

Cidade Transmídia: o espaço urbano como suporte para narrativas digitais

Actas de Diseño (2014, Marzo),
Vol. 16, pp. 217-221. ISSN 1850-2032
Fecha de recepción: agosto 2012
Fecha de aceptación: septiembre 2012
Versión final: mayo 2013

Tiago Ricciardi Correa Lopes Lopes y Camila Thormann Farina (*)

Resumen: El texto presenta una reflexión sobre la aplicación de tecnologías digitales en la producción de narrativas interactivas y colaborativas que usan los espacios de la ciudad como plataformas creativas. Para tanto, traemos aquí un relato sobre el curso Ciudad Transmedia, que combina la utilización de diferentes técnicas creativas para la producción de narrativas digitales. En la primera parte, son propuestos tres ejes temáticos que sustentan el proyecto del curso: la ciudad como soporte; territorios informacionales; audiovisuales locativos. En la segunda parte, presentamos un relato sobre el curso Ciudad Transmedia. Al final, el texto encamina, en las consideraciones finales, algunas reflexiones relacionadas a los resultados alcanzados a lo largo del curso.

Palabras clave: Narrativas digitales - Territórios - Informação - Médios Locales - Audiovisual - Espaço Urbano.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 221]

Apresentação

Desenvolvemos, neste texto, uma reflexão sobre o uso de tecnologias digitais para a realização de práticas pedagógicas que visam incentivar a apropriação dos espaços da cidade como plataformas criativas para a produção de narrativas. Nossos apontamentos sobre o tema tomam como base um relato sobre o curso Cidade Transmídia¹, realizado em novembro de 2010, na cidade de Málaga, Espanha. Cidade Transmídia é um projeto voltado à produção de narrativas interativas digitais, desenvolvidas com o uso de técnicas criativas que misturam a exploração e o mapeamento do espaço urbano, o resgate da cultura local através da narração de histórias e a aplicação de dinâmicas de jogos de interpretação de papéis –*Role Playing Games* (RPGs)– para a criação de personagens e universos ficcionais.

Antes, porém, de avançar sobre o relato da curso, o texto apresenta, na primeira parte, três eixos temáticos que embasaram o processo de concepção do projeto. O primeiro eixo –intitulado “a cidade como suporte”– descreve um breve panorama da tradição das práticas que tomam o ambiente das cidades como suporte para a ação de artistas, tendo em vista incentivar a participação dos cidadãos como participantes ativos, seja como utilizadores do espaço urbano ou como coautores dessas intervenções. O segundo eixo –“territórios informacionais”– trata de novos fenômenos sociais que surgem a partir da presença crescente de dispositivos tecnológicos de comunicação móvel –celulares, *tablets*, *notebooks*, *palmtops* e outros– e de práticas de controle do espaço permitidas por comunicação via satélite e sistema de posicionamento global (GPS). Nesse contexto, emergem “territórios informacionais” –zonas em que o ciberespaço dialoga intensamente com o ambiente físico das cidades, gerando novas formas de significação e utilização dos lugares.

O terceiro eixo –“audiovisuais locativos”– descreve como o audiovisual, no contexto das mídias locativas² se transforma, reconfigurando conceitos como “narrativa” e “autoria” e problematizando o papel do espectador no

processo de produção e consumo de mídias audiovisuais. São apresentados como exemplos projetos audiovisuais que tomam o espaço geográfico como campo de experimentação para o desenvolvimento de narrativas, indicando novas formas de criação através de dinâmicas de participação e colaboratividade.

Após a apresentação do referencial teórico que embasou o planejamento do projeto, a segunda parte do texto relata o processo de realização e publicação dos resultados alcançados durante o curso. Na última seção formulamos algumas questões, a título de considerações finais, sobre o estatuto da produção de narrativas ficcionais possibilitadas pelas novas tecnologias de informação que tomam o território das cidades como suporte.

1. Eixos temáticos

1.1 A cidade como suporte

Um dos principais pressupostos trazidos pela Arte Conceitual é o incentivo à concepção de obras que se dirigem aos espectadores como participantes ativos, de modo a estabelecer processos de coautoria entre artistas e públicos. Essa concepção de arte, já inaugurada por artistas como Duchamp, reconfigura formatos e dissolve antigas premissas: como observa Cristina Freire (2006, p. 8), a arte a partir dos anos sessenta nos mostra “em vez da permanência, a transitoriedade; a unicidade se esvai frente à reproduzibilidade; contra a autonomia, a contextualização; a autoria se esfacela frente às poéticas da apropriação; a função intelectual é determinada na recepção”.

Para os artistas da Arte Conceitual, o contexto em que a obra é apresentada se transforma no próprio meio para criação artística. É uma tendência à desmaterialização que ganha no espaço urbano uma arena de possibilidades de significação, a partir das quais são promovidas interações com os elementos da cidade em busca das poéticas

cotidianas, tal como observamos na prática de deriva (*derivé*), utilizada pelo movimento Situacionista nos anos sessenta. Nas derivas, era proposto aos participantes que vagassem sem rumo por uma localidade, geralmente urbana, tendo como objetivo criar condições para que os estímulos sensoriais do ambiente – suas sonoridades, aromas, formas arquitetônicas etc. – envolvessem por completo o sujeito que praticava essa técnica.

Dick Higgins, artista do grupo Fluxus, desenvolve, em 1965, o conceito de “intermídia” para descrever o caráter interdisciplinar presente em algumas manifestações artísticas que tomam elementos de diferentes gêneros para acontecerem. Dessa maneira, atividades que se desenvolvem em áreas que se situam entre o desenho e a poesia, entre o teatro e a pintura, por exemplo, podem ser consideradas intermídia. Os *ready mades* de Marcel Duchamp, que questionam as barreiras entre a arte e a vida, também são exemplos de intermídia.

Essas motivações trazidas pela Arte Conceitual se atualizaram ao longo dos anos em trabalhos como os de Richard Serra, que, numa obra como *Titled Arc*, ao colocar uma imensa placa de aço atravessando a calçada em frente ao Federal Plaza, incomodou os cidadãos nova-iorquinos, forçando-os a mudarem seus trajetos e assim perceberem a cidade de um outro ponto de vista.

Nesse sentido, os artistas, cada vez mais produzem suas obras tendo em vista a (inter)ação do público para completá-las, resultando em produções artísticas que nem mesmo podem ser chamadas de suas, tamanho é o incentivo para cocriação. Nesse caminho estão artistas contemporâneos como Felice Varini, Florentijn Hofman e Mark Jenkins. Numa outra linha, podemos citar também os projetos de grupos como o Blast Theory³, que buscam transformar os espaços urbanos em territórios lúdicos, criando experiências estéticas que, não raro, fazem uso de recursos tecnológicos como aliados.

1.2 Territórios informacionais

Com a crescente presença de equipamentos e serviços baseados em tecnologia móvel – computadores portáteis, *palmtops*, telefones celulares, redes *wi fi* de internet, navegadores GPS – observamos o surgimento de uma ampla e variada gama de modos de apropriação desses recursos cujas consequências se tornam visíveis em diversos campos da sociedade. Seja nos trabalhos independentes desenvolvidos por artistas e ativistas sociais ou nos aplicativos para celulares, produzidos por grandes empresas de tecnologia e comunicação, nos deparamos com um cenário no qual a mobilidade e a conectividade parecem ditar o ritmo de diversos fenômenos comunicacionais contemporâneos.

Os *gadgets* tecnológicos que nos cercam se tornam cada vez mais “discretos”, tamanha é a sua penetração em todos os lugares e participação em todos os momentos de nossas experiências cotidianas, passando a operar cada vez mais como poderosas máquinas de subjetivação que permitem aos homens produzirem e trocarem informações em qualquer lugar e a qualquer tempo. Mais do que isso, ao se colocarem literalmente dentro dos objetos mais ordinários de nosso uso diário, as tecnologias computacionais criam ambientes de conexões múltiplas

e de fluxos informacionais entre pessoas e artefatos tecnológicos como nunca antes havíamos presenciado, formando ambientes físicos tão intensamente conectados ao ciberespaço ao ponto de provocarem alterações nas formas mais profundas pelas quais as sociedades se organizam e evoluem.

Nesse sentido, diversos autores cunharam expressões, conceitos e teorias que oferecem pistas importantes para compreendermos sob distintas abordagens a teia de fenômenos que constituem esses territórios da experiência contemporânea. Para Lemos (2008) os fluxos comunicacionais que integram e dão forma a esses acontecimentos são responsáveis por gerarem “territórios informacionais”, ou seja, espaços que se caracterizam pela confluência entre meios *on* e *off-line* nos quais os agenciamentos de sentido operam a ressignificação de lugares e objetos do mobiliário urbano. Domingues e Venturelli (2007) chegam a falar na emergência de um “bios híbrido”, referindo-se às novas relações entre os organismos e o ambiente instaurado pelas tecnologias de comunicação móveis e conectivas.

Alguns exemplos representativos desses acontecimentos compreendem desde aplicativos para telefones celulares, como o *Foursquare*, que funciona como uma rede social online e móvel que opera a partir da geolocalização dos seus usuários; ou ainda jogos de computador locativos como *Pac-Manhattan*⁴, de 2004, que conectam usuários *on* e *off-line* e transformam a arquitetura urbana em um grande jogo de tabuleiro formado por quadras, ruas, avenidas, praças e parques. Outras manifestações incluem o uso de telefones celulares para download de informações digitais geolocalizadas, acessadas através de marcadores de Realidade Aumentada⁵ e códigos QR⁶ fixados em prédios, muros, placas e monumentos.

Experiências como essas são sintomáticas de um conjunto de práticas que agem desde uma periferia da tecnocultura urbana do século XXI, trazendo à tona novas dimensões para pensarmos a convergência de técnicas e tecnologias de comunicação como uma grande plataforma para expressão de subjetividades que atualizam o papel do indivíduo em sua relação com as mídias.

1.3 Audiovisuais locativos

Segundo Epstein (2009), na medida em que se tornam mais comuns os dispositivos móveis com funções multimídia e de localização (GPS), as narrativas via mídias móveis que se realizam sobre espaços geográficos começam a despontar como um gênero em si, trazendo à tona uma série de questões sobre como, na contemporaneidade, as qualidades inerentes a essas tecnologias são usadas para a criação de experiências estéticas inéditas até então – ainda que, paradoxalmente, grande parte deste caráter de inovação possa ser atribuído ao resgate de funções encontradas em formas culturais antigas.

O termo “narrativas terrestres”, ou “*terratives*”⁷, é usado por Epstein como referência a modalidades narrativas que se estabelecem a partir da fusão entre territórios físicos geográficos e dados informacionais, demandando o uso de mídias móveis para acessá-las. Essas modalidades narrativas encontram referência em formas culturais recentes, como os *podcasts* e os *Alternate Reality Games*⁸, como

também remontam a formas culturais antigas, dentre as quais: os áudio-guias utilizados em museus e em passeios turísticos e o *Teatrophone*, que consistia em um sistema de transmissão à distância de performances teatrais e óperas que utilizava a rede de telefonia como meio.

Os projetos de mídias locativas com finalidades narrativas e que utilizam elementos audiovisuais encontram correspondência nos trabalhos de *audio walk* de Janet Cardiff, realizados entre a década de noventa do século XX e início dos anos dois mil, em que os participantes usavam fones de ouvido e escutavam gravações sonoras com instruções como: “caminhe até o final do corredor”, “vá em direção às escadas”, “olhe pela janela” etc. Segundo Cornelio (2010), apesar de não haver uso de GPS nos *audio walks*, as orientações sonoras correspondem ao deslocamento espacial do participante da experiência, provocando uma experiência de imersão intensa.

Em termos conceituais, os *audio walks* são muito parecidos com projetos mais recentes, como em *A machine to see with*⁹, do grupo Blast Theory, em que os participantes se cadastram para participar de um “filme” no qual atuam como “protagonistas” e cujo enredo gira em torno do planejamento e da realização de um assalto a banco. Trata-se de uma experiência cinematográfica sem a presença de imagens audiovisuais: via ligações de telefone celular, os participantes interagem com uma “voz” que lhes faz perguntas e lhes solicita que realizem tarefas e tomem decisões. Enquanto isso, eles se deslocam a pé e exploram regiões da cidade conforme instruções que vão sendo dadas ao longo das ligações telefônicas.

Um dos primeiros projetos que apresenta a combinação entre trechos de vídeos e uso de GPS é o filme *Nine Lives*¹⁰, lançado em 2008 e produzido pelo artista de novas mídias Scott Hessels. O filme é apresentado através de nove segmentos –cada um correspondendo a um dos bairros da cidade em que o filme foi gravado. Os trechos correspondem a partes do filme contadas na forma de *flashbacks* e seguem uma estrutura não-linear de organização, não havendo, portanto, uma ordem pré-determinada para assisti-los.

Além de *Nine Lives*, há ainda outros casos de experiências cinematográficas que tomam forma em telas de telefones celulares e operam sob o conceito de fusão entre espaço informacional e espaço físico. O aplicativo para celular *Walking Cinema: Murder on Beacon Hill*¹¹, se baseia no documentário para televisão *Murder at Harvard*, de Eric Stange, para criar uma versão geolocalizada da história do assassinato de George Parkman, ocorrido no ano de 1849, em Boston, nos Estados Unidos.

Tais formatos narrativos se apresentam como um campo fértil para observarmos os efeitos e as consequências das práticas sociais vinculadas à utilização de mídias móveis em processos de produção e consumo de imagens técnicas na contemporaneidade.

2. Relato do curso Cidade Transmídia

O curso Cidade Transmídia foi realizado entre os dias 18 e 19 de novembro de 2010, na cidade de Málaga, na Espanha. Trata-se de um projeto que mistura técnicas de construção de personagens, produção audiovisual, mapeamento e

intervenção urbana, tendo como objetivo principal incentivar processos de subjetivação através da exploração da cidade como suporte para criação de narrativas. Através das atividades realizadas, os participantes são estimulados a exercitarem um olhar estrangeiro como estratégia de mudar a percepção em relação à cidade em que vivem.

Os ministrantes foram os brasileiros Tiago Lopes, professor de cinema e comunicação digital, Camila Farina, professora de design e diretora de projetos da empresa de comunicação cultural Maria Cultura, e Lenara Verle, professora, pesquisadora e artista de mídias digitais. O curso foi promovido como parte do programa de workshop do Centro de Produção e Experimentação em Conteúdo Digital da Universidad Internacional de Andalucía –UNI– e foi sediado na Casa Invisible, centro de atividades sociais e culturais localizado no centro histórico de Málaga. Ao todo, cerca de vinte pessoas estiveram presentes – artistas, músicos, professores universitários, estudantes de pós-graduação, realizadores audiovisuais e ativistas sociais, sendo a maioria residente em Málaga.

O curso apresenta cinco etapas: criação de personagens; derivas urbanas; criação de trajetos; registros audiovisuais e intervenção urbana; edição e publicação de conteúdos na web.

2.1 Primeira etapa: criação de personagens

A criação de personagens constitui a primeira etapa do curso. Para dar início a essa dinâmica, inicialmente, cada participante é incentivado a realizar um relato baseado na apresentação de um objeto pessoal ou de um desenho feito por ele. O relato pretende aproximar o aluno da sua identidade, da sua subjetividade. Todos os objetos pessoais e desenhos foram reunidos e dispostos no espaço da sala. Em seguida, os participantes do curso se organizaram em quatro grupos. Cada grupo escolheu um objeto ou desenho e, em seguida, desenvolveu um personagem. No processo de desenvolvimento dos personagens, os grupos deveriam imaginar diversos aspectos: seu passado, suas características físicas e psicológicas, seus desejos e segredos. Além disso, os professores do curso entregaram a cada grupo uma ficha com perguntas endereçadas ao personagem, que foram respondidas pelos participantes em primeira pessoa, isto é, como se fosse o próprio personagem o autor das respostas.

2.2 Segunda etapa: derivas urbanas

Na segunda etapa do curso, os grupos foram incentivados a realizar uma deriva urbana: a proposta dessa deriva era que eles caminhassem pelas ruas do centro histórico de Málaga, deixando-se afetar pela cidade. Dessa maneira, a deriva foi usada como uma estratégia de abertura do olhar dos participantes para aspectos subjetivos e afetivos do espaço urbano, de modo a criarem uma intimidade com a cidade que resultasse distinta daquela adquirida através do convívio diário com aqueles percursos.

Ao final do percurso, assim que retornassem à sede do curso, deveriam relatar ao grupo dois locais pelos quais tivessem passado e que apresentassem, para eles, um “significado especial” e, em seguida, deveriam marcar em um mapa¹² os pontos correspondentes.

2.3 Terceira etapa: criação de trajetos

O momento seguinte foi de criação de trajetos: cada grupo foi orientado a traçar no mapa um trajeto, que deveria passar por três dos pontos demarcados na etapa anterior. Assim, representantes de cada um dos grupos foram convidados a desenhar com canetas coloridas¹³ a proposta de caminho.

A proposta foi mapear rotas diversas no mapa central da cidade, buscando ao máximo a diferenciação no trajeto, que, por vezes, acabavam se cruzando.

2.4 Quarta etapa: registros audiovisuais e intervenção urbana

A atividade seguinte consistia em “sair” do mapa e “invadir” o território. A proposta era de que os grupos saíssem novamente para explorar a região do centro histórico de Málaga, desta vez orientados pelo caminho traçado na etapa anterior e com o objetivo de realizar registros audiovisuais desde o ponto de vista subjetivo dos personagens criados na primeira etapa do curso.

Antes de saírem para as ruas, os participantes receberam orientações conceituais sobre como deveriam registrar os sons e imagens (fotografias e vídeos), enfatizando o olhar em primeira pessoa, e também receberam orientações técnicas sobre como operar os equipamentos –gravadores de som, câmeras de vídeo e fotográficas.

Outra orientação foi para que, ao longo do percurso, os grupos aproveitassem para realizarem um exercício de intervenção urbana, através da colagem de cartazes e adesivos em alguns pontos do caminho. Os cartazes e adesivos apresentavam frases atribuídas aos personagens criados pelos grupos. Assim, na medida em que cada grupo realizava seu trajeto, os cartazes eram fixados em fachadas de prédios e muros, demarcando os pontos por onde o personagem havia passado. Além disso, esse material gráfico apresentava códigos QR que tinham a função de conectar o ambiente físico a páginas web de cada um dos personagens.

2.5 Quinta etapa: edição audiovisual e publicação de conteúdos na web

O material bruto coletado durante a interação dos participantes do curso com o espaço urbano foi editado pelos grupos em aula, com a orientação dos ministrantes: alguns optaram por adicionar trilhas sonoras incidentais e locuções em *voice over*¹⁴, outros usaram textos e efeitos gráficos aplicados às imagens. Esta etapa deu origem a fragmentos audiovisuais que, por fim, foram publicados em um mapa digital no site do curso, com o suporte de serviços de compartilhamento de conteúdos – *YouTube*, *WordPress* e *Google Maps*.

O último exercício proposto, foi a apresentação dos vídeos para a turma, seguida de uma discussão sobre como as atividades desenvolvidas ao longo do curso teriam alterado o modo de perceber a cidade. A publicação dos vídeos na web incorporados no mapa de Málaga permite que o público interaja com o produto resultante do curso, oferecendo, a partir das inscrições videográficas no mapa, novas possibilidades de trajetos, ou, ainda, novos olhares sobre trajetos já conhecidos.

Considerações finais

Acreditamos que para os participantes do curso Cidade Transmídia as atividades desenvolvidas incentivaram um exercício de descoberta através da produção de olhares criativos sobre a região do centro histórico de Málaga.

Nas circunstâncias em que o curso foi realizado, em dois dias, não houve tempo para uma discussão teórica aprofundada, contudo, foi perceptível a abertura demonstrada pelos participantes ao tipo de reflexão proposta e acreditamos que todos se sentiram de alguma forma engajados e motivados a experimentar possibilidades de exploração do espaço urbano em articulação com técnicas de produção audiovisual e de comunicação digital.

Do ponto de vista do uso de recursos tecnológicos empregados nas atividades do curso, destacamos o trabalho com diferentes ferramentas que resultaram no produto final. Em conjunto, as tecnologias utilizadas representam um espectro variado que vai desde o uso de tecnologias analógicas, como fotocópias impressas, desenhos feitos com canetas coloridas, cartazes e adesivos, além das tradicionais anotações com giz no quadro negro, passando pelo uso de equipamentos de captação de imagens e sons e *softwares* de edição de vídeos, até alcançarmos, na etapa final do curso, o uso de plataformas de compartilhamento online de conteúdos – *Youtube*, *Wordpress*, *Google Maps*, *Flicker* etc.–, além de uso de telefones celulares para leitura de códigos QR, que buscamos criar conexões entre o espaço físico do território geográfico e o ciberespaço em que foram postados os conteúdos produzidos ao longo do curso.

Outro elemento marcante no curso foi o modo como as narrativas audiovisuais foram produzidas, colaborativamente e visando a interação com o público receptor. Os personagens que deram origem aos vídeos foram criados a partir de técnicas que priorizam o uso de elementos narrativos obtidos através de relatos pessoais e demandaram um intenso trabalho em equipe. Já as narrativas audiovisuais expressam um olhar desses personagens em ponto de vista subjetivo, em primeira pessoa, e são não-lineares, ou seja, não demandam do público espectador uma ordem pré-determinada para serem assistidos.

O público que interage com os produtos resultantes do curso, tem a opção de acessá-los na web, através de vídeos que estão incorporados em um mapa onde se encontram representados os trajetos percorridos pelos quatro personagens. Uma outra forma de acessar o trabalho, mais efêmera que a primeira, é por telefones celulares e outros equipamentos portáteis que permitem acesso aos conteúdos a partir dos locais da cidade onde foram produzidos. Essa forma de interação tem como referência os adesivos com códigos QR e cartazes fixados em diversos pontos do percurso realizado pelos participantes do curso, enquanto realizavam os registros audiovisuais.

Esta segunda possibilidade de acessar o trabalho alterna o modo de visualização dos vídeos no ambiente digital com a experiência de percorrer as ruas do bairro em que os materiais audiovisuais foram captados, criando uma atmosfera de interatividade lúdica que incentiva a reflexão sobre as identidades dos lugares, decorrente das relações que se estabelecem entre o que é percebido *in loco* e as imagens que se apresentam através dos conteúdos audiovisuais assistidos em um dispositivo móvel.

Ainda, uma vantagem que a publicação online oferece é a possibilidade de que, na medida em que esses conteúdos ficarem disponíveis por muitos anos na plataforma digital, os residentes de Málaga possam acessar esses materiais e terem a possibilidade de visualizá-los sob o ponto de vista da comparação entre duas cidades, aquela que eles conhecem e aquela que se apresenta nos vídeos, observando as mudanças que inevitavelmente ocorrerão em sua arquitetura ao longo do tempo.

Referências Bibliográficas

- Cornelio, G. (2010) Mapas, teléfonos móviles y narraciones; posibilidades y estado de la cuestión de los locative media. *Anàlisi: quaderns de comunicació i cultura*, n. 40, p. 115-128.
- Domingues, D., & Venturelli, S. (2008). Cibercomunicación cívica no continuum virtualidade aumentada e realidade aumentada: era uma vez... a realidade. *Revista Ars* (v. 1, pp. 108-121). Universidade de São Paulo: USP.
- Epstein, M. Moving store. (2009). *Media in transition 6: stone and papyrus, storage and transmission*. Cambridge: MIT.
- Freire, Cristina. (2006). *Arte Conceitual*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- Lemos, A. Mídia locativa e território informacional. (2008) In: *Estéticas tecnológicas. Novos modos de sentir*. Arantes, P., & Santaella, L. (Orgs.). São Paulo: Ed. EDUC/SP.

Notas

1. Nesta ocasião, o título da curso foi “Ciudad Transmedia”, tendo em vista adequá-lo ao idioma local.
 2. O conceito de “mídias locativas” faz referência a processos de interação social gerados a partir da articulação entre meios computacionais móveis e territórios geográficos.
 3. Disponível em: <<http://blasttheory.com>> Acessado em: 12 de junho de 2012.
 4. Disponível em: <<http://www.pacmanhattan.com>> Acessado em: 12 de junho de 2012.
 5. Realidade Aumentada é um campo de estudos da computação que se caracteriza pela integração entre dados de computador e o “mundo real”, visando sobrepor as fronteiras entre estes dois domínios da experiência.
 6. Os *QR Codes* –*quick response codes*– são semelhantes aos códigos de barra que encontramos nos produtos de supermercados e também servem para “guardar” informação. Entretanto, os *QR Codes* são bidimensionais e, por isso, conseguem armazenar mais informação que os códigos de barra –enquanto os códigos de barras conseguem armazenar somente vinte dígitos, há tipos de *QR Codes* que podem armazenar mais de sete mil.
 7. O termo “*terratives*” resulta da junção das palavras *territory* (território) e *narrative* (narrativa).
 8. Os *Alternate Reality Games* (ARGs), ou jogos de realidade alterada, são experiências narrativas que se realizam com o aporte simultâneo de múltiplas mídias, tendo em vista transcender a especificidade de cada uma delas para melhor envolver o jogador em um ambiente imersivo, que, no limite, toma o “mundo real” como sua plataforma de ação.
9. Disponível em: <http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_amachinetoseewith.html> Acessado em: 12 de junho de 2012.
 10. Disponível em: <<http://www.dshessels.com/artworks/gpsfilm/about.html>> Acessado em: 12 de junho de 2012.
 11. Disponível em: <<http://www.untravelmedia.com>> Acessado em: 12 de junho de 2012.
 12. Como forma de facilitar a visualização do território percorrido pelos participantes, foi impresso e fixado no quadro-negro um mapa em grande formato da região em que o curso estava sendo sediado.
 13. Para facilitar a visualização, cada trajeto marcado no mapa foi legendado com sua cor específica.
 14. Alguns grupos optaram por gravar locuções que foram usadas nos vídeos como *voice over* dos personagens, tendo como objetivo expressar o seu “pensamento” ao longo do caminho percorrido pela cidade.

Abstract: The text presents a reflection on the application of digital technologies in the production of interactive and collaborative narratives that use the city as a creative platform. Therefore, it is presented a report about Cidade Transmedia, a workshop that combines the use of different creative techniques to produce digital narratives. In the first part, there are three themes that underpin the planning of the workshop: the city as a support; informational territories; audiovisual locatives. The second part presents a report on Cidade Transmedia workshop. Finally, the text forwards, in the section on final considerations, some questions concerning the results achieved during the activities.

Keywords: Digital narratives - Informational territories - Locative media - Subjective drifts - Locative audiovisual.

Resumo: O texto apresenta uma reflexão sobre a aplicação de tecnologias digitais na produção de narrativas interativas e colaborativas que usam os espaços da cidade como plataformas criativas, tendo como base um relato sobre o curso Cidade Transmídia, que combina a utilização de diferentes técnicas criativas para a produção de narrativas digitais. Na primeira parte, são propostos três eixos temáticos que sustentam o planejamento do projeto: a cidade como suporte; territórios informacionais; audiovisuais locativos. Na segunda parte, é descrito um relato sobre o curso Cidade Transmídia. Por fim, o texto encaminha, na seção de considerações finais, algumas questões relativas aos resultados alcançados ao longo do curso.

Palavras-chave: Narrativas digitais - Territórios informacionais - Mídias locativas - Derivas subjetivas - audiovisual locativo.

(*) **Tiago Ricciardi Correa Lopes.** Publicitário (ESPM, 2004), Mestre em Ciências da Comunicação (UNISINOS, 2008). Professor dos cursos de graduação em Comunicação Digital, Jogos Digitais, Publicidade e Propaganda, Realização Audiovisual da UNISINOS. **Camila Thormann Farina.** Publicitária (ESPM, 2004), Mestre em Ciências da Comunicação (UNISINOS, 2008). Professora dos cursos de graduação em Design e Design de Moda do Centro Universitário Ritter dos Reis.

(**) El presente escrito fue presentado como conferencia dentro del Tercer Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño (2012). Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.