

## **A IMAGEM-INTERFACE QUE EMERGE DO PROJETO *EU SOU AMAZÔNIA*, DO GOOGLE EARTH THE IMAGE-INTERFACE THAT EMERGES FROM GOOGLE EARTH'S *EU SOU AMAZÔNIA* PROJECT**

Madylene Costa Barata<sup>1</sup>

Gustavo Daudt Fischer<sup>2</sup>

**RESUMO** Este artigo propõe refletir como audiovisuais como o projeto *Eu sou Amazônia*, do *Google Earth*, apresentam dinâmicas próprias de uma dada tecnocultura, sendo capazes de revelar uma memória de Amazônia que dura e se atualiza constantemente. Para isso, tensionamos a presença do software como um ambiente em que a ideia de imagem-interface (Arantes, 2015; Montaña, 2015) se manifesta e proporciona diferentes experiências para o usuário disposto a conhecer uma Amazônia virtual. A imagem-interface acionada aqui traz o debate sobre a participação do sujeito no ambiente do software. Assim, no *Eu sou Amazônia*, em vários âmbitos, o usuário é convidado a produzir o seu fluxo narrativo sobre a Amazônia, deixando de estar apenas *diante de* tempos diversos das imagens técnicas e passa a estar *no meio* delas, como um sujeito de experiências imagéticas (Arantes, 2015). Como percurso metodológico, decidimos agir através da arqueologia das mídias, com base na ideia de escavar temporalidades distintas nas camadas do produto analisado. Desse modo, desenvolvemos considerações sobre os sentidos de Amazônia produzidos nesse ambiente, atuando com experiências promovidas pelo modo de ser das audiovisuais.

**PALAVRAS-CHAVE** *Eu sou Amazônia*; *Google Earth*; Audiovisuais; Memória; Tecnocultura.

---

1 Mestre em Ciências da Comunicação, na linha de Mídias e Processos Audiovisuais na Unisinos-RS e integrante do grupo de pesquisa Audiovisuais e Tecnocultura: Comunicação, memória e design. Como realizadora audiovisual, produziu documentários com foco em arte, educação e cultura Amazônica.

2 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 Audiovisuais e Tecnocultura: Comunicação, Memória e Design.

**ABSTRACT** *This article proposes to reflect how audiovisualities such as Google Earth's project *Eu sou Amazônia* present dynamics typical of a given technoculture, which are able to reveal an *Amazônia* memory that lasts and is constantly updated. For this, we highlight the presence of the software, as an environment in which the idea of image-interface (Arantes, 2015; Montaña, 2015) manifests itself and provides different experiences for the user willing to discover a virtual *Amazônia*. The image-interface used here brings up the debate about the subject's participation in the software environment. Therefore, in *Eu sou Amazônia*, in various scopes, the user is invited to produce his narrative flow about the *Amazônia*, ceasing to be just in front of different times of technical images and positions himself/herself in the among these media as a subject of imagery experiences (Arantes, 2015). As the methodological approach, we decided to perform media archaeology movements, based on the idea of excavating different temporalities in the layers of the analyzed product. In this way, we develop considerations about the meanings of the *Amazônia* produced in this environment, acting with experiences promoted by the audiovisualities way of being.*

**KEYWORDS** *Eu sou Amazônia; Google Earth; Audiovisualities; Memory; Technoculture.*

## INTRODUÇÃO

O presente artigo parte da proposição de audiovisual sobre a *Amazônia* que não se restringe a produtos comumente rotulados como filme, vídeo, cinema e televisão, mas que toma um produto complexo que se inscreve em nossa tecnocultura, o projeto *Eu sou Amazônia*, presente na plataforma *Google Earth*. Este projeto se demonstra como potente para o exame de qualidades audiovisuais de imagem-interface que ali se atualizam. Ou seja, vamos analisar como a *Amazônia* ou a memória de uma *Amazônia* é construída discursivamente no audiovisual dentro de uma estrutura como o *Google Earth*, o qual nasceu para um fim de mapear virtualmente o mundo, mas passou também a abrigar narrativas sobre ele.

O *Eu sou Amazônia* é um dos projetos audiovisuais com características próprias dentro do *Google Earth*. Ele possui uma organização próxima a de um webdocumentário, pois segmenta histórias sobre a *Amazônia*, que podem ser acessadas através de vídeos, áudios, fotografias, textos e mapas. Os vídeos foram produzidos pela produtora O2 Filmes e contaram com a direção de Fernando Meirelles.

Por acompanhar o software *Google Earth* por dois anos<sup>3</sup>, o vimos desenvolver e aperfeiçoar

---

3 Este trabalho partiu da pesquisa de mestrado de um dos autores intitulada "Narratividade softwarizada: travessias no *Eu sou Amazônia*, do *Google Earth*". Dessa forma, fizemos um recorte da dissertação, trazendo assim perspectivas teóricas e análises desenvolvidas no processo.

suas ferramentas. Em 2017, além de lançar o *Eu sou Amazônia*, de que vamos tratar melhor a seguir, o software incluiu o jogo “Onde, no *Google Earth*, está Carmen Sandiego?” e a possibilidade de criar e gravar uma história em qualquer lugar do mundo, bem como compartilhar na ferramenta Viajante<sup>4</sup>. Vemos, assim, que essas atualizações, buscando diferentes modalidades de interação e criação de narrativas ali, refletem o quanto a nossa relação com diferentes softwares (dentre eles os de geolocalização) estão se tornando cada vez mais constantes e criando outras experiências audiovisuais.

Em 2019, o *Nexo Jornal* publicou a matéria intitulada “Como o Google mapeia o mundo. E a quais lugares ele não chega” (Gaglioni, 2019), que trata dos dados liberados pela empresa, nos quais constam que 98% das áreas habitadas do planeta foram mapeadas pelo *Google* e estão disponíveis no *Google Street View* e *Google Earth*. Todas essas atualizações nos serviços de mapas da empresa *Google* nos fazem refletir sobre outros modos de ver essa cultura do software e como elas envolvem questões como visibilidade (nos termos de enxergar o mundo através dessas tecnologias), memória, política e poder. E ver a empresa mapeando a Amazônia de diferentes formas para criar o *Eu sou Amazônia* nos fez desenvolver reflexões acerca de questões estéticas e políticas desse projeto.

A imagem-interface, ligada à ideia de audiovisual em fluxo, é uma noção que acompanha a nossa reflexão sobre os sentidos de Amazônia que emergem do projeto *Eu sou Amazônia*. Com essa noção, buscamos compreender esse projeto enquanto imagem técnica contemporânea, que constrói um espaço-tempo na presença do usuário que viaja pela Amazônia do *Google Earth*. Identificamos, também nesse processo, um produto das audiovisualidades, que cria memórias em devir sobre uma Amazônia que se encontra ativamente na mídia, recontando uma mesma narrativa sobre a região.

É importante sinalizar também qual a perspectiva conceitual de memória que vamos abordar aqui. Por isso, quando falamos de memória em devir ou memória durante, temos como horizonte conceitual o pensamento de Bergson (1999), que lembra que a memória pode colocar passado e presente em coalescência para perceber a duração - o devir da matéria. Para ele, esse 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). No decorrer da análise esses conceitos vão aparecer dentro do *Eu sou Amazônia*.

No desenvolvimento do texto optamos por agir metodologicamente com a perspectiva da arqueologia das mídias. Isso quer dizer que vamos escavar os sentidos dentro da complexidade do projeto *Eu sou Amazônia*, a fim de compreender como a Amazônia vai se revelando na imagem-interface do software, enquanto memória em devir das audiovisualidades.

---

4 Sobre o jogo de Carmen Sandiego no Google Earth e a criação de histórias por diferentes usuários, acessar os links: <https://globo.com/36mkxoE> e <https://bit.ly/2RQnCYJ>. Última visita em 27 de outubro de 2020.

## O QUE É O *EU SOU AMAZÔNIA*, DO *GOOGLE EARTH*?

Em julho de 2017, o *Google Earth* apresentou o *Eu sou Amazônia* com o objetivo de criar e expandir uma ideia de pertencimento com o território amazônico. Esse foi o primeiro conteúdo que enuncia histórias de diferentes formatos seguindo o tema “Primeiras histórias do Brasil”, na ferramenta Viajante (Santos, 2017), do *Google Earth*. A interação e a utilização de vários elementos (textos, imagens, jogos e principalmente vídeos) para tratar de um tema são inerentes a muitos produtos lançados na web. Neste caso, tornou-se pertinente destacar como o *Google Earth* adaptou a sua proposta de mapeamento do mundo, aliada a uma lógica narrativa que contém unidades de conteúdos que podem ser agregadas (linkadas) em um só ambiente.

O projeto, segundo informações coletadas pelo site do *Google Brasil*, surgiu há dez anos, quando o Cacique Almir, da tribo Paiter Suruí, propôs uma parceria com a empresa Google para mapear terras indígenas e estoque de carbono. Com essa parceria surgiu um mapa cultural dos Suruí, a integração dos territórios indígenas no *Google Maps* e, posteriormente, o *Eu sou Amazônia*<sup>5</sup>. A produção dos onze temas interativos foi desenvolvida através de algumas parcerias importantes, entre as quais destacam-se o Instituto Socioambiental (ISA)<sup>6</sup>, o qual forneceu dados importantes sobre tribos indígenas da Amazônia, e a O2 Filmes<sup>7</sup>, responsável pelos vídeos, que contaram com direção do diretor cinematográfico brasileiro Fernando Meirelles, como falamos anteriormente.

O *Eu sou Amazônia* surgiu na ferramenta Viajante, uma ferramenta que agrupa diferentes conteúdos acerca de diversos territórios do mundo. O *Eu sou Amazônia* é constituído por onze temas classificados 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:

---

5 Para mais informações sobre a produção do *Eu sou Amazônia* acessar: <https://brasil.googleblog.com/2017/07/eu-sou-amazonia-descubra-sua-conexao.html>. Última visita em 27 de outubro de 2020.

6 O ISA é uma organização sem fins lucrativos que propõe soluções, conteúdos e debates sobre questões sociais e ambientais. Site do instituto: <https://www.socioambiental.org/pt-br>. Última visita em 27 de outubro de 2020.

7 A O2 filmes é umas das principais produtoras brasileiras e reconhecida internacionalmente por seus filmes indicados em festivais. O diretor cinematográfico Fernando Meirelles, responsável pela direção dos vídeos do *Eu sou Amazônia*, é cofundador da O2 filmes. Site da produtora: <http://www.o2filmes.com/>. Última visita em 27 de outubro de 2020.



Figura 1: Telas de apresentação do *Eu sou Amazônia*.  
Fonte: Elaborado pela autora: <https://bit.ly/2Zib4MH>.

Buscamos estes *frames* da figura 1 por retratarem as primeiras telas do *Eu sou Amazônia* e porque eles exibem o principal visual da interface do produto. É importante dizer que se formos buscar pelo título desse projeto na web, podemos adentrar no produto a partir de um dos vídeos que ele possui, ou podemos acessar através de uma história. Porém, analisando o projeto como um todo, vemos que essas são as primeiras camadas do *Eu sou Amazônia*. Vamos falar disso adiante.

De acordo com as marcações no *frame b*, por exemplo, é possível notar ambientes distintos para o usuário explorar os conteúdos. 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 retângulo maior (à esquerda), correspondente ao mapa, é possível ver a funcionalidade principal do *Google Earth* – o mapa *online* –, ele está sempre ali para nos lembrar que tudo que fazemos no *Eu sou Amazônia* envolverá o seu princípio de geolocalização. No retângulo acima (do lado direito) vemos o ícone do botão *play*, que corresponde a um dos vídeos de apresentação do produto; no retângulo 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. Cada tema nos leva para outros ambientes de conteúdos e as informações vão se desenrolando dentro desses ambientes de acordo com as funções técnicas do *Google Earth* e as ações dos usuários.

Desse modo, com o *Eu sou Amazônia*, além do mapa, textos, fotografias, áudios e vídeos, a própria plataforma do *Google Earth* redesenha trânsitos e conexões que o usuário de qualquer lugar do mundo pode manter com a Amazônia. O sistema cheio de elementos midiáticos, gráficos, audiovisuais, dados digitais, possibilita diferentes interações com o assunto em destaque. Como em muitos produtos atuais, é possível brincar com os mecanismos ao manusear as janelas que indicam diversas histórias que se relacionam e correspondem a um só tema/narrativa maior.

### **A IMAGEM-INTERFACE DAS AUDIOVISUALIDADES: ESCAVAÇÕES NO *EU SOU AMAZÔNIA*, DO *GOOGLE EARTH***

Os paradigmas de relações são distintos para quem permite olhar o mundo interior para enxergar o exterior através dos diversos produtos tecnológicos da nossa cultura. Isso porque outro processo cognitivo se constrói com a mudança de percepção da interface, diante de uma visada tecnocultural (Fischer, 2013), que implica diretamente em como estamos consumindo, pensando a estética da interface como algo novo. Em uma ambiência tecnocultural, em que diversas audiovisualidades estão presentes, o projeto *Eu sou Amazônia* aparece com uma interface múltipla, onde a potência do software faz durar experiências audiovisuais diversas sobre a região amazônica.

Montaño (2015) propõe pensar a interface como um audiovisual em fluxo, pois ela representa um ambiente onde diversas temporalidades se encontram e as imagens tornam-se dados. A autora chama esse processo de audiovisual de interface. Montaño (2015) faz um diálogo com Arantes (2015), que aborda a noção de imagem-interface; essa noção coloca a interface e sua relação com a imagem mais próxima, em rede e conexão com o sujeito. Na imagem-interface temos um ambiente em movimento, que se modifica com a intervenção do usuário, em uma inter-relação com o *interator/observador*, “apontando para uma visão de narrativa que se desenvolve, muitas vezes, na relação com o outro (público)” (Arantes, 2015, p. 45). Ainda para Priscila Arantes,

**Se a imagem-tempo coloca em jogo o processo de temporalização da imagem, a imagem-interface não somente coloca em debate o movimento da imagem, mas também a participação do sujeito e do observador no seu “comportamento”. [...] o sujeito participa do desenvolvimento temporal da imagem-interface (Arantes, 2015, p. 46-47).**

A imagem-interface, neste artigo, nos ajuda a escavar a memória da Amazônia em produtos das audiovisualidades, e nos faz perceber o software como um elemento central da nossa cultura. Nesse contexto, as imagens técnicas e o audiovisual de interface participam de um ambiente tecnocultural, que é, ao mesmo tempo, um lugar de convergências e divergências. A interface, o audiovisual de interface e a imagem-interface presentes no *Eu sou Amazônia* são o campo de observação que o procedimento metodológico pela arqueologia das mídias vai nos fazer escavar.

Desde o início deste artigo usamos o termo “audiovisualidades” e não apenas audiovisuais, e isso requer um tratamento teórico adicional em relação ao exposto na introdução. Desse modo, precisamos nos aproximar da noção de duração, principalmente a partir das reflexões de Kilpp (2010a), tomando as ideias do filósofo vitalista Henri Bergson como premissa para refletir sobre as mídias audiovisuais. Nos termos de Bergson, a duração “se relaciona a contrapelo com a noção tradicional do tempo (essencial elemento constituinte dos audiovisuais)” (Kilpp, 2010a, p. 29), e o tempo – coalescente e não cronológico – é fluxo, mudança, continuidade entre passado e presente, portanto, duração. Em Deleuze (2004), compreendemos a duração bergsoniana como uma experiência ampliada, que vai além da experiência vivida.

Se falamos de duração é porque também discutimos as imagens das audiovisualidades diante desse contexto, uma vez que as audiovisualidades falam das imagens que duram nos produtos técnicos e estão sempre se atualizando, fazendo tais produtos mudarem e apresentarem constantemente outras formas de ser da imagem técnica. Podemos colocar aqui o modo de ser do *Eu sou Amazônia* como exemplo, pois as diversas imagens que encontramos nas camadas do *Eu sou Amazônia* são atualizações de outras imagens, tal como cinema, TV, mapa digital e atualizações de imagem-interface do próprio algoritmo do software. Desse modo, entendemos as audiovisualidades como produtos audiovisuais não estritamente cinematográficos, que atualizam diferentes formas imagéticas e sonoras do mundo.

Como falamos anteriormente, tomamos o caminho metodológico através da arqueologia das mídias. E a arqueologia da mídia, acompanhada da percepção teórica sobre as audiovisualidades e imagem-interface, também nos coloca no lugar de perceber nas mídias contemporâneas elementos constitutivos do cinema, assim como vemos no cinema elementos de produtos midiáticos diversos. Isso porque a arqueologia das mídias também dá a ver algumas experiências do cinema incorporadas nas novas mídias (Elsaesser, 2018) como no *Eu sou Amazônia*.

Santaella e Ribeiro (2017) apresentam uma perspectiva da arqueologia da mídia baseada no pensamento de Walter Benjamin. Para ambos, Benjamin, em meio a resíduos de história, recupera e organiza fragmentos, a fim de estimular novos sentidos interpretativos. Assim, o pensamento arqueológico de Benjamin “trata-se de um procedimento de montagem,

em que o autor coleta e agrupa materiais cujos rastros culturais de um tempo anterior de desordem são capazes de iluminar um sentido novo para o leitor” (Santaella e Ribeiro, 2017, p. 68-69).

Lembramos, da mesma forma, que ela chama atenção para a via de acesso às histórias alternativas das mídias suprimidas e negligenciadas, a qual vasculha tanto arquivos textuais, quanto visuais e sonoros, assim como artefatos, priorizando manifestações discursivas e materiais da cultura. Com a arqueologia das mídias temos o entendimento que vamos operar sempre sobre os fenômenos midiáticos enquanto sítios arqueológicos com características específicas, o que incita um olhar preciso para inventar o percurso de acordo com o que o produto que estamos analisando demanda (Fischer, 2015). Na maioria das vezes, esse produto participa da lógica híbrida da internet, do hardware e do software. Para escavar o *Eu sou Amazônia* buscamos abranger o contexto em que ele convive, entendendo que o projeto faz parte de um ambiente complexo dentro de uma visada tecnocultural.

Assim, a seguir, vamos agir a partir da arqueologia da mídia, escavando alguns ambientes do *Eu sou Amazônia*. Seleccionamos ambientes e formas do projeto que podem nos trazer maiores reflexões sobre os sentidos de Amazônia presentes ali, e como uma memória de Amazônia dura na imagem-interface do *Google Earth*. A seguir, vamos apresentar algumas análises que fizemos a partir da perspectiva das audiovisualidades, imagem-interface e memória em devir, ao escavar as camadas do *Eu sou Amazônia*.

### **MEMÓRIA EM DEVIR NA HOMEPAGE DO EU SOU AMAZÔNIA**

No processo de conhecer o *Eu sou Amazônia*, passamos a perceber que as várias ambiências encontradas ali correspondem, de maneira ampla, a um agendamento midiático que identifica a Amazônia por décadas. Amaral Filho (2016) explica que para consumo global, a região é demonstrada como um cenário complexo. Existem assuntos recorrentes cujas fontes revelam contradições de um território abundante em seus recursos naturais e culturais, ao mesmo tempo marcado por conflitos. O autor explica que, no cenário global, a Amazônia é destaque:

No desmatamento, nas queimadas, nos fenômenos naturais como a seca ocorrida de forma mais intensa em 2005, nas enchentes, nos conflitos pela posse da terra, na questão agrícola com a entrada do cultivo da soja, com a abertura e asfaltamento de estradas como é o caso da BR-163, pelo turismo ecológico, pelo tráfico de drogas, pela biopirataria, pelas Ongs, pelas pesquisas desenvolvidas por institutos e empresas do Brasil e do mundo inteiro, entre tantos outros, fazendo com que se produza um cenário global que coloca a região num alto grau de visualização e visibilidade midiática, o que sem dúvida contribui de forma positiva para a imagem de qualquer empresa que desenvolva programas de conservação que envolva as populações e os produtos deste complexo cenário amazônico (Amaral Filho, 2016, p. 126).

Essa percepção se revela também no modo como o *Eu sou Amazônia* se mostra. Vamos demonstrar qual o primeiro contato que temos com o projeto quando decidimos adentrar em seu ambiente. Nesse primeiro contato, nos deparamos com um vídeo de apresentação do projeto, que já demonstra um visual diversificado sobre a Amazônia. Observe a montagem que fizemos a seguir:



Figura 2: Homepage do *Eu sou Amazônia*.  
Fonte: Google Earth <https://bit.ly/2Zib4MH>.

Como falamos, a figura acima representa a porta de entrada para acessar o produto *Eu sou Amazônia*. Essa tela se constrói explicitamente como ponto de entrada para o projeto como um todo, o que nos fez chamar de *homepage*. Desse modo, trazemos na figura acima todas as imagens que aparecem no vídeo da *homepage*, a fim de tentar extrair possíveis sentidos desse conjunto de imagem sobre a Amazônia.

Nessa montagem, temos uma composição variada do que encontraremos no produto, elas imprimem pessoas, natureza e animais, de modo geral, que fazem parte do território amazônico. No *frame a*, temos imagens feitas através de *drone*, de uma floresta verde e abundante que cerca o rio. No *frame b*, vemos um homem descendo da árvore com seu cacho de açaí, a principal forma de colher a fruta na região Norte<sup>8</sup>. O *frame c* tem como protagonista uma família indígena reunida. A *mise-en-scène* nesse frame é representada por mulheres cantando em primeiro plano e outras pessoas se alimentando atrás delas. Eles parecem estar reunidos à noite, debaixo de um céu estrelado. Nos *frames d* e *e*, vemos primeiro nuvens carregadas, como prenúncio de chuva em uma cidade que pode ser alguma capital dos estados da Amazônia e, segundo, vemos árvores sendo queimadas e levantando fumaça. No *frame f*, vemos um plano aberto focando o chão e a presença de um solo árido. No *frame g*, há bois que correm velozmente para algum lugar. No *frame h*, temos um céu iluminado, com raios solares que parecem ficcionais.

<sup>8</sup> É importante informar que o açaí é uma das principais fontes de alimento da população amazônica. Normalmente a fruta se transforma em um dos alimentos essenciais no almoço. Talvez por esse valor essa prática é colocada na homepage.

Observamos uma representação da Amazônia que se constrói na interface do *Google Earth* pela contradição de um território rico em biodiversidade, mas passível de desastres ambientais. O desmatamento também é representado nesse primeiro contato com as imagens da Amazônia, sendo este assunto uma das principais pautas nas mídias sobre a Amazônia. Na mesma figura, que representa diferentes temporalidades, temos representações de riquezas naturais e povos tradicionais. A figura de bois correndo aciona uma ideia de que, entre tantos animais exóticos na Amazônia, são expostos, nesses quadros, os animais que servem a uma indústria alimentícia, que se utiliza de territórios da Amazônia para a agropecuária (ligado a essa ideia temos imagens também de uma terra árida).

Ao olhar para audiovisual de interface, na medida em que vamos adentrando o software, a primeira percepção que temos com as imagens de abertura, ilustradas na figura 2, é que esse é um ambiente completamente diferente do que estamos acostumados a ver nas camadas do *Google Earth*. Acreditamos que esse primeiro contato com imagens em movimento seja para mostrar que encontraremos diferentes experiências audiovisuais, e não só no formato de mapas do *Google Earth*.

A figura 2 se constrói, assim, pela representação do *Eu sou Amazônia* a partir da incorporação de experiências cinematográficas. É desenvolvido 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.

Vemos um resgate do audiovisual clássico nas abordagens, com montagens de som e vídeo que remetem à Amazônia já visitada antes por outros produtos audiovisuais, atualizadas pelo contexto tecnocultural em que o *Eu sou Amazônia* se encontra. Isso porque muitas produções audiovisuais tentam demonstrar a imensidão territorial, destacando principalmente sua floresta e rios. Vemos que na abertura do *Eu sou Amazônia* esses enquadramentos e movimentos de câmera voltam para nos lembrar dessa concepção de Amazônia visual que se repete historicamente em produções audiovisuais.

Os sons justapostos que acompanham as imagens ganham força especialmente nesse primeiro contato com o *ESA* a partir do que Chion (2011) fala de sons de efeito empático, capazes de dar um 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 de uma Amazônia abundante, mas das contradições políticas e culturais. Assim, estamos diante de uma representação da Amazônia visualmente atraente, pelas imagens, sons e montagem, ao mesmo tempo transmitindo sentidos de um lugar de conflito, um território marcado pela extensão e grandeza da biodiversidade e cultura, que não está livre dos interesses políticos e econômicos.

Há uma segunda reflexão sobre a Amazônia nessa *homepage* do projeto, acerca dos elementos textuais desse vídeo síntese de abertura. Para isso, destacamos frases como “Eu sou Amazônia”, “Uma experiência interativa entre você e a floresta” e “Descubra sua conexão” (demarcadas em vermelho da figura a seguir). Retiramos um frame, ampliamos, e colocamos separado para que os aspectos textuais fiquem visíveis.

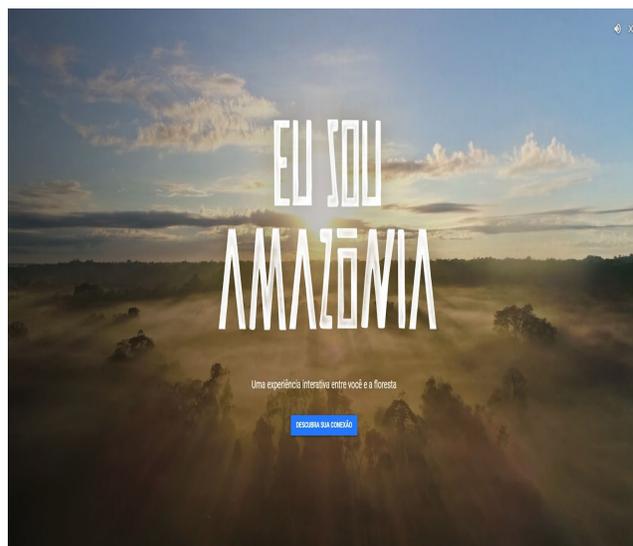


Figura 3: Aspectos textuais da homepage do *Eu sou Amazônia*.  
Fonte: *Google Earth* <https://bit.ly/2Zib4MH>

O *lettering* com o título do projeto permanece em todos os cenários. Os quadros passam rápido, as vozes, os ruídos e o silêncio despertam uma curiosidade para saber o que vamos encontrar em seguida. Eles tentam conduzir a uma ideia de que qualquer pessoa, em qualquer lugar do mundo, pode se identificar com a Amazônia. E fazer parte de um universo de experiências através da imagem-interface disponibilizada, tendo uma conexão razoável, um dispositivo e um *Chrome* instalado no hardware.

A reiteração do “Eu sou” por todo o projeto, e não apenas no título, cria sentidos de coparticipação em questões ambientais, sociais e políticas, isto é, o universo do qual a Amazônia é agendada na mídia. Mas como esse poder de corresponsabilidade é revelado para o usuário? Há uma intenção e mecanismos para trazer a sensação de que somos parte de tudo que simboliza a Amazônia, das consequências, negligências e da riqueza ambiental e cultural. E esses sentidos tendem a evoluir a cada “passo” dado dentro do audiovisual de fluxo e a imagem-interface que o *Eu sou Amazônia* é e apresenta.

A memória do que é a Amazônia, tão explorada historicamente, se atualiza e pode durar pelas camadas do projeto, no software. A imagem-interface do *Eu sou Amazônia* é múltipla, cheia de informação sobre a Amazônia e pronta para ser desvelada pelo próprio usuário. Porque, afinal, na imagem-interface da Amazônia no software nós nos tornamos parte dos dados e podemos agora desbravar um território longínquo pelo *Google Earth*. O sentido

do "Eu sou" como argumento central desse produto, constrói um instigante movimento sobre olhar e ser olhado (Kilpp, 2010b). É como se, em dois extremos, estivesse de um lado o usuário que não é passivo e, do outro, a memória em devir de uma Amazônia que é representada historicamente. Um olha para o outro em busca de um reflexo, como em um espelho, mas, no meio desse movimento de quem olha para quem, há o que atravessa os dois, que, para esta reflexão, é o software e, por extensão, a imagem-interface que produz o fluxo da experiência audiovisual.

Desse modo, ao escavarmos a *homepage*, percebemos a incorporação da experiência cinematográfica, convivendo com o modo de ser do software no *Eu sou Amazônia*. Nessas experiências, chegamos na imagem-interface, que pelo usuário faz emergir memórias durante sobre o que é estar e ser da Amazônia. No *Eu sou Amazônia*, escavamos um "solo" digital, um produto das audiovisuais, que cria várias experiências para o usuário utilizando a Amazônia como vitrine, um discurso potente para diversificar e atualizar outros modos de perceber o mundo.

A seguir, vamos demonstrar mais um exemplo das camadas diversas que escavamos no *Eu sou Amazônia*. Dessa vez vamos tratar de um mapa audiovisualizado, um tipo de mecanismo que une as qualidades do *Google Earth* com as características narrativas do *Eu sou Amazônia*.

### **MAPAS AUDIOVISUAIS E SUAS AUDIOVISUALIDADES NAS CAMADAS DO *EU SOU AMAZÔNIA***

Retomando a ideia de fluxo audiovisual na interface (Montaño, 2015) e a noção de imagem-interface (Arantes, 2015) de que falamos anteriormente, vamos refletir, com um exemplo no *Eu sou Amazônia*, como as experiências audiovisuais nesse projeto revelam a potência do software na produção de sentidos sobre a Amazônia. Isso porque a interface com que entramos em contato torna as imagens dados que podem ser resgatados a partir da ação do usuário, apresentando uma imagem-interface da Amazônia em fluxo constante.

Essa interface, como outras na web, põe em jogo temporalidades distintas, cria um lugar onde os devires memoriais de uma Amazônia audiovisual duram nos arquivos acessíveis pela imagem-interface. Eles podem ser recuperados pelas ferramentas de busca, que nesse caso mantêm uma relação de dependência com a interface do *Google Earth*. Ou seja, a memória da Amazônia pode ser vista nas imagens-interface do *Eu sou Amazônia*, mas é preciso buscá-las, escavá-las no ambiente do *Google Earth*.

A figura a seguir oferece um exemplo de mapas audiovisualizados encontrados no *Eu sou Amazônia*. Chamamos de mapas audiovisualizados um mecanismo do *Google Earth* presente no *Eu sou Amazônia* que faz com que o mapa no centro se movimente de acordo com o conteúdo do vídeo, ao ser reproduzido, no canto superior direito. Encontramos mais de um em todo o produto, mas escolhemos um, encontrado nas histórias do segmento *Eu sou alimento*, para refletir sobre ele. Observe a seguir:

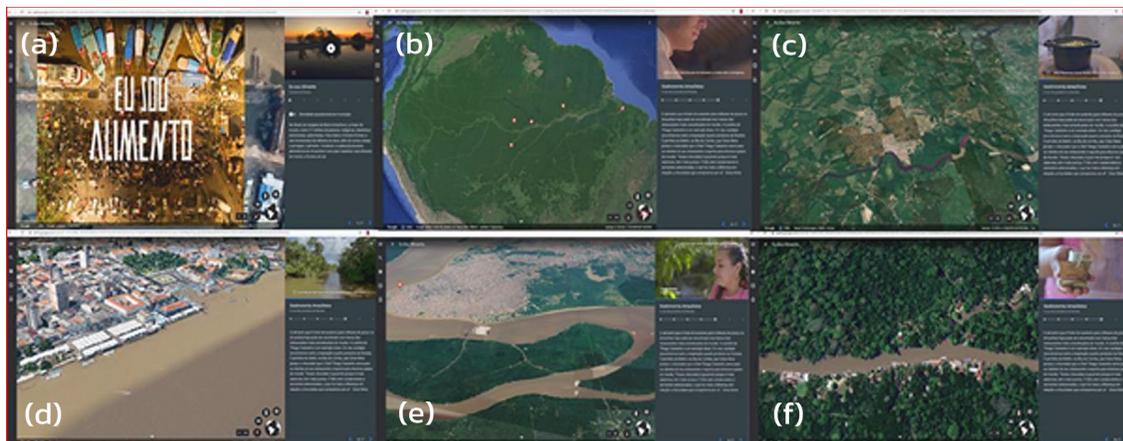


Figura 4: Mapa audiovisual no *Eu sou alimento*.  
 Fonte: Elaborado pela autora: <https://bit.ly/2Zib4MH>.

Os frames correspondem a um mapa audiovisualizado ligado ao vídeo “Gastronomia na Amazônia: o uso dos produtos da floresta”. Ao reproduzirmos o vídeo que está no canto superior direito, vemos o mapa se mover e criar outras imagens. O frame *b* representa a página com uma configuração “inicial”, o mapa mostra a demarcação da Amazônia brasileira, tal qual na primeira tela tripartite do *Eu sou Amazônia*, que exibe todas as histórias. Enquanto o vídeo é reproduzido, ouvimos a voz do chefe de cozinha paraense Thiago Castanho e o vemos preparando comidas regionais. Quando o chefe fala de suas origens, de onde seus pais vieram, começamos a perceber o mapa se mover de forma automática.

O *frame c* demonstra o mapa em *zoom in*, parecendo se aproximar do estado do Pará, referindo-se ao lugar que o chefe mencionou. O mapa do *frame c* nos leva para o mercado “Ver-o-Peso”, quando Thiago Castanho fala da presença da gastronomia na vida dos paraenses e, ainda, que o tradicional mercado é o principal fornecedor de frutas, temperos e outros alimentos regionais. Thiago Castanho, em sua fala, lembra que, há alguns anos, buscou um chocolate próprio da Amazônia. Nesse momento, a imagem de Thiago em primeiro plano desaparece e imagens em plano aberto do rio e de uma plantação de cacau toma conta do vídeo. Em seguida, Dona Nena, idealizadora do empreendimento “Filhas do Combu” – empreendimento no qual se faz chocolate com cacau extraído de uma ilha, próxima de Belém, chamada Combu – aparece em primeiro plano falando de seu empreendimento. Chegamos então nos *frames e e f*, que apresentam um movimento de acordo com a fala de Dona Nena. As imagens do mapa e do vídeo entram em sincronia por alguns segundos, vemos o rio que ladeia a floresta pela perspectiva do mapa, de cima, e pela perspectiva da câmera, na altura dos olhos, com as imagens do mesmo lugar.

É importante ressaltar que, na maioria das vezes, a cada camada que escavamos no *Eu sou Amazônia*, saindo de uma página para outra, em uma mesma história, o mapa que está no centro faz algum movimento. Isto é, ele nos conduz para alguma região da Amazônia ou

ilustra, com animações, o assunto tratado na tela tripartite, que são acionados pelos ícones presentes. Assim, o mapa está sempre presente no fluxo da imagem-interface, modificando o visual da montagem espacial da tela.

Chamar esse estilo de mapa de “mapa audiovisualizado” nos incita a reflexões que vão em direção ao passado, isto é, a uma concepção anterior de mapa. Sua essência é visual, suas formas gráficas desde as primeiras tentativas de enxergar o mundo enquanto território explorável apontavam para uma reprodução material de acordo com a respectiva tecnocultura. E a tecnocultura contemporânea nos traz um modo de mapear o mundo a partir de produtos audiovisuais, como *Google Maps* e o *Google Earth*, entre outros. É possível dizer que o *Google Maps* demonstra configurações do audiovisual em fluxo, quando nos indica dobrar à esquerda ou seguir adiante, pela voz da assistente e por mudanças visuais.

O *Google Earth* está no campo das audiovisualidades por diferentes mecanismos, e o exemplo do mapa audiovisualizado reforça essa concepção, uma vez que envolve movimentos programados que não dependem do usuário e correspondem diretamente ao conteúdo do vídeo. O mapa audiovisualizado é parte da potência das audiovisualidades presente no *Google Earth*, as quais representam produtos que não são estritamente cinematográficos, mas atualizam o modo de ser audiovisual. Assim, o mapa audiovisualizado, nas nossas escavações, se destaca por suas particularidades, que são estar conectado a outro produto audiovisual, revelando estruturas que parecem responder aos desenhos sonoros dos vídeos. E ainda assim, o mapa audiovisualizado é mapa, é o “território” amazônico demarcado, pelo motivo de podermos enxergar uma representação geográfica em escala da região através dele.

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

O *Eu sou Amazônia* nos apresenta insumos para desenvolver diferentes análises sobre o lugar da imagem-interface nas produções audiovisuais diante de um contexto tecnocultural, tal como a temática Amazônia como vitrine para diferentes narrativas midiáticas, que mantém uma memória sobre o assunto em devir. Porém, aqui foi preciso encaminhar reflexões apenas para algumas camadas do *Eu sou Amazônia*, sem aprofundar outros sentidos que o projeto incita.

A Arqueologia das Mídias nos possibilitou escavar sentidos alternativos para compreender como a memória sobre a Amazônia está em devir nas camadas do *Eu sou Amazônia*. Da mesma forma, buscamos entender processos que não estavam na superfície do software *Google Earth*, mas nos mecanismos que a imagem-interface e o audiovisual em fluxo fazem emergir em cada passo que damos no produto.

Assim, a proposta que desenvolvemos neste artigo é uma tentativa de falar e observar como se atualiza esta imagem-interface específica com aspectos que constituem o território

amazônico. A imagem-interface nos dá a ver um mundo com outros atravessamentos, tornando os hábitos de busca no ambiente digital cada vez mais urgentes, fragmentados nas audiovisualidades. As diferentes camadas do *Eu sou Amazônia* no software *Google Earth* criam, ainda, possibilidades de experiências para o usuário nas temporalidades e justaposições diversas concentradas ali.

O título do projeto parece incitar uma ideia de participação na produção de sentidos sobre a Amazônia. Ali, o sujeito que navega no software em busca da Amazônia, escolhe qual a Amazônia quer conhecer e se identificar. Mas apesar de falarmos dessa emergência da imagem-interface enquanto fluxo audiovisual no *Eu sou Amazônia*, em que o sujeito pode deliberar caminhos narrativos, não deixamos de observar que o software, como um suporte programado, também apresenta falhas no fluxo narrativo e mecanismos próprios que limitam o usuário. Assim, a imagem-interface de que estamos tratando é marcada por essa relação de mecanismos próprios do comportamento do software e dos usuários. Isso nos leva para uma discussão do poder simbólico que o software possui na nossa tecnocultura, e que está presente nas ações que desempenhamos dentro dele. No entanto, esta é uma discussão que poderá ser feita em outro artigo.

A representação audiovisual da Amazônia enquanto um território abundante, mas também cheio de conflito não é recente, como já constatamos (Barata; Fischer, 2019), e essa memória discursiva e visual, que está em devir, se apresenta no *Eu sou Amazônia* (como vimos ao escavar a *homepage*). No entanto, os materiais de diferentes formatos (mapa, fotografias, dossiês, vídeos, depoimentos, enfim, um banco de dados sobre esse território na interface do *Google Earth*), ao estarem disponíveis em um só lugar e online, torna-se um modo potente para o campo das audiovisualidades fazerem a memória da Amazônia durar de acordo com os mecanismos do software.

Por fim, a discussão nos conduz para as audiovisualidades presentes no *Eu sou Amazônia* e *Google Earth*. Quando falamos das audiovisualidades, destacamos as várias naturezas de imagens e sons explorados, além do mapa audiovisualizado que colocamos como exemplo, que são capazes de existir na interface do *Google Earth*. A discussão das audiovisualidades, junto à arqueologia das mídias, se faz importante para compreender que, mesmo encontrando do audiovisual tradicional ao audiovisual de interface ou em fluxo no *Eu sou Amazônia*, percebemos os aspectos das audiovisualidades presentes em todo o *Google Earth*. Ou seja, o *Eu sou Amazônia*, com sua temática potente, se tornou o modo de o *Google Earth* expandir o seu modo de ser em uma sociedade marcada pela presença do software na cultura digital.

Isso porque, desde que entramos no *Google Earth* e ao sairmos, após passar pelo *Eu sou Amazônia*, nos deparamos com imagens técnicas com temporalidades distintas e um produto em fluxo, que expandiu e fez emergir uma imagem-interface para outros níveis de experiência audiovisual (como mapa, vídeo, coleção de imagens, banco de dados e áudios). O *Eu sou Amazônia* é um exemplo desse propósito, e mantém em si a potência de várias

mídias e experiências audiovisuais coexistindo em suas histórias, e que instiga o usuário a participar de cada passo para evoluir no projeto.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AMARAL FILHO, Otacílio. *Marca Amazônia: o marketing da floresta*. Curitiba: CVR, 2016.
- ARANTES, Priscila. *Re/escrituras da arte contemporânea: história, arquivo e mídia*. Porto Alegre: Sulina, 2015.
- BARATA, Madylene C. *Narratividade softwarizada: travessias no "Eu sou Amazônia", do Google Earth*. 2020. Dissertação de mestrado, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, 2020. Disponível em <http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/9120>. Acesso em: 29/10/2020.
- ; FISCHER, Gustavo D. "A Amazônia na TV brasileira e no Google Earth: imagens durante na tecnocultura audiovisual". *Anais do XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação*, do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação (INTERCOM). Belém, 2019. Disponível em <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2019/resumos/R14-0433-1.pdf> Acesso em: 29/10/2020.
- BERGSON, Henri. *Matéria e memória: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito*. Tradução Paulo Neves. – 2- ed. – São Paulo : Martins Fontes, 1999.
- CHION, Michel. *Audióvisão*. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2011.
- DELEUZE, Gilles. *Bergsonismo*. São Paulo: Editora 34, 2004.
- EISENSTEIN, Sergei. *A forma do filme*. São Paulo: Zahar, 2002.
- ELSAESSER, Thomas. *Cinema como arqueologia das mídias*. Org. Adilson Mendes. Tradução Carlos Szlak. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2018.
- FISCHER, Gustavo D. "I don't wanna be buried in an app cemetery: reflexões sobre arqueologia da mídia online entre histórias de aplicativos derrotados". In: FERNÁNDEZ, Adrián José Padilla; MALDONADO, Alberto Efendy; VELA, Norah S. Gamboa. (OrgS.). *Procesos Comunicacionales Educación y Ciudadanía en las Luchas de los Pueblos*. Caracas: Fondo Editorial CEPAP-UNESR, 2015. (p. 183-202).
- GAGLIONE, Cesar. "Como o Google mapeia o mundo. E a quais lugares ele não chega". *Nexo Jornal*, 16 de dezembro de 2019. Disponível em: <https://bit.ly/36kTs5o>. Acesso em: 11/02/2021.
- KILPP, Suzana. "Imagens Conectivas da Cultura". In: SILVA, Alexandre; ROSÁRIO, Nísia M.; KILPP, Suzana (org.). *Audióvisualidades da Cultura*. Porto Alegre: Entremeios, 2010a. p. 19-36.
- . *A traição das imagens*. Porto Alegre: Entremeios, 2010b.
- MONTAÑO, Sonia. *Plataformas de vídeo: apontamentos para uma ecologia do audiovisual*

da web na contemporaneidade. Porto Alegre: Sulina, 2015.

SANTOS, Maiza. "Novo Google Earth oferece viagem virtual pela Amazônia". *Correio Braziliense*. Disponível em: [https://www.correio braziliense.com.br/app/noticia/tecnologia/2017/07/13/interna\\_tecnologia,609469/novo-google-earth-oferece-viagem-virtual-pela-amazonia.shtml](https://www.correio braziliense.com.br/app/noticia/tecnologia/2017/07/13/interna_tecnologia,609469/novo-google-earth-oferece-viagem-virtual-pela-amazonia.shtml) . Acesso em: 11/02/2021.

SANTAELLA, Lucia; RIBEIRO, Daniel Melo. "A arqueologia benjaminiana para iluminar o presente midiático". In: MUSSE, Christina Ferraz; SILVA, Herom Vargas; NICOLAU, Marcos Antonio (Orgs.). *Comunicação, mídias e temporalidades*. Edufba; Brasília, Compós, 2017. Disponível em [https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/22861/3/Comunica%C3%A7%C3%A3o%20e%20M%C3%ADdiaseTemporalidades\\_ChristinaMusse-HeromVargas-MarcosNicolau.pdf](https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/22861/3/Comunica%C3%A7%C3%A3o%20e%20M%C3%ADdiaseTemporalidades_ChristinaMusse-HeromVargas-MarcosNicolau.pdf).