



Madylene Barata >
Gustavo Fischer >> **Proposições metodológicas tecno-cartográficas:
montagem-travessia, softtellers e sitemap como
movimento de imersão no objeto**

Techno-cartographic methodological proposals:
montage-crossing, softtellers and sitemap as immersion
movement in the research object

Resumo

Este artigo apresenta e problematiza o que denominamos de procedimento tecno-cartográfico. Observamos as subjetividades que brotam nesse processo, as quais estão intimamente ligadas à trajetória do pesquisador, aos objetos de análise – neste caso constituídos pelo projeto “Eu sou Amazônia” presente no Google Earth - e aos movimentos teóricos acionados. Apresentamos, como integrantes desse movimento, três características: o gesto das montagens-travessia como o momento de fazer o percurso pelo objeto, o papel do *softteller* como aquele passeia e narra tais travessias e o *sitemap* como materialidade que produz uma impressão da espacialidade do objeto. Todos esses procedimentos são dispostos durante a análise do Eu Sou Amazônia, que, ao demonstrar o processo tecno-cartográfico, aciona as teorias que dão suporte para tensionar o objeto.

Palavras-chave: Tecno-cartografia. Montagem-travessia. *Softteller*. *Sitemap*. Eu sou Amazônia.

Abstract

This article presents and problematizes what we call techno-cartographic procedure. We observe the subjectivities that arise in this process, which are closely related to the researcher’s trajectory, to the objects of the analysis – in this case, constituted by the project “I’m Amazon” which is present in Google Earth – and to the theoretical movements triggered. As members of this movement, we present three characteristics: the gesture of the montage-crossings as the moment to trace the path through the object, the role of the softteller as the one who walks and narrates these crossings and the sitemap as the materiality that produces an impression of the object’ spatiality. These procedures are arranged during the analysis of “I’m Amazon”, which triggers the theories to support our observations about the object during the demonstration of the techno-cartographic process.

Keywords: Audiovisual. Methodology. Technical Code. Videomakers.

> Graduada em Comunicação Social - Jornalismo pela Universidade Federal do Pará. Mestre em Ciências da Comunicação, na linha de Mídias e processos Audiovisuais na Unisinos-RS e integrante do grupo de pesquisa Audiovisualidades e Tecnocultura: Comunicação, memória e design. Como realizadora audiovisual, produziu documentários com foco em arte, educação e cultura Amazônica.

>> Doutor em Ciências da Comunicação, pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), professor do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da UNISINOS e vice-coordenador do Grupo de Pesquisa Audiovisualidades e Tecnocultura: Comunicação, Memória e Design.

Introdução

Em diversos momentos na trajetória acadêmica somos desafiados pela necessidade de propor, organizar e desenvolver as questões metodológicas, teóricas e empíricas (não necessariamente nesta ordem). Esse processo é cíclico, vai acontecer provavelmente toda vez que iniciarmos uma nova investigação. No entanto, é sempre importante compreender que cada uma dessas instâncias de pesquisa possui apenas linhas tênues que as separam. É difícil pensar em um movimento metodológico sem dar a ver que aspectos teóricos que aí se articulam e vice-versa, assim como é impossível encaminhar a teoria e a metodologia sem a definição do objeto.

Sem nos alongarmos em uma apresentação sobre o assunto, queremos falar aqui sobre aquilo que não está nem propriamente no objeto, nem no método proposto e nem na teoria escolhida, mas que depende de cada um desses movimentos: um agir ao mesmo tempo técnico e artesanal na pesquisa, ou como estamos chamando, tecno-cartográfico. Nesse sentido, o processo tecno-cartográfico é pensado na produção científica também enquanto artesanaria, que vai se construindo e se solidificando a cada etapa de análise.

Queremos tensionar neste texto o modo de olhar, de se aproximar e de delinear um objeto de pesquisa do campo das audiovisualidades, entendidas aqui como uma qualidade audiovisual que pode ser autenticada em objetos eventualmente não reconhecíveis canonicamente como tais, onde a ambiência da digital oferta inúmeras e diferentes possibilidades de recorte empírico¹.

Nosso objeto, nesta perspectiva, é definido como o projeto “Eu sou Amazônia” (ESA), inscrito no software Google Earth (GE). Essa configuração é fundamental para entendermos de onde partimos para a investigação e o que nos fez refletir sobre tais possibilidades tecno-cartográficas. O ESA e GE constroem juntos um ambiente que nos dá a ver uma tendência audiovisual permeada por tecnologias de geolocalização para ofertar construtos da memória da Amazônia (ou de Amazônias). Tal objeto, nessas circunstâncias, nos permite pensar os produtos audiovisuais em uma visada tecnocultural, que apresenta modos de produzir sentidos atravessados cada vez mais pelo software.

1 Pensar essa etapa não é exatamente falar do método, nem das teorias e nem do objeto, mas de tudo isso junto e algo mais além, porque sabemos (e vamos detalhar melhor a seguir) que esse modo de olhar para o objeto que queremos estudar só vai ser estabelecido quando encontramos a pergunta, e quando percebemos que metodologia é a mais adequada. Tal abordagem se configura como um recorte de uma pesquisa de mestrado. A pesquisa está ligada ao Grupo de estudo TCav: Audiovisualidades e Tecnocultura: Comunicação, Memória e Design, do Programa de Pós-graduação em Ciências da Comunicação, da Universidade do Vale do Rio dos Sinos.

No percurso aqui trabalhado, tentamos mostrar: a) o que é o nosso objeto por uma angulação da memória e da tecnocultura e b) o procedimento metodológico de ordem laboratorial, ou como estamos denominando, procedimento tecno-cartográfico. E ao final, após explorarmos o que ele é e como estamos produzindo cartografias, traçamos análises a partir das montagens-travessia, agindo como *softtellers* e criando *sitemaps*.

O Eu sou Amazônia, o Google Earth e a memória na tecnocultura audiovisual

Os inúmeros softwares lançados baseados na infraestrutura da internet e das interfaces gráficas digitais querem nos fazer crer que há um mecanismo de inovação constante, em que os novos produtos nascem para engolir ou substituir outros lançados anteriormente. Essa perspectiva caracteriza uma sociedade que tem na natureza das mídias digitais a mudança, o movimento, que corre velozmente para o futuro e para o passado, e que mostra os arquivos sendo impulsionados pelo efêmero (CHUN, 2011). Encontramos assim dentro de uma cultura já conhecida da obsolescência, aspecto que constrói também uma relação tensa com a alegada potência arquivística e preservacionista dos dados em rede.

Apresentamos uma parte de nosso objeto de análise, que se encontra em intensa atualização desde 2001, que se remodelou ao longo dos anos e hoje segue sendo uma plataforma múltipla²: o Google Earth. O GE é um produto da empresa estadunidense *Google*, criado principalmente para acessar o globo terrestre em modelo tridimensional, e ao longo do tempo transformou seu conteúdo para permitir o acesso às informações sobre o mundo com formatos diversos, possibilitando experiências múltiplas com imagens no ambiente *online*. É um software que dá a possibilidade para os usuários realizarem *downloads* no computador, incorporando uma série de ferramentas, proporcionando diferentes formas de interação. O GE apresenta também uma forma de aplicativo possível de baixar em *smartphones* e *tablets*, onde se encontram os mesmos conteúdos que acessamos *online*, via computador³. Verificaremos abaixo o seu formato de apresentação na web.

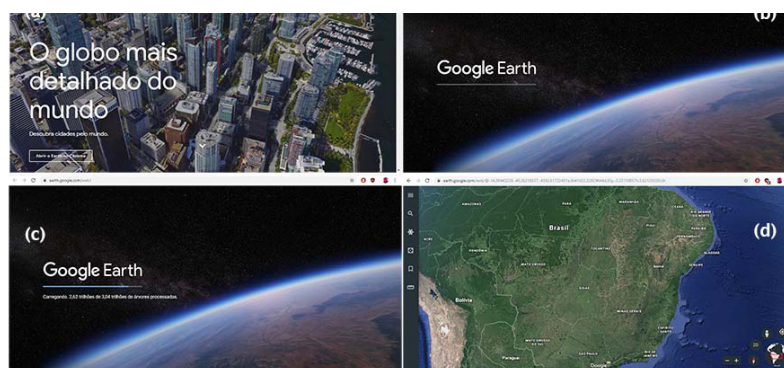


Figura 1:
Telas iniciais do
Google Earth.
Acessado em: 23
out. de 2019.
Fonte: Elaborado
pela autora
<[https://bit.
ly/2pTAQbj>](https://bit.ly/2pTAQbj>)>

- 2 Alegamos ser uma plataforma múltipla porque o Google Earth se apresenta como uma ferramenta que não só possui diferentes formatos (web, mobile e profissional), mas que possui conteúdos educativos também. Para mais informações sobre o *Google Earth* acessar: <https://www.google.com.br/intl/pt-BR/earth/>. Acessado em: 23 de outubro de 2019.
- 3 Inserimos aqui um contexto breve tanto sobre as funcionalidades do *Google Earth*, quanto sobre as características do Eu sou Amazônia, mas ressaltamos ser proposital, uma vez que, no capítulo da análise, ao abrir o objeto, retomaremos tais aspectos.

Os *frames* acima exibem aspectos do GE versão web. O *frame* (a) diz respeito ao site que reúne uma informação geral sobre o GE. Nessa página, temos a opção de abrir o GE no *Chrome* e, ao seguirmos tal opção, passamos, como nos *frames* (b) e (c), por uma animação de abertura do GE carregando. Nesse processo de carregamento da página são expostas frases do tipo “carregando 0 de 7.5000 trilhões de grãos de areia processadas”, “carregando 2 de 5.136 trilhões de toneladas de atmosfera processada”, entre outros exemplos de títulos com informações sobre matérias primas processadas. Essa abertura do software parece curiosamente ter o intuito de nos colocar diante de um ambiente que guarda digitalmente a história “*big data*” do mundo. Após passar pela etapa de abertura, chegamos ao ambiente do software com todas as suas ferramentas e banco de dados disponíveis *online* (*frame* d).

Talvez um produto em um software que agora pareça novo se torne obsoleto em meses e, em seguida, seja lançado outro que tenha outras formas de narrar, agregando uma tecnologia por ora mais avançada. Mesmo que esse ciclo se estenda, há uma memória que dura e avança rumo a outras formas materiais. Em Bergson (1999), a memória pode ligar passado e presente e perceber a duração ou o devir da matéria, este movimento é compreensível “se colocarmos a memória, isto é, uma sobrevivência das imagens passadas, estas imagens irão misturar-se constantemente à nossa percepção do presente e poderão inclusive substituí-la.” (BERGSON, 1999, p. 69).

Traçando um panorama conceitual acerca da experiência do *déjà vu*, Krapp (2004) lança reflexões sobre a memória cultural, discutindo não apenas sobre a sua capacidade diante das novas mídias, mas principalmente sobre a função da memória que, com um duplo turno, se encontra entre uma espécie de “atualização em tempo real e mortificação arquivística” (p. xxviii, tradução nossa)⁴. Pensamos na memória então como um devir que dura na web, no software, no produto audiovisual, os quais carregam temporalidades de diferentes mídias, linguagens e imagens. O GE se torna um grande exemplo de mídia com tais características.

Em julho de 2017, o Google e o GE apresentaram o “Eu sou Amazônia” (ESA) com o objetivo de criar e expandir uma ideia de pertencimento com o território amazônico. A interação e a utilização de vários elementos (textos, imagens, jogos e principalmente vídeos) para tratar de um tema é inerente a muitos produtos audiovisuais na web. O que se tornou pertinente destacar, no caso do ESA, é como o GE adaptou a sua proposta de mapeamento, aliando um produto sistêmico em formato audiovisual, contendo unidades de conteúdos que podem ser agregadas a um só ambiente. O ESA surgiu na ferramenta “Viajante”, do GE, uma ferramenta que agrupa diferentes informações acerca de diversos territórios do mundo, organizadas em abas com títulos “Recomendações do editor”, “Jogos”, “Camadas”, “*Street view*”, “Natureza”, “Cultura” e “Educação”. O ESA é constituído por onze temas classificados

4 “live feed and archival mortification”

como interativos. Os títulos de cada tema são: Eu sou mudança; Eu sou água; Eu sou raiz; Eu sou Alimento; Eu sou Inovação; Eu sou Liberdade; Eu sou Resistência; Eu sou Resiliência; Eu sou Aventura; Eu sou Conhecimento e Terras Indígenas. Um pouco da interface que agrega a abertura do projeto ESA e a tela contendo todos os temas pode ser visualizado nos *frames* a seguir:



Figura 2:
Telas de apresentação do Eu sou Amazônia
Fonte: Elaborado pela autora
<<https://bit.ly/2Zib4MH>>

Buscamos estes *frames* da figura 2 por retratarem as primeiras telas do ESA e porque elas sintetizam visual do seu universo. De acordo com as marcações em vermelho no segundo *frame*, por exemplo, é possível notar ambientes distintos para o usuário explorar os temas. Os ambientes que nos importam tratar neste momento são os das três marcações: a marcação do mapa, do vídeo e das histórias. Essa sendo uma das telas principais, já demonstra de forma organizada o que vamos encontrar. No quadrado maior (à esquerda), correspondente ao mapa, é possível ver a funcionalidade principal do GE - o mapa *online* -, ele está sempre ali para nos lembrar que tudo que fazemos no ESA envolverá o seu princípio de mapa digital. No quadrado acima (do lado direito) vemos o ícone do botão *play*, que corresponde a um dos vídeos de apresentação do produto; no quadrado do lado direito inferior, vemos várias imagens e títulos referentes aos temas mencionados no parágrafo anterior. Sinalizamos ainda que os outros temas ficaram mais abaixo, os quais é possível observarmos ao utilizar a barra de rolagem. Cada tema nos leva para outros ambientes de conteúdos e as informações vão se desenrolando dentro desses ambientes de acordo com mecanismos do GE e/ou ações dos usuários.

Temos presente neste contexto um *software* que está sempre se aperfeiçoando em seus mecanismos técnicos. E como efeito de suas atualizações, o ESA, enquanto produto audiovisual, foi

arrastado para dentro do *software* com a finalidade de proporcionar outras experiências audiovisuais. E se apenas no software de geolocalização tínhamos modos diferentes de lidar com o mundo ao redor, pelo produto audiovisual ESA acessamos aspectos não apenas territoriais, mas de âmbito subjetivo. Isto é, ouvimos e vemos diferentes pessoas do território amazônico, acionamos a memória de um povo em uma plataforma digital, que, por sua vez, está se reinventando em seu próprio modo de durar enquanto mídia.

O Google Earth e o Eu sou Amazônia nos remetem à percepção que vivemos em uma tecnocultura audiovisual que faz com que nos encontremos nesse *feedback* entre diferentes modos de montar e mostrar o mundo. Na visada tecnocultural as concepções de mundo são internalizadas nos objetos. A tecnocultura traz a ideia de uma relação estreita entre a oportunidade técnica e uma abordagem criativa sobre a cultura. Johnson (2001) diz que uma grande quantidade de tipos de meios de comunicação, no século XX, permitiu-nos compreender um pouco mais uma relação direta entre o meio e a mensagem e entre a engenharia e a arte. Para ele Leonardo da Vinci ou Thomas Edison seriam suficientes para nos convencer de que a mente criativa e a mente técnica coabitam por longa data.

Quando colocamos a memória enquanto duração frente à visada tecnocultural estamos projetando sobre o Google Earth e o Eu sou Amazônia percepções correspondentes a como eles podem ser visto no mundo. Pretendemos explicitar igualmente que no contexto atual de sociedade técnica, lidamos com modos próprios de ação que envolvem a presença constante do software, códigos e interfaces e que trazem em si uma memória que se atualiza e atualiza outros modos de ser no ambiente híbrido do software.

Consideradas as características aqui assinaladas neste breve percurso sobre este objeto e circunstanciando-o a uma perspectiva inicial que tenha na tecnocultura audiovisual e na memória sua premissa de angulação, destacamos que no decorrer do texto, principalmente no movimento de análise, traremos outros acionamentos teóricos capazes de desvelar o objeto. Em seguida, percebendo a correlação de cada segmento do texto com o foco das tecno-cartografias, chegaremos nas características da abordagem proposta para o seu exame: as montagens-travessia, o *softteller* e o *sitemap*.

A montagem-travessia encontra o softteller, que produz o *sitemap*

Em um exercício constante de ver o que nos objetos midiáticos nos olha, buscamos inventar caminhos para enxergar nossa dimensão metodológica através de procedimentos flexíveis que não enclausurem a potência do objeto (KILPP, 2013) durante as descobertas na pesquisa. Relatamos neste momento algo mais do âmbito das descobertas e relações teóricas que se deram na pesquisa, entendendo que a partir desse relato, é possível compreender como chegamos no procedimento tecno-cartográfico, utilizando as ideias das montagens-travessia, dos *softtellers* e do *sitemap*.



Ao trazermos aqui exemplos do nosso procedimento tecno-cartográfico, gostaríamos de instigar a pertinência de se utilizar mecanismos quase artesanais, laboratoriais, ou experimentais para pesquisas com objetos de estudo que articulam comunicação, arte e tecnologia. Destacamos, ainda, que os termos utilizados para denominar esse processo metodológico de artesanaria e técnica aqui propostos, como “travessia” e “*softteller*”, nasceram da nossa relação não só com as teorias da pesquisa, mas também com nossas experiências no campo da literatura e do cinema.

A construção da percepção de cartografias e *softtellers*

Primeiro, falaremos da cartografia, que avança enquanto ponto de partida de nosso movimento tecno-cartográfico. A ideia de cartografar vem do campo da geografia e/ou topografia, mas tem em autores como Guatarri, Rolnik e Deleuze formas de expressão mais dinâmicas, em estilo de mapas conceituais (KILPP, 2010). Com ela podemos perambular por todo o território do software, explorar as fotografias, mapas culturais, textos, fotografias que o Eu sou Amazônia concentra dentro de si e do software. Com a profusão de rastros, que possivelmente apareçam, podemos construir cartografias de montagens-travessias⁵ durante.

É neste contexto que surge a figura do *softteller*, ligado à ideia das montagens-travessias. O *softteller* é inspirado na visão de Canevacci (1997) sobre Walter Benjamin que, no texto “A cidade polifônica”, o chama de *cityteller* e *cineteller* (ou narrador de cidades e narrador do cinema), criando neologismos a partir da palavra inglesa *storyteller*. No nosso desenho conceitual, o *softteller* também permite que se perca ou que se encontre nas texturas diversas do objeto e o explore por caminhos não previamente definidos, obedecendo as próprias montagens-travessia não lineares e fragmentadas do objeto.

Esse *softteller* que tem por característica a figura de Benjamin como um narrador de cinema coloca no mesmo plano a problematização do próprio Benjamin (1987) sobre o narrador de Nikolai Leskov. O autor diz que o narrador corre risco de extinção, pois lhe falta uma qualidade básica ao narrar, a faculdade de intercambiar experiências. No nosso caso, a construção de um narrador de software que se baseia em um projeto como o Eu sou Amazônia nasce quando se percebe relações mais profundas e até subjetivas com o próprio objeto. O fato de falar da Amazônia e um dos pesquisadores ser amazônida, arrisca ainda mais apreensões sobre a experiências com o empírico.

Seguindo por tal reflexão, quando Benjamin (1987) diz que há uma natureza na narrativa que é o de passar um conhecimento prático, dizemos que agir como um *softteller* é agir por vezes de forma objetiva e concisa, acionando teorias, articulando metodologias, mas ao mesmo tempo deixando à mostra subjetividades próprias das descobertas científicas. É então mostrar o que há dentro e fora de um processo de ver e narrar o objeto e ser visto e narrado por ele. Voltando para Benjamin e para a ideia de narrar e da própria narrativa, o autor diz que:



5 Falaremos com mais detalhes ao tratar do laboratório de montagens-travessias a seguir.

A narrativa, que durante tanto tempo floresceu num meio artesão – no campo, no mar e na cidade –, é ela própria, num certo sentido, uma forma artesanal de comunicação. Ela não está interessada em transmitir o “puro em si” da coisa narrada, como uma informação ou um relatório. Ela mergulha a coisa na vida do narrador para em seguida retirá-la dele. (BENJAMIN, 1987, p. 205)

A reflexão sobre narrativa que ora aparece como pano de fundo das nossas problematizações, ora aparece no centro das tentativas de descobertas, volta para essa etapa unindo o agir como *softteller* às montagens-travessia em laboratório. Nos concentramos na citação para reiterar como um *softteller* durante as montagens-travessia irá mergulhar nas montagens do objeto para em seguida narrar suas impressões, sabendo que aquele texto não será tratado como uma informação, mas como um texto cheio de afetações. Assim, tendo em vista as particularidades do pesquisador, uma observação cuidadosa sobre como tratar o objeto forneceu dados para descobrir como é tecno-cartografar no ESA, olhando juntamente para a presença do GE enquanto software híbrido.

A construção da percepção de montagem-travessia e sitemap

Notamos, no envolvimento com o objeto, que precisávamos investir também em ferramentas de trabalho que mediassem a nossa relação com o empírico e nos ajudassem a fazer o leitor visualizar da melhor forma o percurso antes dos possíveis resultados. Nesse sentido, fomos percebendo, ao longo da pesquisa, quais os procedimentos possíveis dentro do software e dos temas do ESA e que ferramentas disponíveis no universo da web e dos hardwares se tornariam subsidiárias no desenvolvimento da tecno-cartografia.

Assim, em vários momentos da análise utilizamos uma das ilhas de edição do Laboratório Avançado de Tecnologias da Informação e Comunicação (LABTICS-UNISINOS) para fazer o que estamos denominando *Laboratório de montagem-travessia* dentro do universo empírico. Este trabalho, sendo um recorte de uma dissertação em andamento, traz vestígios de movimentos feitos dentro desse processo. Relataremos aqui a construção do sentido de montagem-travessia, que se desenvolveu no momento em que nós mergulhamos nos acionamentos teóricos, e dentre eles, estávamos na busca também por compreender o sentido de narrativa e montagem no software.

Dessa forma, ao refletirmos sobre as características do “Eu sou Amazônia” junto ao “Google Earth”, passamos a discutir sobre as potências narrativas e de montagens que poderiam ser exibidas na integração de um produto audiovisual a um software. Em meio às nossas buscas sobre o conceito da palavra narrativa, encontramos a do dicionário de poética e pensamento da UFRJ⁶. O dicionário traz referências diversas para a conceituação e dentre as definições mais amplas e aprofundadas, a primeira que nos



6 Link em: <http://www.dicpoetica.letras.ufrj.br>. Acesso em: 22 out. 2019.

aparece é citando Guimarães Rosa⁷, reiterando que para o escritor narrativa é *travessia*.

Nas referências que passam por esse processo de perceber experiências narrativas, nos demos conta de como a montagem corresponde a um processo narrativo também. Isto é, desde a montagem temporal até a montagem espacial, estamos sempre diante de um processo com valor narrativo. Segundo Arantes (2005), Walter Benjamin já refletia sobre uma escritura descontínua da história que se dá através de uma montagem proposta pelo leitor/narrador/historiador, em que ele mesmo seja coautor do texto, podendo realizar a montagem de acordo com sua vontade. Para Benjamin, então, narrativa e montagem são pares de uma mesma ação, quando narramos uma história, por exemplo, estamos montando tempo e memória.

Assim, se narrativa é travessia e é também montagem, chamaremos aqui as nossas montagens inscritas no software de montagem-travessia. Tomamos o nome-símbolo montagem-travessia para dar título a um dos procedimentos técnicos que suscitamos. Chamamos de montagem-travessia aquilo que dá forma ao que vamos perscrutando e percebendo ao mexer cada vez mais no objeto. Entre muitas outras palavras que nos apareceram, tal como movimento, fluxo, performance, escolhemos montagem-travessia para tentar unificar uma concepção e fazer o leitor visualizar que estamos em busca do que acontece na passagem entre as camadas do ESA e GE.

Voltando para Guimarães Rosa, a palavra travessia toma corpo em muitas de suas obras. Em “Grande Sertão Veredas”, o narrador evoca a travessia como aquilo que nos diz mais sobre o processo da passagem do que o lugar de onde saímos ou de onde chegamos.

Ah, tem uma repetição, que sempre outras vezes em minha vida acontece. Eu atravesso as coisas – e no meio da *travessia* não vejo! – só estava era entretido na ideia dos lugares de saída e de chegada. Assaz o senhor sabe: a gente quer passar um rio a nado, e passa; mas vai dar na outra banda é num ponto muito mais embaixo, bem diverso do em que primeiro se pensou. Viver nem não é muito perigoso? (ROSA, 2001, p. 42, grifo nosso)

Esse lugar da descoberta que não está no início nem no fim, nos faz lembrar também o conto chamado “A terceira margem do rio”, do mesmo autor, em que o pai pega a canoa e decide morar no meio do rio, onde seria a terceira margem. No laboratório de montagem-travessia podemos perceber, por exemplo, as funcionalidades de diferentes mídias, possíveis “erros” do software e uma audiovisualização da Amazônia. Também podemos montar diferentes narrativas a partir dos conteúdos diversos que nos é ofertado. Esse processo laboratorial não é para mostrar apenas de onde eu parto e onde eu chego, é esse lugar da travessia (nos termos de Guimarães Rosa), que nos instiga: quando eu não estou

7 João Guimarães Rosa foi um grande escritor brasileiro do século XX. Nasceu em Cordisburgo, MG, em 27 de junho de 1908, e faleceu no Rio de Janeiro, RJ, em 19 de novembro de 1967. Para mais informações acessar: <http://www.academia.org.br/academicos/joao-guimaraes-rosa/biografia>. Acesso em: 22 out. 2019.

em nenhum lugar desse conjunto de temas que é o ESA, onde estou? No software? No navegador?

Pensando também no âmbito técnico, o laboratório de montagem-travessia nos ajudou a perceber com maior precisão os arranjos do objeto, sem interrupções na rede e com uma resolução de imagem em 1080p, o que promove uma experiência refinada. Para registrar tal experiência, utilizamos programas de gravação do próprio *iMac* como *QuickTime player* (gravador de áudio e vídeo embutido no sistema operacional da *Apple*) e o *Open Broadcaster Software* (OBS studio)⁸ (um programa de streaming e gravação gratuito, cujo código é aberto). As gravações poderão ser acessadas através de um link de acesso ao *YouTube* que disponibilizaremos a seguir.

Além dessa experiência no LABTICS, entramos em contato com outro suporte de ferramenta na internet chamado *sitemap*⁹. O *Sitemap* é um termo que reconhece um modelo de organização de um site projetado para facilitar mecanismos de pesquisa ao apresentar uma lista hierárquica de página de determinados sites, mas também encontramos um serviço do *Google* que constrói o *sitemap* chamado de “XML-Sitemaps”. É um serviço que permite fazer um mapa de um site de interesse do usuário e assim perceber e visualizar a estrutura geral do site. Para isso é preciso indicar para a ferramenta quais páginas (ou URLs) desejamos indexar e consequentemente armazenar nos servidores. Para este artigo, utilizamos apenas a ideia do *sitemap* para construir o nosso, visto que não conseguimos, através da ferramenta disponível, indexar as URLs do ESA e construir um *sitemap* automatizado, talvez por ser um produto um pouco mais complexo e cheio de camadas. Assim, manualmente, produzimos *sitemap* de um tema do ESA para observar a estrutura geral do site e as características que se repetem, que são padrões ou desviam.

Passamos para uma demonstração de como tais procedimentos tecno-cartográficos se organizam em uma investida de análise sobre o objeto. Tentaremos assim demonstrar com maior clareza como alguns conceitos, tanto da fundamentação teórica quanto da ordem do método e ferramenta estiveram articulados no processo de observação da nossa materialidade.

Montagens-Travessias tecno-cartográficas: *softtellers* perscrutando múltiplas entradas

[Diante do computador ligado, com acesso à internet, fazemos uma busca pelo Google Earth, dentre os temas de destaque na ferramenta visitante vemos o Eu sou Amazônia exibindo imagens técnicas de alta qualidade, cheias de cores e movimentos. Entramos no Eu sou Amazônia, passamos pela tela de apresentação, vamos para a próxima página, que contém onze temas relacionados à Amazônia. Clicamos em um deles, deparamo-nos com vários conteúdos ao mesmo tempo, estamos diante de mídias

8 É possível conhecer um pouco mais sobre o termo e a ferramenta ao acessar respectivamente em: <<https://www.techopedia.com/definition/5393/site-map>> e <<https://obsproject.com/pt-br>>. Acesso em: 22 out. 2019.

9 É possível acessar em: <<https://www.xml-sitemaps.com/>> Acesso em: 22 out. 2019.



com memórias distintas, então nos perguntamos, para onde ir? Se clicarmos no mapa ele se movimenta, se quisermos ver o conteúdo do vídeo podemos ver junto ao mapa ou apenas o vídeo. Mas podemos também acessar o banco de dados do YouTube? Se quisermos passar para outra página vemos o tema Amazônia se expandir. Ah, identificamos uma parte do texto sublinhada em azul. Aí está, já não estamos no Eu sou Amazônia e nem no Google Earth, estamos em um outro ambiente que o hipertexto nos levou. Será?]

Após mostrar as características do empírico, os aportes teóricos e como construímos a ideia da tecno-cartografia, decidimos demonstrar como essas etapas funcionam em articulação, abordando como o GE e o ESA se apresentam juntos no universo da web. Este aspecto se tornou uma demanda que inicialmente parecia fora do que queríamos investigar, mas era sempre algo instigante quando as pessoas nos perguntavam-nas salas de aula ou em eventos - como conhecemos o ESA e como acessá-lo, já que ele não permaneceu em destaque no GE. Para a análise proposta aqui, fizemos duas montagens-travessia¹⁰. Uma refere-se aos modos de entrada e saída do ESA e a descoberta paralela de que é possível encontrar conteúdos fragmentados do ESA pela ferramenta "Viajante". A segunda é feita principalmente no tema "Eu sou alimento". Utilizamos essa travessia para verificar os ambientes dentro do tema, as diversas imagens que compartilham o mesmo ambiente, os padrões ou erros, e as sequencialidades feitas de forma linear ou não. Essa montagem-travessia nos levou para a criação do *sitemap*, objetivando enxergar uma totalidade do tema e talvez do ESA.

Decidimos agir como *softtellers* para descrever as montagens-travessia que fazemos para chegar até o ESA, entender o que aparece no percurso até lá, perceber com que interfaces nos deparamos, perscrutar até que ponto o ESA é um produto dependente do GE ou um produto que depois de um tempo ficou isolado, ou mesmo as duas formas de se manter na web. Ainda que com algumas imprecisões sobre o empírico, pretendemos, neste momento, ser *softtellers* à procura de algo que não conhecemos por completo, como aquele que passeia e observa o curso dentro do software GE até o ESA. Proceder sem ter um ponto específico para aportar ou sem prever o que encontrar, mas de alguma forma registrar esse movimento importante dos trajetos possíveis dentro do objeto, só foi possível com o laboratório de montagem-travessia, onde gravamos nossos movimentos. Gravamos as investidas nos diferentes caminhos para chegar ao ESA e as ações já dentro do projeto em si. Por último, ressaltamos que as produções de montagem-travessia tendem a demonstrar o objeto enquanto experiências de análise.

Direcionando para a descrição da montagem-travessia que fizemos, demonstramos aqui dois processos para entrar em contato com o nosso objeto. Descrevemos esses trajetos porque vemos

10 Como falado anteriormente, as travessias estão disponíveis no YouTube nos links: a) travessias de múltiplas entradas: https://www.youtube.com/watch?v=t6NZRI_fWGI&feature=youtu.be e b) travessia pelo tema "Eu sou Alimento": <https://www.youtube.com/watch?v=jZjL45tbatw&feature=youtu.be>

como importantes para observar as nossas montagens-travessia em conjunto (do Eu sou Amazônia ao GE e vice-versa) diante da dinâmica da Web. Quando o ESA foi lançado ficava na página inicial da ferramenta “Viajante”, como um destaque, tornando-se fácil de encontrar. Após outros conteúdos serem colocados na plataforma, o ESA foi ficando sem destaque e de algum modo desaparecendo dentro da ferramenta e do GE. O GE é um software de geolocalização que aparece e desaparece do foco de buscas na web, pois ganha destaque principalmente quando lança algum produto novo para a versão web ou é parte de alguma descoberta científica. E por manter em seu ambiente diversos conteúdos, ele mesmo faz sumir os produtos que convivem em seu ambiente. Assim aconteceu com o ESA, criado como um produto interativo no software e que não conservou o mesmo destaque que possuía outrora, agora para achá-lo é preciso buscar por palavras-chave. Mostraremos os dois percursos principais na figura a seguir.

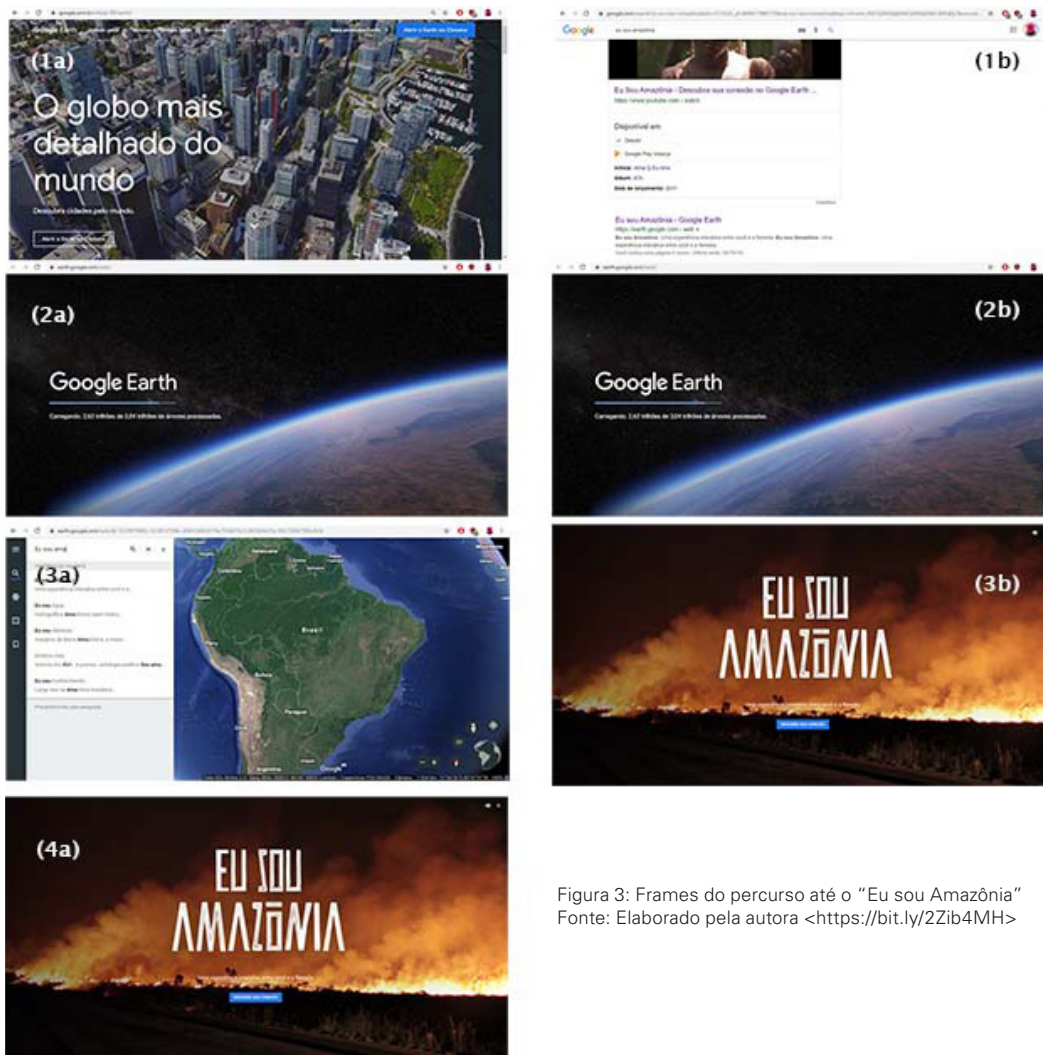


Figura 3: Frames do percurso até o “Eu sou Amazônia”
Fonte: Elaborado pela autora <<https://bit.ly/2Zib4MH>>

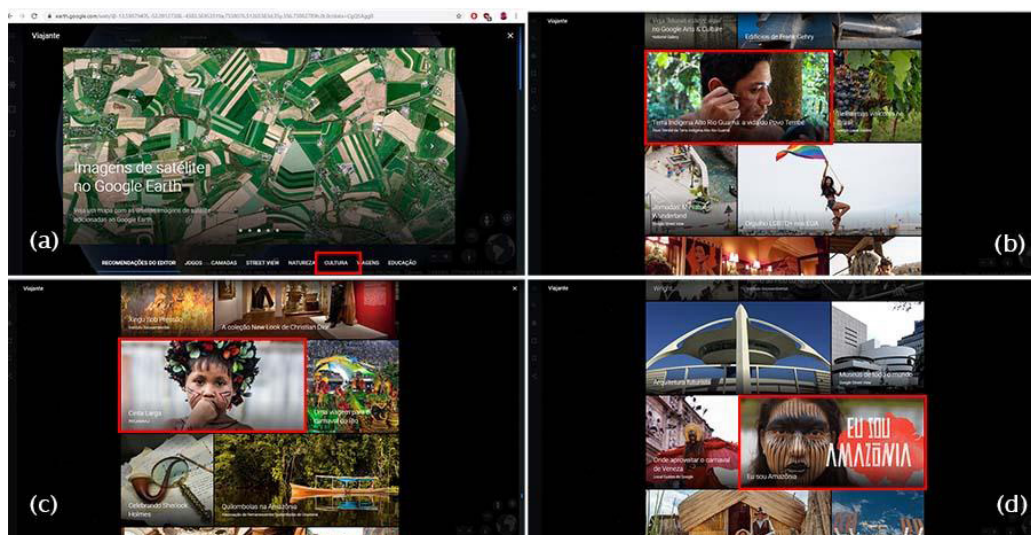
Na figura 03 podemos observar brevemente dois percursos para se encontrar o ESA no universo da web. O *frame* à direita da primeira linha (*frame* 1b) mostra uma busca direta pelo título “Eu sou Amazônia”, no *Google Chrome*. Dessa forma obtemos vários resultados, tanto sobre notícias de 2017 informando sobre o

novo produto do GE, quanto vídeos desmembrados do software e que nos direcionam para a página do *YouTube*, ou o link para o acesso direto ao ESA, na versão em português e em inglês. Ao acessar o link podemos encurtar o percurso, mas, mesmo assim, nos deparamos com a interface do software antes de chegar no ESA (*frame 2b*). Isso nos faz lembrar da presença constante do software ligado ao seu produto. Após essa etapa, temos acesso ao vídeo de apresentação que proporciona a entrada ao ESA (*frame 3b*) e que vamos explorar em seguida.

Para encontrar o ESA com o percurso através do próprio GE, precisamos obedecer aos seus tempos e comandos já programados do software. Recentemente foi lançado uma espécie de site que compila informações gerais sobre o GE. Com isso, precisamos passar primeiro por ele (*frame 1a*), clicar na opção “acessar *Google Earth* pelo *Google Chrome*” e, a partir disso, seguimos para outra aba, para a tela de abertura do GE (*frame 2a*), até chegar na interface do globo virtual (*frame 3a*). Neste *frame* nos deparamos com a interface principal do software, a qual mantém, no lado superior esquerdo, ferramentas de interação, de buscas de conteúdos e de compartilhamento. Como primeira ferramenta dessa seção do GE temos a ferramenta de busca: através dela vamos atrás do ESA para achá-lo ali. E assim nos deparamos com a imagem de abertura do ESA (*frame 4a*).

Até um dado momento no laboratório de montagem-travessia havíamos conseguido apenas acessar o ESA utilizando a ferramenta de busca em todo o GE e não mais na ferramenta “Viajante”, lugar onde se encontrava o produto em destaque inicialmente. Após a modificação no site em abril de 2019, voltamos para a ferramenta e encontramos outros resultados. Descobrimos recentemente, no laboratório de montagem-travessia, outra forma de encontrar o ESA estando dentro do GE: referimo-nos à entrada fragmentada pela ferramenta “Viajante”. Em meio às montagens-travessia no laboratório, tentamos perscrutar o que era exibido em outras abas, inclusive na aba intitulada “cultura” *frame [A]* da figura 04. E lá observamos que o ESA se apresentava em formato fragmentado, conforme explicaremos a seguir:

Figura 4: Montagem-Travessia na ferramenta Viajante
Fonte: Elaborado pela autora <<https://bit.ly/2Zib4MH>>



Os *frames* acima representam alguns dos conteúdos encontrados ao rolar a barra de navegação na aba “cultura” do “Viajante”. Dentro de cada *frame* marcamos em vermelho elementos midiáticos do ESA que encontramos “soltos” junto a outros diversos conteúdos sobre as culturas do mundo. Ao encontrar tais elementos no Laboratório de montagem-travessia decidimos acessá-los para entender que tipo de material existia ali e se havia alguma relação com o projeto ESA. Encontramo-nos com situações distintas, a primeira é que entrávamos em contato com o ESA, mas por caminhos diferentes, isto é, se acessamos, por exemplo, o conteúdo presente no *frame* (D), com o título “Eu sou Amazônia”, conseguimos entrar na página que nos leva para todos os temas e fazer uma montagem-travessia por todo o ESA, como se essa janela nos levasse para o ESA como um todo, que guarda todos os temas. No entanto, os elementos presentes nos *frames* (B) e (C), os quais possuem títulos como “Terra indígena Alto Rio Guamá: a vida do povo Tembé”, “Xingu sob pressão”, “Quilombolas na Amazônia”, entre outros, podemos acessar o conteúdo com seus limites, de acordo com o seu tema, mas não podemos migrar para outro tema que faz parte do ESA por essa via. Se quisermos sair, somos direcionados para a aba do “Viajante” ou para o GE.

Observamos com isso, que se não sabemos que aquele fragmento acessado faz parte de um produto com vários outros temas, acabamos por não entender que há um projeto mais amplo como o ESA, uma vez que não conseguimos fazer a montagem-travessia para a imagem de abertura, que parece demonstrar o início da história Eu sou Amazônia. Sobre este aspecto trataremos a partir das imagens a seguir.

Figura 5: Imagens da tela de abertura do ESA Fonte: Elaborado pela autora <<https://bit.ly/2Zib4MH>>



Essas imagens fazem parte de um vídeo que representa uma possível tela inicial e são representações audiovisuais do que seria o projeto ESA, isto é, uma apresentação com diferentes vídeos, *letterings* e aspectos sonoros. As imagens em movimento por trás do título “Eu sou Amazônia” mostram, em cortes rápidos, depois de um céu iluminado e rios com margem coberta de floresta, árvores caindo, céu nublado anunciando chuva, animais correndo, um campo aberto pegando fogo e indígenas cantando. Junto às imagens escutamos sons de água, vento, folhas queimando, árvores



sendo cortadas e uma música que parece estar em alguma língua indígena. Abaixo do título temos a frase “Uma experiência interativa entre você e a Amazônia” e, em seguida, ao seguir na opção destacada em azul, “Descubra sua conexão” (indicado nas marcações em vermelho) entramos no ambiente interativo do Eu sou Amazônia, na tela que reúne todas as histórias.

Tal amostra do que seria o ESA se destaca pela qualidade cinematográfica, um trabalho cuidadoso com as imagens, sons e montagens mais do tipo temporal do que espacial. Eisenstein (2002) trata a montagem como colisão, a junção de duas peças opostas colocadas em conflito. O autor lembra ainda que “O conteúdo de cada quadro das cenas independentes é reforçado pela crescente intensidade da ação” (p.27), a colisão entre cenas opostas intensifica uma superposição de cenas, uma tensão que dá ritmo para aquele conjunto de imagens. Assim também acontece com os sons justapostos que acompanham as imagens, eles ganham força especialmente nesse primeiro contato com o ESA a partir do que Chion (2011) fala, de sons de efeito empático, capaz de dar o tom e ritmo à situação, trazendo-nos sensações de diversos tipos, principalmente porque o que vemos e ouvimos nesse primeiro momento não se trata só de uma apresentação harmônica da beleza da Amazônia, mas das contradições políticas e culturais. Assim estamos diante de uma apresentação da Amazônia que, pelas imagens, sons e montagem, a enxergamos como um lugar de conflito, de uma beleza natural que não está livre do desmatamento.

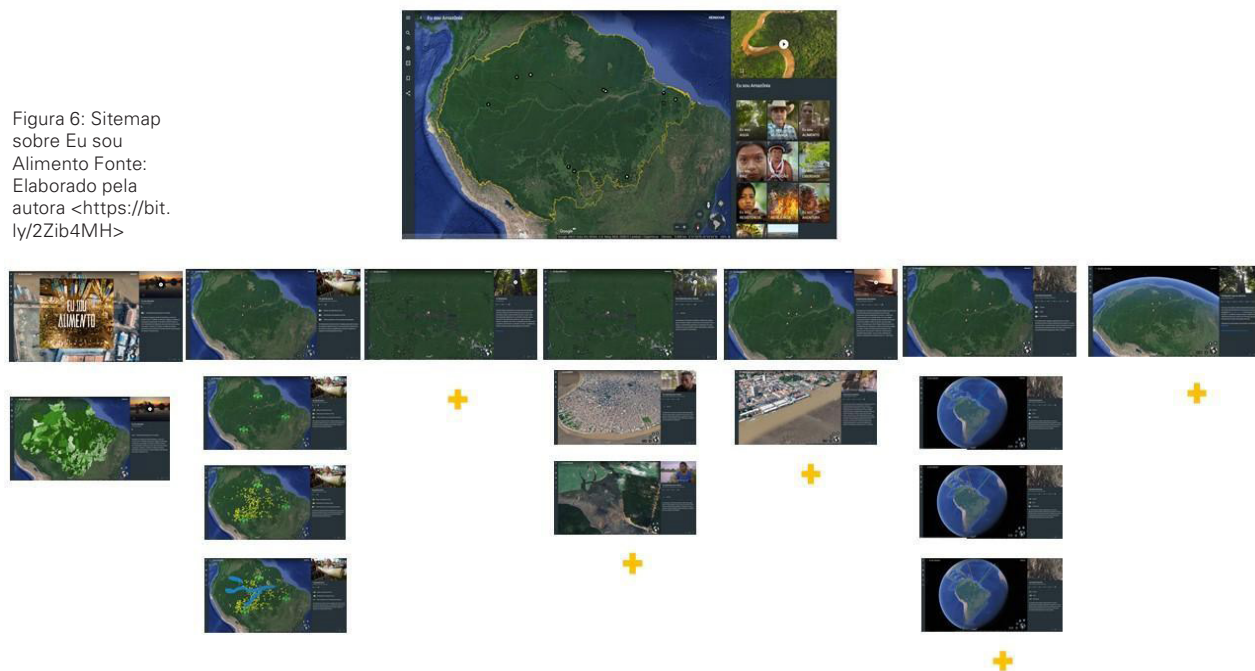
Diante da função expressiva desse primeiro contato com o ESA, nos questionamos se a figura 05 representa um primeiro passo, ou a imagem de entrada para explorar o ESA e, por qual motivo ela esconde a interface do software e usa vários recortes de imagens e múltiplos sons, que posteriormente vemos diluídos nas histórias. A montagem-travessia aparece na visada tecnocultural, sendo que neste contexto, segundo Kilpp (2012), as imagens são dispersivas, mesmo que se concentre em determinada área de acesso. Mas percebemos em meio a isso que há um desejo de, tal qual outros produtos da tecnocultura audiovisual, tal qual um documentário, ou um jogo, ter um ponto que caracterize o “início” e o “fim” daquela história.

Após mostrar os aspectos de chegada ao ESA e sua ‘tela de abertura’, elegemos uma de suas histórias e aplicamos a técnica do *sitemap* manualmente, uma vez que não foi possível fazer automaticamente com o programa citado, por ser incompatível. A atenção para a estratégia do *sitemap* tenta garantir um olhar de drone, um olhar de cima, em que metaforicamente nos tornamos o Google Earth do próprio Google Earth. Quando fazemos isso, vemos que o empírico produz imagens de diversos tipos, e a partir daí vemos com melhor nitidez processos tecno-cartográficos, audiovisuais e de montagem-travessia.

Abaixo apresentamos um pouco a estrutura do ESA na história do “Eu sou alimento”. Como *softtellers* fomos explorando os comandos do software e registrando as telas que apareciam a cada montagem-travessia que fazíamos no ESA. Após sair da tela inicial demonstrada na figura anterior (05), chegamos na tela que

aglomera todas as histórias, adentramos naquela denominada “Eu sou alimento” e fomos buscando os conteúdos e desintegrando as páginas que faziam parte deste segmento, como mostramos a seguir.

Figura 6: Sitemap sobre Eu sou Alimento Fonte: Elaborado pela autora <<https://bit.ly/2Zib4MH>>



Observamos possíveis caminhos sequenciais ou não para se descobrir várias telas da história do tema “Eu sou alimento”. Mostrando como exemplo o *sitemap* acima, posso sair da página 1 dentro de um tema e saltar para a página 7 do mesmo tema a partir de um ícone de linha do tempo, sendo possível o progresso dentro desse ambiente a partir de múltiplas telas e de algumas funcionalidades, tal como ícones que se mostram e nos sugerem acessar para encontrar um novo conteúdo presente naquele ambiente. Colocamos um símbolo de “mais” (+) embaixo de algumas páginas desintegradas para sinalizar que de acordo com o vídeo, as galerias de fotos ou os hiperlinks presentes ali, é possível gerar outros conjuntos imagéticos de informação dentro ou fora da página.

Não objetivamos chegar a um possível fim das possibilidades do tema “Eu sou alimento” nesta demonstração, mas notamos que, com esta tentativa, foi possível visualizar de forma mais detalhada como os temas se comportam ao serem explorados, assim como entender como eles mantêm relação entre si, contribuindo para diversas montagens-travessia distintas no universo do ESA e do software. Com o *sitemap* temos um mapa guia para nos movimentarmos nas telas e páginas de histórias, além de, a partir da visualização de *drone* pelo *sitemap*, termos um conjunto de montagem-travessia, onde é possível observar o hiperlinkamento dentro e fora do domínio do software e ESA.

Algumas considerações

Para estas considerações que não são finais, vamos propor aqui algumas ideias que se referem a duas dimensões que abordamos



aqui: 1) o papel da tecno-cartografia nos em relação ao nosso próprio objeto e 2) o que o movimento tecno-cartográfico nos diz sobre si mesmo.

Em relação à primeira dimensão, a observação das montagens-travessias que fizemos de fora e de dentro do software nos fizeram perceber que há uma tentativa de unidade de conteúdo, isto é, o ESA como um produto fechado, com uma tela de abertura, em que passamos por um processo de descobertas que vai evoluindo e vamos ganhando cada vez mais informações sobre a realidade da Amazônia, é como se as montagens-travessia realizadas territorializassem uma Amazônia pelo GE (aspecto fortemente presente pelo imaginário do próprio mapa-globo sempre presente). No entanto, como que diluído na ferramenta “Viajante”, o ESA se distribui no universo do software/GE tornando-se capaz de se unir a outros produtos e fazer sentido por si mesmo, representando um conteúdo isolado. Em ambas as formas de se apresentar o ESA, o GE está sempre presente, à mostra e em fluxo. Assim, percebemos duas formas constantes de apresentação do ESA pelo GE. A primeira é uma busca de unidade de conteúdo e uma segunda parece ser uma estratégia de fragmentação. As duas formas fazem com que o ESA seja concebido ou como um produto complexo do GE (ele em seu formato completo) ou como “apenas” mais um conteúdo sobre o mundo do GE (uma parte do todo). O Google Earth e Eu sou Amazônia, nos mostram que na web estamos diante de conteúdos fragmentados dispostos com diferentes contornos, mas há sempre uma tentativa de unidade daquele conteúdo, um rastro de busca, um elemento narrativo, que quer que nas montagens-travessia algo aconteça correspondendo ao que queremos encontrar naquele ambiente. Um ambiente que exhibe a lógica híbrida, com a presença do hipertexto e que se expande e avança com o apoio do banco de dados.

Diante dessa breve análise nos perguntamos, ao final, como esses procedimentos contribuem, na prática, com um olhar sobre o objeto e a articulação com a teoria e metodologia? Avançando então para a segunda dimensão dessas considerações finais, percebemos que cada procedimento trouxe uma forma de lidar com o objeto. Com as montagens-travessia que fizemos no laboratório podemos gravar, retornar as gravações, perceber o objeto em movimento. O agir como *softteller*, ainda que não tenhamos destacado tanto as nossas experiências de mundo na análise, esse procedimento nos abre a oportunidade de explorar as montagens-travessias que nos afetam e nos dizem muito sobre o objeto. E a produção do *sitemap* podemos compreender, como dito acima, camadas que muitas vezes não estão à mostra.

Através destas idas e vindas nessas superfícies digitais, chegamos aos termos montagens-travessia e *softtellers* e adaptamos a expressão *sitemap* como parte procedimento tecno-cartográfico, tornando a reflexão sobre o fazer tão necessária quanto a necessidade de endereçar questões específicas sobre o objeto empírico em si.

Fazemos questão, ainda, de ressaltar que estes termos demandam ainda amadurecimento através de novas testagens e incursões em outras materialidades que possam provocar o

surgimento de outras nuances e possibilidades, mas compreendemos desde já que eles contribuíram para outros modos de tratar o objeto, de acionar os conceitos teóricos e agir no campo metodológico. De Benjamin à Guimarães Rosa, ao atravessarmos páginas com escritas às vezes subjetivas para aportar em territórios de análises que nos exigem considerações objetivas e claras, nos damos conta que a travessia maior é aquela em que nos colocamos como *softtellers* das imagens do contemporâneo.

Referências

- ARANTES, Priscila. Em busca de uma nova estética. IN ARANTES, Priscilla, **Arte e mídia: perspectivas da estética digital**. São Paulo: Senac, 2005. Pg. 155-177.
- BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas: Magia e técnica, Arte e Política**. São Paulo: Editora brasiliense, 1987.
- BERGSON, Henri. **Matéria e memória**: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. Tradução Paulo Neves. - 2- ed. – São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- CANEVACCI, Massimo. **A cidade polifônica**. São Paulo: Studio Nobel, 1997. (p. 99-121)
- CHION, Michel. **Audiovisão**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2011.
- CHUN, Wendy Hui Kyong. **Programmed visions: software and memory**. The MIT Press. Cambridge, Massachusetts. London, England, 2011.
- EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. São Paulo: Zahar, 2002
- JOHNSON, Steven. **Cultura da interface**: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar / Steven Johnson; tradução, Maria Luísa X. de A. Borges; revisão técnica, Paulo Vaz. — Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.
- KILPP, Suzana. Como ver o que nos olha. In KILPP, Suzana; FISCHER, Gustavo Daudt (Orgs.). **Para entender as imagens: como ver o que nos olha?** Porto Alegre, Entremeios, 2013.
- _____. Dispersão-convergência: apontamentos para a pesquisa de audiovisualidades. In Suzana; FISCHER, Gustavo Daudt; MONTAÑO, Sonia. **Impacto das novas mídias no Estatuto da Imagem**. Porto Alegre: Sulina, 2012
- _____. **A traição das imagens**. Porto Alegre: Entremeios, 2010.
- KRAPP, Peter. **Déja-vu: aberrations of cultural memory**. Published by the University of Minnesota Press (Electronic mediations ; v. 12), 2004.
- ROSA, Guimarães. **Grande sertão: veredas**. 19. ed. – Rio de Janeiro : Nova Fronteira, 2001.