



## **O Uso de Dispositivos Móveis em Documentários Participativos nos Assentamentos do Movimento dos Trabalhadores Rurais Sem Terra no Brasil**

**Felix Rebolledo Palazuelos**

UFRGS/Porto Alegre/Brasil  
rebfel@gmail.com

**Andréia Machado Oliveira**

UFSM/Santa Maria/Brasil  
andreaoliveira.br@gmail.com

### **Introdução**

Este artigo<sup>1</sup> tece uma abordagem teórica sobre o projeto de pesquisa “Produção de Documentários Hiperfídia Participativos nos Assentamentos do Movimento Sem Terra do Rio Grande do Sul: Inovação Cultural para uma Inclusão Produtiva Rural” que utiliza dispositivos móveis digitais para a promoção de outras subjetividades dentro dos assentamentos do Movimento Sem Terra dos Trabalhadores Rurais, no estado do Rio Grande do Sul, Brasil (MST/RS)<sup>2</sup>. Baseamo-nos na apropriação dos dispositivos móveis digitais para estabelecer ligações entre a promoção de subjetividades como identidades emergentes e a concepção de memória como um processo integrador, dentro do movimento social do MST/RS. Nosso referencial teórico agrega teorias da comunicação e filosofia técnica de Gilbert Simondon com a ecosofia ativista de Félix Guattari. Para ativar nosso quadro teórico na práxis, situamos os dispositivos móveis no cruzamento das ecologias ambiental, social e mental dentro da Arte e Tecnologia sob a égide do paradigma ético-estético de Félix Guattari.

Assim, procuramos gerar uma ecologia de práticas que permitem reposicionar

---

1 Este artigo tem como referência um artigo apresentado no ISEA 2014 em Dubai, tendo como ênfase aqui um recorte teórico do projeto “Produção de Documentários Hiperfídia Participativos nos Assentamentos do Movimento Sem Terra do Rio Grande do Sul: Inovação Cultural para uma Inclusão Produtiva Rural”.

2 Este projeto de pesquisa teve apoio do Edital CNPq / SEC / MinC 2013.

as funcionalidades das tecnologias digitais e as potencialidades das mídias sociais baseadas na web. Examinamos as micro-políticas do cotidiano e a memória como experiência integradora a fim de acarretar experiências singulares através da produção de vídeos, com as quais o emissor e o receptor se tornam geradores de conteúdos mediados por uma rede de conectividade que fornece valor local singular dentro de conexões globais. Isto implica uma mudança, ao considerar as tecnologias e os meios de comunicação como entidades tecnológicas voltadas à ativação e à realização da diferença para a invenção de uma sociedade subjetiva que Guattari concebe como sendo “criada dentro da perspectiva de um novo paradigma estético-político” (Guattari, 1995). Para Guattari (1995) e Simondon (1958), a tecnologia define um campo potencial ativo e vital, não como simples recurso, mas como constitutiva de uma ecologia que permite a interligação de preocupações estéticas e éticas.

Do ponto de vista técnico, as tecnologias digitais fornecem acesso aos meios de produção de conteúdos ao passo que as mídias sociais baseadas na web oferecem possibilidades, sem precedente, para a divulgação e distribuição de produções culturais. Por sua vez, as mídias locativas trazem, simultaneamente, o par mobilidade e fixidez, estimulando as ofertas de serviços locais para participarem de uma nova re-textura da paisagem informacional sobre o ofertar-e-receber, como uma nova tonalidade da experiência de ocupação. Localização, assim, pode deixar de ser considerada como um centro estável: localização torna-se uma qualidade nômade, um atrator vagante de intensificações variáveis, uma vez que se tornam ativadas pelo deslocamento do usuário e pela dimensionalidade topológica dos movimentos conectados.

Como uma tecnologia de territorialização, os dispositivos locativos que abrem as indefinições de localização nos levam a reconsiderar concepções relativas a assuntos cognitivos e seus espaços de ocupação. A forma como usamos atualmente os dispositivos sem fio e seus aplicativos, os transformaram de meros receptores passivos em agentes ativos de produção, recepção e distribuição de informação. As mídias locativas podem ativar ou fornecer acesso aos canais adicionais de informação em diversos aspectos de um ambiente, enquanto geram novos corpos híbridos que, simultaneamente, habitam locais físicos e no ciberespaço. Esta paisagem informacional, em desenvolvimento, composta por dispositivos móveis, podendo

ser referida como realidade aumentada móvel, cria territórios comunicáveis, tanto no sentido de estarem ligadas como de estarem envolvidas nas trocas de informação, como espaços híbridos de controle digital-informacional e mobilidade, mas que não estão, necessariamente, fisicamente conectados.

### **Localização como qualidade nômade**

A proliferação da computação ubíqua e das mídias locativas têm transformado a paisagem do espaço público. O uso de dispositivos móveis nos permite falar ao telefone no metro, enviar mensagens de texto na rua ou realizar outras atividades que representam “experiências da vida privada no meio do movimento acelerado do cotidiano em espaços públicos contemporâneos” (Santaella, 2008, p. 130). Indivíduos em movimento podem, assim, comunicar e interagir através de tecnologias de mídia digital locativa no ciberespaço enquanto serem, minimamente, conscientes do lugar que ocupam. O ciberespaço não exclui a idéia do espaço físico; ao contrário, os dois se tornam híbridos no momento em que as informações relativas ao espaço físico são disponibilizadas dentro de inúmeros contextos do ciberespaço e que, ao mesmo tempo, são mapeados sobre o espaço físico, assim, “a esfera pública surge a partir da interação complexa de material e espaços imateriais em espacialidades híbridas caracterizadas por fluxos dinâmicos” (p. 130).

O mundo torna-se mediado por informações disponibilizadas em dispositivos móveis, como uma tecnologia de territorialização que é subsidiária à comunicação de massa e aos caprichos e preferências do usuário. “A localização torna-se o sujeito da ação: a informação “emana” “reage de e para ele” (Lemos, 2010, p. 2). Fluxo informacional gerado por sistemas de controle e distribuição com um único centro, deixa de ser o modelo hegemônico e é acrescido por formatos de mídia pós-massivas “que permitem a livre e ampla produção, consumo e circulação de informações” (p. 4). No entanto, toda mediação, mídia de massa ou mídia pós-massa, não exclui a cultura material. Nós, inevitavelmente, nos relacionamos com o mundo através de mediadores artificiais, seja a língua, as instituições ou os dispositivos tecnológicos.

Lemos (2009) afirma que a hibridização do espaço físico e o ciberespaço caracteriza a era da comunicação ubíqua. Mídias locativas pós-massivas facilitam a

apropriação e distribuição de informação através de redes, permitindo emergir relações expressivas entre o ciberespaço e o espaço físico. Desta forma, produzir mídias locativas territórios informacionais pós-massivas em que a circulação de informações de entrada e saída, como um sistema aberto, é constitutiva de novas corporalidades que, juntas, produzem ambientes associados como entidades subjetivas cognitivas.

### **Considerações Comunicacionais**

O poder da mídia de massa, para definir e influenciar a opinião pública, constitui uma das forças mais poderosas na demarcação e modulação de como os cidadãos pensam, percebem e agem socialmente, politicamente e culturalmente. As mídias são determinantes sobre a forma como os cidadãos vão aceitar a legitimidade do governo e se submeterem à governabilidade: na batalha sobre os corações e mentes, os efeitos da mídia e comunicação de massa são de extrema importância e exigem uma nova compreensão que reflita as novas dimensões sociais, políticas e culturais, bem como as novas limitações à governabilidade.

Nosso projeto com o Movimento de Trabalhadores Rurais Sem Terra no estado do Rio Grande do Sul, Brasil, procura responder à seguinte pergunta: será que uma mudança ontológica para os fundamentos conceituais de métodos de práticas midiáticas podem gerar uma mudança social profunda e duradoura subjetiva? A fim de responder a esta pergunta, nossa investigação parte da crença de que a comunicação é um processo que gera mudanças e que os meios de comunicação são agentes de tais mudanças. Mas a maneira que eles realizam isso, depende de como eles são posicionados teoricamente e empiricamente. Em termos do nosso projeto, isso implica uma mudança a partir da consideração de que mídia não é mera ferramenta tecnológica, e sim, um meio para a ativação e realização de um *socius* subjetivo sob um paradigma de micro-políticas desejantes de produção. Isso por si só traz uma série de questões de natureza ético-estético que procuramos investigar através da concepção de ecologias sociais, mentais e materiais de práticas desenvolvidas em uma série de oficinas de produção de documentários hipermídia.

Tais oficinas têm explorado pedagogias alternativas, voltadas para uma metodolo-

gia de pesquisa-criação, para a aquisição de habilidades na produção de documentários, bem como para o desenvolvimento subjetivo. Esta metodologia inovadora e pioneira foi implementada no Centro de Pesquisa-Criação em Artes e Tecnologias (<http://hexagram.concordia.ca>) - Hexagram-Concordia, em Montreal por Lynn Hughes e desenvolvida pelo grupo SenseLab, dentre outros. O Conselho de Pesquisa de Ciências Sociais e Humanidades do Governo Federal Canadense, estrategicamente, reconheceu esta metodologia de pesquisa-criação, em 2003, como uma das suas categorias de financiamento de pesquisa para o desenvolvimento do conhecimento e da inovação através da expressão artística, investigação acadêmica e experimentação.

Os objetivos do projeto com o MST/RS consistiu em dois aspectos principais. Em primeiro lugar, o reposicionamento teórico de conceitos centrais para os estudos da comunicação, tais como: meios de comunicação, agência, mudança, movimento social, identidade, memória e relação sujeito / objeto, ao longo das linhas estabelecidas por uma filosofia processual. Em segundo lugar, para elaborar e aplicar um programa baseado neste realinhamento conceitual, utilizou-se uma metodologia de pesquisa-criação para a produção de documentários hipermídia com os moradores e técnicos dos assentamentos do MST no Rio Grande do Sul.

Do ponto de vista teórico, se tomarmos o modelo linear de comunicação de Lasswell, como em parte o modelo de Osgood e Schramm, o pressuposto é que a circularidade do processo existe em um campo: que há uma relevância correspondente entre a saída da mensagem e a sua resposta, no sentido de termo, escala e duração. Se considerarmos o cinema, o modelo linear de transmissão e recepção postula que nós temos um expositor, um filme e um espectador, todos trabalhando juntos como um todo coerente comunicacional. No entanto, é óbvio que os três trabalham em diferentes níveis de compreensão: o caráter da mensagem transmitida depende do campo de coerência em consideração. Se olharmos para o modelo linear mecânico de comunicação de Lasswell, conhecido como 5 *W's* (*Who, What, Which, Whom, With What?*) Quem diz? O que diz? Em qual canal? A quem? Com que efeito? Percebemos que o ponto central é fazer com que a mensagem do comunicador chegue até o público para criar algum efeito, de modo que, muitas vezes, na análise dos meios de comunicação há uma desconexão em responder os 5 *W's* como concordâncias correspondentes e determinar exatamente qual mensa-

gem está em jogo. Por exemplo, a resposta do espectador para o expositor de um filme, como uma mensagem, não é uma análise do filme, mas o valor arrecadado. Isto implicaria que a compreensão do que está em jogo é diferente para as duas partes da equação visual do modelo: pode-se dizer que há uma falta de simetria ou disparidade entre os termos que constituem a relação. Em um nível, estamos discutindo a experiência do filme dos espectadores em termos de receptividade como um campo de entendimento e, por outro lado, estamos discutindo a renda do expositor em termos de financiamento. Ambos os campos são consistentes e coerentes dentro de suas próprias extensões de significado / métodos, mas eles existem e funcionam em diversos níveis totalmente diferentes, mesmo que ambos "compartilhem" o filme como mensagem. Há estudiosos que ainda dizem que essas duas esferas de interesse não devem ser confundidas, mas toda a área de *marketing* do cinema, como prática e como campo de conhecimento, reside precisamente na expressão da compreensão progressiva da dinâmica funcional interativa da relação entre estes dois domínios de atividade. O pensador francês Gilbert Simondon (1924-1989) diria que, neste caso, que o filme existe como uma entidade concretizada, como um elemento partilhado ou associado num "meio", em que o filme desempenha várias funções em simultâneo.

As implicações destes conceitos sobre teorias da comunicação não são desprezadas por Simondon: suas teorias de informação e transmissão, a partir de um processo de transdução, são muito interessantes e apresentadas no livro "O Modo de Existência dos Objetos Técnicos" (1958), enquanto que a sua teoria da individuação coletiva é desenvolvido em "L'individuação psychique et coletiva". Estas teorias estão começando a ganhar força e aceitação em pesquisas acadêmicas, mas ainda há resistência, não só por causa da implícita miscigenação dos discursos e métodos entre diferentes disciplinas, mas também por causa das implicações no plano ontológico. De acordo com o pensamento de Simondon, uma coisa A pode ser algo a mais do que A, de acordo com a luz que incide sobre ela. Isto é de grande importância epistemológica, uma vez que contradiz os três princípios ou leis do pensamento tradicional, ou seja, a Lei de Identidade (A é A); a lei da contradição (A e A não podem ser ambos A e simultaneamente A); e a Lei do Terceiro Excluído (A e A não é nem A ou não é A).

A obra dos filósofos franceses Gilles Deleuze e Félix Guattari expande a proposta

conceitual de Simondon, onde o indivíduo é considerado como um efeito de individuação, ao invés de uma causa. Eles desenvolvem uma forma de pensamento que permite trabalhar com elementos constitutivos, sem essência fixa e com múltiplas identidades manifestadas sempre em fluxo. Para Deleuze e Guattari (1987), as relações que constituem as ligações entre campos não são estáticas ou permanentes, são seres dinâmicas (não como substantivos, mas como verbos) e criam extensões de campos operacionais que eles chamam de territórios.

Obviamente, a direção destas questões reflete um desvio da epistemologia tradicional. Onde a epistemologia tradicional visa delimitar e reduzir problemas para determinar respostas definitivas a questões postuladas, nossa abordagem complexifica o processo de investigação, deslocando a ênfase das respostas dadas para o modo como as perguntas são elaboradas. A epistemologia da diferença enfatiza a geração de perguntas que impulsiona o avanço do processo de descoberta. Abre-se espaço para a mudança, para a diferença, no lugar de buscar satisfação em formulações transcendentais estáticas, definitivas e imutáveis. Em vez de olhar para o conhecimento através de perguntas do essencialismo e da identidade, a metodologia de pesquisa-criação visa uma compreensão funcional ou prática baseada na experiência. Este é um método ancorado em um empirismo radical que não visa uma explicação total da realidade: ao contrário, ele procura seu valor de verdade em termos de uma coerência relativa a cada experiência como uma funcionalidade operacional local. Mas isso não quer dizer que estamos confortáveis com a indefinição, imprecisão ou ambiguidade; simplesmente, somos mais confortáveis com a indeterminação e caráter aberto e processual de investigação.

Isso muda a atenção do produto final para o processo de criação em si, onde o que é importante não é tanto a produção de "imagens" representativas, mas o processo de transformação da "imagem do pensamento": procura-se circunscrever o movimento do pensamento como possibilidade de mudança dentro do processo pedagógico como as condições da experiência real. E é dentro deste campo sempre diferenciando que, de acordo com Deleuze e Guattari, a imagem do pensamento "postula em si o seu objeto, ao mesmo tempo como ele é criado" (p. 22) e que para nós representa o domínio criativo do nosso projeto tanto para os autores dos vídeos como para os participantes dos documentários realizados nas oficinas, como "laboratórios de pensamento e de experimentação para futuras formas de

subjetivação” (Deleuze e Guattari, 1995).

Neste plano imanente da invenção que a pesquisa-criação situa seus métodos de investigação para descobrir e criar novas combinações qualitativas de sensação e sentimento como “perceptos” e “afectos”, como realizações de subjetividade. Enquanto a mídia tradicional de massa, sistematicamente, coloca “o lugar do receptor fora do quadro da experiência” (McLuhan, 1967, p.53), a fim de explorar o processo e ampliar as divisões binárias entre produtor / consumidor, ativo / passivo, sujeito / objeto, o nosso projeto procura usar a mídia digital para integrar e envolver as pessoas em modelos participativos de produção de mídia, a fim de dissolver essas dualidades e expandir a subjetividade em nível político, como uma dinâmica social memorial. Assim, buscamos gerar uma ecologia de práticas permitindo reposicionar as funcionalidades das tecnologias digitais e o potencial de mídias sociais baseadas na web.

Para tanto, Guattari e Simondon definem um campo ativo e vital do potencial não como meio, mas como ecologia permitindo interligar preocupações estéticas e éticas. E para aproveitar tal potencial, precisamos ver como a intersecção das ecologias sociais, mentais e ambientais são expressivas da práxis que “vai levar a um reenquadramento e uma re-composição dos objetivos das lutas emancipatórias” (Guattari, 2000). Se observarmos a partir de um modelo de comunicação tradicional de emissor-meio-receptor, para o MST a implicação mais importante deste modelo é a geração de conteúdos que podem ser usados para dar peso e flexibilidade à sua presença midiática, posicionada e ajustada em uma escala local, regional e global. A partir de um novo ponto de vista de mídia, para os assentados, esta existência midiática reforçada permite a criação de redes de diálogo em comunidades virtuais, bem como em comunidades presenciais.

O conteúdo produzido é compartilhado pelo usuário através de tecnologias digitais que incluem redes sociais, mídia social, sites e aplicativos. A distribuição gratuita e divulgação deste Conteúdo Gerado pelo Usuário (UGC) pode ser mantida através de baixo custo nas mídias sociais e sites de compartilhamento “com base em conteúdo” que colocam poucas restrições de censura. A capacidade dos assentados do MST/RS para gerar produção de documentários e divulgá-las em seus próprios meios significa que estas tecnologias digitais e técnicas de comunicação podem ser usadas para uma variedade de propósitos: como documentário histórico e arqui-

vístico, como fonte de material para notícias, para a manutenção da sua ecologia de práticas técnicas e a apresentação da vida cotidiana, para fomentar a solidariedade e a expansão das redes sociais, para fins educativos e econômicos, de auto-afirmação pessoal e de expressão criativa / artística. Dentro do processo de divulgação e distribuição, o acesso a estes materiais podem ser ajustados de acordo com as necessidades individuais de segurança do usuário ou protocolos set-up pelo próprio MST/RS, sem influência externa usando convencional *peer-to-peer* (P2P) ou amigo-a-amigo anônimo (F2F), redes de compartilhamento de arquivos ou outros sistemas de transferência. Além disso, dependendo das necessidades do usuário final, a UGC pode ser fornecida em uma variedade de resoluções e formatos e acessadas de forma independente.

Salientamos aqui que a UGC é, como Touraine aponta, uma expressão do individualismo do sujeito “que representa o indivíduo em sua tentativa de ser um ator responsável” (Touraine, 2002, p. 391), em que o resultado de subjetivação “é a auto-representação de um indivíduo ou um grupo como ator, tentando impor seus próprios fins ao seu ambiente” (Touraine, 2000, p. 991). O assunto “não pode se opor a esta invasão com os princípios universais, mas com a resistência de [suas] experiências singulares” (Touraine, 2002, p. 391). O aspecto importante na produção de vídeos documentários é criar obras de acordo com um padrão diferente; não baseado apenas na objetividade com aspirações de resultado artístico ou profissional, mas na sua própria experiência singular decididamente subjetiva e sua interpretação de eventos diários. E é exatamente essa expressão da experiência singular que deve ser extraído no trabalho de produção documental. Não é uma questão de ditar o que deve ser produzido e como, mas de examinar as estruturas de *habitus* e as disposições do processo criativo através do estabelecimento de uma metodologia de pesquisa-criação, dentro do processo das oficinas de produção de vídeo.

O aspecto teórico da pesquisa faz uso gratuito de uma abordagem transdisciplinar para produzir as bases conceituais sobre as quais uma ecologia ético-estética das práticas são montados. Como tal, os referenciais teóricos são compostos por uma formulação direta dos conceitos e considerações da literatura existente de acordo com as delimitações temáticas do projeto e definição da bibliografia. Enquanto desenvolvemos o lado teórico do projeto, construímos, simultaneamente,

o programa para as oficinas práticas à luz das pesquisas teóricas. O processo de desenvolvimento das oficinas implica uma abordagem em três fases: a primeira (Figura 1) enfatiza a obtenção de capacidades técnicas básicas pelos participantes do workshop com câmeras de vídeo simples (por exemplo, voltados ao consumidor, tais como "tablets" ou telefones celulares); a segunda incide sobre a aquisição de técnicas de produção de documentários e o desenvolvimento de capacidades de expressão; a terceira envolve a distribuição e a divulgação das produções documentais através das mídias sociais baseadas na web e web-sites.



Fig 1. Experiências com uso de tablets, 2014. Imagem cedida Felix Rebolledo Palazuelos.

A segunda fase é a que mais problematiza a aquisição de técnicas de produção de documentários e o desenvolvimento de capacidades expressivas, sendo o cerne do nosso projeto. Nessa fase somos capazes de ver se podemos inculcar um método adequado de descoberta e criação ético-estético que transmite certa expressão singular de si e da comunidade através da apropriação dos meios de comunicação e seu uso

subjetivo direto. O trabalho realizado pelos alunos na aquisição das competências técnicas e elaboração de suas narrativas segue as práticas de investigação de criação, onde a sistemática de avaliação, fundamentada nos resultados experimentais são moduladas por uma rigorosa e processual prática de mapeamento experiencial. Portanto, o projeto baseia-se em três fases, que passam a existir e, simultaneamente, co-existir uma com a outra. A primeira fase é a aquisição de competências técnicas e a criação de vídeos participativos como experimentação; a segunda fase envolve o aspecto de manutenção de registros das experiências; a terceira fase consiste no mapeamento de experiência como interpretação do cotidiano. Enfatizamos a simultaneidade dos diferentes aspectos do processo de investigação que, em contraste com as metodologias tradicionais que separam, sequencialmente, o protocolo de investigação dos passos de design, de experimentação, de coleta e análise de dados, a metodologia de pesquisa-criação busca investigar o movimento do pensamento que ocorre nos intervalos entre estes passos. O principal impulso do projeto não é chegar a uma grande conclusão ou produção documental, mas sobre a observação, monitoramento e implantação do processo em desdobramento, a fim de gerar outras proposições sobre o cotidiano. Desse modo, as três fases do projeto co-existem como interdependentes, alterando-se mutuamente, em uma ecologia de práticas (Stengers, 2005, p. 183-196).

### **Referências bibliográficas**

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Felix. *Capitalismo e Esquizofrenia Vol. 2: Mil Platôs*. Trad. Brian Massumi. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1987.

GUATTARI, Felix. *As três ecologias*. Trad. I. Pindar e Paul Sutton. Londres: Athlone, 2000.

\_\_\_\_\_. *Chaosmosis: um paradigma ético-estético*. Trad. Paul Bains e Julian Pefanis. Bloomington: Indiana University Press, 1995.

LEMONS, André. *Cibercultura: Tecnologia e vida social, na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Editora Sulina, 2010.

\_\_\_\_\_. *Cultura da Mobilidade*. Revista FAMECOS, n. 40, p. 28-35, dez. 2009.

MCLUHAN, Marshall; FIORE, Quentin. *The Medium is the Massage: An Invention of Effects*. New York: Bantam, 1967.

SIMONDON, Gilbert. *Du mode d'existence des objets techniques* Paris: Aubier, 1958.

STENGERS, Isabelle. Introductory notes on an ecology of practices. *Cultural Studies Review*, v. 11, n. 1, p. 183-196, 2005.

TOURAINÉ, Alain. A Method for Studying Social Actors. *Journal of World-Systems Research*, v. 6, n. 3, Fall-Winter, p. 900-918, 2000.

\_\_\_\_\_. From understanding society to discovering the subject. *Anthropological Theory*, v. 2, n. 4, p. 387-398, 2002.