



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CAMPUS REITOR JOÃO DAVID FERREIRA LIMA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENGENHARIA GESTÃO E MÍDIA DO
CONHECIMENTO

Flávia da Silva Vieira

Mídia locativa na expansão do espaço urbano: implicações para a preservação do
patrimônio cultural.

Florianópolis

2026

Flávia da Silva Vieira

Mídia locativa na expansão do espaço: implicações para
a preservação do patrimônio cultural.

Dissertação submetida ao Programa de Pós-Graduação em Engenharia Gestão e Mídia do Conhecimento da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial para a obtenção do título de Mestra. Linha de pesquisa: Mídia e Disseminação do Conhecimento.

Orientadora: Profa. Dra. Luciane Maria Fadel
Coorientadora: Profa. Dra. Cristina Colombo Nunes

Florianópolis

2026

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através
do Programa de Geração Automática da Biblioteca
Universitária da UFSC.

da Silva Vieira, Flávia

Mídia locativa na expansão do espaço: implicações
para a preservação do patrimônio cultural. / Flávia da
Silva Vieira ; orientador, Luciane Maria Fadel,
coorientador, Cristina Colombo Nunes, 2026.

124 p.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa
Catarina, Centro Tecnológico, Programa de Pós-Graduação em
Engenharia e Gestão do Conhecimento, Florianópolis, 2026.

Inclui referências.

1. Engenharia e Gestão do Conhecimento. 2. mídia
locativa . 3. espaço expandido. 4. patrimônio cultural. 5.
mídia do conhecimento. I. Maria Fadel, Luciane . II.
Colombo Nunes, Cristina . III. Universidade Federal de
Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em Engenharia e
Gestão do Conhecimento. IV. Título.

Flávia da Silva Vieira

Mídia locativa na expansão do espaço urbano: implicações para a preservação do patrimônio cultural.

O presente trabalho em nível de Mestrado foi avaliado e aprovado, em 12 de dezembro de 2026 , pela banca examinadora composta pelos seguintes membros:

Prof.^a Virginia Tiradentes Souto, Dr.^a Universidade de Brasília

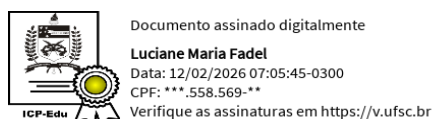
Prof. Richard Perassi Luiz de Sousa, Dr.

Universidade Federal de Santa Catarina

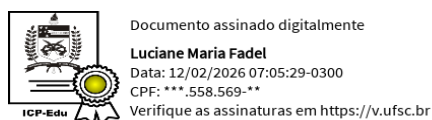
Prof.^a Gertrudes Aparecida Dandolini, Dr.^a

Universidade Federal de Santa Catarina

Certificamos que esta é a versão original e final do trabalho de conclusão que foi julgado adequado para obtenção do título de Mestra em Engenharia Gestão e Mídia do Conhecimento.



Coordenação do Programa de Pós-Graduação



Profa. Luciane Maria Fadel, Dra.

Orientadora

Florianópolis, 2026.

Ao meu marido, Fredolino, por estar ao meu lado em cada passo e aos meus filhos, por quem busco ser exemplo e abrir caminhos. Por vocês, sigo e conquisto.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Papai do Céu, pois foi por direcionamento dEle que hoje ocupo este espaço. Pedi capacitação, e Ele me enviou à UFSC, colocando em meu caminho muitos amigos e professores que marcaram profundamente a minha trajetória.

Agradeço à Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), instituição que me acolheu com um ensino público, gratuito e de excelência. Uma escola querida, onde sempre me sinto em casa, cercada por pessoas e saberes que inspiram a seguir em frente. A UFSC foi mais do que um espaço de formação acadêmica — foi um lugar de crescimento humano, de descobertas e de pertencimento. Sou profundamente grata por fazer parte dessa comunidade que transforma vidas e amplia horizontes.

À minha orientadora, Luciane Maria Fadel, uma pessoa disciplinada, prestativa, querida, engajada e generosa. O que mais aprendi com ela foi sobre presença — algo que ela tem de sobra, em todos os sentidos.

À minha coorientadora, Cristina Colombo Nunes, que me acolheu com tanto carinho e que me inspirou em parte do tema desta dissertação, ao abordar a mídia locativa durante uma de suas aulas na disciplina de Poéticas. Sua paixão pelo assunto foi uma verdadeira semente plantada.

Ao professor Richard Perassi Luiz de Sousa, com quem aprendi a trabalhar as etimologias das palavras e a exercitar o pensamento crítico, especialmente nos fundamentos da mídia e nos processos de transferência de conhecimento.

À professora Gertrudes Aparecida Dandolini, com quem tive o privilégio de fazer amizade e dividir projetos. Amei sua companhia, sua inteligência e sua generosidade.

Aos colegas de jornada, com quem compartilhei artigos, trocas de experiências e aprendizados sobre tecnologias: Fabiana, Sérgio, Ricardo, Fred, Daniel Rodrigues... A cada um de vocês, meu muito obrigada por cada conversa, cada ideia e cada colaboração.

Aos meus avós, André e Maria da Graça, agradeço por muito da minha essência, pois foi com vocês que dei os primeiros passos em aprender a ser quem sou.

Aos meus pais, Andréa e Gilberto, meu agradecimento por toda a parceria e apoio ao longo desta caminhada. À minha mãe, de forma especial, por ter se matriculado junto comigo nas aulas para, lado a lado, crescermos. Pelas tardes de

estudo, pelos artigos lidos e debatidos e, claro, pelos muitos cafés que aqueceram nossos momentos de aprendizado e partilha.

Ao meu irmão, Nicollas, agradeço por todos os “sim” que me deu aos meus insistentes pedidos para escrevermos algo juntos. Cada vez que ele aceitou, não foi apenas um exercício de escrita, mas uma oportunidade de debatermos, refletirmos e olharmos juntos para um objeto de estudo.

À minha cunhada, Aliscia, minha gratidão por sua prontidão em sempre me ajudar nas iniciativas acadêmicas. Desde antes da minha entrada no Programa de Pós-Graduação, até este momento tão importante da escrita desta dissertação, ela sempre esteve presente, disposta e disponível.

À minha irmã, Nycia, agradeço pela inspiração que encontro na sua competência profissional e na sua habilidade em se comunicar. Seu exemplo me impulsiona a seguir com dedicação e criatividade. E ao convite que fiz e que ela prontamente aceitou: “Vamos?” “Vamo!”, por ter sido mestre de cerimônias no SICTI, um momento que também marcou minha trajetória acadêmica.

Ao meu cunhado, Murilo, meu colega de estudos em Inglês, agradeço pela parceria nas horas de aprendizagem e pela amizade que também floresceu ao longo dessa caminhada.

Aos meus afilhados, Gustavo e Gabriela, pela companhia diária e pela inspiração que me proporcionam. Cada um, com sua forma tão autêntica e singular de tocar o mundo, me ensina, a cada dia, a olhar a vida com novos olhos.

Ao meu pai, Marcelo, agradeço por todas as vezes em que se ofereceu para ler meus artigos e minha dissertação, querendo ativamente estar presente nesta etapa da minha vida. Sua preocupação, interesse e incentivo me deram ainda mais forças para seguir.

À minha tia, Fernanda, agradeço por ter rezado comigo — literalmente — pela conclusão deste trabalho. Sua fé e sua torcida foram como um abraço espiritual nos momentos mais desafiadores.

Aos meus sogros, Ana Maria e Fredolino, que são como uma segunda família para mim. Sempre amorosos, acolhedores e prontos a me apoiar em cada etapa desta jornada.

Ao meu filho, que cresce em minha barriga ao tempo que termino esse trabalho, agradeço por me trazer esperança, em me ensinar que o que é impossível para o homem, nem sempre é impossível para Deus. Ele me faz acreditar em milagres.

À minha filha, razão de tantos dos meus esforços, meu maior presente e responsabilidade. Por ela, busco ser exemplo. Ela me impulsiona a ir além, a abrir caminhos e a destravar o que for preciso, para que ela veja, acredite e possa ir ainda mais longe do que eu mesma consigo imaginar.

E ao complemento da minha carne, meu amor, meu homem, marido, amigo, amante, parceiro de vida e de todos os projetos: Fredolino. Meu recurso, minha ferramenta, meu braço direito e esquerdo, aquele que esteve ao meu lado em cada passo desta caminhada. Quem é comigo, é com ele também. Obrigada por tanto.

A todos que, de alguma forma, direta ou indiretamente, fizeram parte deste percurso, deixo registrada minha mais profunda gratidão. Esta conquista também é de vocês.

"Coragem! Sou eu. Não tenham medo!"

Marcos 6:50

RESUMO

A cidade conectada, atravessada por camadas informacionais e experiências híbridas, abre espaço para novas formas de mediação entre passado e presente, tradição e inovação, local e global. Nesse cenário, as mídias locativas — compreendidas como formas de comunicação ancoradas em lugares, nas quais conteúdos como áudio, texto e imagem se articulam ao percurso e ao contexto de uso — possibilitam reinscrever o patrimônio na paisagem urbana, convocando cidadãos à escuta ativa, à participação e à construção de sentidos. Embora existam antecedentes não digitais de mediação territorializada (como sinalizações interpretativas e roteiros impressos), esta dissertação centra-se nas mídias locativas digitais, por sua capacidade de integrar camadas computacionais ao espaço e produzir fruição situada. A pergunta-problema que orienta esta pesquisa é: “Como as mídias locativas podem contribuir para a preservação do patrimônio cultural ao expandirem digitalmente a experiência do espaço urbano?”. O objetivo geral consiste em investigar a mídia locativa como sistema de mediação técnico-estética capaz de expandir a experiência urbana e qualificar práticas de preservação do patrimônio cultural, a partir do estudo do audioguia “Catedral Metropolitana de Florianópolis”, disponível na plataforma izi.TRAVEL. Metodologicamente, adota-se uma abordagem qualitativa e exploratória, articulando revisão narrativa, Leitura Atenta (close reading) do audioguia e entrevista com a curadora/produtora, organizando a análise em uma matriz de quatro lentes: Forma & Interface; Conteúdo & Narrativa; Estratégias de Mediação; e Experiência, Espaço & Participação. Os resultados indicam que, quando desenhada com atenção ao suporte, à linguagem e à situação de uso, a mediação locativa: (1) integra camadas informacionais ao percurso, guiando a atenção sem competir com o lugar; (2) ativa sentidos e memórias por narrativas ancoradas em valores patrimoniais; (3) articula um ecossistema sociotécnico que favorece acessibilidade, variabilidade e fruição situada; e (4) conecta corpo, espaço e pertencimento, ampliando a legibilidade do patrimônio no aqui-agora da visita. Conclui-se que audioguias locativos podem operar como plataformas de significação situada, fortalecendo educação patrimonial e consciência de valor ao intensificarem a relação entre indivíduo, cidade e patrimônio.

Palavras-chave: espaço expandido; mídia locativa; patrimônio cultural; mídia do conhecimento.

ABSTRACT

The connected city, traversed by informational layers and hybrid experiences, makes room for new forms of mediation between past and present, tradition and innovation, the local and the global. In this context, locative media—understood as place-anchored forms of communication in which content such as audio, text, and images is articulated with the route and the context of use—make it possible to reinscribe heritage into the urban landscape, calling citizens to active listening, participation, and meaning-making. Although there are non-digital antecedents of territorially grounded mediation (such as interpretive signage and printed itineraries), this dissertation focuses on digital locative media due to their capacity to integrate computational layers into space and enable situated engagement. The research question guiding this study is: “How can locative media contribute to the preservation of cultural heritage by digitally expanding the experience of urban space?” The overall objective is to investigate locative media as a techno-aesthetic mediation system capable of expanding urban experience and strengthening cultural-heritage preservation practices, based on the study of the “Metropolitan Cathedral of Florianópolis” audio guide available on the izi.TRAVEL platform. Methodologically, the study adopts a qualitative and exploratory approach, combining a narrative and organizing the analysis through a four-lens matrix: Form & Interface; Content & Narrative; Mediation Strategies; and Experience, Space & Participation. The results indicate that, when designed with attention to the medium, language, and context of use, locative mediation: (1) integrates informational layers into the route, guiding attention without competing with the place; (2) activates senses and memories through narratives anchored in heritage values; (3) articulates a sociotechnical ecosystem that supports accessibility, variability, and situated engagement; and (4) connects body, space, and belonging, enhancing the legibility of heritage in the here-and-now of the visit. It is concluded that locative audio guides can operate as platforms of situated meaning-making, strengthening heritage education and value awareness by intensifying the relationship between individuals, the city, and heritage.

Keywords: expanded space; locative media; cultural heritage.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Fundamentação teórica.....	28
Figura 2 - Preservação do patrimônio cultural através da mídia digital	30
Figura 3 – Modelo SECI para preservação do patrimônio cultural através da mídia digital.....	53
Figura 4 – Modelo para aplicação de Lentes Analíticas.	68
Figura 5 - Interface web (página inicial, barra de pesquisa e cards).....	72
Figura 6 - Interface mobile com destaque para a barra de ferramentas	74
Figura 7 - Barra inferior com ícones e funções.	74
Figura 8 - “Escolha do editor” e metadados (idioma, estrelas, número de paradas)	76
Figura 9 - Tela de leitura de download offline.	77
Figura 10 - Página de um tour: capa, descrição, idiomas, nº de paradas e botão “Start”, ícones que evidenciam as camadas de conteúdo.....	79
Figura 11 - Lista/categorização: Metadados no “Editor’s Choice”, como preço/valor, número de estrelas pelos usuários, categoria de passeio, número de paradas, local.	80
Figura 12 - Nas paradas (stop) dentro da visita que escolher fazer, tem o mapa, player de áudio, miniaturas de imagem, bloco texto– essa combinação organiza o sentido.	81
Figura 13 - Mobile tela “Around me/Free Walking Mode” (mostrando a localização do usuário através do ponto azul e pontos de informação em vermelho).	82
Figura 14 - Mobile - “Scan QR” + print de etiqueta/QR no espaço expositivo....	83
Figura 15 - Mobile - painel “Reviews & Ratings” (retroalimentação pública).	84
Figura 16 - Mobile - Página de tour com autoria explícita (institucional / coletiva / independente).....	84
Figura 17 - Interface da izi.TRAVEL com múltiplos pontos ativos de tour.	86
Figura 18 - Tela “Explorar” com recurso “Around me”	104
Figura 19 - A primeira parada do audioguia “Catedral de Nossa Senhora do Desterro”.	106
Figura 20 - Interação com a interface para acesso ao espaço aumentado urbano.	109

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Trabalhos correlatos do PPGEGC/UFSC relacionados a esta dissertação.....	24
Quadro 2 - Definições de Mídia Locativa segundo diferentes autores.	46
Quadro 3 - Evolução histórica das definições de Mídia Locativa.	47
Quadro 4 - Close reading das 18 paradas do audioguia “Catedral de Nossa Senhora do Desterro”	90

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

PPGEGC	Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento
RIXC	Center for New Media, em Riga, Letônia
SECI	Conhecimento e a modelos de criação de conhecimento
UFSC	Universidade Federal de Santa Catarina

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	18
1.1	TEMA E PROBLEMA DE PESQUISA	19
1.2	OBJETIVOS DA PESQUISA	20
1.2.1	Objetivo geral	21
1.2.2	Objetivos Específicos	21
1.3	JUSTIFICATIVA	21
1.4	ADERÊNCIA DO TEMA AO PROGRAMA DE PPGEC/UFSC	22
1.5	DELIMITAÇÃO DO TRABALHO	25
1.6	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS GERAIS	26
1.6.1	Tipo de Pesquisa e Abordagem	26
1.6.2	Trajatória conceitual da revisão narrativa	27
1.6.3	Objeto de Estudo	28
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	29
2.1	PRESERVAÇÃO DO PATRIMÔNIO CULTURAL	29
2.1.1	Análise conceitual do termo preservação do patrimônio cultural	29
2.1.2	Marco normativo brasileiro	31
2.1.3	A Construção da Cultura a partir das Realidades Objetiva, Subjetiva e Intersubjetiva e Cultura como Produto e Processo	34
2.1.4	Narrativa e Preservação do Patrimônio Cultural	35
2.1.5	Narrativa Digitais e Ambiente Hiper-Híbridos	37
2.1.6	Participação Cultural, Memória Coletiva, Identidade e Pertencimento	39
2.2	MÍDIA LOCATIVA	41
2.2.1	Mídia e a Cidade	41
2.2.2	Espaço urbano e as mídias de interface	43
2.2.3	Conceituação de Mídia Locativa	44
2.2.4	Mídia locativa como sistema mediador no contexto da Mídia do Conhecimento	48
2.2.5	Aplicação do modelo SECI à mídia locativa	51
2.2.6	Mídia locativa como ferramenta de preservação do patrimônio cultural	53
2.3	O ESPAÇO URBANO AUMENTADO	56
2.3.1	Espacialidades: do espaço físico ao espaço urbano aumentado	56

2.3.2	Dimensões constitutivas segundo Lev Manovich	58
2.3.3	Cubo branco, caixa preta e espaço urbano aumentado como experiência estética informacional do espaço	62
2.3.4	O Princípio da Variabilidade e a Experiência Espacial	63
2.3.5	Estruturas para o invisível	64
3	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	66
3.1	LEITURA ATENTA E CONSTRUÇÃO DAS LENTES ANALÍTICAS	66
3.1.1	A Origem das Lentes Analíticas: Da Teoria à Prática	67
3.2	OPERACIONALIZAÇÃO DOS CRITÉRIOS DE ANÁLISE	69
3.3	ENTREVISTA COM A CURADORA E PRODUTORA DO AUDIOGUIA	69
3.4	DECLARAÇÃO DE USO RESPONSÁVEL DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL	70
4	ANÁLISE DO OBJETO DE PESQUISA.....	71
4.1	ANÁLISE DO APLICATIVO IZI TRAVEL.....	71
4.1.1	Forma e Interface do aplicativo izi.TRAVEL	71
4.1.2	Conteúdo e Narrativa na Plataforma	78
4.1.3	Estratégias de Mediação no Aplicativo	81
4.1.4	Experiência, Espaço e Participação	85
4.2	LEITURA DO OBJETO: AUDIOGUIA “CATEDRAL DE NOSSA SENHORA DO DESTERRO”.....	88
4.2.1	Forma e Interface	97
4.2.2	Conteúdo e Narrativa	98
4.2.3	Estratégias de Mediação	98
4.2.4	Experiência, Espaço e Participação	99
4.3	ENTREVISTA COM A CURADORA: GABRIELA LUFT	100
5	DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	102
5.1	MEDIAÇÃO TÉCNICO-ESTÉTICA E MÍDIA DO CONHECIMENTO	102
5.2	O QUE TORNA UMA MÍDIA “LOCATIVA”	103
5.3	ESPAÇO URBANO AUMENTADO.....	103
5.4	HIPERMÍDIA, VARIABILIDADE E IMEDIATISMO	104
5.5	CONTEÚDO, NARRATIVA E MEMÓRIA	105
5.6	MEDIAÇÕES E PARTICIPAÇÃO	106
5.7	SECI E CIRCULAÇÃO DO CONHECIMENTO PATRIMONIAL	107
5.8	PLATAFORMA DE SIGNIFICAÇÃO SITUADA.....	108
6	CONCLUSÃO	109
6.1	TRABALHOS FUTUROS	112

<i>REFERÊNCIAS.....</i>	<i>114</i>
<i>APÊNDICE A – Roteiro de Entrevista</i>	<i>118</i>
<i>APÊNDICE B – Transcrição da Entrevista com a Curadora e Produtora do Audioguia da Catedral Metropolitana de Florianópolis.....</i>	<i>120</i>

1 INTRODUÇÃO

Os corpos são lugares de moradia e comunicação. Desde cedo, os seres humanos ampliam o que conseguem sentir, pensar e lembrar por meio de artefatos: ferramentas, técnicas e meios que atendem necessidades práticas e culturais e, ao mesmo tempo, mudam o ambiente e a forma como vivemos nele. Por isso, os meios de comunicação podem ser entendidos como extensões do corpo: eles não mudam só “a mensagem”, mas o próprio modo de experimentar o mundo. Nesse sentido, a cidade também pode ser vista como um grande artefato coletivo, construído ao longo do tempo, que guarda tecnologias, encontros e narrativas de um povo.

Com as tecnologias digitais móveis e as redes em toda parte, essa relação entre corpo e cidade entra em uma nova fase. O espaço urbano passa a ser vivido com camadas informacionais sobrepostas: mapas, conteúdos localizados, dados e mídias que acompanham o deslocamento. A teoria do “espaço urbano ampliado”, proposta por Lev Manovich, ajuda a compreender esse cenário: quando a cidade ganha camadas digitais, muda não só o jeito de circular, mas também os sentidos que atribuímos aos lugares.

Nessa perspectiva, o espaço urbano deixa de ser apenas um “fundo” físico e passa a funcionar como uma interface: um lugar que comunica, orienta, convoca atenção e reativa memórias em tempo real.

É nesse contexto que entram as mídias locativas. De forma direta, elas são tecnologias que usam a localização do usuário para oferecer conteúdos ligados ao lugar.

Um exemplo simples é quando o celular, por GPS ou mapa, ajuda você a seguir um percurso e, em certos pontos, apresenta um áudio, uma imagem ou uma explicação sobre o que está sendo visto. Essas mídias não só informam: elas mediam a relação entre sujeito, território e memória — e por isso são relevantes para pensar patrimônio cultural como algo que precisa ser continuamente ativado por sentidos, saberes e pertencimentos no espaço vivido.

Para transformar essa discussão em observação concreta, esta dissertação analisa a plataforma izi.TRAVEL e, dentro dela, um caso específico: o audioguia da Catedral Metropolitana de Florianópolis, no centro histórico de Florianópolis. Esse audioguia, pro-

duzido no âmbito do Floripa Audioguia, está disponível gratuitamente em quatro idiomas e pode ser usado pelo aplicativo ou pelo navegador, com recursos como ativação por GPS, reprodução automática, download para uso offline e acesso por QR Code no local.

O roteiro é modular e organizado em 18 paradas, que conduzem o visitante do exterior ao interior da Catedral. Em cada parada, o conteúdo combina áudios curtos, imagens, georreferência e um tema, e o usuário pode seguir a ordem sugerida ou navegar de forma mais livre. Também é importante entender que, nesse tipo de experiência, a interface orienta o corpo em movimento.

Metodologicamente, para ler esse objeto com rigor sem complicar desnecessariamente, a pesquisa faz uma Leitura Atenta (close reading) em dois níveis: primeiro a plataforma (como ecossistema de navegação e oferta de tours) e depois o audioguia da Catedral (como artefato de mediação cultural). A análise é organizada por quatro lentes: Forma e Interface; Conteúdo e Narrativa; Estratégias de Mediação; Experiência, Espaço e Participação. Ainda, é complementada por entrevista com a curadora/produtora para compreender escolhas e intenções do projeto.

Em outras palavras, esta pesquisa acompanha o patrimônio “em funcionamento” no cotidiano urbano: não apenas como monumento, mas como experiência que se constrói quando alguém caminha, escuta, olha e interpreta — guiado por uma camada digital. Ao observar a plataforma izi.TRAVEL e o audioguia da Catedral Metropolitana de Florianópolis, a dissertação examina como percursos, paradas, áudios e imagens atuam como mediação cultural situada e, a partir daí, discute como essa expansão digital da experiência urbana pode fortalecer práticas contemporâneas de preservação do patrimônio.

1.1 TEMA E PROBLEMA DE PESQUISA

Esta pesquisa insere-se na área da Mídia do Conhecimento, com foco na mediação técnico-estética da informação por meio de dispositivos tecnológicos. Especificamente, investiga o papel das mídias locativas (tecnologias digitais que operam a partir de uma localização) enquanto recursos mediadores capazes de influenciar a forma como

o conhecimento é produzido, distribuído e experienciado em ambientes urbanos. A intersecção entre essas mídias, o espaço urbano digitalmente expandido e a preservação do patrimônio cultural constitui o eixo central do estudo.

A pergunta-problema que orienta esta dissertação é: "Como as mídias locativas podem contribuir para a preservação do patrimônio cultural ao expandirem digitalmente a experiência do espaço urbano?"

Este questionamento propõe refletir sobre as potencialidades e os desafios envolvidos na utilização das mídias locativas como instrumentos de mediação cultural, considerando sua capacidade de ampliar o espaço físico por meio de camadas digitais de informação. A mediação, aqui compreendida na perspectiva da Mídia do Conhecimento, não se limita à transmissão de dados, mas envolve uma articulação simbólica e técnico-estética que favorece a circulação de significados sociais, históricos e identitários. Assim, busca-se compreender de que modo essas mídias podem operar como pontes entre passado e presente, tecnologia e cultura, espaço físico e memória compartilhada.

1.2 OBJETIVOS DA PESQUISA

A presente pesquisa tem como foco compreender de que modo as mídias locativas, enquanto tecnologias de mediação da informação, contribuem para a preservação do patrimônio cultural urbano ao expandirem digitalmente a experiência do espaço. Diante da crescente ubiquidade de recursos digitais em contextos urbanos e culturais, examina-se a função mediadora desses dispositivos na articulação entre informação, experiência espacial e memória.

O objetivo central desta investigação é analisar as mídias locativas como sistemas estético-tecnológicos de mediação do conhecimento, a fim de compreender sua contribuição para a valorização e a preservação do patrimônio cultural urbano. Para tanto, adota-se a perspectiva da Mídia do Conhecimento, que entende a mídia como suporte físico-simbólico da informação, atuando na difusão e ressignificação de saberes no contexto da cidade conectada.

1.2.1 Objetivo geral

Analisar de que modo (como) as mídias locativas, enquanto tecnologias de mediação técnico-estética da informação, contribuem para a preservação do patrimônio cultural ao expandirem digitalmente a experiência do espaço urbano.

1.2.2 Objetivos Específicos

São objetivos específicos dessa dissertação:

- a) Sistematizar os principais conceitos e abordagens de Preservação do Patrimônio Cultural relevantes à educação e mediação cultural, produzindo um mapa conceitual para uso na análise;
- b) Delimitar os fundamentos da Mídia do Conhecimento como campo de mediação técnico-estética da informação;
- c) Conceituar Mídia Locativa;
- d) Examinar o conceito de Expansão do Espaço Urbano em Manovich e sua relação com a experiência cultural mediada, estabelecendo indicadores analíticos (camadas informacionais, navegação híbrida, variabilidade, telepresença);
- e) Extrair qualidades de uma mídia locativa que atua na Preservação do Patrimônio Cultural.

1.3 JUSTIFICATIVA

Esta pesquisa ocupa um espaço significativo ao explorar uma lacuna interdisciplinar: o papel das mídias locativas como tecnologias de mediação do conhecimento na preservação do patrimônio cultural no contexto do espaço urbano aumentado. Ainda que

existam estudos sobre patrimônio, mídias locativas e espaço urbano aumentado, é escassa a produção que os articula sob a perspectiva da Mídia do Conhecimento, que se centra nos recursos técnico-estéticos que registram, expressam e disseminam saberes, sejam eles tácitos ou explícitos, em suportes materiais ou digitais.

A preservação cultural vai além da conservação física de bens; ela exige documentação, interpretação e difusão ativa (Unesco, 2015). Nesse contexto, as mídias locativas funcionam como ferramentas de mediação situadas, capazes de promover a expansão do espaço urbano, ou seja, a sobreposição de camadas digitais (áudio, texto, imagem) sobre a espacialidade material, gerando novas formas de percepção e engajamento simbólico com o patrimônio (Manovich, 2006).

Ao inserir narrativas históricas, contextos e memórias diretamente no território, esse tipo de mediação estimula tanto o acesso informativo quanto a conexão emocional do público com os espaços culturais, contribuindo para a formação de identidades locais e a valorização simbólica. Trata-se de uma mediação híbrida, onde passado e presente dialogam e onde a materialidade e a narrativa digital se entrelaçam num ambiente expandido (Manovich, 2020).

Além disso, este estudo oferece contribuição teórica, pois analisa de forma crítica se essas tecnologias sustentam efetivamente a preservação cultural ou se apenas proporcionam experiências superficiais ou de consumo momentâneo.

1.4 ADERÊNCIA DO TEMA AO PROGRAMA DE PPGEC/UFSC

A presente dissertação está vinculada à linha de pesquisa MC – Mídia e Disseminação do Conhecimento do Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão e Mídia do Conhecimento (PPGEC), dialogando diretamente com seu escopo ao investigar recursos, sistemas e processos de mediação aplicados à produção, registro, expressão e circulação do conhecimento em sua dimensão organizacional.

O estudo toma como objeto as mídias locativas digitais, compreendidas como tecnologias de mediação técnico-estética capazes de ampliar as formas de expressão, vivência e apropriação do conhecimento cultural, integrando linguagem, técnica e suporte

material. Sob essa perspectiva, tais mídias não apenas veiculam conteúdo, mas estruturam experiências cognitivas, sensoriais e simbólicas no espaço de fruição do conhecimento. Ao abordar a mídia como corpo físico da informação, esta pesquisa contribui para a compreensão do nível estético-material da mensagem, foco específico da área de Mídia do Conhecimento.

Conceitualmente, adota-se a definição de conhecimento do PPGEHC, entendido como “conteúdo ou processo efetivado por agentes humanos ou artificiais em atividades de geração de valor científico, econômico, social ou cultural” (Pacheco, 2014). A análise contempla tanto o conhecimento explícito, expresso em narrativas digitais, quanto o tácito, vivenciado no contato direto com o espaço, o ambiente e o patrimônio cultural.

A fundamentação epistemológica ancora-se no paradigma interpretativista, que compreende o conhecimento como sentido construído intersubjetivamente nas interações entre sujeitos, suportes técnico-estéticos e redes sociotécnicas. Nesse horizonte, as mídias locativas operam como dispositivos de mediação que articulam espaços físicos e digitais, ampliam o campo de ação dos agentes e fazem circular saberes de modo distribuído, contextual e significativo.

A pesquisa contribui para os objetivos da linha ao investigar como tais mídias podem favorecer a preservação do patrimônio cultural por meio de experiências expandidas do espaço urbano. Busca-se compreender de que modo essas tecnologias potencializam a externalização do conhecimento cultural, posicionando a mídia locativa como eixo articulador entre o conteúdo e o público.

No contexto do Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento - PPGEHC, cujo objeto central é o conhecimento em sua dimensão organizacional, a estrutura do referencial teórico desta pesquisa reflete a lógica do Programa. Essa parte da dissertação organiza-se pela sequência: preservação do patrimônio cultural como objeto de estudo; em seguida, a cultura é apresentada enquanto manifestação de conhecimento coletivo que transita entre o tácito e o explícito (Nonaka; Takeuchi, 1997); depois, aborda-se a mídia locativa, situada na vertente da Mídia do Conhecimento e responsável pela mediação técnico-estética desse conhecimento; por fim, analisa-se a expansão do espaço urbano como impacto dessa mediação, em diálogo com o conceito de “espaço aumentado” de Manovich (2006). Essa ordem: Objeto (cultura/patrimônio) →

Meio (mídia locativa) → Impacto (expansão urbana) — assegura a coerência interna entre o campo teórico do estudo, o problema de pesquisa e as áreas de atuação do Programa.

Ao dialogar com produções anteriores do PPGEHC que exploram relações entre design de interação, inovação digital, mediação cultural e patrimônio, o estudo reforça o compromisso da linha com a interdisciplinaridade e com a análise de processos mediadores do conhecimento na interface entre tecnologia, sociedade e cultura. Consolida-se, assim, a aderência temática, metodológica e conceitual da pesquisa à área de Mídia do Conhecimento, ao investigar como as mídias locativas podem atuar como recursos mediadores estratégicos para a preservação de saberes culturais em diferentes espaços mediados.

No quadro a seguir, apresentam-se alguns dos principais trabalhos correlatos do PPGEHC/UFSC que reforçam essa aderência:

Quadro 1 - Trabalhos correlatos do PPGEHC/UFSC relacionados a esta dissertação

Autor	Título	Nível	Orientador(a)	Ano	Observação sobre a relação de aderência
Ângela Carvalhaes Ferrari	<i>O uso da media architecture na expografia da sociedade em rede: experienciando museus interativos.</i>	M	Dr. Márcio Vieira de Souza (Orient.) Dr. Tarcísio Vanzin (Coorient.)	2022	Relação temática: aplicação de media architecture e tecnologias digitais para ampliação narrativa e preservação do patrimônio em ambientes museológicos.
Laryssa Tarachuck	<i>Framework conceitual para apoiar a formulação de estratégias de design de interação urbana envolvendo o uso de recursos de mídia locativa digital.</i>	M	Dra. Maria José Baldessar (Orient.) Dra. Gertrudes Aparecida Dandolini (Coorient.)	2021	Relação temática e metodológica: aplicação de mídia locativa no contexto urbano para ampliar interações e experiências de mediação cultural.
Aline Cristina Antoneli de Oliveira	<i>Inovação social digital: mapas conceituais baseados em uma abordagem integrativa.</i>	M	Dra. Maria José Baldessar (Orient.) Dra. Gertrudes Aparecida Dandolini (Coorient.)	2018	Relação metodológica: uso de mapas conceituais para análise da inovação social digital, com ênfase na disseminação do conhecimento em ambientes digitais.
Ariane Girondi	<i>A concepção de roteiros para artefatos audiovisuais digitais interativos na forma de mapa conceitual para aprimorar a disseminação do conhecimento.</i>	M	Dr. Fernando José Spanhol (Orient.) Dra. Marina Nakayama (Coorient.)	2012	Relação metodológica: uso de mapas conceituais e artefatos interativos digitais para aprimorar a disseminação do conhecimento cultural.

Fonte: Elaboração própria com base em produções acadêmicas do PPGEHC/UFSC.

A análise das pesquisas do PPGEHC próximas ao assunto abordado nesta dissertação evidencia um percurso consolidado no estudo das mídias digitais voltadas à disseminação do conhecimento e à mediação cultural, com ênfase em ambientes museológicos, design de interação e inovação social digital. Contudo, observa-se uma lacuna quanto à investigação da mídia locativa como dispositivo de preservação do patrimônio cultural no espaço urbano aberto.

Assim, a pesquisa adiciona à memória do Programa uma contribuição singular ao integrar os domínios da Mídia do Conhecimento, da preservação patrimonial cultural e da experiência urbana, abordando a mídia locativa não apenas como ferramenta de design ou interação, mas como sistema mediador do conhecimento cultural e ampliador do espaço urbano. Essa abordagem inédita consolida a expansão do escopo teórico e metodológico da linha MC, ao propor um olhar sobre a preservação como prática de mediação cognitiva, sensorial e simbólica no contexto urbano contemporâneo.

A análise comparativa com os trabalhos anteriores reforça a continuidade e a evolução das pesquisas na área de Mídia do Conhecimento, evidenciando que a presente dissertação está alinhada aos fundamentos epistemológicos, metodológicos e aplicados do PPGEHC, ao abordar a mídia locativa como ferramenta de mediação técnico-estética e disseminação do conhecimento voltada à preservação do patrimônio cultural.

1.5 DELIMITAÇÃO DO TRABALHO

Este estudo delimita-se à análise conceitual e teórica da mídia locativa como tecnologia de mediação do conhecimento voltada à preservação do patrimônio cultural. As limitações dizem respeito, sobretudo, à disponibilidade de dados empíricos e à necessidade de circunscrever as reflexões a práticas e contextos específicos. Considera-se ainda que a constante evolução das tecnologias digitais pode impactar a aplicabilidade de determinadas proposições, exigindo revisões futuras conforme os avanços e transformações do campo.

A lacuna mais significativa deste trabalho configura ponto de partida para investigações futuras de maior fôlego: estudos etnográficos, entrevistas com diferentes perfis

de usuários e análises de dados de interação podem revelar como o audioguia é efetivamente utilizado, interpretado, ignorado ou subvertido na prática, oferecendo uma visão mais densa da “preservação” como processo social (incluindo mediações, resistências e apropriações). Tais caminhos empíricos permitiriam triangular resultados e refinar as proposições aqui apresentadas.

1.6 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS GERAIS

A presente pesquisa adota uma abordagem qualitativa, orientada pela perspectiva interpretativista, com foco na compreensão dos significados e sentidos atribuídos à experiência patrimonial mediada por tecnologias digitais. A investigação é fundamentada na realização de uma revisão narrativa da literatura e na aplicação da técnica de leitura atenta buscando construir uma análise aprofundada sobre o uso da mídia locativa como sistema de mediação do conhecimento cultural. O objeto empírico é o audioguia digital da Catedral Metropolitana Nossa Senhora do Desterro, disponível na plataforma izi.TRAVEL.

1.6.1 Tipo de Pesquisa e Abordagem

Trata-se de uma pesquisa qualitativa com natureza exploratória e descritiva, baseada em uma perspectiva interpretativista, que valoriza a construção de significados a partir das interações entre sujeitos, mídias e espaços. Essa abordagem é compatível com o paradigma conexcionista (Venzin et al., 1998), adotado como ancoragem epistemológica, que compreende o conhecimento como um fenômeno distribuído e relacional, emergente das conexões entre pessoas, objetos, espaços e mídias.

Enquanto a abordagem interpretativista orienta a análise das experiências e estratégias narrativas, o paradigma conexcionista fundamenta a compreensão da mídia locativa como sistema interativo, que conecta conteúdo, linguagem, espaço e sujeitos, promovendo a circulação e a preservação do conhecimento cultural.

1.6.2 Trajetória conceitual da revisão narrativa

A revisão narrativa da literatura adotada nesta pesquisa fundamenta-se nos critérios conceituais apresentados por Rother (2007), Grant e Booth (2009) e Bailey et al. (2017), os quais a distinguem de outras modalidades, como a revisão sistemática ou integrativa, especialmente quanto à flexibilidade metodológica e à abordagem interpretativa.

Segundo Rother (2007), a revisão narrativa é uma forma tradicional de revisão que permite uma ampla discussão teórica, sendo adequada para estudos que visam integrar diferentes perspectivas e aprofundar a compreensão conceitual de um tema. Ela é caracterizada pela seleção e interpretação crítica dos estudos, buscando construir uma narrativa coerente sobre o estado do conhecimento em determinado campo.

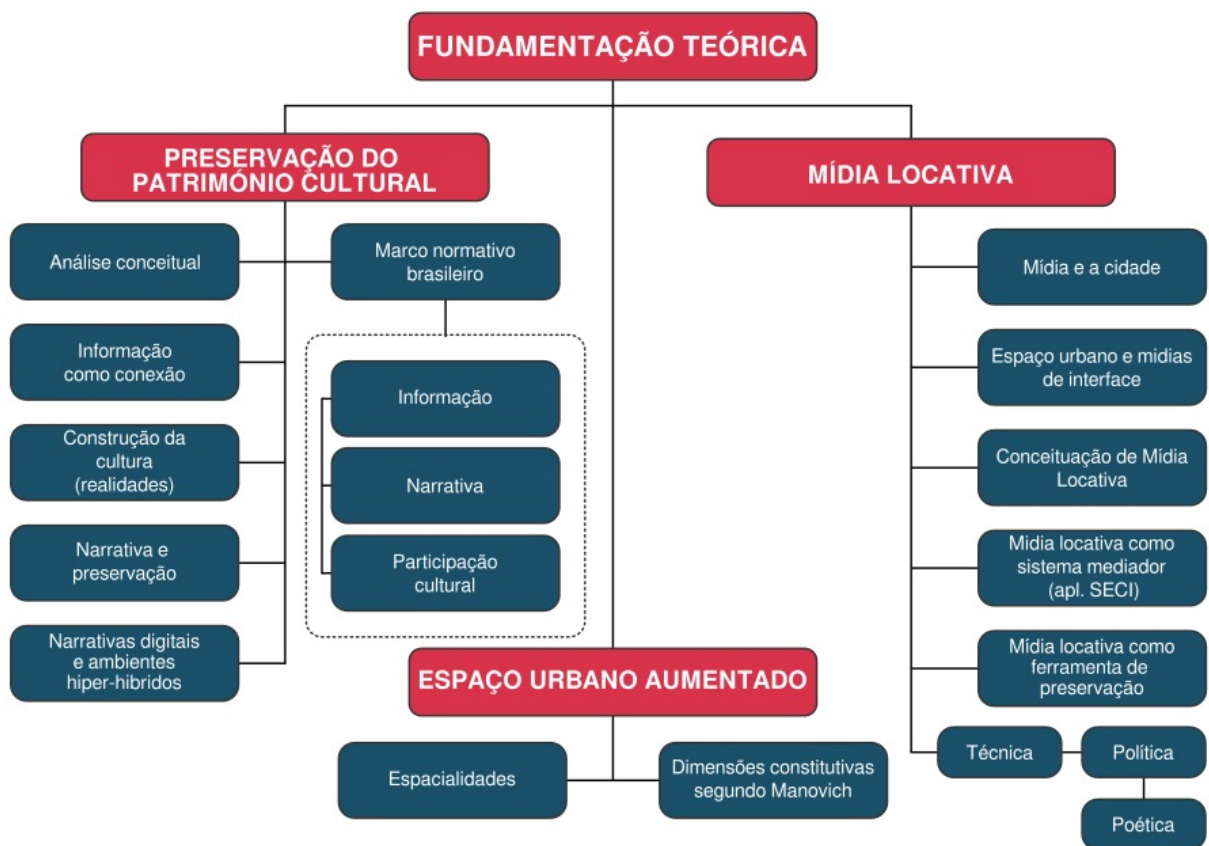
Grant e Booth (2009) descrevem a revisão narrativa como uma abordagem que sintetiza a literatura por meio de uma perspectiva mais qualitativa, sem seguir protocolos rigidamente definidos como os da revisão sistemática. Seu objetivo principal é oferecer uma análise compreensiva do corpo teórico existente, permitindo conexões entre ideias e a identificação de lacunas conceituais.

Complementando essa visão, Bailey et al. (2017) argumentam que revisões narrativas são particularmente úteis em contextos interdisciplinares ou emergentes, nos quais ainda não há consenso consolidado sobre os métodos de análise. A ênfase recai sobre a construção de sentido, e não na mensuração de resultados, o que a torna apropriada para investigações com objetivos exploratórios, como a presente dissertação.

Diferentemente das revisões sistemáticas, que seguem protocolos rigorosos para garantir reprodutibilidade, e das integrativas, que buscam unificar achados empíricos de forma comparativa, a revisão narrativa permite maior liberdade interpretativa. Isso é particularmente relevante para campos em que os constructos teóricos são variados e em constante evolução, como a Mídia do Conhecimento, a mediação cultural e as tecnologias digitais aplicadas ao patrimônio.

A revisão narrativa da literatura foi conduzida com o objetivo de construir a base teórica necessária à análise empírica. Essa trajetória conceitual percorreu os seguintes eixos:

Figura 1 - Fundamentação teórica



Fonte: Figura criada pela Autora.

1.6.3 Objeto de Estudo

O objeto empírico da pesquisa é o audioguia “Catedral Metropolitana Nossa Senhora do Desterro”, disponível na plataforma digital izi.TRAVEL. O roteiro oferece uma experiência patrimonial mediada por mídia locativa, integrando linguagem sonora, visual e textual, complementada pela espacial (materialidade arquitetônica da Catedral), quando in loco, permitindo múltiplas camadas de interpretação e fruição. A leitura atenta deste objeto de estudo será descrita no capítulo 3. No capítulo 3 também está descrito como foi semiestruturada a entrevista junto a produtora/curadora e realizadora do objeto de estudo dentro da plataforma de audioguias, a senhora Maria Gabriela Cherem Luft.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 PRESERVAÇÃO DO PATRIMÔNIO CULTURAL

Esta seção inaugura o aprofundamento conceitual da dissertação. Antes de examinar como mídias locativas podem contribuir para a preservação, clarificam-se os termos preservação, patrimônio e cultura, bem como sua evolução em marcos internacionais (UNESCO) e nacionais (IPHAN/ordenamento jurídico). Essa base sustenta, nas seções seguintes, a análise das tecnologias e do espaço urbano aumentado.

2.1.1 Análise conceitual do termo preservação do patrimônio cultural

Este estudo tem como objetivo geral investigar como o espaço urbano ampliado pela mídia locativa pode ser utilizado para a preservação do patrimônio cultural. Para abordar essa questão de forma eficaz, é fundamental compreender o conceito de preservação do patrimônio cultural. Assim, buscou-se explorar os significados dos termos “preservação”, “patrimônio” e “cultura”, para compreender como os meios atingem o fim, este explicitado pela essência da expressão "Preservação do Patrimônio Cultural".

O termo “preservação” é derivado do latim *praeservare*, combinando *prae-* (antes) com *servire* (guardar), enfatizando a noção de proteção preventiva contra possíveis danos ou alterações. Esta origem etimológica sublinha a necessidade de medidas proativas para manter a integridade de objetos importantes, tanto materiais quanto imateriais (Harper, 2020; Better Words Online, s.d.).

Por sua vez, o termo “patrimônio” tem origem no latim *patrimonium*, formado a partir de *pater* (pai) e *-monium* (estado, condição), inicialmente relacionado à transferência de bens de pai para filho. Tradicionalmente, o termo referia-se a bens materiais herdados dentro da estrutura familiar, mas passou a abranger o conjunto de bens, direitos e deveres de uma entidade, assumindo significados jurídicos, econômicos e culturais (Silva; Karim, 2018).

Contudo, a compreensão contemporânea do conceito se amplia. Para Muñoz-Viñas (2023), o patrimônio não se limita ao que é herdado biologicamente dos pais. Ele abrange também os bens adquiridos e construídos ao longo da vida, como uma casa, experiências ou práticas culturais que se tornam parte da identidade de um sujeito ou de uma coletividade. A herança, assim, não se restringe à transmissão intergeracional de objetos físicos, mas inclui valores, memórias, significados e até construções recentes que adquirem relevância simbólica e afetiva para os indivíduos.

Nesse sentido, o patrimônio cultural é compreendido como herança coletiva (material e imaterial) que é continuamente (re)significada pelas sociedades e transmitida entre gerações. Essa abordagem amplia o escopo das ações de preservação do patrimônio cultural e reconhece a importância da dimensão subjetiva e simbólica na constituição dos laços culturais.

No âmbito institucional e jurídico, a UNESCO (2003) estabelece a distinção entre patrimônio cultural tangível e intangível, reconhecendo a necessidade de proteger tanto os objetos físicos quanto os saberes e práticas que expressam a identidade de uma comunidade. Essa classificação está representada de maneira esquemática abaixo.

Figura 2 - Preservação do patrimônio cultural através da mídia digital



Fonte: Adaptado de UNESCO (2003) apud Wan Isa et al. (2018, p. 1375).

Por fim, o conceito de “cultura” também provém do latim cultura, traduzido como “ação de cultivar”, oriundo do verbo colere, inicialmente associado ao cultivo da terra.

Com o tempo, o termo passou a significar também o cultivo de ideias, saberes e práticas sociais, refletindo o desenvolvimento simbólico e coletivo de uma sociedade (Dicionário Etimológico, 2023).

A junção desses três conceitos permite entender que “Preservação do Patrimônio Cultural” refere-se à proteção e manutenção das heranças culturais — materiais e imateriais — transmitidas de geração em geração, ao mesmo tempo em que reconhece o valor do que é vivido, construído e cultivado no presente. Este entendimento é central para sustentar os próximos tópicos e capítulos desta dissertação.

2.1.2 Marco normativo brasileiro

A presente pesquisa parte do pressuposto de que a preservação do patrimônio cultural não se reduz à proteção física de bens materiais, mas se realiza de maneira plena quando articula três dimensões fundamentais: a informação, que envolve a identificação, documentação e curadoria dos bens; a narrativa, que se refere à mediação de sentidos por meio da educação patrimonial e de processos interpretativos; e a participação, entendida como o reconhecimento dos sujeitos e comunidades como agentes ativos da preservação e da gestão do patrimônio. É nesse sentido que se justifica a incorporação do marco normativo brasileiro nesta dissertação. Ao descrever os fundamentos legais e regulamentares que estruturam essas três dimensões, a legislação oferece os referenciais institucionais e operacionais que sustentam o problema de pesquisa: como a expansão do espaço urbano pela mídia locativa pode contribuir para preservar o patrimônio cultural. Assim, a leitura da normatização vigente não é apenas contextual, mas estratégica para a compreensão de como políticas públicas organizam e legitimam práticas preservacionistas que serão reconfiguradas pelas tecnologias digitais.

O eixo da informação está amparado em dispositivos que definem e operacionalizam a documentação técnica do patrimônio cultural. A Constituição Federal de 1988, ao prever no artigo 216 os instrumentos de identificação e proteção — como o inventário, o registro e o tombamento — legitima juridicamente a coleta e o armazenamento de dados sobre os bens culturais brasileiros. O Decreto-Lei nº 25, de 1937, detalha o procedimento de tombamento, enquanto o Decreto nº 3.551, de 2000, institui os Livros de

Registro para os bens imateriais. O Decreto nº 7.387, de 2010, cria o Inventário Nacional da Diversidade Linguística (INDL), incluindo a dimensão linguística nesse campo de informação. Além disso, a Portaria IPHAN nº 160, de 2016, define diretrizes para a produção de inventários e metodologias como o Inventário Nacional de Referências Culturais (INRC). Esses dispositivos demonstram que preservar, do ponto de vista informacional, implica construir acervos técnicos e curadorias culturais que organizem, descrevam e tornem acessíveis os bens patrimoniais.

A dimensão da narrativa se materializa nas práticas de interpretação e educação patrimonial, fundamentais para dar sentido aos bens documentados. A Constituição, em seu artigo 215, §1º, garante o pleno exercício dos direitos culturais, o que implica acesso, fruição e apropriação crítica dos conteúdos culturais. Esse compromisso é explicitado na Portaria IPHAN nº 137, de 2016, que apresenta a educação patrimonial como política pública e como mediação entre patrimônio e comunidade. A Portaria nº 200, de 2016, ao regulamentar o Programa Nacional do Patrimônio Imaterial (PNPI), reforça a exigência de ações educativas nos planos de salvaguarda. Dessa forma, o eixo narrativo da preservação tem sua base legal nas normas que reconhecem o valor pedagógico do patrimônio cultural e a necessidade de ativar processos interpretativos para sua legitimação simbólica.

Já o eixo da participação está fundamentado nos dispositivos legais que reconhecem o patrimônio como construção coletiva e os sujeitos como detentores de saberes e práticas. A Constituição, ao afirmar no artigo 216, §1º, que “o poder público, com a colaboração da comunidade, promoverá e protegerá o patrimônio cultural brasileiro”, consolida o princípio da gestão democrática. Esse princípio é reiterado na Convenção da UNESCO para a Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial, promulgada pelo Decreto nº 5.753, de 2006, que coloca as comunidades no centro das políticas de salvaguarda. A Portaria IPHAN nº 200, de 2016, também reafirma o protagonismo social na condução de ações preservacionistas. A Lei nº 10.257, de 2001 (Estatuto da Cidade), amplia esse entendimento ao inserir o patrimônio nas políticas urbanas, vinculando-o ao direito à cidade e ao pertencimento territorial. Assim, a participação não é apenas desejável, mas legalmente instituída como elemento estruturante da preservação.

A organização desses três eixos pelo marco normativo sistematiza os fundamentos da política de preservação no Brasil e permite compreender como a legislação vigente estrutura os modos de tratar a informação sobre os bens culturais, de promover a

sua interpretação pública e de envolver as comunidades nos processos preservacionistas. Esses fundamentos orientam a presente pesquisa ao fornecer os parâmetros legais e conceituais que sustentam a articulação entre patrimônio, território e tecnologia. Informação como Conexão na Rede Cultural.

A informação pode ser entendida como o que conecta elementos dentro de uma rede. Essa perspectiva, apresentada por Harari (2024), desloca o olhar da informação como simples dado ou representação para concebê-la como uma força relacional. Se pensarmos a cultura como rede, então cada suporte, cada pessoa e cada prática atua como um nó interligado, de modo que a informação circula, estabelece vínculos e produz sentidos coletivos.

Essa concepção encontra ressonância na filosofia da informação de Floridi (2011), que sustenta que a informação não se limita a descrever o real, mas participa de sua constituição. Quando registros, símbolos e práticas são organizados e compartilhados, eles não apenas comunicam algo já existente, mas efetivamente moldam a experiência cultural. A cultura, assim, não é um acúmulo estático de bens ou tradições, mas uma rede dinâmica que se reconfigura pela circulação informacional.

Assmann (2011) amplia essa compreensão ao introduzir a ideia de memória cultural, na qual a preservação não depende unicamente de objetos materiais, mas dos suportes que permitem que significados sejam transmitidos. Memórias orais, textos escritos, arquivos digitais ou performances rituais operam como veículos que mantêm identidades vivas ao longo do tempo. Nesse contexto, o valor da informação não está em sua exatidão, mas em sua capacidade de criar permanência simbólica.

A dimensão estética e simbólica da informação aparece com clareza em Nora (1984), ao tratar dos “lugares de memória”, que funcionam como pontos de fixação em meio ao fluxo cultural. São suportes que condensam significados e garantem continuidade. Mitchell (2005) reforça essa perspectiva ao mostrar que imagens e mídias não apenas representam, mas configuram modos de ver e de lembrar, atuando diretamente na construção de mundos compartilhados.

Esse movimento se intensifica na cultura digital contemporânea. Santaella (2020), ao discutir os “humanos hiper-híbridos”, mostra como a vida cultural se desenrola em redes expandidas por interfaces digitais. A conectividade das mídias móveis e da internet cria novas camadas para a circulação da informação, em que linguagens, suportes e

corpos se entrelaçam. Na visão da autora, a cultura atual se organiza como um ecossistema híbrido e fluido, no qual fronteiras entre realidades físicas e digitais se tornam cada vez mais tênues. A informação, nesse cenário, não apenas conecta, mas reorganiza a própria rede cultural.

Assim, compreender a informação como conector e operador simbólico é reconhecer que a preservação cultural depende da capacidade de manter em circulação essas conexões. Cada suporte — seja um documento, uma prática ritual, uma imagem digital ou um dispositivo locativo — atua como parte da rede que sustenta a memória coletiva. A cultura, nesse sentido, se mostra como um tecido vivo de informações que se renovam continuamente, sem perder sua função de ancorar identidades e vínculos sociais.

2.1.3 A Construção da Cultura a partir das Realidades Objetiva, Subjetiva e Intersubjetiva e Cultura como Produto e Processo

Para compreender a cultura no campo da preservação patrimonial, é importante reconhecer as diferentes formas de realidade que estruturam a experiência humana. Harari (2022) distingue três dimensões fundamentais: a realidade objetiva, composta por elementos que existem independentemente da consciência, como oceanos, estrelas ou montanhas; a realidade subjetiva, que corresponde a sentimentos, dores e prazeres vividos no interior de cada indivíduo; e a realidade intersubjetiva, que se constitui de entidades que existem apenas porque são compartilhadas por muitas pessoas, como religiões, moedas, leis ou culturas.

Embora não possuam existência material independente, as realidades intersubjetivas produzem efeitos concretos. Harari (2022) destaca que elas emergem da troca de informações, sendo criadas e sustentadas por narrativas coletivas que orientam comportamentos e instituições. Nesse sentido, a cultura é essencialmente um fenômeno intersubjetivo, pois só existe enquanto rede de significados reconhecida e transmitida socialmente.

Outros autores reforçam esse entendimento. Pillon e Monzoni (2021) afirmam que normas, instituições e tradições não têm força por si mesmas, mas porque são legitimadas coletivamente, revelando o caráter processual da cultura. Clifford Geertz (1973) descreve a cultura como uma “teia de significados” tecida e compartilhada pelos indivíduos, evidenciando seu caráter interpretativo e simbólico. Pierre Bourdieu (1989), ao desenvolver o conceito de *habitus*, mostra que a cultura se traduz em disposições que estruturam e são estruturadas pelas práticas sociais, revelando como os significados intersubjetivos se incorporam à vida cotidiana. Bruno Latour (2005), com a Teoria Ator-Rede, amplia essa perspectiva ao incluir elementos não humanos — como artefatos, tecnologias e mídias — como participantes ativos da construção cultural.

Essa visão encontra correspondência também no campo da preservação do patrimônio cultural. Em vez de dado estático, o patrimônio deve ser entendido como processo intersubjetivo e contestado, conforme defendem Waterton e Smith (2010), perspectiva aprofundada por Smith (2020). O valor de um bem cultural resulta menos de sua materialidade do que do reconhecimento coletivo que o legitima como referência de memória.

Ao integrar essas contribuições, torna-se possível compreender a cultura como um produto coletivo, originado da interação entre diferentes realidades, mas também como um processo em constante transformação, sustentado por narrativas e práticas compartilhadas. Nesse contexto, a preservação do patrimônio cultural não se reduz à conservação de objetos, mas depende da manutenção da rede simbólica que lhes atribui valor. Essa perspectiva prepara o terreno para compreender o papel das narrativas como mediadoras centrais na construção e preservação da cultura.

2.1.4 Narrativa e Preservação do Patrimônio Cultural.

As narrativas ocupam lugar central na preservação do patrimônio cultural porque ajudam a organizar a experiência e a dar sentido ao passado no presente. Para Bruner (1991), a realidade é construída quando os acontecimentos são transformados em histórias compartilhadas. Ricoeur (1984) acrescenta que a narrativa reorganiza o tempo

vivido, tornando compreensíveis experiências dispersas e articulando memória e identidade. Assim, preservar o patrimônio é também preservar formas narrativas de significação (Bruner, 1991; Ricoeur, 1984).

No campo da interpretação patrimonial, Tilden (2007) enfatiza que informar não é o mesmo que interpretar. Interpretar significa revelar relações e provocar conexões pessoais com o conteúdo, seja por meio de objetos originais, experiências diretas ou mídias ilustrativas. Entre seus princípios, destaca-se que o objetivo da interpretação não é transmitir dados, mas despertar o interesse do público ao conectar o tema à sua própria experiência.

As narrativas também funcionam como processos de aprendizagem situados. Falk e Dierking (2013) mostram que a compreensão depende da interação entre o repertório pessoal, as mediações sociais e o espaço físico ou digital. Assim, narrativas bem construídas favorecem aprendizagens significativas, pois articulam conteúdos relevantes com as experiências do visitante.

Do ponto de vista histórico, a oralidade sustentou mitos, histórias de ancestrais e saberes práticos, assegurando coesão social e continuidade entre gerações (Fisher, 1987). A escrita e, mais tarde, a tipografia ampliaram a estabilidade, a circulação e a autoridade das narrativas (Eisenstein 1980). Cada meio de registro trouxe novas formas de interpretação e educação, revelando como os suportes moldam a preservação da memória.

A literatura crítica lembra que narrativas não são neutras. Smith (2006) alerta que discursos “autorizados” tendem a privilegiar vozes dominantes. Para Waterton e Smith (2010), o patrimônio deve ser visto como espaço de disputa simbólica, no qual múltiplas perspectivas precisam ser consideradas. Estudos recentes reforçam essa visão e promovem práticas de coautoria narrativa com comunidades locais (Thouki, 2025).

Com as tecnologias digitais, surgem narrativas interativas e multimodais que combinam texto, som, imagem e geolocalização. Pesquisas apontam que o *storytelling* digital contribui para a mediação do patrimônio quando alinhado a objetivos educativos claros (Podara, 2021; Li et al., 2024). Novos modelos também indicam formas de integrar narrativas digitais às redes sociais e ao engajamento juvenil, com diretrizes para participação e avaliação da aprendizagem (Kasemsarn; Nickpour, 2025).

Por fim, a participação e a cocriação ganham importância. Grcheva (2021) demonstra que processos colaborativos fortalecem pertencimento e sustentabilidade cultural. Experiências documentadas pela UNESCO (2020–2021) mostram que conselhos e arranjos participativos podem incorporar diferentes vozes na construção das narrativas e na gestão da preservação. Essa perspectiva aproxima interpretação, educação e participação, criando condições para compreender as narrativas digitais como ecossistemas de memória e aprendizagem.

2.1.5 Narrativa Digitais e Ambiente Hiper-Híbridos

As narrativas digitais resultam das transformações trazidas pelas tecnologias da informação e comunicação. Durante séculos, a oralidade e a escrita foram os principais meios de transmissão cultural. A oralidade sustentava tradições por meio da voz e da memória coletiva. A escrita trouxe estabilidade ao fixar o conhecimento em suportes materiais. Com a imprensa, esse processo foi ampliado, permitindo maior circulação e durabilidade das narrativas (Santaella, 2021).

O ambiente digital, entretanto, reorganiza esses modos de transmissão. Nele, textos, imagens, sons e vídeos se entrelaçam em redes interativas, um ambiente denominado hipermídia, que não é apenas a soma de mídias, mas uma linguagem própria. Na hipermídia, as mensagens são estruturadas em conexões navegáveis, livres da linearidade tradicional (Santaella, 2021; Manovich, 2002; Fadel, 2022).

A não linearidade da hipermídia é central. Em vez de uma leitura contínua e unidirecional, o leitor navega por trilhas escolhidas, ativando links, avançando e retrocedendo, definindo seu próprio percurso narrativo (Santaella, 2021). Essa dinâmica torna cada experiência única e atualizável com novos conteúdos, exemplificada por hipertextos que diversificam os ciclos de leitura ou exposições virtuais que se adaptam à escolha do visitante.

Nesse cenário, o leitor assume novos papéis. Ele deixa de ser apenas receptor e passa a participar da construção narrativa. O processo de leitura se conecta à criação de sentido (Manovich, 2002; Santaella, 2021).

Esse novo contexto de narrativas digitais também alterou os modos de leitura. O leitor contemplativo, típico da cultura impressa, dedica-se à leitura linear e concentrada. O leitor movente caracteriza-se pela leitura fragmentada e rápida, presente nos ambientes digitais. O leitor imersivo vive narrativas multimodais em ambientes complexos como jogos ou exposições virtuais. O leitor ubíquo lê em qualquer lugar e instante, mediado pela mobilidade digital das redes de conexão sem fio e de dispositivos móveis (Santaella, 2021).

Santaella (2021) reforça que esses perfis coexistem em um mesmo sujeito. A pluralidade de práticas reflete a complexidade das ecologias comunicacionais, nas quais diferentes suportes e linguagens exigem múltiplas competências cognitivas.

À luz de Abdalla, Perassi e Fadel (2021), amplia esse entendimento ao destacar que os receptores não são mais consumidores passivos, mas remediadores em sistemas de mensagens online, reinterpretando e reconfigurando discursos pré-existentes.

As mídias digitais também transformaram a forma como entendemos o espaço. As transformações das narrativas digitais não dizem respeito apenas à linguagem, mas também à maneira como o espaço é vivido. O ciberespaço, inicialmente concebido como ambiente paralelo ao mundo físico, passou a ser compreendido como realidade em sobreposição, que se mistura e se articula com a vida cotidiana. Pierre Lévy (1999) descreveu o ciberespaço como o “espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores”, destacando sua potência de expansão da inteligência coletiva.

Com a mobilidade das redes e a difusão dos dispositivos portáteis, essa noção foi ampliada. Lemos (2004) introduziu o conceito de espaço híbrido, que designa a sobreposição entre espaço físico e informacional, em que o digital não substitui o real, mas o atravessa. Souza e Silva (2006, 2012) acrescenta a ideia de territórios informacionais, ressaltando que a mobilidade altera a forma de habitar a cidade, já que o espaço urbano passa a ser também uma interface de conexões digitais.

Na mesma direção, Souza e Silva e Sutko (2009) defendem que a cidade contemporânea pode ser pensada como um espaço híbrido, em que práticas físicas e digitais se entrelaçam. Para esses autores, jogos locativos, aplicativos de geolocalização e plataformas móveis reconfiguram a experiência urbana ao acrescentar camadas de dados, narrativas e interações sociais.

Essas concepções mostram que o espaço já não pode ser visto como uma superfície estática. Ele se converte em um campo de fluxos, no qual o material e o imaterial convivem. Exemplos de preservação cultural ilustram esse processo. A realidade aumentada em sítios históricos sobrepõe camadas digitais de informação e interpretação ao espaço físico, oferecendo múltiplas formas de engajamento com a memória. Mapas digitais colaborativos permitem que comunidades registrem histórias locais e tradições, transformando o território em suporte vivo de narrativas coletivas.

Santaella (2021) caracteriza esse cenário como hiper-híbrido, no qual mídias, linguagens e espaços se articulam continuamente. Esse hiper-hibridismo resulta da convergência de suportes e da circulação constante entre ambientes físicos e digitais, que passam a coexistir de maneira indissociável. Nele, práticas de leitura contemplativas, moventes, imersivas e ubíquas convivem em um mesmo sujeito, assim como narrativas lineares e digitais se sobrepõem em ecologias comunicacionais complexas.

Dois elementos se tornam centrais nesse processo: a hipermídia, que organiza conteúdos em redes interativas e multimodais, e a hipermobilidade, que garante o acesso contínuo a essas redes em qualquer tempo e lugar. A combinação desses fatores não apenas modifica os modos de produção e consumo das narrativas, mas também redefine a forma como experiências culturais são vividas e registradas. Nesse ambiente hiper-híbrido, a memória cultural se articula em múltiplas camadas de significação, atravessando suportes materiais, digitais e híbridos.

Esse entendimento das narrativas digitais, ancorado no hiper-hibridismo, oferece uma base conceitual para refletir sobre como a cultura pode ser constantemente atualizada, reinterpretada e compartilhada. No próximo tópico, essa discussão se amplia para o papel da participação, entendida como apropriação cultural e prática coletiva que sustenta a construção da memória, da identidade e do pertencimento.

2.1.6 Participação Cultural, Memória Coletiva, Identidade e Pertencimento

A literatura sobre patrimônio cultural mostra que sua preservação não é apenas a guarda de objetos, mas um processo coletivo de significação. Halbwachs (2006) já indicava que a memória não é individual, mas se organiza em redes sociais que oferecem

quadros de referência comuns. É nesse contexto que o patrimônio adquire relevância, pois funciona como suporte compartilhado para a lembrança e a identidade coletiva.

Seguindo essa perspectiva, Nora (1984) introduziu a noção de lugares de memória, ou seja, pontos simbólicos, materiais ou imateriais, que concentram valores e representações capazes de sustentar a memória coletiva. Esses lugares podem ser monumentos, museus, arquivos ou práticas rituais, sempre atualizados pela vivência das comunidades.

Autores contemporâneos têm expandido essa visão. Waterton e Smith (2020) defendem que o patrimônio deve ser compreendido como processo social de significação, e não apenas como um acervo fixo. Nesse processo, a participação dos sujeitos é essencial, pois é por meio de narrativas, práticas educativas e disputas simbólicas que os significados do patrimônio são constantemente reconstruídos.

Turunen (2022) acrescenta a dimensão política dessa participação ao mostrar como intervenções em monumentos coloniais funcionam como atos de redefinição identitária. Ao questionar símbolos do passado, comunidades atualizam a memória coletiva e inscrevem novos sujeitos históricos nos espaços públicos.

A pesquisa de Yuan et al. (2025) enfatiza o caráter territorial da memória. Para os autores, pontos de memória atuam como âncoras identitárias. Eles territorializam a memória, fortalecem laços sociais e permitem que comunidades reconheçam a si mesmas em práticas de pertencimento.

Em espaços museológicos e educativos, a dimensão participativa também é destacada. Waterton e Smith (2020) apontam que o patrimônio funciona como dispositivo de bem-estar cultural, possibilitando expressão emocional, aprendizado e transmissão intergeracional. Assim, a memória patrimonial ultrapassa a função informativa e se converte em recurso de identidade e coesão social.

Com o avanço das tecnologias digitais, novas formas de participação se somam às práticas tradicionais. Segundo a UNESCO (2025), plataformas digitais e ambientes colaborativos ampliam a acessibilidade e permitem que diferentes grupos inscrevam suas vozes na memória patrimonial. Em vez de registros estáticos, a digitalização possibilita processos de coautoria e reconhecimento da diversidade cultural, reforçando a dimensão intersubjetiva da preservação.

Desse modo, os estudos sobre participação cultural revelam que o patrimônio não pode ser compreendido apenas como herança do passado, mas como prática intersubjetiva continuamente atualizada por meio de memórias, identidades e vínculos de pertencimento. A literatura evidencia que a preservação depende de processos de mediação capazes de articular informação, narrativa e participação. Nesse sentido, torna-se relevante examinar, no presente contexto, os recursos tecnológicos que podem favorecer essa mediação, entre eles as mídias locativas, que se configuram como uma das possibilidades mais expressivas de ancorar memórias no território e ampliar a experiência preservacionista.

2.2 MÍDIA LOCATIVA

Partindo desse enquadramento dado na seção 2.1, a seção 2.2 mapeia o conceito, a evolução e as funções da mídia locativa, articulando-o à Mídia do Conhecimento e a modelos de criação de conhecimento (SECI). O objetivo é delimitar como, por meio da locatividade, a informação se torna experiência situada e potencialmente preservacionista.

2.2.1 Mídia e a Cidade

Segundo Perassi (2011), mídia é a parte física da informação, responsável por seu suporte, expressão e divulgação entre agentes humanos ou tecnológicos. Nessa perspectiva, a mídia constitui o elemento material que permite que ideias, conhecimentos e experiências se exteriorizem, circulem e sejam preservadas.

Complementarmente, Perassi (2019) enfatiza que o agente humano é, por excelência, mediador e Mídia do Conhecimento. O corpo humano é a mídia elementar do processo sociocultural, pois é por meio dele que sentimentos e ideias são primeiramente comunicados. A partir dessa capacidade, os seres humanos desenvolveram múltiplas linguagens, fabricaram utensílios e criaram objetos, inicialmente utilizando o próprio corpo como ferramenta, e, posteriormente, produziram artefatos e agentes tecnológicos,

culminando nos sistemas eletrônico-digitais interligados em redes interativas. Para o autor, o sistema cognitivo-subjetivo humano é o modelo básico para o desenvolvimento de mídias do conhecimento, e, quando se reúnem agentes humanos e agentes tecnológicos, profissionais projetam e aplicam sistemas mediadores que podem envolver interações exclusivamente humanas, exclusivamente tecnológicas ou integrando humanos e máquinas.

No mesmo viés, Santaella (2013) observa que as tecnologias de suporte e expressão da informação são criações humanas concebidas como extensões da cognição. Partindo da “fonte”, o cérebro, onde conteúdos simbólicos são gerados, o ser humano cria artefatos tecnológicos para dar corpo às suas linguagens e expandir suas capacidades de expressão. Esses artefatos, analógicos ou digitais, funcionam como mediadores entre pensamento e mundo, potencializando a comunicação e a interação.

Essa relação entre mídia, cognição e linguagem se manifesta de forma intensa no ambiente urbano. Nunes (2017), ao discutir a imagem e a percepção da cidade, reforça que o espaço urbano é produto da cultura. Dialogando com Nesbitt, Norberg-Schulz, Mafessoli e Lynch, a autora argumenta que a percepção dos lugares resulta da articulação entre sua materialidade e o conjunto de memórias, significados e referências simbólicas projetados pelos habitantes. Assim, a imagem urbana não se limita à forma física, mas abrange uma dimensão simbólica e experiencial que influencia a forma como a cidade é vivida e interpretada.

Nesse sentido, toda mídia é um produto cultural e tecnológico que, ao mesmo tempo, expressa o pensamento e o amplia, contribuindo para a construção coletiva de conhecimento e para a configuração das experiências no espaço urbano. Como observa Bauman (2001), cada produção cultural carrega a marca de seu tempo, refletindo valores, ansiedades e expectativas de uma determinada sociedade. Ao mesmo tempo, é moldada por transformações sociais, políticas e tecnológicas, o que implica que a mídia, tal como a cidade, está em constante processo de reinvenção. Assim, compreender a mídia no espaço urbano requer considerá-la como fenômeno histórico e mutável, inseparável das dinâmicas culturais que a geram.

2.2.2 Espaço urbano e as mídias de interface

O espaço urbano contemporâneo é marcado pela presença constante de dispositivos e sistemas digitais que mediam nossa relação com a cidade. Telas interativas em pontos de ônibus, totens de autoatendimento, aplicativos de transporte, sistemas de navegação e até fachadas digitais iluminadas são exemplos de interfaces, ou seja, pontos de contato entre o ser humano e a tecnologia, que passam a integrar o ambiente urbano e influenciar a forma como nos movemos, nos orientamos e interagimos.

Assim como a mídia em geral, a interface é um produto cultural e de seu tempo. Isso significa que ela reflete as necessidades, valores estéticos e possibilidades tecnológicas de um determinado momento histórico. Um totem informativo de 1990, por exemplo, era basicamente um painel estático com mapa; hoje, ele pode ser uma tela sensível ao toque, conectada à internet, oferecendo rotas personalizadas e traduções instantâneas.

Nesse sentido, a interface não é apenas um meio técnico, mas também um artefato simbólico, moldado pelo contexto cultural que a produz.

Fadel (2023), em seu estudo *A Narrativização da Interface como Suporte à Corporeidade da Interação*, enfatiza que a interface pode contar histórias e envolver o corpo do usuário no processo de interação. A “corporeidade da interação” refere-se ao fato de que interagir com uma interface não é apenas um ato mental, mas também físico, envolve gestos, deslocamento, toque e movimento. Em um aplicativo de turismo, por exemplo, a narrativa pode ser ativada quando o usuário caminha até um determinado ponto da cidade, fazendo com que o corpo e o espaço urbano se tornem parte da história.

Outra contribuição de Fadel, em parceria com Jim Bizzocchi, é a discussão sobre a oscilação entre imediatismo e hipermedialidade nas interfaces (Fadel & Bizzocchi, 2019). O imediatismo ocorre quando a interface busca desaparecer, permitindo que a atenção do usuário se concentre diretamente no conteúdo ou na ação, como acontece em um mapa de emergência que mostra, de forma simples, a rota de saída. Já a hipermedialidade destaca a própria mediação, exibindo camadas de informação, recursos interativos e elementos visuais, como um aplicativo de museu que combina fotos, vídeos, textos e sons para contextualizar a obra. No espaço urbano, essas duas dimensões se

complementam: é preciso ser claro e funcional, mas também oferecer profundidade e contexto.

Fadel (2019), em seu estudo *Designing Background as Space Medium Remediation*, mostra que a interface pode funcionar como uma “camada” que reinterpreta o espaço físico, transformando a percepção do lugar. Um exemplo são as fachadas digitais que exibem informações em tempo real sobre eventos culturais da cidade ou as aplicações de realidade aumentada que sobrepõem dados históricos às imagens captadas pela câmera do celular. Nesses casos, a interface não apenas transmite informação, mas reconfigura a forma como vemos e experimentamos o espaço urbano.

Assim, as mídias de interface no espaço urbano cumprem múltiplos papéis: são produtos culturais e históricos; constroem narrativas que envolvem corpo, espaço e tecnologia; equilibram clareza imediata e riqueza de camadas informativas e reinterpretam o espaço, criando experiências de lugar.

Compreender essas funções é fundamental para entender a mídia locativa, tema da próxima seção, pois ela leva essas características a um patamar ainda mais específico: a informação e a narrativa vinculadas a um ponto geográfico exato, criando experiências situadas que dependem diretamente da relação entre cidade, interface e usuário.

2.2.3 Conceituação de Mídia Locativa

O termo “mídia locativa” foi cunhado por Karlis Kalnins como uma categoria experimental para processos e produtos desenvolvidos por um grupo internacional de pessoas trabalhando com tecnologias emergentes. A primeira apresentação formal do conceito ocorreu em julho de 2003, durante um evento no RIXC – Center for New Media, em Riga, Letônia (Lemos, 2007; Santaella, 2008; Lettkemann; Schulz-Schaerffer, 2021). Desde então, o termo tem sido utilizado para designar práticas e artefatos que associam conteúdos informacionais a locais específicos, inicialmente em contextos artísticos e experimentais e, posteriormente, ampliando-se para aplicações comerciais, turísticas, educacionais e culturais.

Historicamente, a representação e a comunicação sobre lugares foram realizadas por meio de mídias analógicas, como mapas, cartas náuticas e guias impressos. Essas mídias, baseadas em suportes físicos como papel, tinta e impressão, transmitem informações de forma contínua e estática, sem processamento digital, e têm sua lógica comunicativa ancorada na materialidade do suporte e na interação sensorial direta do leitor com o objeto. Além de cumprirem funções práticas de orientação, esses artefatos condensavam conhecimentos geográficos, históricos e culturais, mediando a relação entre o espaço físico e a experiência humana.

No contexto contemporâneo, essas mídias analógicas vêm sendo remediadas pelas tecnologias digitais, apropriando-se de suas lógicas e funções, mas reconfigurando-as em novos suportes e linguagens. Essa transformação é expressão cultural de nosso tempo, marcada pela interconexão e pela expansão cognitiva dos habitantes locais, que se apropriam dessa linguagem para interagir com o território de maneira mais dinâmica e personalizada.

Em termos conceituais, esse movimento é descrito pela noção de remediação: apropriar-se de formas e lógicas de mídias anteriores, reinterpretando-as em novos suportes e linguagens (Bolter; Grusin, 1999). No plano aplicado, Fadel e Bizzocchi (2019) examinam como essa dinâmica opera no design/interação. Assim, um mapa turístico impresso pode ser remediado em um aplicativo geolocalizado que, além de indicar rotas, apresenta narrativas históricas, imagens, vídeos, áudio e interação em tempo real.

A geolocalização, entendida como o processo de determinar a posição geográfica de um objeto, dispositivo ou pessoa no espaço físico, pode ser compreendida tanto em sua dimensão analógica quanto digital. Na forma analógica, presente muito antes das tecnologias computacionais, a localização era obtida por meio de métodos manuais e instrumentos físicos, como cartas náuticas, mapas impressos, bússolas e astrolábios, cuja leitura e interpretação dependiam exclusivamente da ação humana. Já na forma digital, a geolocalização é realizada por sistemas tecnológicos capazes de identificar a posição em tempo real, utilizando dados obtidos via satélites (GPS), redes Wi-Fi, torres de telefonia celular, Bluetooth ou RFID. Essa modalidade permite integração direta com aplicativos e serviços, viabilizando experiências interativas e atualizadas dinamicamente. No contexto da mídia locativa, a geolocalização analógica sustenta as mídias tradicio-

nais, como placas e mapas fixos, enquanto a geolocalização digital potencializa as mídias locativas digitais, expandindo suas possibilidades narrativas, interativas e contextuais no espaço urbano.

De modo geral, uma mídia de interface pode estar em qualquer lugar, independentemente de um ponto físico específico. No entanto, quando a interface está vinculada a um local determinado, passando a ter sentido e função apenas naquele contexto espacial, ela se qualifica como mídia locativa.

No presente trabalho, adota-se o conceito proposto por Tarachucky (2022), pesquisadora do Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento da UFSC, por ser abrangente e contemplar tanto as mídias locativas tradicionais quanto as digitais. Segundo a autora, “mídia locativa é o suporte de informação cujo conteúdo informacional está vinculado a um local específico, englobando tanto mídias tradicionais quanto digitais, que permitem interação social, técnica e textual”. Essa definição alinha-se à perspectiva adotada na pesquisa por reconhecer a pluralidade de suportes e a dimensão interativa da mídia locativa.

Entretanto, é importante observar que outros autores apresentam definições que refletem diferentes momentos de desenvolvimento conceitual e tecnológico.

Quadro 2 - Definições de Mídia Locativa segundo diferentes autores.

Autor/Ano	Definição
Lemos (2007)	Conjunto de tecnologias e processos info-comunicacionais cujo conteúdo informacional está vinculado a um lugar específico.
Santaella (2008)	Tecnologias baseadas em localização, como GPS, Wi-Fi, Bluetooth e RFID, que associam informações digitais a locais físicos específicos.
Chang e Goodman (2010)	Representação e experiência do lugar por meio de interfaces digitais.
Frith (2015)	Qualquer forma de mídia que apresente reconhecimento de localização, capaz de estar localizada em um espaço físico e fornecer informações sobre os arredores aos usuários.
Farrelly (2017)	Aplicativos de mídia móvel que usam a posição geográfica do dispositivo móvel para fornecer informações e experiências geograficamente relevantes ao usuário.

Autor/Ano	Definição
Farias (2021)	Tecnologia que utiliza dispositivos móveis e sistemas de geolocalização para associar conteúdos digitais a espaços físicos, promovendo experiências culturais imersivas.
Lettkemmann e Schulz-Schaeffer (2021)	Tecnologias digitais que integram dados específicos de localização com espaços físicos, aprimorando as experiências urbanas através de informações contextualmente relevantes.
Tarachucky (2022)	Suporte de informação cujo conteúdo informacional está vinculado a um local específico, englobando tanto mídias tradicionais quanto digitais, que permitem interação social, técnica e textual.
Papachristou (2022)	Uso de tecnologias de geolocalização para criar experiências imersivas e interativas ao mapear informações auditivas ou outras informações digitais a locais específicos.

Fonte: Elaboração própria, a partir de Lemos (2007), Santaella (2008), Chang e Goodman (2010), Frith (2015), Farrelly (2017), Farias (2021), Lettkemann e Schulz-Schaeffer (2021), Tarachucky (2022) e Papachristou (2022).

Quadro 3 - Evolução histórica das definições de Mídia Locativa.

Período	Foco principal	Autores representativos	Características centrais
Fase 1 Ênfase tecnológica (2007–2008)	Ligação de conteúdos informacionais a locais físicos específicos por meio de tecnologias emergentes	Lemos (2007); Santaella (2008)	Definições centradas no aparato técnico (GPS, Wi-Fi, Bluetooth, RFID) e no potencial das tecnologias para transformar a relação com o espaço.
Fase 2 Experiência e interação (2010–2017)	Representação e vivência do lugar mediadas por interfaces digitais e dispositivos móveis	ChangeGoodman(2010); Frith(2015); Farrelly (2017)	Ênfase na experiência do usuário, no reconhecimento de localização e no uso de aplicativos móveis para oferecer informações relevantes e contextuais.
Fase 3 Imersão e relevância cultural (2021–2022)	Criação de experiências imersivas, interativas e culturalmente significativas	Farias (2021); Lettkemann e Schulz-Schaeffer (2021); Papachristou (2022)	Integração de dados específicos de localização com narrativas, memória cultural e patrimônio, explorando recursos multimídia e contextos urbanos.

Fonte: Elaboração própria, a partir de Lemos (2007), Santaella (2008), Chang e Goodman (2010), Frith (2015), Farrelly (2017), Farias (2021), Lettkemann e Schulz-Schaeffer (2021) e Papachristou (2022).

A análise comparativa dessas definições evidencia uma evolução em três momentos principais:

a) a ênfase inicial na ligação dos conteúdos informacionais com as tecnologias de inscrição no local;

b) a incorporação da experiência do usuário e da interação com o ambiente;

c) a valorização das mídias locativas como ferramentas para experiências imersivas e culturalmente significativas.

Essa trajetória mostra que a compreensão de mídia locativa se expandiu, passando de uma visão predominantemente técnica para uma abordagem mais centrada na mediação cultural, na interação situada e na construção de experiências narrativas no espaço urbano. Ao adotar o conceito de Tarachucky (2022), esta pesquisa reconhece essa evolução e integra tanto a materialidade quanto a dimensão interativa da mídia locativa, abrangendo sua aplicação como interface analógica ou digital, desde que vinculada a um local específico.

Assim, enquanto a mídia locativa digital amplia as possibilidades de interação e imersão no espaço urbano por meio da tecnologia, a mídia locativa analógica mantém uma abordagem mais tradicional e acessível para a disseminação de informações contextuais (Santaella, 2008; Tarachucky, 2022). Ao traçar a evolução do conceito e delimitar claramente o que se entende por mídia locativa, evidencia-se a importância e a relevância dessas tecnologias na contemporaneidade, bem como as distinções que tornam as mídias locativas digitais diferentes de outros tipos de mídias.

Ainda, nesta parte de conceituação, importa diferenciar mídia locativa de serviços baseados em localização (*location-based services*), conforme destaca Farrelly (2017). Enquanto a mídia locativa tem como foco principal a experiência situada, na qual a narrativa ou informação só adquire sentido pleno no lugar ao qual se refere, os serviços baseados em localização utilizam a posição geográfica do usuário para oferecer utilidades funcionais, como indicar estabelecimentos próximos, calcular tempo de deslocamento ou sugerir rotas alternativas. Assim, embora ambos utilizem a geolocalização, a mídia locativa está mais ligada à mediação cultural, narrativa e experiencial do espaço, enquanto os serviços baseados em localização têm caráter predominantemente utilitário.

2.2.4 Mídia locativa como sistema mediador no contexto da Mídia do Conhecimento

No âmbito da Mídia do Conhecimento, Perassi (2011; 2019) lembra que toda mídia é, antes de tudo, o corpo físico que permite que a informação exista e circule. É no

suporte, seja uma placa de rua, um aplicativo de celular ou um mural interativo, que o conhecimento ganha forma, expressão e destino. Nesse sentido, a mídia locativa pode ser vista como um sistema mediador que conecta três dimensões inseparáveis: o conhecimento, a cultura e o espaço urbano. Ela não apenas veicula informação, mas a ancora em um território específico, transformando o ato de receber conteúdo em uma experiência situada e significativa.

Imagine um visitante caminhando pelo centro histórico de uma cidade e apontando seu celular para a fachada de um casarão colonial. No mesmo instante, uma narrativa em áudio começa a contar a história daquele edifício, mostrando imagens antigas e revelando curiosidades que dificilmente estariam disponíveis em uma visita casual. Esse é o papel mediador da mídia locativa: criar um elo entre o lugar, o visitante e um conjunto de informações que só fazem sentido naquele ponto do espaço.

Essa relação dialoga com o conceito de mediações de Martín-Barbero (2003), que nos lembra que a comunicação não é apenas transmissão técnica, mas um processo atravessado por contextos culturais, memórias e práticas sociais. Nas mídias locativas, essa mediação é dupla: a tecnologia viabiliza o acesso e a ancoragem geográfica, enquanto o repertório cultural dos usuários, suas referências, suas histórias e seus vínculos com o lugar dão sentido à experiência.

Pierre Lévy (1999), ao discutir a inteligência coletiva, reforça que o conhecimento se constrói em rede, na troca contínua entre pessoas e grupos, potencializada pelas tecnologias digitais. Nesse sentido, mídias locativas digitais não são meros instrumentos de exibição de dados, mas plataformas vivas, nas quais comunidades podem inserir e atualizar narrativas, fotografias, depoimentos e mapas afetivos. É como se cada ponto da cidade pudesse ter uma camada invisível de histórias que cresce com a contribuição coletiva, em um processo que, além de preservar a memória, a renova constantemente.

A partir da perspectiva da Teoria Ator-Rede (Latour, 2005; Callon, 1986), as mídias locativas também se revelam como atores não humanos que participam ativamente de redes sociotécnicas de preservação cultural. Um totem interativo que narra a história de um monumento, por exemplo, não é um objeto passivo: ele influencia fluxos de pessoas, desperta conversas, orienta deslocamentos e, muitas vezes, molda a percepção do visitante sobre aquele lugar. Assim, placas históricas, aplicativos geolocalizados, murais interativos ou até mesmo experiências de realidade aumentada tornam-se parte da

rede de mediação cultural, interagindo com agentes humanos como turistas, moradores, guias e pesquisadores para manter viva a memória urbana.

Essa dimensão ativa da mídia locativa é observada em experiências como a de Lisboa, onde um aplicativo de realidade aumentada permite que visitantes vejam, no próprio espaço físico, reconstruções 3D de edifícios desaparecidos. Ou ainda em São Paulo, no projeto Cidade Invisível, no qual pontos geolocalizados revelam histórias de comunidades marginalizadas, ampliando a compreensão do espaço urbano para além do que é visível. Essas iniciativas mostram que a mídia locativa não apenas preserva conteúdos, mas cria novas camadas de leitura e interpretação do território.

Lemos (2009) sintetiza bem essa ideia ao afirmar que “todo mapa é uma mídia”, pois todo ato de mapear é também um ato de narrar. Na mídia locativa, esse mapeamento se torna vivo, interativo e multimodal. A cidade deixa de ser apenas cenário e passa a ser texto, imagem, som e memória que se ativam no encontro entre usuário e lugar.

Por fim, Nunes (2017) contribui para essa reflexão ao destacar que a mídia locativa, quando usada no design de interações urbanas, atua como catalisadora da relação entre espaço físico, narrativa digital e patrimônio cultural. Em suas análises, ela enfatiza que o valor dessas tecnologias não está apenas na informação transmitida, mas na experiência de descoberta que elas proporcionam, uma experiência que envolve deslocamento, corpo, tecnologia e memória.

Mansbach (2020), ao refletir sobre o papel do patrimônio no jornalismo cultural, observa que certos lugares tornam-se memoriais vivos justamente pela capacidade de manter memórias presentes no espaço cotidiano, funcionando como âncoras que conectam passado, pessoas e cultura no aqui e agora. Essa presença encarnada no território, quando mediada por mídias locativas, transforma o patrimônio não em vestígio estático, mas em experiência dinâmica de preservação comunitária. Assim, ao permitir que a cidade fale por meio de suas camadas narrativas ativadas por quem passa por ela, a mídia locativa não apenas registra a história, mas a faz pulsar no cotidiano urbano, erguendo-se como ferramenta de memória social, afetiva e cultural.

Essa compreensão sobre o papel mediador da mídia locativa cria o cenário ideal para avançarmos na próxima etapa desta análise: compreender de que forma esses processos interativos se alinham ao modelo SECI de Nonaka e Takeuchi, revelando como

o conhecimento tácito e explícito sobre o patrimônio circula, se transforma e se renova nas redes sociotécnicas urbanas.

2.2.5 Aplicação do modelo SECI à mídia locativa

O modelo SECI, proposto por Nonaka e Takeuchi (1997), descreve a criação e transformação do conhecimento organizacional por meio de quatro modos de conversão: Socialização, Externalização, Combinação e Internalização. Esses processos ocorrem em um ciclo dinâmico, no qual o conhecimento tácito e explícito se complementam e se retroalimentam. Embora originalmente aplicado ao contexto corporativo, o modelo pode ser adaptado à compreensão das mídias locativas enquanto sistemas mediadores de conhecimento, pois tais mídias também promovem a circulação, transformação e apropriação de saberes no espaço urbano.

Segundo Nonaka e Takeuchi (1997, p. 62), a socialização é a conversão do conhecimento tácito em conhecimento tácito, geralmente por meio da observação, imitação e prática compartilhada. No campo das mídias locativas, essa etapa pode ser observada em experiências que conectam narrativas orais, percepções sensoriais e vivências locais diretamente ao usuário. Quando um dispositivo geolocalizado reproduz o relato de um morador sobre um monumento ou insere sons captados no próprio espaço, está transmitindo um conhecimento que não foi formalizado em textos, mas que carrega o peso da experiência vivida. Lemos (2007) lembra que, nesse tipo de mediação, o valor informacional está indissociavelmente vinculado ao lugar, potencializando o sentido da mensagem. Assim, a socialização nas mídias locativas não apenas preserva tradições e memórias, mas as situa em contextos específicos, permitindo que sejam transmitidas de maneira sensível e experiencial.

A externalização, definida por Nonaka e Takeuchi (1997, p. 66) como a conversão do conhecimento tácito em conhecimento explícito, ocorre quando saberes até então subjetivos são transformados em registros formais, textos, imagens, áudios ou vídeos. Nas mídias locativas, esse processo pode envolver a digitalização de arquivos históricos, a gravação de depoimentos ou a produção de mapas interativos que associam dados a

coordenadas geográficas. Santaella (2008) observa que, ao serem incorporados a plataformas digitais, esses registros adquirem novas camadas de acesso e interação, tornando-se parte de uma rede ampliada de circulação do conhecimento.

Já a combinação consiste na integração de diferentes conjuntos de conhecimento explícito para gerar novos conteúdos ou interpretações (Nonaka; Takeuchi, 1997, p. 69). No contexto da mídia locativa, isso se materializa quando bases de dados históricas, imagens de acervos, levantamentos geográficos e narrativas comunitárias são reunidos em um mesmo ambiente digital georreferenciado. Tarachucky (2022) destaca que essa convergência técnica e informacional permite experiências mais ricas e contextualizadas, nas quais o usuário pode acessar múltiplas perspectivas sobre um mesmo lugar.

Por fim, a internalização refere-se à conversão do conhecimento explícito em conhecimento tácito, incorporado pelo indivíduo a partir da prática ou da experiência (Nonaka; Takeuchi, 1997, p. 71). Nas mídias locativas, isso ocorre quando o usuário, ao interagir com conteúdos situados, como roteiros georreferenciados, narrativas multimídia ou reconstruções visuais, integra essas informações à sua própria compreensão do espaço. Essa incorporação pode transformar não apenas o conhecimento do indivíduo sobre o lugar, mas também seu vínculo afetivo e cultural com ele. Pierre Nora (1993) lembra que a memória, quando associada a “lugares de memória”, adquire força simbólica e permanece ativa no imaginário coletivo; as mídias locativas, ao ativarem tais memórias no próprio espaço físico, reforçam esse processo.

Figura 3 – Modelo SECI para preservação do patrimônio cultural através da mídia digital



Fonte: Elaborado pela autora.

Dessa forma, a aplicação do modelo SECI à mídia locativa evidencia que essas tecnologias não são apenas ferramentas de exibição de informações, mas dispositivos que participam ativamente da produção, circulação e apropriação de saberes culturais. Ao articular conhecimento tácito e explícito em ciclos contínuos, elas fortalecem a preservação patrimonial, conectando passado e presente por meio de experiências situadas. Essa compreensão abre espaço para aprofundar, na próxima seção, como cada etapa do modelo pode ser operacionalizada no desenho de experiências locativas, ampliando seu potencial como ferramenta de mediação cultural.

2.2.6 Mídia locativa como ferramenta de preservação do patrimônio cultural

A preservação do patrimônio cultural envolve não apenas a conservação física de bens materiais e imateriais, mas também a sua ressignificação e atualização no imaginário coletivo. Nesse cenário, a mídia locativa surge como uma tecnologia capaz de criar

novas formas de apropriação e interpretação dos espaços, conectando narrativas históricas, memória comunitária e experiências imersivas.

Como citado antes, para Lemos (2009) todo mapa é, antes de tudo, uma mídia, pois traduz um lugar em signos que podem ser lidos, interpretados e ressignificados. Ao adicionar camadas digitais a um território, a mídia locativa amplia essa função, transformando a cidade em um suporte vivo de histórias e informações. Tal potencial a torna uma ferramenta estratégica para integrar memória e espaço urbano, aproximando a experiência de preservação cultural do cotidiano das pessoas.

A aplicação dessas tecnologias não se limita à reprodução de informações já conhecidas; trata-se de um processo de mediação cultural que possibilita novas leituras do espaço e de suas histórias (Santaella, 2014; De Souza e Silva; Gordon, 2011). Ao oferecer ao usuário um contato direto com o patrimônio no próprio local onde ele se insere, a mídia locativa favorece um aprendizado contextualizado, no qual corpo, tecnologia e narrativa se envolvem.

Essa dimensão experiencial dialoga com a perspectiva defendida pela UNESCO (2003), que entende o patrimônio como um recurso vivo, cuja preservação depende de sua integração na vida social contemporânea. Em vez de restringir o acesso ao patrimônio a espaços fechados, como museus ou arquivos, a mídia locativa amplia sua presença para o território, convertendo ruas, praças e edifícios históricos em pontos de acesso à memória coletiva.

Entre os principais potenciais da mídia locativa na preservação cultural, destacam-se:

a) Ampliação do acesso e engajamento – Ao associar narrativas, imagens, sons e dados históricos a locais específicos, amplia-se o alcance da informação e cria-se uma experiência personalizada, despertando a curiosidade e o interesse do público (Lemos, 2009).

b) Valorização das vozes comunitárias – Plataformas locativas podem ser colaborativas, permitindo que moradores e grupos culturais insiram suas próprias histórias e perspectivas. Essa abordagem favorece a preservação de memórias orais, tradições e identidades locais (Farias, 2021).

c) Experiências multimodais e imersivas – Com recursos como realidade aumentada, áudio 3D e reconstruções virtuais, é possível apresentar ao visitante diferentes temporalidades e camadas narrativas (Santaella, 2014), permitindo que a história seja vivenciada e não apenas observada.

Essa capacidade de unir informação e experiência fortalece a ideia de que a preservação do patrimônio não se resume à guarda física de bens, mas envolve também sua circulação, reinterpretação e atualização constante.

A incorporação da mídia locativa à preservação do patrimônio cultural abre um conjunto significativo de oportunidades, mas também impõe desafios técnicos, éticos e sociais que precisam ser cuidadosamente considerados.

No campo das oportunidades, destaca-se o potencial de ampliação do acesso. Ao ancorar narrativas, imagens, sons e dados históricos a pontos específicos do espaço urbano, a mídia locativa permite que informações relevantes alcancem públicos que, de outra forma, talvez não visitassem museus, bibliotecas ou arquivos físicos (Lemos, 2009; De Souza e Silva; Gordon, 2011). Essa “musealização in situ” possibilita que o patrimônio seja experimentado no próprio contexto espacial em que se insere, aumentando sua capacidade de provocar engajamento e gerar memórias significativas.

Outro aspecto positivo é a valorização da cultura local. Ao possibilitar que comunidades insiram suas próprias histórias e perspectivas em plataformas locativas, cria-se um ambiente de pluralidade narrativa, no qual vozes tradicionalmente marginalizadas podem ser ouvidas (Farias, 2021). Isso dialoga com a noção de “patrimônio participativo” defendida pela UNESCO (2003), que enfatiza a importância de envolver as comunidades na gestão e interpretação do patrimônio.

Além disso, há a possibilidade de experiências imersivas e multimodais que pode ser explorado a partir de múltiplas linguagens e dispositivos.

Por outro lado, a adoção da mídia locativa enfrenta desafios importantes. O primeiro é a obsolescência tecnológica. Dispositivos, sistemas operacionais e aplicativos têm ciclos de vida curtos, o que exige constante atualização e manutenção para evitar que projetos se tornem inacessíveis em poucos anos (Lemos; Josgrilberg 2009).

Outro desafio é a curadoria e validação das informações. Plataformas participativas, embora ricas em diversidade, podem ser vulneráveis a informações imprecisas ou

distorcidas. Como alerta Santaella (2014), o excesso de conteúdo não filtrado pode diluir o valor informacional e dificultar a experiência do usuário.

Por fim, é necessário considerar a sustentabilidade social dos projetos. Experiências bem-sucedidas de mídia locativa na preservação do patrimônio tendem a ser aquelas que estabelecem vínculos duradouros com as comunidades locais, garantindo que a manutenção e atualização do conteúdo não dependam apenas de instituições externas (Lettkemann; Schulz-Schaeffer 2021).

Assim, a mídia locativa apresenta-se como um instrumento poderoso de preservação cultural, mas seu potencial só pode ser plenamente realizado quando acompanhada de estratégias técnicas, curatoriais e sociais que equilibrem inovação com responsabilidade. Na intersecção entre memória, espaço e tecnologia, o sucesso depende não apenas das ferramentas utilizadas, mas da forma como elas são integradas a uma visão de preservação inclusiva, ética e sustentável.

2.3 O ESPAÇO URBANO AUMENTADO

2.3.1 Espacialidades: do espaço físico ao espaço urbano aumentado

O conceito de espaço, na perspectiva das ciências humanas, ultrapassa a noção de território físico delimitado. Lefebvre (1991) o define como um produto social, constituído pelas práticas, relações e usos que nele se desenvolvem. Milton Santos (2006) complementa essa visão ao distinguir entre os “fixos”, que incluem ruas, edifícios e infraestrutura, e os “fluxos”, compostos por pessoas, mercadorias e informações. Esses elementos são indissociáveis na configuração espacial, tornando o espaço dinâmico, flexível e constantemente ressignificado, sem significado único ou permanente (De Marchi, 2012).

O espaço urbano é a manifestação desse conceito no contexto das áreas urbanizadas. Ele reúne a infraestrutura física (ruas, praças, edifícios) e também fluxos imateriais (dados, comunicação e redes simbólicas) que conectam e dão sentido à vida urbana

(Casimiro, 2019). Bastos e Andrade (2017) observam que o espaço urbano contemporâneo é marcado pela crescente articulação entre dimensões físicas e digitais, resultado do avanço das tecnologias de informação e comunicação.

A cidade, nesse panorama, é a expressão material e geograficamente delimitada do espaço urbano. Ela é formada por edificações, ruas e monumentos, mas também guarda camadas históricas e culturais acumuladas ao longo do tempo (De Marchi, 2012; Casimiro, 2019). Enquanto o espaço urbano abrange dinâmicas amplas e fluidas, a cidade é a materialização organizada dessas dinâmicas, concentrando atividades políticas, econômicas, sociais e culturais.

O lugar se constitui quando um espaço adquire significados subjetivos e coletivos, a partir da experiência e da memória humanas. Nunes (2017) aponta que o lugar é composto por três elementos: localização (ponto geográfico), local (características físicas) e sentido de lugar (significados e emoções atribuídos). Essa dimensão simbólica e cultural faz do lugar uma construção social enraizada nas vivências.

A interconexão global crescente levou Castells (1996) a formular o conceito de espaços de fluxos, em contraposição ao “espaço dos lugares”. Os espaços de fluxos referem-se à circulação contínua de informações, capitais e pessoas em redes globais, viabilizada por sistemas de comunicação em tempo real. Nesse contexto, a experiência urbana se torna sobreposta: o local mantém sua importância, mas está permanentemente conectado a dinâmicas globais.

É nesse cenário que Manovich (2002, 2020) introduz o conceito de espaço urbano aumentado (*augmented space*), definido como o espaço físico ampliado por camadas digitais dinâmicas, acessíveis em tempo real e ancoradas geograficamente. Essas camadas, compostas por texto, imagens, áudio ou vídeo, não substituem o ambiente físico, como na realidade virtual, mas o complementam, adicionando informações e experiências que coexistem com sua materialidade.

Por fim, o conceito de espaços híbridos, trabalhado por Santaella (2013), surge com a popularização dos dispositivos móveis e conectados, que permitem oscilar entre estar conectado e desconectado ou mesmo atuar simultaneamente nos dois modos. Os espaços híbridos se configuram como ambientes físicos enriquecidos por fluxos de informação digital em tempo real, acessíveis de qualquer ponto conectado. Essa simultanei-

dade, que Santaella descreve como a condição in/off, redefine a vivência urbana, permitindo que o usuário interaja com o espaço material enquanto acessa e manipula informações digitais que acrescentam dados, narrativas e funcionalidades ao lugar.

Com base nessa evolução conceitual, a próxima subseção aprofunda o conceito de espaço urbano aumentado, segundo Lev Manovich (2002), destacando suas dimensões constitutivas e implicações para a preservação do patrimônio cultural.

2.3.2 Dimensões constitutivas segundo Lev Manovich

O termo espaço aumentado foi proposto por Manovich (2002) como uma derivação do conceito já estabelecido de realidade aumentada, em oposição à realidade virtual. Enquanto a realidade aumentada acrescenta informações diretamente relacionadas ao espaço físico imediato do usuário, a realidade virtual cria um ambiente totalmente independente desse contexto físico. Para Manovich, o sentido de “aumento” depende de como concebemos a ideia de adição: podemos agregar novas informações à nossa experiência existente ou introduzir uma experiência completamente distinta.

O conceito também se conecta a uma das ideias fundadoras da cultura da computação, formulada por Engelbart nos anos 1960: a visão de um computador capaz de aumentar o intelecto humano. Transposta para o campo urbano, essa noção de “aumento humano” passa a significar também a possibilidade de ampliar todos os espaços que habitamos ou atravessamos, acrescentando-lhes camadas informacionais, interativas e simbólicas que expandem o seu significado e potencial de uso.

Manovich (2002) define o espaço urbano aumentado como um espaço físico sobreposto por informações dinâmicas, apresentadas em formatos multimídia e localizadas de acordo com a posição e o contexto de cada usuário. Essas informações compostas por texto, imagem, som, vídeo ou outros elementos digitais coexistem com a materialidade do espaço, acrescentando-lhe camadas interpretativas e interativas.

Para o autor, o “aumento” não deve ser entendido apenas como um recurso técnico ou um subproduto de tecnologias digitais, mas como uma ideia e prática cultural com implicações estéticas. Assim, mais do que a presença de dispositivos ou aplicativos,

o que caracteriza o espaço aumentado é a transformação da experiência urbana por meio da integração entre o físico e o digital, estruturada de forma dinâmica e sensível ao contexto.

No contexto das linguagens digitais e da cibercultura, Santaella (2018) observa que a hipermídia constitui a linguagem constitutiva das redes: uma combinação de hipertexto — movido por conexões não lineares — com a multimídia, ou seja, a mistura inseparável de dados, textos, imagens fixas e animadas, vídeos, sons e ruídos em um todo complexo. Essa integração resulta da convergência de setores tecnológicos, mídias e respectivas linguagens, antes separadas, agora reunidas em dispositivos como o computador e o smartphone. Nessas plataformas, todas as mídias e linguagens se encontram, criando um ambiente de hibridização constante.

Para a autora, essa mistura não se limita à justaposição de conteúdos: a digitalização possibilita uma organização reticular dos fluxos informacionais em arquiteturas hipertextuais, que exigem interação ativa do usuário. Ao navegar por essas estruturas, o receptor torna-se coautor da mensagem, construindo percursos próprios e estabelecendo nexos associativos que funcionam como tijolos básicos da experiência. Ao atravessar essas arquiteturas líquidas da informação (tão fluidas e intercomunicantes quanto as sinapses das redes neuronais) milhões de usuários realizam diariamente milhares de saltos entre documentos, imagens e sons. Essa circulação contínua e interativa provoca uma reconfiguração dos modos de representação da realidade e, portanto, transforma também as formas como pensamos, sentimos e agimos.

No contexto do espaço urbano aumentado, essa lógica não-linear e reticular não apenas organiza o conteúdo digital, mas molda a própria experiência urbana, conferindo-lhe um caráter imersivo, responsivo e constantemente mutável.

Para fins analíticos, Manovich identifica diferentes dimensões que compõem o espaço urbano aumentado. No entanto, é importante destacar que, na experiência concreta, essas dimensões não se apresentam como blocos isolados, mas como partes interdependentes de uma gestalt única. O usuário não interage com “camadas” de forma consciente e sequencial; ele vivencia um espaço híbrido, em que elementos físicos, informacionais, sociais e narrativos se combinam de maneira contínua.

As quatro dimensões identificadas pelo autor são:

Camada física – Compreende a infraestrutura material do espaço urbano, como ruas, edifícios, praças e monumentos, que oferecem a base territorial para as interações.

Camada informacional – Inclui a sobreposição de dados digitais, como textos, imagens, sons e vídeos, frequentemente georreferenciados, que acrescentam novas interpretações e usos ao espaço físico.

Camada de interação social – Refere-se às dinâmicas entre usuários mediadas por dispositivos móveis, redes sociais e aplicativos, permitindo a circulação de informações contextuais em tempo real.

Camada narrativa – Relaciona-se à construção de histórias e memórias associadas aos lugares, mediadas por recursos digitais, que ampliam o potencial simbólico do espaço urbano.

Entre essas dimensões, as camadas espacial e informacional possuem papel de destaque: a primeira fornece a ancoragem material que dá sentido à experiência, enquanto a segunda é responsável pelo “aumento” que caracteriza esse tipo de espaço. Sem a camada física, não há suporte territorial para a experiência aumentada; sem a camada informacional, não há expansão digital que diferencie o espaço aumentado de um espaço urbano convencional. Assim, o conceito se sustenta na complementaridade entre a base física e a camada digital, que, associadas às dimensões sociais e narrativas, conformam um ambiente híbrido e dinâmico.

No cenário atual, os artefatos tecnológicos desempenham papel central na materialização do espaço urbano aumentado. As interfaces digitais, com displays cada vez mais finos, flexíveis e aderentes a diferentes superfícies, deixam de depender de suportes planos ou ambientes escuros para exibir conteúdo. Dessa forma, qualquer superfície construída pode se tornar um meio de exibição, integrando-se à paisagem urbana como parte de sua infraestrutura estética e comunicacional.

Esses espaços, ao incorporarem tecnologia, transformam-se em espaços físicos de dados: não apenas exibem informações, mas também coletam e processam dados por meio de sistemas de vigilância algorítmica, frequentemente associados a dispositivos e serviços conectados. Esse processo é potencializado por sensores capazes de extrair informações de qualquer espaço, registrando expressões faciais, gestos, atividades humanas, temperatura, nível de iluminação, entre outros parâmetros ambientais. Assim,

múltiplas tecnologias de aumento podem atuar simultaneamente, adicionando novas dimensões ao espaço físico.

Esse regime de coleta e uso de dados redefine também a própria estética do espaço urbano aumentado. Conforme argumenta Manovich (2002), a metáfora do Panóptico proposta por Foucault para descrever a sociedade moderna — baseada na vigilância centralizada e nas linhas estreitas da visão humana — já não se adequa ao contexto contemporâneo. No lugar dessa centralidade ótica, a lógica atual é binária, estruturada na alternância entre o visível e o invisível no espaço de dados. Cada ponto do ambiente adquire um valor informacional específico e pode se integrar a um continuum de informação, no qual a visibilidade é determinada não pela posição física em relação a um observador, mas por sua relevância e conexão dentro de redes de dados. Assim, o aumento do espaço não apenas acrescenta camadas digitais, mas também reorganiza as formas de ver e ser visto na cidade.

Esse ecossistema é potencializado por mídias móveis, sem fio e baseadas em localização, que permitem identificar a posição exata do usuário e, assim, aumentar o espaço físico com dados contextuais. Nesse sentido, o ambiente urbano não é apenas cenário, mas também plataforma de interação e captura de informação, onde cada deslocamento pode ser traduzido em novos conteúdos e experiências aumentadas.

Além de multimídia, a informação no augmented space é também dinâmica, isto é, sujeita a constante atualização e variação em função de fatores como:

Localização geográfica do usuário (conteúdos georreferenciados);

Condições temporais (conteúdos que aparecem em determinados períodos ou eventos);

Interações do usuário (seleção, toque, participação colaborativa, registros em redes sociais).

Essa dinamicidade transforma o espaço físico em um ambiente culturalmente reprogramável, no qual os significados atribuídos aos lugares podem ser enriquecidos, modificados e atualizados em tempo real. Ao integrar múltiplas mídias e manter-se em constante mutação, o espaço urbano aumentado se consolida como um território híbrido que amplia e ressignifica a experiência urbana.

2.3.3 Cubo branco, caixa preta e espaço urbano aumentado como experiência estética informacional do espaço

Manovich (2002) propõe uma taxonomia que classifica diferentes formas de organização da experiência estética e informacional em ambientes mediados por tecnologias, especialmente úteis para compreender como a mídia se articula com o espaço. A primeira dessas formas é o chamado “Cubo Branco”, que se refere ao modelo clássico de exposição utilizado em museus e galerias de arte. Caracteriza-se por um espaço neutro, de paredes brancas, iluminação controlada e ambiente silencioso. Essa configuração busca isolar a obra de arte de qualquer interferência externa, promovendo uma fruição focada e contemplativa. A experiência é predominantemente bidimensional (2D), orientada pela observação de superfícies planas, como quadros ou telas fixas, dentro de limites espaciais claramente definidos.

O segundo modelo, denominado “Caixa Preta”, é típico das salas de cinema e de instalações audiovisuais. Nesse caso, a imersão do espectador se dá em um ambiente escuro, onde a atenção é guiada por imagens em movimento e pela sonoridade. Aqui, a experiência estética é temporalmente estruturada — possui começo, meio e fim — e o espectador, geralmente posicionado de forma passiva, é conduzido por uma narrativa ou sequência previamente organizada.

Por fim, Manovich introduz a noção de “Espaço Urbano Aumentado”, conceito que representa uma inflexão significativa na forma como a mídia interage com o espaço. Com o advento e a popularização de tecnologias móveis e sistemas de geolocalização, a cidade torna-se não apenas o cenário, mas o próprio suporte da informação. Elementos digitais — como textos, imagens, sons e dados — são sobrepostos ao ambiente físico e ativados por contextos específicos, como localização geográfica, tempo ou proximidade. Dessa forma, a experiência estética deixa de estar confinada a uma tela ou a um espaço delimitado e passa a se dar no espaço tridimensional (3D), por onde o sujeito se desloca. A paisagem urbana torna-se interativa, e a fruição estética se reconfigura a partir de trajetos, rotas e pontos ativáveis, promovendo uma experiência híbrida entre o físico e o digital.

Essa classificação proposta por Manovich permite compreender os deslocamentos contemporâneos da arte, da comunicação e da experiência sensível, especialmente

em um contexto marcado pela ubiquidade das mídias digitais e pela crescente integração entre o espaço físico e o virtual.

2.3.4 O Princípio da Variabilidade e a Experiência Espacial

Na perspectiva das mídias digitais, Manovich (2002) apresenta cinco princípios fundamentais que definem sua lógica estrutural: representação numérica, modularidade, automação, transcodificação e variabilidade. Este último — a variabilidade — revela uma característica essencial das novas mídias, distinguindo-as das mídias tradicionais: sua capacidade de existir em múltiplas versões. Em vez de produzir objetos únicos e replicáveis de maneira idêntica, como ocorre nas mídias analógicas, a mídia digital é projetada para permitir constantes alterações, personalizações e atualizações, de modo que "cada objeto pode existir em diversas variantes possíveis" (Manovich, 2002, p. 56).

Na Era da Informação, marcada por uma valorização da individualidade e da customização, esse princípio reflete uma ruptura com os ideais de uniformidade e padronização típicos da sociedade industrial. Para Manovich (2002), a variabilidade expressa a lógica cultural da personalização, em que o usuário não apenas consome, mas interage e modifica o conteúdo que acessa.

Quando transposto para o campo da experiência espacial, especialmente no conceito de espaço urbano aumentado, o princípio da variabilidade assume um papel central. Segundo Manovich (2002), com o uso de tecnologias móveis e interfaces digitais, o espaço urbano torna-se um suporte ativo de informação, sobre o qual camadas digitais são projetadas e ativadas em tempo real, dependendo do contexto — como localização, horário, proximidade ou preferências individuais. Assim, cada indivíduo percorre a cidade de maneira distinta, experienciando a de forma personalizada e mutável, conforme a informação digital que se sobrepõe ao espaço físico.

Nesse cenário, o espaço urbano não é mais uma estrutura estática e homogênea, mas sim um campo de experiências múltiplas e contingentes. Cada trajetória traçada no ambiente urbano é, simultaneamente, uma navegação por um banco de dados digital invisível, que se manifesta conforme a interação do sujeito com o espaço. A cidade, nesse contexto, "torna-se uma interface de mídia" (Manovich, 2002, p. 64), na qual a

variabilidade não é apenas uma propriedade técnica, mas também um princípio epistemológico que redefine a forma como se percebe, se representa e se habita o espaço.

2.3.5 Estruturas para o invisível

A partir da leitura de Manovich (2002), observa-se que o espaço urbano contemporâneo passa por uma reconfiguração radical, não apenas em sua materialidade visível, mas, sobretudo, em sua estrutura informacional invisível. Ao descrever os modelos do *cubo branco*, da *caixa preta* e do *espaço urbano aumentado*, o autor delinea uma trajetória em que a experiência estética e cognitiva é progressivamente mediada por camadas digitais que atuam sobre o espaço físico.

Esse processo é profundamente moldado pelos princípios da variabilidade e da transcodificação, os quais tornam o espaço uma entidade mutável e programável. No entanto, Manovich (2002) alerta que tais camadas digitais não são neutras: elas constituem uma “substância informacional” que ocupa e organiza o espaço urbano. Trata-se de uma dimensão invisível, mas concreta, que exige estrutura técnica, regramento político e elaboração poética — três frentes que, articuladas, dão suporte à existência plena do urbano aumentado.

Do ponto de vista da estrutura, cabe modelar essas camadas digitais como parte integrante do projeto arquitetônico e urbano, compreendendo dados como materiais de projeto, dotados de identidade, localização e dinâmica própria. A política, por sua vez, refere-se ao controle e à governança desses dados: quem os gera, quem os acessa, quem define sua visibilidade. Já a poética diz respeito à maneira como esses fluxos informacionais se tornam visíveis e perceptíveis, compondo narrativas espaciais situadas e interativas.

Portanto, à luz da teoria de Manovich (2002), conclui-se que a concepção de espaço na Era da Informação deve ir além da estética superficial do digital. É necessário pensar o espaço como uma interface ativa e crítica, que integra materialidades físicas e fluxos informacionais, e que requer, em seu planejamento, uma abordagem que una técnica, política e sensibilidade estética. Caso contrário, corre-se o risco de reduzir o potencial do espaço urbano aumentado a uma dimensão meramente decorativa, descolada de

sua promessa de transformação significativa na forma como habitamos, percebemos e interagimos com o ambiente urbano contemporâneo (Manovich, 2002; Castells, 1996).

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A presente pesquisa inscreve-se em uma abordagem qualitativa, de natureza exploratória, interpretativa e conexionista. Para investigar como as mídias locativas contribuem para a preservação do patrimônio cultural, optou-se por um estudo de caso aprofundado do audioguia "Catedral de Nossa Senhora do Desterro", compreendido aqui como um exemplar de mediação cultural digital.

A estratégia metodológica foi desenhada para aplicar e testar os conceitos discutidos na revisão narrativa, articulando a teoria com a análise empírica por meio da triangulação de duas técnicas principais: a Leitura Atenta (Close Reading) do objeto de estudo e uma entrevista qualitativa semiestruturada com sua idealizadora.

3.1 LEITURA ATENTA E CONSTRUÇÃO DAS LENTES ANALÍTICAS

O principal procedimento de análise empírica consistiu na aplicação da técnica de Leitura Atenta. Originalmente desenvolvida nos estudos literários, esta técnica foi aqui adaptada para a análise de um objeto de mídia complexo (BIZZOCCHI; TANENBAUM, 2011), permitindo uma investigação detalhada das camadas de significação, das estruturas narrativas e das escolhas técnico-estéticas que constituem o dispositivo.

O processo de execução da Leitura Atenta, realizado entre janeiro de 2024 e outubro de 2025, se deu em duas etapas sequenciais e complementares. Primeiramente, foi realizada uma análise geral da plataforma izi.TRAVEL. O objetivo desta etapa inicial foi compreender o "ecossistema" em que o objeto de estudo está inserido: suas funcionalidades padrão, sua arquitetura de informação e as lógicas de navegação impostas a todos os seus conteúdos. Em um segundo momento, a análise aprofundou-se no objeto central desta pesquisa: o audioguia "Catedral de Nossa Senhora do Desterro". Esta abordagem em dois níveis permitiu distinguir com clareza o que são as características intrínsecas da plataforma e o que são as escolhas curatoriais e de design específicas do audioguia analisado, garantindo maior precisão à análise.

Para a análise aprofundada do audioguia, foi desenvolvido um framework próprio, composto por quatro lentes, e os achados foram sistematizados em uma tabela para garantir o rigor e a comparabilidade dos dados.

3.1.1 A Origem das Lentes Analíticas: Da Teoria à Prática

As quatro lentes analíticas: 1. Forma e Interface; 2. Conteúdo e Narrativa; 3. Estratégias de Mediação; e 4. Experiência, Espaço e Participação, não foram escolhidas ao acaso. Elas foram sistematicamente construídas para espelhar os eixos centrais da fundamentação teórica desta dissertação. Cada lente permitiu interrogar o objeto a partir de um conjunto específico de conceitos, garantindo que a análise empírica estivesse permanentemente em diálogo com a teoria.

Lente 1 - Forma e Interface: Projetada para analisar a materialidade técnico-estética do dispositivo, esta lente deriva diretamente da discussão sobre Mídia, Interface e Novas Mídias. Ela operacionaliza os conceitos de "variabilidade" de Lev Manovich, para entender a natureza modular do tour; a "hipermídia" de Lúcia Santaella, para analisar a articulação entre múltiplos formatos; e a oscilação entre "imediatismo e hipermedialidade" de Fadel, para examinar como a interface se apresenta ou se oculta na experiência.

Lente 2 - Conteúdo e Narrativa: Esta lente foi construída a partir do referencial sobre Patrimônio Cultural, Memória e Narrativa. Seu objetivo foi investigar "o quê" da mensagem, ou seja, as histórias contadas e as memórias ativadas. Ela se baseia nos conceitos de "lugares de memória" (Pierre Nora) e "memória coletiva" (Maurice Halbwachs) para analisar a Catedral como suporte de sentidos compartilhados, e nas teorias da narrativa (Jerome Bruner) para examinar como a história é contada, aplicando também os princípios de interpretação patrimonial de Freeman Tilden.

Lente 3 - Estratégias de Mediação: Ancorada na perspectiva da Mídia do Conhecimento, esta lente investiga o processo de conexão entre usuário, conteúdo e espaço. Ela mobiliza a teoria das "mediações" de Jesús Martín-Barbero para ir além da simples transmissão de informação, analisando como o dispositivo articula cultura e tecnologia.

As estratégias de georreferência, multimodalidade e multilinguismo foram compreendidas como os mecanismos que facilitam a conversão de conhecimento proposta no modelo SECI (Nonaka & Takeuchi).

Lente 4 - Experiência, Espaço e Participação: Esta lente final sintetiza as discussões sobre o Espaço Urbano Aumentado e o Patrimônio Participativo. Seu propósito foi analisar o efeito pretendido sobre o usuário e sua relação com o ambiente. Ela utiliza o conceito de "espaço aumentado" de Lev Manovich para entender como as camadas digitais ressignificam o espaço físico, a noção de "produção do espaço" (Henri Lefebvre) e a visão do patrimônio como processo social e participativo (UNESCO; Waterton & Smith).

Figura 4 – Modelo para aplicação de Lentes Analíticas.



Fonte: Criado pela autora.

Portanto, a criação deste framework analítico não foi um ato arbitrário, mas o resultado direto da aplicação do referencial teórico ao desafio de analisar um objeto de mídia complexo. As lentes garantiram que a análise empírica fosse rigorosa, sistemática e conceitualmente rica, demonstrando a validade e a pertinência da fundamentação teórica escolhida.

3.2 OPERACIONALIZAÇÃO DOS CRITÉRIOS DE ANÁLISE

Na análise do audioguia, foram considerados os seguintes critérios:

Forma e interface: clareza da apresentação, organização dos módulos, usabilidade da plataforma e papel do mapa interativo.

Conteúdo e narrativa: dimensões religiosa, histórica, artística e comunitária, bem como os recursos de deixis espacial e de acessibilidade linguística.

Estratégias de mediação: curadoria modular, multimodalidade, georreferência, multilinguismo e participação comunitária.

Experiência, espaço e participação: modos de leitura ativados, vínculos de memória e pertencimento, relação entre espaço físico e camada digital offline. Essas estratégias são interpretadas como mediações culturais que articulam o espaço físico com a camada digital.

3.3 ENTREVISTA COM A CURADORA E PRODUTORA DO AUDIOGUIA

Para complementar a Leitura Atenta, foi realizada uma entrevista qualitativa com a curadora, produtora e mediadora do audioguia, Maria Gabriela Cherem Luft. A entrevista seguiu um roteiro semiestruturado, visando compreender as intenções curatoriais, os processos colaborativos e a percepção da criadora sobre o papel do audioguia como dispositivo de mediação cultural. A análise buscou cruzar a leitura externa (da pesquisadora) com a perspectiva interna (da criadora), ampliando a compreensão sobre o processo de construção de sentidos.

A entrevista não foi submetida à apreciação do Comitê de Ética em Pesquisa por enquadrar-se nas condições de dispensa previstas pela Resolução nº 510/2016, do Conselho Nacional de Saúde, uma vez que não envolveu coleta de dados sensíveis, nem tratamento de informações de natureza pessoal ou que pudessem implicar risco aos participantes. O diálogo com a profissional teve caráter exclusivamente técnico e científico, restringindo-se à análise do processo de mediação cultural e da produção do audioguia,

sem qualquer exposição de dados pessoais, opiniões íntimas ou aspectos de vulnerabilidade. Em apêndice está tanto a parte de perguntas que direcionou a entrevista, quanto a transcrição desta.

3.4 DECLARAÇÃO DE USO RESPONSÁVEL DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Ferramentas de IA foram empregadas de modo complementar e sob supervisão humana contínua ao longo desta pesquisa. Toda e qualquer saída gerada por IA passou por checagem de fatos, verificação com fontes primárias/autorais e edição crítica da autora, a fim de evitar alucinações e confabulações e preservar a autoria intelectual do trabalho.

Usos específicos. Empregaram-se ChatGPT-4o, ChatGPT-5, para o texto e drea-mina e napkin para imagens. As decisões metodológicas, a seleção de fontes, a interpretação dos resultados e a redação final são de autoria humana.

Supervisão e registros. Todas as intervenções de IA foram revisadas linha a linha. Nenhuma ideia, citação ou dado foi incorporado sem conferência em material confiável.

A IA foi tratada como ferramenta de apoio — não substitui o julgamento acadêmico, não configura coautoria e não responde por decisões de método, análise ou conclusões. O uso está em conformidade com padrões de integridade acadêmica e diretrizes éticas vigentes.

4 ANÁLISE DO OBJETO DE PESQUISA

Este capítulo aplica a metodologia de Leitura Atenta para analisar a plataforma izi.TRAVEL e, em particular, o audioguia da Catedral Metropolitana Nossa Senhora do Desterro.

4.1 ANÁLISE DO APLICATIVO IZI TRAVEL

Esta seção apresenta o izi.TRAVEL como objeto de análise, destacando-o enquanto plataforma digital de storytelling cultural lançada em 2011, concebida como projeto global, aberto e gratuito com a missão de apoiar instituições e indivíduos na criação e difusão de roteiros multimídia (IZI.TRAVEL, s.d.).

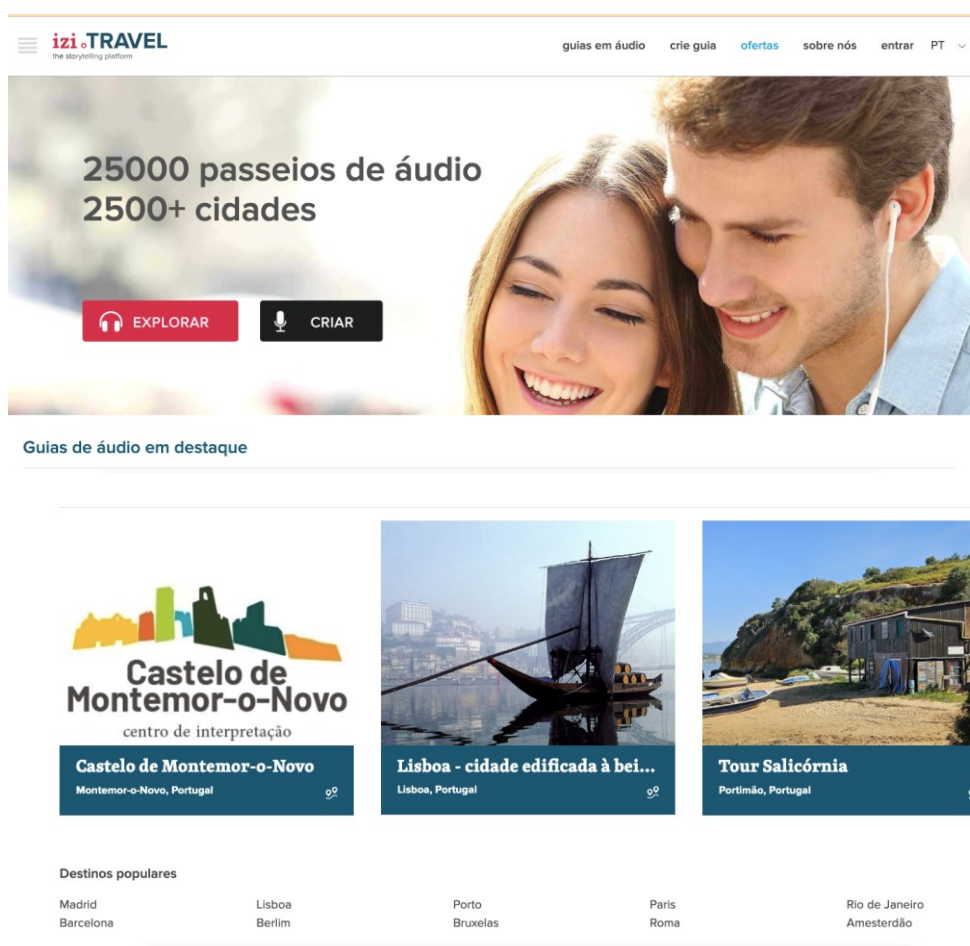
Na sequência, a análise se desdobra em lentes específicas — forma e interface, conteúdo e narrativa, estratégias de mediação e experiência, espaço e participação — para examinar como escolhas técnicas e comunicacionais sustentam a mediação cultural proposta pela plataforma.

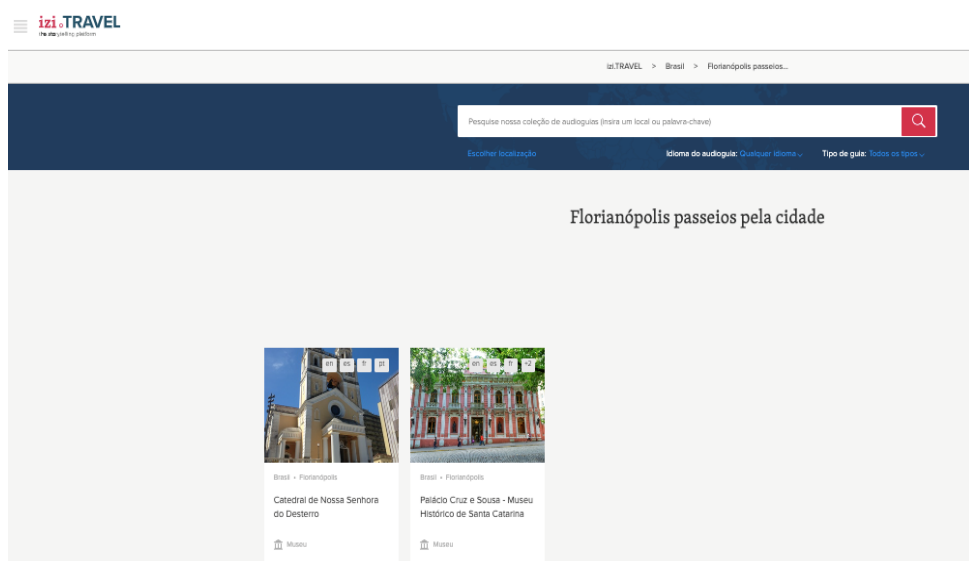
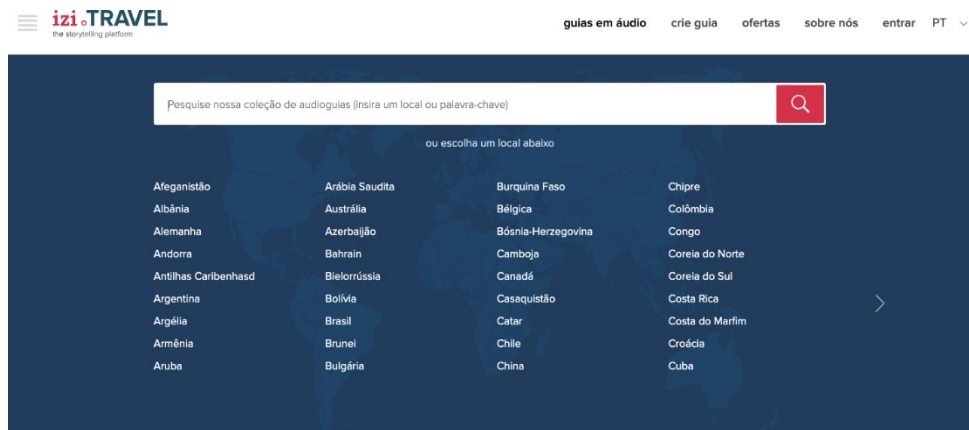
4.1.1 Forma e Interface do aplicativo izi.TRAVEL

A partir da lente Forma e Interface, o aplicativo izi.TRAVEL revela uma solução dupla de acesso que organiza a experiência do visitante em duas frentes complementares: a interface web, voltada à consulta e aos criadores de conteúdo (como museus, organizações culturais e locais turísticos) criarem e gerenciarem seus próprios guias de áudio multimídia, e a interface mobile, orientada ao uso em deslocamento no próprio território visitado. Essa estrutura favorece percursos não lineares e personalizáveis, permitindo que o usuário entre pelos mapas, por buscas, por listas editoriais ou por categorias temáticas. Na teoria, trata-se de um desenho coerente com a hipermídia, linguagem que articula nós e enlaces para múltiplos caminhos de leitura, e com a variabilidade de arranjos possíveis da experiência digital (Santaella, 2021; Manovich, 2002).

Na versão web, a página inicial apresenta uma barra de pesquisa para explorar os na coleção de audioguias, a qual diante da localização escolhida mostra os pontos georreferenciados disponíveis e cards com informações resumidas de cada tour (imagem, título, idioma, avaliações, número de paradas). A busca direciona por cidade, país ou instituição. Ainda a plataforma sugere conteúdos populares, estimulando descobertas por afinidade temática ou territorial. O resultado é uma leitura mais contemplativa e curatorial, na qual o visitante “folheia” possibilidades antes de decidir seu percurso. Essa organização visual, com hierarquia clara, imagens amplas, textos concisos, reduz esforço cognitivo e favorece escolhas informadas.

Figura 5 - Interface web (página inicial, barra de pesquisa e cards)





Museu

Catedral de Nossa Senhora do Desterro

★★★★★ 4 avaliações | Florianópolis | Gratuito



Português ▾

Compartilhar <

Faça o download do Tour no seu telefone:



Informações do museu

Sobre o museu

PLANEJE SUA VISITA:

Horário de atendimento ao público:

De segunda a sexta-feira: das 06hs às 18hs.
Sábados: das 08hs às 12hs e 16hs às 19hs. ...
[Saiba mais](#)

Planeje sua visita



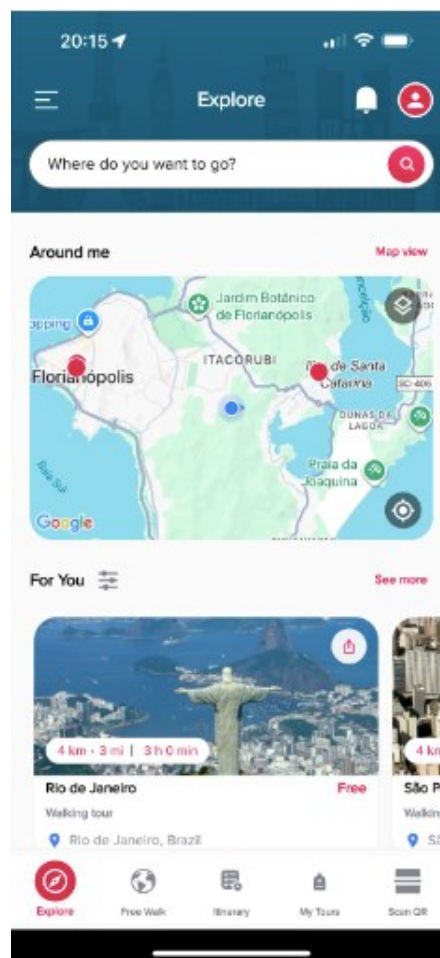
Câmara Municipal de Florianópolis, 35, Rua Anita Garibaldi, Morro da Mariquinha, Centro, Florianópolis, Região Geográfica Imediata de Florianópolis, Região Geográfica Intermediária de Florianópolis, Santa Catarina, Região Sul, 88010-500, Brasil

Fonte: Website www.izi-travel.com.

Já a versão mobile privilegia a mobilidade e a responsividade. Na tela “Explorar”, a pergunta “Para onde você quer ir?” convoca uma navegação ativa; em seguida, a seção “Ao meu redor” solicita a permissão de geolocalização para ativar o Free Walking

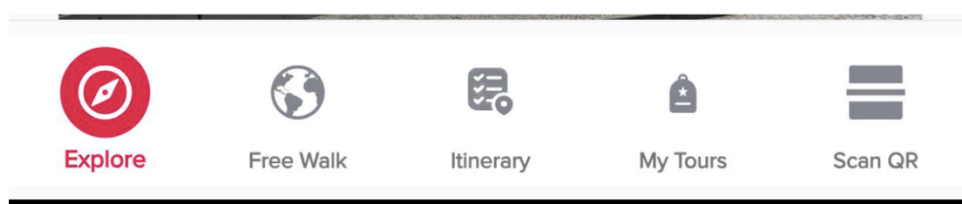
Mode, no qual os áudios são disparados automaticamente quando o visitante se aproxima de cada ponto. A barra inferior fixa atalho para ações rápidas como Explorar, Free Walking Mode, Meus Tours, Scan QR, reduzindo cliques e mantendo a ação principal sempre disponível. Esse arranjo ancora a experiência no corpo em movimento e sobre põe camadas digitais ao espaço físico, aproximando-se da ideia de espaço urbano aumentado (Manovich, 2002) e das práticas de mediação locativa, em que o conteúdo faz sentido na relação com o lugar e com o gesto do usuário (Fadel, 2018).

Figura 6 - Interface mobile com destaque para a barra de ferramentas



Fonte: Aplicativo izi-TRAVEL.

Figura 7 - Barra inferior com ícones e funções.

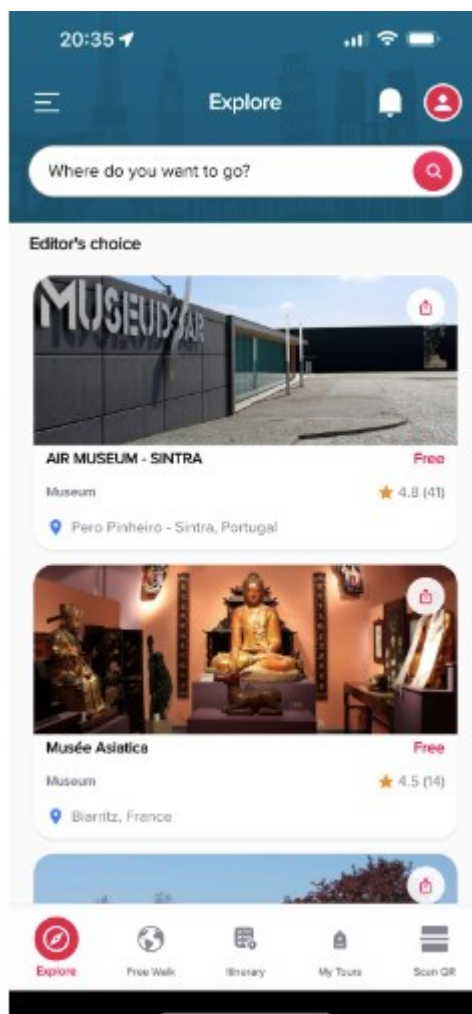


Fonte: Aplicativo izi-TRAVEL.

Em ambas as interfaces, os tours são compostos por módulos narrativos georreferenciados (as “paradas”), que combinam áudio, texto, imagem e mapa. Essa multimodalidade dá materialidade à hipermídia: o visitante pode pular, repetir ou reordenar pontos conforme o tempo, a curiosidade e a familiaridade com o tema, produzindo, a cada uso, uma variação legítima do percurso. Na prática, isso traduz a figura do leitor movente/ubíquo — alguém que lê/escuta enquanto se locomove, faz pausas, retoma adiante e constrói sentido pela articulação dos fragmentos (Santaella, 2021).

A estética visual web predomina a hipermedialidade (o contexto que enriquece: descrição, imagens, avaliações). No mobile predomina a estética do imediatismo, tudo que leva a ação e que a tela seja um elemento dentro da paisagem, desaparecendo dentro da experiência. No mobile os ícones e as micro-etiquetas (idioma, número de paradas, estrelas) funcionam como pistas rápidas para decisão, evitando sobrecarga. Ao mesmo tempo, a curadoria editorial (“Escolha do editor”) e as avaliações da comunidade ajudam a filtrar a abundância, mitigando o risco de dispersão típico de interfaces ricas em camadas.

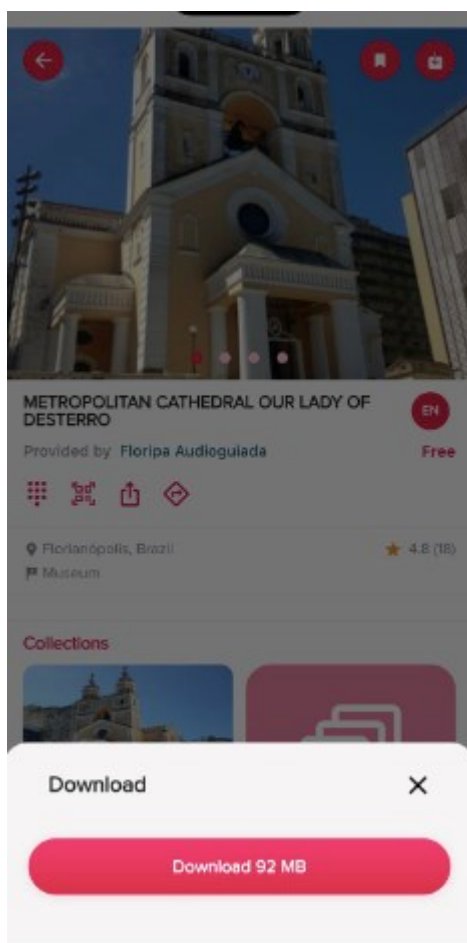
Figura 8 - “Escolha do editor” e metadados (idioma, estrelas, número de paradas)



Fonte: Aplicativo izi-TRAVEL.

Por fim, recursos como QR Code e uso offline cumprem um papel de acessibilidade e continuidade: o primeiro encurta o caminho entre o objeto e sua narrativa; o segundo garante fruição em lugares com conectividade limitada (igrejas, áreas históricas, subsolo ou edificações antigas). Em termos de forma, são escolhas que amparam a experiência e ampliam a permanência da mediação no próprio local do patrimônio (IZI.TRAVEL, s.d.).

Figura 9 - Tela de leitura de download offline.



Fonte: Aplicativo izi-TRAVEL.

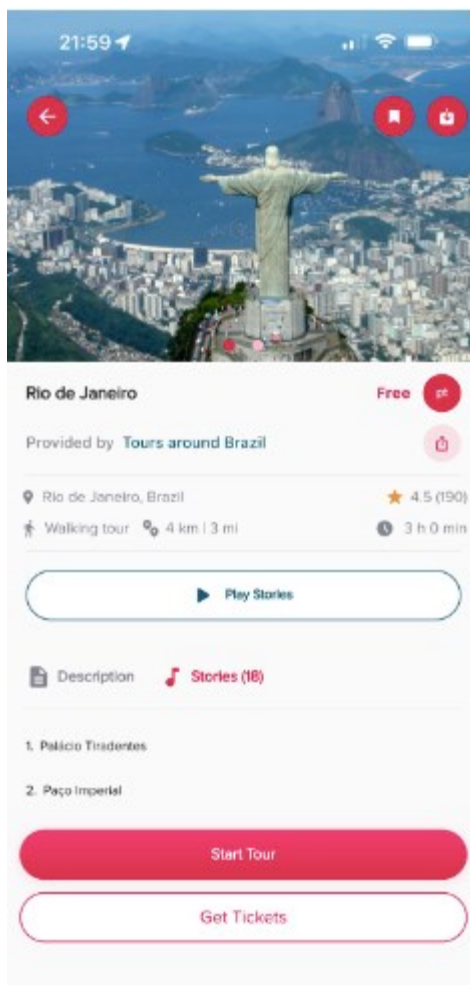
A forma do izi.TRAVEL , bipartida entre web (planejamento) e mobile (uso situado), modular, multimodal e georreferenciada, sustenta uma experiência não linear, contextual e personalizável, em consonância com os princípios de variabilidade e hipermídia. Ao inscrever a narrativa no território e distribuir as decisões de navegação ao próprio visitante, a interface não apenas apresenta conteúdos: ela media a relação com o patrimônio e expande a maneira de habitá-lo (Santaella, 2018; Manovich, 2002; Fadel, 2018; IZI.TRAVEL, s.d.).

4.1.2 Conteúdo e Narrativa na Plataforma

A izi.TRAVEL organiza um acervo vivo de narrativas patrimoniais produzidas por instituições e por autores independentes. Em vez de uma obra única e fechada, temos um repositório colaborativo de histórias que se atualizam continuamente, conectando memórias locais e públicos globais (IZI.TRAVEL, s.d.; Bonacini, 2020; Jenkins, 2009). Essa abertura amplia a polifonia: múltiplas vozes, estilos e enfoques convivem e disputam atenção, o que é particularmente relevante quando se trata de patrimônio e de suas camadas de sentido (Waterton; Smith, 2020).

No nível micro, cada tour é composto por módulos narrativos georreferenciados “paradas”, onde áudio, texto, imagem e mapa se articulam. O áudio conduz a escuta e dá ritmo; o texto aprofunda dados e contextos; as imagens ancoram visualmente a atenção; o mapa posiciona a história no espaço. Essa combinação multimodal sustenta percursos temáticos (por assuntos ou motivos) ou cronológicos (por períodos/etapas), permitindo que o autor module o tom (didático, contemplativo, memorialístico) de acordo com o objetivo do roteiro (IZI.TRAVEL, s.d.; Bonacini, 2020).

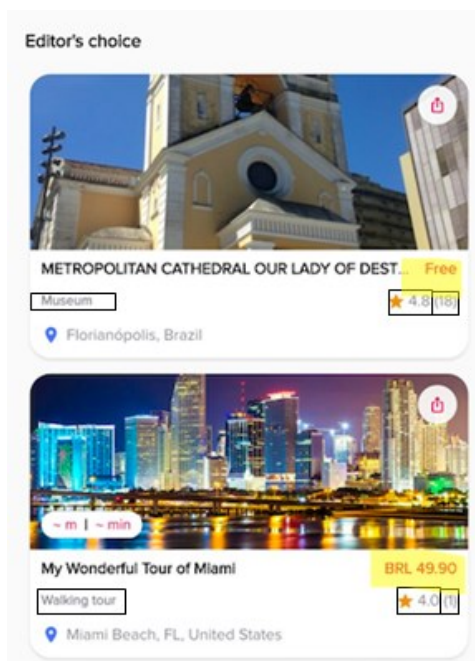
Figura 10 - Página de um tour: capa, descrição, idiomas, nº de paradas e botão “Start”, ícones que evidenciam as camadas de conteúdo.



Fonte: Aplicativo izi-TRAVEL.

Além da microestrutura, há um nível curatorial que organiza e faz circular as narrativas: categorias (museus, cidades, arquitetura), filtros, avaliação por estrelas e, em alguns casos, seleção editorial. Esses dispositivos funcionam como paratextos de legitimação social: orientam a descoberta, influenciam a percepção de qualidade e regulam a visibilidade de cada história no ecossistema (Bonacini, 2020; Jenkins, 2009).

Figura 11 - Lista/categorização: Metadados no “Editor’s Choice”, como preço/valor, número de estrelas pelos usuários, categoria de passeio, número de paradas, local.



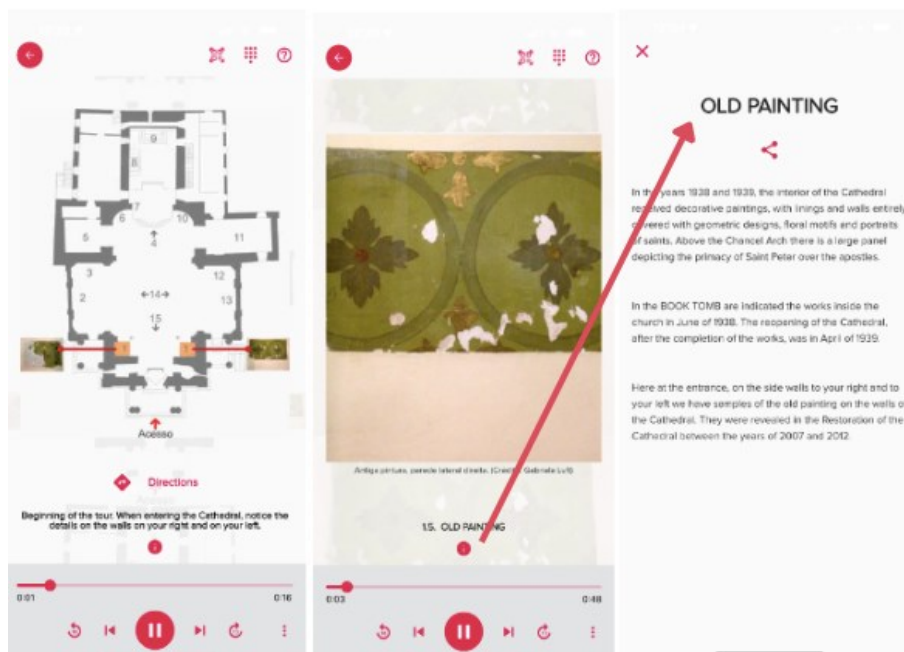
Fonte: Aplicativo izi-TRAVEL.

Do ponto de vista da memória, a plataforma opera como um arquivo digital de lugares de memória: cada parada fixa, reinterpreta e atualiza sentidos sobre edifícios, obras e trajetos, acionando recordações partilhadas e identidades em circulação (Nora, 1984; Halbwachs, 1990). O fato de um mesmo lugar comportar múltiplos tours (e versões) reforça a ideia de que o patrimônio é um processo e que seus significados são negociados por diversos agentes, não apenas por uma autoridade única (Waterton; Smith, 2020).

A dimensão global/multilíngue também é narrativa: ao permitir publicação e consumo em diferentes idiomas, a plataforma amplia o alcance simbólico das histórias e recontextualiza memórias locais para públicos distantes, sem desprendê-las do território. Desse modo, a narrativa patrimonial circula transnacionalmente, mas ancorada nas materialidades do lugar (IZI.TRAVEL, s.d.; Bonacini, 2020).

Por fim, a sequenciação das paradas e o modo de endereçamento (quem fala? em nome de quem? com qual foco e vocabulário?) compõem escolhas narrativas centrais. Tours autorais tendem a exibir marcas de estilo e focalização (voz em primeira pessoa, tom de visita, recortes afetivos), enquanto roteiros institucionais costumam privilegiar coerência histórica e padronização terminológica.

Figura 12 - Nas paradas (stop) dentro da visita que escolher fazer, tem o mapa, player de áudio, miniaturas de imagem, bloco texto— essa combinação organiza o sentido.



Fonte: Aplicativo izi-TRAVEL.

Em suma, sob a lente Conteúdo e Narrativa, a izi.TRAVEL não apenas armazena tours: ela estrutura como essas histórias são contadas, descobertas e valorizadas. A plataforma articula polifonia autoral, multimodalidade e curadoria social para ativar memórias e identidades, operando como espaço de mediação narrativa do patrimônio em escala conectada (IZI.TRAVEL, s.d.; Bonacini, 2020; Nora, 1984; Halbwachs, 1990; Watterton; Smith, 2020).

4.1.3 Estratégias de Mediação no Aplicativo

Tomadas em conjunto, essas estratégias não reexpõem a interface nem a micro-estrutura dos tours (já analisadas), mas explicam o que a plataforma faz culturalmente:

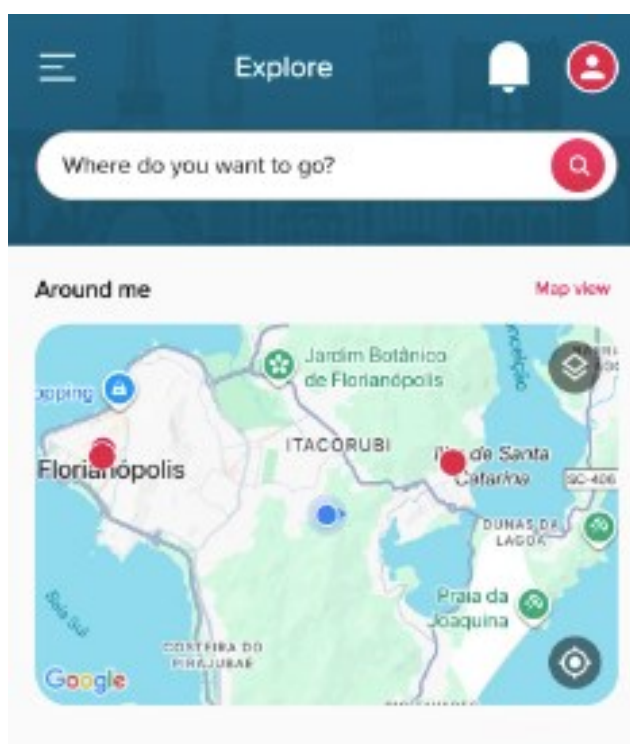
a) Enreda corpo e espaço num continuum de presença

O izi.TRAVEL vincula o sentido ao território ao acionar conteúdos por proximidade (modo mãos-livres de reprodução automática), por QR Codes (acesso direto em peças/loais) e por uso offline (continuidade sem rede), convertendo deslocamento em leitura situada. Isso realiza, na prática, a leitura movente/ubíqua descrita por Santaella —

isto é, uma fruição que acontece em qualquer lugar e instante, mediada pela mobilidade, e na qual o sujeito alterna perfis de leitura conforme o contexto (Santaella, 2021).

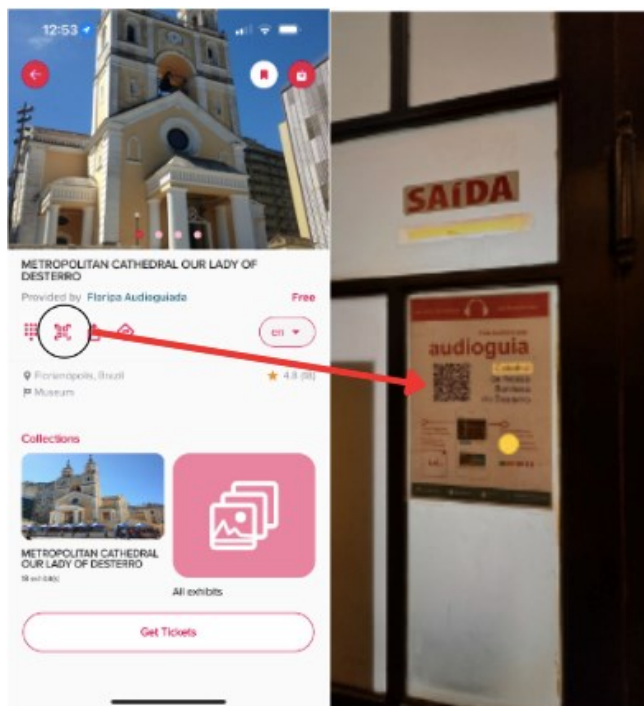
Além de estar “no lugar”, a experiência incorpora o corpo: caminhar, aproximar, mirar e escanear são gestos que fazem parte da narrativa, de modo que a interface se torna um artefato que envolve corporeidade — não apenas um meio técnico (Fadel, 2023).

Figura 13 - Mobile tela “Around me/Free Walking Mode” (mostrando a localização do usuário através do ponto azul e pontos de informação em vermelho).



Fonte: Aplicativo izi-TRAVEL.

Figura 14 - Mobile - “Scan QR” + print de etiqueta/QR no espaço expositivo.



Fonte: Aplicativo izi-TRAVEL (esquerda), foto da autora (direita)

b) Gerencia atenção por alternância entre imediatismo e hipermedialidade

Para reduzir fricção e manter o foco no espaço/objeto, certas ações assumem caráter de imediatismo — quando a interface “desaparece” (ex.: *auto-play* por proximidade, leitura de QR que leva direto ao item). Em contrapartida, a plataforma oferece camadas de contexto — texto, imagens, metadados, avaliações e estatísticas — que explicitam a mediação e enriquecem a compreensão (hipermedialidade). Essa oscilação funcional é uma estratégia de design interpretativo: clareza operacional quando é preciso agir, densidade quando é preciso entender (Fadel; Bizzocchi, 2019; Fadel, 2023; Santarella, 2021).

c) Redistribui autoridade via curadoria sociotécnica e coautoria

A curadoria social (avaliações por estrelas/comentários) e a abertura à autoria (CMS para instituições e indivíduos) distribuem a autoridade interpretativa, coerentes com a visão de patrimônio como processo intersubjetivo e disputado — mais do que um acervo fixo (Waterton; Smith, 2020).

Em termos de interpretação patrimonial, isso se alinha aos princípios de Tilden — interpretar é revelar relações, não despejar dados — e ao modelo de Falk & Dierking,

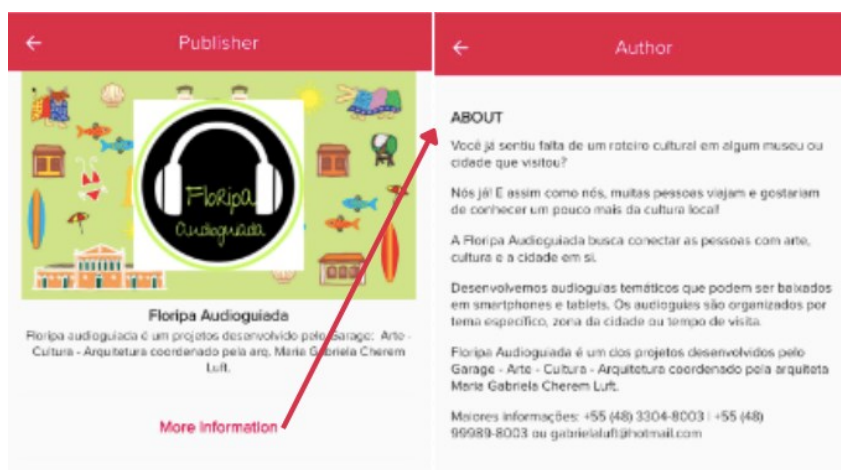
em que o aprendizado decorre da interação entre repertório pessoal, mediações sociais e espaço físico/digital (Tilden, 2007; Falk; Dierking, 2013).

Figura 15 - Mobile - painel “Reviews & Ratings” (retroalimentação pública).



Fonte: Aplicativo izi-TRAVEL.

Figura 16 - Mobile - Página de tour com autoria explícita (institucional / coletiva / independente).



Fonte: Aplicativo izi-TRAVEL.

4.1.4 Experiência, Espaço e Participação

Esta seção analisa a plataforma izi.TRAVEL como objeto de mediação cultural digital, tomando como referência as categorias de experiência, espaço e participação. A partir da observação empírica de seu funcionamento, investigam-se os modos pelos quais os recursos técnicos e narrativos modelam vivências interpretativas, reconfiguram o território como interface simbólica e possibilitam formas diversas de engajamento na construção de sentidos sobre o patrimônio cultural.

No plano da experiência, a plataforma propõe uma forma de visita que se articula diretamente aos modos de leitura descritos por Santaella (2021) — contemplativo, movente, imersivo e ubíquo. A análise dos tours disponíveis evidencia que esses modos se alternam dinamicamente ao longo do percurso: o visitante antecipa os conteúdos ao visualizar os pontos (modo contemplativo), desloca-se enquanto escolhe quais pontos acessar (movente), engaja-se na escuta ativa ao acionar o áudio (imersivo) e pode interromper ou retomar a visita em outro momento ou lugar (ubíquo). Embora esses modos revelem uma alta plasticidade da experiência interpretativa, eles pressupõem níveis variados de letramento digital, uma vez que a navegação demanda familiaridade com aplicativos, QR Codes ou sites, bem como autonomia para selecionar, baixar e acessar os conteúdos. A plataforma oferece a possibilidade de uso off-line e não exige, obrigatoriamente, o uso de GPS ou conexão constante à internet, o que amplia seu alcance. Ainda assim, a qualidade da experiência pode ser influenciada por fatores como o uso de fones de ouvido e a capacidade de se orientar por mapas digitais, o que pode limitar seu pleno aproveitamento por públicos com menor familiaridade tecnológica.

Figura 17 - Interface da izi.TRAVEL com múltiplos pontos ativos de tour.



Fonte: Elaboração própria (2025).

Esse conjunto de possibilidades mostra que a experiência interpretativa na izi.TRAVEL não é rigidamente determinada pelo sistema, mas construída no percurso, a partir das escolhas e relações que o próprio visitante estabelece. Ao acessar os pontos de áudio em diferentes ordens, pausar o tour para observar um detalhe do ambiente ou retomar o conteúdo em outro momento, o visitante transforma o trajeto em uma narrativa personalizada. Por exemplo, alguém pode decidir ouvir primeiro uma explicação sobre a história do entorno urbano antes de acessar o conteúdo principal de um ponto turístico. Outra pessoa pode preferir ignorar certos áudios e focar apenas naqueles que tratam de aspectos arquitetônicos. Esses gestos — aparentemente simples, como iniciar, pausar ou pular um ponto — têm impacto direto sobre o modo como o espaço é compreendido e lembrado.

Essa lógica se aproxima da ideia de escuta performativa, em que a experiência não é apenas de recepção passiva, mas de construção ativa de sentidos. O visitante não consome uma história pronta; ele a compõe conforme sua atenção, memória e curiosidade no momento. Como afirmam Tilden (2007) e Falk e Dierking (2013), interpretar não é apenas informar, mas provocar conexões entre aquilo que é ouvido, o que se vê ao redor e o que se traz de vivências anteriores. Assim, embora a plataforma ofereça uma estrutura técnica relativamente aberta, ela também impõe uma lógica de funcionamento,

como a forma de apresentação dos pontos ou a sequência sugerida, que molda, em parte, o que será acessado, destacado ou deixado de lado.

No plano espacial, a izi.TRAVEL transforma o território em uma interface digital responsiva, um espaço tridimensional, conforme a concepção de espaço urbano aumentado de Manovich (2002). O visitante ativa narrativas com base em sua localização geográfica, e o espaço deixa de ser pano de fundo para funcionar como estrutura relacional: cada parada, desvio ou aproximação atualiza o conteúdo narrado.

O corpo do visitante, como propõe Fadel e Bizzocchi, (2019, 2023), torna-se operador de sentido. Ao decidir quando parar, para onde olhar e o que ouvir, ele constrói uma leitura própria do lugar. Essa mediação corporal reconfigura o papel do mapa, que deixa de ser uma representação estática e passa a atuar como mídia de orientação interpretativa.

As narrativas na plataforma se organizam em roteiros temáticos, definidos por seus criadores, sejam instituições, guias culturais ou usuários independentes. Essas escolhas curatoriais influenciam diretamente a construção de sentido do lugar, ao destacar certos aspectos (históricos, artísticos, simbólicos) e deixar outros em segundo plano. Longe de representar um filtro de exclusão, essa curadoria espacial funciona como uma estrutura ativa de mediação: ela organiza o acesso às interpretações possíveis do território, modulando o que se torna visível, audível e, portanto, reconhecível.

Essa dinâmica está em consonância com o princípio legal segundo o qual o patrimônio cultural é responsabilidade coletiva, devendo acolher a pluralidade de vozes, experiências e interpretações. A curadoria, nesse contexto, não atua como imposição de uma leitura única, mas como dispositivo participativo, que convida diferentes atores sociais a se inscreverem no espaço patrimonial. Ao permitir que múltiplos olhares contribuam com a narrativa dos lugares, a plataforma reforça o caráter coletivo, dinâmico e compartilhado do patrimônio cultural.

Essa dimensão está diretamente relacionada às políticas públicas de cultura e aos marcos legais apresentados no referencial teórico, que definem o patrimônio como bem comum, continuamente reinterpretado por diferentes grupos sociais. A izi.TRAVEL, nesse sentido, apresenta um potencial inclusivo, ao permitir que o território seja reescrito por diferentes perspectivas e experiências, promovendo um patrimônio vivo, acessível e em constante renovação.

4.2 LEITURA DO OBJETO: AUDIOGUIA “CATEDRAL DE NOSSA SENHORA DO DESTERRO”

Esta seção dá continuidade à análise da plataforma digital izi.TRAVEL, concentrando-se em um de seus objetos hospedados: o audioguia Catedral de Nossa Senhora do Desterro, no centro histórico de Florianópolis. O objetivo é observar como esse recurso organiza uma experiência de fruição patrimonial, distinguindo-se das funcionalidades gerais da plataforma e assumindo papel próprio como artefato de mediação cultural.

O audioguia foi produzido no âmbito do Floripa Audioguia, coordenado por Maria Gabriela Cherem Luft, em colaboração com diferentes voluntários. Disponibilizado gratuitamente em quatro idiomas (português, inglês, francês e espanhol), pode ser acessado por aplicativo móvel ou player web e integra ativação por GPS, reprodução automática e download para uso offline. A sinalização local com QR Code funciona como porta de entrada adicional: o visitante aponta a câmera e é direcionado ao tour, podendo segui-lo tanto pelo mapa interativo quanto pela aba Explorar da plataforma.

Embora se apoie na infraestrutura técnica da izi.TRAVEL, conteúdo e estrutura narrativa do guia são originais do projeto Floripa Audioguia. O roteiro é modular, com 18 paradas que guiam o público dos elementos externos (contexto urbano, fachada, sinos) aos dispositivos internos (altares, capelas, vitrais, cátedra e órgão). Validando com a análise ponto a ponto, três das paradas são externas e quinze internas, coerentes com o arranjo espacial da Catedral.

Cada parada combina: a) áudio (entre 20 segundos e pouco mais de 1 minuto); b) uma ou mais imagens (conjunto ou detalhe); c) posição georreferenciada; e d) título-tema. O percurso, tal como sugerido pela interface, inicia no exterior, avança para o interior pela esquerda de quem entra, aprofunda-se até o Altar-mor e retorna pela direita até o Órgão. Ainda assim, a navegação pode ocorrer de forma aleatória, já que os módulos mantêm inteligibilidade individual.

O tempo de duração do audioguia corresponde à soma das faixas narradas em cada uma das 18 paradas, que variam de cerca de 20 segundos a pouco mais de um minuto cada, totalizando aproximadamente 25 a 30 minutos de áudio. Contudo, ao se considerar o tempo natural de deslocamento entre os pontos e a contemplação dos ele-

mentos indicados (tanto no exterior quanto no interior da Catedral), a experiência completa exige em média 30 a 40 minutos de percurso para ser fruída de maneira equilibrada, sem pressa.

Para sistematizar a análise realizada de cada parada, elaborou-se uma tabela de leitura atenta que organiza os 18 pontos do audioguia segundo quatro dimensões: forma e interface; conteúdo e narrativa; estratégias de mediação; experiência, espaço e participação.

Quadro 4 - Close reading das 18 paradas do audioguia “Catedral de Nossa Senhora do Desterro”.

(continua)

Parada	Forma & Interface	Conteúdo & Narrativa	Estratégias de Mediação	Experiência/Espaço/Participação
Introdução	Áudio de 1'47" acompanhado por cinco imagens fotográficas dispostas em ordem cronológica, mostrando a fachada da Catedral em diferentes épocas: três fotos em preto e branco (uma sem calçamento, outra com praça murada e uma com fusca), seguidas por duas coloridas (transição temporal e contexto urbano atual). Mapa posiciona o visitante na entrada da Catedral. O áudio se entrelaça às imagens e ao mapa, contextualizando a origem da cidade e da Catedral.	Narrativa de boas-vindas que apresenta a Catedral como marco fundacional da cidade, descrevendo a construção da primeira capela por Francisco Dias Velho em 1675 e a posterior edificação da Matriz em 1773. Inclui reformas posteriores e curiosidade sobre a devoção a Nossa Senhora do Desterro, padroeira dos viajantes e desterrados. Linguagem acessível, tom acolhedor e didático.	Narração com ritmo pausado e voz acolhedora, utilizando curiosidades para criar empatia com o visitante. Ênfase em marcos históricos e culturais reforça a relevância da Catedral no imaginário urbano.	O visitante é posicionado na entrada, convidado a iniciar o percurso. As imagens criam experiência de memória temporal, associando passado e presente da Catedral. Participação ocorre pela contemplação comparativa entre fotos antigas e atuais.
Fachada	Áudio de 2'12", acompanhado por uma fotografia frontal da Catedral com elementos numerados (frontão, óculo, janelas, sinos etc.). Mapa localiza o visitante no Largo da Catedral, de frente para o edifício. Imagem funciona como guia	Descrição arquitetônica da fachada em estilo colonial, com destaque para frontão triangular, óculo central, torres, relógio alemão e lanternins octogonais. Menciona reformas de 1922 e curiosidade sobre antigo cemitério nos fundos, extinto em 1840. Narrativa detalhada, técnico-descritiva e informativa.	Narração clara e objetiva, acompanhada por imagem numerada que direciona o olhar. Combinação de vocabulário arquitetônico e curiosidades históricas mantém engajamento.	Visitante posicionado no Largo, contemplando a fachada. Participação envolve leitura comparativa entre descrições e elementos visuais identificados na imagem. Relação espacial é de observação externa e histórica.

Parada	Forma & Interface	Conteúdo & Narrativa	Estratégias de Mediação	Experiência/Espaço/Participação
	visual paralelo à descrição do áudio.			
Sinos	Áudio de aproximadamente 1 minuto, acompanhado por uma fotografia colorida do sino central. Sem ponto específico no mapa, pois trata-se do exterior da Catedral. Imagem reforça a materialidade de um dos sete sinos narrados no áudio.	Narrativa destaca a importância dos sinos para marcar momentos sociais e religiosos (nascimentos, mortes, missas, chegadas e partidas). Histórico do conjunto: primeiro sino de 1872 (presente de Dom Pedro II), outro de 1896 e cinco encomendados em Bochum (Alemanha) em 1922, instalados como o maior carrilhão da América Latina. Lista nomes e pesos dos sinos, totalizando 5.838kg.	Narração histórica e memorialista, combinando curiosidade (presente imperial, maior carrilhão latino-americano) com dados técnicos (pesos e nomes). Equilíbrio entre curiosidade cultural e informação factual.	Visitante é conduzido a imaginar os sons e funções sociais dos sinos. Experiência extrapola o espaço físico, ativando memória coletiva urbana e religiosa. Participação se dá pela evocação sonora e histórica.
Antiga pintura	Áudio de 57", acompanhado por duas fotografias coloridas dos dois pontos revelados no restauro (2007-2012). Mapa localiza os pontos no interior da Catedral, à direita e à esquerda do ingresso. O áudio orienta o olhar para os fragmentos revelados nas paredes.	Narrativa apresenta as pinturas decorativas executadas entre 1938 e 1939, cobrindo forros e paredes com motivos geométricos, florais e retratos de santos. Destaca o grande painel acima do arco-cruzeiro e as reformas subsequentes que encobriram tais pinturas. No restauro de 2007-2012, trechos foram revelados como amostras de memória artística. Tom informativo, voltado à história da arte e da preservação.	Narração breve, centrada em dados históricos e técnicos. Ênfase no processo de redescoberta cria aura de memória recuperada. Uso da localização espacial direita/esquerda guia o observador.	Experiência de descoberta: visitante é convidado a observar detalhes que estavam ocultos. Participação envolve apreciação das camadas históricas que compõem o espaço.

Parada	Forma & Interface	Conteúdo & Narrativa	Estratégias de Mediação	Experiência/Espaço/Participação
Volta do Egito para Nazaré	Áudio de 18", acompanhado por uma fotografia única, em cores, da escultura dentro de uma cúpula de vidro. Sem interação com o mapa além da marcação de localização no interior. Interface enfatiza a proteção do objeto e sua aura de preciosidade.	Narrativa curta descrevendo o conjunto escultórico barroco do final do século XVIII ou início do XIX, representando José, Maria e o Menino Jesus. Maria e José seguram cajados, calçam sandálias e dão as mãos ao Menino. Tonalidade devocional e memorialística, com foco na materialidade e no estilo barroco.	Uso de linguagem sucinta e descritiva, transmitindo o essencial sobre estilo e tema religioso. A presença da cúpula é visualmente mediadora, reforçando o caráter patrimonial.	Visitante contempla a peça como objeto devocional protegido. Participação envolve reconhecimento da narrativa bíblica e do estilo artístico.
Altar de São José	Áudio de 40", acompanhado por três fotografias coloridas: uma frontal do altar, uma em ângulo baixo destacando esculturas e uma da pia batismal à frente. Mapa o identifica como ponto nº 3, à esquerda de quem entra. Interface articula descrição auditiva e observação de esculturas.	Narrativa descreve São José ao centro, Nossa Senhora da Cabeça à esquerda e São Joaquim à direita. Abaixo de São José, a imagem de Nossa Senhora Aparecida. Explica simbolismo de São José como guardião da boa morte e padroeiro desde 1870. Explicação também do nome das imagens auxiliares (Nossa Senhora da Cabeça, São Joaquim de Botas).	Narração descritiva e explicativa, enfatizando simbolismo religioso e nomenclaturas. Estratégia de posicionamento visual ('quando estamos de frente para o altar') guia a experiência.	Visitante é colocado em frente ao altar, observando esculturas em camadas visuais (centro e laterais). Participação combina observação estética e aprendizado do simbolismo devocional.
Arco-cruzeiro	Áudio de 51", acompanhado por três fotografias: uma colorida geral do arco, uma em detalhe da pintura e uma histórica em preto e branco (1939). Mapa identifica	Narrativa destaca o arco-cruzeiro original de 1753, a redescoberta de painel com São Pedro recebendo as chaves de Cristo, e a autoria provável do artista catarinense Acary Margarida. Explica que	Narração histórica e descritiva, apoiada em imagens comparativas (antigas e atuais). Ênfase no processo de restauração e atribuição artística cria engajamento cultural.	Visitante é posicionado a olhar para cima, contemplando a pintura. Participação envolve memória histórica e contemplação estética.

Parada	Forma & Interface	Conteúdo & Narrativa	Estratégias de Mediação	Experiência/Espaço/Participação
	como ponto nº 4. Interface combina visão atualizada, detalhe artístico e memória documental.	imagens de santos ao redor não puderam ser recuperadas. Menciona restauração (2005-2012).		
Capela do Santíssimo Sacramento	Áudio de 1'04", acompanhado por uma fotografia colorida frontal. Mapa identifica como ponto nº 5. Interface direta, valorizando a contemplação da capela.	Narrativa apresenta a função do sacrário, guardando as reservas eucarísticas como presença de Cristo. Explica distinção arquitetônica mais nobre. Curiosidade: contextualiza mudanças pós-Concílio Vaticano II (1962-1965) quanto à localização do sacrário.	Narração objetiva, com inserção de curiosidade histórica para criar conexão. Explicação clara da função litúrgica.	Visitante é colocado em posição contemplativa diante do sacrário. Participação envolve experiência devocional direta.
Nossa Senhora de Lourdes	Áudio de 57", acompanhado por duas fotografias coloridas (uma mais ampla e outra em detalhe). Mapa identifica como ponto nº 6. Interface destaca a escultura em seu altar.	Narrativa apresenta Nossa Senhora de Lourdes com feições de camponesa francesa. Imagem de 1870, cópia fiel da que está na gruta de Massabielle, França. Ênfase na estética clássica: simetria e equilíbrio no manto, faixa azul, flores e postura centralizada. Quebra sutil da simetria pelo rosário no braço esquerdo e dobra do manto.	Narração descritiva e estética, convidando o visitante a observar detalhes formais. Ênfase em termos artísticos (simetria, panejamento, equilíbrio) guia a leitura.	Visitante posicionado diante do altar, contemplando a escultura tanto em visão geral quanto em detalhe. Experiência reforça a estética europeia inserida no contexto local.
Via-Sacra	Áudio de 20", acompanhado por 14 fotografias coloridas dos quadros. Mapa indica como ponto nº 7, início da sequência em sentido horário. Interface é visualmente	Narrativa sucinta informa que os 14 quadros representam a Paixão e Morte de Cristo. Foram pintados na Alemanha e chegaram à Catedral em 1908. A fala apenas contextualiza o início do percurso das estações.	Uso de texto curto e objetivo, deixando que as imagens falem por si. Ênfase na origem e autenticidade histórica.	Visitante conduzido a iniciar a leitura das estações em ordem. Participação é contemplativa e devocional, seguindo a tradição da Via-Sacra.

Parada	Forma & Interface	Conteúdo & Narrativa	Estratégias de Mediação	Experiência/Espaço/Participação
	forte, com imagens predominando sobre a fala curta.			
Cátedra	Áudio de 29", acompanhado por uma fotografia colorida lateral da cadeira elevada. Mapa identifica como ponto nº 8. Interface mostra a cátedra em sua posição de destaque no espaço.	Narrativa explica que a Catedral recebe esse nome pela 'cátedra' (cadeira episcopal). Destaca a história da peça atual, que pertenceu a Dom Jacinto Vera, primeiro bispo de Montevidéu, nascido em navio em terras catarinenses (1813), batizado na Matriz e doador da cadeira.	Narração histórica e explicativa, reforçando a importância simbólica do objeto. Ênfase em origem e transmissão reforça legitimidade da Catedral.	Visitante olha para a cadeira mais alta do recinto, compreendendo a autoridade episcopal. Participação envolve reconhecimento do símbolo de poder religioso.
Altar-mor	Áudio de 1'31", acompanhado por uma fotografia centralizada do espaço. Mapa identifica como ponto nº 9. Interface guia o visitante a observar esculturas específicas no altar.	Narrativa apresenta Santa Catarina de Alexandria ao centro, com Santo Antônio e São Vicente de Paulo nas laterais. Detalhes: roca de tortura, coroa de prata, composição plástica e anatomia realista. Abaixo, conjunto do Monte Calvário com Cristo crucificado, Nossa Senhora, Maria Madalena e São João. Ênfase em observar detalhes estéticos e simbólicos.	Uso frequente de expressões 'observe' para direcionar o olhar. Narrativa mescla devoção e análise estética.	Visitante conduzido ao fundo da Catedral, contemplando o altar principal. Experiência une dimensão devocional e apreciação artística.
Sagrado Coração	Áudio de 23", acompanhado por duas fotografias coloridas (uma próxima, outra distante). Mapa identifica como ponto nº 10. Interface simples, com foco no objeto devocional.	Narrativa descreve imagem austríaca do Sagrado Coração: Cristo abre a túnica mostrando o peito, com coração corado de espinhos. Ênfase na harmonia entre panejamento e estofamento. Tom descritivo e simbólico.	Narração breve e objetiva, enfatizando clareza iconográfica. Uso de instrução visual para guiar observação.	Visitante contempla a escultura em proximidade, ativando leitura devocional e estética. Experiência envolve reconhecimento simbólico imediato.

Parada	Forma & Interface	Conteúdo & Narrativa	Estratégias de Mediação	Experiência/Espaço/Participação
Nossa Senhora das Dores	Áudio de 40", acompanhado por duas fotografias coloridas (uma ampla, outra em detalhe). Mapa identifica como ponto nº 11. Interface apresenta capela funerária e suas esculturas.	Narrativa descreve Santa Ana ao centro, Santa Rosa de Lima à direita e Santa Brígida à esquerda. Ressalta restos mortais de bispos e imagens de roca usadas em procissões. Explica estilo neoclássico de Ferdinand Demetz.	Narração descritiva e informativa, situando o visitante diante do altar. Ênfase no valor artístico e devocional das esculturas.	Visitante observa as imagens e é convidado a refletir sobre dimensão litúrgica e funerária do espaço. Experiência une memória devocional e patrimonial.
Santa Ana	Áudio de 35", acompanhado por duas fotografias coloridas (uma próxima e outra mais distante). Mapa identifica como ponto nº 12. Interface guia a observação das esculturas em perspectiva frontal.	Narrativa descreve Santa Ana ao centro, Santa Rosa de Lima à direita e Santa Brígida à esquerda. Escultura de Santa Ana atribuída a Ferdinand Demetz, representando a educação de Maria. Enfatiza estilo neoclássico naturalista e racional, em oposição ao rococó e barroco.	Uso de narrativa objetiva, com ênfase estilística (neoclassicismo). Convite ao visitante para observar fisio-nomias e gestos.	Visitante conduzido a apreciar conjunto artístico e devocional. Experiência mescla contemplação estética e religiosidade.
Fuga para o Egito	Áudio de 49", acompanhado por uma fotografia colorida frontal da escultura protegida por cúpula. Mapa identifica como ponto nº 13. Interface realça a obra como patrimônio protegido.	Narrativa descreve escultura em madeira feita por Ferdinand Demetz (1902), em tamanho natural, representando a fuga bíblica. Ênfase na paleta marrom da madeira com sutis variações de cor. Composição assimétrica equilibrada, foco em Nossa Senhora com o Menino sobre burro guiado por José.	Narração objetiva, destacando cores, composição e foco principal. Ênfase em termos 'observe' conduz percepção.	Visitante contempla a peça frontalmente, reconhecendo tema bíblico e estética formal. Participação é artística mais do que devocional.
Vitrais	Áudio de cerca de 1 minuto, acompanhado por 6 fotografias (conjunto e detalhes). Mapa identifica	Narrativa explica função catequética medieval dos vitrais ('Bíblia dos analfabetos'). Vitrais feitos pela Casa Conrado	Narrativa organizada espacialmente (esquerda/direita). Convite direto ('vamos conhecer os vitrais!')	Visitante posicionado ao centro, olhando para os dois lados. Participação é contemplativa e educativa, combinando estética e catequese.

Parada	Forma & Interface	Conteúdo & Narrativa	Estratégias de Mediação	Experiência/Espaço/Participação
	como ponto nº 14. Interface posiciona visitante no centro da nave para olhar vitrais à esquerda e à direita.	(São Paulo), inaugurados em 1948. Esquerda: Coração de Maria, Encarnação, fundação de Desterro, Nossa Senhora do Desterro e Fuga para o Egito, velha Matriz. Direita: Evangelização e episódios da vida de Santa Catarina (como a Santa entre os Doutores).	aproxima visitante. Ênfase simbólica e pedagógica.	
Órgão	Áudio de cerca de 1 minuto, acompanhado por uma fotografia colorida em perspectiva de baixo para cima, posicionando visitante ao fundo da nave. Mapa identifica como ponto nº 15.	Narrativa destaca a função do órgão na liturgia cristã, reforçada pelo Concílio Vaticano II (1961). Órgão alemão doado por Dom Joaquim Domingues de Oliveira em 1924. Restaurado e ampliado em 1995, tornando-se mais potente e versátil. Encerramento do percurso com agradecimento ao visitante.	Narração objetiva, situando função litúrgica e marcos históricos. Encerramento cria sensação de fechamento da visita.	Visitante observa o órgão elevado, associando visão ao som simbólico. Participação sensorial e litúrgica, mesmo sem execução musical real.

Fonte: Elaboração própria (2025).

À luz desse enquadramento do objeto e da análise ponto a ponto do roteiro, sistematizada na tabela supracitada, passa-se, a seguir, à leitura geral do audioguia da Catedral de Nossa Senhora do Desterro, observando-o sob as lentes analíticas propostas que permitem compreender como o audioguia se estrutura enquanto dispositivo de mediação cultural.

4.2.1 Forma e Interface

O audioguia da *Catedral de Nossa Senhora do Desterro*, hospedado na plataforma izi.TRAVEL, apresenta-se ao público em uma interface limpa e orientada à ação, adequada tanto para o uso em visita presencial quanto remoto. A tela inicial organiza informações essenciais de modo hierárquico — imagem de capa da Catedral, título do roteiro e dados práticos — e já antecipa a lógica modular que estrutura todo o conjunto. Assim, a fachada funciona como marcador visual e simbólico, ativando a ideia de “lugar de memória” que prepara a leitura do restante do percurso.

A lista de paradas é apresentada em sequência clara, com títulos e miniaturas fotográficas, mas preserva a possibilidade de navegação não linear. Cada módulo abre em uma estrutura recorrente: imagem ilustrativa, breve texto explicativo e botão de reprodução do áudio. Essa tríade, quando convergente, evita redundância e realiza a hipermídia como alinhamento semântico, articulando as dimensões visuais, textuais e sonoras.

O mapa interativo é elemento central, pois organiza os 18 pontos em um percurso sugerido: do exterior para o interior da Catedral, com deslocamento à esquerda de quem entra até o altar-mor e retorno pela direita até a saída. Essa lógica guia a experiência do visitante, mas não o restringe, já que cada parada pode ser acessada de forma independente. Assim, a plataforma funciona como dispositivo que ancora o roteiro espacialmente e permite leituras contemplativas, moventes e ubíquas, conforme as circunstâncias de uso.

Ao evitar ruídos visuais e preservar a estética do patrimônio como foco, a interface reforça que o objeto principal é a Catedral — e não a plataforma. Em termos do referencial teórico, trata-se de um exemplo de ecologia comunicacional hiper-híbrida, em que

módulos multimodais (imagem, texto, som, mapa) se articulam para dar inteligibilidade à experiência patrimonial.

4.2.2 Conteúdo e Narrativa

O conteúdo do audioguia organiza-se em narrativas que articulam dimensões religiosas, artísticas, históricas e comunitárias, sem se tornar inventário exaustivo. A escolha das paradas — fachada, sinos, pinturas, altares, capelas, vitrais, cátedra e órgão — traduz uma curadoria que privilegia pontos de alta densidade simbólica, reforçando a Catedral como suporte de memória coletiva.

A dimensão religiosa emerge na explicação de usos litúrgicos e devoções, situando o espaço como lugar de culto. A dimensão histórica aparece na contextualização das fundações, reformas e temporalidades cruzadas, vinculando o edifício à formação urbana de Florianópolis. A dimensão artística é destacada na descrição de estilos, esculturas e pinturas, relacionando-os a contextos de produção (Alemanha, Áustria, França, São Paulo).

A narrativa adota tom explicativo e direto, com deixis espacial que orienta o olhar do visitante — “quando estamos de frente para o altar”, “olhando para o alto do arco”, “à esquerda de quem entra” —, construindo uma experiência colada ao objeto. Essa opção favorece a construção de quadros sociais da memória, pois conecta gesto, percepção e informação, atualizando o patrimônio como prática partilhada.

Em quatro idiomas (português, inglês, francês e espanhol), o audioguia reforça o vetor comunitário e inclusivo, projetando a Catedral para além do contexto local e respondendo às demandas contemporâneas de acessibilidade cultural.

4.2.3 Estratégias de Mediação

As estratégias de mediação operam na convergência de texto, imagem, áudio e mapa, em quatro dimensões principais:

Curadoria modular: cada parada é pensada como unidade interpretativa, hierarquizando o visível e transformando-o em narrativa.

Georreferência: ainda que parte do percurso seja interno, o mapa organiza a sequência e sincroniza corpo e narrativa.

Multilinguismo: a tradução voluntária em quatro línguas garante equidade de acesso e preserva a inteligibilidade entre diferentes públicos.

Participação comunitária: a origem colaborativa do projeto legitima socialmente o roteiro, reforçando o patrimônio como processo coletivo de significação.

Nesse arranjo, o audioguia não se limita a informar: ele convida à contemplação, à escuta e à construção ativa de pertencimento.

4.2.4 Experiência, Espaço e Participação

O audioguia promove uma experiência híbrida, em que espaço físico e camadas digitais se entrelaçam. Três paradas localizam-se fora da edificação (introdução, fachada e sinos), e quinze no interior, permitindo que o visitante experimente a Catedral como espaço ampliado por camadas informacionais.

O percurso dura em média 30 a 40 minutos, considerando o tempo de escuta, deslocamento e contemplação, mas pode ser reorganizado de acordo com o interesse do visitante. Essa flexibilidade é coerente com os modos de leitura descritos por Santarella — contemplativo, movente, imersivo e ubíquo —, que podem se alternar em uma mesma visita.

Ao inserir informações históricas, devocionais e artísticas em uma narrativa acessível, e ao propor uma circulação que articula interior e exterior, esquerda e direita, passado e presente, o audioguia reinscreve a Catedral como suporte compartilhado da memória coletiva e da identidade urbana. Assim, o espaço não se esgota no templo físico, mas se projeta como experiência cultural ampliada, em que corpo, som e imagem se encontram em mediação digital situada.

4.3 ENTREVISTA COM A CURADORA: GABRIELA LUFT

A leitura do audioguia da Catedral de Nossa Senhora do Desterro, realizada na seção anterior, concentrou-se em observar a organização de seus conteúdos, formas de mediação e experiências de fruição patrimonial. Nesta subseção, busca-se ampliar o olhar sobre o processo de concepção do objeto por meio da entrevista realizada com sua idealizadora e curadora, a arquiteta, artista e produtora cultural Maria Gabriela Cherem Luft. A inclusão dessa fonte oral no corpus da pesquisa permite compreender o audioguia não apenas como produto técnico, mas como resultado de um processo situado, colaborativo e afetivo, em que decisões curatoriais se cruzam com contextos históricos e subjetivos.

A curadora inicia sua narrativa rememorando a experiência que a inspirou a criar o projeto. Durante sua permanência na Itália, trabalhando em museus de Florença, Luft teve contato cotidiano com audioguias gratuitos, acessíveis e multilíngues. Essa vivência a motivou a trazer a prática para Florianópolis em 2017, quando, de forma voluntária e sem orçamento, desenvolveu o audioguia da Catedral. Como ela mesma afirma: *“Foi um trabalho feito na raça, sem recurso algum, gravando no celular, editando em casa, mas que partia do desejo de dar acesso e de mostrar a importância desse patrimônio para a cidade”* (Luft, 2025).

O processo de construção do roteiro envolveu pesquisa em teses e publicações acadêmicas, consulta a documentos históricos e escuta de pessoas ligadas à Catedral. Essa combinação de fontes resultou em uma narrativa que, embora se mantenha próxima da versão oficial da história da igreja, buscou tornar-se acessível ao público amplo. Gabriela destaca que sua intenção não era oferecer interpretações autorais ou emocionais, mas sim garantir clareza e inteligibilidade: *“A narrativa não foi pensada para emocionar, mas para explicar. É uma fala simples, objetiva, que convida o visitante a olhar para os detalhes e a formar sua própria leitura”* (Luft, 2025).

Outro aspecto relevante refere-se ao caráter colaborativo da produção. O audioguia foi disponibilizado em quatro idiomas — português, inglês, francês e espanhol — com traduções e narrações realizadas por diferentes voluntários. A gravação em português, por exemplo, foi feita por meio de um celular, editada pela própria Luft, o que evidencia a dimensão artesanal do processo. A curadora considera que essa participação

coletiva reforça a legitimidade social do projeto: *“Cada idioma foi construído com a ajuda de pessoas que acreditavam na ideia. Isso fez com que o audioguia fosse mais do que um produto, fosse um gesto colaborativo de cuidado com a cidade”* (Luft, 2025).

A entrevista também evidenciou decisões técnicas relacionadas à mediação locativa. No caso da Catedral, diferentemente de outros projetos da autora que utilizavam ativação automática por GPS, optou-se por um percurso sugerido em mapa interativo, permitindo tanto a navegação guiada quanto o acesso aleatório aos pontos. Essa escolha decorre do fato de se tratar de um espaço interno, com pontos muito próximos, em que a precisão do GPS seria limitada. Luft observa: *“O mapa funciona como um guia visual, mas cada um pode escolher seguir a ordem ou criar seu próprio caminho. Essa liberdade faz parte da experiência”* (Luft, 2025).

Quanto ao impacto do audioguia na experiência patrimonial, Luft reconhece que o recurso amplia a visita tanto para turistas quanto para moradores, oferecendo informações que não estão disponíveis no espaço físico e ajudando a criar vínculos de pertencimento. Para ela, o audioguia materializa a ideia de que as mídias digitais podem somar-se à vivência presencial, produzindo camadas informacionais que enriquecem a percepção: *“O digital não substitui a experiência da Catedral, mas acrescenta a ela. Dá nomes, datas, histórias, ajuda a gente a olhar de outro jeito e a se sentir parte”* (Luft, 2025).

Ao mesmo tempo, a curadora reconhece as limitações do projeto, realizado em 2017-2018, em um contexto técnico distinto do atual. Segundo suas palavras: *“É um digital de outra época. Se fosse feito hoje, teria realidade aumentada, teria mais recursos profissionais. Mas, mesmo assim, ele cumpre o papel de democratizar o acesso e de deixar um legado cultural para a cidade”* (Luft, 2025).

A entrevista, portanto, complementa a análise da leitura atenta apresentada na seção anterior ao revelar as condições de produção, as motivações subjetivas, os desafios técnicos e o caráter colaborativo do audioguia. Desse modo, torna-se possível compreender o objeto como dispositivo de mediação cultural que articula autoria, curadoria e participação comunitária. Essa perspectiva reforça a leitura de que o patrimônio é, antes de tudo, um processo social de significação, sustentado por práticas interpretativas e por camadas de memória compartilhada.

5 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Esta discussão retoma os achados da análise e os interpreta à luz do referencial teórico. A intenção é tornar explícito como conceitos como mediação técnico-estética, mídia locativa, espaço urbano aumentado, hipermídia, memória e participação se materializam em escolhas concretas de interface, de narrativa e de uso.

O próprio desenho metodológico do estudo já prevê esse movimento: as quatro lentes analíticas foram construídas para “trazer a teoria para dentro do objeto”, operacionalizando variabilidade (MANOVICH, 2002), hipermídia (SANTAELLA, 2004) e imediatismo/hipermedialidade (FADEL, 2023) na lente Forma e Interface; lugares de memória (NORA, 1993) e memória coletiva (HALBWACHS, 2006) na lente Conteúdo e Narrativa; mediações (MARTÍN-BARBERO, 2009) e o modelo SECI (NONAKA; TAKEUCHI, 1997) na lente Estratégias de Mediação; e, por fim, espaço urbano aumentado (MANOVICH, 2002) e patrimônio participativo na lente Experiência, Espaço e Participação.

5.1 MEDIAÇÃO TÉCNICO-ESTÉTICA E MÍDIA DO CONHECIMENTO

Na perspectiva da Mídia do Conhecimento, mídia não é apenas um canal: é o suporte físico-simbólico que dá forma à informação e influencia como ela circula. Perassi (2019) define mídia como a “parte física” da informação e reforça o corpo humano como mídia elementar e mediadora por excelência.

Esse ponto aparece com clareza no objeto: a experiência patrimonial não está só no conteúdo (o “que” se diz), mas no arranjo material que permite ver, ouvir e se orientar no espaço. É por isso que a mídia locativa é tratada como um sistema mediador que conecta conhecimento, cultura e espaço urbano, “ancorando” a informação em um território e transformando o recebimento do conteúdo em experiência situada.

O audioguia é exemplo concreto para tal entendimento, pois cada parada combina áudio, imagens, georreferência e um título-tema, compondo um “pacote de mediação” que orienta a experiência no lugar. Ou seja, a mediação acontece porque o suporte (aplicativo + interface + mapa + áudio) organiza a atenção do visitante no espaço real.

5.2 O QUE TORNA UMA MÍDIA “LOCATIVA”

O conceito adotado neste trabalho, com base em Tarachucky (2021), define mídia locativa como o suporte de informação cujo conteúdo está vinculado a um local específico, incluindo mídias tradicionais e digitais e reconhecendo a dimensão interativa.

Essa discussão também diferencia geolocalização analógica e digital e explica que a interface “vira” mídia locativa quando tem sentido e função apenas naquele contexto espacial.

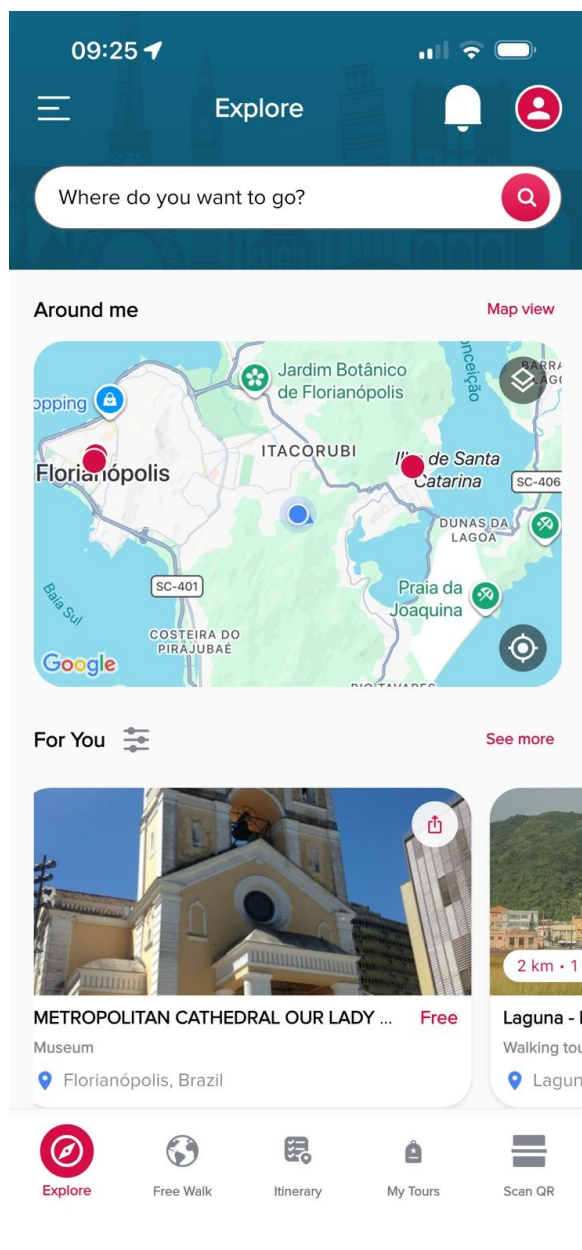
Na prática do caso analisado, isso fica muito evidente porque o audioguia inclui modos de acesso que “colam” a narrativa ao lugar: ativação por GPS, reprodução automática, uso offline e QR Code no próprio espaço, que direciona o visitante diretamente ao tour. Assim, a mídia locativa não se reduz a um “serviço baseado em localização” (utilitário); ela se orienta por experiência situada e mediação cultural, em que o conteúdo ganha sentido pleno no lugar.

5.3 ESPAÇO URBANO AUMENTADO

Manovich (2002) destaca indicadores como camadas informacionais, navegação híbrida, variabilidade e telepresença, mostrando que, quando informação multimídia é sobreposta ao ambiente físico, a cidade passa a operar como interface e os percursos se personalizam no tempo real do deslocamento.

Na análise do aplicativo, isso aparece no modo como a versão mobile foi pensada para o uso no caminho: a tela “Explorar” convoca uma navegação ativa e a seção “Around me” ativa o *Free Walking Mode*, em que os áudios podem disparar por proximidade; a barra inferior mantém ações essenciais sempre disponíveis. Isso evidencia a teoria na prática: o deslocamento vira leitura situada, e a camada digital reorganiza a percepção do território.

Figura 18 - Tela “Explorar” com recurso “Around me”



Fonte: Aplicativo izi-TRAVEL.

5.4 HIPERMÍDIA, VARIABILIDADE E IMEDIATISMO

A lente “Forma e Interface” foi desenhada para observar hipermídia e variabilidade de forma aplicada. A análise indica que a plataforma favorece percursos não lineares e personalizáveis, com entradas por mapas, buscas, listas editoriais e categorias — um

desenho coerente com hipermídia e variabilidade (SANTAELLA, 2004; MANOVICH, 2002).

Além disso, a discussão de Fadel (2023) sobre alternância entre imediatismo e hipermedialidade ajuda a ler a interface de modo concreto: algumas ações “somem” para reduzir fricção (por exemplo, *auto-play* por proximidade; QR Code que leva direto ao item), enquanto outras abrem camadas de contexto (texto, imagens, metadados, avaliações).

Em termos simples, quando a interface é bem desenhada, ela não rouba a cena do patrimônio: funciona como uma “mão discreta” que orienta a atenção e oferece aprofundamento quando o visitante deseja.

5.5 CONTEÚDO, NARRATIVA E MEMÓRIA

A lente “Conteúdo e Narrativa” articula diretamente Nora (1993) e Halbwachs (2006): do ponto de vista da memória, a plataforma pode operar como um arquivo digital de “lugares de memória”, porque cada parada fixa, reinterpreta e atualiza sentidos sobre edifícios, obras e trajetos, acionando recordações compartilhadas e identidades em circulação.

No audioguia da Catedral, isso pode ser observado de forma exemplar na parada de introdução: o áudio é acompanhado por imagens da fachada em diferentes épocas (com transição temporal visível nas fotos), e o mapa posiciona o visitante na entrada, conectando história da cidade, história do edifício e presença atual.

Figura 19 - A primeira parada do audioguia “Catedral de Nossa Senhora do Desterro”.



Fonte: Aplicativo izi-TRAVEL.

Aqui, a teoria aparece com nitidez: a mídia locativa ajuda a produzir memória porque coloca o passado em relação com o presente, sem se desprender do lugar; ela ancora a narrativa na experiência perceptiva (ver a fachada enquanto escuta e compara temporalidades).

5.6 MEDIAÇÕES E PARTICIPAÇÃO

Uma contribuição importante do referencial é compreender mediação como algo que ocorre nas relações, e não como transmissão direta. Isso dialoga com Martín-Barbero (2009) e com a ideia de que o patrimônio é continuamente reinterpretado, com múltiplas vozes em circulação. Esse princípio aparece ao se descrever a plataforma como um repositório colaborativo de narrativas patrimoniais, com polifonia de estilos e enfoques.

A própria organização do ecossistema (categorias, filtros, avaliações, seleção editorial) é interpretada como um conjunto de “paratextos” de legitimação social, que orienta a descoberta e regula a visibilidade das histórias.

Há, ainda, um ponto central para a discussão: um mesmo lugar pode comportar múltiplos tours e versões, reforçando a ideia de que significados patrimoniais são negociados por diferentes agentes, e não por uma única autoridade.

No caso do audioguia, isso se soma ao modo de produção: o roteiro foi feito no âmbito do Floripa Audioguia, com colaboração de voluntários, e disponibilizado gratuitamente em quatro idiomas. Essa dimensão reforça o argumento de patrimônio como prática social e comunicacional: há um ecossistema sociotécnico que amplia acesso e circulação.

5.7 SECI E CIRCULAÇÃO DO CONHECIMENTO PATRIMONIAL

O modelo SECI, proposto por Nonaka e Takeuchi (1997), é relevante para este referencial por oferecer uma gramática analítica capaz de explicitar como o conhecimento patrimonial circula, se converte e se renova em experiências mediadas por mídias locativas. Ao deslocar o foco do “conteúdo” em si para os processos de conversão entre conhecimento tácito e explícito, o SECI permite compreender o audioguia como parte de um ciclo dinâmico: aquilo que é vivido e percebido no corpo e no espaço pode ser registrado, reorganizado e, sobretudo, reapropriado durante a visita, em novas camadas de sentido.

Essa leitura ganha densidade quando o ciclo é pensado do registro à apropriação. De um lado, há a externalização do conhecimento patrimonial em materiais estruturados (roteiro, áudios, imagens e descrições), que tornam comunicáveis saberes antes dispersos e situados. De outro, esses registros se articulam e se recombinaem na interface e na navegação, favorecendo uma experiência de fruição contextual: o visitante não acessa informações “no vazio”, mas em relação direta com o lugar, o percurso e o tempo da visita. É justamente nesse ponto que o ganho analítico se evidencia com mais força na internalização: ao interagir com conteúdos situados, o usuário incorpora o conhecimento explícito à sua leitura do espaço, convertendo informação em compreensão prática e afetiva, o que pode intensificar vínculos culturais e sentidos de pertencimento.

Nesse movimento, memória e lugar tornam-se operadores centrais. Quando a experiência locativa ativa lembranças e referências no próprio território, ela favorece a atualização de quadros compartilhados de recordação e reconhecimento, aproximando a visita de dinâmicas de memória coletiva e de “lugares de memória” (Pierre Nora, 1993;

Maurice Halbwachs, 2006). Assim, o SECI ajuda a sustentar, de modo direto, que o audioguia não opera apenas como repositório informacional: ele funciona como dispositivo de mediação que participa da produção, circulação e apropriação de saberes culturais, conectando passado e presente por meio de uma experiência situada na visita e ancorada no Catedral Metropolitana de Florianópolis.

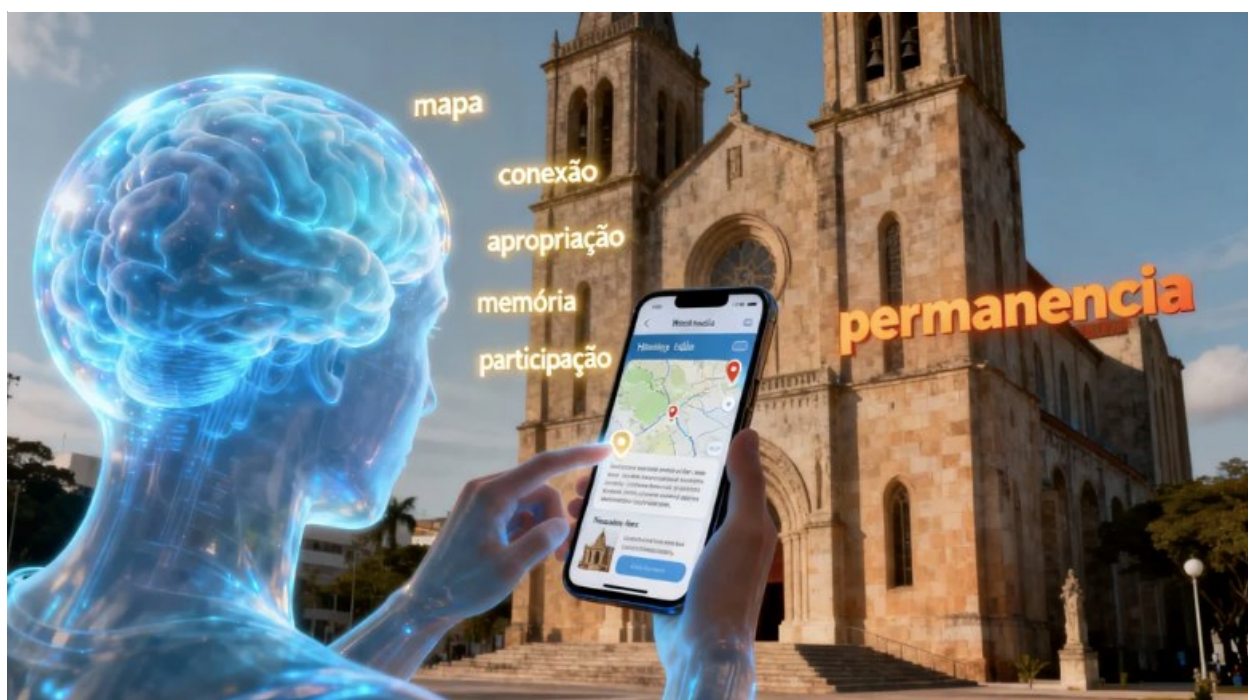
5.8 PLATAFORMA DE SIGNIFICAÇÃO SITUADA

Quando as teorias são articuladas aos achados, o resultado da dissertação se torna mais claro: no contexto do espaço urbano aumentado (MANOVICH, 2002), a mediação locativa opera no “aqui-agora” da visita ao conectar camadas informacionais a práticas de atenção. E quando as quatro lentes atuam conjuntamente — interface guiando atenção; narrativa ativando memórias; estratégias articulando o ecossistema sociotécnico; experiência conectando corpo, percurso e pertencimento — o dispositivo deixa de ser apenas guia e passa a funcionar como plataforma de significação situada, convocando o visitante a reconhecer valor e produzir vínculo com o lugar.

Em linguagem simples, a contribuição preservacionista não está em “ter tecnologia”, mas no modo como a tecnologia é desenhada para mediar — com equilíbrio — a relação entre informação, narrativa e experiência no espaço. No caso analisado, isso aparece (i) na interface que apoia a caminhada sem competir com o patrimônio; (ii) na narrativa modular que ativa memórias no próprio lugar; e (iii) no ecossistema de acesso (GPS/QR/offline/idiomas) que amplia circulação, acessibilidade e pertencimento.

6 CONCLUSÃO

Figura 22 - Interação com a interface para acesso ao espaço aumentado urbano.



Fonte: Criada pela autora (IA – Dreamina)

Esta pesquisa tomou a Mídia do Conhecimento como horizonte para compreender a mediação técnico-estética no encontro entre pessoas, cidade e patrimônio. Ao tratar a mídia como corpo físico-simbólico da informação, o foco recaiu sobre o nível estético-material da mensagem e sobre como dispositivos locativos estruturam experiências cognitivas, sensoriais e simbólicas no momento da fruição. Essa moldura permitiu ler o objeto para além do “conteúdo”, situando suporte, linguagem e circulação em um mesmo campo de análise, próprio do PPGEHC e de sua compreensão do conhecimento em trânsito entre o explícito e o tácito.

Em primeiro lugar, consolidou-se um mapa conceitual de Preservação do Patrimônio Cultural que a entende como processo social e comunicacional, no qual documentação, interpretação e difusão ativa operam em favor de valores e memórias em contexto. Esse arranjo conceitual foi importante para manter precisão terminológica e coesão de escopo ao longo da leitura do objeto, garantindo que educação e mediação cultural permanecessem como eixos de sentido da análise e ancorando as inferências no território.

Em seguida, foram explicitados os fundamentos da Mídia do Conhecimento, privilegiando a dimensão estético-material da mensagem. Isso permitiu avaliar o audioguia

como artefato de mediação técnico-estética, contemplando as formas e interfaces que o tornam experienciável e as condições sociotécnicas de sua circulação. O resultado é a compreensão de que a mediação, mais do que transmitir dados, organiza relações entre suporte, linguagem e público, articulando a produção e a circulação de saberes em ambientes conectados.

O trabalho então conceituou Mídia Locativa como tecnologia situada, ancorada em localização, que amplia formas de expressão, vivência e apropriação do conhecimento cultural ao integrar linguagem, técnica e suporte material. Essa definição posiciona o audioguia como artefato que desloca a análise do “o que diz” para “como faz ver, ouvir e participar”, reforçando o papel da georreferência e da multimodalidade na criação de experiências situadas.

Na sequência, investigou-se a Expansão do Espaço Urbano (Manovich) como operador analítico, com ênfase em camadas informacionais, navegação híbrida, variabilidade e telepresença. Ao sobrepor informação multimídia ao ambiente físico, a cidade torna-se interface de mídia, na qual percursos e leituras se personalizam no tempo real do deslocamento. Esse quadro forneceu critérios observáveis para entender como a atenção é reorientada e como práticas de memória e pertencimento são ativadas no espaço urbano aumentado.

Para ler o objeto com rigor, aplicou-se Leitura Atenta (close reading) em dois níveis: primeiro, a plataforma izi.TRAVEL enquanto ecossistema (funcionalidades, arquitetura de informação e lógicas de navegação); depois, o audioguia “Catedral de Nossa Senhora do Desterro”. Essa abordagem biotápica distinguiu o que é característica da plataforma do que são decisões de curadoria e design do tour. A análise foi organizada pelas quatro lentes analíticas — Forma e Interface; Conteúdo e Narrativa; Estratégias de Mediação; Experiência, Espaço e Participação — sistematizadas em matriz própria para explicitar achados e interpretações. Em Forma e Interface, operacionalizaram-se variabilidade (Manovich), hipermídia (Santaella) e a oscilação entre imediatismo/hipermedialidade (Fadel); em Conteúdo e Narrativa, mobilizaram-se “lugares de memória” (Nora), “memória coletiva” (Halbwachs) e princípios de interpretação patrimonial; em Estratégias de Mediação, articularam-se mediações (Martín-Barbero), georreferência, multimodalidade e o modelo SECI; e, por fim, Experiência, Espaço e Participação integrou espaço urbano aumentado e patrimônio participativo para avaliar efeitos sobre atenção, percurso e pertencimento.

A entrevista com a curadora/produtora operou como validação cruzada das escolhas de mediação: manter percurso flexível no mapa, evitar automações que interferissem na fruição e priorizar clareza narrativa surgiram como decisões intencionais voltadas à acessibilidade e ao respeito ao ritmo do visitante. O diálogo curatorial reforçou o entendimento do audioguia como dispositivo que articula cultura e tecnologia sem bloquear a experiência do lugar, incorporando georreferência e multimodalidade de modo proporcional ao contexto.

A partir desses elementos, a síntese aponta que, no contexto do espaço urbano aumentado, a mediação locativa opera no “aqui-agora” da visita, conectando camadas informacionais a práticas de atenção. Quando as quatro lentes atuam conjuntamente — Forma e Interface guiando a atenção, Conteúdo e Narrativa ativando sentidos e memórias, Estratégias de Mediação articulando o ecossistema sociotécnico e Experiência, Espaço e Participação conectando corpo, percurso e pertencimento — o dispositivo deixa de ser apenas guia e torna-se plataforma de significação situada. Desse modo, mais do que informar, o audioguia convoca o visitante a reconhecer valor no que vê e ouve e a produzir vínculos com o lugar.

Como todo estudo ancorado em um caso e em uma tecnologia com temporalidade própria, há limites e condições de aplicação: atualização de recursos, observação de diferentes perfis de público e acompanhamento de usos cotidianos podem revelar apropriações, resistências e subversões que escapam à leitura técnico-estética. Ainda assim, o conjunto de evidências reunidas aqui sustenta, com sobriedade, a ideia de que experiências locativas desenhadas com atenção ao suporte, à linguagem e à situação de uso ampliam a forma como as pessoas percebem e significam o patrimônio no espaço urbano. Em síntese — e aqui reside a resposta que interessa — quando a mediação é cuidadosa, as camadas digitais não competem com o lugar; tornam-no mais legível e participado. É nesse movimento, cotidiano e distribuído, que a preservação ganha fôlego para permanecer.

6.1 TRABALHOS FUTUROS

Com base nos achados e nas limitações desta pesquisa, identificam-se oportunidades para aprofundar, expandir e aplicar os conceitos aqui desenvolvidos, tanto em contextos acadêmicos quanto em práticas patrimoniais e educativas. As mídias locativas, ao se configurarem como tecnologias de mediação técnico-estética, abrem múltiplas frentes de investigação e intervenção que merecem atenção continuada.

Avaliação longitudinal de impacto simbólico

Sugere-se o desenvolvimento de estudos de médio e longo prazo que investiguem como experiências locativas, como o audioguia analisado, influenciam a percepção de pertencimento, memória coletiva e engajamento afetivo dos públicos com o patrimônio. A construção de indicadores simbólicos poderá sustentar políticas mais efetivas de preservação cultural mediada.

Análise comparativa entre mídias locativas distintas:

Como este estudo concentrou-se em um único formato (audioguia georreferenciado), trabalhos futuros poderiam investigar outros dispositivos, como realidade aumentada, livros ou jogos locativos, em diferentes tipos de bens culturais, comparando suas estratégias de mediação, públicos-alvo e efeitos.

Pesquisa com usuários e recepção da mediação:

A escuta da curadora revelou a intenção do projeto, mas os efeitos junto ao público permanecem pouco explorados. Estudos com usuários dos audioguias podem contribuir para compreender experiências de uso, barreiras de acessibilidade, eficácia narrativa e apropriação simbólica do patrimônio, promovendo uma visão mais completa da mediação.

Por fim, recomenda-se estudar formas de incorporar as mídias locativas a políticas públicas e marcos legais de preservação, turismo e cultura digital. Isso implica refletir sobre sua inserção em planos diretores, legislações de patrimônio e programas educativos, garantindo sua continuidade e legitimidade como instrumento de política cultural.

Preservar com mídias locativas não é apenas utilizar a tecnologia como suporte de informação, mas ativá-la como linguagem e prática de escuta, interpretação e participação coletiva. Ao expandirem digitalmente a experiência do espaço, essas mídias criam condições para que o território seja continuamente (re)conhecido, narrado e cuidado pelas comunidades que o habitam — em presença e em rede.

REFERÊNCIAS

- ALBUQUERQUE, A. S.; HENNIGEN, I.; FONSECA, T. M. G. **Cartografias no ciberespaço: experimentações metodológicas em espaços híbridos**. Psicologia & Sociedade, v. 30, e174086, 2018.
- ANDRADE, C. R.; BASTOS, L. A. **Recursos criativos, mídia locativa e arte urbana: experienciando o lugar durante o processo de aprendizagem**. Interfaces Científicas – Educação, v. 6, n. 1, p. 201–212, 2017. DOI: 10.17564/2316-3828.2017v6n1p201-212.
- ARAÚJO, D. P. **Mídias locativas em narrativas urbanas artísticas e culturais**. São Paulo: PUC-SP, 2020. [Trabalho acadêmico.]
- ARAÚJO, J. da S. **Patrimônio cultural e identidade social: reflexões e desafios**. Revista de Estudos Culturais, v. 20, n. 3, p. 124–135, 2021.
- BAILEY, C. et al. **The meaning, antecedents and outcomes of employee engagement: a narrative synthesis**. International Journal of Management Reviews, v. 19, p. 31–53, 2017.
- BIZZOCCHI, J.; TANENBAUM, J. **Well Read: Applying Close Reading Techniques do Gameplay Experiences**. In: DAVIDSON, D. (Ed.). *Well Played 3.0: Videogames, value and meaning*. Pittsburgh: ETC Press, 2011. Disponível em: <http://www.etc.cmu.edu/etcpress/content/well-played-30-video-games-value-and-meaning>. Acesso em: 26 jan. 2025.
- BOYD, D. M.; ELLISON, N. B. **Social network sites: definition, history, and scholarship**. Journal of Computer-Mediated Communication, v. 13, n. 1, p. 210–230, 2007. DOI: 10.1111/j.1083-6101.2007.00393.x.
- BURKE, B. **Um olhar atento à leitura atenta: apoiando alunos com textos complexos**. 2013. Disponível em: <https://www.aacrc.net>. Acesso em: 26 jan. 2025.
- CARDOSO, P. F. **O papel das tecnologias digitais na preservação do patrimônio cultural**. Revista Digital de História e Cultura, v. 25, n. 1, p. 77–94, 2020.
- CASIMIRO, G. G. **Patrimônio open source e narrativas urbanas digitais: Black Monuments e Memória da Amnésia**. In: *Ressensibilizando cidades: Art and Urban Digital Narratives*. São Paulo: FAI-USP, 2019.
- CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- CAVALCANTI, M. L. **A memória e as narrativas: uma abordagem crítica sobre as histórias como patrimônio cultural**. Revista Brasileira de Patrimônio e Memória, v. 18, n. 3, p. 152–168, 2019.
- CHANG, M.; GOODMAN, E. **Asphalt games: enacting place through locative media**. In: NAYAR, P. K. (Org.). *The new media and cybercultures anthology*. Malden: Wiley-Blackwell, 2010. p. 109-116.
- DE MARCHI, P. M. **Cidade aumentada: o patrimônio cultural no espaço e no tempo por meio do design digital**. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2012. [Tese/Dissertação.]
- DE SOUZA E SILVA, A. **Hybrid Spaces 2.0: connecting networked urbanism, uneven mobilities, and creativity in a (post)pandemic world**. Mobile Media & Communication, v. 11, n. 1,

p. 59–65, 2023. DOI: 10.1177/20501579221132118. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/20501579221132118>. Acesso em: 26 jan. 2025.

DURKHEIM, E. **As regras do método sociológico**. São Paulo: Martins Fontes, 2019.

ELLISON, N. B.; STEINFELD, C.; LAMPE, C. **The benefits of Facebook “friends”**: social capital and college students’ use of online social network sites. *Journal of Computer-Mediated Communication*, v. 12, n. 4, p. 1143–1168, 2007. DOI: 10.1111/j.1083-6101.2007.00367.x.

FARRELLY, G. E. **Claiming places: an exploration of people’s use of locative media and the relationship to sense of place**. 2017. 315 f. Tese (Doutorado) – Faculty of Information, University of Toronto, Toronto, 2017.

FRITH, J. **Smartphones as Locative Media**. Cambridge: Polity, 2015.

FRITH, J.; RICHTER, J. D. **Criando lugares digitais**. Cambridge: Polity, 2021.

GOGGIN, G. **Global Mobile Media**. New York: Routledge, 2012.

GOMES, R. L. **Preservação e novas tecnologias**: o impacto das narrativas digitais no patrimônio cultural. *Revista de Estudos Culturais*, v. 22, n. 4, p. 45–60, 2021.

GRANT, M. J.; BOOTH, A. **A typology of reviews**: an analysis of 14 review types and associated methodologies. *Health Information & Libraries Journal*, v. 26, n. 2, p. 91–108, 2009.

HALBWACHS, M. **A memória coletiva**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

HARARI, Y. N. **Sapiens**: uma breve história da humanidade. Nova edição. São Paulo: Companhia das Letras, 2020. ISBN 9788535933925.

HARVEY, D. **Condição pós-moderna**: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural. São Paulo: Loyola, 2008.

INOVATUR. **Aplicativo permite tour virtual no Museu Histórico de SC**. 2018. Disponível em: <https://inovatur.santur.sc.gov.br/index.php/informacoes-noticias-institucional/4057-aplicativo-permite-tour-virtual-no-museu-historico-de-sc>. Acesso em: 26 jan. 2025.

IZI.TRAVEL. **Catedral de Nossa Senhora do Desterro**. 2023. Disponível em: <https://izi.travel/en/0b46-catedral-de-nossa-senhora-do-desterro/pt>. Acesso em: 26 jan. 2025.

IZI.TRAVEL. **Explore o mundo com guias de áudio gratuitos**. 2023. Disponível em: <https://www.izi.travel>. Acesso em: 26 jan. 2025.

JÄNICKE, S.; FRANZINI, G.; CHEEMA, M. F.; SCHEUERMANN, G. **On Close and Distant Reading in Digital Humanities**: A Survey and Future Challenges. In: Eurographics Conference on Visualization (EuroVis) – STARs. Goslar: The Eurographics Association, 2015. p. 83–103. DOI: 10.2312/eurovisstar.20151113. Disponível em: <https://diglib.eg.org/handle/10.2312/eurovisstar.20151113.083-103>. Acesso em: 26 jan. 2025.

KAMIYA, A. S. M.; BRANISSO, D. S. P. **In the right place at the right time**: a review of mobile location-based marketing and a research agenda. *Revista Brasileira de Marketing – ReMark*, v. 20, n. 2, p. 199–225, abr./jun. 2021. DOI: 10.5585/remark.v20i2.18713.

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. DOI: 10.1016/j.bushor.2009.09.003.

LATOUR, B. **Reassembling the Social**: an introduction to actor-network-theory. Oxford: Oxford University Press, 2005.

LEFEBVRE, H. **A produção do espaço**. Trad. D. B. Pereira; S. Martins. Paris: Éditions Anthropos, 1974.

LEMOS, A. **Mídia locativa e territórios informacionais**. In: ARANTES, P.; SANTAELLA, L. (Org.). *Estéticas tecnológicas*. São Paulo: Ed. PUC-SP, 2007. p. 91–112.

LEMOS, A. **Cultura da mobilidade**. *Revista FAMECOS*, n. 40, p. 28–35, 2009.

LETTKEMANN, E.; SCHULZ-SCHAEFFER, I. **Anotando lugares**: uma avaliação crítica de duas hipóteses sobre como as mídias locativas transformam os lugares públicos urbanos. In: *Transformações espaciais*. London: Routledge, 2021. cap. 12. DOI: 10.4324/9781003036159-18.

MANOVICH, L. **The Poetics of Augmented Space**: Learning from Prada. *Visual Communication*, v. 5, n. 2, p. 219–240, 2006.

MANOVICH, L. **The Language of New Media**. Cambridge, MA: MIT Press, 2016.

MINASI, S. M.; TRICÁRIO, L. T. **O uso de geolocalização para compreender práticas espaciais de turistas e residentes**. *Turismo, Visão e Ação*, v. 23, n. 3, p. 616–633, 2021. DOI: 10.14210/rtva.v23n3.p616-633.

ND+. **Destino SC**: audioguia da Catedral de Florianópolis amplia experiência turística. 2018. Disponível em: <https://ndmais.com.br/turismo/destino-sc-audioguia-da-catedral-de-florianopolis-amplia-experiencia-turistica/>. Acesso em: 26 jan. 2025.

NONAKA, I.; TAKEUCHI, H. **Criação de conhecimento na empresa**: como as empresas japonesas geram a dinâmica da inovação. Rio de Janeiro: Campus, 1997.

OLIVEIRA, M. **A Ciência da Informação em movimento**: memória, esquecimento e preservação digital. Salvador: UFBA, 2021.

PAPACHRISTOU, D. **Locative Media Walks**: Geo-locative media as means of subverting hegemonic historiography. *SOBRE*, v. 8, p. 31–40, 2022. DOI: 10.30827/sobre.v8i.23875. Disponível em: <https://revistaseug.ugr.es/index.php/sobre/article/view/23875>. Acesso em: 26 jan. 2025.

PEIXOTO, J. A. **Ciberespaço e patrimônio cultural digital**: algumas reflexões. ResearchGate, 2019. [Preprint.]

PEREIRA, C. S. **Histórias digitais e patrimônio cultural**: a preservação através da mídia locativa. *Revista de Patrimônio Cultural e História*, v. 21, n. 4, p. 102–116, 2020.

RAMIRES, J. C. L. **Ciberespaço e patrimônio cultural digital**: algumas reflexões. *PatryTer – Revista do Programa de Pós-Graduação em Patrimônio Cultural*, v. 2, n. 3, p. 26–36, 2019.

RIBEIRO, M. A. **Mídia locativa como forma de preservação e valorização do patrimônio cultural**. *Revista de Tecnologia e Cultura*, v. 18, n. 1, p. 88–101, 2022.

RIBEIRO, M. J. **A tradição oral como preservação do patrimônio cultural**: casos de comunidades indígenas e africanas. *Revista Brasileira de Antropologia*, v. 19, n. 1, p. 31–45, 2020. [Conferir compatibilidade de volume/ano da RBA.]

RICOEUR, P. **A memória, a história, o esquecimento**. São Paulo: Editora Unesp, 2004.

ROTHER, E. T. **Systematic Literature Review × Narrative Review**. *Acta Paulista de Enfermagem*, v. 20, n. 2, p. v–vi, 2007.

SANTAELLA, L. **A ecologia pluralista das mídias locativas**. *Revista FAMECOS*, n. 37, p. 20–24, 2008. DOI: 10.15448/1980-3729.2008.37.4795.

SANTOS, B. **A tela do celular como campo expandido**: um diálogo entre o real e o virtual através de intervenções artísticas. *DATJournal*, v. 7, n. 1, p. 57–59, 2022.

SANTOS, E. J. de. **A geolocalização de patrimônios culturais e a preservação da memória coletiva**. *Revista de História e Tecnologias Digitais*, v. 12, n. 3, p. 134–150, 2020.

SHELLER, M.; URRY, J. **Mobile Technologies of the City**. London: Routledge, 2006.

SILVA, A. M. de. **Patrimônio digital em discussão na área de Ciência da Informação**. *Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação*, 2021.

SILVA, F. G. **Narrativas digitais e patrimônio cultural**: novos desafios e possibilidades. *Revista Brasileira de Estudos Culturais*, v. 19, n. 2, p. 102–118, 2022.

SILVA, J. C. da; COSTA, P. S. **Acesso à informação e identidade cultural**: entre o global e o local. *Revista Brasileira de Política Internacional*, 2020.

SMITH, L.; CAMPBELL, G. **Emotional heritage: visitor engagement at museums and heritage sites**. Abingdon, Oxon; New York: Routledge, 2020. DOI: 10.4324/9781315713274

TARACHUCKY, L. **Framework conceitual para apoiar a formulação de estratégias de design de interação urbana envolvendo o uso de recursos de mídia locativa digital**. 2021. Tese (Doutorado) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2021.

WATERTON, E.; SMITH, L. **The recognition and misrecognition of community heritage**. *International Journal of Heritage Studies*, v. 16, n. 1-2, p. 4-15, 2010. DOI: 10.1080/13527250903441671.

WESTLUND, O. **Mobile news**: a review and model of journalism in an age of mobile media. *Digital Journalism*, v. 1, n. 1, p. 6–26, 2013. DOI: 10.1080/21670811.2012.740273.

APÊNDICE A – Roteiro de Entrevista

Entrevistadora: Flávia da Silva Vieira

Entrevistada: Maria Gabriela Cherem Luft (curadora e produtora do audioguia)

Objetivo: Investigar criação, tecnologia, mediação e potenciais de preservação cultural do audioguia da Catedral de Nossa Senhora do Desterro.

1. Como foi decidido o que seria contado no áudio-guia da Catedral? Houve uma equipe envolvida na seleção dos conteúdos?
2. Vocês buscaram representar diferentes visões sobre a história da Catedral ou seguiram uma linha mais tradicional e oficial?
3. Houve alguma preocupação em tornar o conteúdo mais envolvente ou emocional para quem escuta? Como isso foi pensado?
4. Como foi feita a escolha da voz que narra e do estilo de linguagem adotado?
5. Você acredita que o conteúdo criado permite que cada pessoa faça sua própria interpretação, ou foi pensado para conduzir a experiência de forma mais direcionada?
6. A forma como o áudio-guia funciona (por localização e percurso) influenciou a maneira de contar a história?
7. Vocês consideraram que os visitantes podem ouvir os áudios em ordens diferentes e fazer caminhos distintos? Isso foi um desafio?
8. De que maneira vocês pensaram a relação entre o espaço físico da Catedral e o conteúdo digital apresentado no app?
9. Você percebe que o uso da tecnologia muda a forma como as pessoas se relacionam com o espaço da Catedral?
10. Em sua opinião, o áudio-guia ajuda as pessoas a conhecerem melhor a história da Catedral e se sentirem parte desse lugar?
11. Durante o processo de criação, houve preocupação em valorizar aspectos que representam a identidade de Florianópolis ou da comunidade da Catedral?
12. Você acredita que essa forma de narrativa pode influenciar no sentimento de pertencimento ou conexão do visitante com o patrimônio?
13. Você considera que esse tipo de ferramenta (como o áudio-guia) pode ajudar na preservação da história e da memória cultural? De que forma?

14. A tecnologia, nesse caso, contribui mais para manter viva a memória ou para criar novas experiências e significados sobre o patrimônio?
15. No seu trabalho nesse projeto, você se vê mais como autora, curadora ou facilitadora da experiência do outro?

APÊNDICE B – Transcrição da Entrevista com a Curadora e Produtora do Audio- guia da Catedral Metropolitana de Florianópolis

Entrevistadora: Flávia da Silva Vieira

Entrevistada: Maria Gabriela Cherem Luft

Data: 13.06.2025

Formato: Entrevista semiestruturada via videoconferência

Flávia da Silva Vieira:

Oi, boa tarde, tudo bem?

Meu nome é Flávia da Silva Vieira, sou mestranda do Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento da UFSC, na área de Mídia do Conhecimento. O foco da minha pesquisa é compreender como o conhecimento é mediado e transmitido por meio das mídias — e, no caso, o audioguia é uma forma de mediação e transmissão de conhecimento. Gostaria de gravar esta conversa, com sua autorização, para fins de registro acadêmico.

Pode ser?

Gabriela Luft:

Claro, sem problema. Pode gravar.

O foco do teu projeto são audioguias ou há outros modelos de mídia?

Flávia da Silva Vieira:

A mídia locativa é um dos instrumentos que utilizo. O estudo trata da preservação do patrimônio cultural por meio da expansão do espaço urbano — uma expansão que ocorre pela sobreposição de camadas digitais informacionais sobre o ambiente físico. O audioguia, nesse sentido, é uma mídia locativa relacionada ao local. Estou investigando se essas mídias podem servir como instrumentos para a preservação cultural e se é possível transcodificar a cultura por meio delas.

Para começarmos, gostaria de saber: como surgiu sua experiência com audioguias e curadoria de conteúdo?

Gabriela Luft:

Morei seis anos na Itália e trabalhei com uma curadora dos museus químicos de Florença no desenvolvimento de materiais culturais gratuitos para o público. Lá, participei da tradução e gravação de áudios em português. Quando voltei ao Brasil, em 2017,

pensei: “Por que não trazer isso para minha cidade?”. Assim nasceu o primeiro audioguia, de forma independente e voluntária.

O da Catedral Metropolitana foi feito por mim, com ajuda de voluntários nas traduções e gravações — sem patrocínio ou pagamento. Já outros, como o “270 anos da Cultura Açoriana”, o de Laguna (em parceria com o Sebrae) e o do Museu Ferroviário de Tubarão, tiveram estrutura mais profissional e apoio financeiro.

Flávia da Silva Vieira:

Como foi decidido o que seria contado no audioguia da Catedral? Houve uma equipe envolvida na seleção dos conteúdos?

Gabriela Luft:

O conteúdo foi definido com base em depoimentos de pessoas ligadas à Catedral e em uma tese que encontrei na UDESC sobre os altares. O material escrito era escasso, então o processo foi bastante colaborativo. Contamos com ajuda de pessoas da comunidade — um dos participantes, inclusive, hoje é padre. A produção foi totalmente voluntária.

Flávia da Silva Vieira:

A narrativa seguiu uma linha tradicional ou houve preocupação em apresentar diferentes visões sobre a história da Catedral?

Gabriela Luft:

Seguiu uma linha mais tradicional e oficial. Por ter sido feita dentro do contexto da própria Catedral e com o envolvimento de seus membros, acabou refletindo uma visão mais institucional.

Flávia da Silva Vieira:

Houve preocupação em criar um conteúdo mais envolvente e emocional para o ouvinte?

Gabriela Luft:

Não propriamente. A preocupação principal foi usar uma linguagem acessível a todos, sem apelo emocional, mas compreensível e clara.

Flávia da Silva Vieira:

Como foi feita a escolha das vozes que narram o audioguia?

Gabriela Luft:

As vozes foram de voluntários. Gravamos com iPhones, sem estúdio, e depois eu mesma editei. Apesar das limitações técnicas, o resultado foi feito com muito carinho e boa vontade.

Flávia da Silva Vieira:

O audioguia funciona por geolocalização ou por percurso fixo?

Gabriela Luft:

Esse da Catedral é por percurso. Criei um roteiro a partir da planta baixa da igreja, com setas indicando a sequência sugerida de visita, mas o usuário pode escolher livremente por onde começar. Já o projeto “270 anos da Cultura Açoriana” funciona por GPS — o áudio inicia automaticamente ao se aproximar do ponto.

Flávia da Silva Vieira:

O visitante pode ouvir em ordens diferentes sem prejuízo à narrativa?

Gabriela Luft:

Sim. Acredito que cada visitante tem interesses próprios; não há prejuízo se ele seguir outro caminho, pois o aplicativo permite flexibilidade total.

Flávia da Silva Vieira:

Você percebe que o uso da tecnologia muda a forma como as pessoas se relacionam com o espaço da Catedral?

Gabriela Luft:

Com certeza. O audioguia traz informações que não estão disponíveis no local. A experiência de ouvir o conteúdo enquanto se observa o espaço físico é única. A tecnologia agrega novas camadas de conhecimento ao ambiente real.

Flávia da Silva Vieira:

Na sua opinião, o audioguia ajuda moradores e visitantes a conhecerem melhor a história da Catedral e a se sentirem parte desse lugar?

Gabriela Luft:

Sim. Mesmo que essa cultura de uso ainda não seja forte por aqui, o audioguia ajuda as pessoas a se reconhecerem como parte da história local, especialmente por estar disponível em quatro idiomas e de forma gratuita.

Flávia da Silva Vieira:

Durante a criação, houve preocupação em valorizar aspectos da identidade de Florianópolis, como influências da cultura açoriana?

Gabriela Luft:

Sim, quando cabia ao contexto. Muitos elementos da Catedral vieram de fora, mas também refletem a herança dos imigrantes que construíram a cidade. Há forte influência cultural diversa.

Flávia da Silva Vieira:

Você acredita que a narrativa locativa pode influenciar o sentimento de pertencimento e conexão do visitante com o patrimônio?

Gabriela Luft:

Totalmente. A forma de narrativa aproxima as pessoas, desperta curiosidade e cria vínculos afetivos com o espaço.

Flávia da Silva Vieira:

Você considera que o audioguia pode contribuir para a preservação da memória e da história?

Gabriela Luft:

Com certeza. Ele democratiza o acesso à informação, pode ser usado por professores, estudantes e visitantes de qualquer lugar do mundo. É gratuito e multilíngue, o que amplia o alcance e o impacto educativo.

Flávia da Silva Vieira:

A tecnologia contribui mais para manter viva a memória ou para criar novas experiências significativas?

Gabriela Luft:

Acho que ambos. Ela mantém viva a memória justamente ao criar novas experiências. A cada nova tecnologia, surgem outras possibilidades de fruição.

Flávia da Silva Vieira:

Você já teve experiências com realidade aumentada aplicada ao patrimônio cultural?

Gabriela Luft:

Sim, na Europa é muito comum. Museus e sítios históricos usam esse recurso para mostrar como eram os lugares originalmente. Em Roma, por exemplo, no Fórum Romano e em Pompeia, há experiências imersivas gratuitas via celular.

Flávia da Silva Vieira:

No seu trabalho com o audioguia, você se vê como autora, curadora ou facilitadora de experiência?

Gabriela Luft:

Um pouco de cada. Nesse projeto, fiz tudo: pesquisa, curadoria, roteiro, edição e produção. É um trabalho autoral e curatorial ao mesmo tempo.

Flávia da Silva Vieira:

Gostaria de agradecer pela entrevista. Seu trabalho é uma referência importante para minha pesquisa. Ele mostra como iniciativas culturais independentes podem construir legado para a cidade e preservar a memória coletiva.

Gabriela Luft:

Fico muito feliz em saber disso. Faço tudo com amor, de forma independente, acreditando que a cultura se mantém viva quando compartilhada. Desejo sucesso na sua dissertação!