, do uso de *softwares* e da relação com os jogos eletrônicos. Esse telespectador modelo deve ser capaz de assimilar "[...] um produto textual cada vez mais atomizado, multitela, transmídia, carregado de personagens que conduzem uma complexa trama de programas narrativos" (SCOLARI, 2014, p. 50). Fundamental, então, é perceber que a hipertelevisão está replicando a dinâmica hipertextual que já está consolidada no acervo de competências dos jovens telespectadores.

Sob o mesmo ângulo, Manovich (2008) acredita que, no processo de transposição dos meios físicos e eletrônicos para o *software*, as técnicas anteriormente únicas de cada mídia passaram a ser reconsideradas em função de sua integração com um ambiente regulado pelos programas computacionais. Do embalo dessas transformações resultam novas profissões, plataformas e uma revisão do próprio conceito de mídia. O autor designa essa integração entre as mídias e o ambiente virtual – baseado em *software* – de "remixibilidade profunda". No cenário contemporâneo, as técnicas, as metodologias de trabalho, os modos de representação e, consequentemente, os conteúdos das mídias são "remixados", o que leva à criação de novas mídias híbridas e narrativas complexificadas.

Com efeito, as narrativas seguem as estruturas e são influenciadas estética e tecnicamente pela época e contexto em que se encontram. Nesse sentido, no que compete às narrativas audiovisuais, elas oferecem uma configuração que manifesta, consequentemente, "[...] a valoração sócio-técnica-discursiva deste tempo, e que está relacionada à contínua reconstrução, significação e hibridação própria do que se evidencia no contemporâneo" (PICCININ, 2016, p. 27-28). Segundo a autora, portanto, em meio à ampla gama narrativa disponível e às possibilidades subsidiadas pela tecnologia, as narrativas audiovisuais se reconfiguram com o intuito de assegurar e intensificar o diálogo com este novo perfil de audiência.

Santaella (2010) explica que foi por volta do final dos anos 1980 que o termo "hibridismo" se popularizou, tornando-se a palavra definidora das sociedades contemporâneas. Para ela, após a popularização das redes mundiais de comunicação e da *web*, essa palavra expandiu-se significativamente para se referir tanto à convergência midiática quanto à mistura de linguagens na hipermídia – a união do hipertexto com a multimídia,

definidora da linguagem que é particular das redes e em que texto, som, imagem, sinais e símbolos coexistem num mesmo fluxo e complementam-se na criação de sentidos operacionalizados pela interação do usuário. Há pouco tempo, prossegue a autora, o uso deste vocábulo voltou a se alargar para designar também a interconexão dos espaços físicos de circulação com os espaços virtuais de informação a que os usuários de dispositivos móveis se conectam. Nos "espaços híbridos", não é necessário se desvincular, "sair" do espaço físico para entrar em contato com outro ambiente – nesse caso, um ambiente digital. Esses espaços podem ser considerados móveis, uma vez que são oportunizados e interligados pelas interfaces portáteis como os *smartphones*.

Machado (2007) procura colocar algumas reticências na questão, argumentando que, em certos casos, para o produtor de conteúdo, o hibridismo pode dar margem a algo semelhante a uma "esquizofrenia", num sentido estético, estrutural e comunicacional. Segundo o autor, é o que acontece nos ambientes computacionais, nos quais a facilidade de acesso às mais variadas fontes em formatos digitais e a possibilidade de fusão e manejo de todas essas fontes na tela do computador fazem com que um número crescente de realizadores se sintam quase obrigados a unir todas as possibilidades. Por conta dessa imposição, os resultados obtidos estariam mais para uma apologia aos recursos digitais do que para a coesão estética e comunicativa do produto. Dentro dessa lógica, essa informatização compulsória está ocasionalmente criando seus "frankensteins", conteúdos que ainda carecem de amadurecimento e envoltos em transformações tecnológicas cada vez mais repentinas.

No entanto, essa tendência à ubiquidade pode ser rastreada através da observação do impacto que as mudanças tecnológicas têm ocasionado na vida cotidiana. As ferramentas contemporâneas de comunicação estão quase cumprindo o antigo desejo de onipresença. O sonho de emancipar as experiências, de torná-las livres dos locais que os corpos ocupam no espaço está se concretizando. Substancialmente midiatizado e cada vez mais dominado pela imposição tecnológica, o contexto contemporâneo vincula-se, progressivamente, com a ubiquidade: estar concomitantemente presente em toda parte. Os meios audiovisuais interferem e se infiltram consideravelmente na rotina diária, visto que, por toda parte, o espectador sofre impactos da produção audiovisual, seja através da televisão, do cinema, da Internet ou dos inúmeros modelos de mídia *online* e *offline* presentes em estabelecimentos comerciais, transportes coletivos, estações, restaurantes, bares e todo um amplo conjunto de espaços de acesso público (CORREIA, 2015).

Se, historicamente, a televisão era o meio para o qual a maioria das imagens aparentava convergir, atualmente, ela disponibiliza frequentemente vias de evasão para outras

plataformas. Por esse prisma, assim como existe uma clara convergência, há também um fluxo de divergência que se origina exatamente da lógica de “rede”, “trânsito” e “fluxo” particular dos novos meios, de acordo com Nogueira e Merino (2015). Portanto, para os autores, pressupõe-se que seja possível falar de um “trans” e de um “meta” espectador, de uma “trans” e de uma “meta” televisão. Um espectador que se movimenta de meio para meio, que supervisiona cada discurso, e uma televisão cujos estratagemas invitam ao trânsito – a ideia “trans” –, mas também uma televisão que aglutina conteúdos e os estabiliza numa grade de programação – lógica meta.

> Talvez a partir da interseção destas duas dimensões – a deambulação do trânsito, do fluxo, e a estabilidade do programa, da ordem – se possa pensar a ubiquidade complexa da televisão atual e, em especial, da informação jornalística. Uma televisão que – por determinismo ontológico – não pode dispensar o ecrã e as imagens, mas cada vez menos sabe qual é o *seu* ecrã e a *sua* imagem (NOGUEIRA; MERINO, 2015, p. 64, grifo dos autores).

Assim, a ubiquidade que une a televisão aos meios mais modernos, obrigando-a a atravessar, como estudado, vários processos de mutação, leva-a a ser fruída numa variedade de suportes e não mais apenas no televisor. A televisão se vê agora constrangida a estar em todo lugar, disponível a uma inédita e plural audiência. Presente numa inflacionada esfera pública – uma esfera rizomática –, ela se vê numa situação emblemática onde “[...] todas as instituições, empresas, grupos, equipes e indivíduos *tornar-se-ão sua própria mídia*” (LEMOS; LÉVY, 2010, p. 83, grifo dos autores).

Com tantos candidatos a protagonistas nesse ecossistema, resta saber como exatamente a televisão irá reagir. Conforme investigado a seguir, é neste complexo e intrincado cenário que se configura também o debate sobre os documentários interativos diante das novas mídias digitais.

2.4 O documentário interativo

Dadas as particularidades de obras contemporâneas como *Eu sou Amazônia*, a investigação empreendida requer ainda uma aproximação teórica com os recentes estudos envolvendo as narrativas interativas documentárias. Dessa forma, propõe-se, em um primeiro momento, discutir brevemente sobre o estatuto do documentário, bem como situá-lo historicamente, observando sua consolidação através de distintos movimentos. Posteriormente, pretende-se observar como esse gênero vem absorvendo os recursos oriundos

de novas tecnologias a partir da reflexão em torno das experimentações envolvendo os chamados *documentários interativos*.

No que concerne aos aspectos narrativos, o documentário tem sido receptáculo de inúmeras experiências, dificultando qualquer tentativa de delimitar seu campo. Quanto a isso, Da-Rin (2006, p. 15) comenta: "É fácil constatar que o nome *documentário* recobre uma enorme diversidade de filmes, representantes dos mais diversos métodos, estilos e técnicas". Algumas abordagens pressupõem que ele trate da "realidade" ou da "verdade", outras concebem como documentário "aquilo que não é encenado" ou "que não possui roteiro". Contudo, não faltam exemplos de obras que ultrapassam as classificações mais generalistas. Assim, ao que tudo indica, é mais coerente conceber uma abordagem que evite perspectivas pragmáticas. Da-Rin (2006, p. 19) ainda argumenta que "[...] o que mantém agregado um campo tão plural é o fato de que seus membros compartilham determinadas referências, ou seja, gravitam em torno de uma mesma tradição".

O nascimento desta tradição pode ser rastreado a partir das primeiras imagens em movimento produzidas pelos irmãos Lumière, em solo francês, por volta de 1895. Nesse estágio inicial, os pioneiros se propunham a registrar cenas do cotidiano como operários saindo de uma fábrica e a chegada de um trem na estação, por exemplo. A produção era escassa e, para os cinemas, não havia outra alternativa além de repetir os mesmos filmes durante um longo período. Coube a uma fabricante de câmeras da época, a *Pathé*, desenvolver um projeto que envolvia uma espécie de documentário jornalístico, o filme de viagem e atualidades, a fim de atrair mais espectadores e renovar o conteúdo das salas mais rapidamente (LUCENA, 2012).

Nesse contexto, destaca-se Robert Flaherty, explorador norte-americano conhecido pelo clássico *Nanook, o esquimó* (1922), filme que registra a rotina de uma família de inuítes. Flaherty inovou ao subtrair o foco da figura do explorador, comum na época, inserindo apenas os personagens "reais" no centro da ação – inclusive simulando certas atividades – e utilizando telas com legendas como recurso narrativo, ou seja, um narrador em *off*, invisível, em textos-legendas. Esse modo de produzir se tornou predominante nas obras de não ficção e a linguagem desenvolvida foi batizada de *documentário* por John Grierson – um dos primeiros a teorizar sobre essa prática calcada, para ele, no "tratamento criativo da realidade" (DA-RIN, 2006; NICHOLS, 2005).

> Diferente dos "cavadores de imagens" da sua época, Flaherty sabia que para o futuro do cinema de não ficção era preciso superar a máxima do filme de viagem de que a imagem conta apenas consigo mesma para revelar o que ela tem a dizer sobre o mundo. Ele reconhecia que o cinema é invenção, imaginação, logo estas imagens

> registradas *in loco* deveriam estar subordinadas a uma lógica narrativa, que o filme seria o produto de uma montagem que favorecesse a identificação do espectador com os personagens e a intriga (TOMAIM, 2015, p. 81).

Na década seguinte, sobretudo, os avanços tecnológicos impactaram significativamente o modo de criação cinematográfico e ampliaram o leque de possibilidades narrativas. Com a inserção do som, as obras ganharam outra dimensão, passando a incluir trilha sonora, ruídos ambientes diversos e/ou uma voz conduzindo a história (MATTOS, 2006). Contudo, ainda não havia como captar o áudio diretamente nas entrevistas com a devida qualidade. Além disso, deslocar-se com as enormes câmeras por certos ambientes consistia num desafio por vezes intransponível.

De acordo com Lucena (2012), essas barreiras foram rompidas ao longo da década de 1950, com o surgimento de máquinas menores, mais silenciosas e que permitiam a gravação sonora em consonância com as imagens. Emergem, nessa época, duas importantes vertentes para o documentário: o "cinema direto", concebido pelos norte-americanos, e o "cinema-verdade", abordagem sugerida por parte dos franceses. Enquanto os primeiros ambicionavam capturar diretamente o que enquadravam – uma suposta espontaneidade –, sem interferência da equipe de produção, os últimos, inspirados no *kino-pravda* de Vertov – o "cinema-verdade" russo –, julgavam que a simples presença dos profissionais já causaria um desconforto, impossibilitando qualquer naturalidade por parte dos sujeitos expostos. Por isso, os documentaristas franceses se assumiam como parte da própria criação, enquanto que os americanos adotavam uma perspectiva marcada pela discrição e pela tentativa de expor a realidade "nua e crua". Posteriormente, com a emergência da cultura digital e a chegada de novos equipamentos, o campo foi agregando novas possibilidades narrativas.

Por conseguinte, o que parece oportuno reter através dessa brevíssima incursão pela história do gênero é que se descortina um panorama no qual fica evidente a estreita relação entre os avanços técnicos e as diversas abordagens narrativas propostas ao longo do século passado. Esse processo simbiótico continuou a alargar fronteiras com a popularização da Internet e o posterior surgimento de novas tecnologias como o *streaming*[5]. Nesse contexto, os documentários interativos vêm ganhando ênfase, especialmente no meio *online*. Embora seja possível detectar algumas semelhanças com o documentário tradicional, essas obras se distinguem por conta das suas estratégias de produção e veiculação.

---

[5] A tecnologia *streaming* é uma forma de transmissão instantânea de dados de áudio e vídeo através de redes. Por meio do serviço, é possível assistir a filmes ou escutar música sem a necessidade de fazer *download*, o que torna mais rápido o acesso aos conteúdos *online* (COUTINHO, 2013).

Na última década, sobretudo, verificou-se um aumento dessas narrativas interativas não ficcionais que já não se amoldam aos gêneros e categorias tradicionais do audiovisual. Denominadas de distintos modos como documentários interativos, *i-docs*, *interactive factuals*, documentário expandido, documentário transmídia, webdocumentário, elas são concebidas com base em *websites*, aplicativos e instalações. Todas essas possíveis categorias, contudo, ainda se encontram em um estágio inicial de reconhecimento.

Em sua tentativa de classificação e categorização dessas obras documentais, Gifreu-Castells (2010) divide as produções em quatro grupos: documentários interativos *off-line*, ou seja, obras interativas distribuídas em suportes externos como o CD-ROM ou o DVD-ROM; documentários lineares *online*, isto é, os documentários tradicionais veiculados na rede; documentários interativos *online*, em que a própria plataforma *online* – ou interface – se constitui como o documentário agregando recursos de navegação não linear; e, por fim, os documentários interativos-generativos *online* – menos explorados, conforme o autor –, nos quais o receptor assume maior protagonismo, uma vez que lhe é dada a oportunidade de interagir, produzir e colaborar com a obra que está consumindo.

As primeiras referências ao documentário interativo se referiam a ele como um segundo estágio do documentário linear, agora presente no meio digital, segundo Gaudenzi (2013). Para a autora, isso demonstra que o documentário interativo era compreendido como primordialmente baseado no audiovisual e que a interatividade era vista apenas como um modo de navegar pelo conteúdo. Esses experimentos iniciais teriam surgido ainda na década de 1980, no mesmo cenário do hipertexto e também do *boom* dos *videogames*.

Gaudenzi (2013) se refere a essas produções como "documentários vivos" – *living documentary* –, considerando que elas não são mais herméticas como as anteriores, mas, ao contrário, se modificam por meio da fruição e da interferência promovida pelos receptores. Por conta desse novo paradigma, a autora sugere uma categorização dos documentários interativos em quatro modos: o conversacional, o hipertextual, o participativo e o experiencial.

No modo conversacional, a lógica de funcionamento é semelhante à dos jogos eletrônicos, isto é, o sistema responde aos movimentos do interator. Logo, há um tipo de diálogo entre interface hipertextual e o usuário, uma dinâmica de troca diferente do modo hipertextual, no qual ele apenas transita entre conteúdos fixos. As suas ações influenciam o andamento da narrativa e a interface é projetada de modo a causar a impressão de que o usuário está em um ambiente simulado, como nos *videogames*. Em certa medida, os botões de

interação – detalhados no capítulo seguinte – que geram movimentos específicos de localização no mapa de satélite em *Eu sou Amazônia* se enquadram nessa proposta.

Incutido na essência de todo documentário interativo, o modo hipertextual tem por base a utilização do hipertexto para a construção de uma interface na qual o interator possa navegar por uma série de caminhos pré-determinados, mas com relativa liberdade de exploração. Assim, a ele é dada a opção de escolha quanto à ordem em que deseja acessar as informações. Contudo, diferente do que ocorre no modo participativo, em que a interface é projetada visando oportunizar contribuições por parte do usuário – envio de fotos, textos, vídeos ou, ainda, ações de edição, remixagem, tradução, etc. –, nesse sistema, ele não tem a possibilidade de inserir novos conteúdos ao trabalho.

Já no modo experiencial, busca-se amplificar a vivência de um local ou instalação, mesclando de modo híbrido experiências físicas e virtuais. Pode envolver interações por meio da utilização de mídias locativas como GPS – *Global Positioning System* – e QRcode, por exemplo, com as quais o interator consome conteúdos virtuais a partir da sua relação com um ambiente físico que se relaciona com a temática desses conteúdos. Um bom indicativo é o projeto *Rider Spoke*[6] (2007), desenvolvido pelo coletivo *Blast Theory*, sediado na Inglaterra. Através de um aplicativo, o interator pode explorar uma gama de relatos em áudio georreferenciados, enquanto se desloca de bicicleta por certos pontos da cidade por onde outros interatores circularam e deixaram seus registros sonoros.

Cada documentário interativo apresenta tais características em diferentes medidas e nuances. Assim, em síntese, em um nível mais básico, encontram-se os documentários em que a interatividade ocorre somente por meio das opções de navegação fornecidas por uma interface não linear – o que se configura como premissa básica. Na outra ponta, estão as propostas mais radicais, em que todas as etapas de produção do projeto acontecem de modo coletivo, com a participação ativa dos interatores.

Fortemente imbricadas com os aparatos tecnológicos – que, inclusive, se renovam constantemente –, essas obras se constituem como um desafio tanto para os teóricos quanto para os realizadores, pois, muitas vezes, não há um conceito, formato ou método de produção que opere como um modelo a ser seguido. Cada projeto adota um conjunto particular de linguagens, mídias e tecnologias. Isto posto, os documentários interativos decorrentes do meio digital formam um conjunto de obras híbridas que, em alguma medida, compartilham

[6] Disponível em: <https://www.blasttheory.co.uk/projects/rider-spoke/>. Acesso em: 24 ago. 2019.

características em comum, mas mantém uma série de elementos singulares, isto é, produzidos "sob medida" com base em suas finalidades.

De todo modo, o esforço teórico demonstrado pelos autores se mostra imprescindível, já que permite colocar em perspectiva as variáveis em torno da concepção e fruição dessas obras. A mídia digital oferta uma série particular de recursos – *smartphone*, *tablet*, hologramas, GPS, realidade virtual, realidade aumentada, etc. – que impacta de múltiplas maneiras a narrativa dos documentários interativos.

Adotar esse tipo de documentário consiste na transição para uma forma narrativa distinta e que tensiona a estrutura aristotélica de começo, meio e fim. Com isso, a mídia digital reflete o contexto pós-moderno. Se o cotidiano se mostra cada vez mais imprevisível, as histórias contemporâneas precisam fornecer subsídios para defrontar essas incertezas. Como consequência, sente-se a necessidade de elaborar narrativas abertas, que se modificam, que se reconfiguram, que possam ser produzidas numa dialética entre realizador e interator e, em determinados casos, que possam abrigar variados desfechos (GAUDENZI, 2019).

Nessa configuração narrativa, o design gráfico da interface é parte crucial da obra, intuem Paz e Maciel (2019). É a interface que disponibiliza o ingresso ao banco de dados e a circulação do interator a partir de certas escolhas, culminando em uma versão singular da narrativa, considerando que "[...] as ações dos interatores são cheias de significados" (PAZ; MACIEL, 2019, p. 47). Em função disso, os autores propõem refletir sobre o documentário interativo enquanto um "dispositivo".

Apropriando-se do conceito originalmente proposto por Foucault – que concebe o dispositivo como algo que representa uma soma particular de campos de força e elementos heterogêneos, discursivos, afetivos, filosóficos, morais, técnicos e arquitetônicos –, Paz e Maciel (2019) argumentam que a interface promove um cruzamento de práticas, oportunizando interações, afetos, relações e agenciamentos. Logo, por esse ângulo, antes da produção do conteúdo propriamente dito, há a busca por um dispositivo particular, por uma interface que dê conta dessas práticas e processos.

> A interface promove uma espécie de agenciamento lúdico das pessoas, ao abrir uma série de possibilidades de interação e engajamento que dissolvem as fronteiras entre produção, distribuição e recepção. Não se trata aqui de uma narrativa fechada e pré-determinada pela equipe de realização, mas de experimentações possíveis. Narração e interação se mesclam em um processo aberto e indefinido. Nesse sentido, conceber um documentário interativo é uma aposta nas dinâmicas próprias que ele pode desencadear (PAZ; MACIEL, 2019, p. 51).

Esse protagonismo do usuário nas narrativas interativas é encarado como uma mudança de paradigma. É justamente por conta disso que Gaudenzi (2013) prefere o termo "documentário vivo". Esse tipo de documentário, desde a sua concepção, propõe-se a ser uma espécie de "organismo vivo" receptivo, aberto e mutável, em diferentes níveis, de acordo com as possibilidades ofertadas pela interface e o engajamento do usuário. Todavia, evidentemente, é esse engajamento que se estabelece como um grande desafio a ser vencido para que essas produções sejam bem-sucedidas. Nas narrativas interativas, a audiência é convidada a participar da história, a inserir-se nos espaços elaborados pelo realizador, clicando em botões, movimentando-se por ambientes, estabelecendo relações entre diferentes conteúdos, fornecendo depoimentos etc. Porém, se a interface não for eficiente ao ponto de satisfazer o usuário, o projeto fracassa.

Nesse sentido, há a necessidade de uma estratégia de impacto bem articulada. Em termos práticos, para a autora, significa conceber a obra *com* a audiência, e não *para* a audiência. Isso implica, dentro do possível, que o conceito do projeto seja testado com o público-alvo antes mesmo de começar o processo de criação. Posteriormente, um protótipo é testado novamente com a audiência e essa dinâmica se mantém até o produto final.

Para muitos realizadores provenientes do audiovisual, isso envolve uma adaptação substancial no processo produtivo. Comumente, parte-se da ideia diretamente para a pré-produção, e isso significa que criar empatia com a audiência desde a gênese do projeto exige uma mudança de mentalidade para esses profissionais. No "design centrado no usuário" – *user centered design* (UCD) –, uma ramificação do *design thinking*, por exemplo, essa postura serve de princípio norteador para o design de qualquer serviço ou produto. O uso de uma pluralidade de tecnologias evidencia, ainda, a necessidade de equipes multidisciplinares, uma vez que há a necessidade de elaborar uma interface que demanda competências diversas envolvendo programação e design (GAUDENZI, 2019).

Apesar de as narrativas não ficcionais interativas terem se alargado por diferentes áreas, especula-se que o jornalismo tenha desempenhado um papel relevante na difusão dessas propostas, conforme Paz e Jucá (2019). Inclusive, um projeto como *Eu sou Amazônia* poderia, por exemplo, em um primeiro momento, ser confundido com uma grande reportagem multimídia. Contudo, ele não foi concebido por uma empresa de comunicação. Os autores destacam que, no Brasil, as produções nacionais, em função de adotarem um perfil de engajamento social, são, em muitos casos, financiadas com recursos de organizações da sociedade civil, fundações privadas com programas de financiamento, ou editais públicos

direcionados para iniciativas de cunho social. É o caso de projetos como *Som dos Sinos*[7], da plataforma colaborativa *Meu Rio Vale um Webdoc* (2016) e *Ilha Grande: cada praia uma ilha; cada ilha uma história*[8] (2016). Da mesma forma, documentários imersivos como os já citados *Fogo na floresta* e *Amazônia Adentro* – obra sugerida através de um *hiperlink* em *Eu sou Amazônia*.

Para a discussão aqui empreendida, é importante elucidar que a percepção em torno da interface não deve ser considerada somente pelo viés da relação funcional entre a máquina e a audiência. Assim como Paz e Maciel (2019) ressaltam esse aspecto através da apropriação do conceito de dispositivo foucaultiano, Domènech (2011), por sua vez, sustenta que o conceito de interface – do modo análogo ao de plataforma – tem uma ressonância essencial para se compreender a situação híbrida atual operada na natureza sociotécnica. O autor entende a interface como um modelo mental e argumenta que, em sua fenomenologia, convergem, de um lado, a memória, a imaginação, os conhecimentos do usuário, e, de outro, os bancos de dados e as infindáveis conexões que possam ser promovidas por meio do dispositivo. Assim, a interface pode ser avaliada como "[...] um movimento mental materializado na tela do computador" (DOMÈNECH, 2011, p. 196).

Nessa dinâmica entre sistemas orgânicos e tecnológicos, Gaudenzi (2019) destaca que não é possível prever todas as variáveis em torno da fruição, interação e/ou agenciamento por parte do usuário. A autora sustenta que o papel do realizador consiste mais em arquitetar a narrativa – em ter uma visão sistêmica – para que ela se expanda como uma "forma viva" que agirá de acordo com múltiplas forças dinamizadas pela audiência. Por esse caminho, o realizador possui a consciência de que não controla totalmente sua obra, apenas propõe um direcionamento. Ou seja, existe um nível de incerteza e inacabamento.

Entretanto, Domènech (2011, p. 187-188) ressalta que

> [...] o ser humano, como usuário, encontra-se com a tecnologia na metade do caminho: de um lado está a sua vontade de usar o instrumento para um fim determinado; de outro, a condição apriorística desse instrumento com seus fins particulares que nem sempre coincidem com os do usuário. Logo, essa tensão entre duas forças – uma, a nossa, aberta e desejosa; outra, a tecnologia, fechada e sistemática – não produz uma situação tão equilibrada como parece, já que os dispositivos técnicos nos recebem com uma série de requisitos que não só canalizam nossa vontade e acabam adaptando-a a seus fins, mas também são condição *sine qua non* para o funcionamento destes.

[7] Disponível em: <http://somdossinos.com.br/>. Acesso em: 24 ago. 2019.
[8] Disponível em: <http://ilhagrandewebdoc.website/>. Acesso em: 24 ago. 2019.

Em vista disso, segundo Domènech (2011), quando o indivíduo utiliza uma determinada interface tecnológica, por exemplo, ele adentra no universo dessa ferramenta como parte dela, além de integrar-se ao contexto econômico da empresa que a concebeu. Logo, esse indivíduo será não apenas um usuário, mas também um servidor, isto é, em certa medida, ele se tornará um módulo a mais dessa interface, imprescindível para que ela possa cumprir plenamente suas atribuições. De acordo com o autor, o usuário se instala no imaginário da máquina e procede, a partir de então, por meio das gramáticas desse imaginário, enxergando a realidade tal como os equipamentos – criados em decorrência de uma gama de hipóteses tecnocientíficas – especificam que se deva ver.

Por esse viés, também van Dijck (2019) argumenta que as plataformas concebem estruturas sociais nas quais o indivíduo acaba imerso. Para a autora, há uma crescente "plataformização da sociedade" que diz respeito à intrincada dinâmica entre plataformas *online* e estruturas coletivas. Assim como Domènech, ela alerta para o fato de que essas plataformas não são neutras. Pelo contrário, incubam normas e valores próprios que se encontram alojados em suas arquiteturas. Por vezes, estas normas podem entrar em choque com os valores definidos nas estruturas sociais, nas quais as plataformas buscam inserção. Pouco evidente, portanto, o problema é que os procedimentos sociais e econômicos dessas plataformas estão escondidos nos algoritmos, nos modelos de negócios e nos trânsitos de dados, coeficientes que não estão abertos ao controle democrático. Desse modo, para van Djick (2019), a arquitetura da sociedade atual, pautada pela conectividade, está subordinada a uma lógica mercantilista imposta pela ideologia do neoliberalismo.

Diversos setores sociais – transporte, saúde, educação, jornalismo, etc. – têm se tornado praticamente reféns das infraestruturas digitais providenciadas por grandes multinacionais de tecnologia como *Google*, *Amazon*, *Facebook*, *Apple* e *Microsoft*. Progressivamente, devido às necessidades do indivíduo em relação a certas infraestruturas, esses mecanismos começam a se instaurar na vida cotidiana de modo expressivo. As empresas jornalísticas, por exemplo, estão constantemente tendo que se adequar às engrenagens de distribuição *online* arquitetadas por *Facebook* e *Google*. De modo semelhante, escolas e universidades começaram a reformular seus currículos a partir dos espaços personalizados de aprendizado fornecidos por empresas como a *Google* (VAN DIJCK, 2019).

No caso de *Eu sou Amazônia*, como abordado no capítulo seguinte, detecta-se uma estratégia no sentido de tentar aproximar os produtores de conteúdo com as geotecnologias oferecidas pela *Google*. Por conta disso, para a presente pesquisa, é importante discorrer, ainda, sobre a evolução das geotecnologias e sua inserção no contexto contemporâneo.

2.5 Os fenômenos culturais decorrentes das geotecnologias

A criação de produtos geotecnológicos, principalmente a partir da chamada *web 2.0*, impulsionou a disseminação de um variado conjunto de experiências na esfera digital. Tais produtos, atualmente, são aplicados nos mais diversos âmbitos, incluindo o planejamento urbano, a agricultura de precisão, a fiscalização ambiental, a geolocalização em redes sociais, o rastreamento pessoal através de dispositivos móveis, os *softwares* educacionais utilizados para ensino de cartografia, as pesquisas em arqueologia digital, as atividades em Geojornalismo e os recursos interativos em documentários, por exemplo.

Para Silva (2003, p. 35), a geotecnologia "[...] é a arte e a técnica de estudar a superfície da terra e adaptar as informações às necessidades dos meios físicos, químicos e biológicos." Essa tecnologia se sustenta pela combinação de três fatores: sistemas de posicionamento, infraestrutura de dados geográficos e *softwares/websites* para administração das informações – denominados de Sistemas de Informação Geográfica (SIG) –, conforme Brunet e Freire (2010).

A maioria dos sistemas de posicionamento utiliza a tecnologia *Global Positioning System* (GPS), que consiste num sistema de navegação e aquisição de medidas precisas de localização geográfica e geodésica tutelado pelo governo dos Estados Unidos. Desenvolvido a partir de outros sistemas similares de navegação por rádio que surgiram desde os anos 1940, em sua gênese, o GPS foi chamado de *Navigation System with Timing and Tanging* (NAVSTAR). Criado e administrado pelo Departamento de Defesa do Governo dos Estados Unidos, o programa foi inicialmente concebido para uso militar, sendo disponibilizado para uso civil apenas a partir da década de 1980 (EMBRAPA MONITORAMENTO POR SATÉLITE, 2013).

Vale ressaltar que existem tecnologias de posicionamento alternativas como o GLONASS – Sistema de Navegação Global via Satélite, em russo –, desenvolvido pela extinta União Soviética; o *Galileo*, construído pela União Europeia; além de outros na China, Índia e Japão. Porém, nenhum deles conta com cobertura global. Nos últimos anos, a popularização de redes de dados sem fio possibilitou a conexão de diversos dispositivos a sistemas de posicionamento alternativos.

No que concerne à infraestrutura de dados geográficos, observa-se a existência de uma profusão de fontes de informação geográfica como as fotografias aéreas, as imagens de satélite, os dados topográficos, dentre outras. Compreender a localização de um objeto ou

pessoa requer a análise de uma série de elementos espaciais a partir de uma infraestrutura de dados.

Gradualmente, essas infraestruturas começaram a ser disponibilizadas para o público em geral, ainda que com certas restrições. Um dos marcos, nesse sentido, foi a divulgação pela NASA da primeira imagem da Terra vista do espaço, em 1966. A partir de então, teve início uma discussão contínua acerca do acesso público às informações oriundas das geotecnologias. Recentemente, diversas administrações públicas e organismos internacionais passaram a fornecer acesso às suas bases de dados como o projeto *data.gov*, da administração Obama, que lançou um debate público sobre o fornecimento de dados geográficos *online* (BRUNET; FREIRE, 2010).

Quanto aos Sistemas de Informação Geográfica (SIG) – em inglês, *Geographic Information Systems* (GIS) –, Fitz (2008) observa que eles podem englobar diversas funções. Assim, o SIG de uma cidade, por exemplo, pode oferecer aos seus usuários, via Internet, informações a respeito de dados diversos como transporte, turismo, etc. Outro exemplo é o *Spring*, um SIG desenvolvido sob medida para as atividades desenvolvidas pelo Instituto Nacional de Pesquisas Espaciais (INPE). Geralmente, esses sistemas são construídos sobre a plataforma de um SIG genérico que fornece a estrutura de *software* básica.

Em síntese, os SIGs têm como característica essencial a integração e o processamento de dados espaciais e compreendem todo tipo de *software* que manipule, examine, modele e visualize tais dados. Eles oferecem possibilidades para o entendimento do apoderamento e utilização do meio físico, formando o arcabouço da geotecnologia, juntamente com o Processamento Digital de Imagens (PDI) e a geoestatística (BRUNET; FREIRE, 2010; SILVA, 2003).

Sobre a importância e o crescente protagonismo dos SIGs no cenário contemporâneo, Silva (2003, p. 41) comenta o seguinte:

> O uso de dados espaciais não está restrito aos cientistas que tratam do meio físico. Planejadores urbanos necessitam de informações detalhadas sobre a distribuição de terra e recursos nas cidades. Os engenheiros civis necessitam planejar estradas, canais e barragens e estimar o custo de remoção de terra. Os governos precisam saber a distribuição espacial dos hospitais, das escolas, da segurança. O departamento de polícia precisa saber os níveis de segurança das cidades. A enorme quantidade de infraestrutura, como água, gás, eletricidade, telefonia, esgoto e lixo, necessita ser registrada e gerenciada [...]. Em muitas outras áreas do conhecimento humano, os SIGs têm uma participação importante, oferecendo uma cesta de alternativas de soluções.

Na esfera federal, por exemplo, o Instituto Brasileiro de Meio Ambiente e dos Recursos Naturais Renováveis (IBAMA) implantou, em 2002, o Sistema Integrado de Monitoramento e Controle dos Recursos e Produtos Florestais (SISPROF)[9], o popularmente chamado "olho eletrônico do Ibama", cujo sistema faz uso de imagens de satélites e dos sistemas de navegação com o intuito de levantar informações pertinentes ao monitoramento ambiental. Também na esfera municipal verificam-se casos semelhantes, como em São José dos Campos[10], município que tem feito uso de interfaces de geoprocessamento, a exemplo do *Google Earth*, na fiscalização, planejamento e gestão da cidade. A administração municipal fornece essas informações para os moradores via *download* e os dados são atualizados semestralmente. Tais informações contemplam a planta de ruas, hidrografia, estradas municipais, rodovias, dentre outras pesquisas.

Assim, observa-se que as ferramentas de geolocalização – entendidas por Rocha (2015) como tecnologias que indicam a localização geográfica de um objeto ou usuário por meio de navegadores – vêm se popularizando e já não se encontram restritas apenas às entidades governamentais, aos cientistas ou a um pequeno núcleo de especialistas. No meio *online*, especialmente nas mídias sociais, verifica-se atualmente a integração de informação geográfica nos bancos de dados das plataformas e/ou por intermédio de mapas embutidos. Por outra parte, há um grande número de dispositivos móveis como os *smartphones* que permitem uma conectividade ininterrupta e que incorporaram sistemas de posicionamento. Hoje, os aplicativos baseados em geolocalização permitem registrar as coordenadas espaciais de uma pessoa e realizar consultas sobre serviços próximos (BRUNET; FREIRE, 2010).

Nesse sentido, por meio das possibilidades oferecidas pela *Google*, os usuários podem pesquisar, atualizar e criar mapas de modo prático para consultar endereços, encontrar pessoas, recomendar estabelecimentos e, inclusive, desenvolver os mais variados conteúdos interativos. Sistemas como *Google Street View*, *Google Earth* e, no caso da produção de conteúdo amador, *Google Tour Builder e Google My Maps* – recursos especificados no capítulo seguinte –, estão promovendo substanciais câmbios nas experiências espaciais digitais.

Percebe-se, desse modo, a inserção de um amplo leque de geotecnologias no cotidiano. As aplicações de SIG na educação, por sua vez, permitem que os alunos realizem pesquisas com base em recursos de interatividade, aprendendo geografia e compreendendo como

---

[9] Disponível em: <https://www.mma.gov.br/informma/item/1119-ibama-lanca-novo-sistema-de-fiscalizacao-de-produtos-florestais.html>.
[10] Disponível em: <https://www.sjc.sp.gov.br/servicos/urbanismo-e-sustentabilidade/uso-do-solo/geoprocessamento/>. Acesso em: 20 nov. 2019.

decorrem as intervenções humanas no planeta. Essas aplicações geoespaciais estão sendo testadas em ambientes de aprendizagem e um protótipo que ilustra essa tendência, no Brasil, é o *CriEduc*[11].

Ele utiliza tecnologias de geolocalização, como o *Google Earth* e o *Google Maps* – que permitem inserção, edição e armazenamento de dados como marcadores, linhas, formas, fotos, vídeos, etc. –, enquanto "módulos" integrados em sua programação, o que permite o desenvolvimento de atividades educacionais colaborativas. Nesse caso, em linhas gerais, o sistema foi segmentado em três áreas: administrativa, ambiente no qual o professor/administrador pode ajustar certos parâmetros do sistema, cadastrando usuários, projetos, grupos e atividades; pedagógica, que possibilita ao professor monitorar o aprendizado do aluno durante as atividades através de gráficos que fornecem detalhes sobre o avanço nas atividades, além de viabilizar o recebimento de material e iniciar diálogos em *chats*; e discente, local destinado ao aprendiz, que pode ver os projetos e as atividades propostas, iniciar e finalizar atividades, enviar material para o professor e interagir com os colegas por meio de *chat*. Essa área também fornece o acesso para a exploração virtual dos terrenos via *Google Earth* e *Google Maps*.

No jornalismo, os processos de convergência midiática trouxeram o desafio de adotar novos processos de trabalho e de elaboração da notícia sustentados, principalmente, nas mídias digitais. Entre as propostas que emergiram nessa fase, encontra-se o chamado Geojornalismo – uma vertente do Jornalismo de Dados –, que se utiliza de *softwares* e informações ligadas às geotecnologias.

Para Rocha (2015), as máquinas atuais proporcionam uma infinidade de dados e métodos de análise, descortinando novas perspectivas para a prática jornalística. Essa profusão de informações dá origem ao jornalismo com base em dados, modelo que combina certas especificidades de campos variados, como o design gráfico e a pesquisa em bancos de dados na cobertura jornalística de um determinado fato. Manovich (2006) entende o banco de dados como uma estrutura que hospeda formas culturais, estabelecendo-se como o núcleo do processo criativo, ou seja, como uma forma de expressão cultural protagonista da era digital. É por conta disso que, para o autor, o banco de dados pode, inclusive, fomentar o aparecimento de novos gêneros e narrativas, como no caso do Geojornalismo e de iniciativas no âmbito do documentário.

---

[11] Os resultados do experimento envolvendo o *CriEduc* foram documentados no artigo *CriEduc - Sistema web de aprendizagem com tecnologias geoespaciais*. Disponível em: <http://www.tise.cl/volumen11/TISE2015/315-322.pdf>. Acesso em: 20 nov. 2019.

Bertocchi (2016) também chama a atenção para isso quando afirma que não basta direcionar o olhar apenas para as circunstâncias de produção da escrita e para o contexto sociocultural. Para a análise dos fenômenos midiáticos atuais, carregados de elementos tecnológicos – interfaces, bases de dados, os algoritmos, geolocalização, mapas de satélite –, todo aspecto técnico também deve ser considerado para a reflexão, pois influencia diretamente na produção de sentidos por parte do receptor/usuário.

No Brasil, o *Geojournalism.org*[12], por exemplo, é um *website* que reúne informações com o intuito de auxiliar profissionais na produção de histórias multimídia, mapas e visualização de dados orientados, especialmente, para as pautas ambientais. Trata-se de um banco de dados alimentado por intermédio de diversos jornalistas que hospedam informações voltadas, sobretudo, para a utilização de dados geográficos que auxiliem outros profissionais a criarem conteúdos que contenham algum tipo de visualização interativa. Para tanto, a página também disponibiliza tutoriais que orientam o usuário na criação de gráficos, mapas digitais e infográficos interativos. Além disso, o projeto abriga um espaço para aprendizagem no qual são fornecidas dicas sobre coleta, processamento e publicação de dados ambientais. Esses conteúdos contém uma etiqueta que informa o grau de dificuldade da tarefa, bem como as ferramentas e as técnicas essenciais para desenvolver o trabalho. Assim, em um dos tutoriais é possível aprender a criar um mapa animado de incêndio florestal utilizando *Google My Maps* e *Carto*, enquanto em outro são fornecidas dicas para o uso de cores em mapas.

Portanto, observa-se que o Geojornalismo simplifica o mapeamento e a configuração de conteúdo ao mesmo tempo em que permite uma dinâmica produtiva com áreas até então pouco exploradas, como design de informação e programação. No projeto *Geojournalism.org*, o foco principal é o meio ambiente. Contudo, Rocha (2015) acredita que essa vertente pode ser explorada em outras editorias e também na produção de narrativas jornalísticas convergentes, já que emprega recursos que possibilitam a interconexão de elementos – vídeos, fotografias, textos, ilustrações – com as potencialidades do meio *online* – hipertextualidade, interatividade, multimidialidade e memória. Por esse ângulo,

> [...] a integração dos recursos de geolocalização tende a promover uma reestruturação dos grandes conglomerados de mídias e consequentemente, um novo campo institucional. A conformação desse campo implica não somente na construção de universos narrativos projetados para serem expandidos e complementados nas diversas plataformas de mídias, mas também na concepção de mundos que não se esgotem em si mesmos e que possibilitem o incremento de histórias geolocalizadas (MASSAROLO, 2011, p. 03).

[12] Disponível em: <http://geojournalism.org/pt/about/>. Acesso em: 20 nov. 2019.

Para serem bem-sucedidas, continua o autor, essas histórias geolocalizadas precisam agregar de modo eficiente diferentes plataformas a fim de que elas dialoguem entre si, possibilitando, assim, uma migração fluída da audiência por diversas mídias. As ferramentas de geolocalização, dessa forma, operam no sentido de redefinir a relação dos usuários com as narrativas, ao mesmo tempo em que propiciam diferentes contextos de socialização e de conexões territoriais.

De acordo com Sousa (2018), saberes e habilidades espaciais como localizar, identificar, correlacionar e analisar uma ocorrência geográfica são fundamentais para a construção da cidadania e de hábitos espaciais críticos e conscientes. Isto posto, de modo geral, é possível verificar como os avanços proporcionados pelas geotecnologias facilitaram o acesso a dados e viabilizaram o desenvolvimento de práticas cartográficas muito mais abrangentes e sofisticadas. Por outro lado, não há como ignorar os interesses mercadológicos em jogo na constituição desse cenário. Cabe, então, refletir sobre o intercâmbio entre realizadores e interatores nessa fase da cultura digital, após a popularização dos SIGs e demais geotecnologias e das experiências envolvendo novos formatos e narrativas complexificadas, foco da investigação no capítulo seguinte.

3 ANÁLISE: ENTRE TRAMAS E CONEXÕES

Neste capítulo, estuda-se um documentário contemporâneo a partir do uso de recursos interativos e de geolocalização. Como discutido anteriormente, a abordagem utilizada nessa obra reflete as transformações culturais e tecnológicas ocorridas na Pós-modernidade. Por conta disso, supõe-se que a investigação sobre esse projeto requer não apenas um olhar para o texto, mas também para o conjunto dos fenômenos sócio-tecno-discursivos nele envolvidos. Portanto, busca-se inicialmente realizar um levantamento de caráter descritivo sobre os aspectos contextuais em torno do objeto empírico. Após, parte-se para a última etapa do estudo, quer seja, a análise propriamente dita.

3.1 Uma espécie bastarda no ecossistema midiático

Tendo em vista as particularidades em torno do recorte selecionado, faz-se necessária uma verificação de dados, sobretudo em relação aos bastidores envolvendo a concepção e a veiculação de *Eu sou Amazônia*. Na sequência, propõe-se também um resgate acerca da evolução do produto *Google Earth*, explicitando-se as suas funcionalidades e dedicando atenção também para as demais geotecnologias que a empresa tem desenvolvido nos últimos anos. Posteriormente, de modo semelhante, descreve-se o perfil da produtora de vídeo *O2 Filmes*, parceira do projeto, e seu envolvimento com distintas tecnologias e propostas narrativas.

3.1.1 A concepção e a veiculação de Eu sou Amazônia

Como esboçado na parte inicial da pesquisa, *Eu sou Amazônia* é um documentário interativo lançado a partir de uma iniciativa da *Google* com a exploração das geotecnologias disponibilizadas pela empresa, sobretudo o *Google Earth*. Trata-se de uma obra que aborda assuntos relacionados à Floresta Amazônica, permitindo conhecer através de mapas, textos, imagens *still*, imagens 360º e vídeos, a importância de seus recursos naturais para o ecossistema global, bem como a história das comunidades que habitam essa região. O projeto permite também monitorar áreas desmatadas e descobrir terras indígenas.

A proposta foi concebida por membros da tribo Paiter-Suruí que descobriram a ferramenta de mapas da *Google* e, observando o potencial da tecnologia, propuseram uma parceria com a empresa a fim de combater o desmatamento e mapear o estoque de carbono

em suas terras. Rebecca Moore, diretora do *Google Earth*, em entrevista concedida ao programa *Reclame*, do canal *Multishow*, explica:

> "Nós começamos dez anos atrás. A tribo Suruí, de Rondônia, veio até nós e reclamou que a Amazônia estava apagada no Google Maps e Google Earth. Eles disseram: 'Nós queremos nos colocar no mapa porque isso seria uma forma de nos fortalecer enquanto povo e comunicar com o mundo exterior sobre o que está acontecendo'. Nas imagens de satélite você pode ver com seus próprios olhos o que está acontecendo nesses lugares e eles querem reescrever a própria história" (MOORE, 2017).

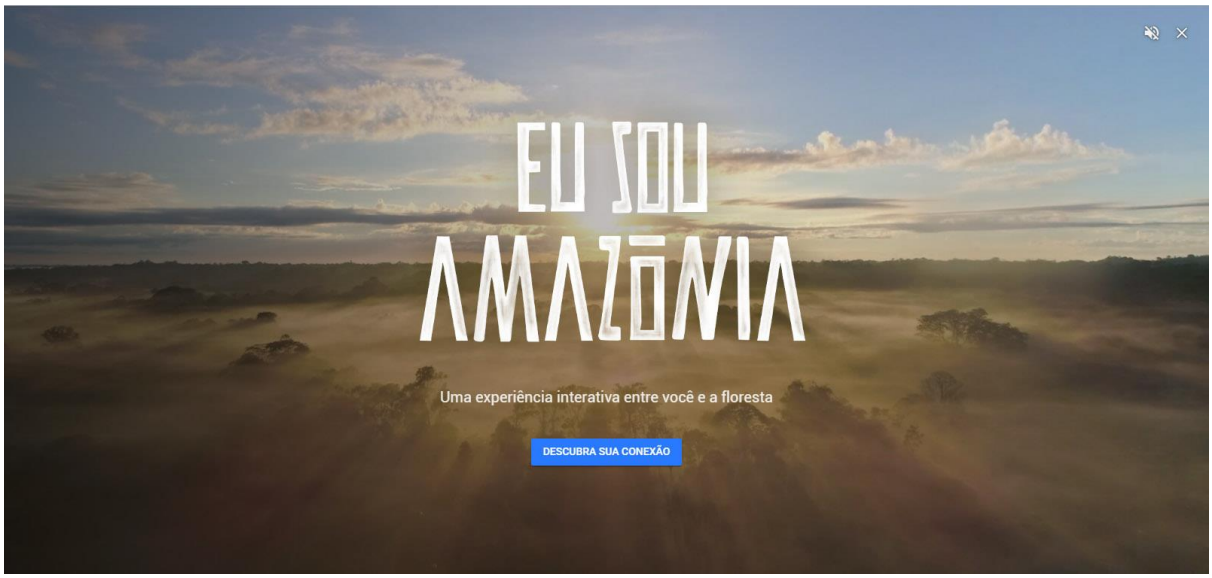
Desse modo, ao longo de uma década, a equipe da *Google*, com auxílio do Instituto Socioambiental (ISA), que produziu uma espécie de "atlas" das terras indígenas brasileiras, desenvolveu a tecnologia necessária para mapear as áreas indígenas da Amazônia (ROSSI, 2017). Além dessa entidade, o projeto contou com a colaboração do Instituto do Homem e Meio Ambiente da Amazônia (IMAZON), associação sem fins lucrativos que busca fomentar a conservação e desenvolvimento sustentável na Amazônia; da Equipe de Conservação da Amazônia (ECAM), Organização da Sociedade Civil de Interesse Público, focada na proteção biocultural da Amazônia e das comunidades que residem nessa região; e da Associação das Comunidades Remanescentes de Quilombos do Município de Oriximiná (ARQMO), cuja atuação é pautada na busca do reconhecimento dos direitos das comunidades quilombolas.

Do ponto de vista do conteúdo, observa-se que os vídeos – em sua maioria codirigidos pelo cineasta Fernando Meirelles (*O2 Filmes*) e alguns pelo próprio Instituto Socioambiental – estão organizados em blocos temáticos para navegação livre em acordo com uma composição hipertextual. No *videocase*[13] produzido pela *O2 Filmes*, Meirelles (2017) comenta que "[...] a ferramenta apresentava um desafio muito interessante, pois você tem que dar conta do conteúdo usando texto, foto, narração, o globo girando, o filme, enfim, era uma coisa que a gente nunca tinha feito e foi fascinante fazer".

Não há um modo de navegação único, mas o principal acesso ao projeto se dá por meio do canal *Google Brasil*, na plataforma de vídeos do *YouTube*. Ali, é possível conferir o *trailer* da iniciativa, comentar e visualizar o *hiperlink* que leva o usuário até a página do *Google Earth*, na qual está hospedado o conteúdo completo. Após o carregamento da página, a primeira tela apresenta apenas o título do projeto e um botão *call to action* chamado *Descubra a sua conexão* (Figura 1).

[13] Disponível em: <http://www.o2filmes.com/outras-telas/videocase-google>. Acesso em: 20 set. 2019.

Figura 1 – Tela inicial do projeto



Fonte: *Eu sou Amazônia* (2017).

Clicando no botão, chega-se até a interface central de navegação (Figura 2) com o mapa da região amazônica. No canto superior direito, em destaque, encontra-se o mesmo *trailer* encontrado no *YouTube* – esse material funciona também como uma introdução ao projeto –, enquanto que no canto inferior direito estão dispostos os blocos temáticos. Cada bloco aborda um tópico relacionado ao contexto da Floresta Amazônica. São eles: "Eu sou água", "Eu sou mudança", "Eu sou alimento", "Eu sou raiz", "Eu sou inovação", "Eu sou liberdade", "Eu sou resistência", "Eu sou resiliência", "Eu sou aventura", "Eu sou conhecimento" e "Terras indígenas", de modo que o usuário vai "desbravando" territórios e conhecendo, por exemplo, a trilha do Yaripo, o parque indígena do Xingu e as áreas mais atingidas pela exploração ilegal da floresta.

Percebe-se que os conteúdos hipermidiáticos são independentes entre si, mas formam um elo coeso com o eixo temático central, articulados hipertextualmente em um conjunto. Os vídeos aprofundam as informações que o mapa orienta geograficamente e pequenos textos complementam e/ou resumem cada tópico abordado.

Figura 2 – Interface central do projeto

No canto inferior direito, estão dispostos os blocos temáticos para livre fruição.
Fonte: *Eu sou Amazônia* (2017).

3.1.2 O *Google Earth* e o conjunto de geotecnologias da *Google*

A *Google* é uma empresa multinacional norte-americana fundada por Larry Page e Sergey Brin que hospeda e desenvolve um amplo leque de produtos tecnológicos. Após pouco mais de duas décadas, o que começou como um projeto de estudo da dupla na Universidade de Stanford, em 1998, envolvendo um motor de busca *online*, ganhou dimensões planetárias. Hoje, além do buscador, a companhia oferece *softwares* para gestão de tarefas, redes sociais, armazenamento de dados, dentre outros recursos tecnológicos que buscam suprir a demanda do mercado profissional, acadêmico e social.

Apresentam-se, a seguir, os produtos disponibilizados pela *Google* que agregam recursos de geolocalização e suas funcionalidades, destacando apenas aqueles de maior relevância para esta pesquisa, uma vez que o interesse é analisar de que modo esses recursos vêm sendo incorporados nas narrativas interativas. Além de suas funcionalidades particulares – específicas de cada *software* –, muitas dessas ferramentas podem operar conjuntamente, uma interagindo e complementando a outra, em diferentes contextos de uso. Como discutido no capítulo anterior, essas tecnologias têm servido de subsídio para pesquisadores, educadores, ONGs, entidades governamentais e, inclusive, para jornalistas e realizadores

audiovisuais, em função dos recentes recursos de criação e dos dados disponibilizados pela companhia.

Lançado em 2001, mas popularizado apenas na última década, o *Google Earth* [14] é um programa que permite a visualização do globo terrestre, construído a partir de um mosaico de imagens de satélite e sistemas de informação geográfica. O *software* é comumente utilizado como um gerador de mapas e imagens de satélite ou como um simulador das diversas paisagens presentes no planeta. Através dele, de modo geral, é possível explorar imagens de satélite que cobrem todo o planeta, terrenos específicos e também construções em três dimensões. A ferramenta também conta com recursos como os movimentos de *zoom in* e *zoom out*, que permitem a localização dos ambientes e a visualização por meio de diferentes altitudes, incluindo a possibilidade de medição de uma determinada porção de território.

Em certos aspectos, o *software* é semelhante ao *Google Maps*[15], porém, seu diferencial reside no fato de abrigar um amplo leque de funcionalidades complementares como a visualização de pontos históricos em diferentes épocas, *tour* virtual por museus, simulador de voo, visualização de elementos ligados ao oceano e ao universo, além de reportagens e, mais recentemente, documentários. Por meio do *Street View*[16] – que funciona também integrado ao *Google Earth* –, é possível observar uma ampla gama de locais em 360º externos e também internos. O *Google Earth* está disponível para uso gratuito na *web*, por meio do navegador *Google Chrome*, através de uma versão para dispositivos móveis – sistemas *Android* e iOS –, e também para *desktops* – computadores *PC*, *Mac* ou *Linux* – em sua versão *Pro*, que contém diversas funcionalidades extras envolvendo a exploração dos mapas.

No caso do *Google Earth Pro*, verifica-se também a oferta de recursos avançados para a criação de materiais personalizados. Nessa versão, seguindo os tutoriais fornecidos pela empresa, qualquer usuário pode desenvolver os seus conteúdos e estruturá-los de modo semelhante ao que é ofertado em *Eu sou Amazônia*. Não obstante essas sejam suas ferramentas mais evidentes, a *Google* fornece mais duas opções de geotecnologias simplificadas, disponíveis *online*, com a mesma proposta envolvendo a criação de conteúdo, porém, com menos opções de formatação.

Uma delas chama-se *Google Tour Builder*[17]. Trata-se de uma plataforma que permite a inclusão de textos, imagens, além da criação de marcadores no mapa de satélite e movimentos de *zoom in* e *zoom out* pelas áreas demarcadas. Depois de adicionado o material, é possível

---

[14] Disponível em: <https://www.google.com.br/intl/pt-BR_ALL/earth/versions/>. Acesso em: 14 out. 2019.
[15] Disponível em: <https://www.google.com/maps>. Acesso em: 14 out. 2019.
[16] Disponível em: <https://www.google.com/intl/pt-BR/streetview/>. Acesso em: 14 out. 2019.
[17] Disponível em: <https://tourbuilder.withgoogle.com/>. Acesso em: 14 out. 2019.

organizar a narrativa por estágios de navegação e, ao final do trabalho, salvar o projeto, gerando um *hiperlink* compartilhável. De modo ainda mais rápido e prático, mas restrito ao mapa apenas, pode-se criar e compartilhar conteúdos também através do *Google My Maps*[18]. As informações organizadas nessa ferramenta podem ser visualizadas no *Google Earth*, mas, nesse caso, o usuário precisa exportar os mapas criados para arquivos no formato *Keyhole Markup Language* (KML), que podem ser abertos na seção "Meus lugares", inclusa na plataforma.

Mais recentemente, foi lançada uma nova ferramenta para criação denominada *Google Earth Studio*[19]. Até o momento em fase de testes, o recurso está disponível mediante cadastro e aprovação por parte da equipe responsável. Ele é gratuito para uso em veículos de comunicação, pesquisas científicas, educação e outros segmentos sem fins lucrativos, caso estejam em acordo com os termos de uso. Assim, enquanto o *Google Earth* permite pesquisar e navegar pelo mapa de satélite, por terrenos, construções em três dimensões, etc., o *Earth Studio*, por outro lado, possibilita a elaboração de animações a partir dessas informações geoespaciais pesquisadas, criando desde imagens estáticas até conteúdos em vídeo. Ambas as ferramentas compartilham o mesmo sistema de dados de imagens e fazem uso do mesmo mecanismo de renderização em três dimensões.

Há, ainda, outras ferramentas que merecem atenção. O *Google Earth Engine*[20], por sua vez, é uma plataforma para análise científica e observação de conjuntos de dados geoespaciais. O grande diferencial da plataforma, em relação ao *Google Earth*, é que ela abriga imagens de satélite e as armazena em um arquivo de dados público que inclui imagens históricas da Terra, que remontam a mais de quarenta anos. As imagens, inseridas diariamente, são, então, disponibilizadas para processamento de dados em escala global. Desse modo, o usuário pode analisar dados referentes à cobertura florestal, água, uso da terra, dentre muitas outras análises. Por intermédio da opção *Timelapse*, por exemplo, é possível ver as mudanças ocorridas nas últimas décadas através de uma sequência de imagens. Outrossim, o *Earth Engine* também fornece outras ferramentas e possibilita a integração entre diferentes sistemas para permitir a análise de grandes conjuntos de dados.

Já por meio do recurso chamado *Viajante*, o usuário pode realizar um "*tour* guiado" por diferentes locais, conhecendo novas culturas e testando seus conhecimentos sobre o planeta. Esse material é criado em parceria com organizações não governamentais, cientistas e

---

[18] Disponível em: <https://www.google.com/mymaps>. Acesso em: 14 out. 2019.
[19] Disponível em: <https://www.google.com/intl/pt-BR/earth/studio/>. Acesso em: 14 out. 2019.
[20] Disponível em: <https://earthengine.google.com>. Acesso em: 14 out. 2019.

produtores de conteúdo. É o caso de *Este é o nosso lar*[21], projeto multimídia que permite visitar diferentes habitações em distintos continentes, descobrindo diferentes comunidades e seus modos de vida.

Por fim, vale destacar o *Google Earth VR*[22], que oferece a visualização dos ambientes através da realidade virtual. Assim, é viabilizado o deslocamento por terrenos de modo imersivo por intermédio dos óculos especiais como o *HTC Vive* e o *Oculus Rift*. O usuário pode "caminhar" e/ou "voar" por territórios ao redor do globo.

Nas páginas na *web* destinadas ao *Google Earth Solidário*[23] e ao *Google Earth Educação*[24], é possível acompanhar alguns projetos desenvolvidos em diferentes países a partir da utilização das geotecnologias da *Google.* Assim, a partir desses *cases*, o usuário toma conhecimento acerca dos potenciais usos de cada ferramenta, bem como de que modo pode integrá-las a fim de desenvolver seus próprios projetos e pesquisas.

3.1.3 A produtora *O2 Filmes*

No início da década de 1980, os cineastas Fernando Meirelles e Paulo Morelli haviam criado a *Olhar Eletrônico*, uma produtora independente pioneira no segmento de conteúdo audiovisual para televisão – já que, até então, no Brasil, cada canal de televisão produzia o seu próprio conteúdo. A equipe contava ainda com Marcelo Machado e José Roberto Salatini, todos recém-formados na Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo (FAU/USP). Mais adiante, o grupo contou também com nomes como Marcelo Tas – que se tornou popular em função do personagem Ernesto Varela –, Toniko Melo, Renato Barbieri e Dário Vizeu. No final da década de 1980, a produtora foi progressivamente dissolvendo-se. Depois da sua extinção, Meirelles e Morelli, juntamente com a produtora Andrea Barata Ribeiro, seguiram com a *O2 Filmes*, criada oficialmente em 1991, cujo objetivo inicial consistiu na produção de filmes publicitários (OLHAR ELETRÔNICO, 2019).

A partir dos anos 2000, a empresa passou a trabalhar com cinema, sendo responsável por obras ficcionais como *Cidade de Deus* (2002), *O Banheiro do Papa* (2008) e *Ensaio sobre a Cegueira* (2008, coprodução), além de documentários como *José e Pilar* (2010) e *Lixo Extraordinário* (2010), este último indicado ao Oscar de Melhor Documentário. No

[21] Disponível em: <https://earth.google.com/web>. Acesso em: 14 out. 2019.
[22] Disponível em: <https://vr.google.com/earth/>. Acesso em: 14 out. 2019.
[23] Disponível em: <https://www.google.com/intl/pt-BR_br/earth/outreach/>. Acesso em: 14 out. 2019.
[24] Disponível em: <https://www.google.com/intl/pt_in/earth/education/>. Acesso em: 14 out. 2019.

mesmo período, começou a desenvolver séries para a televisão como *Som & Fúria* (2009, *Rede Globo*) e *Filhos do Carnaval* (2006 e 2009, duas temporadas, *HBO*).

Ademais, a produtora veio a ser reconhecida no mercado audiovisual também em função de seu envolvimento com projetos de caráter experimental, sobretudo produzidos a partir do uso de novas tecnologias. Nesse viés, destacam-se obras como *O Que Que É Isso* (2008) – autointitulada como "a primeira websérie nacional" –, desenvolvida para a empresa de serviços de Internet *Locaweb* como parte de uma campanha publicitária; *Latitudes* (2014), romance que foi parte de um projeto transmídia; *O Farol* (2015)[25], videoclipe realizado em 360º para a cantora Ivete Sangalo; e *Step to the Line* (2017)[26], documentário em realidade virtual produzido pela *Oculus*, com apoio da *O2 Filmes*, que propõe uma experiência imersiva em prisões de segurança máxima norte-americanas.

Atualmente, a *O2 Filmes* faz parte do grupo *O2*, que inclui ainda a *O2 Pós*, um núcleo de apoio à produtora, inaugurado em 2011, especializado em finalização e que trabalha com variadas tecnologias e técnicas como 3D, efeitos visuais, *motion graphics*, correção de cor e estereoscopia.

Por fim, o grupo abriga também a *O2 Play*, plataforma de distribuição de conteúdo em atividade desde 2013. Em linhas gerais, trata-se de um agregador de *iTunes*, *Google Play*, *Netflix*, *Now* e outras plataformas de vídeo sob demanda que promove a distribuição digital de filmes e séries, além de vendas para televisão, tanto para o mercado nacional como internacional.

3.2 Análise de Eu sou Amazônia

A partir da escolha do objeto de pesquisa, o projeto em questão adotou o estudo de caso como ilustração. Nessa abordagem, o caso é utilizado para ilustrar argumentos teórico-conceituais. Segundo Yin (2001), o estudo de caso se caracteriza pela apuração aprofundada e exaustiva dos fatos objetos de investigação, possibilitando um abundante e pormenorizado conhecimento da realidade e dos fenômenos pesquisados.

Esta investigação se alinha com o caráter de uma pesquisa exploratória. Acerca desse aspecto, Gil (1999, p. 27) destaca:

> As pesquisas exploratórias têm como propósito proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses. Seu

[25] Disponível em: <https://www.facebook.com/ivetesangalo/videos/10153890645188530/>.
[26] Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=aQM4yelE58o>.

> planejamento tende a ser bastante flexível, pois interessa considerar os mais variados aspectos relativos ao fato ou fenômeno estudado.

De acordo com Selltiz et al. (1965), enquadram-se na categoria exploratória os estudos que buscam descobrir ideias e intuições, no intuito de adquirir maior proximidade com o fenômeno pesquisado. Eles oportunizam o aumento do conhecimento do pesquisador sobre os fatos, permitindo a formulação mais precisa de problemas, a criação de novas hipóteses e a realização de novas pesquisas mais estruturadas.

De cunho qualitativo, pela natureza do conhecimento que se objetiva alcançar, não há, desse modo, a preocupação com quantificações ou representações de ordem numérica. A abordagem focou-se no aprofundamento da compreensão da obra, relacionando-a com o contexto sócio-tecno-discursivo em que se encontra.

Em função de seus pressupostos, os métodos qualitativos de pesquisa foram adotados em um primeiro momento em estudos de Antropologia e Sociologia. Isso porque o viés qualitativo preocupa-se especialmente com elementos da realidade que não podem ser quantificados, focando-se no entendimento e explicação dos mecanismos que envolvem o desenvolvimento das relações sociais. Os pesquisadores qualitativos rejeitam a postura positivista aplicada à investigação da vida social. Sendo assim, o pesquisador é consciente de que seu conhecimento é parcial e possui limitações, pois este é, ao mesmo tempo, sujeito e objeto da pesquisa. Logo, refuta-se o dogma de que apenas a observação supostamente neutra do mundo material e físico seja capaz de acarretar em conhecimento (GERHARDT; SILVEIRA, 2009).

Os atributos da pesquisa qualitativa empregados aos propósitos desta pesquisa são:

a) *objetivação do fenômeno*: pretende-se conceber uma investigação acerca do documentário interativo, a partir de recursos empregados em sua estrutura, na tentativa de situá-los em um contexto sócio-tecno-discursivo;
b) *hierarquização das ações de descrever, compreender e explicar*: busca-se, primeiramente, identificar as nuances que alicerçam a obra para, posteriormente, pensar sobre elas com o amparo de uma base teórica e fornecer, ao fim da pesquisa, uma proposta de compreensão;
c) *precisão das relações entre o global e o local em determinado fenômeno:* parte-se de um recorte particular, de um documentário veiculado numa interface tecnológica, para

situá-lo em um contexto global – a demanda por narrativas interativas e o crescente hibridismo midiático na Pós-modernidade;

d) *observância das diferenças entre o mundo social e o mundo natural*: como especificado, a obra será analisada sob o prisma social, técnico e discursivo.

Cabe salientar que são características ainda da pesquisa qualitativa a atenção ao caráter mútuo entre os objetivos pretendidos pelos investigadores, suas diretrizes teóricas e seus dados empíricos, assim como a procura de resultados confiáveis e a refutação ao preceito que alega um modelo único de pesquisa para a totalidade das ciências (GERHARDT; SILVEIRA, 2009).

Em razão disso, ao optar pela pesquisa qualitativa para o estudo de *Eu sou Amazônia*, iniciou-se a pesquisa pela revisão bibliográfica, apresentada nos capítulos precedentes, acompanhada de uma análise exploratória do material empírico, por meio da qual se verificou a incidência de quatro aspectos recorrentes no documentário interativo: o apelo constante à interação por meio da disposição dos elementos em uma interface; a estruturação de um sistema que permite percursos não lineares de navegação; a utilização de uma pluralidade de mídias e linguagens; e a inserção de recursos geotecnológicos. Tais padrões de repetição foram balizados como categorias de base para a análise propriamente dita, que consiste na última fase do estudo. As categorias são: 1) interatividade; 2) hipertextualidade; 3) multimidialidade; e 4) geolocalização.

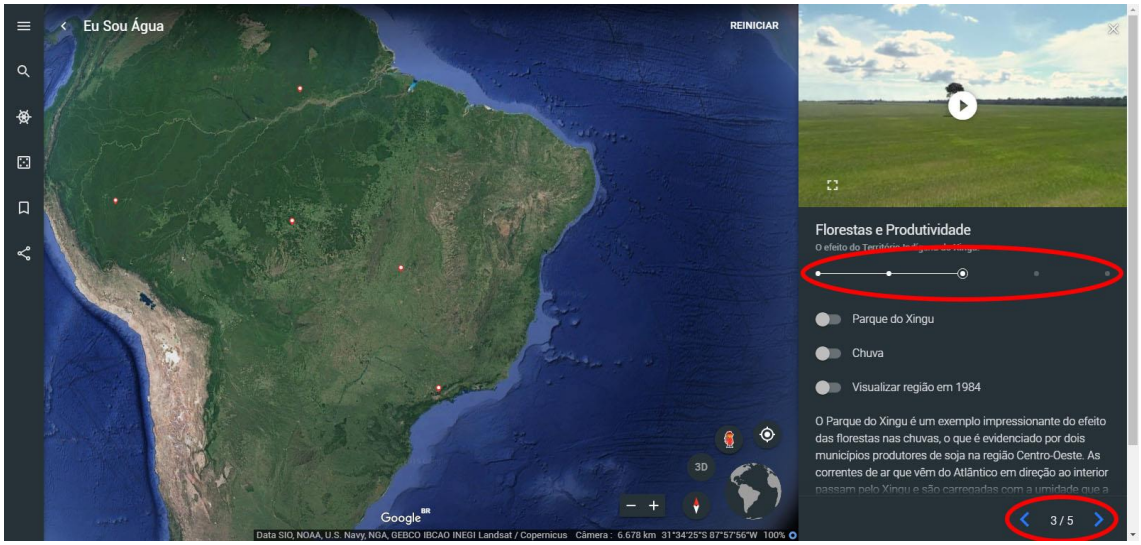
A delimitação do *corpus* abrange três blocos temáticos do documentário: “Eu sou água”, “Eu sou mudança” e “Eu sou inovação”.

Em função das limitações quanto à extensão da pesquisa e devido ao volume de material presente no objeto empírico, optou-se por limitar a análise, destinando especial ênfase aos blocos temáticos citados. Esses blocos foram escolhidos em razão da disposição dos elementos multimidiáticos, que sintetizam de modo eficaz a estrutura que é vista também nos demais blocos temáticos, bem como pela estrutura hipertextual e narrativa, que segue um mesmo padrão convergente.

3.2.1 Interatividade

No bloco temático “Eu sou água”, por meio de cinco estágios de navegação (Figura 3), discorre-se sobre a importância da Floresta Amazônica para a constituição das chuvas que atingem extensas porções territoriais da América do Sul.

Figura 3 – Estágios de navegação



Em destaque, os elementos que ilustram cada estágio de navegação do bloco "Eu sou água".
Fonte: *Eu sou Amazônia* (2017).

Logo abaixo da área destinada aos vídeos e fotografias, encontram-se botões de interação que, quando ativados, revelam mais informações específicas no mapa. Parte deles elabora traçados que evidenciam certas áreas – a extensão do rio Amazonas, as ramificações da Bacia Hidrográfica Amazônica e a área total da Amazônia Panamericana, por exemplo – e outros fornecem marcadores no mapa, que ilustram quais são as áreas mais afetadas pelas chuvas. São fornecidas, ainda, opções que possibilitam o estabelecimento de comparativos, como, por exemplo, traçando paralelos que informam como era a floresta da região centro-oeste da Amazônia na década de 1980 em relação ao panorama atual, permitindo visualizar no mapa os efeitos do desmatamento.

Desse modo, a interatividade aqui diz respeito ao modo como o usuário se relaciona com o conteúdo (CANAVILHAS, 2014; JENKINS, 2008) e o engajamento deste é fator-chave. Percebe-se que, para ser bem-sucedida, a narrativa depende da participação constante através da navegação, ou seja, o usuário deve buscar informações e estabelecer conexões com conteúdos variados.

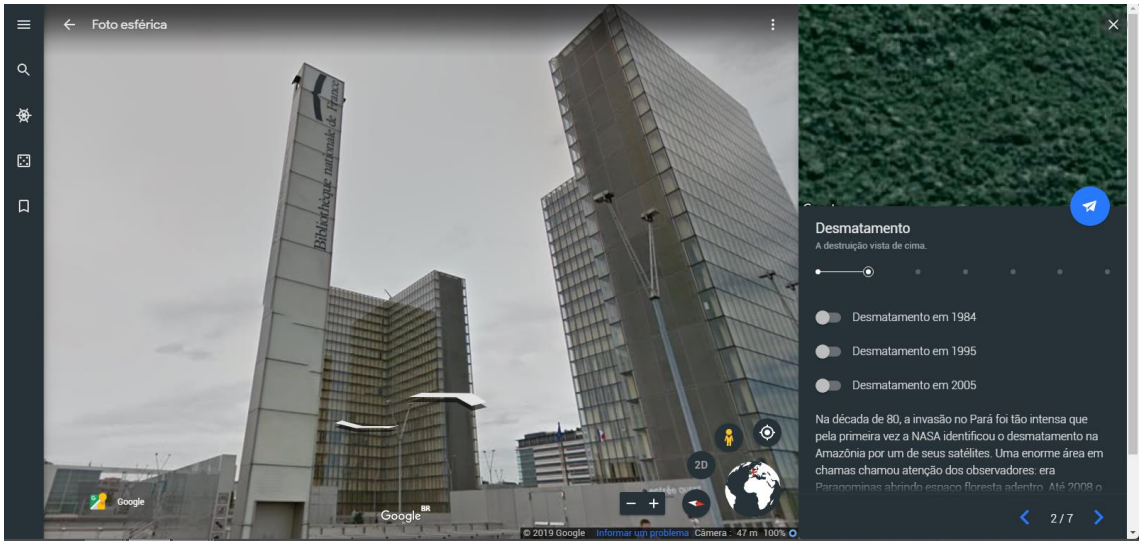
Já em "Eu sou mudança", o usuário é levado até o primeiro de sete estágios de navegação, chamado "A história de Paragominas", e o mapa altera sua posição através de um movimento de aproximação – *zoom in* –, revelando uma imagem com o título do bloco temático, de modo idêntico ao bloco anterior. A disposição dos elementos midiáticos se

mantém padronizada, seguindo o mesmo *layout* da interface central e do primeiro bloco temático.

Na área destinada aos vídeos, fotografias e imagens 360º, encontra-se um audiovisual com duração de aproximadamente um minuto e quarenta segundos sobre a história de Paragominas, no Pará, local símbolo da exploração ilegal da floresta. Abaixo desse vídeo, um pequeno texto composto de um parágrafo reúne informações complementares ao documentário e atua de modo a contextualizar o que será abordado nos estágios de navegação subsequentes.

Nesse bloco, o segundo nível de navegação (Figura 4) se destaca por conta da arquitetura de fruição proposta. A câmera do mapa se movimenta para fora da floresta, revelando a região mais atingida pelo desmatamento. No canto superior direito da interface, encontra-se uma imagem que utiliza o recurso *Google Street View*, permitindo a visualização do ambiente através de imagens em 360º. Clicando nela, o usuário ativa o recurso e a câmera do mapa se movimenta até a área no entorno da Biblioteca Nacional da França, em Paris. Esse local fica em evidência porque, no vídeo do estágio anterior, um dos entrevistados explica que a madeira extraída da região de Paragominas foi vendida até mesmo para a tradicional biblioteca francesa. Esse intrincado arranjo narrativo torna evidente o fato de que não é mais possível pensar no consumidor desse tipo de conteúdo apenas enquanto um mero receptor. Em função de suas especificidades, o *Google Earth* exige ação constante e transforma o receptor em um interator. Nesse tipo de proposta, o que se estabelece é uma dinâmica de consumo mais individualizada e ativa (MACHADO; VÉLEZ, 2014; MÉDOLA, 2009), redefinindo a narrativa tradicional do documentário.

Figura 4 – Imagem em 360º do *Google Street View*

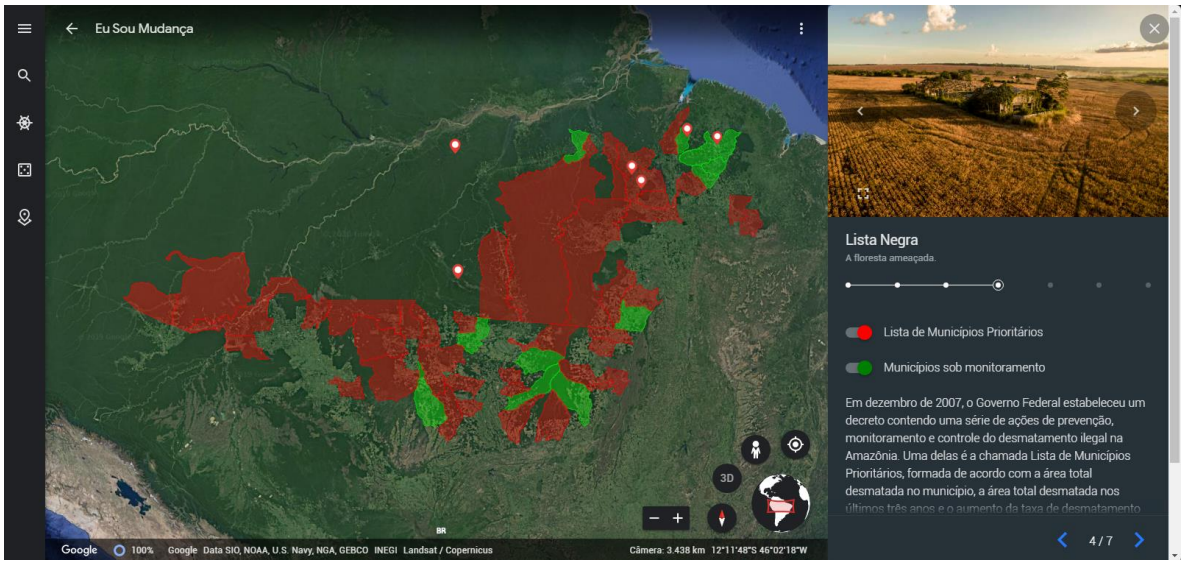


Na imagem central, o recurso *Google Street View* durante navegação pelo bloco “Eu sou mudança”.
Fonte: *Eu sou Amazônia* (2017).

A estrutura de navegação desse estágio, seguindo a lógica anteriormente descrita, permite dinâmicas interativas com o conteúdo também através de botões que, quando acionados, exibem imagens de satélite da região de Paragominas em diferentes épocas. Esse recurso possibilita o estabelecimento de comparativos entre uma década e outra no que se refere à exploração ilegal da mata. Adiante, no quarto estágio, se ativado, o mapa coloca em vermelho a área referente a cada município que está na lista prioritária de controle do desmatamento ilegal na Amazônia, ou seja, a “lista negra” do Governo Federal. Acionando um segundo comando, observa-se em amarelo, no mapa, as áreas sob monitoramento e que também inspiram atenção em função das atividades predatórias (Figura 5).

No sexto estágio, é possível utilizar essas ferramentas para aprender a diferença entre o modelo da pecuária extensiva – que necessita de amplo espaço, conforme evidenciado através de um traçado no mapa –, e a pecuária verde, pautada pela adequação ambiental. Desse modo, a compreensão completa da história depende do acionamento desses mecanismos e da união desses fragmentos narrativos, isto é, a maioria das informações é revelada somente após certos comandos operados pelo usuário.

Figura 5 – Mapa destacando áreas sob monitoramento ambiental



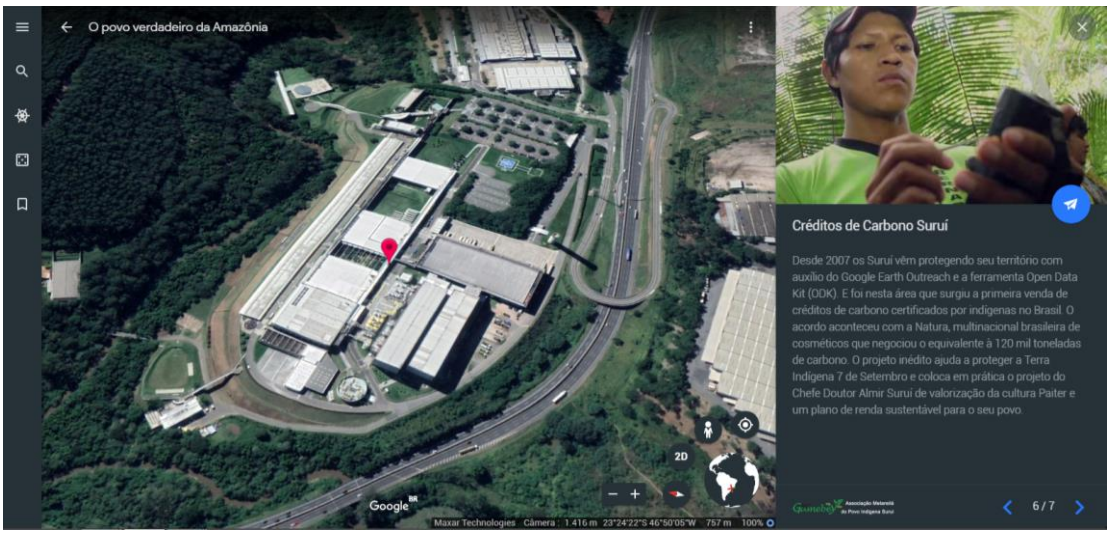
Na imagem central, as áreas sob monitoramento, assim que acionadas pelo usuário no bloco “Eu sou mudança”. Fonte: *Eu sou Amazônia* (2017).

Em “Eu sou inovação”, o usuário é levado até a página introdutória do bloco temático, intitulada “O verdadeiro povo da Amazônia: A história dos Paiter-Suruí, os indígenas de Rondônia e Mato Grosso que se autodenominam ‘Gente de Verdade’”. Logo abaixo, há um botão *call to action* chamado “Comece a explorar”. Nos blocos analisados anteriormente, não há uma página formatada com tal *design* e, ao que tudo indica, isso se deve ao fato de que esse conteúdo foi reaproveitado e também se encontra disponível na seção “Viajante” para acesso individual, ou seja, desvinculado do projeto *Eu sou Amazônia*.

No que tange à interatividade, mais uma vez, constata-se que o conteúdo só se desvela à medida que o usuário se apropria da narrativa, interatuando com a interface e os variados formatos midiáticos. Nesse sentido, no terceiro estágio de navegação, há uma ferramenta que, quando acionada, auxilia o usuário a localizar a rodovia BR 364 e mensurar a sua extensão, conforme pode ser evidenciado através de uma linha destacada no mapa. Por meio do texto, compreende-se que essa rodovia, que liga Cuiabá a Porto Velho, trouxe com ela o desmatamento de toda a região, afetando, inclusive, territórios indígenas. Durante a década de 1980, a situação se agravou e a exploração liderada principalmente por madeireiros aumentou a tensão no território do povo Paiter-Suruí. Há ainda marcadores sinalizando as áreas mais atingidas pelo desmatamento, próximas à rodovia, e outro indicando a sede da Associação Metareilá. Se acionado, este último marcador redireciona o usuário para o sétimo e último estágio de navegação desse bloco que traz informações específicas sobre a associação.

Por fim, a questão de interatividade se mostra crucial para o entendimento da história também entre o quinto e o sexto estágios do bloco intitulado “Eu sou inovação”. Clicando no ícone de avanço do quinto estágio, a câmera do mapa se movimenta para fora do território Paiter-Suruí e se move até uma fábrica na região Sudeste. É por conta dessa interação com o mapa, pela leitura do texto e pela fruição do vídeo que o usuário integra as informações das três mídias e conclui que foi para essa unidade fabril da empresa *Natura* – multinacional de cosméticos – que ocorreu a primeira venda de créditos de carbono certificados por povos indígenas no país (Figura 6).

Figura 6 – Sexto estágio de navegação do bloco “Eu sou inovação”



Na imagem central, o mapa enfocando a fábrica. No canto superior direito, o vídeo e, abaixo, o texto complementar em “Eu sou inovação”.
Fonte: *Eu sou Amazônia* (2017).

A análise dos processos de interação oportunizados em *Eu sou Amazônia* refletem algumas características que Gaudenzi (2013) observa no que chama de “documentários vivos”, uma vez que essa obra oferece múltiplas possibilidades de fruição e a elaboração de sentidos que podem variar conforme o percurso de navegação. Ou seja, trata-se de um produto “vivo” em função dessa dinâmica mais aberta à navegabilidade da audiência. Percebe-se, mais especificamente, que o objeto empírico em questão agrega características, sobretudo, dos modos conversacional, hipertextual e participativo.

No modo conversacional, a interface responde aos comandos do interator, ocorrendo um diálogo entre a estrutura hipertextual e o usuário, uma dinâmica de troca diferente do modo hipertextual, no qual ele apenas transita entre conteúdos fixos. Esse viés dialógico pode ser verificado em boa parte dos blocos temáticos através dos botões de interação, que geram

movimentos específicos de localização no mapa de satélite, elaboram traçados e revelam informações. Além disso, em alguma medida, revelam-se também características do modo participativo, já que o usuário pode participar comentando – nesse caso, a opção fica restrita à seção de comentários no *YouTube* – e compartilhando os conteúdos em suas próprias redes sociais.

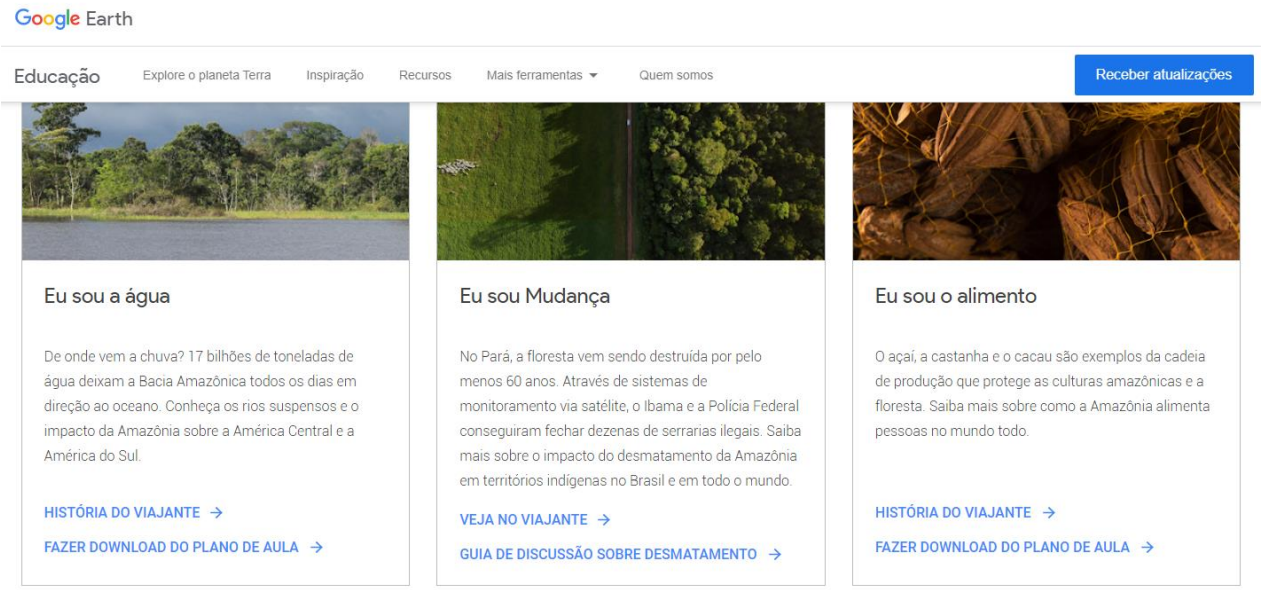
Em alguns segmentos textuais, encontram-se *hiperlinks* para conteúdos externos ao projeto (Figura 7). Em um deles, por exemplo, no quinto estágio de navegação do bloco "Eu sou água", o usuário é convidado a colaborar financeiramente com a *Conservação Internacional – Brasil*, entidade sem fins lucrativos que atua no combate ao desmatamento.

Figura 7 – Hiperlinks para conteúdos complementares

Destacado em vermelho, os hiperlinks para conteúdos complementares ao projeto no bloco "Eu sou água".
Fonte: *Eu sou Amazônia* (2017).

Já o segundo, no mesmo ponto da navegação, direciona a uma página da *Google* que contém uma série de conteúdos complementares de cunho pedagógico, como textos com exercícios e sugestões de atividade em sala de aula (Figura 8). Nesse último caso, o educador pode utilizar esse material pedagógico impresso conjuntamente com a plataforma *Google Earth* durante o processo de ensino, por exemplo. Assim, a narrativa adquire também um viés transmidiático, na medida em que acontece o diálogo entre o conteúdo da mídia impressa e o conteúdo principal oferecido pelas mídias digitais no *Google Earth*.

Figura 8 – Página inicial da área educativa do *Google Earth*



Nos cantos inferior esquerdo e direito (em azul), as opções de download dos planos de aula.
Fonte: *Google Earth* (2017).

Em vista disso, documentários como *Eu sou Amazônia*, agora regidos pela interatividade, são, além de mídias informativas, dispositivos de conversação. Sob a égide das formas tecnológicas de vida (LASH, 2005), opera-se predominantemente um diálogo do tipo "usuário-máquina". Todavia, também se verifica um diálogo do tipo "usuário-usuário" por intermédio da interface – através de comentários e da apropriação dos conteúdos para utilização em ambientes de ensino.

Vale ressaltar esse aspecto, pois se trata de um ponto importante de distinção entre as mídias massivas e pós-massivas. Ao contrário do período anterior, agora as funções pós-massivas, típicas do ciberespaço, instigam a formação dos interatores e fomentam agenciamentos, mesmo que de modo tímido, quer seja se apropriando do conteúdo para compartilhamento, quer seja através da colaboração com as entidades de combate ao desmatamento e proteção dos povos indígenas (LEMOS; LÉVY, 2010; PAZ; MACIEL, 2019).

3.2.2 Hipertextualidade

A elaboração de um sistema que permita o trânsito eficiente do usuário pelos conteúdos midiáticos é um aspecto decisivo no documentário interativo. Como afirma Scolari

(2008), essas obras se estruturam a partir de uma sociedade em rede e a utilização de variadas telas, bem como a aposta na descentralização e maior liberdade do espectador são suas principais marcas. Nesse sentido, a interconexão dos textos digitais merece atenção em *Eu sou Amazônia*. Constata-se que cada estágio de navegação abriga um núcleo narrativo que se integra aos próximos pelo contributo de uma estrutura hipertextual, rompendo a gramática da linearidade que marcava as produções anteriores.

Destarte, no bloco "Eu sou água", caso opte por seguir o roteiro pré-definido – organizado na interface através dos estágios de navegação anteriormente citados –, o usuário primeiro toma conhecimento sobre a Bacia Hidrográfica Amazônica, responsável por impelir no ar um volume considerável de água para toda a área centro-sul da América Latina através do fenômeno dos "rios voadores" e a contribuição de cada planta nesse processo. Depois, conhece também o Parque do Xingu, o efeito da preservação dessa área para o ecossistema e assim por diante. O resultado da soma desses discursos indica um esforço em demostrar que a realidade local da Amazônia impacta diretamente na sobrevivência do indivíduo em nível global, pois as florestas influenciam nos ciclos das chuvas e, em decorrência, na produção de alimentos e nas condições gerais de sobrevivência em determinadas áreas.

Assim, apesar de o usuário ter a liberdade de escolher o conteúdo através da sua ordem de preferência, a interface sugere um trajeto de fruição. Esse cuidado em relação à experiência que o usuário possa vir a ter com a narrativa digital aparece por meio da manutenção de uma mesma lógica hipertextual para todos os blocos temáticos. Em "Eu sou mudança" e "Eu sou inovação", que integram o *corpus* de análise, verifica-se um padrão quanto à disposição dos elementos multimidiáticos, bem como um pré-ordenamento narrativo cujo fluxo é ditado pelos estágios de navegação (conforme visto anteriormente na Figura 3).

Nesse arranjo, o design gráfico da interface também ganha destaque. Paz e Maciel (2019) afirmam que a circulação do interator pode gerar uma versão singular da narrativa, mas, caso o design não seja eficiente, isso pode não ocorrer. No caso de *Eu sou Amazônia*, a interface é de fácil operação, apesar de ofertar uma extensa variedade de conteúdos e uma variedade de trajetos possíveis, aumentando as possibilidades de elaboração simbólica e produção de sentidos.

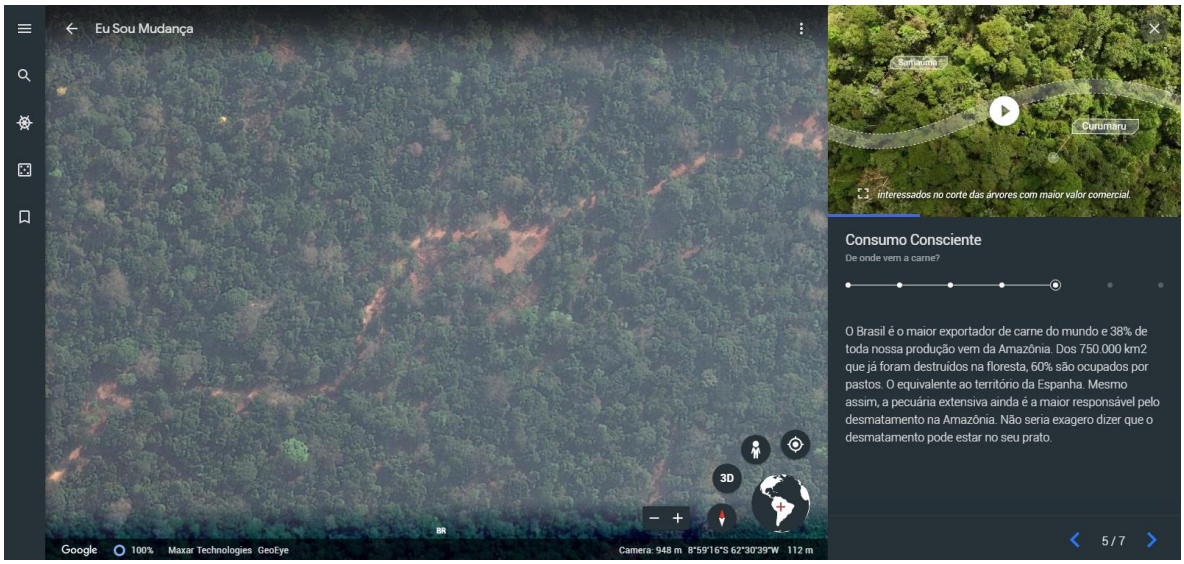
Isto posto, no bloco "Eu sou mudança", nos três primeiros estágios de navegação, é possível conhecer a história de Paragominas através de uma estrutura narrativa que privilegia inicialmente os efeitos nefastos da exploração ilegal da floresta. No terceiro estágio, por exemplo, a câmera do mapa se move até o centro do município e um vídeo de aproximadamente três minutos traz informações sobre a história da exploração desenfreada na

localidade, conferindo especial ênfase ao ápice das atividades madeireiras e pecuárias ilegais, bem como ao posterior declínio em função das sanções e embargos impostos pelo governo federal. O audiovisual trata ainda do pacto firmado entre os produtores e o governo para controle do desmatamento na região que inclui ações de reflorestamento, de proteção de áreas verdes, assim como políticas públicas, dentre as quais se destaca o Cadastro Ambiental Rural. O texto, em poucas linhas, resume os principais tópicos do vídeo e fornece mais informações sobre o pacto firmado.

Adiante, no que se refere à dinâmica hipertextual, destaca-se o quinto estágio de navegação (Figura 9). Nesse estágio, há mais um vídeo, mas, diferentemente dos anteriores, esse material é calcado nos videografismos. A ideia aqui é fornecer dados sobre o ciclo vicioso envolvendo o corte das árvores e, sobretudo, a pecuária extensiva através de elementos gráficos que se sobrepõem a imagens aéreas da região da Amazônia mais afetadas por essas atividades. Em certa altura da narrativa, ocorre a integração simultânea entre o vídeo e o mapa de satélite. Conforme o vídeo avança, a câmera do mapa se movimenta automaticamente para distintas regiões e vai enfocando através do recurso de *zoom in* grandes áreas de terras desmatadas.

Em virtude de tal estratégia, subentende-se que o layout da interface tenha sido projetado com o intuito de facilitar a interconexão entre diferentes mídias não apenas de modo intercalado, mas também simultâneo, na lógica que funda os princípios da hipertelevisão – em contraponto ao modelo analógico. Com o hipertexto, se solidificou a percepção de que um meio de comunicação pode abrigar outro, ou seja, que em uma mesma interface, podem ser verificados traços de distintas mídias (CANAVILHAS, 2014; RENAULT, 2014), caso observado em todos esses blocos temáticos analisados em *Eu sou Amazônia*.

Figura 9 – Integração simultânea entre vídeo e mapa de satélite



No canto superior direito, o vídeo fornece informações simultaneamente com o mapa, em "Eu sou inovação".
Fonte: *Eu sou Amazônia* (2017).

Do mesmo modo, em "Eu sou inovação", o hipertexto fornece as trilhas para o entendimento do enredo do bloco narrativo. Seguindo a rota pré-estabelecida, no primeiro estágio de navegação, o mapa muda seu posicionamento através de um movimento de aproximação – *zoom in* –, saindo da América do Sul e revelando uma reserva indígena dos Paiter-Suruí, entre Rondônia e o Mato Grosso. Por intermédio do vídeo, é possível entender a importância desse povo para a preservação da floresta e os conflitos ocasionados pela chegada da BR 364, que facilitou o desmatamento na terra indígena. Também se compreende a importância de Almir Suruí, que, ao assumir a liderança dessa comunidade indígena, decidiu romper com os madeireiros e proteger a reserva por meio de parcerias e do uso de tecnologia.

No mapa de satélite, constam quatro marcadores geográficos. Um deles revela os aspectos culturais envolvendo o povo Paiter-Suruí – redirecionando o usuário para o quarto estágio de navegação; outro abrange a visão estratégica de Almir Suruí – passando a mostrar o quinto estágio de navegação; o seguinte indica de que modo se deu o primeiro contato da tribo com outra cultura – conteúdo organizado no segundo estágio; e, por fim, outro que dá acesso ao conteúdo inicial. Isto é, evidencia-se uma pluralidade de caminhos possíveis que permitem acessar os conteúdos alocados em diferentes estágios de navegação.

Portanto, de modo geral, as narrativas de cada bloco temático convergem para uma proposta de reflexão acerca do sentimento de conexão, pertencimento e mesmo identidade a partir da dialética local-global. Percebe-se que o conteúdo foi arquitetado com base em blocos e estágios de navegação pré-definidos – sugerindo um trajeto de navegação –, ao mesmo

tempo em que possibilita também a fruição “aberta”, não linear, já que o usuário pode optar por não seguir aquele caminho pré-formatado, estabelecendo novas rotas de navegação de acordo com a sua hierarquia de interesses.

É um documentário interativo que desafia a clássica estrutura da narrativa aristotélica de começo, meio e fim e ilustra o contexto pós-moderno, com toda a sua volubilidade/fluidez (GAUDENZI, 2019; SANTAELLA, 2007; BAUMAN, 2001). O discurso agora flui e se renova por variadas formas, suportes e mídias, ao contrário da perspectiva unidirecional observada no passado, resultando no atenuamento da dicotomia emissor-receptor.

Para além desses aspectos, é pertinente ainda destacar que apenas o cuidado com a arquitetura das informações na interface não basta, conforme ressalta Bertocchi (2016). É necessário esmiuçar a experiência completa que o usuário possa vir a ter, incluindo os canais que orbitam a interface principal. Assim, em se tratando de uma obra essencialmente transmidiática, cabe refletir também sobre os *hiperlinks* que direcionam para conteúdos externos ao *Google Earth*. Como citado anteriormente, alguns *hiperlinks* direcionam para conteúdos complementares de cunho pedagógico hospedados na página *Google Educação*. Outros conectam o usuário às páginas de parceiros do projeto, como a página oficial da etnia Paiter-Suruí. Essa página contém vídeos explicando o funcionamento do mapa cultural, além de informações sobre o processo de criação da ferramenta. Ali, também é possível fazer o *download* do mapa em KML, um formato de arquivo que pode ser aberto no *Google Earth* e que dá acesso ao conteúdo completo. Por sua vez, os endereços vinculados a entidades de proteção ambiental, em sua maioria, buscam estimular processos colaborativos.

Nessa lógica, no quinto estágio de navegação do bloco “Eu sou água”, por exemplo, já no título há uma tentativa de engajamento: “Sem florestas, sem chuva. O que você pode fazer?”. Logo abaixo, um *hiperlink* redireciona o usuário para a página da *Conservação Internacional*, na qual é possível contribuir financeiramente com a ONG. Por esse ângulo, revela-se que o hipertexto é um elemento determinante para esse documentário interativo, cuja narrativa se torna complexificada, ou seja, carregada de nuances e possibilidades. Justamente em função disso, o documentário pode ser encarado como um organismo vivo (GAUDENZI, 2019) decorrente desses níveis de comunicação e interação que só são viabilizados graças ao cuidado envolvendo a modelagem hipertextual da informação.

3.2.3 Multimidialidade

Nos três blocos temáticos estudados, a multimidialidade também é um fator de destaque. A narrativa se desenrola através da composição de textos, fotografias, imagens de satélite e vídeos – que, nesse último caso, podem ser consumidos fora do *Google Earth*, visto que também se encontram hospedados no *YouTube* – envolta numa dinâmica hipertextual.

Na interface, como mencionado, no canto superior direito, mantendo sempre o mesmo *layout*, encontram-se vídeos cuja duração varia, em média, entre um a dois minutos. Esses conteúdos, de modo geral, mesclam depoimentos com imagens de apoio e narração *voice over*[27]. Em determinados estágios de navegação, esse espaço do *layout*, no canto superior direito, abriga também fotografias e pequenas animações em formato *timelapse*[28] geradas a partir de comparativos históricos entre diferentes épocas, o que permite mensurar as mudanças ocorridas em certas áreas da floresta. Logo abaixo, os textos procuram contemplar as informações-chave de cada tópico, geralmente em um único parágrafo. Por fim, estão dispostos os *hiperlinks* para conteúdos externos ao *Google Earth*.

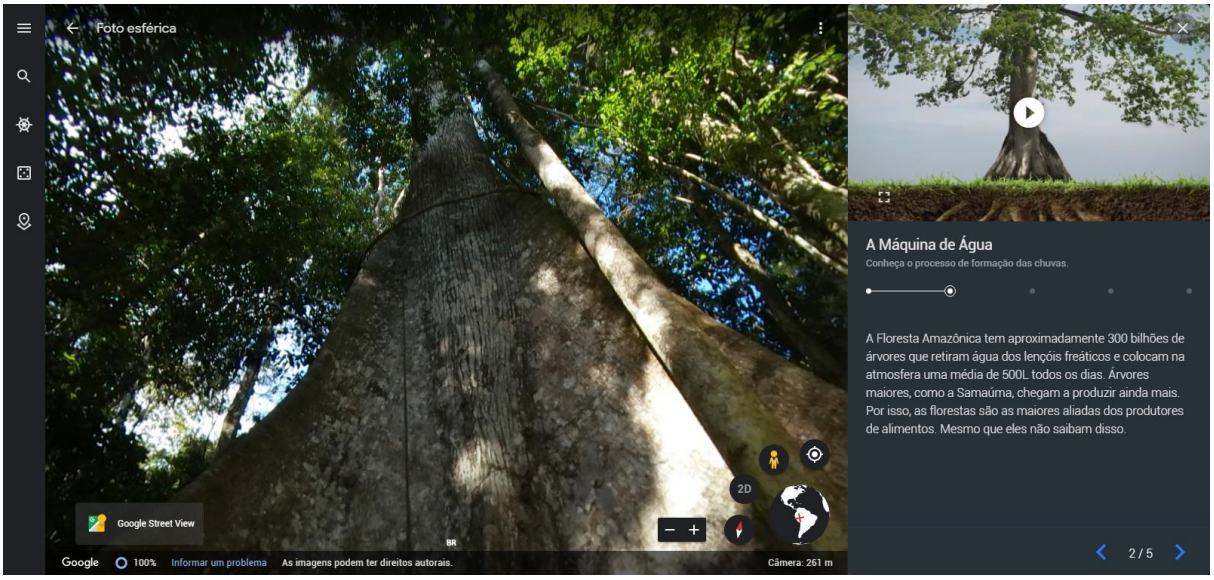
Durante a exibição de parte desses conteúdos, além da fruição individual por cada conteúdo midiático, ocorre também a integração simultânea entre certas mídias, como no caso do vídeo com o mapa de satélite que revela mais detalhes e complementa o que está sendo tratado. O hibridismo, conforme Santaella (2010) – ou a remixibilidade, segundo Manovich (2008) –, mostra-se nas diferentes mídias que ora se alternam, ora se unem na criação de sentidos alinhavados pela interação do usuário. É também o que Canavilhas (2014) e Renault (2014) observam como multimidialidade, já que cada mídia parece ter sido utilizada de modo a refletir o que de melhor a sua linguagem pode oferecer para o entendimento da narrativa. Assim, o mapa ilustra elementos geográficos de modo eficiente, enquanto que os textos escritos, as fotografias e os vídeos contemplam as demais informações de acordo com as suas especificidades.

No caso das imagens em 360º, o que se observa é uma tentativa de proporcionar imersão, em alguma medida. Isso acontece, por exemplo, no segundo estágio de navegação do bloco "Eu sou água" (Figura 10), quando a câmera do mapa se movimenta para dentro da floresta, revelando um ambiente em 360º. Com o auxílio do *mouse*, observa-se cada minúcia do cenário, com destaque para uma gigantesca árvore conhecida como Samaúma, uma das

[27] Trata-se da narração sobre imagens que visa a "costurar" a narrativa. É também conhecida como "voz de Deus", pois o narrador é onisciente (LUCENA, 2012).
[28] Processo cinematográfico em que as imagens são aceleradas na tela com o intuito de simular a passagem de um determinado período de tempo em um curto intervalo.

responsáveis por tirar água dos lençóis freáticos, lançando-a, posteriormente, para a atmosfera.

Figura 10 – Imagem em 360º do *Google Street View*



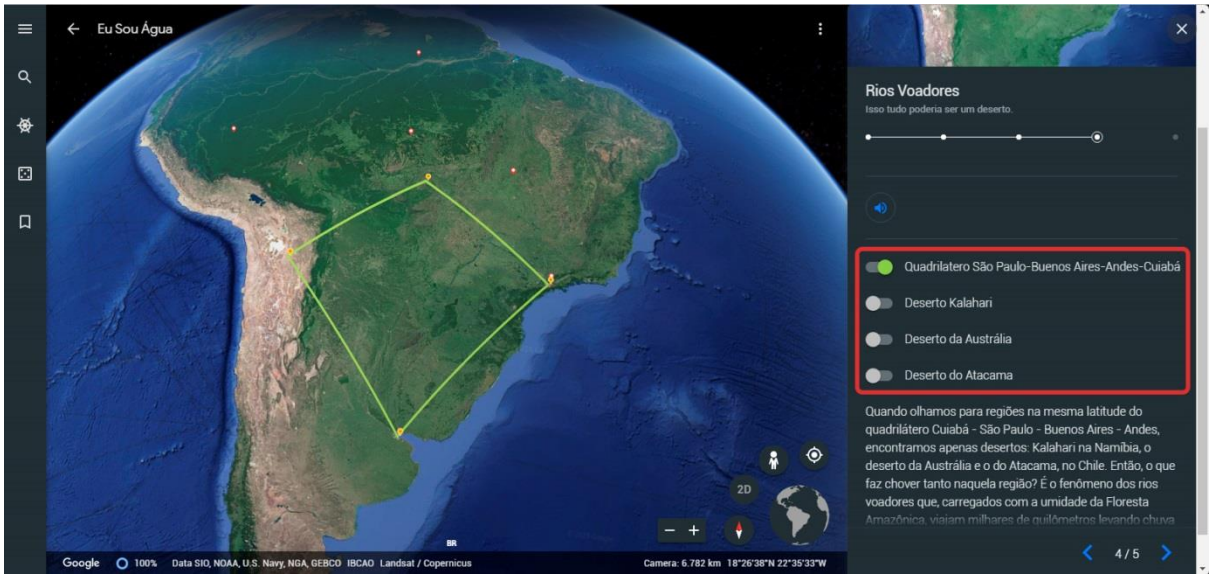
Em destaque, a imagem em 360º que mostra uma árvore Samaúma durante o segundo estágio do bloco "Eu sou água".
Fonte: *Eu sou Amazônia* (2017).

Nesse momento, observa-se também o hibridismo enquanto uma dinâmica entre espaços físicos de circulação e espaços virtuais de informação (SANTAELLA, 2010). Isso porque a imagem em 360º "insere" o usuário na mata e indica uma tentativa de sedução pelo "real" por meio da construção de um simulacro. Em tais espaços híbridos, é fundamental constatar que a comodidade gerada pela realidade virtual faz com que a representação, em alguns casos, se sobreponha à própria realidade. O usuário pode entrar no "coração" da Floresta Amazônica e conhecer territórios sem sair de casa.

Para Calabrese (1999), essa é uma característica típica da Pós-modernidade. A experiência direta no mundo é sobreposta pela fabricação discursiva da realidade, em virtude da dependência tecnológica e midiática que o sujeito contemporâneo vivencia. Nesse contexto, a "naturalização" das representações midiáticas (PICCININ, 2013), ao que tudo indica, pode ser observada diante da popularização das próprias ferramentas da *Google*, incluindo o conjunto de geotecnologias que a empresa fornece. Caso a expansão do *Google Earth VR* se confirme, para citar outro exemplo, caberá refletir sobre as consequências desse processo de virtualização e as elaborações simbólicas dela decorrentes.

Elemento de destaque na narrativa, o mapa de satélite é uma espécie de “medula” desse arranjo multimidiático. A sua importância para o enredo pode ser constatada em várias ocasiões. No quarto estágio de navegação do bloco “Eu sou água”, sobretudo, isso fica evidente (Figura 11). Por meio dos botões interativos, é possível gerenciar a movimentação da câmera no mapa, o que permite a visualização de distintas regiões desérticas do planeta – situadas na mesma latitude – em contraponto ao quadrilátero “Cuiabá – São Paulo – Buenos Aires – Andes”, região que só não é desértica em função do fenômeno dos “rios voadores”. Assim, o primeiro botão elabora um traçado em torno do quadrilátero citado, o segundo faz a câmera se movimentar, mostrando o deserto de Kalahari na Namíbia, e o terceiro e o quarto botões realizam a mesma operação para que o usuário possa visualizar as regiões desérticas da Austrália e do Chile. Por fim, situados abaixo desses comandos, em cada estágio, textos curtos, compostos de um parágrafo, em média, resumem os principais dados do tema tratado naquele estágio de navegação.

Figura 11 – Botões interativos que acionam o mapa de satélite



Na direita, os botões de interação (destacados em vermelho) no bloco “Eu sou inovação”.
Fonte: *Eu sou Amazônia* (2017).

Por conseguinte, percebe-se um intrincado engenho narrativo que se mantém amparado por meio de uma “espécie bastarda” (SCOLARI, 2014), nesse caso, articulada por intermédio da interface do *Google Earth*. Atualmente, mais do que uma geotecnologia para fins “práticos” como localizar uma região ou traçar uma rota, ela vem se configurando como um meio de comunicação híbrido capaz de abrigar uma infinidade de conteúdos.

Assim, *Eu sou Amazônia* é um caso que ilustra como as narrativas são influenciadas estética e tecnicamente pela época e o contexto em que estão inseridas. Em meio à ampla quantidade de opções disponíveis e às oportunidades oriundas da tecnologia, a hibridação surge como uma alternativa de atualização para as narrativas audiovisuais (PICCININ, 2016). Isto é, trata-se de uma tentativa de assegurar o diálogo com uma nova audiência, cada vez mais conectada a uma profusão de interfaces.

3.2.4 Geolocalização

A proposta de integrar recursos geotecnológicos no desenvolvimento do enredo de *Eu sou Amazônia* abriga em seu cerne os fragmentos das incertezas, dilemas e ambiguidades do pós-moderno. Assim, para certos autores (CALABRESE, 1999; LASH, 2005; DOMÈNECH, 2011; VAN DIJCK, 2019), a aclimação com a virtualidade é encarada com ressalvas, pois a mediação tecnológica é atravessada por interesses os mais diversos e veicula apenas uma representação do espaço, passível de equívocos e distorções. Já para outros como Lemos e Lévy (2010) e Paz e Maciel (2019), por exemplo, as mídias de localização e mapeamento são encaradas como recursos que demonstram a conquista do espaço cotidiano e permitem novas leituras e escritas do espaço, sem que isso resulte em uma desvinculação do espaço de lugar pelo espaço eletrônico.

Na prática, o que se constata é que o deslocamento pelos ambientes virtuais representados em *Eu sou Amazônia* permite, sim, uma ligeira aproximação com o cotidiano das comunidades que habitam a região e com a paisagem amazônica, o que implica em uma redefinição dos conceitos de local e global. Ou seja, verifica-se que há um atenuamento das distâncias operado sob a égide da ubiquidade tecnológica – e o desejo de onipresença –, como reflete Correia (2015). Disso acarreta também o sentimento de ambiguidade ao qual Santos (1997) se referia em relação à problemática envolvendo a dicotomia local *versus* global na contemporaneidade, pois, para o autor, a região continua a existir, mas em termos de uma "geografia das redes", virtuais e reais ao mesmo tempo.

Por um lado, os progressos tecnológicos e a lógica econômica no qual se apoia o capitalismo atual tornaram as redes globais, e, por outro, despertaram um sentimento de indeterminação em virtude dessa hibridação.

Assim, através das geotecnologias, é possível uma aproximação com o distante e a experiência cultural é ampliada pelo suporte midiático – é possível "inserir-se" na Floresta Amazônica por meio da realidade virtual –, propiciando uma percepção singular da realidade

e gerando nova conotação ao espaço local. Nessa perspectiva, as mídias locativas, somadas à desterritorialização global, estão concebendo, pelos agenciamentos promovidos dos espaços virtuais aos espaços concretos, distintas significações nos espaços físicos, bem como outras possibilidades de formação de vínculos comunitários (LEMOS; LÉVY, 2010). Em algum grau, por esse ângulo, o mapa cultural do território dos Paiter-Suruí, disponível no bloco "Eu sou inovação", resgata as tradições e a história da etnia, trazendo tais possibilidades.

Essa comunidade indígena, inclusive, protege o seu território com auxílio do *Google Earth Outreach* e outras geotecnologias que permitem a formação de um banco de informações sobre a floresta. Foi também por meio dessa parceria com a *Google* que surgiu a primeira venda de crédito de carbono certificada no Brasil. Esse acordo auxilia a proteger as terras, coloca em prática o projeto de valorização dessa etnia e também funciona como uma fonte de renda sustentável para seu povo. Em síntese, esses agenciamentos são realmente perceptíveis e atuam em variadas camadas, abarcando as comunidades e as empresas tecnológicas e podendo, a partir daí, continuar se desenvolvendo por meio da dinâmica rizomática entre a audiência.

Não obstante, a vontade de libertar as experiências dos ambientes que o corpo físico ocupa passa pelas interfaces. A interface do *Google Earth* disponibiliza o ingresso ao documentário, resultando em uma versão única da narrativa por meio das interações, especialmente com os recursos de geolocalização presentes em todos os blocos temáticos. Ao que tudo indica, o mapa de satélite é o "dispositivo" (PAZ; MACIEL, 2019) em torno do qual se articula o documentário e através do qual se fomenta o cruzamento de práticas que possibilitam interações, trocas e relações as mais diversas. Todavia, sob o prisma sociotécnico, permanecem certas incertezas sobre o teor desses agenciamentos. Isso porque a interface não é neutra (DOMÈNECH, 2011; VAN DIJCK, 2019). O usuário se apropria dos recursos disponíveis de acordo com a sua finalidade – localizar regiões, compreender o contexto atual da região amazônica, compartilhar dados, etc. –, enquanto a interface se apropria desse usuário com seus fins particulares e nem sempre plenamente detectáveis.

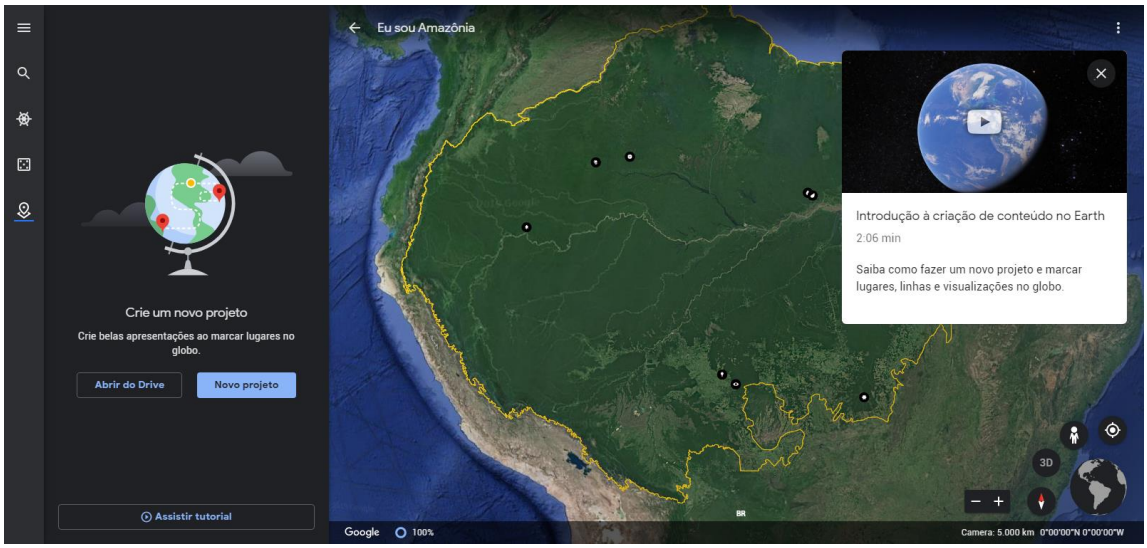
Destarte, usufrui-se dos sistemas de informação geográfica e das estruturas tecnológicas fornecidas pela *Google*, mas embarca-se nesses recursos como parte integrante deles, em uma relação socioeconômica de troca. Nessa perspectiva, o usuário, ao se instalar no imaginário das geotecnologias (DOMÈNECH, 2011) – em tais estruturas sociais arquitetadas pelas empresas –, procede, a partir de então, por meio das gramáticas desse imaginário. Não há como ignorar esse coeficiente. Os procedimentos sociais e econômicos que se camuflam em algoritmos, na captura de dados e modelos de negócios, nem sempre são

transparentes ou acessíveis ao consumidor. Nos últimos anos, verifica-se uma tentativa de aproximação da *Google* com produtores de conteúdo através dessas ferramentas de geolocalização, bem como destes com a audiência. Essa tendência, como visto, percebe-se por meio do surgimento do *Geojornalismo* e de sistemas de ensino como o *CriEduc*, calcados no mapeamento e no processamento de dados subsidiados por esses recursos fornecidos pela companhia, incluindo o *Google Earth* e seus derivados.

Assim, ao que tudo indica, a integração das tecnologias de geolocalização nas produções incita a reestruturação do âmbito midiático e estimula o aparecimento de novos gêneros e narrativas (MANOVICH, 2006; MASSAROLO, 2011), caso do objeto empírico em questão. No decorrer da pesquisa, inclusive, além dos recursos descritos no início do capítulo, mais opções de criação foram sendo incorporadas. No final de 2019, por exemplo, foi adicionada ao *Google Earth* uma aba chamada "Projetos" (Figura 12). Clicando nessa opção, o usuário pode criar apresentações, marcando lugares, traçando linhas e elaborando visualizações no globo. Para auxiliar na produção desses mapas colaborativos, há um tutorial em vídeo que explica o funcionamento da ferramenta. Após a conclusão, é possível gerar um *hiperlink* compartilhável e salvá-lo no *Google Drive*, serviço de armazenamento de dados *online*.

Aparentemente, tais investimentos evidenciam uma estratégia no sentido de fomentar essas propostas narrativas, já que as histórias desenvolvidas a partir de geotecnologias ainda se encontram em estágio inicial e possuem uma audiência restrita.

Figura 12 – Área para criação de projetos no *Google Earth*



Na esquerda, as opções para a criação de um projeto de mapa colaborativo e à direita, o vídeo explicativo.
Fonte: *Google Earth* (2019).

Ao longo da navegação pelos blocos temáticos de *Eu sou Amazônia*, fica evidente o impacto das ferramentas geotecnológicas no enredo. Sem o mapa de satélite e os ambientes em 360º, a narrativa perderia boa parte do seu apelo, já que o engajamento pode vir a decorrer da interação com esses recursos. Como investigado, essas ferramentas propõem um sentido sedutor ao receptor na medida em que oferecem realidades menos mediadas e ofertam a ilusão de "estar lá". Portanto, no nível do discurso, as histórias geolocalizadas do projeto tensionam uma reconfiguração da dinâmica entre a audiência e as formas narrativas. Concomitantemente, ensejam diferentes formas de socialização e de vínculos através dessa geografia das redes (SANTOS, 1997; MASSAROLO, 2011).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O que se apresentou nesta pesquisa foi uma proposta de compreensão sobre o documentário contemporâneo a partir da produção *Eu sou Amazônia*, iniciativa protagonizada pela *Google*. Investigou-se a obra à luz de um suporte conceitual acerca do contexto sócio-tecno-discursivo no qual se situa. Desse modo, o estudo avançou tanto em uma perspectiva particular – as suas especificidades, sobretudo, a influência das geotecnologias, interatividade, multimidialidade e hipertextualidade na sua narrativa – quanto em um recorte geral – a exponencial demanda por narrativas do real no contemporâneo, a passagem para o paradigma da Pós-modernidade e a tendência em direção ao aplainamento da relação emissor-receptor, fatores que contribuem para o surgimento de produtos cada vez mais sofisticados e concebidos mediante novas gramáticas de oferta e de reconhecimento.

O objetivo do estudo foi verificar de que modo esse quadro se manifesta na estrutura da obra, sem se restringir a descrevê-la, mas buscando também refletir sobre suas implicações, problematizando a dicotomia global *versus* local, a atomização da audiência e as reconfigurações disso resultantes. Detectou-se a hibridação como uma estratégia crescente nas obras contemporâneas, principalmente em função da naturalização das interfaces no cotidiano. Essa dinâmica, cuidadosamente arquitetada entre as mídias, operou como uma pista fundamental para se observar de que modo o documentário interativo ilustra o momento atual do ecossistema midiático, apontando para novas anatomias nas narrativas midiáticas disso decorrentes.

A jornada teve início com a pesquisa bibliográfica, etapa que forneceu os fundamentos conceituais para a análise. Buscou-se apresentar um panorama sobre a condição pós-moderna, pontuando seus sinais nos cenários econômico, político, cultural e intelectual. Por meio desse alicerce teórico, investigou-se de que forma a mídia se insere e assume posição de destaque nesse novo período e esmiuçaram-se as experiências rumo à elaboração discursiva da realidade a partir de representações midiáticas, em função das formas tecnológicas de vida atuais.

Em uma segunda etapa, discutiram-se as mudanças no ecossistema midiático geradas pelos processos de convergência e a nova dinâmica na relação entre a mídia e a audiência, caracterizada atualmente por um maior protagonismo desta última. Nesse panorama, verificou-se como a narrativa transmídia estimula a formação de interatores e promove hibridações que se refletem nas produções midiáticas atuais, observando-se as fases por que passaram a televisão e o documentário. Essas mudanças serviram de base para um

contraponto entre a perspectiva do período anterior – cujas marcas principais foram a verticalidade entre emissor e receptor, a linearidade narrativa e a passividade – e a perspectiva atual – caracterizada por relações mais equilibradas entre emissor e receptor, pela não linearidade narrativa e pela consequente interatividade. Ainda como elementos importantes em *Eu sou Amazônia*, as geotecnologias foram analisadas em diferentes contextos, desvelando-se como reconfiguram as narrativas, já que mesmo os sistemas geográficos vêm sendo empregados na elaboração de histórias.

Do olhar para o documentário, emergiram e serviram de base à análise quatro categorias que privilegiaram a interatividade, a hipertextualidade, a multimidialidade e a geolocalização através de um estudo de natureza qualitativa. A obra foi rastreada a partir do uso combinado desses recursos em suas estruturas e procurou-se compreendê-la enquanto fruto da expressão de uma mídia pós-moderna.

Os resultados demonstraram que a configuração tecnológica – como a inserção das interfaces no cotidiano – e a nova dinâmica da audiência – que agora detém maior protagonismo – têm forçado os emissores a atualizarem suas narrativas, ofertando-as mediante a organização em novas gramáticas. Através da complexificação gerada por meio do uso crescente de variadas mídias, que atuam em conjunto na construção do enredo, torna-se clara a busca por um dispositivo ou, mais especificamente, uma forma de linguagem que, longe de excluir a tradicional, reconfigure os conteúdos midiáticos transmidiaticamente, incluindo possibilidades como a interação, a imersão, a colaboração e a georreferenciação.

Além disso, a investigação deslocou para o primeiro plano uma sucessão de particularidades que podem ser correlacionadas ao *modus operandi* verificado no pós-moderno. Trata-se de pensar 1) a relação nem sempre transparente entre as empresas de tecnologia e a sociedade civil, 2) o embate de imaginários entre os usuários e as interfaces, e 3) a dicotomia entre a realidade e outras "realidades" cada vez mais naturalizadas pela saturação midiática. Portanto, o objeto empírico sintetiza também as incertezas e as ambiguidades que atravessam o contemporâneo, oportunizando questionamentos para os quais têm-se menos respostas e mais desdobramentos contínuos.

Por conseguinte, a mídia avança e passa por suas metamorfoses concomitantemente às mudanças na sociedade e com todo o engenho tecnológico de que, ao mesmo tempo, desfruta. Logo, faz-se imperativo um olhar demorado sobre essas distintas narrativas que se estabelecem. Os documentários interativos demonstram que ainda há muito por se apurar. Com o aparecimento de obras como *Eu sou Amazônia*, gradualmente mais sofisticadas e desafiadoras do ponto de vista teórico, impõe-se a necessidade de mais investigações.

De todo modo, acredita-se, pois, que a presente pesquisa possa vir a somar em alguma medida para estudos futuros acerca da narrativa documentária contemporânea e da cultura pós-moderna.

REFERÊNCIAS

ANDERSON, Perry. **As origens da pós-modernidade**. Rio de Janeiro: J. Zahar, 1999.

ANDRADE, Luiz Adolfo de. **Jogos digitais, cidade e (trans)mídia**: a próxima fase. Curitiba: Appris, 2015.

ARANTES, Priscila. **Re/escrituras da arte contemporânea**: história, arquivo e mídia. Porto Alegre: Sulina, 2015.

BARTHES, Roland et al. **Análise estrutural da narrativa**. Petrópolis: Vozes, 2008.

BAUDRILLARD, Jean. **Tela total:** mito-ironias do virtual e da imagem. 4. ed. Porto Alegre: Sulina, 2005.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

BECKER, Beatriz. Televisão e novas mídias: repensando o papel das audiências nos telejornais. **Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação**, Brasília, v. 17, n. 2, mai./ago. 2014. Disponível em: <www.e-compos.org.br/e-compos/article/download/1072/768>. Acesso em: 21 out. 2018.

BELL, Daniel. **Las contradicciones culturales del capitalismo**. Madrid: Alianza, 1996.

BERTOCCHI, Daniela. **Dos dados aos formatos**: A construção de narrativas no jornalismo digital. Curitiba: Appris, 2016.

BRUNET, Karla; FREIRE, Juan. Cultura digital e geolocalização: a arte ante o contexto técnico-político. In: **VI ENCONTRO DE ESTUDOS MULTIDISCIPLINARES EM CULTURA, 2010, Salvador**. Salvador, 2010. Disponível em: <http://karlabru.net/site/wp-content/uploads/2013/01/artigo_karla_juan_enecult.pdf>. Acesso em: 18 nov. 2019.

CALABRESE, Omar. **A idade neobarroca**. Lisboa: Edições 70, 1999.

CALINESCU, Matei. **Cinco caras de la modernidad**. Madrid: Tecnos, 1991.

CANAVILHAS, João. Jornalismo Transmídia: um desafio ao velho ecossistema midiático. In: RENÓ, Denis et al. (Eds.). **Periodismo transmedia**: miradas múltiples. Barcelona: Editorial UOC, 2014.

CARLÓN, Mario. Repensando os debates anglo-saxões e latino-americanos sobre do “fim da televisão”. In: CARLÓN, Mario; FECHINE, Yvana (Orgs.). **O fim da televisão**. Rio de Janeiro: Confraria do Vento, 2014.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CONNOR, Steven. **Cultura pós-moderna**: introdução às teorias do contemporâneo. 4. ed. São Paulo: Loyola, 2000.

CORREIA, João Carlos. Ubiquidade: a próxima revolução televisiva. In: SERRA, Paulo; SÁ, Sónia; FILHO, Washington Souza (Orgs.). **A Televisão Ubíqua**. Livros labCom, 2015. Disponível em: <www.livroslabcom.ubi.pt>. Acesso em: 10 abr. 2019.

COUTINHO, Mariana. Saiba mais sobre streaming, a tecnologia que se popularizou na web 2.0. **Techtudo**, 2013. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2013/05/conheca-o-streaming-tecnologia-que-se-popularizou-na-web.html> Acesso: 19 abr. 2019.

DA-RIN, Silvio. **Espelho partido:** tradição e transformação do documentário. 3. ed. Rio de Janeiro: Azougue, 2006.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo:** comentários sobre a sociedade do espetáculo. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DOMÈNECH, Josep M. Català. **A forma do real:** Introdução aos estudos visuais. São Paulo: Summus Editorial, 2011.

ECO, Umberto. Tevê: A transparência perdida. In: _____. **Viagem na Irrealidade Cotidiana**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

ELLESTRÖM, Lars. **Transmedial Narration**: Narratives and Stories in Different Media. Växjö: Palgrave Macmillan, 2019. Disponível em: <https://link.springer.com/book/10.1007%2F978-3-030-01294-6>. Acesso em: 10 abr. 2019.

EMBRAPA MONITORAMENTO POR SATÉLITE. **Satélites de Monitoramento**. 2013. Disponível em: <http://www.sat.cnpm.embrapa.br>. Acesso em: 18 nov. 2019

FECHINE, Yvana. O fim da televisão, um fim ou um recomeço? In: CARLÓN, Mario; FECHINE, Yvana (Orgs.). **O fim da televisão**. Rio de Janeiro: Confraria do Vento, 2014.

FIGUEIREDO, Vera Follain de. **Narrativas migrantes:** literatura, roteiro e cinema. Rio de Janeiro: PUC - RJ, 2010.

FINKELSTEIN, Sidney. **Existencialismo e alienação na literatura norte-americana**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1969.

FITZ, Paulo Roberto. **Geoprocessamento sem complicação**. São Paulo: Oficina de Textos, 2008.

FOUCAULT, Michel. **As palavras e as coisas**: uma arqueologia das ciências humanas. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

FRIDMAN, Luis Carlos. **Vertigens pós-modernas**: configurações institucionais contemporâneas. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 2000.

GAUDENZI, Sandra. **The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary.** 2013. 308f. Tese (Doctor of Philosophy) – Goldsmiths, University of London, London, 2013. Disponível em: <http://research.gold.ac.uk/7997/1/Cultural_thesis_Gaudenzi.pdf>. Acesso em: 20 ago. 2019.

_____. Do linear ao digital interativo: uma transição que demanda mind shifts. In: PAZ, André; GAUDENZI, Sandra (Orgs.). **Bug:** narrativas interativas e imersivas. Rio de Janeiro: Automatica, 2019.

GENETTE, Gérard. **Discurso da narrativa**. Lisboa: Veja, 1971.

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo. **Métodos de pesquisa**. Porto Alegre: UFRGS, 2009.

GIDDENS, Anthony. **As conseqüências da modernidade**. São Paulo: UNESP, 1991.

GIFREU-CASTELLS, Arnau. **El documental interactivo:** uma propuesta de modelo de análisis. Barcelona: Universidade Pompeu Fabra, 2010.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

GOOGLE EARTH. **Eu sou Amazônia**. Version 9.2.63.0. 2017. Disponível em: <https://g.co/EuSouAmazonia>. Acesso em: 23 jun. 2019.

HARVEY, David. **Condição pós-moderna**: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural. 10. ed. São Paulo: Loyola, 2001.

HUTCHEON, Linda. **Poética do pós-modernismo**: história, teoria, ficção. Rio de Janeiro: Imago, 1991.

JAGUARIBE, Beatriz. **O choque do real:** estética, mídia e cultura. Rio de Janeiro: Rocco, 2007.

JAMESON, Fredric. **Pós-modernismo**: a lógica cultural do capitalismo tardio. 2. ed. São Paulo: Ática, 1997.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

KUMAR, Krishan. **Da sociedade pós-industrial à pós-moderna**: novas teorias sobre o mundo contemporâneo. Rio de Janeiro: J. Zahar, 1997.

LASH, Scott. **Crítica de la información**. Buenos Aires: Amorrortu, 2005.

LATOUR, Bruno. **Reagregando o social**: uma introdução à Teoria do Ator-Rede. Salvador: Edufba, 2012.

LEMOS, André; LÉVY, Pierre. **O futuro da internet**: em direção a uma ciberdemocracia planetária. São Paulo: Paulus, 2010.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 2. ed. São Paulo: 34, 2000.

LUCENA, Luiz Carlos. **Como fazer documentários**: conceito, linguagem e prática de produção. São Paulo: Summus, 2012.

LYOTARD, Jean François. **A condição pós-moderna**. 8. ed. Rio de Janeiro: J. Olympio, 2004.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2007.

MACHADO, Arlindo; VELÉZ, Marta Lucía. Fim da televisão? In: CARLÓN, Mario; FECHINE, Yvana (Orgs.). **O fim da televisão**. Rio de Janeiro: Confraria do Vento, 2014.

MARX, Karl; ENGELS, Friedrich. **Manifesto do Partido Comunista**. São Paulo: Cortez, 1998.

MASSAROLO, João Carlos. Narrativas transmídias geolocalizadas. In: **XI SEMINÁRIO INTERNACIONAL DA COMUNICAÇÃO PPGCOM - FAMECOS/PUCRS "MÍDIAS LOCATIVAS E TRANSMÍDIA: DE QUE MEIOS ESTAMOS FALANDO?**", 2011. Disponível em: <https://www.academia.edu/4146322/Narrativas_transm%C3%ADdias_geolocalizadas>. Acesso em: 10 abr. 2019.

MASSAROLO, João Carlos; MESQUITA, Dario. Reflexões teóricas e metodológicas sobre as narrativas transmídia. **Lumina, Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora**, Juiz de Fora, v. 8, n. 1, 2014. Disponível em: <https://lumina.ufjf.emnuvens.com.br/lumina/article/view/356>. Acesso em: 21 jun. 2018.

MATTOS, A. C. Gomes de. **Do cinestocópio ao cinema digital**: breve história do cinema americano. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

MÉDOLA, Ana Silvia Lopes Davi. Televisão digital, mídia expandida por linguagens em expansão. In: SQUIRRA, Sebastião Carlos de M.; FECHINE, Yvana (Orgs.). **Televisão digital**: desafios para a comunicação. Porto Alegre: Sulina, 2009.

MEIRELLES, Fernando. Videocase Google. **O2 Filmes**, 2017. Disponível em: <http://www.o2filmes.com/outras-telas/videocase-google>. Acesso em: 09 mar. 2019.

MENEZES, Philadelpho. **A crise do passado**: modernidade, vanguarda, metamodernidade. São Paulo: Experimento, 1994.

MONOVICH, Lev. Software takes command. **Software Studies Initiative**, 2008. Disponível em: <http://softwarestudies.com/softbook/manovich_softbook_11_20_2008.pdf>. Acesso em: 10 abr. 2019.

_____. **El lenguaje de los nuevos medios de comunicación**: la imagem en la era digital. Buenos Aires: Paidós, 2006.

MOORE, Rebecca. *Projeto Eu sou Amazônia*. 2017. Entrevista concedida ao Programa de TV Reclame do Canal Multishow. Disponível em: < https://inspirad.com.br/google-earth-e-a-plataforma-eu-sou-amazonia/>. Acesso em: 15 set. 2018.

NICHOLS, Bill. **Introdução ao documentário**. Campinas: Papirus, 2005.

NOGUEIRA, Luís; MERINO, Francisco. Ubiquidade, convergência e ontologia da imagem televisiva. In: SERRA, Paulo; SÁ, Sónia; FILHO, Washington Souza (Orgs.). **A Televisão Ubíqua**. Livros labCom, 2015. Disponível em: <www.livroslabcom.ubi.pt>. Acesso em: 10 abr. 2019.

OLHAR ELETRÔNICO. **Enciclopédia Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras**, São Paulo, 2019. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/instituicao290028/olhar-eletronico>. Acesso em: 10 out. 2019.

OROZCO, Guillermo. Televisão: causa e efeito de si mesma. In: CARLÓN, Mario; FECHINE, Yvana (Orgs.). **O fim da televisão**. Rio de Janeiro: Confraria do Vento, 2014.

ORTIZ, Renato. **Cultura e modernidade**: a França no século XIX. São Paulo: Brasiliense, 1991.

PAVLIK, John. A tecnologia digital e o jornalismo: as implicações para a Democracia. **Brazilian Journalism Research**, v. 7, n. 11, 2011. Disponível em: <https://bjr.sbpjor.org.br/bjr/article/view/340/314>. Acesso em: 21 out. 2018.

PAZ, André; JUCÁ, Mayra. O cenário inovador das narrativas interativas e imersivas. In: PAZ, André; GAUDENZI, Sandra (Orgs.). **Bug**: narrativas interativas e imersivas. Rio de Janeiro: Automatica, 2019.

PAZ, André; MACIEL, Katia Augusta. Além das interfaces: conceitos e obras fundamentais de narrativas interativas. In: PAZ, André; GAUDENZI, Sandra (Orgs.). **Bug:** narrativas interativas e imersivas. Rio de Janeiro: Automatica, 2019.

PEREIRA, Fábio; ADGHIRNI, Zélia. O jornalismo em tempos de mudanças estruturais. **Intexto**, Porto Alegre, UFRGS, v. 1, n. 24, p. 38-57, 2011.

PICCININ, Fabiana. Narrativas de um real autenticado: notas sobre a grande reportagem na TV contemporânea. In: PORCELLO, Flávio Antonio Camargo; PEREIRA JÚNIOR, Alfredo Eurico Vizeu; COUTINHO, Iluska (Orgs.). **#telejornalismo**: nas ruas e nas telas. Florianópolis: Insular, 2013.

_____. Estratégias narrativas no contemporâneo: o caso das séries televisivas. In: SOSTER, Demétrio de Azeredo; PICCININ, Fabiana (Orgs.). **Narrativas do ver, do ouvir e do pensar**. Santa Cruz do Sul: Catarse, 2016. Disponível em: <http://editoracatarse.com.br/site/wp-content/uploads/2016/08/Narrativas_do_ver_do_ouvir_do_pensar_e-book.pdf>. Acesso em: 23 out. 2018.

PUCCI JR., Renato Luiz. O cinema pós-moderno. In: MASCARELLO, Fernando (Org.). **História do cinema mundial**. Campinas: Papirus, 2006.

RANCIÈRE, Jacques. O efeito de realidade e a política da ficção. **Novos Estudos, CEBRAP**, São Paulo, n. 86, mar. 2010.

RENAULT, Letícia. **Webtelejornalismo**. Rio de Janeiro: e-papers, 2014.

RENÓ, Denis. Diversidade de modelos narrativos para documentários. **Doc On-Line, Revista Digital de Cinema Documentário,** Covilhã, n. 14, 2013. Disponível em: <http://www.doc.ubi.pt/14/dossier_denis_reno.pdf>. Acesso em: 18 jun. 2018.

ROCHA, Liana Vidigal. O Geojornalismo como modelo do sistema pós-industrial. In: **XXXVIII CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO – INTERCOM**, 37, 2015, Rio de Janeiro. Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-0713-1.pdf>. Acesso em: 20 nov. 2019.

ROSSI, Marina. O Google Earth mapeia a Amazônia. **El País**, São Paulo, 12 jul. 2017. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/brasil/2017/07/11/tecnologia/1499793474_668721.html>. Acesso em: 23 jun. 2018.

SANTAELLA, Lúcia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

_____. **A ecologia pluralista da comunicação**: conectividade, mobilidade ubiquidade. São Paulo: Paulus, 2010.

SANTOS, Milton. **A natureza do espaço**: técnica e tempo. Razão e emoção. 2. ed. São Paulo: HUCITEC, 1997.

SCOLARI, Carlos. Hacia la hipertelevisión. Los primeros síntomas de una configuración del dispositivo televisivo. **Diálogos de la Comunicación**, 77, 2008. Disponível em: <https://www.dialogosfelafacs.net/77/articulos/pdf/77CarlosScolari.pdf>. Acesso em: 10 abr. 2019.

_____. This is the end: as intermináveis discussões sobre o fim da televisão. In: CARLÓN, Mario; FECHINE, Yvana (Orgs.). **O fim da televisão**. Rio de Janeiro: Confraria do Vento, 2014.

SELLTIZ, Claire et al. **Métodos de pesquisa das relações sociais**. São Paulo: Herder, 1965.

SILVA, Ardemirio de Barros. **Sistemas de informações geo-referenciadas:** conceitos e fundamentos. Campinas: UNICAMP, 2003.

SOUSA, Iomara Barros de. Geotecnologias aplicadas ao ensino de Cartografia: uma experiência com o Google Earth e o GPS no Ensino Fundamental II. **PESQUISAR, Revista de Estudos e Pesquisas em Ensino de Geografia**, v. 5, n. 7, 2018. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/pesquisar/article/view/66663/40534>. Acesso em: 20 nov. 2019.

SUBIRATS, Eduardo. **Da vanguarda ao pós-moderno**. 3. ed. São Paulo: Nobel, 1987.

TOMAIM, Cássio dos Santos. **Documentário, sabe o que é?** Jundiaí: PACO, 2015.

VAN DIJCK, Jose. A Sociedade da Plataforma: entrevista com José van Dijck. **DigiLabour**, 2019. Disponível em: <https://digilabour.com.br/2019/03/06/a-sociedade-da-plataforma-entrevista-com-jose-van-dijck/>. Acesso em: 09 set. 2019.

WALLERSTEIN, Immanuel Maurice. **O universalismo europeu**: a retórica do poder. São Paulo: Boitempo, 2007.

YIN, R. K. **Estudo de caso**: planejamento e métodos. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2011.

CIP - Catalogação na Publicação

Bozzetto, Vagner
Hiperconexão amazônica : a narrativa documentária interativa e geolocalizada em "Eu sou Amazônia" / Vagner Bozzetto. — 2020.
101 f. : il. ; 29 cm.

Dissertação (Mestrado em Letras) — Universidade de Santa Cruz do Sul, 2020.
Orientação: Profa. Dra. Fabiana Piccinin.

1. Narrativa interativa. 2. Documentário. 3. Geolocalização. 4. Google Earth. 5. Eu sou Amazônia. I. Piccinin, Fabiana. II. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da UNISC
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).