

**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
“JÚLIO DE MESQUITA FILHO” – UNESP
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MÍDIA E TECNOLOGIA**

PAULO HENRIQUE RIBEIRO CARDOZO

**DUAS DÉCADAS: transmidialidade na produção do documentário sobre a
Associação Ferroviária de Esportes**

Bauru
2017

Paulo Henrique Ribeiro Cardozo

**DUAS DÉCADAS: transmidialidade na produção do documentário sobre a
Associação Ferroviária de Esportes**

Trabalho de Conclusão de Mestrado apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação - FAAC, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” - UNESP, para a obtenção do título de Mestre, sob a orientação do Prof. Dr. Marcos Américo.

Bauru
2017

Cardozo, Paulo Henrique Ribeiro.

Duas décadas: transmidialidade na produção do documentário sobre a Associação Ferroviária de Esportes / Paulo Henrique Ribeiro Cardozo, 2017
79 f.

Orientador: Marcos Américo

Dissertação (Mestrado)- Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Bauru, 2017

Paulo Henrique Ribeiro Cardozo

**DUAS DÉCADAS: transmidialidade na produção do documentário sobre a
Associação Ferroviária de Esportes**

Área de Concentração: Ambientes Midiáticos e Tecnológicos

Linha de Pesquisa: Tecnologias Midiáticas

Banca Examinadora:

Presidente/Orientador: Prof. Dr. Marcos Américo

Instituição: Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação – FAAC/UNESP

Prof. Dr. Denis Porto Renó

Instituição: Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação – FACC/UNESP

Prof. Dr. Vicente Gosciola

Instituição: Universidade Anhembi Morumbi

Resultado: _____

Bauru, _____/_____/2017

Minha gratidão ao Senhor Jesus, que na sua infinita misericórdia sempre me sustenta, acolhe e corrige, e ainda que eu não mereça, jamais desiste de mim e coloca as pessoas mais maravilhosas no meu caminho.

AGRADECIMENTOS

E lá se foram dois anos e meio (meio ano como aluno especial no segundo semestre de 2014) desde o início dessa jornada tão especial. Na ocasião, todas as dúvidas me vinham à mente e Jesus Cristo, em quem acredito desde sempre, estava lá para me dizer o que está posto na palavra de Deus: “Por isso não tema, pois estou com você; não tenha medo, pois sou o seu Deus. Eu o fortalecerei e o ajudarei; eu o segurarei com minha mão direita vitoriosa” (ISAÍAS, 41:10).

Portanto, meu primeiro e principal agradecimento é a Jesus Cristo, o filho de Deus, que em todas as horas colocou a palavra certa, por meio da pessoa certa para me encorajar, incentivar e me fazer seguir adiante.

Agradeço à minha esposa Paula, minha filha Marina e minha enteada Kamila, pela compreensão acerca de minha ausência decorrente da dedicação à pesquisa que o Programa exigiu.

Agradeço muito aos meus pais, Maria do Carmo (*in memorian*) e Manoel, pelos ensinamentos da vida toda, pela retidão de caráter, pelo senso de responsabilidade, por me ensinarem os atalhos da vida e pelo incentivo incondicional, mesmo sem entenderem muito bem o que eu estava pesquisando.

Agradeço aos meus irmãos, sobrinhos, cunhadas e cunhados, sobretudo à Vania e ao Tadeu, à Priscila, ao Gary, à Gabi e à Rafa, por cuidarem do meu pai, compreendendo minha ausência e me tranquilizando a todo momento; ao Paulo, que me acolheu em sua casa em Bauru, nos momentos em que o Programa oferecia eventos que me exigiam a permanência na cidade. Não há como desenvolver um trabalho desses sem contar com toda a família que, de modo geral, se uniu para me ajudar nessa etapa importante da minha vida acadêmica-profissional. Obrigado a todos.

Alguns amigos foram essenciais para a finalização desse trabalho, e mesmo correndo o risco de esquecer alguns, irei mencioná-los. Professores Messias, Adeline, Elivanete e Eduarda, pelo incentivo, pelos esclarecimentos e pelas dicas de como me faria bem ser um quase “cinquentão” cursando um Programa de Mestrado. O querido Belda, por me receber em sua casa para um café da manhã, onde me informou sobre o Programa da UNESPe que eu deveria sim concorrer a uma vaga neste (mas devendo iniciar como aluno especial, já que seria meu primeiro contato com a Universidade Pública), bem como de seus problemas e suas qualidades. Ao

Belda, ainda reservo gratidão, por ter me apresentado para “um tal” Marcos TUCA Américo, que mais tarde, viria a ser meu orientador (mas desse eu falarei mais dedicadamente adiante). Agradeço imensamente ao querido amigo-irmão Guilherme Bonini, sem o qual, o produto final deste trabalho não teria a mesma beleza, o mesmo sentimento e a mesma qualidade.

Agradeço aos meus entrevistados, Alessandro Bocchi, João Segura, José Roberto Fernandes e Carlos Alberto Salmazo, por oferecerem parte de suas vidas e da relação que nutrem pela Ferroviária para o desenvolvimento deste trabalho. Ao amigo José Roberto Ferrari, jornalista especializado em esportes, por suas dicas preciosas e pelos contatos que me proporcionaram enriquecer a pesquisa.

Um agradecimento muito especial à Universidade de Araraquara - UNIARA, local onde tenho trabalhado há quase dezoito anos; na pessoa do Professor Luiz Felipe, por incentivar meu desenvolvimento acadêmico-profissional, concedendo-me total flexibilidade de horários para que eu pudesse desenvolver a pesquisa e dar minha pequena contribuição à cidade ao contar parte da história do ícone esportivo de Araraquara, a Ferroviária.

À instituição Ferroviária e a todos os seus colaboradores de hoje e de sempre, por me permitirem, sem restrições, contar um capítulo importante desta que é um dos patrimônios da cidade.

Agradeço à FAAC/UNESP, Campus de Bauru, pelo acolhimento, pela oportunidade de desenvolver minha pesquisa e por poder contribuir com a sociedade. Aos colegas de sala e aos docentes do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia, com quem pude compartilhar conhecimentos e experiências profissionais, e que de alguma forma, auxiliaram na concretização do meu trabalho.

Finalizo com um agradecimento muito especial ao meu orientador, Professor Dr. Marcos TUCA Américo, pela disponibilidade, pelas dicas precisas e principalmente, pela generosidade com que compartilhou seu vasto conhecimento para que eu conseguisse concretizar meu trabalho. Para mim, você iniciou como orientador e terminou como amigo. Valeu por tudo!

Do mesmo modo que acontece com as redes sociais, é perceptível a evolução da narrativa transmídia. Enquanto isso, está cada vez mais difícil para os conglomerados de comunicação acompanhar esse ritmo de transformações. Suas estratégias de mídia pouco progridem se as compararmos aos novos meios convergentes digitais, em rede, ubíquos, portáteis, flexíveis, plurivocais, etc., e suas aplicações pelos grupos sociais.

Vicente Gosciola

CARDOZO, P. H. R. **DUAS DÉCADAS:** transmidialidade na produção do documentário sobre a Associação Ferroviária de Esportes, 2017, 79f. Trabalho de Conclusão (Mestrado em Mídia e Tecnologia) – FAAC – UNESP, sob a orientação do Prof. Dr. Marcos Américo, Bauru, 2017.

RESUMO

A Associação Ferroviária de Esportes de Araraquara (AFE) é uma agremiação fundada por ferroviários e tem 65 anos de história no futebol do estado de São Paulo e do Brasil. O trabalho buscou propor um método de produção de um documentário transmídia sobre a AFE, entre os anos de 1996 e 2016 (período durante o qual a equipe buscou e conquistou acesso à principal divisão de futebol de São Paulo), por meio da plataforma Eko-Interlude. Esta plataforma foi escolhida por ser um ambiente que, por sua característica transmidiática, pode dialogar com as novas gerações de forma amigável, gerando mais produtividade ao objetivo do documentário, já que foram utilizados conceitos de Edutretenimento e Infotretenimento. Para facilitar a compreensão do trabalho, optou-se por utilizar um organizador prévio (OP), o diagrama V de Gowin, que auxiliou na integração do domínio conceitual (pensar) e do domínio metodológico (fazer), criando mecanismos de *feedback* sobre a metodologia utilizada. Como resultado, foi possível conhecer mais sobre o tema do trabalho (AFE), explorar o processo de construção e a navegabilidade do documento histórico por meio da plataforma, e se esta estimula ou não o surgimento de uma nova geração de fãs para a equipe.

Palavras-chave: Transmídia. Eko-Interlude. Infotretenimento. Edutretenimento. Associação Ferroviária de Esportes.

CARDOZO, P. H. R. **DUAS DÉCADAS:** transmidialidade na produção do documentário sobre a Associação Ferroviária de Esportes, 2017, 79f. Trabalho de Conclusão (Mestrado em Mídia e Tecnologia) – FAAC – UNESP, sob a orientação do Prof. Dr. Marcos Américo, Bauru, 2017.

ABSTRACT

The Araraquara Sports Railway Association (AFE) is a federation founded by railroaders and has 65 years of history in football in the state of São Paulo and Brazil. The work sought to propose a method of producing a transmissible documentary about the AFE between 1996 and 2016 (during which period the team sought and gained access to the main football division of São Paulo) through the Interlude platform. This platform was chosen because it is an environment that, because of its transmidious characteristic, can dialog with the new generations in a friendly way, generating more productivity to the documentary objective, since concepts of Edutretenimento and Infotretenimento were used. To facilitate the understanding of the work, we chose to use a previous organizer (OP), Gowin's V diagram, which assisted in the integration of the conceptual domain (thinking) and the methodological domain (doing), creating feedback mechanisms on the methodology Used. As a result, it was possible to know more about the work theme (AFE), explore the construction process and the navigability of the historical document through the platform, and whether or not this stimulates the emergence of a new generation of fans for the team.

Key words: Transmission. Eko-Interlude. Infotretenimento. Edutretenimento. Sports Railway Association.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – MC que conceitua e descreve a própria técnica dos MC.....	2 1
Figura 2 – V de Gowin da pesquisa.....	2 2
Figura 3 – As cinco questões propostas por Gowin para os diagramas V.....	2 3
Figura 4 – MC que descreve o desenvolvimento do trabalho na produção do documentário sobre a AFE.....	2 4
Figura 5 – Entrevistado João Segura e Museu do Esporte e do Futebol.....	2 8
Figura 6 – Entrevistado Alessandro Bocchi e Museu do Esporte e do Futebol.....	2 8
Figura 7 – Entrevistado José Roberto Fernandes.....	2 9
Figura 8 – Entrevistado Carlos Alberto Salmazo.....	2 9
Figura 9 – Página de entrada da Eko-Interlude (fevereiro de 2015).....	3 0
Figura 10 – Página de entrada da Eko-Interlude (setembro de 2016).....	3 1
Figura 11 – Entretenimento, informação e educação e seus gêneros híbridos.....	5 2
Figura 12 – Criação da conta e <i>login</i> para acesso ao projeto.....	6 0

Figura 13 – Sequência do projeto e colocação de cada arquivo.....	6 0
Figura 14 – Demonstrativo da sequencia da colocação dos arquivos no projeto	6 1
Figura 15 – Sequência da colocação dos arquivos no projeto em fase mais adiantada.....	6 1
...	1
Figura 16 – <i>IBeacons</i> pela primeira vez em um clube de Portugal.....	6 3
Figura 17 – Barcelona cria pequenos espaços em seu estádio usando <i>Beacons</i> .	6 3
Figura 18 – <i>Frame</i> do vídeo de divulgação do Rubens House Museu.....	6 4

LISTA DE SIGLAS

AFE	Associação Ferroviária de Esportes
ANATEL	Agência Nacional de Telecomunicações
D&D	<i>Dungeons e Dragons</i>
EFA	Estrada de Ferro Araraquara
MC	Mapas Conceituais
OP	Organizadores Prévios
PLANATE	Plano Nacional de Tecnologias Educativas
PRONTEL	Programa Nacional de Teleducação
PROUCA	Programa Um Computador por Aluno
REICOMP	Regime Especial de Incentivo ao Computador para uso Educacional
RPG	<i>Role Playing Game</i>
SP	São Paulo
TIC	Tecnologia de Informação e Comunicação

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1.....	13
1 INTRODUÇÃO.....	13
1.1 Apresentação do tema	13
1.2 Objeto de pesquisa	14
1.3 Problematização.....	14
1.4 Justificativa.....	15
1.5 Objetivos	15
1.5.1 Objetivo geral.....	16
1.5.2 Objetivos específicos	16
1.6 Estrutura da Dissertação	16
CAPÍTULO 2.....	18
2 PLANO METODOLÓGICO	18
2.1 Organizadores Prévios (OP).....	18
2.1.1 Mapas Conceituais (MC).....	20
2.1.2 V de Gowin da Pesquisa.....	22
2.2 Pesquisa exploratória bibliográfica	24
2.3 Pesquisa quase-experimental	25

2.3.1 Etapas da produção do documentário transmídia	26
2.3.2 Produção audiovisual com a utilização da plataforma Interlude	30
2.3.3 Metodologia de avaliação	32
CAPÍTULO 3.....	33
3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	33
3.1 Narrativa Transmídia	33
3.2 Documentário e Documentário Transmídia	40
3.3 Edutretenimento, Infotretenimento e Tecnotretenimento	46
CAPÍTULO 4.....	54
4 A PRODUÇÃO DO DOCUMENTÁRIO TRANSMÍDIA DUAS DÉCADAS.....	54
4.1 Os Vídeos	55
4.1.1 Produção dos vídeos	55
4.1.2 Pré-produção dos vídeos	55
4.1.3 Produção dos vídeos	56
4.1.4 Pós-produção dos vídeos	56
4.2 Plataforma Interlude	57
4.2.1 Produção na plataforma Interlude	57
4.2.2 Pré-produção na plataforma Interlude.....	57
4.2.3 Produção na plataforma Interlude	58
4.2.4 Pós-produção na plataforma Interlude	61
CAPÍTULO 5.....	64
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	64
5.1 Implicações para futuras pesquisas.....	64
5.2 Conclusões	65
REFERÊNCIAS	66
APÊNDICES.....	71
Apêndice A – Questões elaboradas a JOSÉ ROBERTO FERNANDES.....	71
Apêndice B – Questões elaboradas a JOÃO PEDRO AMARAL SEGURA.....	73
Apêndice C – Questões elaboradas a ALESSANDRO LUIZ BOCCHI.....	74
Apêndice D – Questões elaboradas a CARLOS ALBERTO SALMAZO	75

CAPÍTULO 1

1 INTRODUÇÃO

1.1 Apresentação do tema

A moderna maneira da sociedade encarar as profundas mudanças atuais, sobretudo as transformações midiáticas, tem alterado a forma de como as pessoas se comunicam, demandam e ofertam serviços. Na sociedade moderna não mais se admite esperar para obter uma contraparte como resposta a quaisquer questionamentos. Tudo precisa ser instantâneo e *online*. De uma década para outra, o correio eletrônico, que parecia o ápice da modernidade, tornou-se obsoleto, sobretudo para as novas gerações, que estão sempre exigindo respostas imediatas. Essa nova realidade foi catapultada pelas conexões entre as novas mídias conectadas e as redes de comunicação, que possibilitaram a comunicação instantânea entre indivíduos e destes com as organizações, podendo originar de um lado, uma geração de impacientes, e por outro, permitir novas e ágeis formas de aprendizado e troca de informações e de conhecimento.

Para que os jovens se sintam motivados a conhecer algo que pareça distante de seu universo conectado, as tecnologias midiáticas podem se apresentar como um recurso interessante e com potencial para modificar a maneira de comunicar o saber, podendo incorporar representações audiovisuais aos conceitos teóricos.

Manter o jovem motivado a aprender sobre a história sem incorporar ao ensino algo que lhe seja familiar, como as tecnologias midiáticas e os dispositivos móveis, é correr o risco de cada vez mais este jovem se sentir desestimulado a conhecer sobre o referido conteúdo, tornando-se distante do que se pretende apresentar como registro histórico.

Apoiado nessa perspectiva tecnológica e motivadora em que as novas mídias podem servir de suporte à educação e à manutenção do registro histórico, o presente trabalho propôs um método de produção de um documentário transmidiático sobre a Associação Ferroviária de Esportes de Araraquara (AFE), no período que compreende os anos de 1996 a 2016.

A estratégia foi utilizar uma linguagem que dialogasse principalmente com os jovens, já que o documentário transmídia foi produzido na plataforma Interlude, que

pode informar e entreter a nova audiência. A utilização da linguagem transmidiática e a evolução da multiplicidade de plataformas que se apresentam atualmente pode facilitar o acesso a todos, sobretudo aos jovens, já que essa audiência procura entreter de várias maneiras, se valendo de TV, quadrinhos, *internet*, *games*; cada uma das plataformas contando uma história completa, mas privilegiando o todo a ser mais amplamente explorado, como ocorrido pela franquia Matrix, o que, em última análise, resulta na convergência das mídias (JENKINS, 2009).

Essa estratégia pode assegurar que a história do clube do interior de São Paulo seja contada, e dessa maneira, uma nova geração de torcedores venha a surgir exatamente do debate sobre a funcionalidade e a navegabilidade permitidas pela plataforma.

1.2 Objeto de pesquisa

O trabalho propôs um método de produção de documentário transmidiático utilizando a plataforma Eko-Interlude, a fim de contar a história da AFE de Araraquara, São Paulo, no período que compreende os anos de 1996 a 2016. Para tanto, optou-se por delimitar alguns referenciais teóricos com o intuito de tornar a compreensão mais adequada e o desenvolvimento do trabalho factível.

1.3 Problematização

No desenvolvimento da pesquisa bibliográfica sobre a AFE, pode-se observar que não havia nenhum material que tivesse registrado especificamente os acontecimentos a partir de 1996, época em que o clube passou por dificuldades de toda ordem, financeira, administrativa e de gestão, culminando na queda da equipe para as divisões inferiores do futebol de São Paulo. Com a conquista da série A2 do Campeonato Paulista, em 2015, estava delimitado o período a ser explorado no trabalho: 1996 a 2016. Todavia, retratar o referido período por meio de um documentário tradicional poderia gerar um sentimento de mais do mesmo na forma de fazero registro histórico, pouco atrativo diante do significado que o retorno à série principal do futebol paulista tinha para o clube e para a cidade. Por esta razão, optar por trazer a história das duas décadas em um documentário transmidiático, com

formatos mais modernos, capazes de dialogar com as novas gerações e com os apaixonados pela equipe e sua história, foi a alternativa para fazer o registro.

A proposta foi estimulante já que se pode acompanhar a construção do documentário e debater a navegabilidade na plataforma escolhida, além de observar se o registro realizado por este meio estimula o surgimento de uma nova geração de torcedores, razão pela qual optou-se ainda pelo uso de conceitos como Edutretenimento e Infotretenimento, que poderiam despertar nessa nova geração uma identificação com o clube.

O trabalho visou construir o registro de um conteúdo histórico em um ambiente mais engajador que dialogasse melhor com o dia a dia dos jovens araraquarenses, aproximando algo tradicional, como o clube da cidade com o ambiente cotidiano desses jovens, estabelecendo relações de aprendizagem mais atraentes e desafiadoras.

1.4 Justificativa

Atualmente, as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) permeiam o cotidiano das pessoas e modificam em excesso o modo como se comunicam. O uso de *smartphones*, *tablets*, computadores e de diversos outros dispositivos digitais modificou a maneira como se articulam as informações recebidas e transmitidas uns aos outros. Da mesma maneira, um registro histórico sobre algo que é pouco ligado ao cotidiano dos jovens poderia passar despercebido por essa audiência, razão pela qual optou-se por propor um método de produção do documentário transmidiático usando a plataforma Eko-Interlude, que pode se mostrar um ambiente mais adequado aos desejos e hábitos do público-alvo deste trabalho.

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo geral

Propor um método de produção de documentário transmidiático utilizando a plataforma Eko-Interlude a fim de contar a história da AFE de Araraquara, São Paulo, no período entre os anos de 1996 a 2016.

1.5.2 Objetivos específicos

1. Demonstrar o processo de construção transmidiático utilizando a plataforma Interlude;
2. Analisar pontos referentes à navegabilidade do usuário permitida pela plataforma;
3. Descrever uma parte importante da história do clube por meio da interatividade proporcionada pela plataforma com a utilização de conceitos de infotretenimento e edutretenimento;
4. Experimentar o método proposto por meio das análises permitidas pela construção na plataforma escolhida.

1.6 Estrutura da Dissertação

O segundo capítulo descreve o plano metodológico escolhido para a elaboração da Dissertação, desde a justificativa do porque a escolha da metodologia evento-fato-conceito, passando pelos organizadores prévios (OP) até que se chega aos Mapas conceituais (MC) e ao V de Gowin e suas implicações.

O terceiro capítulo trata da fundamentação teórica, passando por temas centrais do trabalho como narrativa transmídia, conceitos de documentário e chegando à ideia de documentário transmídia, que é o elemento central da pesquisa. São abordados conceitos importantes como Edutretenimento, Infotretenimento e Tecnotretenimento, para que todo o contexto e arcabouço teórico sejam entendidos e aproveitados no trabalho.

O quarto capítulo traz a descrição de atividades mais práticas. Nessa seção, está relatada a produção dos vídeos e do documentário transmídia “Duas décadas” na plataforma Eko-Interlude, dividida em dois momentos distintos: o planejamento das entrevistas e a produção dos vídeos propriamente ditos e a

produção dos vídeos já inseridos na plataforma Eko-Interlude. Em ambas as fases foram trabalhadas subdivisões de pré-produção, produção e pós-produção.

O quinto e último capítulo traz um apanhado das considerações e conclusões da Dissertação, e ainda traz sugestões de implicações para futuras pesquisas, além de reflexões sobre os objetivos propostos desde o planejamento do trabalho.

CAPÍTULO 2

2 PLANO METODOLÓGICO

2.1 Organizadores Prévios (OP)

Gatti (1999) afirma, entre outras importantes contribuições, que estar consciente e atento a modos específicos de se situar na pesquisa é passo importante no domínio dos métodos. Assim, a vivência do autor neste ambiente da história tornou-se uma das importantes e necessárias bases para garantir a análise da pesquisa e seus possíveis resultados e asserções. Dessa maneira, o jornalista, profissional de eventos e professor, que trilha firme os passos para consolidar-se também como pesquisador (referência à formação do autor deste trabalho), se vê estimulado a promover um debate metodológico que auxilie este trabalho, razão pela qual traz à investigação reflexões sobre o método de pesquisa.

O método nasce do embate de ideias, perspectivas e teorias com a prática. Ele não é somente um conjunto de regras que ditam um caminho. É também um conjunto de crenças, valores e atitudes. Há que se considerar o aspecto interiorizado do método, seu lado intersubjetivo e até, em parte, personalizado pelas mediações do investigador. Ou seja, o método, para além da lógica, é vivência do próprio pesquisador com o pesquisado. Não é externo, independente de quem lhe dá existência no ato de praticá-lo. No exercício da pesquisa, certas orientações e regras existem e são úteis e necessárias como referentes de validação e plausibilidade das análises. Mas se não forem apropriadas e integradas pelo pesquisador em suas formas de pensar e agir, num certo conjunto lógico-vivencial, num estado de espírito que leva a um certo tipo de olhar, de perspectiva ante os eventos, essas orientações e regras se tornam estéreis, porque mecânicas: levam tão-somente à repetição, à imitação e não à apreensão criativa e consistente do entrelaçamento de fatos e dados em seus significados. Isso só é possível pela apropriação transformadora, personalizada das regras, formas de trabalho e orientações já formalizadas (GATTI, 1999, p. 11).

O envolvimento do autor com o objeto pesquisado é que traz vida e novidade ao resultado final do que se está investigando, sem o qual, o que se tem é mera repetição do que já se fez em ocasiões prévias. O método de trabalho não pode se dar apenas para que se cumpra a formalidade e que se chegue à conclusão já conhecida, antes mesmo de o trabalho ser iniciado. De outra forma, é preciso que traga em seu bojo a integração, os acertos e erros daquele que pesquisa. Quem cria precisa contar com a liberdade para colocar no que investiga as suas próprias

características, sem por óbvio, desrespeitar as normas preconizadas no método que se prestou a seguir. O que se busca é a liberdade de, a partir do que já é conhecido, poder oferecer algo a mais que tenha características próprias daquele que se empenhou em contribuir com a ciência e o objeto pesquisado: o pesquisador (GATTI, 1999).

Todavia, dar foco à pesquisa não é algo singelo dado o número de alternativas que o universo investigado apresenta. Esta pesquisa, como tantas outras, nasceu a partir de uma iniciativa de se investigar algo de conteúdo muito mais amplo, mas em virtude da falta de exequibilidade do projeto inicial em decorrência, sobretudo do tempo disposto para a realização da pesquisa, procurou-se, com base na vivência acadêmico-profissional do pesquisador e nas constantes e importantes reuniões deste com seu orientador, dar o foco adequado para que se conseguisse chegar a uma contribuição relevante à ciência e ao contexto social do objeto investigado. Por mais inexperiente que seja um pesquisador, a primeira lição que este deve ter como base é a de que sem um rumo adequado, pensado passo a passo, não será possível conseguir êxito e este pode se dar conta de que não é possível seguir adiante. É fundamental, entretanto, que essa organização se dê num ambiente de confiança e de cumplicidade entre orientador e orientando, e nesse sentido, as possibilidades de sucesso são muito mais consistentes.

A proposição do método de produção do documentário transmidiático, que registra as duas décadas da AFE de Araraquara, com o uso da plataforma Eko-Interlude demandou atenção e certo grau de instabilidade, já que não se encontrou registro dos resultados de outros trabalhos e da navegabilidade na referida plataforma, o que tornou a pesquisa como sendo de caráter exploratório; entendeu-se que seria providencial a utilização de OP para dar maior ancoragem ao trabalho proposto.

Quando há dificuldades em estabelecer essa interação por falta de subsunçores aos quais a nova informação pode ser relacionada, Ausubel (1978) recomenda o uso de organizadores prévios (materiais introdutórios) que sirvam para ancorar a nova informação, levando ao desenvolvimento de conceitos (BUCHWEITZ, 2000, p. 134).

Para Moraes (2005, p.20) “ativadores de subsunçores” são OP, cujo objetivo é funcionar “como agentes facilitadores, criando uma ‘ponte cognitiva’ entre o que já se sabe e aquilo que se precisa saber”, e a vantagem de seu uso é se aproveitar

“de uma visão geral do conteúdo antes que se possa dissecá-lo em seus elementos constitutivos”. Assim, é possível clarear as ideias, que por acaso, já existam na estrutura cognitiva e que possam servir de sustentação para novos conhecimentos.

Definida a questão básica de pesquisa (objetivo) e a utilização de OP para ancorar o trabalho, foi elaborado o V de Gowin (que será visto mais adiante), fruto das discussões entre o autor do trabalho e seu orientador e onde estão descritos os domínios conceituais e metodológicos da pesquisa.

Para o adequado encaminhamento da pesquisa, optou-se pela utilização de OP ou Antecipatórios, ferramentas assim chamadas por Ausubel, Novak e Hanesian (1980). O autor denominou as ideias que promovem ancoragem ou a atração de elementos de “subsunçores” (MOREIRA, 1997 *apud* AMÉRICO, 2010) e propôs o uso de certos instrumentos como textos, trechos de filmes, esquemas, desenhos, fotos, pequenas frases afirmativas, perguntas, apresentações em computador, mapas conceituais (MC), entre outros (MORAES, 2005) para desempenhar as funções de ancoragem do novo conhecimento. Como nesta pesquisa foi proposta a utilização dos MC e do V do Gowin, foi necessária a conceituação e utilização destes OP.

2.1.1 Mapas Conceituais (MC)

Os MC foram desenvolvidos pela equipe de Joseph Novak na Universidade de Cornell, nos Estados Unidos da América na década de 70 do século XX. Para Moreira (1997, p.1 *apud* AMÉRICO, 2010), os MC são definidos como “diagramas indicando relações entre conceitos ou entre palavras que usamos para representar conceitos [...] são diagramas de significados, de relações significativas; de hierarquias conceituais” e complementa que:

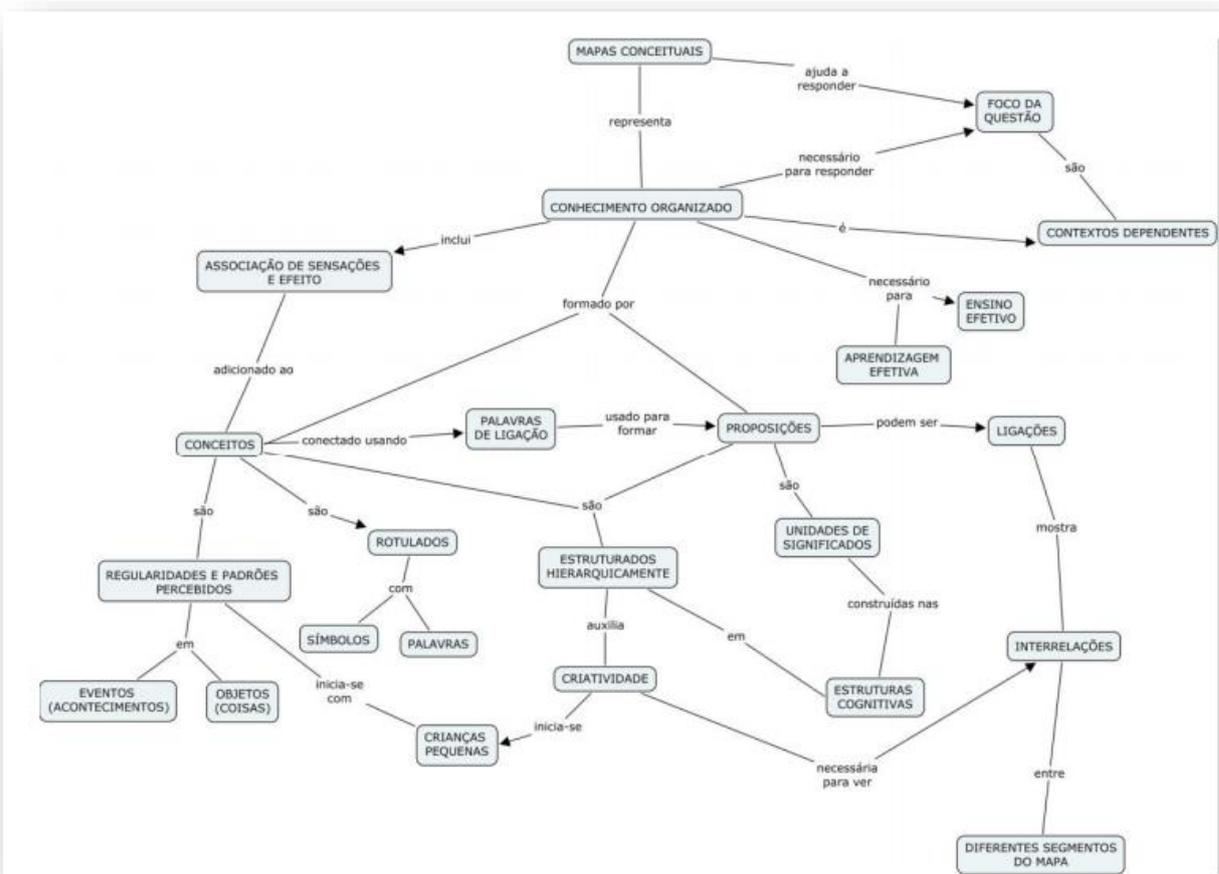
...Embora normalmente tenham uma organização hierárquica, e muitas vezes incluam setas, tais diagramas não devem ser confundidos com organogramas ou diagramas de fluxo, pois não implicam sequência, temporalidade ou direcionalidade, nem hierarquias organizacionais ou de poder (MOREIRA, 1997 *apud* AMÉRICO, 2010, P.44).

Ruiz-Moreno et al. (2007) declara que os MC são diagramas que indicam relações entre conceitos incluídos numa estrutura hierárquica de proposições, sendo que estes conceitos são representações regularmente notadas em acontecimentos,

objetos ou seus registros indicados por um rótulo, que é normalmente uma palavra ou um símbolo. Em um MC, os conceitos estão alojados dentro de figuras geométricas “e as proposições constam de dois ou mais conceitos unidos por palavras de enlace, formando uma unidade semântica” (MOREIRA; MASINI, 1982 *apud* RUIZ-MORENO et al., 2007, p.454). Normalmente, são utilizadas setas que direcionam as relações conceituais.

Moreira (2006) indica que os MC podem ser hierarquicamente modelados, onde conceitos mais inclusivos estão no topo da hierarquia (parte superior do mapa) e conceitos específicos, pouco abrangentes, estão na base (parte inferior). Na Figura 1 está a adaptação de um MC que apresenta e descreve a própria técnica dos MC.

Figura 1- MC que conceitua e descreve a própria técnica dos MC



Fonte: Américo (2010, p.45).

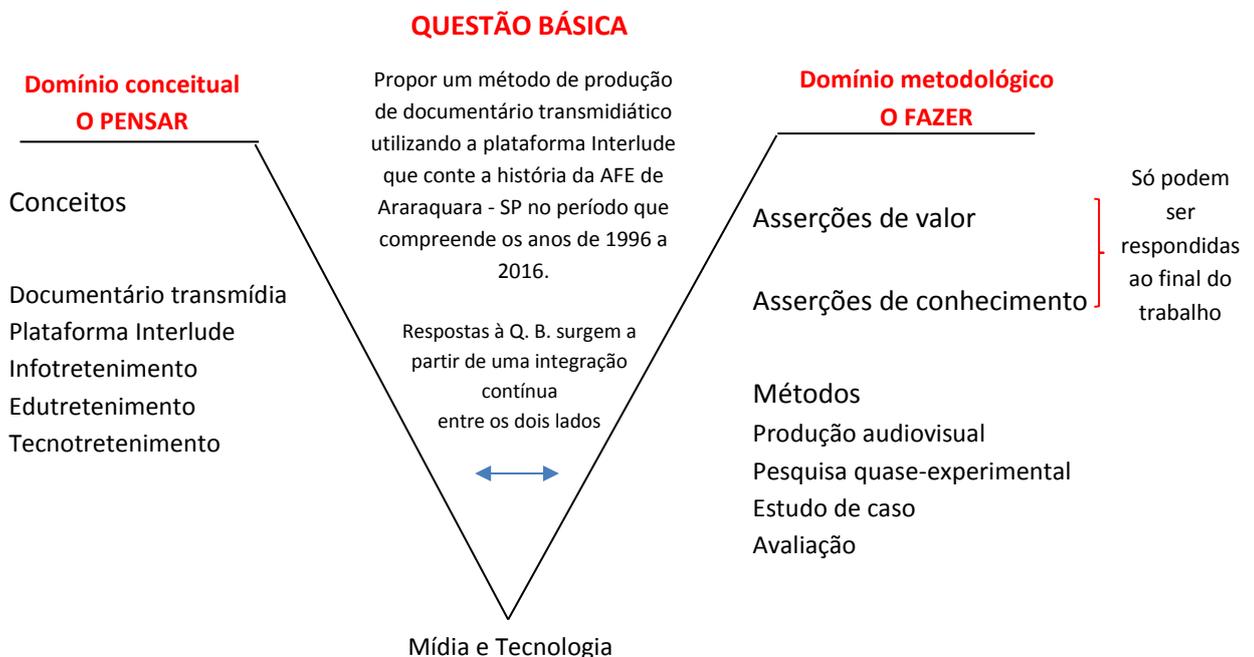
Para Moreira (1997 *apud* AMÉRICO, 2010, p.45) “a teoria que está por trás do MC é a teoria cognitiva de aprendizagem de Ausubel, Novak e Hanesian (1980)”,

muito embora o próprio autor não o tenha citado em seus escritos. O fato também é corroborado por Ruiz-Moreno *et al.*(2007).

O MC se fundamenta em princípios teóricos da aprendizagem significativa, que considera a necessidade de conhecer as ideias prévias e a estrutura de significados dos sujeitos com o propósito de estabelecer aprendizagens inter-relacionadas. Na medida em que o novo conhecimento é construído, os conceitos preexistentes experimentam uma diferenciação progressiva e quando dois ou mais conceitos se relacionam de forma significativa, acontece uma reconciliação integradora (NOVAK, 1977 *apud*RUIZ-MORENO *et al.*, 2007).

Assim, de acordo com Novak e Gowin (1988 *apud* MOREIRA, 2006), o MC tem como objetivo “representar relações significativas entre conceitos na forma de proposições, isto é, são dispositivos esquemáticos para representar um conjunto de significados de conceitos encaixados em um sistema de referência proposicional” e é, portanto, “uma técnica heurística que ilustra e facilita os elementos teóricos e metodológicos que interagem no processo de construção do conhecimento” (SANTOS, 2009).

Figura 2 - V de Gowin da pesquisa



Fonte: Adaptado de Santos (2009) e Américo (2010)

2.1.2 V de Gowin da Pesquisa

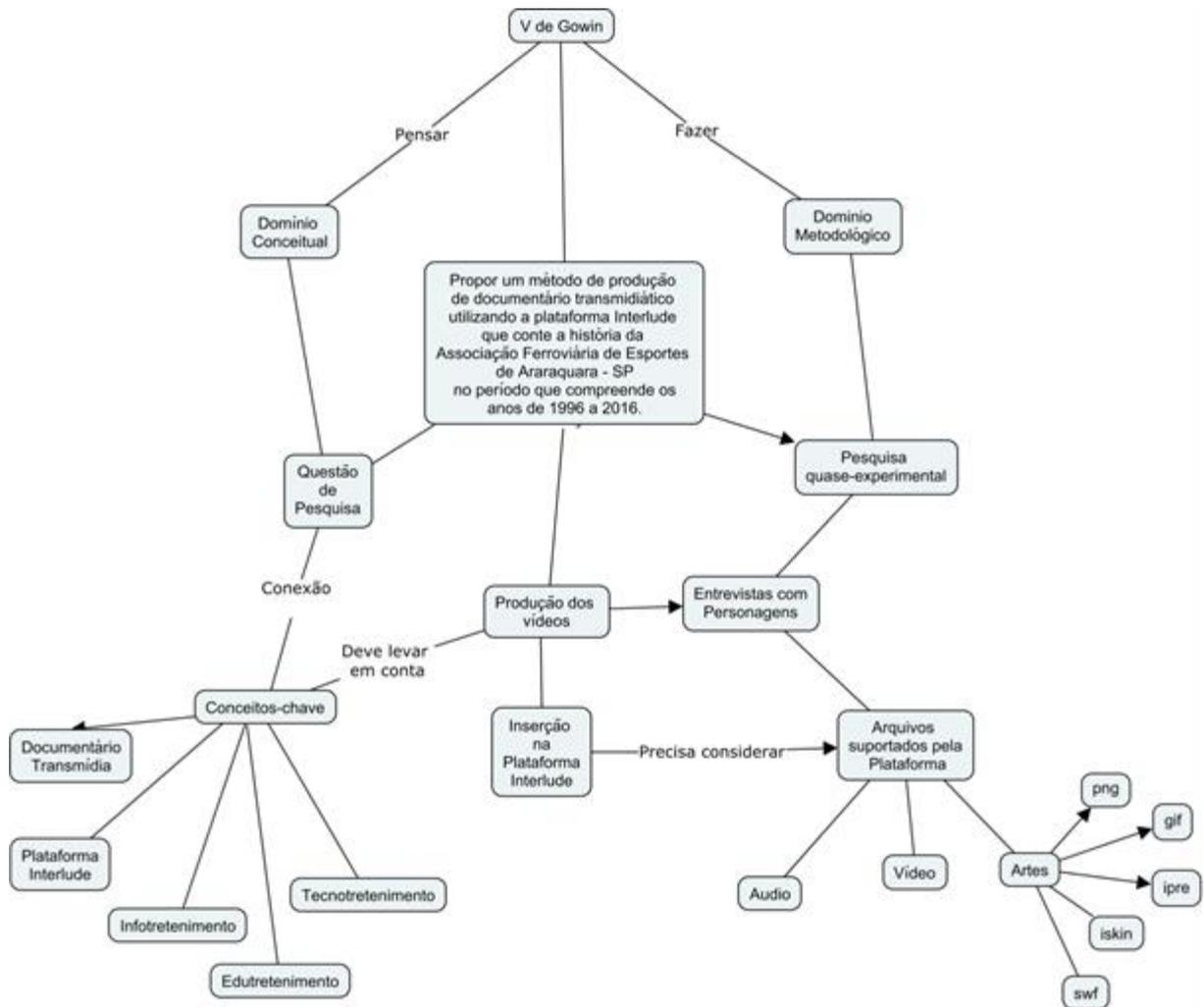
A proposta do V de Gowin apresentada anteriormente facilitou a percepção das relações entre os domínios conceitual e metodológico e suas decorrentes implicações. A partir da interdependência entre pensar e fazer foi destacada a relevância da produção de conteúdo, um dos maiores desafios da pesquisa e da produção audiovisual histórico-educativa contemporânea e que envolve interesses multidisciplinares. Conceitos-chave envolvidos no processo e sua interação tornaram executável uma possível proposta metodológica, necessitando, no entanto, que questões acerca do processo fossem elaboradas e respondidas (Figura 3).

Figura 3 - As cinco questões propostas por Gowin para os diagramas V

1. QUESTÃO BÁSICA DE PESQUISA.	• Qual é a questão foco do trabalho?
2. CONCEITOS-CHAVE E ESTRUTURA CONCEITUAL.	• Quais os conceitos-chave envolvidos no estudo?
3. MÉTODOS.	• Quais os métodos utilizados para responder às questões básicas?
4. ASSERÇÕES DE CONHECIMENTO.	• Quais os resultados mais importantes do trabalho?
5. ASSERÇÕES DE VALOR.	• Qual a significância dos resultados encontrados?

Fonte: Américo (2010, p.47).

Figura 4 - MC que descreve o desenvolvimento do trabalho na produção do documentário sobre a AFE



Fonte: Próprio autor (2015).

2.2 Pesquisa exploratória

O trabalho foi orientado em primeira etapa em relação ao levantamento bibliográfico de informações e dados, por meio de uma vasta pesquisa exploratória que levou ao esclarecimento de cada um dos conceitos-chave, considerados relevantes para o entendimento do processo de comunicação atual por meio das novas tecnologias midiáticas. Para tanto, os referenciais teóricos foram investigados por meio da consulta de artigos publicados em periódicos científicos, livros, relatórios de pesquisa, teses, dissertações, reportagens e manuais, além de diagramas, MC e imagens que contribuíram para a elaboração de um roteiro para construção de um modelo de produção de documentário transmidiático com vistas às condições de produção e seus resultados, navegabilidade na plataforma escolhida para o trabalho e registro sócio-histórico de um clube de futebol.

Segundo Gil (1999), as finalidades primordiais das pesquisas exploratórias são desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e ideias, tendo em vista a formulação de problemas mais precisos ou hipóteses para estudos posteriores. A busca por autores, pesquisadores, jornalistas ou simplesmente apaixonados pelo tema AFE, que tivessem realizado algum registro sobre a história da agremiação desvendou material importante e auxiliou na elaboração deste projeto, tendo servido de base para o enriquecimento da proposta.

A pesquisa também apontou diversos conceitos, diferenças e oportunidades no mapeamento funcional da plataforma Eko-Interlude e sua utilização para a referida elaboração do material histórico.

Diante disso, a presente pesquisa encontrou motivação para propor um equilíbrio audiovisual e teórico satisfatório na produção do documentário transmidiático que atendesse as expectativas do público-alvo, ao mesmo tempo que estimulasse visualmente o jovem ou qualquer um que se interessasse pelo tema investigado e registrado.

O estudo de trabalhos em torno do Edutretenimento, Infotretenimento e Tecnotretenimento, sobretudo da tese de Doutorado desenvolvida por Américo (2010), reforçou o alinhamento desta Dissertação na direção de uma proposta histórico-educativa voltada ao entretenimento e próxima aos recursos utilizados pelos meios midiáticos de entreter, como por exemplo, as plataformas transmidiáticas, os *games* e o futebol.

A possibilidade de oferecer ao usuário a alternativa de conhecer um período do clube sob outra ótica, navegando pelos conteúdos históricos de modo que bem entender, construindo sua navegabilidade pelas alternativas que a plataforma oferece e possibilita, foi algo estimulante e desafiador, além de satisfazer o anseio do pesquisador em poder contribuir, ainda que de maneira modesta, com o registro de algo significativo para sua vida e a vida da sua cidade.

2.3 Pesquisa quase-experimental

Ainda no campo do procedimento metodológico, que envolveu a investigação para esta Dissertação de Mestrado, foi trazido para compor o trabalho o

método quase-experimental. Neste modelo metodológico, a pesquisa não pode ser manipulada pelo pesquisador, que apenas a observa. Por essa observação, a lógica proposta pela metodologia deste estudo foi aplicada, graças ao ambiente de pesquisa, desenvolvido especificamente para o estudo, sobretudo em relação aos entrevistados que compõem o vídeo e que estiveram sempre à vontade para expressarem suas convicções, de acordo com a vivência e o relacionamento que os une ao tema.

Segundo conceitos de Yin (2002, p. 27-28):

Novamente os métodos se sobrepõem. A ampla variedade de ciências experimentais também inclui aquelas situações em que o experimentador não pode manipular o comportamento [...], mas nas quais a lógica da planificação experimental ainda pode ser aplicada. Essas situações foram comumente denominadas situações quase experimentais.

A busca por informações relacionadas aos aspectos e conceitos sócio-históricos do processo de desenvolvimento da cidade e da região referente à ferrovia e suas implicações, além das definições de linguagem de comunicação e os conceitos de navegabilidade e de produção de narrativas transmídia justificam a utilização deste método. Simultaneamente, foram discutidos conceitos sobre interatividade, interface, narrativa transmídia e linguagens contemporâneas de produção, fundamentais para se compreender os parâmetros desta pesquisa. Também foram explorados os conceitos de *cross-mídia*, casualmente confundida por alguns pesquisadores como sinônimo de narrativa transmídia.

2.3.1 Etapas da produção do documentário transmídia

A partir das reuniões realizadas entre pesquisador e orientador se chegou ao bom termo sobre qual caminho a ser seguido para documentar, de maneira a fugir dos relatos tradicionais as duas décadas que acabaram por ser o período de investigação proposto.

Partindo-se do levantamento bibliográfico sobre o que havia sido escrito no período definido, a crônica esportiva, como de hábito, realizou o trabalho que lhe cabia e repercutiu nos meios de comunicação (jornal, rádio, *internet* e tv) os acontecimentos da época. No entanto, só a *internet* permitiu organizar os registros e disponibilizá-los compilados em um documento, o qual é o documentário resultante desta pesquisa.

Daí em diante, o trabalho foi de conhecer a plataforma apresentada ao pesquisador pelo seu orientador, e identificar se o instrumento metodológico a ser utilizado seriam as entrevistas ou outros. Optou-se pelas entrevistas e dentre os muitos personagens que poderiam ajudar a contar esta história, quatro foram selecionados, sendo dois deles protagonizando o documentário.

O adolescente João Segura, de 16 anos (Figura 5), apaixonado pela equipe, mas que até aquele momento (meados de 2015) nunca havia visto a Ferroviária entrar em campo jogando pela principal divisão do futebol de São Paulo; José Roberto Fernandes (Figura 6), narrador esportivo experiente que viveu a outra ponta da história, como o veterano profissional que acompanhou a equipe nas idas e vindas da história, desde os anos 70, e iria uma vez mais, narrar a Ferroviária na elite do futebol paulista; Alessandro Bocchi (Figura 7), jornalista com profundo conhecimento da história do clube e que apresentou o Museu do Esporte e do Futebol, onde parte do documentário foi ambientado; e Carlos Alberto Salmazo (Figura 8), o presidente do clube na época, e que meses depois seria reeleito para mais um mandato à frente da agremiação.

Feita a seleção de entrevistados, os contatos passaram a ser estabelecidos e a partir daí, criou-se um calendário e roteiros de entrevistas (Apêndices A, B, C e D), enquanto as outras etapas da pesquisa eram cumpridas, como levantamento bibliográfico, a identificação do material publicitário, que havia sido desenvolvida para a campanha do acesso, e o reconhecimento dos recursos existentes na plataforma Eko-Interlude.

Figura 5 - Entrevistado João Segura e Museu do Esporte e do Futebol



Fonte: Próprio autor (2015).

Figura 6: Entrevistado Alessandro Bocchi e Museu do Esporte e do Futebol



Fonte: Próprio autor (2015).

Figura 7 - Entrevistado José Roberto Fernandes



Fonte: Próprio Autor (2015).



Figura 8 – Entrevistado Carlos Alberto Salmazo



Fonte: Próprio autor (2015).

2.3.2 Produção audiovisual com a utilização da plataforma Eko-Interlude

A manifestação popular diz que algumas criações se originam das dificuldades. Quando se observa o fator motivador de criação da plataforma Eko-Interlude é exatamente essa a conclusão que se chega. A plataforma foi fundada pelo músico israelense e autoproclamado *geek*¹ tecnológico, Yoni Bloch, e foi a realização de uma visão para criar um novo tipo de vídeo interativo que permitisse aos criadores de se expressarem de uma nova maneira.

Começou quando Yoni e sua banda queriam criar um vídeo musical único, que seu público gostaria de tocar uma e outra vez. Inspirado por jogos de vídeo e

¹Sinônimo para *nerd*, ambas são uma gíria muito usada para caracterizar pessoas com um jeito peculiar, que exercem diversas atividades intelectuais e que geralmente têm muita afinidade com tecnologia, eletrônica, jogos eletrônicos ou de tabuleiro.

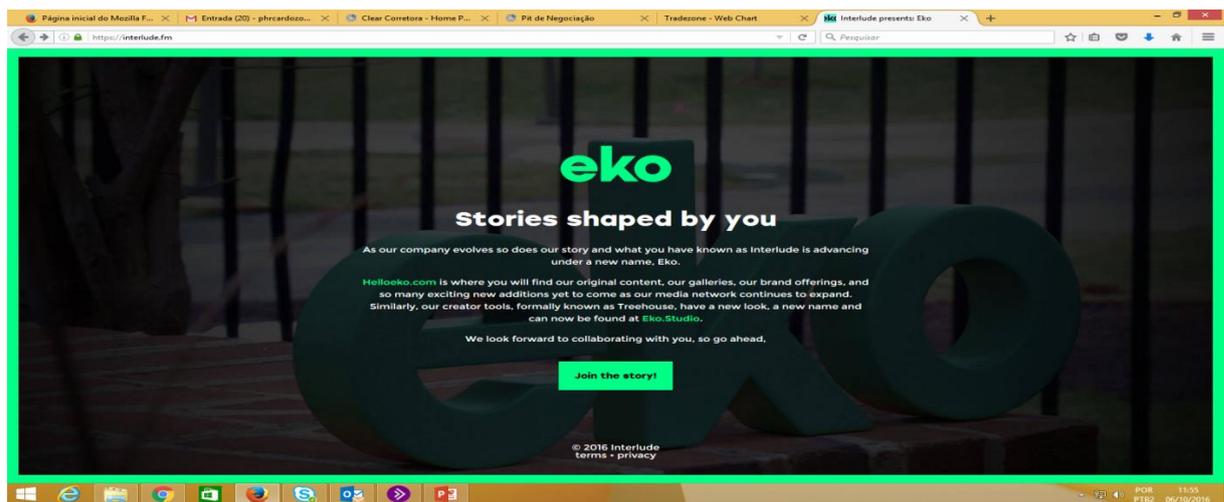
histórias não-lineares, como *Dungeons & Dragons*², que eles tinham amado quando crianças, a banda filmou o vídeo com uma estrutura semelhante em mente. Quando eles descobriram que não existia tecnologia que apoiaria a sua visão de jogo interativo, os co-fundadores se propuseram a desenvolver tal tecnologia por si mesmos.

Figura 9 – Página de entrada da Interlude (fevereiro de 2015)



Fonte: Interlude (2015).

Figura 10 – Página de entrada da Eko-Interlude (setembro de 2016)



Fonte: Eko-Interlude (2016).

²RPG de fantasia medieval desenvolvido originalmente por Gary Gygax e Dave Arneson, publicado pela primeira vez em 1974 nos Estados Unidos pela TSR, Inc., empresa de Gary Gygax. Hoje o jogo é publicado pela Wizards of the Coast. Suas origens são os *wargames* de miniaturas (principalmente o Chainmail). A publicação do D&D é considerada como a origem dos RPGs modernos e foi lançada no Brasil pela Grow.

Como se pode notar, houve uma modificação no *layout* da página da plataforma desde o primeiro contato ocorrido, em fevereiro de 2015, e o período em que se começou efetivamente a investigar a plataforma para o desenvolvimento do trabalho. Isso causou certa insegurança na época, pois se algo estava diferente no *layout*, o que poderia ter modificado também a maneira de se organizar a utilização da plataforma, mas isso será detalhado mais adiante, na abordagem acerca do projeto prático.

2.3.3 Metodologia de avaliação

A metodologia de avaliação utilizará a abordagem sugerida por Patton (2008 *apud* AMÉRICO, 2010, p.60-61):

De acordo como autor, o pesquisador que se propõe a avaliar uma solução de aprendizagem estabelece novas interpretações sob o objeto de pesquisa na medida em que constrói o aprendizado durante o uso. Possivelmente, no início da pesquisa, determinados fatores direcionam o pesquisador a pensar de uma maneira e agir de determinada forma. Mas ao longo da pesquisa, o contato com novas informações, conceitos e práticas de produção podem levá-lo a mudar de opinião ou pensar por outro viés. Sendo assim, a avaliação de uma pesquisa pode ser relatada pelas experiências e aprendizados vividos pelo pesquisador durante o uso do processo.

Este trabalho inicialmente não apresentava estudos de Edutretenimento e Infotretenimento. Na busca de informações que elucidassem a proposta, o pesquisador observou uma crescente demanda pela inclusão de elementos que mesclassem educação e informação com entretenimento como ferramentas importantes quando se deseja prender a atenção dos jovens, audiências e oferecer a eles soluções de aprendizagem que façam sentido no seu dia a dia.

A motivação gerada pelos elementos entretenimento e informação combinados com conceitos tradicionais de registro histórico para o ensino tornaram-se uma opção viável e interessante para esta pesquisa. Com isso, diferentes relações e interações foram feitas e novos aprendizados foram sendo construídos durante o processo.

CAPÍTULO 3

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

3.1 Narrativa Transmídia

A narração de histórias nasce nos primórdios da raça humana. Desde o momento mais remoto que se conhece da humanidade, a história vem sendo contada utilizando os recursos de cada momento. No início era algo parecido com traços, rabiscos, desenhos, na época chamados pictogramas, que faziam nascer algo que depois seria parte da história.

Antes do papel inventado pelos chineses e levado ao mundo ocidental no século XII, os tais registros pictográficos eram apresentados de diversas formas como peles de animais, tábuas de argila e pergaminhos. A prensa, criada por Gutenberg no século XV, permitiu a reprodução documental, preservando-se a integridade dos escritos originais. Contribuiu ainda para que as informações, antes restritas às igrejas, pudessem ser difundidas de modo a socializar o conhecimento (AMÉRICO, 2010).

De toda forma, os registros foram se transformando em importantes componentes dos apontamentos históricos para a humanidade, o que é trazido por Briggs e Burke (2004) no sentido de afirmar que muitos fenômenos de mídia são mais antigos do que o senso comum pode supor.

Muitas transformações foram observadas na linguagem das mídias ao longo do desenvolvimento da sociedade e da evolução tecnológica, porém as narrativas permanecem sendo a maneira mais comum de se contar histórias que envolvam e seduzam o público, já que trazem uma carga emocional que segue atraindo as pessoas a que se destinam (SALMON, 2007).

Para McLuhan (2007), as narrativas que se observam na TV, nos seriados e nos quadrinhos, por exemplo, seguem os modelos encontrados nas revistas do século XIX observando-se, como já mencionado, as atualizações dos cenários e da ambiência da atualidade.

Desde os registros pictográficos, passando pela oralidade e o surgimento do alfabeto, contando com a contribuição importante da fotografia, do cinema, chegando às mídias de massa como rádio a TV e à internet, o que se pode observar é que o sistema narrativo tem se tornado cada vez mais complexo, modificando de

modo significativo as relações humanas. McLuhan (2007) destacou a mudança sofrida pela sociedade comparando o comportamento social antes e depois do advento da prensa de Gutemberg que possibilitou a um número maior de pessoas terem acesso à informação e a partir desta, construir um ponto de vista acerca do que era informado.

Assim como a interpretação literal, ou "letra" do texto passou a ser identificada com a elucidação, ou luz sobre o texto, em contraste com a iluminação por transparência, ou luz através do texto, também veio a dar-se importância equivalente ao "ponto de vista" ou à posição fixa do leitor: "de onde estou colocado". Esse relevo ou acentuação visual era completamente impossível antes da imprensa ter aumentado a intensidade visual da página escrita pela sua completa uniformidade e repetibilidade (MCLUHAN, 2007).

Fica exposto que o avanço tecnológico impôs impacto relevante na maneira pela qual a sociedade passou a receber a informação e ainda, como isso mudou o modo de pensar e de agir das pessoas, se comparado ao método manuscrito de produzir informação.

Pode-se imaginar que esse impacto se deu com maior intensidade entre os séculos XVI e XIX, mas a história nos apresenta outro cenário. O século XX é o período da história em que o ser humano e suas relações foram mais significativamente impactados pelas mudanças tecnológicas, mas o advento da energia elétrica no final do século XIX foi o que propiciou que a velocidade da evolução tecnológica alcançada nos séculos XX e XXI chegasse ao que se conhece e se desfruta hoje (AMÉRICO, 2010).

Nos últimos 50 anos, há uma mudança de paradigma no que tange à produção e recepção de informação. A partir da metade do século passado a produção e veiculação das informações, do entretenimento e tudo que se referia a esse universo era prerrogativa de emissoras e grandes conglomerados de comunicação em via de mão única. Isso quer dizer que o público espectador atuava apenas como receptor do que era produzido, sem a possibilidade de ser este o emissor de opinião e muito menos de ser o construtor da programação.

Entre os séculos XV e XX, a evolução da escrita nunca deixou de ocorrer, mas o poder de decisão, de interferir no que é noticiado e oferecido enquanto programação, a sociedade só viria a ter mesmo na segunda metade do século XX. A introdução dos meios tecnológicos como *internet* e redes sociais na vida cotidiana, transformou a maneira que a sociedade tem de contar suas histórias, já que hoje o

usuário compartilha as próprias histórias se valendo do ambiente virtual e pode criar avatares³ para sua própria existência numa mescla constante entre ficção e realidade.

Não há mais como imaginar que o consumidor de informação, hoje denominado usuário, se permita ser informado sem que seja co-protagonista do cotidiano. Hoje ele busca conteúdo, ajuda a construir, fabrica, compartilha informação, entretenimento e tudo que possa ser dividido com os grupos de que este faz parte. A geração Z⁴ busca tudo o que precisa ou deseja na *internet*, como se quisesse dividir a vida com o mundo inteiro. Nesse sentido, é curioso como algo que parece ser tão atual e intrínseco à vida do jovem do século XXI havia sido antevisto como sendo a Aldeia Global descrita por McLuhan (2007). É a necessidade de ver e ser visto constantemente.

Esse comportamento gera construção de repertórios culturais próprios na medida em que as experiências desse jovem alcancem seus pares enquanto ele próprio é alcançado pelas experiências dos outros jovens. É uma troca constante. A construção dessa cultura denomina-se socioconstrutivismo e foi defendida pelo psicólogo bielo-russo Lev Vygotsky, que entendia que as crianças deveriam construir seu repertório cultural a partir das experiências e vivências próprias de experimentação social.

É um processo pelo qual o indivíduo adquire informações habilidades, atitudes, valores etc. a partir de seu contato com a realidade, o meio ambiente, as outras pessoas. É um processo que se diferencia dos fatores inatos (a capacidade de digestão, por exemplo, que já nasce com o indivíduo) e dos processos de maturação do organismo, independentes da informação do ambiente.

Com Vygotski, justamente por sua ênfase nos processos sócio-históricos, a ideia de aprendizado inclui a interdependência dos indivíduos envolvidos no processo. O termo que ele utiliza em russo (*obuchenie*) significa algo como “processo de ensino aprendizagem”, incluindo sempre aquele que aprende, aquele que ensina e a relação entre essas pessoas (OLIVEIRA, 1995, p.57). Dessa forma, as ideias são contadas de modo a trazer para o contexto as vivências reais e as ficcionais fazendo surgir uma maneira contemporânea e modificada de narração.

³Significa manifestação corporal de um ser super poderoso, na religião *hindu*. Nos ambientes virtuais, são personagens de quem os usuários se valem para representá-los nos perfis das redes sociais.

⁴ Formada por indivíduos constantemente conectados através de dispositivos portáteis e, preocupados com o meio ambiente, a Geração Z não tem uma data definida. Pode ser integrante ou parte da Geração Y, já que a maioria dos autores posiciona o nascimento das pessoas da Geração Z entre 1990 e 2009.

Com o surgimento de novas alternativas de meios digitais, sobretudo com a mescla entre mídia e informática, o surgimento da *internet* e algo novo na possibilidade de distribuição de conteúdo, aparecem mudanças significativas nas formas e modos narrativos, em larga medida, influenciadas pela mescla dessa modernidade midiática e a forma convencional de se construir a narração (LEMOS, 2010).

No passado, a história podia ser contada de várias formas como desenhos, textos, maneiras de agir como rituais, conforme trazido por Briggs e Burke (2004), o que poderia nos levar à falsa ideia de que hoje, com a aceleração da convergência *internet* e informática, o que foi usual no passado estaria fora de propósito. Na verdade, a convergência midiática acabou por oferecer a quem narra várias maneiras diferentes de contar a mesma história. A narrativa usada no passado ganhou alternativas para, a partir do ambiente midiático contemporâneo, ter sua difusão muito mais completa, em virtude das novas plataformas de que dispõe o contador da história da atualidade. É a cultura da convergência a que se referiu Jenkins (2009).

A cultura da convergência é onde mídias antigas e novas colidem, onde mídias corporativas e populares se cruzam, onde o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor de mídia interagem de formas imprevisíveis. Cultura da convergência é o futuro, mas está tomando forma agora. Os consumidores serão mais poderosos dentro de cultura da convergência, mas apenas se reconhecer e usar esse poder como consumidores e cidadãos, como participantes plenos em nossa cultura (JENKINS, 2009).

Isso já havia sido preconizado por Lévy (1994), quando mencionava que o ciberespaço iria se tornar o ambiente em que todas as pessoas poderiam oferecer seus conhecimentos e experiências numa espécie de retroalimentação de conteúdos e histórias em que todos detinham conhecimento e poderiam oferecê-lo, se assim desejassem. É o prenúncio da inteligência coletiva, conceito que remete à ideia de que o coletivo é alimentado a partir das individualidades de cada ser, formando uma teia de conhecimentos. Completa essa ideia, o conceito de desterritorialização, em que o saber não está fechado, circunscrito a um determinado nicho de pessoas, mas espalhado e que seriam reunidos em um espaço virtual em que haveria um encontro entre “conhecimentos e conhecedores de grupos inteligentes desterritorializados”. (LÉVY, 1994, p. 39)

E já em 1996 o autor antevê a *internet* como a grande alternativa para esse compartilhar de informações, ideias e a criação da inteligência coletiva. Ela é, segundo Lévy (1994, p. 114), “um tapete de sentido tecido por milhões de pessoas e devolvido sempre ao tear. Da permanente costura pelas pontas de milhões de universos subjetivos emerge uma memória dinâmica, comum, ‘objetivada’, navegável”. É a virtualização do mundo humano.

Analisando McLuhan (2007), é possível compreender como as tecnologias amplificaram as extensões do corpo humano passando pelas três épocas distintas, desde a Primeira Revolução Industrial, passando pela Segunda Revolução Industrial e chegando ao Terceiro Milênio, no século XXI. A inteligência humana também foi muito ampliada pelas tecnologias, pois estas oferecem a possibilidade de funcionarem como auxiliares no incremento de divulgação das histórias que o homem deseja contar.

Hoje, a história continua a ser contada por textos, modos de agir, culturas diferentes, desenhos e ainda, com o apoio da *internet*, do vídeo, do quadrinho, das intervenções urbanas, cada um contando uma história que faça sentido de per si, mas que alcance significado mais completo quando faz parte de uma narrativa que perpassa várias plataformas. Surge a narrativa transmídia, assim definida por Renó (2015a, informação verbal):

Transmídia é uma linguagem desenvolvida pela sociedade contemporânea e que direciona os meios comunicacionais na construção de possibilidades narrativas compostas por conteúdos independentes e relacionados entre si, em diversas plataformas de linguagem, que promovam, a partir de processos interativos, condições de retroalimentação, contemplando a mobilidade.

Embora o compositor e instrumentista Stuart Saunders Smith já tivesse mencionado o termo trans-mídia em 1975, conceituando esta como sendo uma composição de melodias criadas para cada instrumento diferente e que seria harmonizada junto a outros compositores/instrumentistas da peça (SAUER, 2009), o conceito só seria aplicado à Comunicação em 1991 com a publicação do livro *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, de Marsha Kinder, professora de Estudos Críticos na Escola de Cinema-Televisão da *University of Southern California*. Ela observou em seu filho um comportamento curioso, já que ele assistia aos episódios de Tartarugas Ninjas nas

manhãs de sábado e a tarde reproduzia o episódio na brincadeira com os colegas da rua. Esse relato, embora sem anseio de conceituar o que hoje conhecemos por narrativas transmídia, oferece elementos de inferência que, como já visto, permeava a sociedade bem antes de ser mais densamente conceituada por Jenkins (2003).

Negroponte (1995) antecipava que o acesso à tecnologia e à vida conectada traria novas e diferentes relações sociais para a vida moderna. Segundo o autor, a revolução tecnológica faria parte do cotidiano das pessoas provocando interferências constantes e silenciosas. A tecnologia seria a mola mestra para a criação de ambientes que misturariam o real e o virtual, sem que isso fosse claramente perceptível à maioria dos seres humanos.

Segundo Levinson (2012), os dispositivos móveis agora possibilitam que os usuários estejam em qualquer parte do mundo a qualquer tempo. E cita o *iPhone* como sendo o parceiro midiático favorito, e a partir do qual tudo se produz. Além disso, Levinson (2012, p. 125) declara que “a essência dos novos meios é a escolha”, que pode ser potencializada em ambientes tácteis com interfaces eficientes.

É preciso trazer à reflexão o fato de o consumidor contemporâneo ter intrínseca à sua vida atribulada, sobretudo nos grandes centros urbanos, o hábito ou necessidade de fazer várias atividades de modo simultâneo e esse comportamento passa necessariamente, pelo imperativo de estar sempre conectado. Esse comportamento parece abrir espaços para que a mensagem publicitária chegue a ele na tela do *Smartphone*, na TV, no *tablet*, no *spot* de rádio e nas ações mais agressivas de *marketing* que possam alcançá-lo no supermercado ou no restaurante.

Por esta razão, há quem entenda a narrativa transmídia como tendo seu uso meramente centrado nos interesses de otimização de resultados comerciais para determinada pessoa ou organização. Para Santos (2009), transmídia é a criação de ferramentas colaborativas com objetivo basicamente comercial de criar novas interfaces de interesse a fim de impactar o maior número de pessoas.

Segundo Pereira (2010), transmídia é abordar em diversas mídias, gerando interação e envolvimento, impactando o maior número de pessoas, das mais variadas formas por meio da criação de inúmeras ferramentas de acesso e a geração de novos focos de interesse, que são os atuais movimentos da indústria de entretenimento e publicidade.

Sob esse aspecto, é importante fazer a distinção entre transmídia e crossmídia. Crossmídia é quase sempre um recurso de uso comercial publicitário que

traz à luz uma mesma história contada de várias maneiras e em várias plataformas, enquanto transmídia versa sobre uma história expandida em várias plataformas, que ganha novos contornos, novas formas de ser vista, explorada e valorizada (JENKINS, 2009). No mesmo sentido, “Cabe diferenciar a narrativa cross-media da transmídia. Em cross-media a estrutura midiática leva as mesmas histórias a diversas mídias. Já a narrativa transmídia histórias diversas são veiculadas por diversas mídias” (GOSCIOLA, 2012, p. 134).

Ainda segundo Jenkins (2009), narrativas transmídia são histórias contadas em diferentes plataformas, que embora façam sentido em cada um desses ambientes de modo singular, têm a função de compor um todo de forma a alcançar um público maior, distribuídos nas várias mídias, tornando a narrativa mais completa para todos os públicos a que se destina.

Cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa (JENKINS, 2009, p. 29).

Segundo o autor, a narrativa transmídia deve contemplar várias linguagens e várias mídias, ou seja, pode conter em seu desenvolvimento o verbal, gestual, a televisão, o cinema, os quadrinhos, os games, as intervenções presenciais de forma que cada um conte a história de modo diferente e explorando o que de melhor pode produzir, mas alinhado ao projeto central de fazer prosperar o todo como prioridade.

Na mesma direção, completa Arnheim (2005, p.69)

Saber distinguir entre pedaços e partes é na verdade uma chave para o sucesso na maior parte das ocupações humanas. Num sentido puramente quantitativo, qualquer secção de um todo pode ser chamada parte. O seccionamento pode ser imposto a um objeto a partir do exterior, ao capricho de um trinchador ou por meio da força mecânica de uma máquina de cortar. Partir para obter mera quantidade ou número é ignorar a estrutura. Nenhum outro procedimento é válido, naturalmente, quando a estrutura está ausente. Uma secção do céu azul é tão boa quanto qualquer outra. Mas a subdivisão de uma escultura não é arbitrária, mesmo que, como objeto físico, possa ser desmontada em qualquer tipo de secção para fins de transporte.

Existem experiências ainda incipientes na programação de televisão cujas propostas avançam no sentido de serem entendidas como iniciativas transmídiaicas, mas ainda não podem ser entendidas como tal devido ao fato de o conteúdo de uma plataforma apenas se somar ao conteúdo da outra quando, na verdade, deveria permear os conteúdos expostos nas outras plataformas, o que se espera que ocorra, quando o conceito versa sobre narrativa transmídia.

Pratten (2011), completa o conceito, ao sinalizar que narrativas transmídia são formas plurais de contar histórias valendo-se de plataformas e meios de comunicação diversos, que podem conter a interação, a participação e a colaboração da audiência, embora isso não seja condição inafastável. O essencial é que a experiência em uma plataforma deve ser entendida pelo seu conteúdo individual, mas este precisa estar inserido no contexto geral para que produza efeitos que estejam em consonância com o todo.

Na cultura contemporânea, mediada e midiaticizada pelas novas mídias, as possibilidades de comunicação surgem e se disseminam continuamente, independentemente do seu propósito quando lançado e até possibilitando que seus usuários se transformem em produtores e distribuidores de conteúdos (CASTELLS et al., 2007, p. 13).

Em que pese o fato de ainda haver alguma manifestação sobre a legitimidade e a viabilidade de se acessar qualquer conteúdo, de qualquer lugar, a qualquer tempo, como manifestado por Coppock (2009), é inegável que a combinação de multiplataformas em nuvem e o desejo de oferecer conteúdo ajudando a construir novas histórias que mesclam o real e o ficcional, são terrenos férteis para que a proliferação do aproveitamento cada vez mais intenso das narrativas transmídia siga avançando dia após dia com mais vigor, seja apenas para que cada ser humano normal possa oferecer uma contribuição para o universo em que está inserido ou como parte de uma elaborada estratégia de comunicação de um conglomerado qualquer com objetivos de ordem comercial.

3.2 Documentário e Documentário Transmídia

Dentre as várias formas de comunicar-se com o público e transmitir os fatos apurados, encontra-se a produção de documentários. O formato audiovisual, justamente por permitir ao público a visualização mais fiel possível do trabalho

desenvolvido, foi o modo base escolhido de explorar o tema ora investigado. Porém, é impossível a abordagem sobre documentários transmidiáticos e suas vertentes e possibilidades, sem falar do que efetivamente é o documentário e seus inúmeros olhares.

Nichols (2005) oferece uma importante contribuição na forma de se analisar o documentário. É preciso se atentar na construção de um roteiro para um produto final que chegue aos resultados planejados. O assunto necessita não só ser interessante, mas angulado de maneira a esclarecer sem tornar-se enfadonho ou repetitivo, devendo-se destacar a dinamicidade dos fatos e dos relatos, preocupando-se com a forma de expô-los, possibilitando que o público crie interesse e busque por novas informações, razão pela qual, mais adiante será a abordada a interatividade e a navegabilidade na plataforma Eko-Interlude. Por enquanto, é importante se ater à ideia de documentário.

O autor destaca a importância de se deter atenção especial no que significa documentário. Não se pode ter em mente que o documentário seja uma reprodução da realidade tal como ela é, mas sim, ele pode ser entendido como sendo uma “leitura sob um ângulo diferente”. Outra consequência citada pelo autor é a natureza de pensamentos dos documentaristas, uma vez que estes têm preocupações claras de ordem social, ambiental, e de como seu trabalho pode fazer diferença no mundo (NICHOLS, 2005).

Não se pode ainda esquecer a questão da linguagem a ser utilizada, como se desejassem ser compreendidos apenas pelos seus pares. Esses traços atribuem aos documentaristas características próprias, inclusive acerca de que seus filmes precisam gerar efeitos na humanidade, sem perder de vista as especificidades de cada profissional, que é justamente o que dá vida própria ao resultado final de cada uma das peças. Além do componente histórico-filosófico que diferencia o documentário como um gênero do cinema, há um aspecto técnico que deve permear as produções que as fazem ser entendidas e classificadas como documentários. As entrevistas, a gravação de som direto, o corte seco ou o uso de pessoas nos seus afazeres cotidianos, são algumas características marcantes dos documentários, para citar apenas algumas delas.

Além disso, há uma característica interessante que é a introdução de uma ou várias vertentes para a resolução dos problemas daquele ambiente, que pode ser uma comunidade, por exemplo. Isso reforça a ideia inicial de que o filme documentário

precisa produzir efeitos sociais, reflexões que possam dar um direcionamento diferente ao que é vivido naquele espaço social.

Foi nesse contexto que se demonstrou que o documentário é um gênero que pode promover registros históricos como o que foi proposto neste trabalho, ou ainda, questionamentos intensos, e propor, se não soluções, pelo menos caminhos para que se discuta de modo mais responsável sobre o assunto abordado. No caso do presente trabalho, a peça propõe a exploração da transmidialidade e da navegabilidade ao contar a história de vinte anos de um clube de futebol como forma de conjugar registro histórico e oferta de diálogo com aqueles que, de alguma maneira, têm ou podem ter alguma identificação com a equipe na volta à principal vitrine do futebol de São Paulo.

Nichols (2005) lista as várias formas ou formatos de vídeo-documentários que podem ser usados para expor algo que se deseja explorar, cada uma com uma característica particular, e cabe ao autor do vídeo-documentário eleger a mais apropriada para externar sua narrativa.

O modo **expositivo** assume característica de expor mais o que se deseja contar sem se preocupar com a estética. Tem na objetividade sua característica central.

O modo **poético** evidencia a subjetividade e se preocupa com a estética. A utilização de poesias e obras literárias pode aparecer com certa frequência.

No modo **observativo**, o autor do documentário procura trazer a realidade para o centro do trabalho. A característica marcante é a pouca movimentação de câmera, trilha sonora quase inexistente e não há narração. Para isso, evita qualquer tipo de interferência que caracterize interferência sobre a realidade.

O modo **participativo** tem como característica marcante a participação do documentarista e sua equipe como sujeitos ativos da obra.

O modo **reflexivo** estabelece uma relação de honestidade com certa distância entre o documentarista e os personagens. A prioridade é perceber quais reações emanam do grupo investigado e como dialogam com os equipamentos e a equipe de produção.

O modo **performático** tem como característica central a liberdade para trabalhar a estética da filmagem e suas abordagens. Pertencem a esse modo os filmes de vídeo arte e cinema experimental e vanguarda.

Não há, no entanto, no caso da peça em questão, a obrigatoriedade de se moldar o documentário sobre a AFE na classificação trazida por Nichols (2005), pois o objetivo não é dar ênfase à parte burocrática-formal do trabalho, mas sim construir um pano de fundo para que se possa embasar com consistência a ideia de documentário transmidiático.

Na proposta transmidiática objeto deste trabalho, o espectador consegue visualizar como foi feita a construção das ideias que compõem o produto final optando por navegar pelo caminho que mais lhe interessar. Isso é possível com a inserção de botões de navegação, que oferecem ao usuário a possibilidade de busca pelos personagens e o desenvolvimento da narrativa contada a partir de suas experiências de vida em sua relação com a Ferroviária.

Além do uso de equipamentos profissionais, as imagens também foram feitas com aparelhos celulares, exatamente para criar um cenário que possibilite transmitir ao público a simplicidade, resultando em uma sensação de proximidade e interatividade. Além disso, o projeto contempla a possibilidade de o usuário contribuir ativamente com o registro histórico disponibilizando material aceito pela plataforma, que podem ser arquivos de vídeo, áudio ou artes (*gif, png, swf, iskin, ipre*), se este assim desejar. Aí assenta-se a ideia de transmidialidade, que tem na interatividade e na multiplicidade de ambientes em que a narrativa é contada boa parte de seu diferencial.

Todavia, é impossível, segundo Renó (2015b), dissertar sobre documentário transmidiático sem que antes se resgate o conceito de documentário interativo, suas limitações e possibilidades, assim como os métodos existentes para sua produção. Tal alinhamento se justifica em função da proximidade conceitual existente entre ambos. Dessa maneira, destaca o autor:

O primeiro, interativo, propõe a oferta de conteúdos expansíveis e navegáveis, assim como uma participação – ainda que limitada – na reconstrução narrativa. O segundo, transmídia, tem as mesmas propostas, mas também apresenta a multiplicidade de plataformas de linguagem e uma diversidade de mensagens independentes entre si, mas relacionadas uma com a outra. Nesse aspecto, também entram estruturas narrativas que proporcionam uma melhor circulação da obra por redes sociais (RENÓ, 2015b, p. 191).

Aqui é imprescindível dedicar-se um pouco mais do que é trazido pelo autor, pois trata-se de importante reflexão acerca da natureza dos conteúdos transmidiáticos. A multiplicidade de plataformas pode gerar uma falsa conclusão de

que o protagonismo no embasamento dos documentários transmidiáticos é assumido pela tecnologia quando na verdade, não se trata de um apelo tecnocêntrico, mas de outra forma, tal protagonismo é assumido pelas alternativas de linguagem. Há, portanto, que se ter clareza sobre o papel da tecnologia, já que esta é meio e não fim para que se desenvolvam projetos transmidiáticos, já que é plenamente possível e até aconselhável, que o ambiente analógico componha o arcabouço transmidiático em que a narrativa é desenvolvida.

Feito esse esclarecimento, é possível aprofundar-se no tema documentário transmídia de modo mais adequado iniciando-se pelas devidas apresentações. O primeiro termo a ser compreendido é o próprio documentário transmídia, pouco conhecido pela atualidade de sua existência. Segundo Renó (2015b), o documentário em suas origens já era transmídia pelo fato de que os documentaristas usavam a diversidade de plataformas de comunicação ao realizarem expedições de exploração e em seguida preparavam exposições foto-documentais para apresentarem os resultados dessas expedições.

O documentário transmídia, portanto, resgata essa essência original do registro documental, proporcionando ao usuário uma navegação (analógica ou digital) por múltiplos espaços e linguagens comunicacionais que ampliam o processo cognitivo. O novo formato de navegação amplia o espectro vivenciado por este usuário/espectador, reforçando a relevância do tradicional e nunca invalidando-o ou atribuindo a este importância menor. Torna-se mais instigante e desafiador para o produtor, pois este deve pensar e construir a obra com espectro mais amplo, já que a ideia é apresentá-la nas diversas plataformas e ambientes, analógicos ou digitais.

A fim de auxiliar no avanço da compreensão do que é documentário transmídia, também é importante que se entenda outras definições e seus desdobramentos. Entender hipertexto, hipermídia e interatividade é de fundamental importância, pois estes termos estão diretamente relacionados à construção narrativa deste que podemos definir como subgênero comunicacional, derivado do documentário tradicional e de outros gêneros, até mesmo pela característica que marca a narrativa transmídia.

Hipertexto e hipermídia são termos que demonstram um processo de desenvolvimento do primeiro. Hipermídia deriva do hipertexto, diretamente, e são relacionados entre si com os mesmos princípios de linguagem, modificando apenas os formatos de “textos” utilizados (BAKHTIN, 1986). O termo hipertexto foi definido

por Ted Nelson (LANDOW, 2009) e refere-se à construção narrativa expansível, navegável, que conecta discursos textuais por nós neurais.

A ideia é ampliada por Aarshet (2005, p. 95) como “ferramenta para a mente” por sua capacidade de criação de novas estruturas a partir da navegação pelos nós neurais. Já o termo hipermídia difere do anterior pela sua estrutura multiplataforma (LANDOW, 2009), que oferece a conexão entre discursos textuais, sonoros, audiovisuais, imagéticos e outros mais, como animação, infográficos, etc, também por nós neurais e caminhos navegáveis, denominado por alguns autores como multimídia.

Entretanto, Landow (2009) discute a pertinência de se adotar nos dias de hoje o termo multimídia (analógicos) por considerar que os processos criativos e de produção neste caso são divergentes dos adotados desde o advento do digital, que para ele recebe o nome de hipermídia. São termos parecidos, mas, segundo o autor, merecem diferenciação. Tal ideia é complementada por Feldman (1995, p. 48 *apud* RENÓ, 2015b) como “a integração sem suturas de dados, textos, imagens de todas as espécies e sons dentro de um ambiente de informação”.

Neste aspecto, de semelhança de termos e significações, há uma constante confusão de interpretação entre dois termos parecidos, mas divergentes: *cross-media* e transmídia. Embora já tenham sido abordados rapidamente, vale a pena retomar a diferença existente entre os termos. Enquanto o primeiro representa a construção de uma estratégia comunicacional que consiste na distribuição de um mesmo discurso adaptado em diversas plataformas, o segundo propõe a construção de conteúdo expansível a partir de diferentes discursos independentes entre si - por distintas plataformas e que em conjunto constroem um novo discurso (RENÓ; FLORES, 2012). Tal confusão é prevenida por Jenkins (2003), que imaginava em um determinado momento esse nivelamento de significados por parte de correntes teóricas. Realmente, são nomes que sugerem resultados iguais, mas na realidade possuem significados e aplicações divergentes.

Finalmente, um termo fundamental para compreender o documentário transmídia é a interatividade. Ainda que conhecido e difundido, o termo enfrenta diferenças de interpretação por diversos teóricos, e ainda há correntes que discordam de sua existência, como o brasileiro Primo (2007), para quem o correto é interação, ou seja, ação entre pessoas. Entretanto, Renó (2015b) defende que interatividade é

um termo correto também, pois o mesmo se refere à atividade do homem com a máquina.

O teórico Andrew Cameron (SHAW, 2005, p. 372) propõe uma maneira bastante simples e eficaz de se compreender em que consiste interatividade. Segundo Shaw (2005), em processos interativos o usuário consegue obter novas experiências através de novos caminhos, chegando ao mesmo lugar. Trata-se de uma reconstrução constante de novas estruturas de leitura a partir dos interesses e das decisões dos usuários. Porém, Manovich (2005) propõe que dentro das diversas possibilidades interativas existem níveis distintos a partir de sua capacidade de participação. Para o autor, que define esses níveis basicamente como abertos e fechados, a interface é fundamental nesse processo.

3.3 Edutretenimento, Infotretenimento e Tecnotretenimento

Não é só no âmbito do entretenimento e dos negócios que a tecnologia tem gerado mudanças de toda ordem. Outro ambiente que tem sido impactado pela evolução na construção e no uso da tecnologia é o educacional, embora a previsão para o uso da tecnologia neste ambiente não seja nova.

A Lei n. 5.692 (BRASIL, 1971) que tratava das diretrizes do ensino fundamental e médio, na época chamados primeiro e segundo graus, já trazia encaminhamentos acerca da normatização sobre tecnologias educacionais. A partir daí foram criadas ou sofreram modificações as normas que tratavam do assunto dando origem ao Programa Nacional de Teleducação (PRONTEL) e ao Plano Nacional de Tecnologias Educativas (PLANATE). Mais recentemente, em 2012, foi instituído o Programa Um Computador por Aluno (PROUCA) e o Regime Especial de Incentivo a Computadores para Uso Educacional (REICOMP).

Se há um consenso acerca das consequências sociais do maior acesso a informação, é que a educação e o aprendizado permanente, tornam-se recursos essenciais para o bom desempenho no trabalho e o desempenho pessoal (CASTELLS et al., 2007, p.211).

A normatização no uso das tecnologias educacionais parece andar mais devagar do que a própria história, até porque é a *internet* que transforma a possibilidade de acesso às informações em realidade tangível. É inegável que a educação também responde a tais estímulos. A tendência é que essa junção

(*internet/educação*) estenda-se para toda rede de ensino brasileiro (fundamental, médio, superior). Sedimentando e disseminando o conhecimento, e participando de uma nova forma de estabelecer elementos que possam contribuir para a construção do conhecimento, seja individual ou coletivo, podendo estender-se numa missão maior, que seria o fomento à inteligência coletiva (LÉVY, 1994).

De acordo com Mostafá e Terra (2000), a proliferação de documentos que a sociedade vive hoje, período de pós-modernidade, guarda lembrança com o contexto da era gutemberguiana, vivida nos tempos da idade moderna, em plena mudança sociocultural e econômica proporcionada pela idade moderna. As inovações tecnológicas que têm incidência sobre as decisões educacionais (o que inclui as TIC e as técnicas de planejamento inspiradas nas teorias de sistemas) constitui importante fenômeno social que vai além da prática no ambiente educacional, convertendo-se em clara modificação social, que é papel inequívoco da tecnologia e das inovações nas sociedades contemporâneas desenvolvidas.

Para Amaral (2002), há necessidade de ampliação do universo de aprendizagem desfazendo-se as barreiras de ordem física e isso acontecerá por meio da *internet*, dos mecanismos de tecnologia e da consequente difusão dos conteúdos pedagógicos, com objetivo de que sejam diminuídas as desigualdades sociais.

Nesse contexto, o uso das narrativas transmídia como ferramentas de apoio para fazer chegar ao aluno os conteúdos educacionais de forma mais adequada à sua realidade de vida, são cada vez mais presentes e eficazes, atribuindo à escola contemporânea, a característica desejada para os objetivos que são propostos pela própria escola. Segundo Bottone (2012 *apud* BRANCO; COSTA, 2013), o fato das narrativas transmídia se apresentarem em várias plataformas que aderem à realidade desse jovem (sites, blogs, quadrinhos, TV, mídias sociais, entre outras), faz com que o aproveitamento do conteúdo a ser apresentado e absorvido pelo estudante se dê de modo muito mais lúdico, real e eficaz a esse aluno.

Estudos desenvolvidos por Illera e Castells (2012 *apud* BRANCO; COSTA, 2013) indicam que os conteúdos educacionais tradicionais oferecidos pela escola formal se tornam mais atraentes quando inseridos no contexto de vida dos alunos e seus hábitos cotidianos ligados as TIC e as narrativas transmídia. Ficou demonstrado que há uma motivação maior quando o que deve ser apresentado tem relação com a vida real ou fictícia que estes alunos têm dentro e fora do ambiente escolar formal. Os autores sugerem que o fato de as narrativas serem ótimos integradores entre TI e

conteúdos curriculares, as práticas transmídia devem ser ampliadas de forma que se incentivem outros tipos de integração e participação (ILLERA; CASTELLS, 2012 *apud* BRANCO; COSTA, 2013).

As experiências se proliferam no mundo e o Brasil não poderia ficar fora destas iniciativas. Um projeto denominado Almanaque na Rede⁵ foi desenvolvido com o objetivo estimular o desenvolvimento da leitura e ensinar a técnica de escrita a todos os alunos da Rede Pública Estadual de Ensino. Consiste basicamente em uma plataforma de escrita criativa e cultura digital, onde os alunos começaram por contar as histórias em papel a partir de um jogo para depois as divulgarem na Internet. Como resultado, os alunos aderiram de forma maciça ao projeto, passaram a ter mais cuidado no desenvolvimento da escrita, sempre com o objetivo de atrair cada vez mais leitores. Outro destaque foi o fato de os mais jovens se sentirem mais atraídos pelas histórias oferecidas em narrativa transmídia, que se demonstraram importantes ferramentas de difusão de mensagens, temas e informações (RODRIGUES, 2011 *apud* BRANCO; COSTA, 2013).

O certo é que as experiências têm demonstrado que a educação formal pode ser mais interessante e gerar muito mais resultados aos jovens do Brasil e do mundo, se adaptadas às novas características da vida destes alunos, bastando que se use de boa vontade e criatividade. Para Moran (2007, p. 90), “não basta ter acesso à tecnologia para ter o domínio pedagógico. Há um tempo grande entre conhecer, utilizar e modificar processos”, mas é essencial pensarmos a educação incluindo as novas práticas socioculturais que trazem as redes em sua configuração atual. Deve-se ainda entender as mídias e a tecnologia como instrumentos essenciais para o processo de ensino-aprendizagem e na formação social.

Como alternativa para essa necessidade sugere-se a utilização do entretenimento a serviço da informação ou simplesmente, Infotretenimento.

A busca pelo informar com uso de elementos de entretenimento se faz necessário e oportuno na medida em que a dificuldade de manter a atenção da audiência é cada vez maior. Mesclar elementos lúdicos, que guardem relação com o dia a dia dos jovens, e conteúdo das disciplinas tradicionais pode ser a chave para que se busque êxito na formação de cidadãos conscientes sobre o verdadeiro papel de cada um na sociedade contemporânea.

⁵ Ver <<http://www.almanaquedarede.com.br/>>.

Atualmente os meios de comunicação se adaptam às novas demandas de interesse em relação à sua atuação, antes restrita apenas a informar sua audiência. Com as mudanças no comportamento social e para conseguir informar e ampliar seu público, uma das saídas encontradas foi se adaptar também à necessidade que as pessoas têm de se ocupar e se entreter.

Há mais de vinte anos, os meios de comunicação funcionavam quase independentes entre si, com cada um desempenhando atividades específicas. Atualmente, eles encontram-se interligados e fundidos, trocam dados, imagens, símbolos e possuem papéis cada vez mais importantes, pois, além de grandes difusores de informações, posicionam-se ainda em lugar estratégico na ocupação do tempo livre e do lazer das pessoas (DEJAVITE, 2006, p.14).

Embora essa nova tendência seja uma realidade, visto que alguns produtos de entretenimento se mostram com características claras de jornalismo e vice-versa, as matérias que agregam viés de entretenimento são tidas como um subproduto (por vezes de má qualidade) do jornalismo puro e que descaracterizam a essência da prática jornalística. Alguns críticos avaliam até que a inserção de entretenimento no jornalismo serve mais para alienar e distrair do que efetivamente para informar e estaria a serviço daqueles que desejam que o espectador permaneça com dificuldades de formar massa crítica. Existe, portanto, um grande entrave sobre a junção de informação e diversão. Sempre prevaleceu a ideia de que para informar tem que ser de forma séria e que o entretenimento não se dá a isso, e permanece sendo algo negativo.

O papel de divertir dos meios de comunicação, ainda hoje, não é admitido como um dos mais relevantes a ser desempenhado. No jornalismo, as matérias de entretenimento são consideradas um subproduto ou, até mesmo, uma maneira de desviar a atenção do receptor de assuntos tidos como de maior importância, que são de política e os de economia. A fronteira entre informação e diversão é um dos debates mais acalorados da área jornalística (DEJAVITE, 2006, p. 14).

Todavia, as TIC têm tornado estas certezas do campo ideológico cada vez mais questionáveis. As pessoas querem esse novo movimento e não parece razoável deixar de dar às novas audiências algo que elas desejam e anseiam, apenas usando embasamentos tradicionais, o que pode gerar distâncias entre as partes. Há um fato inegável, que as notícias que proporcionam distração estão atraindo o público em geral e estão conquistando mais espaço nos meios de comunicação. Essa nova

especialidade jornalística convencionou-se chamar de Infotainment, (*Infotainment*) ou Infortainment (*Infortainment*). Esses são termos recentes utilizados para denominar um novo conceito que vem emergindo com a confluência de dois termos bem conhecidos: a informação e o entretenimento. Gutmann (2008) define o termo da seguinte forma:

Termo usado pela literatura especializada para caracterizar a aproximação entre entretenimento e informação. A expressão aparece não em decorrência do fenômeno, que não é de maneira alguma considerado novo, mas justamente devido a uma ampliação contemporânea do debate acadêmico sobre a aproximação entre jornalismo e entretenimento que não contempla um julgamento de valor a priori (GUTMANN, 2008, p.2).

De acordo com Silva (2003), a preocupação em utilizar entretenimento para informar não é nova, mas é uma preocupação presente nas práticas contemporâneas.

Essa relação entre informação e entretenimento não é nova, uma vez que desde o século XIX já existiam jornais que tinham nos *fait-divers*⁶ seu estilo preferencial. É recente, porém, a preocupação sobre esse embaralhamento de fronteiras entre informação e entretenimento, comumente chamado de *infotainment*, uma vez que é nos produtos culturais atuais que esse imbricamento se intensifica (SILVA, 2003, p.6).

Apenas nos últimos cinco anos os estudos brasileiros têm tratado desse termo e ocupando-se em conceituá-lo. No Brasil, a junção de informação e de entretenimento é conceituada pela palavra infotainment, mais próxima do termo americano *infotainment* e/ou *infortainment*. No entanto, será utilizado neste artigo o termo Infotretainment, um neologismo criado por meio da aglutinação de duas palavras da língua portuguesa e dessa forma, torna-se um termo mais próximo da língua brasileira.

O Infotretainment é caracterizado por narrativas de acontecimentos de forma leve, pelo bate-papo e pela ênfase na vida privada. Como bem verifica Dejavite (2006, p. 69), “a notícia deve, na sociedade da informação, aparentar as mesmas características da cultura light: ou seja, ser efêmera, circular rapidamente, fornecer dados novos e, ao mesmo tempo, divertir as pessoas”.

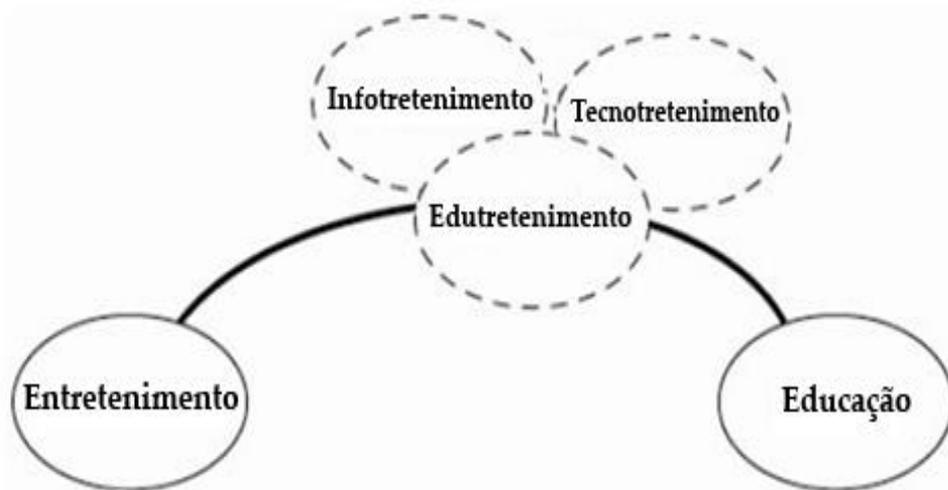
⁶ Expressão de jargão jornalístico e, por extensão, um conceito de teoria do jornalismo que designa os assuntos não categorizáveis nas editorias tradicionais dos veículos (política, economia, internacional, desportos). Tais excertos tornam-se noticiosos por apresentarem casos inexplicáveis e excepcionais.

Além do Infotretenimento existem outros gêneros híbridos entre entretenimento e educação: Edutretenimento e Tecnotretenimento, conforme demonstrado na Figura 11. Entende-se Edutretenimento:

Edutretenimento é um importante fator associado à melhoria dos resultados da aprendizagem, uma vez que inclui o entretenimento como parte do apoio à educação para aliviar os alunos do "tédio" e aumentar o entusiasmo e engajamento (ALOITABI, 2014, p. 1412-1422).

(...) O conceito de Tecnotretenimentos não é tão comumente usado como edutretenimento e infotretenimento, mas descreve muito bem um certo tipo de material educativo que também pode ser divertido. Neste caso divertido refere-se a truques de multimídia, como animações e sons. É típico para tecnotretenimento que os truques usados não correspondem aos fenômenos do mundo real. Este, por sua vez, é contra os princípios educacionais (Tradução livre).

Figura 11 – Entretenimento, informação e educação e seus gêneros híbridos



Fonte: Américo (2010).

8 (...) The concept of technotainment is not as commonly used as edutainment and infotainment, but it describes very well a certain sort of educational material which is also said to be entertaining. In this case entertaining refers to multimedia tricks, such as animations and sounds. It is typical for technotainment that the used tricks do not correspond to real world phenomena. This, in turn, is against educational principles (WALLDÉN; SORENA, 2004, p.7).

Um exemplo de programa audiovisual que fez uso do entretenimento para informar é o “Custe o que Custar” (CQC), programa que foi ao ar pela TV Bandeirantes por oito anos, entre 2008 e 2016.

Como aponta Gutmann (2008, p.2), “entre as principais marcas estão as reportagens performáticas, o jogo de sentidos criado por manipulações videográficas, o modo irônico com que discute os fatos cobertos pela grande imprensa, a sátira feita a personalidades públicas e a paródia das produções e processos televisivos, num jogo permanente de intertextualidade”. O CQC brasileiro conquistou uma grande audiência por propor um tipo de noticiário diferenciado, ou seja, que informava e, ao mesmo tempo distraía os telespectadores.

Percebe-se com isso que, embora a sociedade atual viva na era da digitalização, esta mesma sociedade se permite navegar em ambientes que mesclam programas com excelentes imagens e outros que não contam com imagens de alta qualidade, mas procuram oferecer noticiários diferenciados e interativos.

A proposição de um modelo do documentário transmídia para contar a história da conquista de 2015 se dá em função da evolução de multiplicidade de plataformas que se apresenta atualmente, o que facilita o acesso a todos, sobretudo aos jovens, que como sabido, procuram se entreter de várias maneiras, se valendo de TV, quadrinhos, *internet*, *games*, cada uma das plataformas contando uma história completa, mas privilegiando o todo a ser mais amplamente explorado, o que, em última análise, resulta na convergência das mídias (JENKINS, 2009).

As organizações devem reposicionar-se para manter e conquistar novos clientes. No caso da Ferroviária é preciso ter novos admiradores do futebol do clube, e no aspecto comercial, mais público pagante nos jogos da equipe e novos sócios-torcedores, a fim de que o futebol da equipe se mantenha como uma operação de entretenimento economicamente viável. Os torcedores, que no contexto precisam ser encarados como novos clientes, estão mais bem informados, autônomos e, dessa forma, mais exigentes. Daí a importância de se oferecer um produto que dialogue adequadamente com o novo público que se deseja atrair, embora o escopo deste trabalho seja outro. Segundo Sveiby (1998), são as relações firmadas pelos indivíduos no âmbito da organização que irão gerar novos apaixonados pelo clube e conseqüentemente, novos defensores da causa deste.

Ugarte (2007) considera imprescindível que essa nova ambiência nas organizações seja capaz de gerar a interação e a colaboração de forma mais

espontânea de modo que o intercâmbio de informações flua naturalmente para a construção do conhecimento. Portanto, considera que a forma como esse produto final de relacionamento é administrado é que vai determinar o sucesso do gerenciamento do conhecimento organizacional, o que pode perfeitamente ser aplicado a um clube de futebol na nova fase de gestão.

Por outro lado, as organizações devem oferecer mecanismos de suporte aos núcleos informacionais internos de maneira que os elos da cadeia estejam conectados e fortalecidos. Tal é a importância da gestão da informação, considerando-se que atua diretamente nos fluxos formais da organização: seu foco é o negócio da organização e sua ação acha-se restrita às informações consolidadas em algum tipo de suporte impresso ou eletrônico (VALENTIM, 2007). Além disso, o conhecimento da organização é considerado o ativo mais importante, sendo que a gestão do conhecimento atua diretamente em relação aos fluxos informais; sua ação acha-se voltada à cultura e comunicação corporativa (VALENTIM, 2007).

Muitas transformações foram observadas na linguagem das mídias ao longo do desenvolvimento da sociedade e da evolução tecnológica, porém as narrativas permanecem sendo a maneira mais comum de se contar histórias que envolvam e seduzam o público, já que trazem uma carga emocional que segue atraindo as pessoas a que se destinam (SALMON, 2007). Para Briggs e Burke(2004), as narrativas que hoje se observam na TV, nos seriados e nos quadrinhos, por exemplo, seguem os modelos encontrados nas revistas do século XIX, observando-se, como já mencionado, os cenários e a ambiência da atualidade. Por esta razão, era natural que as formas de se contar histórias fossem assumindo as características de cada momento histórico com as nuances e características de cada tempo.

CAPÍTULO 4

4 A PRODUÇÃO DO DOCUMENTÁRIO TRANSMÍDIA DUAS DÉCADAS

Como visto anteriormente, a transmidialidade, cujo conceito já havia sido esboçado no meio dos anos 1970 por Sauer (2009) só ganhou força e contemporaneidade a partir dos estudos de Jenkins (2003). Definido o produto, a escolha da Ferroviária como elemento central do documentário foi só uma questão de adequação entre a paixão do autor pelo clube e a possibilidade de contar um capítulo importante da história do clube, uma agremiação que contribui há mais de 65 anos com a história de idas e vindas do futebol no interior do estado de São Paulo. Além disso, poder experimentar o modelo de navegabilidade da plataforma Eko-Interlude e qual grau de dificuldade existe para a construção do material transmidiático que o trabalho propõe.

A Associação Ferroviária de Esportes (AFE) foi fundada em 1950 por um grupo de servidores da antiga Estrada de Ferro Araraquara (EFA) e possui uma identificação histórica com os feitos esportivos de Araraquara-SP. Enquanto permaneceu na elite do futebol paulista, a Ferroviária se notabilizou por formar e lapidar atletas importantes na cena futebolística nacional e fornecê-los para grandes clubes do futebol brasileiro. Nomes que passaram pela Ferroviária e posteriormente se destacaram em grandes clubes no Brasil, como: Dudu (Palmeiras), Vica (Fluminense), e mais recentemente, Renato Cajá (Ponte Preta e Bahia) e Rafael Marques (Botafogo-RJ e Palmeiras). Além disso, a crônica esportiva sempre destacou as dificuldades que os grandes clubes do país encontravam ao enfrentar a equipe de Araraquara, o que projetou o nome da Ferroviária e por consequência, de Araraquara no cenário nacional, o que motivou ainda mais a realização do documentário objeto deste trabalho.

Outro ponto de contribuição do documentário transmídia é a possibilidade daqueles que são ou não fãs do clube e dispõem de algum material que possa enriquecer o registro histórico, poderem fazê-lo enviando tais registros ao autor que fará a inserção do material na plataforma, já que a ferramenta dispõe de tal recurso. Além disso, a possibilidade de despertar nas novas gerações o estímulo por conhecer a história da Ferroviária, sua importância na cena esportiva brasileira e fazer parte da legião dos apaixonados pela equipe também pode revelar-se historicamente

interessante. Tais alternativas devem ser mais facilmente alcançadas se todo esse conteúdo for apresentado ao novo público pretendido no ambiente multiplataforma em que esses jovens transitam no seu cotidiano.

É importante destacar que já foi escrito e pesquisado pela crônica esportiva da região de Araraquara, que serviu para compor o arcabouço teórico e empírico do tema proposto.

4.1 Os Vídeos

4.1.1 Produção dos vídeos

A produção dos vídeos para este trabalho demandou algumas habilidades e um enorme trabalho na seleção de material, já que pelo fato de o tema ser vasto, com narrativas muito ricas do ponto de vista histórico, houve um momento em que se desejou colocar muito mais relatos, que por óbvio, não seriam compatíveis com a proposta inicial do projeto. Assim, definiu-se pelo bem o que estava delineado no escopo inicial, atuar com uma divisão que pareceu mais adequada para a organização do trabalho. A produção dos vídeos, e posteriormente, a produção na plataforma Eko-Interlude. Em cada etapa realizaram-se três sub-etapas: pré-produção, produção e pós-produção.

4.1.2 Pré-produção dos vídeos

Nesta etapa, contatou-se um profissional de imagem e som que pudesse auxiliar na captação das imagens, já que o autor precisava debruçar-se mais especificamente no conteúdo das entrevistas, nos ajustes do roteiro, na seleção das perguntas e em explorar os entrevistados para que o máximo de registro histórico pudesse ser alcançado nas cerca de dez questões elaboradas para cada um dos escolhidos previamente. Foi escolhido o profissional Guilherme Bonini, da Bonini Filmes para esta parceria, que é um profissional já conhecido deste autor e com quem já havia desenvolvido projetos anteriores. Bonini é de Araraquara e de família cuja ligação com a Ferroviária vem de longa data e, portanto, tinha importante proximidade com o objeto a ser investigado e com o tema proposto. Era o profissional ideal para a jornada.

Vencida a etapa de seleção do parceiro no projeto, era hora de contatar cada um dos entrevistados para questões mais práticas, como explicação sobre o teor do projeto e qual a participação de cada um na coleta de informações para o documentário. Em seguida, sugerir datas para a realização das entrevistas, acertar calendários.

4.1.3 Produção dos vídeos

A produção do documentário dividiu-se em dois momentos distintos: as entrevistas e a produção propriamente dita, que compreendeu as etapas de decupagem, seleção de cenas e análise de pertinência em relação ao período investigado. Como o material coletado foi muito vasto e muito rico, longas reuniões se sucederam para que o melhor de cada cena fosse selecionado e pudesse dar razão ao desenvolvimento da história que agora pode ser acessada pelo usuário, já que este é quem vai escolher por quais caminhos deseja seguir dentro da história, isto é, cada sequência selecionada deveria dar possibilidade de gerar mais de uma alternativa por onde o usuário vai querer seguir. Portanto, o trabalho mais desafiador aqui foi pensar a sequência de cenas que pudesse originar caminhos para o usuário, sem ser infiel ao roteiro inicialmente elaborado, mas ajustando-o às novas alternativas narrativas encontradas e muito disso foi afinado na pós-produção também.

4.1.4 Pós-produção dos vídeos

Etapa importante dos ajustes finais dos vídeos do documentário para prepará-los para serem adequados à plataforma. Também nesta etapa, fizemos adequações de roteiro já que muitas novidades foram sendo encontradas no desenvolvimento do processo de pesquisa.

Aqui também foram feitos ajustes técnicos nas cenas, na seleção de trilhas para que ficassem adequadas à sequência a ser desencadeada pelo usuário. Em relação à trilha sonora e à seleção de cenas, aqui vale um registro importante e sobre o qual foi necessário desenvolver criatividade e lidar com o incerto. Quando trabalha-se em um vídeo-documentário tradicional, tem-se uma ideia certa de que sequência usar para aquilo que se quer causar com o documentário. Por exemplo, se querer causar reflexão, é necessário usar ao final de uma sequência de cenas um recurso

chamado tecnicamente de pausa de respiro, em que aquele que está assistindo irá refletir sobre o que foi abordado na cena anterior, mas no documentário transmidiático, embora mantenhamos a mesma pausa, o resultado pode ser diferente, já que o usuário é quem irá decidir para que cena irá migrar, ficando ainda mais indefinida a reação deste em relação ao que se está expondo no produto final.

4.2 Plataforma Eko-Interlude

4.2.1 Produção na plataforma Eko-Interlude

Eko-Interlude é uma plataforma colocada à disposição do usuário para que este crie o seu próprio projeto midiático interativo com o objetivo de contar as histórias que desejar. É bem verdade que os demos⁹ colocados à disposição do usuário para checagem de como o projeto pode ficar enquanto produto final podem não condizer com os reais projetos finalizados¹⁰ pelos usuários, já que são apresentados com uma qualidade de produção profissional, o que pode gerar no usuário um sentimento de certa frustração, já que espera-se que o produto final se assemelhe ao apresentado na demonstração, o que de fato só será alcançado caso o usuário se utilize de recursos de produção mais elaborados.

Vale destacar que os administradores da Eko-Interlude oferecem tais recursos de produção, caso o usuário assim o deseje, mas devem ser pagos. É importante lembrar que o produto final trazido por essa pesquisa foi desenvolvido totalmente no modelo gratuito da plataforma. Foi uma experiência interessante e desafiadora, mas o resultado que se esperava em relação aos recursos da plataforma, ficou aquém do planejado.

4.2.2 Pré-produção na plataforma Eko-Interlude

Em relação à plataforma transmidiática, esta foi uma etapa de aprendizado puro já que, embora a plataforma estivesse à disposição dos usuários há algum tempo, não

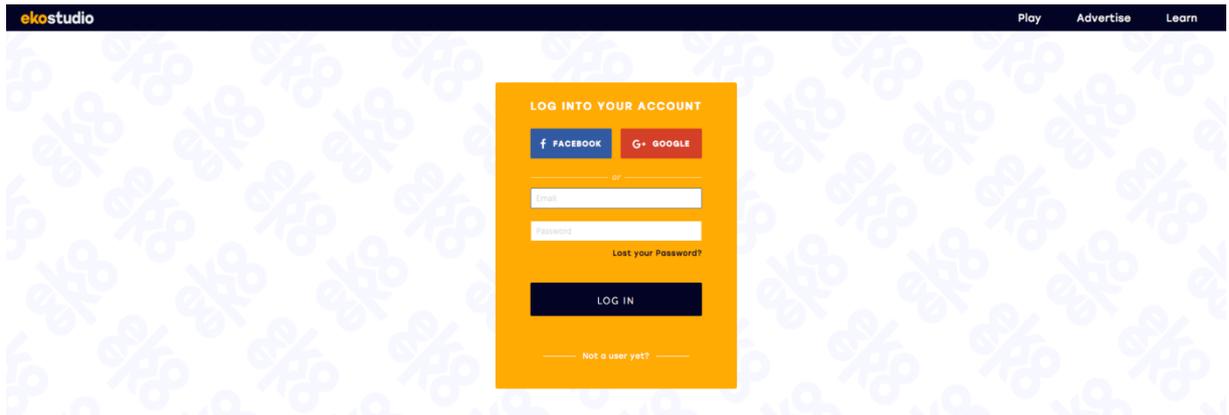
⁹Demonstração de projetos que são colocados na plataforma para que o usuário tenha uma ideia de como seu projeto pode ficar depois de pronto.

se encontrou nenhum registro de alguém que tivesse feito relato sobre o grau de dificuldade acerca do uso da plataforma enquanto ferramenta de produção. É bem verdade que num primeiro momento a plataforma gerou certa euforia, já que se imaginou chegar a um produto final com a mesma qualidade dos filmes de demonstração disponibilizados pelo site da Interlude, mas depois de algum período estudando o processo de produção, descobriu-se que para se alcançar aquele grau de refinamento seria necessário contratar o serviço que o próprio site disponibiliza ideia desde logo abortada e seguimos com o projeto utilizando apenas o ferramental gratuito da plataforma.

Basicamente, a limitação da plataforma encontra-se no fato desta poder suportar apenas arquivos em vídeo. Arquivos de texto, áudio e artes(*png; gif; swf; iskin; ipre*), devem ser transformados em arquivos de vídeo, que, na plataforma, são chamados tecnicamente de *nodes*(cápsulas). Ao perceber as limitações da plataforma, certo sentimento de frustração ameaçou tomar conta do projeto, mais em relação ao autor do que ao orientador. Este último mais habituado aos processos da investigação, onde nem sempre o que se imagina inicialmente revela-se da mesma maneira ao final da pesquisa, mas segue sendo igualmente importante para o processo de desenvolvimento dos caminhos da pesquisa. E com este argumento, o orientador colocou seu orientando na trilha da contribuição que esta pesquisa se propôs a oferecer.

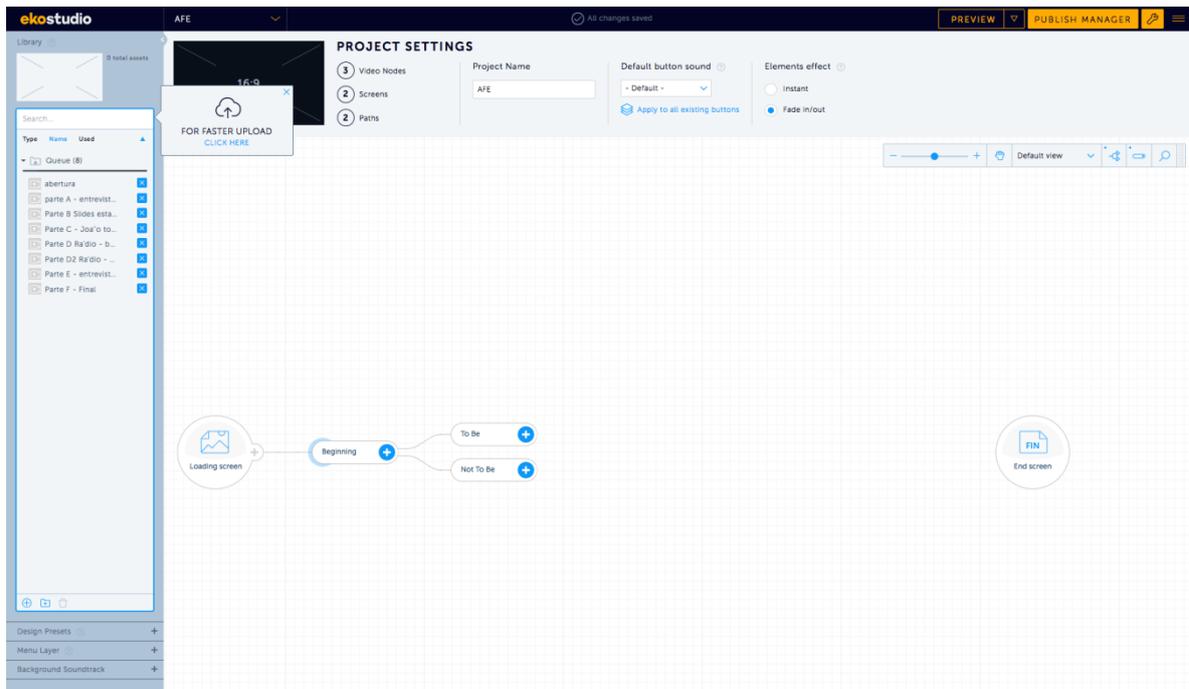
4.2.3 Produção na plataforma Eko-Interlude

Esta foi a etapa que mesclou tranquilidade e novos desafios. Colocar os arquivos permitidos pela plataforma não se demonstrou tarefa difícil. A parte mais complicada na fase de produção foi descobrir as sequências que fizessem sentido do ponto de vista narrativo, já que o usuário é quem faria as escolhas que bem lhe conviessem para que sua navegação se desse num ambiente de descoberta e conforto. A partir daí, “pendurar” os arquivos na plataforma e propor uma navegabilidade com sentido foi mais uma questão de tentativa e erro do que de profundo planejamento.



Fonte: Eko-Interlude (2015).

Figura 13 – Sequência do projeto e colocação de cada arquivo



Fonte: Eko-Interlude (2015).

Figura 14 - Demonstrativo da sequência da colocação dos arquivos no projeto

STEP 2: UPLOAD ASSETS

When you preparing videos in NLE (Non Linear Editing Software) for Treehouse we recommend uploading **QT (.mov) files with H264 or ProRes video tracks and uncompressed audio tracks** (keeping the audio track of your video file uncompressed is especially important to create the seamless transitions between the tree nodes).

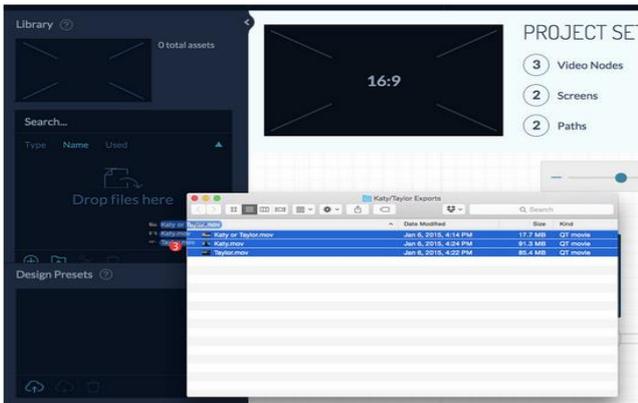
To learn more about editing for seamless, watch this [tutorial](#).

Drag and drop all the files into the Treehouse library. We support the following file types:

Video - avi, mov, flv, mp4, wmv, 3gp, mpeg2, rm, divx, 3g2, dv,f4v, mpg, mpe, mpeg, m1v, m2v, m4v, m2ts, webm

Audio (Soundtrack) - wav, mp3

Images (buttons, graphics, screens) - png, jpg, jpeg, gif, swf, iskin, ipre

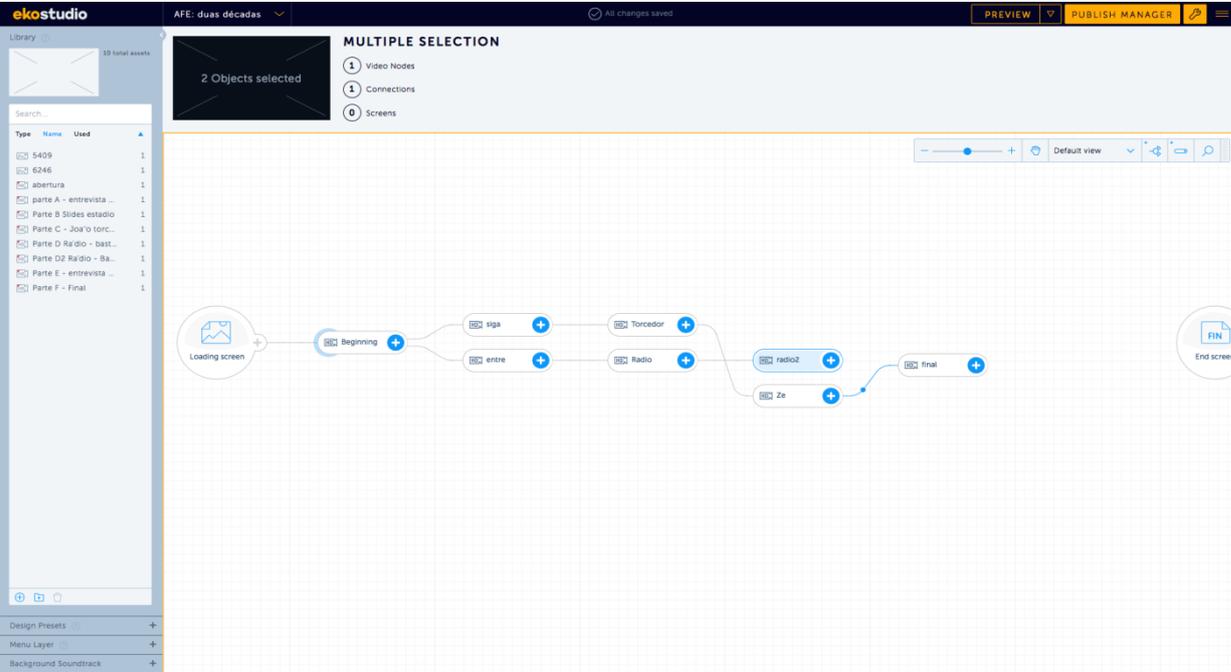


Your files will now be uploaded and encoded to use in Treehouse. If you feel the upload takes too long, please consider using the [Uploader](#).

After the files are in your library, you can arrange them by folders, change their names, filter, etc.

Fonte: Eko-Interlude (2015).

Figura 15 – Sequência da colocação dos arquivos no projeto em fase mais adiantada



The screenshot shows the Ekostudio interface with a project titled 'AFE: duas décadas'. The 'Library' panel on the left lists various assets. The main workspace displays a 'MULTIPLE SELECTION' menu with options for 'Video Nodes', 'Connections', and 'Screens'. The timeline shows a sequence of nodes: 'Loading screen', 'Beginning', 'Miga', 'Torcedor', 'Radio', 'radio2', 'Ze', and 'final'. The 'End screen' is also visible on the right.

Fonte: Eko-Interlude (2015).

4.2.4 Pós-produção na plataforma Eko-Interlude

Nessa fase o autor dedicou-se a testar a navegabilidade do documentário na plataforma, percorrendo as diversas alternativas que o meio permite. Pode-se identificar que, ao contrário do que se imaginou no início do projeto, não é permitido ao usuário acesso como coprodutor do documentário, pois a versão gratuita da plataforma, que foi a usada no desenvolvimento na dissertação, não permite tal acesso.

A participação ativa na produção pode se dar por meio do envio do material ao autor da pesquisa e este fará a inserção do que achar necessário no projeto. Todavia, a interatividade está mantida na medida em que o usuário consegue navegar pelas várias vertentes do projeto, escolhendo qual direção irá seguir dentro do documentário. Outra solução que garante interatividade e transmidialidade ao projeto é o fato de o usuário poder acessar o documentário por meio de um *QRCode*¹¹ instalado dentro do Museu do Futebol e do Esporte de Araraquara (ou em qualquer outro lugar que se relacione com a Ferroviária) e assistir ao documentário por meio de seu dispositivo móvel. O *Beacons*¹² é outra solução bastante viável e pode favorecer a aproximação entre usuários e fãs de uma determinada marca, agremiação ou local favorito.

Em várias áreas, inclusive no esporte, algumas alternativas bastante exitosas já foram colocadas a funcionar e estão à disposição dos usuários e curiosos que desejam ter uma experiência que transcende o presencial com seus clubes do coração ou locais que desejam visitar. Em 2014, o Benfica de Portugal anunciou a implantação de *beacons* para promover a aproximação dos fãs e curiosos com o clube (Figura 16).

¹¹ É um código de barras em 2D que pode ser digitalizado pela maioria dos aparelhos celulares que têm câmera fotográfica. Esse código, após a decodificação, passa a ser um trecho de texto, um *link* e/ou um *link* que irá redirecionar o acesso ao conteúdo publicado em algum site.

¹² Aparelhos de proximidade que emitem informações, por meio da tecnologia *bluetooth*, diretamente aos *smartphones* cadastrados.

Figura 16 – *iBeacons* pela primeira vez em um clube de Portugal



Benfica implementa Apple iBeacon pela primeira vez em Portugal

Date : 15 de Fevereiro de 2014

Por [Bruno Rodrigues](#) para o Pplware.com

O Sport Lisboa e Benfica apresentou há dias, pela primeira vez em Portugal, uma nova tecnologia desenvolvida pela Apple, [já falada aqui no Pplware](#), denominada por iBeacon. Com isto, demonstram que Portugal continua a ser dos países mais desenvolvidos tecnologicamente na Europa, sendo raros os casos de implementação de esta nova tecnologia.



Fonte: Pplware (2014).

Em 2015, foi a vez do O F.C. Barcelona da Espanha divulgar suas ações para tornar-se mais próximo do seu público por meio da implantação de dispositivos que facilitam o acesso às informações e curiosidades do clube via dispositivos móveis (Figura 17).

Figura 17 – Barcelona cria pequenos espaços em seu estádio usando *Beacons*

FC Barcelona builds smart spaces in Camp Nou with beacons

FC Barcelona is an icon: a symbol for locals in Catalonia and the best football team in the world for millions of fans across the globe. But Barça doesn't only lead on the pitch. As part of the [Smart Espai Barça](#) initiative, the club is collaborating with [SinergiaLabs](#) to better engage the always-connected fans. Now when supporters visit Camp Nou, FC Barcelona's home arena greets them with contextual experience based on Estimote Beacons.

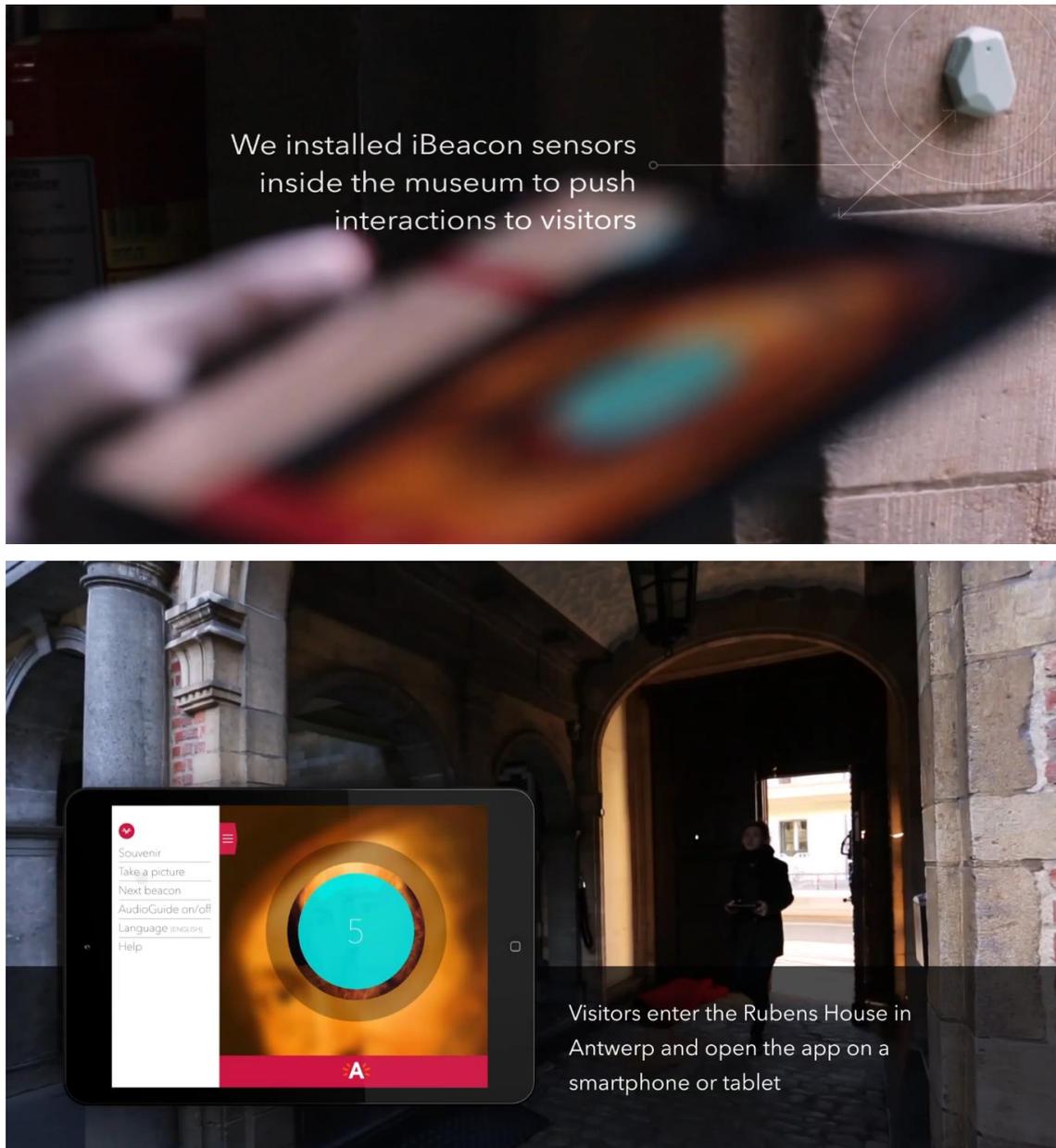
Fonte: Blog Estimote (2015).

Além dos clubes de futebol, museus também vêm adotando a tecnologia com *Beacons* e *QRCode* para aproximar as experiências com as tecnologias na visita aos locais. O Rubens *House* Museum em Antuérpia na Bélgica (Figura 18) e o Museu de Varsóvia na Polônia¹³ estão proporcionando um mergulho nas histórias

¹³ Ver <<http://www.synappse.pl/i Beacons-in-retail>>.

de vida de grandes mestres das artes pelo mundo com o uso da tecnologia, proporcionando ao usuário uma mescla de experiências nunca antes registradas.

Figura 18 – *Frame* do vídeo de divulgação do Rubens House Museu



Fonte: Synappse (2015).

CAPÍTULO 5

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

5.1 Implicações para futuras pesquisas

Como produto final, o documentário transmidiático tem um formato de visualização linear cujo tempo total é de trezeminutos de duração e de cerca de vinte minutos caso o usuário deseje vê-lo fazendo as intervenções e escolhas que são possíveis durante sua exibição de forma não linear, o que caracteriza a interatividade da proposta. A realização da parte prática do produto final assentado na plataforma Eko-Interlude e as intervenções que o usuário pode realizar como bem entender é que atribuíram ao produto final a característica transmidiática e trouxeram o diferencial buscado desse produto em relação ao documentário convencional. <https://video.helloeko.com/v/AJv6yA?autoplay=true>

Todavia, ao finalizar esta Dissertação, outras inquietações se fizeram presentes na mente deste autor que o levaram a imaginar que muito mais longe se pode ir, a partir dos resultados obtidos ao término do que se havia planejado, o que o faz sugerir mais desdobramentos para futuras pesquisas:

- Disponibilizar os resultados a fim de estimular que outros clubes ou entidades importantes do esporte nacional também se estimulem a resgatar suas histórias e o oferecê-las em formatos que dialoguem com o dia a dia do público de modo geral e dos jovens mais especificamente;
- Permitir que usuários, fãs ou pessoas interessadas possam interagir ou contribuir com o documentário, disponibilizando, fotos, vídeos ou outros elementos importantes para o registro histórico;
- Realizar exibições do documentário para públicos definidos em situações de ensino formal, não formal e informal e avaliar os resultados;
- Investigar se esse jovem é, de fato, um detentor de conhecimento sobre as alternativas tecnológicas que são apresentadas todos os dias ou se apenas é um usuário constante, porém superficial de tais recursos;

- Melhorar a exibição do documentário para dispositivos móveis, que é uma proposta que visa atender o grande número destes tipos de dispositivos disponíveis no país;
- Avançar em pesquisas sobre a utilização das estratégias de Edutretenimento e Transmídia em produções educativas para agregar ao ensino formal, nãoformal e informal.

No caso estudado, o documentário será apresentado e entregue ao poder público municipal e à diretoria da Ferroviária como registro histórico, e se esses gestores assim desejarem, poderão exibi-lo nas escolas públicas e privadas de ensino fundamental e médio para medir se existe a identificação dos alunos com a equipe e sua importância para a história da cidade e suas origens. Caso seja identificado que tal identificação não existe, o produto pode servir de estímulo para atrair o público jovem para a história da Ferroviária, e assim, ajudar a formar uma nova geração de torcedores para a equipe.

5.2 Conclusões

A pesquisa gerada em torno do desenvolvimento desta Dissertação fomentou diferentes indagações pelo presente pesquisador a respeito de como poderíamos buscar soluções para contar histórias de forma cada vez envolvente e engajadora, contando com recursos midiáticos contemporâneos. O desafio de encontrar caminhos para conhecer melhor as novas formas de narrativas e usá-las para contar histórias, sobretudo ao público jovem, ou até mesmo pela adoção de novas metodologias de ensino, deve ser estimulado por pesquisadores e universidades que se comprometam a buscar maneiras mais motivadoras de construir conteúdos e transmiti-los de modo criativo ao público.

Acredita-se que ao final desta pesquisa, o levantamento feito ao tentar elucidar questões relativas à transmidialidade e à navegabilidade da plataforma Eko-Interlude contribua para o aprimoramento de futuras pesquisas e que a conjugação entre tecnologia e registro histórico desenvolvida em torno desta Dissertação possa estimular a concepção de novas ideias em diferentes áreas da Ciência, com diferentes abordagens por meio das novas tecnologias midiáticas e as linguagens por elas trazidas.

REFERÊNCIAS

ALOTAIBI, M. Multimodal Metaphors for Edutainment in ELearning Interfaces: A Usability Evaluation of Learnability and Experienced User Performance, **Journal of software**, v. 9, n. 6, p.1412-1422, 2014. Disponível em: <http://cisjournal.org/journalofcomputing/archive/vol6no9/vol6no9_3.pdf>. Acesso em: 16 jun. 2016.

AMARAL, V. L. **Tão Longe, tão perto**. 2002. (Tese de Doutorado) – Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2002.

AMÉRICO, M. TV Digital: **Propostas para Desenvolvimento de Conteúdos em Animação para o Ensino de Ciências**. 2010. (Tese de Doutorado) – Educação para a Ciência, Faculdade de Ciências, Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2010. Disponível em: <<http://www.books.scielo.org/id/htnbt/pdf/caldeira-9788579830419-13.pdf>>. Acesso em: 05 mai. 2016.

ARAÚJO, T. C. D. Tecnologias educacionais e o direito à educação, **Revista Jus Navigandi**, a.17, n. 3395, 2012. Disponível em: <<https://jus.com.br/artigos/22819>>. Acesso em: 14 ago. 2015.

ARNHEIM, R. **Arte e Percepção Visual**. São Paulo: Pioneira, 2005.

AUSUBEL, D. P.; NOVAK, J.; HANESIAN, H. **Psicologia educacional**. Rio de Janeiro: Interamericana, 1980.

BAKHTIN, M. **Marxismo e Filosofia da Linguagem**. São Paulo: Editora Hucitec, 1986.

BLOG ESTIMOTE. **FC Barcelona builds smart spaces in Camp Nou with beacons**. 2015. Disponível em: <<http://blog.estimote.com/post/132670826675/fc-barcelona-builds-smart-spaces-in-camp-nou-with>>. Acesso em: 2015.

BRANCO, E.; COSTA, F. A. Narrativas transmídia: criação de novos cenários educativos, **Challenges: Aprender a qualquer hora e em qualquer lugar, learning anytime anywhere**, p. 1275-1284, 2013.

BRASIL. Presidência da República. Lei n. 5.692, de 11 de ago de 1971. **Fixa Diretrizes e Bases para o ensino de 1º e 2º graus, e dá outras providências**. Brasília, DF: Coleção de Leis do Brasil, 1971.

BRIGGS, A.; BURKE, P. **Uma história social da mídia: de Gutenberg à Internet**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.

BUCHWEITZ, B. Aprendizagem Significativa: Ideias de Estudantes Concluintes de Curso Superior. *In: ENCONTRO INTERNACIONAL SOBRE APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA*, 3.,2000, Peniche, Portugal. **Resumos...** Portugal, 2000. Disponível em: <http://www.if.ufrgs.br/public/ensino/vol6/n2/v6_n2_a2.htm>. Acesso em: 05 jun. 2016.

CASTELLS, M. et al. **Comunicación móvil y sociedad, una perspectiva global**. 2ª. ed. Barcelona: Ariel, 2007.
COPPOCK, P. J. “Here, There and Everywhere”, **Medierkultur**, v. 25, n.47, 2009.

DEJAVITE, F. A. **INFOtenimento: informação + entretenimento no jornalismo**. São Paulo: Paulinas, 2006.

GATTI, B. A. Algumas Considerações Sobre Procedimentos Metodológicos nas Pesquisas Educacionais, **Revista Eccos**, v.1, p.63-79,1999. Disponível em: <<http://www.ufjf.br/revistaedufoco/files/2010/02/07.pdf>>. Acesso em: nov. 2015.

GIL, A. C. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. São Paulo: Atlas, 1999.

GOSCIOLA, V. A Máquina de Narrativa Transmídia: transmídiação e literatura fantástica. **Revista Comunicación**, n.10, v.1, p.131-139, 2012. Disponível em: <http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n10/mesa1/010.A_Maquina_de_Narrativa_Transmidia-Transmidiacao_e_literatura_fantastica.pdf>. Acesso em: 08 set. 2016.

GUTMANN, J. F. “Aspectos audiovisuais do infotainment: o CQC como propósito de análise”.*In: COLÓQUIO INTERNACIONAL TELEVISÃO E REALIDADE*, 2008, Salvador, Bahia. **Resumos...** Bahia, 2008. Disponível em: <<http://www.tvrealidade.facom.ufba.br/coloquio%20textos/Ju%20Gutmann.pdf>>. Acesso em: 26 nov. 2016.

INTERLUDE. **Plataforma Interlude**. Disponível em: <<https://interlude.fm/>>. Acesso em: 2015.

JENKINS, H. Transmedia storytelling: moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling, **Technology Review**, 2003. Disponível em: <<http://www.technologyreview.com/biomedicine/13052/page3/>>. Acesso em: nov. 2015.

_____. **Cultura da convergência: a colisão entre os velhos e novos meios de comunicação**. São Paulo: Aleph, 2009.

KAPLAN, A. M.; HAENLEIN, M. Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media, **Business Horizons**, v.53, n.1, p.59-68, 2010.

LANDOW, G. **Hipertexto 3.0**. Barcelona: Paidós Ibérica, 2009.

LARA, A. Infotainment: As Inter-relações entre entretenimento e notícia nas grades de programação da Rádio Band News Fm Curitiba, **Razón y Palabra**, n.71, 2008. Disponível em: <http://www.razonypalabra.org.mx/N/N71/VARIA/31%20LARA_REVISADO.pdf>. Acesso em: 05 jun. 2016.

LEMOS, A. **O futuro da internet**: Em direção a uma ciberdemocracia planetária. São Paulo: Paulus, 2010.

LEVINSON, P. **New new media**. Nueva York: Pinguin, 2012.

LÉVY, P. **A inteligência coletiva**: por uma antropologia do ciberespaço. São Paulo: Loyola, 1994.

MANOVICH L. **El lenguaje de los nuevos medios de comunicación**: la imagen en la era digital. Buenos Aires: Paidós Comunicación, 2005.

MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. 15. ed. São Paulo: Cultrix, 2007.

MEDINA, C. A. **Entrevista** - o diálogo possível. São Paulo: Ática, 2002.

MORAES, R. M. de. **A Aprendizagem Significativa de Conteúdos de Biologia no Ensino Médio, Mediante o Uso de Organizadores Prévios e Mapas Conceituais**. 2005. (Dissertação de Mestrado)- Universidade Católica Dom Bosco, Campo Grande, MS, 2005. Disponível em: <<http://site.ucdb.br/public/md-dissertacoes/7796-a-aprendizagem-significativa-de-conteudos-de-biologia-no-ensino-medio-mediante-o-uso-de-organizadores-previos-e-mapas-conceituais-com-apoio-de-um-software-especifico.pdf>>. Acesso em: 23 ago. 2016.

MORAN, J. M. **A educação que desejamos**: Novos desafios e como chegar lá. Campinas: Papyrus, 2007.

MOREIRA, M. A. **Mapas conceituais e diagramas V**. Porto Alegre: Ed. do Autor, 2006.

MOSTAFÁ, S. P.; TERRA, M. C. Das cartas iluministas às listas de discussão, **Rev. Data Grama Zero**, v.1, n. 3, 2000. Disponível em: <http://www.dgz.org.br/jun00/F_I_art.htm>. Acesso em: 16 ago. 2016.

NEGROPONTE, N. **A vida digital**. São Paulo: Companhia da Letras, 1995.

NICHOLS, B. **Introdução ao documentário**. 2ª ed. São Paulo: Papyrus, 2005.

NOVAK, J. D.; CAÑAS, A. J. The Origins of the Concept Mapping Tool and the Continuing Evolution of the Tool, **Information Visualization Journal**, v.5, n.3, p.175-184, 2006. Disponível em: <<http://cmap.ihmc.us/Publications/ResearchPapers/OriginsOfConceptMappingTool.pdf>>. Acesso em: 28 jul. 2016.

OLIVEIRA, M. K. **Vygotsky: Aprendizagem e desenvolvimento: um processo Sócio-histórico**. 5ª. ed. São Paulo: Scipione, 1995.

PEREIRA, E. **Transmídia: um conceito cada vez mais aplicado**. Conectado ESPM. 2010. Disponível em: <<http://conectadoespm.blogspot.com.br/2010/02/transmidia-um-conceito-cada-vez-mais.html#uds-search-results>>. Acesso em: 18 ago. 2016.

PPLWARE. **Benfica implementa Apple iBeacon pela primeira vez em Portugal**. Disponível em: <<https://pplware.sapo.pt/>>. Acesso em: 2015.

PRATTEN, R. **Getting started in transmedia storytelling: a practical guide for beginners**. USA: Robert Pratten, 2011.

PRENSKY, M. Digital Natives, Digital Immigrants, **On the Horizon**, v.9, n. 5, 2001.

PRIMO, A. **Interação mediada por computador**. Porto Alegre. Sulina Editora, 2007.

RENÓ, D. P. **Anotações feitas em sala de aula**. Bauru: 2015a.

_____. O documentário transmídia: como produzir, **Revista Latino-americana de jornalismo**, João Pessoa, v. 2, n. 2, p. 191-211, 2015b.

RENÓ, D.P.; FLORES, J. **Periodismo transmedia**. Madrid: Fragua editorial, 2012.

RUIZ-MORENO, L. et al. Mapa Conceitual: Ensaio de Critérios de Análise, **Ciência & Educação**, 2007. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ciedu/v13n3/a12v13n3.pdf>>. Acesso em: 27 jul. 2016.

SALMON, C. **Storytelling: la machine à fabriquer des histoires et à formater les esprits**. Paris: La Découverte, 2007.

SANTOS, R. F. **Transmídia: A Mídia e a publicidade em constante movimento**. 2009. Disponível em: <<http://www.artigonal.com/multimidia-artigos/transmidia-a-midia-e-a-publicidade-em-constante-movimento-999249.html>>. Acesso em: 11 jun. 2015.

SAUER, T. Interview with Stuart Saunders Smith and Sylvia Smith, **Notations 21 Continuing Global Research [online]**, 2009. Disponível

em:<<http://notations21.wordpress.com/interview-with-stuart-saunders-smith-and-sylvia-smith/3/2/2012>>. Acesso em: 17 ago. 2015.

SHAW, J. O cinema digitalmente expandido: o cinema depois do filme. *In*: LEÃO, L. (Org.). **O chip e o caleidoscópio**: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: SENAC, 2005.

SILVA, M. (Org.). **Educação On-line**: teorias, práticas, legislação, formação corporativa. São Paulo: Loyola, 2003.

SVEIBY, K.E. **A nova riqueza das organizações**. Rio de Janeiro: Campus, 1998.

SYNAPPSE. **Frame do vídeo de divulgação do Rubens House Museu**. Disponível em: <<http://www.synappse.pl/ibeacons-in-retail>>. Acesso em: 2015.

UGARTE, D. **El poder de las redes**: manual ilustrado para personas, colectivos y empresas abocados al ciberactivismo. 2007. Disponível em: <<http://www.dugarte.com/manual-ilustrado-para-ciberactivistas>>. Acesso em: 20 fev. 2015.

VALENTIM, M.L.P. (Org.) **Informação, conhecimento e inteligência organizacional**. 2a. ed. Marília: FUNDEPE, 2007.

WALLDÉN, S.; SORONEN, A. “**Edutainment. From Television and Computers to Digital Television**”. University of Tampere Hypermedia Laboratory. 2004. Disponível em: <<http://www.uta.fi/hyper/julkaisut/b/fitv03b.pdf>>. Acesso em: 15 jun. 2016.

YIN, R. **Estudo de caso**. Porto Alegre: Bookman, 2002.

APÊNDICES

Apêndice A – Questões elaboradas a JOSÉ ROBERTO FERNANDES

Data da entrevista: 01/02/2016

1. Há quantos anos está cobrindo o esporte de Araraquara e mais especificamente a Ferroviária?
2. Nesse período, o que mais te marcou na história da Ferroviária? Conte-nos uma história de bastidores do clube que te marcou.
3. No início dos anos 2000 (2001/2002), antes da criação do clube empresa, a Ferroviária corria o risco de desaparecer, até aventou-se essa possibilidade? O que você sentiu naquele momento? Você achou que isso de fato pudesse acontecer?
4. Você se envolve muito com as equipes com as quais você trabalha como narrador esportivo. Foi assim com o vôlei, com o basquete, e é assim com a Ferroviária. Existe uma corrente de jornalistas que entendem que o locutor esportivo não deve se confundir com o torcedor da equipe. O que você acha a respeito? Você gostaria de torcer menos pela Ferroviária ou é isso que faz a sua história ser tão diferente dos demais?
5. No lançamento do programa sócio-torcedor da Ferroviária no ano passado, você foi convidado para bater um penalti no ex-goleiro e ícone da torcida, o Sérgio Bergantim. Alguns dizem que o gol da Ferroviária é diferente se saído de sua narração. “O José Roberto Fernandes é a voz do gol da Ferroviária”. Que sentimento isso te traz?
6. É que os grandes jogadores passem pela história de um clube, de uma agremiação como ícone desses clubes, mas não é comum que isso aconteça com um jornalista esportivo. Você é parte da história da Ferroviária. Ao que ou quem você atribui esse feito? Como você se sente?

7. “Acabou o sofrimento; acabou a humilhação; a ferroviária está de volta à série A1 do campeonato paulista” . Que frase é esta, Zé? O que ela quer dizer do fundo do seu coração?
8. Nós estamos caminhando já para o final, mas eu queria que você me contasse como foi o seu dia 18/04/2015, desde a manhã até a ida pra Guaratinguetá, o jogo todo e o apito final, quando a Ferroviária voltou após 19 anos de luta. Que dia foi aquele? Quem tem menos de 20 anos de idade nunca viu a Ferroviária na principal divisão do futebol de São Paulo. O que você diria para esses jovens que sonham em ir para a Arena da Fonte ver a Ferroviária disputar na elite do futebol paulista?
9. Há algum registro que você gostaria de fazer e eu não te questionei?

Apêndice B – Questões elaboradas a JOÃO PEDRO AMARAL SEGURA

Data da entrevista: 20/04/2016

1. João, quantos anos você tem? O que faz da vida?
2. Que sentimento vc tem pela ferrovária?
3. Você tem várias camisas da Ferrovária? Bandeira, etc.?
4. Como é sua relação com a AFE? Você vai a todos os jogos? Viaja para acompanhar a AFE?
5. Como você começou a gostar da AFE?
6. Quais influências você teve e tem sobre a Ferrovária? É algo que vem de família?
7. Você nunca viu a Ferrovária na divisão especial do campeonato paulista. Como você imagina que será o seu primeiro jogo torcendo pela Ferrovária em janeiro?
8. O que você espera da Ferrovária para o futuro?
9. Se você pudesse olhar no olho de cada jogador da Ferrovária, o que você diria para cada um deles?
10. Tem alguma coisa que você gostaria de falar que eu não te questionei?

Apêndice C – Questões elaboradas a ALESSANDRO LUIZ BOCCHI

Data da entrevista: 25/05/2016

1. Alessandro, quantos anos você tem? Qual a sua atividade de trabalho?
2. Como você veio trabalhar no museu do esporte e da Ferroviária?
3. Como é sua relação com a AFE? Você vai a todos os jogos? Viaja para acompanhar a AFE ou é uma relação mais profissional mesmo?
4. O que significa prestar serviços ao museu que abriga a história da Ferroviária? Qual significado você acha que tem o museu da Ferroviária para os moradores mais jovens de Araraquara, principalmente aqueles que nunca tinham visto a Ferroviária na primeira divisão?
5. Você acha que o museu cumpre a sua finalidade de aproximar os jovens da equipe da Ferroviária? Você recebe a visita de muitos jovens aqui? Como eles vêm?
6. Você já tinha visto na primeira divisão do paulistão. Como rever o time jogando a principal divisão do paulistão aqui em janeiro?
7. O que você espera da Ferroviária para o futuro?
8. Se você pudesse olhar no olho de cada jovem que ainda não conhece a Ferroviária e o que ela representa para Araraquara e para o interior do estado de São Paulo do ponto de vista do futebol, o que você diria pra cada um deles?
9. Tem alguma coisa que você gostaria de falar que eu não te questionei?

Apêndice D – Questões elaboradas a CARLOS ALBERTO SALMAZO

Data da entrevista: 12/12/2016

1. Como é a sua história com a Ferroviária? Quando e como ela nasceu?
2. Nesse período, o que mais te marcou na história da ferroviária? Conte-nos uma passagem com o clube que te marcou.
3. No início dos anos 2000 (2001/2002), antes da criação do clube empresa, a Ferroviária corria o risco de desaparecer, até aventou-se essa possibilidade? O que você sentiu naquele momento? Você achou que isso de fato pudesse acontecer?
4. Você sempre diz que sua relação com o seu trabalho, seja como engenheiro ou como presidente da Ferroviária, é uma relação de participação. Você se considera o metro do retorno da Ferroviária à série A1 do paulistão? Você gostaria de agir mais como torcedor do time do que como esse gestor técnico e frio que às vezes aparenta?
5. No lançamento do programa sócio-torcedor da Ferroviária no ano passado, vocês fizeram uma grande homenagem ao José Roberto Fernandes e ao Sérgio Bergantin. O que representa o grande ídolo, SergioBergantin e o narrador veterano José Roberto Fernandes?
6. É comum que os grandes jogadores passem pela história de um clube, de uma agremiação como ícone desses clubes, mas não é comum que isso aconteça com um jornalista esportivo. Você é parte da história da Ferroviária. Ao que ou quem você atribui esse feito? Como você se sente?
7. “Acabou o sofrimento; acabou a humilhação; a Ferroviária está de volta à série A1 do campeonato paulista” Que frase é esta, presidente? Do fundo do seu coração, o que isso significou para o presidente da Ferroviária?

8. Nós estamos caminhando já para o final, mas eu queria que você me contasse como foi o seu dia 18/04/2015, desde a manhã até a ida para Guaratinguetá, o jogo todo e o apito final, quando a Ferroviária voltou após 19 anos de luta. Que dia foi aquele?
9. Quem tem menos de 20 anos de idade nunca tinha visto a Ferroviária na principal divisão do futebol de São Paulo. O que você diria para esses jovens que foram para a Arena da Fonte ver a Ferroviária disputar na elite do futebol paulista?
10. Em relação à Ferroviária, quem é Carlos Alberto Aalmazoto? Que filme passa pela tua cabeça como cidadão, quando você lembra que você conduziu uma equipe tão representativa, o sonho de 220 mil habitantes, depois de 20 anos, à primeira divisão do futebol de São Paulo?
11. Há algum registro que você gostaria de fazer e eu não te questionei?