

## **Atlântida brasileira: comunicação, memória e entretenimento em conteúdos digitais voltados ao turismo de Petrolândia-PE.<sup>1</sup>**

Marco Resende Rapeli <sup>2</sup>

### **Resumo**

O trabalho analisa como a cidade submersa de Petrolândia (PE), transformada em ruínas pela construção da barragem de Itaparica, é representada em vídeos turísticos no YouTube. A pesquisa articula os conceitos de memória, espaço urbano e entretenimento, destacando como o digital ressignifica o passado, moldando experiências culturais e turísticas. Utilizando referencial teórico pautado principalmente em Walter Benjamin, Edgar Morin, Roger Silverstone e Aleida Assmann, o estudo reflete sobre a dialética entre autenticidade e mediação tecnológica, e como a estetização do abandono e a emoção narrativa promovem novos sentidos para o espaço. A análise revela o papel do turismo digital como ferramenta de reconstrução simbólica e de conexão com o imaginário coletivo, evidenciando como um produto midiático pode, ao mesmo tempo, tanto ressignificar um espaço quanto trazer um debate pautado pelas memórias e pelas lembranças, reafirmando dessa forma, a capacidade de um produto midiático de conectar o real ao imaginário e atuar como textura da experiência.

### **Palavras-chave**

solastalgia; transformações urbanas; antropoceno; memória; ciberultura.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no Eixo Temático G (Solastalgia. Estresse e nostalgia frente a mudanças ambientais) do XVII Simpósio Nacional da ABCiber – Associação Brasileira de Pesquisadores em Ciberultura. Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC, realizado nos dias 4 a 06 de dezembro de 2024.

<sup>2</sup> Doutorando em Comunicação e Práticas do Consumo pelo PPGCOM-ESPM; Pesquisador no Grupo de Pesquisa MNEMON (Memória, Comunicação e Consumo). Bolsista CAPES PROSUP-Taxas. E-mail: marco.rapeli@gmail.com.

## Introdução

Os ambientes urbanos moldaram e ainda moldam a experiência da vida mental na contemporaneidade (SIMMEL, 1973). Esses espaços, sempre em movimento, estão sujeitos a mudanças, seja por interferência humana, de mera passagem do tempo, por influência e intervenção da iniciativa privada ou políticas públicas e, cada vez mais, devido à influência de eventos climáticos extremos.

O antropoceno, conceito de Paul Crutzen e Eugene Stoermer, nesse sentido, nos convoca a ideia de que já vivemos em uma nova era geológica, onde a atividade humana deixa marcas permanentes no planeta (BRIZOLA, 2004). Nessa era, catástrofes ambientais - tais como as condições de calor extremo, inundações e doenças geradas pela crise climática - ditam e fazem parte da experiência humana.

A transformação dos espaços geográficos, dos ecossistemas e dos recursos naturais traz, desde a modernidade, uma noção da supremacia da espécie humana sobre as demais formas de vida, considerando, a si própria, vitoriosa sobre a natureza (BRESCIANI, 1985).

As pessoas, na ideia vigente até os dias de hoje de urbanização, superaram as condições dadas, naturais e prontas de viver. Adapta-se - com engenharia, arquitetura, construção civil e outras técnicas - o ambiente para que a vida se faça possível, em nome de uma significação do progresso. Dessa forma, espaço idealizado, criado e construído pelo ser humano é ora reconstruído e ora destruído por ele próprio.

Mas, como as maneiras de consumir a cidade como habitáculo humano são impactadas por esse contexto? Embora essa não seja propriamente a pergunta do problema de pesquisa que esse artigo procura responder, é o questionamento básico que permite que o contexto desse trabalho exista.

E é importante notar que esse questionamento não é nem recente e nem restrito ao campo científico: a dupla musical Sá e Guarabyra, na canção gravada em 1977 e de nome "Sobradinho", escreveu nos versos que se tornariam clássicos por décadas, o contexto vivido por algumas cidades baianas impactadas pela construção da barragem que leva o nome da música, iniciada na

década de 1970 como parte das políticas do então governo militar para implantação de projetos hidrelétricos.

A barragem de Sobradinho, para ser efetivada, demandou a remoção forçada de 72 mil pessoas que foram deslocadas dos municípios de alguns municípios para outros lugares, deixando sob as águas os seus espaços de referência, de sociabilidade e o seu habitat natural (AMARAL e SANTOS, 2018).

"Adeus Remanso, Casa Nova, Sento Sé, adeus Pilão Arcado, vem o rio te engolir. Debaixo d'água, lá se vai a vida inteira [...]", conforme eternizado nos versos de Sá e Guarabyra (1977), ilustra o sentimento do lugar físico - inundado pelo Rio São Francisco - escondendo um lugar que foi palco de memórias, vivências e histórias, e que posiciona as pessoas que ali moraram ou frequentaram perante à vida. Lugares são palcos de histórias.

Petrolândia, no estado nordestino de Pernambuco, banhada pelo mesmo Rio São Francisco, sofreu o mesmo processo anos depois. Sua submersão ocorreu na década seguinte para a construção da barragem de Itaparica, denominada como Usina Hidrelétrica Luiz Gonzaga, passando a operar com a sua capacidade máxima em 1990 (CODEVASF, 2010).

Mais de 10 mil famílias, totalizando 40 mil pessoas, precisaram ser realocadas para um território localizado a cerca de 20 quilômetros da então cidade de Petrolândia (TORTAMANO, 2020), em um processo que atingiu a cultura, os valores e os costumes e as as rotinas foram alteradas, bem como o sentimento de pertencimento dos moradores, conforme dados que o trabalho denominado "Itaparica: a dor de um povo gerando energia" traz. (CDDH, 1992).

Embora não teve o destino de ser eternizada em uma música tão famosa quanto Sobradinho, também teve esse processo inspirando os versos de Armando de Barros, na canção Águas do São Francisco: "Quem não conhece o São Francisco tão famoso, tão caudaloso fez de Sobradinho mar, em Petrolândia vá ver a grande represa Paulo Afonso a cachoeira, em Xingó vá passear".

Mais de três décadas após a submersão, o que restou foi uma cidade praticamente inteiramente submersa, e suas ruínas viraram um atrativo para turistas, e um atrativo digital para conteúdos voltados ao assunto: uma rápida busca pelo termo "Petrolândia" no campo de busca do

YouTube permite uma breve noção da natureza dos conteúdos que estão disponíveis nessa plataforma on-line de conteúdos em vídeo. Miniaturas em imagem como previsão dos pequenos filmes postados mostram a torre da igreja - única pista da cidade antiga acima da superfície da água - em diferentes ângulos.

Finalmente, o objetivo central do artigo é analisar dois diferentes vídeos sobre a cidade de Petrolândia com apelo de turismo, para compreender como essa cidade e o fenômeno de sua submersão são representados digitalmente, com ênfase na intersecção entre comunicação, entretenimento e memória. Entender como a cidade submersa, assumindo um papel de produto de curiosidade e fruto de turismo é mediada pelo ambiente digital é, portanto, o objetivo buscado.

### **Cidades como espaços de recordação: espaço urbano, comunicação e memória**

Espaços urbanos são quase onipresentes na forma de viver desde a modernidade, e são o pano de fundo das vivências das pessoas. Cada cidade é um cenário essencial para que a memória seja criada, configurada e ressignificada. É sob essa perspectiva que Paula Uglione e Cristiane Duarte (2011) contribuem que alguns espaços, construídos ou não na paisagem urbana, possuem uma grande capacidade de acionar o trabalho da memória, sendo importantes arquivos urbanos da cidade. Para as autoras, "conhecer os arquivos que as pessoas constroem dos espaços urbanos existentes em suas realidades de vida, possibilita conhecer de que maneira essa cidade existe, simbolicamente". (DUARTE e UGLIONE, 2011, p. 91).

Isso porque os espaços urbanos são cenários vivos, não simples objetos ou meros planos de fundo, paisagens ou mesmo meros lugares para se morar. Isso se deve ao fato de que os lugares guardam, são e promovem a memória. Como argumenta Aleida Assmann, os locais carregam recordações e possuem uma memória que vai além da capacidade de lembrança dos indivíduos (ASSMANN, 2021). Para Assmann, os lugares — e o espaço urbano, por consequência — fazem parte de como os espaços culturais da memória adquirem significados e reforçam o poder de conexão entre as pessoas.

Cidades são depósitos vivos de memórias e histórias, vividas por seus moradores, transeuntes e usuários - consumidores desses espaços. Os espaços urbanos são ambientes para a criação e recriação de sentidos, e por isso, a submersão de uma cidade não representa apenas a perda de um espaço físico, mas de um local carregado de memórias afetivas e culturais.

Essa transformação signica, bem como a transformação da relação das pessoas consumidoras de um espaço urbano, pode ser percebida e recebida de distintas formas - seja, por exemplo, pela oralidade de pessoas que vivenciaram o deslocamento e a submersão da cidade à época (como é o caso de alguns trabalhos acadêmicos), como também em formatos outros existentes (e apenas possíveis de existir) no tempo vigente.

É o caso dos conteúdos digitais em vídeo disponibilizados na plataforma YouTube sobre a cidade de Petrolândia, que trazem a um público amplo e distante do contexto regional e geográfico da cidade pernambucana algum contato com os signos da submersão desse espaço.

### **O entretenimento como espelho e liga da cultura**

A pergunta “por que estudar o entretenimento?”, é central para compreender a importância do objeto empírico escolhido como um recorte da intersecção entre memória, cultura e espaço urbano. Isso porque, segundo Edgar Morin (2004), em uma cultura mediada pelas imagens, é por ela e por produtos midiáticos que uma cultura é representada, e ao mesmo tempo a própria cultura se retroalimenta das imagens para se constituir como conjunto de valores.

O entretenimento, dessa maneira, como campo do estudo das Ciências da Comunicação que reúne a produção de imagens e suas veiculações enquanto produtos midiáticos se encumbe, pois, disto: compreender o poder que as imagens possuem de tanto refletir quanto refratar o que é vivido no real. Para Roger Silverstone (2002), a mídia é a própria textura da experiência cotidiana, e por isso deve ser estudada como um ingrediente do dia-a-dia da sociedade, estando presente e influenciando o comportamento e moldando a cultura. Dessa forma, produtos midiáticos tornam-se parte das vivências das pessoas.

Compreender a dinâmica e a relevância da mídia, das imagens e do entretenimento é uma tarefa importante para estudar a cultura, compreendendo como esses elementos estão imiscuidos

no cotidiano e vice-versa. O entretenimento, dessa maneira, pode ser ferramenta identitária, política e social, mediando e traduzindo o comportamento das pessoas (SILVERSTONE, 2002).

Nesse sentido, se os espaços urbanos e seus múltiplos significados, conforme analisado anteriormente, além de serem profundamente moldados pela memória, pela transformação constante e pela interação das pessoas com eles, essas interações não ocorrem apenas no plano físico, mas também através do entretenimento.

E, como produtos do entretenimento, os vídeos de Petrolândia no YouTube se mostram uma forma específica de relação com o espaço, onde tanto o apelo turístico quanto a experiência sensorial se unem em um mesmo objetivo de entreter: a cidade enquanto cenário submerso vira fruto do turismo, e o turismo engrandece-se como o grande protagonista de boa parte dos vídeos que trazem a velha Petrolândia como temática principal.

Para entender o papel do turismo na vida cotidiana, e suas possíveis articulações com os estudos do entretenimento e da mídia, Luzia Neide Coriolano, em seu trabalho “Ócio, lazer e turismo: avanços e recuos das formas do entretenimento humano” (2006), aborda esses três elementos como centrais da experiência humana contemporânea, destacando como esses conceitos evoluíram e se transformaram ao longo da história.

A autora parte da compreensão do ócio como uma contraposição ao trabalho, concebendo-o não apenas como "tempo livre", mas como um espaço de possibilidade para a realização de atividades que escapam à lógica da produtividade e da alienação. Nesse sentido, o ócio é um campo de ressignificação, onde o ser humano busca construir novas formas de vivência e de significado em oposição às pressões do cotidiano.

Coriolano (2006) argumenta que o lazer e o turismo emergiram como alternativas para preencher o espaço não-produtivo da vida humana. Contudo, essas formas de entretenimento estão profundamente submersas na lógica do consumo, onde o ócio e o lazer potencialmente se tornam mercadorias: o turismo, nesse cenário, assume um papel paradoxal, em que ao mesmo tempo em que representa uma possibilidade de fuga do cotidiano, reconexão com o sensível e moldador de subjetividades, é ele próprio também mediado por estruturas econômicas e culturais que o transformam em um produto acessado por meio do mercado. A existência de uma variante

digital de produtização do turismo é justamente o caso do objeto empírico deste artigo, que ilustra como um destino que virou turístico - fruto de um evento de submersão experiência turística - se produziza como conteúdo nos canais digitais.

Assim, a articulação entre turismo e entretenimento também pode remeter às tensões entre a busca por autenticidade e a padronização de destinos, atividades e vivências e o papel da presença. Seguindo na jornada de compreender turismo e entretenimento, Vitor Silva Freire, em sua tese de doutorado, articula a ideia do turismo "ao vivo" e o papel da presença como uma experiência que valoriza o testemunho real, trazendo à tona a potência do encontro físico e da presença no espaço. Para Freire - que associa a intersecção de lazer, arte e turismo - este último não pode ser resumido ao deslocamento geográfico, e sim definido como uma vivência sensorial e emocional que ocorre em tempo real, no contato direto com o lugar visitado.

A faceta presencial no turismo cria uma interação singular entre o turista e o ambiente, transformando o destino em um espetáculo que só pode ser plenamente compreendido na presença física. A noção de "ao vivo", nesse contexto, destaca a autenticidade do momento vivido, em contraposição às experiências mediadas digitalmente, onde o espaço e o tempo são muitas vezes fragmentados. Freire enxerga a interação presencial do turismo como um elemento central no entretenimento contemporâneo, ressignificando a relação do ser humano com o espaço e a memória.

Com isso, a ideia de Freire remete à ideia de Walter Benjamin que, em seu trabalho intitulado “A Obra de Arte na era de sua Reprodutibilidade Técnica”, nos traz a compreensão de que um produto reproduzido, mesmo em sua reprodução mais perfeita, fica a dever um elemento importante: o chamado “aqui e agora” - ou a aura - da obra de arte. Algo que denuncia sua existência única, no lugar em que ela se encontra.

Para Benjamin, a reprodução técnica enfraquece a aura, e prejudica a "aparência única de uma coisa distante, por mais perto que ela esteja" (BENJAMIN, 1994), substituindo-a por uma existência serial e acessível. Essa transformação ressignifica o valor cultural, político e social de objetos e espaços, aproximando-os do público, mas ao mesmo tempo os descontextualizando de sua originalidade.

No caso do turismo, essa dialética entre autenticidade e reprodução é evidente, especialmente quando espaços históricos são convertidos em experiências mediadas pelo digital. Embora a mediação digital permita o acesso global, ela não substitui o potencial experiencial de estar fisicamente presente nesses locais.

É precisamente essa ideia que será desenvolvida nas páginas seguintes: esse paradoxo iminente na ideia de um produto midiático que aproxima lugares distantes das pessoas, mas ao mesmo tempo retira a possibilidade do “ao vivo” e da aura. Mas, no caso de uma cidade submersa, qual o papel e as possibilidades reais do aqui e agora?

### **Cidade como turismo, turismo como entretenimento**

Os conteúdos sobre Petrolândia seguem uma perspectiva não-linear sobre como a cidade pode ser retratada hoje. Buscando, primeiro, trazer uma síntese sobre todo o conteúdo analisado, é possível compreender que a aura e a noção aqui e agora proposto por Walter Benjamin (1994) no contexto das obras de arte e da estetização da vida como maneira de experienciar o mundo é o fio condutor de todos os conteúdos disponibilizados na rede.

A ideia primária de autenticidade da torre da igreja - hoje fora d’água - como metonímia de todo um território que está submerso e que é, ele próprio, um potencial cenário de memórias, é o que guia a experiência de recepção desses vídeos.

No recorte selecionado de vídeos, a lógica documental, presente em alguns vídeos que trazem para o contexto atual as memórias e imagens da cidade pré-submersão, é substituída por caráter turístico, onde o entretenimento e uma lógica de espetáculo embalam a cidade como aspecto de curiosidade, ainda que as memórias e imagens antigas estejam presentes nessa dinâmica.

Ao conectar a reflexão da aura e do papel da presença com o turismo de Petrolândia, é possível percebermos como a representação digital da cidade submersa ressignifica suas ruínas para audiências amplas, criando uma relação com o passado que, embora rica em alcance, e ainda embora careça do impacto físico do "aqui e agora", se coloca como a experiência mais próxima do real que a velha Petrolândia ainda permite experimentar.

Nos vídeos, seguindo essa noção, o aqui e agora é onipresente na estética. A ideia de um aqui sem agora, ao ilustrar a submersão e a estética do abandono das ruínas da cidade antiga tomada pela água, ou de um agora sem aqui, ao navegar na superfície trazendo tanto o que era e não é mais, quanto o que é e deixou de ser.

Em um dos vídeos, denominado “Mergulho em Petrolândia” (2017), a busca pela aura como requisição básica para um apelo mais turístico é trazida por meio de imagens da cidade pré-submersão em cortes seguidos com imagens do mergulho, conforme mostrado abaixo:

Figura 1: escadaria da igreja submersa



Fonte: captura de tela do YouTube, vídeo “Mergulho em Petrolândia”

Figura 2: imagem da igreja, com a escadaria, antes da submersão



Fonte: captura de tela do YouTube, vídeo “Mergulho em Petrolândia”

O vídeo “Tudo isso já foi cidade, mas a água cobriu tudo” (2023), cujo próprio título evoca a ideia do aqui e agora, embora seja um vídeo com apelo mais narrativo e em um canal que produz mais tradicionalmente conteúdos turísticos, a noção do antes e depois também é trazida, aqui em formato *picture-in-picture*, com a imagem de antes justaposta à filmagem contemporânea, conforme a figura 3:

Figura 3: Igreja submersa com justaposição de foto antiga



Fonte: captura de tela do YouTube, vídeo “Tudo isso já foi cidade, mas a água cobriu tudo”

A imagem no vídeo em questão é trazida com uma fala que dá ainda mais liga para o aqui e agora buscado nesse tipo de turismo: “estou colocando a imagem aqui pra você verem como era e como está agora” (Tudo isso já foi..., 2023). Mais do essa frase que conter as palavras “aqui” e “agora”, chama a atenção o convite a compreender que, apesar de apartados cronologicamente e, por conta da submersão, de certa forma fisicamente, o lugar da velha cidade é ainda o mesmo lugar onde o barco passeia, nas imagens do vídeo.

Vale destacar que esse segundo vídeo não se trata de um mergulho, e sim de um passeio de barco pela superfície, o que torna o convite à abstração ainda mais evidente, sobretudo durante falas como “Aqui onde está essa boia, embaixo, fica a antiga fábrica de chocolate” (Tudo isso já foi..., 2023) em passagem do vídeo cuja captura ilustra a figura 4:

Figura 4: passeio em cima da fábrica de chocolates



Fonte: captura de tela do YouTube, vídeo “Tudo isso já foi cidade, mas a água cobriu tudo”

### **Entretenimento e memória: emoção e agenciamento nostálgico dos vídeos**

A estética efusiva e com apelo ao turismo com que os vídeos trazem a antiga cidade submerso provoca a reflexão sobre a existência de uma fantasmagoria - à luz do conceito de Walter Benjamin - na medida de que, assim como as mercadorias e os objetos no capitalismo ganham uma aura sedutora, criando uma ilusão que encobre as relações sociais e materiais de

produção, a maneira pela qual a cidade de Petrolândia e suas ruínas são retratadas nos vídeos analisados trazem tão somente o aspecto estético no viés do lazer e do turismo.

Dessa forma, uma instrumentalização das ruínas da velha Petrolândia como espaço da recordação e lugar de memória também é posta em jogo em nome do entretenimento e do turismo. Porém, como destaca Omar Rincón (2006), a narrativa pelo qual um produto midiático é um importante pilar do entretenimento quando este atua como uma liga entre a cultura e a sociedade.

Para Rincón (2006), no cenário midiático contemporâneo, a comunicação é menos sobre argumentos e mais sobre sensações compartilhadas e fabulações, e nesse sentido as narrativas emocionais permitem que indivíduos e coletivos se reconheçam e se vejam refletidos em histórias que os interpelam e dão sentido à vida cotidiana. Assim, o entretenimento, ao fabular a partir do emocional, não apenas promove prazer e pertença, mas também se torna um espaço de construção e ressignificação de identidades e experiências humanas, reafirmando seu papel central na sociedade atual.

Isso se traduz no corpus do artigo no momento em que ambos os vídeos que foram trazidos para análise possuem como estética principal um apelo à emoção. Não só pelo fato de que a temática desses vídeos busca, tal qual nos traz Coriolano, ocupar um espaço oposto ao da produção, mas também possivelmente pelo fato de os eventos climáticos ou por interferência humana que submergem espaços convidarem a uma estética similar a um tesouro sendo redescoberto.

O vídeo do mergulho (Mergulho em Petrolândia, 2017), por exemplo, traz uma música da banda irlandesa U2, que sugere uma intenção do criador em emocionar a audiência, enquanto o vídeo “Tudo isso já foi cidade, mas a água cobriu tudo”, embora não tenha uma trilha sonora onipresente como o primeiro, traz frases como “estou tão grata de ter coragem pra desbravar esse mundo, pra presenciar esse pôr do sol!” (Tudo isso já foi..., 2023).

Mas, mesmo em meio a essa emoção como estética e à fantasmagoria proposta, os vídeos possuem um agenciamento nostálgico, primeiro direto, depois indireto, por meio da produção de conteúdo no campo dos comentários dos vídeos.

O agenciamento direto se coloca em um dos vídeos de maneira ainda mais explícita quando contempla a entrevista com um morador antigo, que testemunhou a época da mudança da cidade para o esvaziamento da cidade antiga, na ocasião da construção da barragem, conforme ilustra a figura 5:

Figura 5: entrevista com morador antigo



Fonte: captura de tela do YouTube, vídeo “Tudo isso já foi cidade, mas a água cobriu tudo”

O agenciamento indireto, por meio dos comentários, aparece de maneiras diversas. O sentimento de nostalgia e reconhecimento histórico se conecta com a conexão emocional com o lugar, mesmo décadas após sua submersão. Relatos pessoais, como o de familiares que viveram ou frequentaram a antiga cidade, e declarações de saudade, exemplificam o impacto da transformação urbana na vida dos moradores e de suas famílias, a se valer por um comentário que diz: "Minha mãe nasceu aí, hoje moramos na Bahia. Ela ficou muito feliz em ver essas imagens. [...]".

Outro comentário traz a transição da antiga para a nova cidade, incentivada durante a entrevista durante o vídeo, medindo o impacto pessoal e comunitário: "Trabalhei nessa cidade em 1988, vi as águas chegando na ponte que cruza a BR". Esses relatos evidenciam como o espaço submerso é ressignificado como um local para além do físico, além de ilustrar a ideia de o papel do entretenimento como mediador e viabilizador desse tipo de relato, criando um

sentimento de comunidade temporário no vídeo e em seus comentários. O digital, por meio do produto midiático dos vídeos, funciona como um lugar de encontro e reconstrução simbólica da velha Petrolândia.

### **Conclusão do artigo**

Os vídeos sobre Petrolândia submersa mostram como o digital ressignifica a memória de um espaço que já não existe fisicamente como antes. Ao unir emoção, narrativa e estética, os vídeos analisados - produtos midiáticos e do entretenimento - transformam a história da cidade em uma experiência mediada pelo digital, e por isso ampliando seu alcance e propondo novos signos para o cenário.

Entre imagens da igreja submersa e relatos nostálgicos nos campos dos comentários, a memória da antiga Petrolândia é trazida à superfície, evidenciando como um produto midiático pode, ao mesmo tempo, tanto ressignificar um espaço quanto trazer um debate pautado pelas memórias e pelas lembranças, reafirmando dessa forma, a capacidade de um produto midiático de conectar o real ao imaginário e atuar como textura da experiência.

### **Referências Bibliográficas**

AMARAL, A. R. P ; DOS SANTOS, J. M. **A barragem de Sobradinho e os atingidos de Sento-Sé (BA)**. In: Congresso Nacional da Diversidade do Semiárido. 2018. p. 01-10.

BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas. Magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BENJAMIN, Walter. **Walter Benjamin: sociologia**. São Paulo: Ática, 1985. (Grandes Cientistas Sociais, n. 50).

BRESCIANI, M. S. M. **Metrópoles: as faces do monstro urbano (as cidades no século XIX)**. Revista Brasileira de História 5 (8-9), 35-68, 1985. 221, 1985

BRIZOLA, J. H. Antropoceno no Pampa. Crise climática e os desastres ambientais no RS. 2024.

Disponível em:

<<https://www.ihu.unisinos.br/categorias/639126-antropoceno-no-pampa-crise-climatica-e-os-desastres-ambientais-no-rs-artigo-de-jaqueline-hasan-brizola>>. Acesso em 23 out 2024.



XVII SIMPÓSIO NACIONAL DA ABCIBER – Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura. Universidade do Estado de Santa Catarina. De 04 a 06 de dezembro de 2024.

CALDAS, H. **Mergulho em Petrolândia**. YouTube, 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=PC6wZM1dVu8>. Acesso em: 6 dez. 2024.

CDDH - Centro de Defesa dos Direitos Humanos do Submédio São Francisco. **Itaparica: a dor de um povo gerando energia**. Petrolândia: 1992.

CORIOLOANO, L. N. **Ócio, lazer e turismo: avanços e recuos das formas do entretenimento humano** / Idleness, leisure and tourism: advances and retreats of the human entertainment forms. Brazilian Journal of Development, [S. l.], v. 6, n. 7, p. 46244–46262, 2020

COSTA, A. C. Cosmopolíticas da Terra: **Modos de existência e resistência no Antropoceno**. Tese de doutorado. PUC-Rio, Fevereiro de 2019. Disponível em: <<https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/46900/46900.PDF>>. Acesso em 23 out 2024.

CODEVASF – Companhia de Desenvolvimento dos Vales do São Francisco e Parnaíba. **Sistema Itaparica**, 2010. Disponível em: <[http://www2.codevasf.gov.br/programas\\_acoes/sistema-itaparica-1](http://www2.codevasf.gov.br/programas_acoes/sistema-itaparica-1)>. Acesso em: 02 jan. 2018.

EU NO NORDESTE. **Tudo isso já foi cidade, mas a água cobriu tudo**. YouTube, 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=pUAlwwfXH5g>. Acesso em: 6 dez. 2024.

GALINDO, F. Netnografia: **Contribuições Da Metodologia Para A Sociologia De Uma Crise Industrial**. Business and Management Review, v.4, n. 8, p. 660-672, mar., 2015.

GUDA, Carolina; TREVISAN, Ricardo. **Sobrevivências de cidades-ruínas pós barragem de Itaparica: uma montagem urbana**. PIXO - Revista de Arquitetura, Cidade e Contemporaneidade, v. 8, n. 29, p. 372-391, 6 jun. 2024

MORIN, Edgar. **O cinema ou o homem imaginário: ensaio de antropologia sociológica**. São Paulo: É realizações, 2014.

RINCÓN, Omar. **Narrativas mediáticas. O cómo se cuenta la sociedad del entretenimiento**. Col. Estudios de televisión, núm. 23. Barcelona: Gedisa. 2006.

SILVERSTONE, Roger. **Por que estudar a mídia?**. São Paulo: Loyola, 2002.

SIMMEL, George. **A metrópole e a vida mental**. In: VELHO, Otávio Guilherme. O fenômeno urbano. Rio de Janeiro: Zahar, 1973.

TORTAMANO, Caio. **Petrolândia, a controversa Atlântida brasileira**. Aventuras na História, São Paulo, 18 abr. 2020. Disponível em: <<https://aventurasnahistoria.com.br/noticias/almanaque/petrolandia-curiosa-atlantida-brasileira.phtml>>. Acesso em: 05 dez 2024.