

Uma distopia virtual na cidade heterotópica: notas sobre o aplicativo “Nosso Líder o Tordo” / “O Tordo”¹

Ana Carolina Almeida SOUZA²
Pontifícia Universidade Católica de Minas - MG

Resumo

Numa época em que a distopia é a grande força narrativa nas prateleiras e as possibilidades digitais estão em franca expansão, criar um aplicativo, ligado à uma grande franquia de entretenimento não parece tanta novidade assim. Mas ao nos depararmos com um aplicativo que, além de estar ligado diretamente ao caráter distópico da sua narrativa base, parece ter uma potência que reformula e até coloca em questão as noções de cidade, espaço e até mesmo do que compreendemos por realidade. Este artigo se propõe em apontar considerações sobre o aplicativo “Nosso Líder o Tordo” / “O Tordo”, como exemplo de uma espécie de virada espacial, que reafirma o lugar da cidade nos estudos da comunicação.

Palavras-chave: Jogos Vorazes; aplicativo; cidade; território; cibercultura.

01. Entre *Pixels* e Concreto

O olhar percorre as ruas como se fossem páginas escritas: a cidade diz tudo o que você deve pensar, faz você repetir o discurso, e, enquanto você acredita estar visitando Tamara, não faz nada além de registrar os nomes com os quais ela define a si própria e todas as suas partes. (CALVINO, 2002; p. 18).

A cidade não é só o espaço urbano. Ela não é só formada por zonas de contato, fronteiras, territórios e limites. Ela se alargou, ganhou ressignificados, dilatou a si mesma, recebendo e perdendo tempo e no final de tudo, não chegou a final nenhum, levando-nos cada vez mais próximos de uma compreensão que o espaço configura, não apenas modos de vidas, mas também como nos apoderamos dele e como é um potente gerador de subjetividade.

No contemporâneo, muitas vezes chamado de Pós-Moderno, o espaço vem se reconfigurando e não parando em si mesmo, numa constante transformação de pontos de vista, agrupamento e funções, criando forte conexão com a mídia, sendo, inclusive, matriz fabuladora de questões intimamente ligadas à cultura pop e como ela se comunica com o seu público.

¹ Trabalho apresentado no GP Cibercultura, XVI Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestranda em Comunicação Social pela PUC Minas, email: poranacasouza@gmail.com

A cidade, assim, é também palco.

Mas não só. É importante ter em mente que a cidade é constituída por diversos elementos que a fazem como tal, tais como espaço, serviços, comportamentos e valores; além disto, é um lugar de convergência e divergência entre as pessoas, suas próprias histórias e a História que cerca aquela urbe. Segundo Lucrécia Ferrara (2010), existe uma diferença entre urbano e cidade e que essa diferença se faz indispensável para compreender como as novas tecnologias impactam esse ambiente e como o inverso também ocorre. “O espaço urbano e a cidade não se confundem, mas se flexibilizam (...), porém, se o que caracteriza o espaço urbano for sua definição de território, a cidade, ao contrário se define como relação social, troca e mediação” (FERRARA, 2010; p. 168).

Desta forma, podemos compreender que o espaço urbano é o que se entende como o entorno, sua fronteira e suas características limítrofes e físicas. A cidade, aqui, é uma mídia porque significa, também porque media e também se desmaterializa cada vez mais, produzindo subjetividade própria e levando-nos a produzir também, assim, não podemos definir esta cidade em termos de espacialidade e sim entender que este urbano muda de natureza.

Com essas ideias em mente, buscamos em um aplicativo, chamado “Nosso Líder o Tordo” / “O Tordo” (**Colagem 1**), a inspiração para explorar a perspectiva de uma cidade transpassada não só pelo tangível, mas pelo que habita o imaginário e o simbólico de determinados grupos circulantes da cidade. O aplicativo em questão foi criado durante a promoção do terceiro filme da franquia “Jogos Vorazes³” e parte de uma cidade digitalizada, que é imagem e semelhança da cidade a qual o usuário está acessando, dando a estes usuários a opção de deixarem marcas por essa cidade, ou mesmo passearem pela mesma através da tela do aparelho. É na forma como esse aplicativo se apresenta, que podemos apresentar a primeira questão: de que cidade estamos falando exatamente? É da mesma cidade a qual acessamos ao aplicativo? É uma cidade de Belo Horizonte, por exemplo, desmaterializada?

³ Jogos Vorazes é uma franquia multicomunicacional, baseada na trilogia distópica de livros escritos por Suzanne Collins. A trilogia retrata a nação de Panem, um lugar pós-apocalíptico, que vive sob uma ditadura rígida e uma sociedade dividida em distritos que não possuem conexão entre si. Assim como as distopias contemporâneas que tem sido uma máxima na produção literária da atualidade, Jogos Vorazes relata uma revolução social, motivada pela figura da protagonista Katniss Everden, uma garota do Distrito 12, que ao participar dos Jogos Vorazes (uma espécie de *reality show* de gladiadores), desafia a ordem da ditadura na televisão, levando o público a um levante. Comprada pela Lionsgate, a franquia começou a se desmembrar, sendo retratada no cinema, internet, quadrinhos e outros meios.

Bom, a ideia de desmaterialização física é particularmente notável na apropriação da cidade pelo aplicativo (ou da apropriação deste aplicativo pela cidade), porque tem a capacidade de recriar espaços tangíveis dentro de um contexto de *pixels* e códigos, se apropriando daquela imagem e acrescentando a ela suas características simbólicas (as que remetem à franquia). Isto aparenta ser a mais acentuada questão, pelo menos neste primeiro momento, uma vez que a cidade do aplicativo pode ser imagem e semelhança da cidade de acesso, mas ambas não são a mesma, justamente por conta da presença das marcas feitas pelo *app*. “Desta forma, temos uma desmaterialização física e construtiva para projetar-se na materialidade simbólica, em que se comunicam valores de um modo de vida essencialmente expositivo, feito para ser visto e/ou exibido” (FERRARA, 2010; p. 170).

Em seguinte, colocamos que a ideia do aplicativo surgiu ao redor da ambientação distópica que a história toma, tanto na série de livros, quanto na sua versão cinematográfica. A diferença, no entanto, é que o aplicativo se utiliza do discurso revolucionário presente nos livros, mas da imagem criada para as telas, aplicando-as nas cidades transpostas para o ambiente digital, marcando-as (ou será que não seria, demarcando-as?), através de *stencils* que só podem ser gerados e vistos pela tela de um *smartphone* que tenha acesso ao aplicativo, ou nas redes sociais daqueles que às compartilham (**Colagem 2**).

É importante entender, que a relação de cidade e distopia é significativa para a forma como o aplicativo funciona, porque existe uma conexão de ambas as ideias, que vai muito além do aparente. De origem grega, ‘distopia’ é um mundo sem idealizações sociais, no qual reinam os elementos satíricos, irônicos ou da pura exposição da ação ou da alienação do sujeito. Diferente da utopia, a distopia se firma na constante tensão de que a ameaça do homem sobre o homem se torne real (em linhas ditatoriais). Neste contexto a liberdade é limitada, as formas de comunicação passam a ser controladas e a própria arquitetura da cidade é modificada, em torno da mensagem passada pelo poder.

Sempre grandiosas, as construções de regimes totalitários que costumam compor as distopias, são pensadas para impressionar, mas principalmente para comprimir, desde manifestações de independência, até atitudes individuais, forçando sua população a viver de modo subjogado, dependente do Estado e, em certo grau, melancólico e solitário.

O padrão dos regimes totalitários é uma grotesca cosmética urbana. Sua arquitetura, de proporções gigantescas, é anacrônica, carregada de historicismos e convertida em símbolos políticos de poder, força, autoridade, vitória e, na maioria dos casos de instrumentos de auto-glorificação. (CAVALCANTI-BRENDLE; 2003; p. 79).

Desta maneira, percebemos que a forma como os espaços de Jogos Vorazes foram construídos, passava as mensagens de subjugação da população, glorificação do regime e gentrificação urbana com clareza, através das suas construções arquitetônicas nos longa metragens, partindo da inspiração escrita de Suzanne Collins e transbordando para a realidade.

A realidade a qual temos contato e, por isso mesmo, a contida em nosso imaginário. O que nos leva a perceber que as imagens geradas pelo aplicativo são feitas em ambientes banais e ordinários de diversos lugares no mundo, sendo saliente uma predileção por cenários que representem bem o que se compreende como cidade, em sua espacialidade, como muros, paredes, janelas e edifícios. Esta observação nos faz crer que, não só há uma desterritorialização, quanto ao fato de que tais imagens poderiam ser feitas em qualquer lugar do mundo, mas também há uma reteritorialização, a partir do momento em que apenas um grupo terá acesso e que esse acesso compõe redelimitações espaço-temporais, uma vez que, além de não termos certeza de onde tais imagens foram feitas, como já dito, também não sabemos quando.

Levamos em conta que “o ser humano contemporâneo é fundamentalmente desterritorializado” (GUATARRI, 2012; p. 169), mesmo assim é possível se pensar que tal desterritorialização se dá por meios além dos físicos e fronteiriços, esbarrando nas questões de identidade(s) e subjetividade(s). Como não faz parte deste trabalho nos aprofundarmos nessas questões, façamos um enlace do que temos de repertório sobre tais, para que possamos considerar que, sim, o “urbano mudou de natureza” (GUATARRI, 2012; p. 173), e que mais ainda, “o nomadismo selvagem da desterritorialização contemporânea demanda então, a meu ver, uma apreensão ‘transversalista’ da subjetividade” (GUATARRI, 2012; p. 177), o que implica em um esforço de particulares e/ou coletivos na construção de pontos divergentes. Pontos de fuga e até questionamento do vigente, do geral.

É, talvez, aí que esses espaços de reteritorialização se ampliem para que comportem o “nomadismo selvagem”, de um grupo que se enxerga pelas lentes da comunidade fã⁴ e como tal sentem-se como parte de um lugar de encontro. Um lugar de pertencimento e quase de contestação. Pensando nesses sentidos que o espaço pode ter, é chegada a hora de

⁴ Como essas imagens ainda estão limitadas em um meio onde sua servidão parece restringir-se à aproximação com a ficção e também como uma espécie de segredo entre aqueles que se auto-denominam “tributos”, buscamos em Henry Jenkins, que a comunidade fã considera de extrema importância o “fazer parte de algo maior”, uma espécie de conhecimento específico, que só tem real valor entre aqueles ‘verdadeiramente’ fãs e que fazem questão de estar dentro de ambos os mundos e criando, eles mesmos, o sentido do uso da ferramenta.

nos questionarmos se esta reterritorialização não representaria uma heterotopia contemporânea, levando em conta que:

A época atual seria talvez de preferência a época do espaço. Estamos na época do simultâneo, estamos na época da justaposição, do próximo e do longínquo, do lado a lado, do disperso. (...) há lugares reais, lugares eletivos, lugares que são delineados na própria instituição da sociedade, e que são espécies de contraposições, espécies de utopias efetivamente realizadas, nas quais os posicionamentos reais, todos os outros posicionamentos reais que se podem encontrar no interior da cultura, estão ao mesmo tempo representados contestados e invertidos. (FOUCAULT, 2013; grifo nosso).

02. A heterotopia entre-espacial

Estes locais onde há uma “espécie de utopia efetivamente realizada”, Foucault considera como heterotopia e como heterotopia, um espaço esquivo, em que, num local físico estariam sobrepostos incompatibilidades sociais. Como exemplo, o autor fala de cortiços, hospícios e até prostíbulos, sendo “a coexistência num ‘espaço impossível, de um grande número de mundos possíveis fragmentários’, mas simplesmente, espaços ilimitados que são justapostos e superpostos uns aos outros.” (HARVEY, 2003; p. 52 e 53), como especifica Harvey.

Em determinado momento, Foucault também afirma que esses espaços seriam como:

contestação de todos os outros espaços, uma contestação que pode ser exercida de duas maneiras: criando uma ilusão que denuncia todo o resto da realidade como ilusão, ou, ao contrário, criando outro espaço real tão perfeito, tão meticuloso, tão bem disposto quanto o nosso é desordenado, mal posto e desarranjado (FOUCAULT, 2013; p. 28).

Esta ideia, em particular, é bastante profícua para a nossa discussão, pois compreendemos que esses espaços heterotópicos estão diretamente ligados à noção de poder e como é possível se organizar uma sociedade através de espaços pré-determinados para fins pré-determinados. Como bem é pontuado na citação acima, “cria-se uma ilusão que denuncia todo o resto da realidade como ilusão”, algo que está diretamente conectado à noção trazida pela franquia, de que a ditadura a qual os moradores de Panem são submetidos vive sob um discurso de utopia e bem-estar social, que na verdade é uma mentira e que levaria à destruição dos sentidos e do pensamento independente.

Além disso, o fato de que esta heterotopia também é capaz de escancarar a mesma desordem dos espaços ‘reais’, elas podem ser o espelho do próprio espaço os quais estão se baseando, reformulando formas de interação, mas mantendo a noção de que existe aí, uma sobreposição contundente com o tangível, mesmo que este seja digitalizado. Sendo assim,

acreditamos ser possível compreender a noção de heterotopia para além dos espaços físicos e tangíveis já abordados pelo autor, mas relacioná-los a uma provável superação da insuficiente dicotomia entre real e virtual, propondo que ambos são parte de uma mesma lógica, a qual contemporaneamente já está em uso. A lógica de que um ‘mundo’ interpassa o outro.

Logo há diálogo.

E logo, essas linhas de poder, relacionadas estreitamente com a noção de heterotopia são resgatadas, mesmo que ficcionalmente para a construção de uma arquitetura e organização urbanística distópicas. De controle. Para Foucault, o controle perpassa pela organização física, afirmando que nenhuma sociedade se constitui sem heterotopia e que estas são variadas e se transformam constantemente. “Heterotopia é o contra-sítio, utopias realizadas, nas quais espaços reais de determinada cultura podem se encontrar e nas quais são representados, contestados e invertidos, o que se aplica também às distopias” (FIGUEIREDO, 2011; p. 126).

Segundo Carolina Figueiredo (2011), a descrição da arquitetura e do espaço urbano é recorrente em utopias e distopias, como capazes de moldar o caráter dos sujeitos, transmitindo princípios morais e comportamentos através da forma de ocupação espacial levando em conta uma possível modificação do homem através da modificação do espaço. Sendo assim, as distopias sugerem que a cidade possa ser usada para submeter os sujeitos ao poder, assim como passam a ser o cenário ideal para a subversão desse mesmo poder.

Se trouxermos a noção de distopia para o centro desta conversa, perceberemos que por ser centrada em narrativas ditatoriais, a figura desse governo controlador torna a urbe palco para rituais políticos e, para viabilizar os seus projetos de poder, realizando um “processo radical de destruição planejada, deixando a cidade ser destruída pela guerra ou pelo tempo e colocando no lugar das edificações antigas, novas em escala monumental” (FIGUEIREDO, 2011; p. 121). Por conta dessa destruição centrada no discurso do novo e do utópico (por mais irônico que pareça), a cidade distópica seria incapaz de ter alguma memória, alguma nostalgia, vivendo sob o aspecto da cidade pretérita. Na distopia, estaríamos à frente de uma cidade que perdeu a sua potência de fabulação, assim como a de subjetivação.

O espaço distópico é propício à solidão, embora os sujeitos vivam cercados pela multidão (e pela mídia), sendo justamente a dissolução que a massa provoca e a racionalidade das relações que tornam a todos solitários em meio a multidões. Na distopia a

cidade é sujeito e é porta-voz do poder vigente, “sendo assim, a urbe, nas distopias não é silenciosa ou morta, como pode parecer a uma primeira vista, mas é emissora ativa das mensagens do poder e, por outro lado, receptora dos sujeitos.” (FIGUEIREDO, 2011; p. 127).

Se levarmos em conta que as narrativas distópicas são histórias de readequação e de contestação do regime vigente, poderíamos dizer que os espaços criados para tais atos, seriam heterotopias. Indo além, poderiam estas heterotopias adicionar um aspecto a mais no formato distópico da urbe, como uma ‘ilha utópica, num mar de distopia’; uma vez que são espaços de contestação. E mais ainda: espaços virtuais acessados por poucos e detentores de uma ‘senha’ de entrada, que atesta o pertencimento àquela comunidade.

O alcance dos espaços construídos vai então bem além de suas estruturas visíveis e funcionais. São essencialmente máquinas, máquinas de sentido, de sensação, máquinas abstratas funcionando como o ‘companheiro’ anteriormente evocado, máquinas portadoras de universos incorporais que não são, todavia, Universais, mas que podem trabalhar tanto no sentido de um esmagamento uniformizador, quanto no de uma re-singularização liberadora da subjetividade individual e coletiva. (GUATTARI, 2012; p. 158).

Talvez em vias mais diretas, seja o caso de enfatizar a consideração de que exista uma realidade expandida, que perpassa não só pelo conceito de realidade aumentada da computação, ou do ‘não-lugar’ de Augé; mas também bebendo na ideia de conteúdo expandido⁵ da própria comunicação e da virtualização⁶ de Lévy. Essa realidade expandida seria a construção de um mesmo lugar. Uma mesma coexistência, que teria a capacidade de construir uma cidade digital, relativa à franquia, mas que é também, a nossa cidade, porque, apesar de serem relativas à franquia, estão presentes no nosso ‘mundo’, mesmo que não de maneira tangível.

Parece-nos o caso de considerar que, a partir das heterotopias se criem territórios de comunidades que reapropriam-se de espaços físicos, significando algo particular a elas e agindo em paridade com suas identidades e subjetividades, tal qual a própria cidade, que também se reformula para atender a um interesse particular.

⁵ Para Henry Jenkins: “os consumidores estão utilizando novas tecnologias midiáticas para se envolverem com o conteúdo dos velhos meios de comunicação, encarando a internet como veículo para ações coletivas” (JENKINS, 2013; p. 235), sendo assim, expandem mundos fictícios e permitem as inter-interações de informações que são divulgadas por meios oficiais e criados por fãs. Além disso, a noção de conteúdo expandido, do mesmo autor, confere a criação de informações diversas, espalhadas por inúmeras plataformas e mídias, sempre acrescentando uma informação nova.

⁶ “A virtualização não é uma desrealização, mas uma mutação de identidade, um deslocamento do centro de gravidade ontológico do objeto considerado.” (LÉVY, 2011; p. 17 e 18), isso significa, que não é que se tire da ‘realidade’ a sua potência, mas que a reconfigura de tal maneira que o que se conhece por espacial, físico e temporal se modifica e opera em relação a um “vetor de criação da realidade” (LÉVY, 2011; p. 18) próprio.

A cidade é o lugar em que o fato e a imaginação simplesmente tem que se fundir (...) por que a cidade também era um lugar em que as pessoas tinham relativa liberdade para agir como queriam e para se tornarem o que queriam. ‘A identidade pessoal tinha se tornado suave, fluída, interminavelmente aberta’ ao exercício da vontade e da imaginação (HARVEY, 2003; p. 53, grifo nosso).

E se a cidade, por natureza, não é absoluta, então compreendemos que esse ‘entre-espaço’, como passaremos a chamar o lugar que a cidade do aplicativo ocupa, é formado pelos aspectos físicos e tangíveis da cidade, mas também pelas suas características que dependem das interações e das apropriações que fazemos dela, como gente e agente. Fazendo uma conexão com a ideia de “cidade errante” de Lucrecia Ferrara, notamos que é possível se locomover entre as mais diversas materialidades (ou territórios) sem, no entanto, sair do lugar.

Estas cidades seriam cada vez mais perceptíveis graças aos meios tecnológicos, especialmente aqueles em que a constituição da subjetividade variaria em termos de usos e apropriações, como é o caso do aplicativo. De acordo com a autora, “a tecnologia digital parece afirmar que sua consequência mais tangível é possibilitar a comunicação entre cidades e lugares ao mesmo tempo” (FERRARA, 2010; p. 171) e como tal seria a cidade uma mídia e uma mediação. Quem ratifica essa noção de Ferrara, é André Lemos, que fala de uma disseminação de projetos que visam a marcação de cidades, de acordo com a subjetividade dos seus V.U.Ps⁷. Segundo o autor, “vários projetos com DHMCM⁸ têm colocado em jogo a relação de apropriação do espaço público.” (LEMOS, 2007; p. 51), de modo que não é incomum a aparição de projetos como esse de Jogos Vorazes, onde uma espécie de marca é deixada em algum lugar da cidade.

“Trata-se não apenas da escrita dos espaços por anotações e/ou de reforçar laços sociais, mas de ampliar a leitura do espaço urbano através da superposição de camadas informacionais aos lugares do espaço público” (LEMOS, 2007; p. 53), tendo em vista que é possível pensar no aplicativo como um entre-espaço daquilo que consideramos tangível, para aquilo que não pode ser tocado.

⁷ V.U.P significa *Viewer, User, Player*, traduzido como Espectador, Usuário e Jogador e para que um sujeito chegue nesse patamar, ele precisa se inserir muito intensamente no universo transmidiático da franquia, a ponto de ultrapassar os estágios mais simples de interesse. “É no jogo transmidiático que a Ultimate Story Agency e a autoria descentralizada podem ser realizadas. Assim, o V.U.P se torna o produtor verdadeiro da arte.” (SCOLARI, 2015 apud DINEHART, 2008). O V.U.P exerce um papel de porta-voz, de produtor de conteúdo e até de influenciador de outros fãs, é o que efetivamente se coloca à serviço da sua afeição pela marca.

⁸ André Lemos defende a ideia de que um celular não é apenas um celular, mas um dispositivo híbrido móvel de conexão multirredes (DHMCM). Segundo o autor: “Pensar no celular como um dispositivo híbrido ajuda a expandir a compreensão material do aparelho e tirá-lo de uma analogia simplória com o telefone”. (LEMOS, 2007; p. 49).

Mesmo assim, esse entre-lugar precisa de uma porta de acesso, tanto do ponto de vista de entrada, quanto do ponto de vista de produção de conteúdo, uma vez que o entre-espaço criado pode continuar sem uso, caso não seja explorado. A cidade do aplicativo, deste modo, não significaria nada, caso o mesmo não fosse utilizado, muito menos participaria de um meio mais amplo, o de fazer parte da cultura fã, divulgar o discurso de Jogos Vorazes e ser capaz de alcançar a proposta do aplicativo, conforme vimos aqui, justamente porque, como afirma André Lemos (2007): “não se trata apenas de ‘se informar’ (pelas funções massivas dos meios) mas de produzir, conectar e reconfigurar a cultura e as formas de sociabilidade através das novas funções pós massivas emergentes” (p. 60).

Considerações Finais

Em sua recente tese de doutorado, Luiz Adolfo Andrade (2015) faz um levantamento do uso dos espaços físicos em Jogos de Realidade Alternativa (ARG). O pesquisador observou que isto é uma tendência cada vez mais forte e que configura uma forte reconfiguração nas formas interativas e até espaciais, justamente porque levaria as pessoas para a rua de diferentes maneiras, sendo isto reforçado pelas tecnologias mobile. Para o autor estamos a frente de uma nova virada espacial, que desta vez tem a ver com a linguagem transmidiática.

Ao percebemos que não se trata apenas da “virada espacial na linguagem transmidiática” (ANDRADE, 2015; p. 263), como o autor defende, tivemos por objetivo o de ir um pouco além neste trabalho, apontando para uma direção em que a compreensão das formas como esses projetos midiáticos se apoderam do espaço, se tornou a principal questão, ao lado da tentativa de propor que, ao se lançarem pela urbe, esses projetos criam camadas entre a real e a ficcional, desterritorializando o espaço físico, reterritorializando-o digitalmente, a ponto de criar uma heterotopia própria.

Partindo do projeto midiático do aplicativo “Nosso Líder o Tordo” / “O Tordo”, também pretendemos reafirmar o estudo da cidade e do espaço como sendo partes integrantes da comunicação, estudos estes em franco crescimento e desenvolvimento. Como parte de uma pesquisa de dissertação em desenvolvimento, este artigo faz jus ao seu título e traz as primeiras notas sobre o que percebemos até então.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Luiz Adolfo de. **Jogos Digitais, Cidade e (Trans)mídia. A próxima fase.** Editora Appris. Curitiba, PR. 2015.

CALVINO, Italo. **As cidades invisíveis.** 2ª ed. São Paulo. Companhia das Letras. 2002.

CAVALCANTI-BRENDLE, Maria Betânia. A cidade dos ditadores. In **Continente Multicultural**, Recife, n.31, jul. 2003. Disponível em: << <http://www.revistacontinente.com.br/conteudo/960-revista/urbanismo/17954-A-cidade-dos-ditadores.html>>>. Acesso em 01 jul. 2016.

FERRARA, Lucrécia. **A mobilidade como contradição do espaço urbano.** Revista do Programa de pós graduação de Escola de Comunicação e Artes da USP. Matrizes. Ano 4 – nº1. Jul/Dez 2010. São Paulo – Brasil. P. 165 – 176. Disponível em: << <http://goo.gl/wLyndV>>> Acesso: 28 de ago. de 2015.

FIGUEIREDO, Carolina Dantas. **A cidade distópica como construção utópica:** uma discussão sobre a cidade como objeto da comunicação. Revista do programa de pós graduação da escola de comunicação da ufrj. Vol. 14. N. 01. P. 116 – 129. Ano 2011 Disponível em: << <http://goo.gl/WzuXiK>>> Acesso: 29 de ago. de 2015.

_____. **Admirável comunicação nova:** um estudo sobre a comunicação nas distopias literárias. Tese. Centro de Artes e Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco. 2011. Disponível em: << <http://goo.gl/vZMDX9> >> Acesso: 28 de ago. de 2015.

FOUCAULT, Michel. As heterotopias In **O Corpo Utópico, as heterotopias.** Editora N-1 edições. Ano 2013. p. 19-30.

GUATTARI, Félix. Espaço e Corporeidade In **Caosmose – um novo paradigma estético.** Coleção Trans. Editora 34. Ano 2012. p. 153 – 165.

_____, Restauração da Cidade Subjetiva In **Caosmose – um novo paradigma estético.** Coleção Trans. Editora 34. Ano 2012. p. 169 – 178.

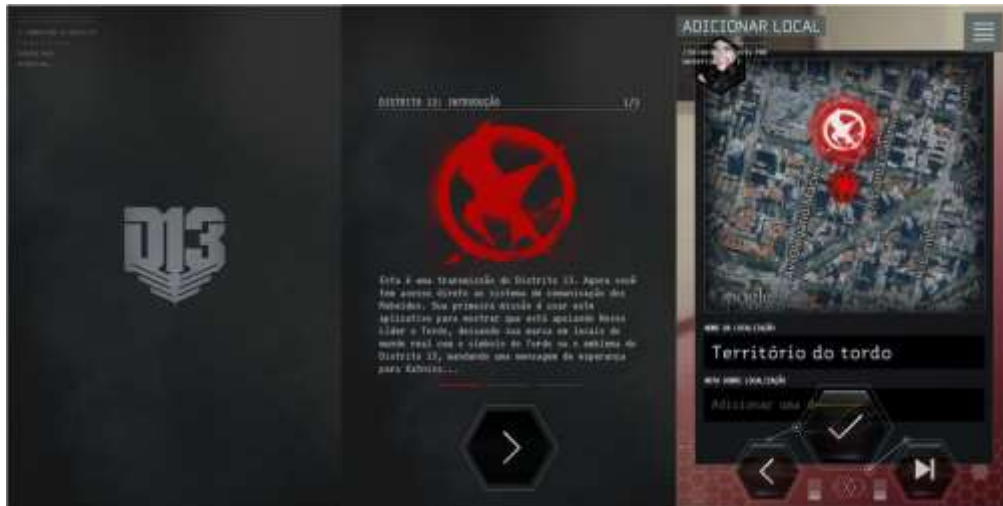
HARVEY, David. **Condição Pós-Moderna.** 12ª ed. São Paulo. Edições Loyola. 2003.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência.** 2ª ed. São Paulo. Editora Aleph. 2013.

LEMOS, André. Comunicação e práticas sociais no espaço urbano: as características dos Dispositivos Híbridos Móveis de Conexão Multirredes (DHMCM). In **Revista Comunicação, Mídia e Consumo**, v. 4, n. 10, jul., p. 23-40, 2007.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo. Ed. 34, 2011.

SCOLARI, Carlos Alberto. Narrativas Transmídias: consumidores implícitos, mundos narrativos e branding na produção da mídia contemporânea. In **Dossiê Comunicação, Tecnologia e Sociedade.** Parágrafo. V. 1, N. 3. Jan/Jul 2015. ?



Colagem 1



Colagem 2