

## Zoneamento Cultural georreferenciado - a cidade subjetiva e significada: uma experiência no extremo oeste do Brasil.<sup>1</sup>

Andréa FERRAZ FERNANDEZ<sup>2</sup>

Renato M. I. KAWAKAMI<sup>3</sup>

Flavianny T. OTOMURA<sup>4</sup>

### Resumo

Georreferenciar os pontos de cultura imaterial de Cuiabá/MT, à partir de uma plataforma digital alimentada colaborativamente pela população, é um jogo coletivo, de coleta e compartilhamento de informações, identificação de fenômenos, classificação de conglomerados e associação de práticas, saberes e significados. Seus usos podem ser cuturais ou destinados ao entretenimento, informativos ou relacionados a localização de serviços, ainda podem destinar-se a criação de redes de relacionamento ou interesses comuns ou mesmo outras funções ainda não testadas neste projeto que deseja, ainda, efetuar comunicação pelo caminho da poesia e beleza inerente aos lugares e às pessoas. Este artigo apresenta os primeiros resultados da iniciativa nomeada Zoneamento360.

### Palavras-chave

Georreferenciamento; cartografias colaborativas, cultura digital, geopoética, paisagens-canções.

### Descrição do objeto de pesquisa

Plataforma digital colaborativa destinada a receber o mapeamento cultural produzido de forma colaborativa, inicialmente para a cidade de Cuiabá / MT, e posteriormente para todo o estado de Mato Grosso.

O principal objetivo da plataforma é localizar os pontos que permitam traçar caminhos (possíveis) da memória viva da cidade. Os pontos são marcos reais, materiais ou não,

<sup>1</sup>Artigo apresentado no Eixo 8 – Imaginário Tecnológico e Subjetividades do VII Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Ciberultura realizado de 20 a 22 de novembro de 2013.

<sup>2</sup> **Andréa FERRAZ FERNANDEZ**, doutora em Ergonomia da Informação, é professora da UFMT - Universidade Federal de Mato Grosso, lecionando do Programa Mestrado em Cultura Contemporânea - ECCO e na graduação em Comunicação Social. É líder do Grupo de Pesquisa: MID - Mídias Interativas Digitais. E-mail: [ferrazfernandez@gmail.com](mailto:ferrazfernandez@gmail.com).

<sup>3</sup> **Renato M. I. KAWAKAMI**, graduado em Administração, é mestrando do Programa Mestrado em Cultura Contemporânea - ECCO / UFMT e integrante do Grupo de Pesquisa: MID - Mídias Interativas Digitais. E-mail: [renatomik@gmail.com](mailto:renatomik@gmail.com)

<sup>4</sup> **Flavianny T. OTOMURA**, graduada em Filosofia e integrante do Grupo de Pesquisa: MID - Mídias Interativas Digitais. E-mail: [culturaparabolica@gmail.com](mailto:culturaparabolica@gmail.com).

relacionados com aspectos culturais. Os marcos foram escolhidos a partir do termo Paisagens-canções, cunhado por Eduardo Ferreira<sup>5</sup> que, nas palavras do autor são:

“Cantos e encantos apresentados em sua gama de diversidade: étnica, artístico, cultural, gastronômica, poética, ecológica, religiosa, histórica, ou, o que poderíamos denominar de manifestações da cultura material ou imaterial” (comunicação oral, 2012)

Esses marcos, a serem escolhidos, devem ser capaz de representar os modos de ser e fazer, das pessoas, coisas e fluxos, deste local geográfico onde se estabeleceu o Arraial que hoje denominamos de Cuiabá.

Neste projeto<sup>6</sup>, a palavra cultura ganha profundidade antropológica e utiliza das expressões artísticas (fotografias, vídeos, narrativas) para o registro - o captar dessa realidade. A busca, localização, registro e mapeamento dessas informações tornam-se um jogo coletivo de coleta e identificação de fenômenos, classificação de conglomerados e associação de práticas e saberes.

Permite, ainda, a visualização das configurações sociais e seus significados, capturando o estado em movimento. Trata-se de um mapeamento sempre recriado, transfigurado, a partir dos aspectos que compõe os modos de ser e fazer do ser humano vivente em Cuiabá, com abordagem afetiva, criativa e intuitiva colaborativa.

A plataforma apresenta em sua página inicial:

O **mapa**, com as categorias de marcadores,

Uma **galeria de imagens**,

**Página de Categorias**, na qual é possível ver todos as postagens do site classificados por suas categorias (escolhidas pelo próprio usuário);

**Expedições**, que leva aos links dos álbuns de registro de cada expedição;

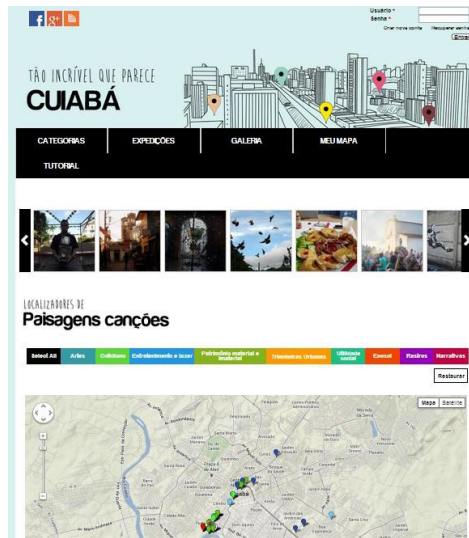
**Galeria**, que contém todas as imagens destacadas nos post;

<sup>5</sup> Eduardo Ferreira é escritor e músico matogrossense, presente na cena cultural do estado. Atualmente ocupa o cargo de secretário de comunicação da cidade de Várzea Grande/ MT.

<sup>6</sup> A plataforma digital está disponível no endereço eletrônico: < <http://zoneamento360.com.br/> >. Acesso em 15 de set. 2013

**Meu Mapa**, onde é possível visualizar os pontos marcados e possibilitando criar mapas variados, como uma determinada rota de bares ou de grafites existentes nas ruas, por exemplo

Figura 1: *Print screen* da página inicial da Zoneamento Cultural georreferenciado



Fonte: plataforma digital desenvolvida pela equipe. Disponível em: < <http://zoneamento360.com.br/>>

A participação dos usuários/colaboradores é intuitiva e livre. Não há regras, não há condições, não há obrigatoriedades para a participação e para o recebimento das colaborações. A moderação é realizada com apenas uma finalidade: evitar conteúdos impróprios em dissonância com a declaração universal dos direitos do homem.

### **Desenvolvimento da plataforma:**

A concepção da plataforma deu-se aos poucos, à partir da pergunta: O que é cultura? Cultura é tudo.

O "tudo" teve de ser categorizado, hierarquizado. Criaram-se filtros a fim de tornar a ação possível.

O layout final da ideia do produto foi gerado à partir da colaboração de artistas e outras pessoas relacionadas a cena cultura cuiabana. Foram desenhadas várias pranchas para chegar à representação da ideia que estava na cabeça das pessoas.

As primeiras pranchas geraram quase 80 categorias, que tiveram que ser resumidas. A condição colaborativa da plataforma também impõe limitações: uma plataforma aberta ao trabalho livre, colaborativo, deve apresentar um processo simplificado de trabalho e o grande número de categorias tornaria impossível o trabalho com um número amplo de colaboradores.

Também passou por simplificações o painel de postagem, que inicialmente aparecia como algo complexo aos usuários-colaboradores. Eles declararam que sentiam preguiça e apontaram como problema o grande número de ações solicitadas pelo sistema para a inserção do arquivo multimídia, coordenadas, título e texto.

Além dos condicionantes técnicos e relacionados à dinâmica de produção colaborativa, o site tinha que acomodar a intenção estética, já que para seus idealizadores, o princípio artístico está colocado inexoravelmente, na cultura, dentro do fazer cultural. Assim, o site deveria ser bonito, prático e ao mesmo tempo possibilitar a inserção de dados intuitiva a todos que desejem colaborar.

Localizar impressões sobre a cidade de pessoas que estão descompromissadas com os aspectos rotulantes e ufanistas do turismo, este parece ser o grande ganho obtido com a implantação da plataforma Zoneamento360.com.br.

### **Usos da plataforma e descrição das categorias:**

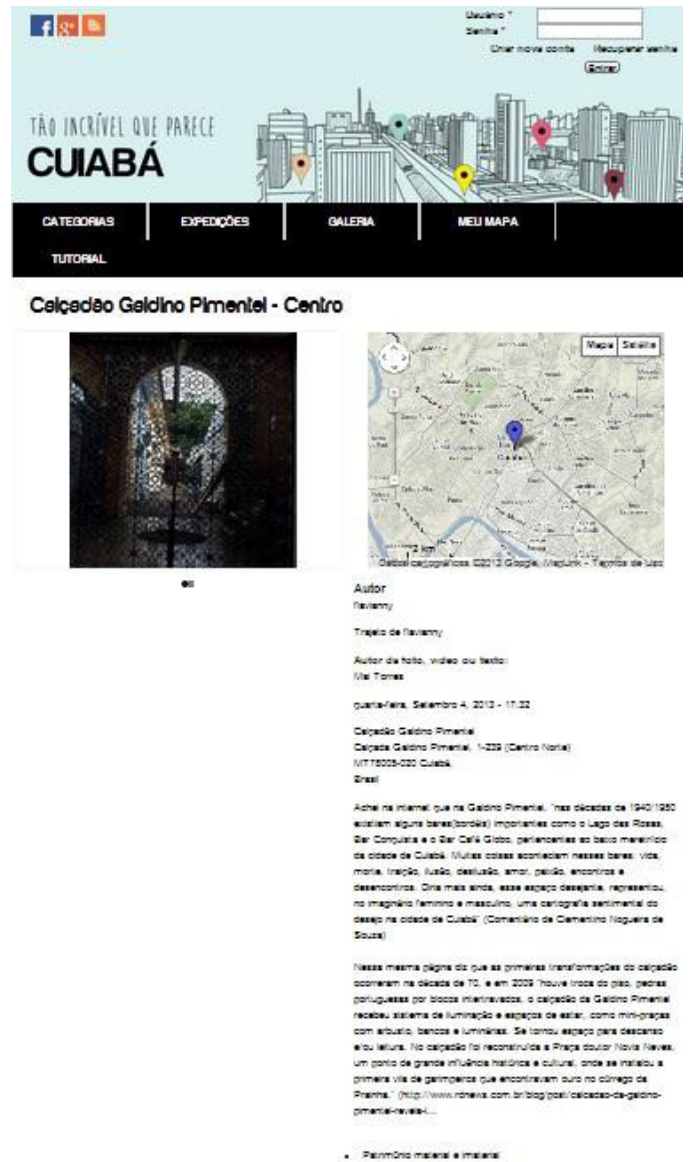
Há algumas possibilidades previstas para o uso da plataforma Zoneamento360, ainda que nenhum outro uso seja previamente proibido. São eles, os inicialmente imaginados:

- Produção de conteúdo, a partir de fotos, ilustrações, vídeos, narrativas,...;
- Localização de pontos interessantes, como arte pública, museus, paisagens naturais,...;
- Localização de sonhos, manifestações efêmeras ou utopias, ....

O usuário-colaborador pode inserir suas impressões da cidade em uma das nove categorias disponibilizadas: Artes, Cotidiano, Utilidade Social, Entretenimento e Lazer, Ecosol, Trincheiras Urbanas, Patrimônio Imaterial e Material, Rastros e Narrativas.

Figuras 2 e 3: *Prints screens* das páginas Categoria e detalhe





Fonte: plataforma digital desenvolvida pela equipe. Disponível em: < <http://zoneamento360.com.br/>>

## Artes

Inclui a produção artística em geral (cência, música, literatura, visuais, artesanato, ...) a arte pública (arte de rua, grafite, esculturas, stencil, intervenções publicitárias,...) artistas, intervenções públicas e ambientais efêmeras, designer, arquitetura conceitual, ...

---

## **Cotidiano**

Manifestações das vivências e práticas diárias, hábitos, ...

## **Utilidade Social**

Todo e qualquer equipamento de serviço social, de atendimento ao público, tais como: escolas, praças, universidades, centros profissionalizantes, rodoviárias, aeroportos, terminais de ônibus, ciclovias, postos de saúde, centros de documentação,...

## **Entretenimento e Lazer**

Qualquer equipamento público ou privado com finalidade cultural, de entretenimento ou lazer, como antiquários, sebos, livrarias, teatro, museu, biblioteca, cinema, centros culturais, escolas de música, pontos de cultura, ...

## **Ecosol**

Economia solidária, empreendimentos solidários e criativos, ong's e cooperativas, ...

## **Trincheiras Urbanas**

Territórios de conflito social, estruturais, intervenções urbanas em território de conflitos, práticas de resistências sociais, ambientais, solidárias, comunitárias, ...

## **Patrimônio Imaterial e Material**

Patrimônio imaterial (expressões culturais e as tradições de um grupo de indivíduos preserva em respeito da sua ancestralidade, como os saberes, os modos de fazer, as formas de expressão, celebrações, festas e danças populares, lendas, músicas, costumes e outras tradições. Patrimônio material, imóvel ou natural.

## **Rastros**

Acontecimentos efêmeros como, por exemplo, a floração dos ipês...

## **Narrativas**

Narrativas geolocalizadas são escritas do cotidiano da paisagem urbana, das vivências e canções da cuiabania.

---

### **A colaboração, como fazer:**

Primeiro cadastre um usuário e senha. Confirme o cadastro pelo seu email. Já pode logar a plataforma com seu usuário e senha e criar um localizador.

O painel que irá aparecer é dividido em abas: Detalhes, Multimídia e Localização.

#### **Aba Detalhes**

Nele o usuário insere o título do localizador que está criando; deixa a imagem em destaque e classifica o localizador.

É nessa aba também que o usuário pode inserir um texto sobre o localizador, que pode ser também uma narrativa geolocalizada.

#### **Aba Multimídia**

Nessa aba o usuário insere as imagens ou o URL de vídeo. É possível realizar o upload de até três imagens e um vídeo. Para cada imagem há campo para inserção de um título e descrição. A plataforma recomenda ao usuário identificar a autoria da produção postada

#### **Aba Localização**

Primeiramente insere-se o nome de como o lugar é chamado, como por exemplo: Prainha. Há duas possibilidades para a localização do post, manualmente, georreferenciado, ou com o endereço.

Para fazer manualmente, você coloca o mapa em modo satélite e aumenta o tamanho do mapa, de modo que você visualize com clareza o ponto a ser marcado.

Em seguida, clique no mapa e vai arrastando o ícone do localizador até o ponto que deseja. O endereço do localizador será inserido automaticamente, bem como suas coordenadas.

#### **Metodologia**

A estratégia para a captação dos marcos culturais da cidade foi produzida pela própria equipe, a partir da adaptação da metodologia para pesquisa nomeada Expedições Científicas.

Expedição Científica é, segundo o CNPq - Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico, um método de pesquisa no qual o pesquisador estrangeiro pode participar, por prazo determinado, de atividades de pesquisa que envolvem atividades laboratoriais ou de campo, para coleta de dados ou materiais científicos<sup>7</sup>.

As adaptações na metodologia levaram à fórmula de publicitar chamadas públicas, abertas e livres, através da divulgação em meios digitais, para qualquer interessado em conhecer e registrar, por meio de fotos, vídeos e/ou textos, momentos da realidade de Cuiabá.

As saídas organizadas, em um total de três até o momento, foram realizadas durante um dia, sábado ou domingo. Os registros obtidos foram compartilhados em álbuns pelas redes sociais, com créditos aos seus devidos autores.

Durante a realização das três expedições foi previsto e ocorreu a interação e conversação com as pessoas, moradoras, transeuntes, que vivenciam os lugares. Indagou-se a elas sobre as curiosidades, particularidades e dicas dos lugares.

As pessoas, quase em sua totalidade, receberam as interpelações como demonstração de interesse e suas respostas falavam sobre lugares que são importantes não pela sua historicidade, ou marco institucional, mas por uma espécie de afetividade poética que cada indivíduo constrói com determinado lugar, resultando guias afetivos.

Através destes passeios, aqui chamados “EXPEDIÇÕES Tão Incrível que Parece Cuiabá” e das respostas recebidas dos guias afetivos, foi possível conhecer um pouco mais a cidade que vive dos que vivem nela.

### **Tão Incrível que Parece Cuiabá**

A forma inicial para a coleta do material para a composição da plataforma foi a criação de uma página no Facebook, destinada ao registro e compartilhamento espontâneo de imagens e impressões que as pessoas tem da cidade de Cuiabá. O nome nasceu de um trocadilho com a expressão “Tão incrível que parece mentira...”, gerando “Tão incrível que parece Cuiabá”.

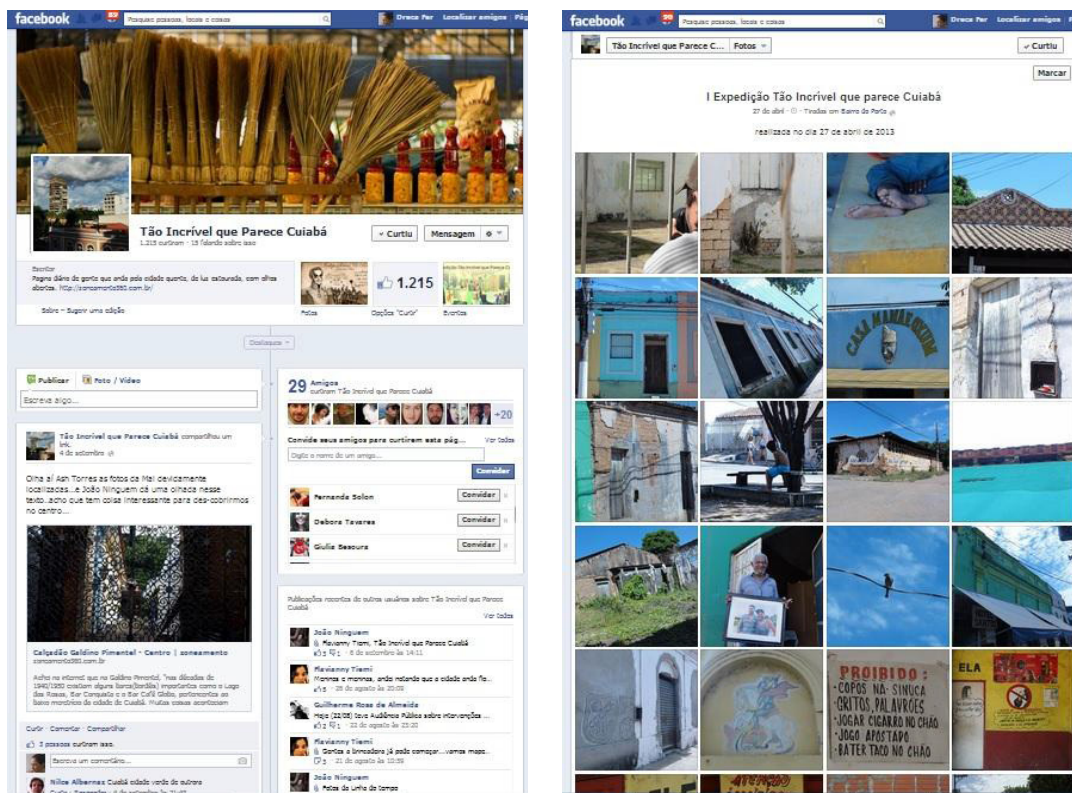
<sup>7</sup> Mais informações em: <<http://www.cnpq.br/web/guest/aex-expedicao-cientifica>>. Acesso em 01 de setembro de 2013.



As impressões sobre a cidade estão encobertas e a página “Tão Incrível que Parece Cuiabá” é a expressão exata desse descobrimento, podendo ser considerada o pontapé inicial ao projeto.

A página é um aglutinador de várias percepções subjetivas e incentiva a participação dos usuários e gerou o conteúdo inicial da nossa plataforma. São mais de mil seguidores cuiabanos, que compartilham suas imagens e narrativas através da página. A seguir serão apresentadas imagens, *print* de seções da página “Tão Incrível que Parece Cuiabá”<sup>8</sup>, com uma mostra do material coletado pelas Expedições.

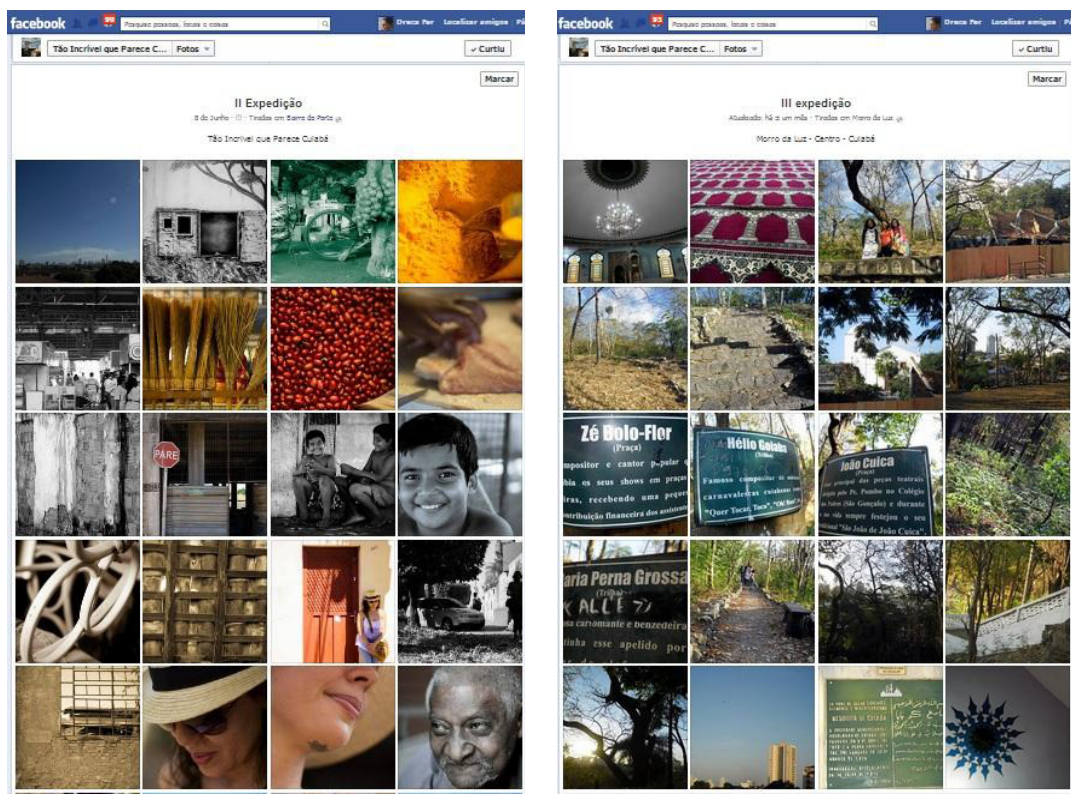
Figura 4 e 5: *Print screens* da página “Tão Incrível que Parece Cuiabá”, da plataforma de compartilhamento *Facebook*



Fonte: plataforma digital desenvolvida pela equipe. Disponível em:  
<<https://www.facebook.com/incrivelcuiaba>>.

<sup>8</sup> Página do facebook **Tão Incrível que Parece Cuiabá**. Disponível em:  
<<https://www.facebook.com/incrivelcuiaba>>. Acesso em 13 de setembro de 2013.

Figura 6 e 7: *Print screens* da página “Tão Incrível que Parece Cuiabá”, da plataforma de compartilhamento *Facebook*



Fonte: plataforma digital desenvolvida pela equipe

### Resultados alcançados: a plataforma final - [Zoneamento360.com.br](http://Zoneamento360.com.br)

Após o redesenho da metodologia, com o aparecimento das contingências demonstradas na efetivação das ações, e alterações de planejamento necessárias, as etapas decorrentes levaram a eclosão de um site de mapeamento colaborativo com geo localizadores da cultura cuiabana, que permite, a partir da criação de um login, localizar imagens, textos e vídeos em um endereço urbano ou rural, ou seja, um ponto no espaço.

A plataforma [Zoneamento360.com.br](http://Zoneamento360.com.br) está acessível e aberta às colaborações. Hoje, a plataforma contém os conteúdos gerados nas expedições e postados, como trabalho inicial da própria equipe.

### Análise do resultado

Do ponto de vista social:

---

Conhecer a cidade com chamadas livres, como as expedições, com o propósito de irmos descobrindo através dos “guias afetivos” o que realmente é importante na cidade, nas ruas, fez com que os participantes percebam que a cidade se apresenta para além dos olhares higienizador, revitalizador, que as políticas de resgate cultural e histórico quer que exista.

Um ponto importante a ser ressaltado é que as Expedições convida as pessoas a ir para a rua, para o local público, para a conquista do território desconhecido, em um momento que se assiste a política de tercerização dos espaços públicos, e a marginalização dos mesmos.

Sobre a continuidade de adaptação metodológica:

A condição primeva da plataforma - como ferramenta, metodologia e mídia para o mapeamento colaborativo da cultura – implica necessariamente na provisoriamente peremptória das definições, conceitos e informações postadas e visualizadas. A construção diária dos conteúdos e, inclusive, dos próprios usos que se possam fazer com ela favorecem sua motilidade.

### **Rumos do projeto**

Com a plataforma no ar, e com os conteúdos iniciais já postados, o próximo passo é a divulgação digital da plataforma e de seus objetivos, com o propósito de aumentar o número de colaboradores; conseqüentemente a agragação de mais conteúdos.

O percurso imaginado a ser seguido, para a continuidade da inserção de conteúdos e marcadores culturais, prevê a inclusão do mapeamento das artes e artistas de Cuiabá, que possuem obras em diversos locais ou sem que o conjunto da obra esteja inteiramente catalogado, como por exemplo, as imagens dos quadros de Clóvis Irigaray<sup>9</sup> que hoje estão exibidas em vários lugares da cidade. Potencialmente, a categoria Artes, da plataforma, pode abrigar a identificar da localização, geolocalizada de grande quantidade de obras de artes presentes na região.

Considerando o aspecto tecnológico, o prolongamento deste projeto buscará o desenvolvimento de um aplicativo que permitirá o acesso desta plataforma colaborativa

---

<sup>9</sup> Artista plástico mato-grossense, Clóvis Huguiney Irigaray é precursor da modernidade das artes plásticas no estado de MT, tendo sua arte reconhecida internacionalmente.



por mídias moveis, na intencionalidade de facilitar a inserção de informações para o zoneamento cultural.

### **Equipe**

A equipe é composta por professores, pesquisadores, estudantes, artistas de diversas naturezas e outros envolvidos e interessados na cena cultural do estado de Mato Grosso, entre eles: Andrea Ferraz Fernandez (Prof. Dr<sup>a</sup> da UFMT - Universidade Federal de Mato Grosso, coordenadora do grupo de pesquisa MID – Mídias Interativas Digitais); Flavianny Tiemi (filósofa, produtora cultural, pesquisadora do MID); João Batista Alves dos Santos (artista, escritor); Eduardo Ferreira (multi artista, ativista); Renato Kawakami (administrador, mestrando do programa de mestrado ECCO/UFMT – Estudos de Cultura Contemporânea e pesquisador do MID).

A equipe contou com apoios de técnicos e artistas, teve o apoio logístico da Universidade Federal de Mato Grosso, especificamente do Programa de Pós-Graduação em Estudos de Cultura Contemporânea ECCO/UFMT e recebeu recursos financeiros da FAPEMAT<sup>10</sup> - Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Mato Grosso.

### **Referências Bibliográficas**

AMARAL, Adriana; Natal, GEÓRGIA; VIANA Lucina. Apontamentos metodológicos iniciais sobre a netnografia no contexto pesquisa em comunicação digital e ciberultura. Disponível em <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2009/resumos/R4-2611-1.pdf>. Acesso em 05 de abril de 2013.

BAUER, Martin W.; GASKELL, George. Pesquisa qualitativa em texto, imagem e som: um manual prático. Tradução de Pedrinho A. Guareschi. Rio de Janeiro: Vozes, 2002.

CALDAS, G. Política de C&T, mídia e sociedade. Comunicação & Sociedade, n. 30, p. 185-208, 1998

Free Culture. Disponível em: [www.freeculture.org](http://www.freeculture.org). Último acesso em: 25 de abril de 2013.

GARCÍA CANCLINI, N. Leitores, espectadores e internautas (tradução: Ana M. Goldberger). São Paulo: Itaú Cultural: Iluminuras, 2008.

LARAIA, Roque de Barros. Cultura: um conceito antropológico. - 21.ed. - Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007.

LATOUR, Bruno. Paris - Ville Invisible. Disponível em <http://www.bruno-latour.fr/virtual/index.html>. Acesso em 05 de abril de 2013.

<sup>10</sup> Recursos recebidos à partir de o projeto haver sido selecionado pelo Edital de Extensão com Interface a Pesquisa nº. 003/2012 – FAPEMAT, com resultado publicado no Diário Oficial n. 25848, página 18, de 19/07/2012

---

LEMOS, André. Cidade Invisível. Disponível em <http://andrelemos.info/2010/08/cidade-invisivel/>. Acesso em 05 de abril de 2013.

MEADOWS, A.J. A comunicação científica. Trad. A.A.B. de Lemos. Brasília: Briquet de Lemos, 1999.

MOUSINHO, Patrícia. Glossário. In: TRIGUEIRO, André (Coord.). Meio ambiente no século 21: 21 especialistas falam da questão ambiental nas suas áreas de conhecimento. Rio de Janeiro: Sextante, 2003.

MORIN, Edgar. Os Sete Saberes Necessários à Educação do Futuro. S. Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2000.

PRATA, A. Bruna; FREITAS, Silvia. Uma nova abordagem para a análise de agrupamento- Relatório Técnico. S/D.

SOUSA, P. V. Formigas no mapa: Teoria Ator-Rede aplicada às mídias locativas. Trabalho apresentado no IV Simpósio Nacional da ABCiber. Rio de Janeiro: ECO/UFRJ, 2010.

TRAVANCAS, Isabel. Fazendo etnografia no mundo da comunicação. In: Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação / Jorge Duarte, Antonio Barros - organizadores. - 2. ed. - 2. reimpr. - São Paulo: Atlas, 2008. (p. 98-109)

TRYON, R.C. Cluster Analysis. Nova York: McGraw-Hill, 1939.

WATZLAWICK; Paul, BEAVIN; Janet Helmick; JACKSON, Don D. Pragmática da comunicação humana. São Paulo: Cultrix, 1993.