



**Andréia Machado Oliveira**

Artista multimídia e pesquisadora nas áreas de arte, ciência e tecnologia sobre sistemas interativos e subjetivação contemporânea. Realizou pós-doutorado na School of Creative Media na City University of Hong Kong, orientação Prof. Dr. Yuk Hui (2021-2022). Doutora pela UFRGS - Brasil, na linha de pesquisa Interfaces Digitais em Educação, Arte, Linguagem e Cognição, com estágio doutoral na Université de Montreal/UdM - Canadá. Pesquisadora PQ2/CNPq, Professora do Departamento de Artes Visuais e do Programa de Pós-graduação em Artes Visuais, coordenadora do LabInter – UFSM (Laboratório Interdisciplinar Interativo) e líder do gpc-InterArtec (Grupo de Pesquisa e Criação em Interatividade, Arte e Tecnologia)/CNPq-UFSM, desde 2012. Sua produção tem sido publicada em livros, anais e revistas acadêmicas indexadas, e apresentada em eventos nacionais e internacionais. Membro editorial da Revista Contemporânea do PPGART/UFSM. andreaoliveira.br@gmail.com <https://orcid.org/0000-0002-8582-4441>

**Felix Rebolledo Palazuelos**

Doutorado em Psicologia Social e Institucional pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul/UFRGS (2019), pesquisa em processos imagéticos. Mestrado em Artes Visuais (Master of Arts-Fine Arts), Programa Interdisciplinar, pela Concordia University (2013), pesquisa em processos heterogêneos de interação; [...]

# LABINTER: arte e tecnologia em projetos colaborativos

## LabInter: *Art and Technology in Collaborative Projects*

**Resumo:** O artigo aborda alguns projetos colaborativos do grupo de pesquisa LabInter (UFSM), como: REDE\_EM\_REDE: cartografias artísticas na produção do coletivo, e Documentários Participativos nos Assentamentos do Movimento dos Trabalhadores Rurais Sem Terra. REDE\_EM\_REDE propõe relações entre as redes sociais online e as redes ferroviárias regionais físicas quase extintas. Com o objetivo de reativar a rede das cidades ferroviárias, incluí na proposta as cidades de Santa Maria, São Gabriel e Santiago no estado de Rio Grande do Sul, Brasil, e tem como principal referencial a Teoria Ator-Rede de Bruno Latour. O segundo projeto, investiga a utilização de dispositivos móveis digitais para produções audiovisuais em rede dentro dos assentamentos do MST/RS, a partir da ideia de ecologia de práticas de Isabelle Stengers.

**Palavras-chave:** LabInter; Projeto colaborativo; Redes sociais; Comunidade; Interatividade.

**Abstract:** *The article discusses some collaborative projects from the research group LabInter (UFSM), such as: REDE\_EM\_REDE: artistic cartographies in the production of the collective, and Participatory Documentaries in the Settlements of the Landless Rural Workers Movement. REDE\_EM\_REDE proposes relationships between online social networks and the almost extinct physical regional railroad networks. With the objective of reactivating the network of railway towns, I included in the proposal the cities of Santa Maria, São Gabriel and Santiago in the state of Rio Grande do Sul, Brazil, considering, as the main source of reference, Bruno Latour's actor-network theory. The second project investigates the mobile digital devices used for networking audiovisual productions within the settlements of the Landless Workers' Movement (MST), in Rio Grande do Sul, based on Isabelle Stengers' notion of "ecology of practice".*

**Keywords:** *LabInter; Collaborative project; Social networks; Community; Interactivity.*

[...] Bacharel em Artes Visuais em Produção Cinematográfica (Bachelor of Fine Arts in Film Production) pela Concordia University (2008); Bacharel em Ciências em Engenharia Civil (Bachelor of Science in Civil Engineering) pela University of New Brunswick (1981). Professor do curso de especialização em Cinema na Universidade Franciscana/UFN de Santa Maria. Membro dos laboratórios: SenseLab/Concordia University/Canadá e LabInter/UFSM/Brasil. Bolsista CAPES (2015-2019). rebfel@gmail.com <https://orcid.org/0000-0002-7058-9637>

**Tatiana Palma Guerche**

Mestrado em Artes Visuais pelo Programa de Pós-Graduação em Arte/PPGART da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Especialista em Literatura Brasileira pelo Centro Universitário Franciscano (UNIFRA/2009); Especialização em Gestão Educacional EaD, Bacharel em Artes Visuais habilitação em Desenho e Plástica e Licenciada em Artes Visuais, ambas pela Especialista em Literatura Brasileira pelo Centro Universitário Franciscano - UNIFRA (2009). Membro do Grupo de pesquisa interArtec/CNPq e membro do Labinter/PPGART/CAL/UFSM. Em 2015 passou a integrar o GEPAEC - Grupo de Estudos e Pesquisa em Arte, Educação e Cultura (CE/UFSM) [tatiguerche@yahoo.com.br](mailto:tatiguerche@yahoo.com.br) <https://orcid.org/0000-0002-7046-5191>

Quando falamos em práticas de colaboração, de modo geral, há certa tendência de localizá-las em estudos pertinentes à sociologia, à psicologia, à antropologia, às humanidades digitais; contudo, observamos um número cada vez maior de propostas artísticas colaborativas envolvendo comunidades, tornando a colaboração um termo problematizador e um elemento estético das próprias práticas artísticas (OLIVEIRA, 2017).

Falamos em práticas artísticas transdisciplinares engajadas com a instância social que buscam outras maneiras de convívio, para além de modelos econômicos sustentados na propriedade individual, de padrões morais excludentes, de práticas institucionais de controle, de modelos racionalistas e competitivos. Práticas que almejam por micropolíticas do cotidiano abertas a processos participativos e colaborativos que validam relações afetivas, singulares e coletivas. Movidos pela vontade de estar com o outro, de aprender a escutar, de explorar outras práticas transdisciplinares dentro do campo das artes, temos, no Laboratório Interdisciplinar Interativo - LabInter/UFSM<sup>1</sup>, desde 2013, desenvolvido algumas propostas artísticas colaborativas com comunidades. Os projetos realizados no LabInter são desenvolvidos pelo gpc-InterArtec (Grupo de Pesquisa e Criação em Interatividade, Arte e Tecnologia)/CNPq-UFSM), contando com parcerias de outros grupos e instituições, estimulando um trabalho em conjunto entre artistas, cientistas e inovadores em tecnologia, em suas três linhas de pesquisa: Arte e Tecnologia; Arte, Tecnologia, Comunidade e Práticas de Colaboração; e Imagem, Interdisciplinaridade e Interatividade. A equipe interdisciplinar do LabInter abrange as áreas de artes visuais, design, música, letras, arquitetura, cinema, educação, engenharia da computação, engenharia acústica e ciência da computação. Todos os membros do LabInter participam integralmente dos

[1] O Laboratório Interdisciplinar Interativo, idealizado e coordenado pela Profa. Dra. Andréia Machado Oliveira, está vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, na Universidade Federal de Santa Maria. Está direcionado para produções que envolvem as áreas de Arte, Ciência e Tecnologia e que promovem inovação artística e tecnológica via diálogos e práticas interdisciplinares e colaborativas.

seus projetos, desde a concepção, elaboração, desenvolvimento, criação até sua apresentação, trabalhando de modo colaborativo e lúdico.

Dentre os projetos do LabInter que envolvem práticas de colaboração em comunidade, mencionamos os quatro principais: Ativação da cultura indígena por meio de práticas colaborativas em arte, ciência e tecnologia (2018 – atual)<sup>2</sup>, projeto de pesquisa e extensão de Kalinka Mallmann, Joceli Sirai Sales, Andréia Machado Oliveira, Bruno Gottlieb e Eliseu Balduino; *DNA afetivo: Kamê e Kanhru* (2016-2018)<sup>3</sup>, dissertação de mestrado de Kalinka Mallmann; *REDE\_EM\_REDE: cartografias artísticas na produção do coletivo*<sup>4</sup>, dissertação de mestrado de Tatiana Palma Guerche (2015-2016); e Documentários Participativos nos Assentamentos do Movimento dos Trabalhadores Rurais Sem Terra<sup>5</sup> (2013-2014), projeto de pesquisa de Andréia Machado Oliveira e Felix Rebolledo Palazuelos.

Os projetos REDE\_EM\_REDE: cartografias artísticas na produção do coletivo e Documentários Participativos nos Assentamentos do Movimento dos Trabalhadores Rurais Sem Terra configuram-se como propostas participativas em que o artista/pesquisador é autor da proposta e a comunidade é instigada a atuar na mesma. Já os projetos DNA afetivo: *Kamê e Kanhru* e Ativação da cultura indígena por meio de práticas colaborativas em arte, ciência e tecnologia consistem em propostas colaborativas em que a autoria fica compartilhada horizontalmente entre artista/pesquisador e comunidade. “As propostas do projeto DNA afetivo *kamê e kanhru* buscam reforçar o senso de identidade e de pertencimento, bem como reduzir a pressão social que incita os kaingang a assimilarem exclusivamente a cultura caucasiana dominante.” (MALLMANN; OLIVEIRA; PEREIRA, 2019, p. 133).

[2] O projeto de pesquisa e extensão em andamento tem o apoio da Pró-reitoria de Graduação e da Pró-reitoria de Extensão da UFSM.

[3] Apoio da bolsa CAPES. Está apresentado com detalhes no artigo deste livro *DNA Afetivo Kamê e Kanhru – entre a prática artística e o engajamento social*.

[4] O projeto de pesquisa tem apoio da bolsa CAPES.

[5] Apoio do Edital CNPq / SEC / 2013 MinC.

[6] A equipe do LabInter está composta por: Andréia Machado Oliveira, Bruno Gottlieb, Eliseu Balduino, Joceli Sales, Kalinka Mallmann e Hermes Renato Hildebrand.

[7] Crianças da escola Kaingang, Escola Estadual Indígena de Ensino Fundamental Augusto Ope da Silva, da Comunidade Kaingang de Santa Maria-RS, e da Escola Estadual da Comunidade Kaingang de Terra do Guarita.

O projeto 'Ativação da cultura indígena por meio de práticas colaborativas em arte, ciência e tecnologia' decorre do projeto 'DNA Afetivo', demonstrando uma tendência dos projetos colaborativos de se desdobrarem em outros projetos diferenciados, ao ganharem autonomia para novas ações. Neste momento, este projeto tem como foco a construção de um jogo digital baseado no mito cultural *kamê* e *kanhru*. As crianças *kaingang* colaboram com o jogo desenhando os personagens, alguns animais e comida, além de ilustrar as atividades que realizam na aldeia, como pescar e caçar. Elas são atentamente escutadas, e esse material coletado (desenhos e anotações), servem de suporte para o desenvolvimento do projeto do jogo. É importante destacar que a cada encontro entre a equipe do LabInter<sup>6</sup> e as crianças *kaingang*<sup>7</sup>, é gerado uma aura de afeto e respeito. Nessa perspectiva, é possível sugerir que, em projetos colaborativos na arte, não apenas as tarefas e os estágios de uma determinada ação são compartilhados, mas, de maneira mais significativa, as subjetividades também são compartilhadas. Nesse sentido, há um processo de afetação mútua que acontece em meio ao sentimento de solidariedade e empatia entre os participantes e a comunidade (MALLMANN et al., 2019).

Nessas propostas, consideramos que há uma produção recíproca entre artista/pesquisador e comunidade, há processos de individuação em que ambos se constroem em nível psíquico e coletivo, sendo experiências compartilhadas em níveis diferenciados. "Tais práticas interagem com o público em meio a sua rotina e espaço comum de convivência coletiva. Assim, torna-se necessário rever a noção tradicional de público, vinculada a um processo linear entre artista, produção e espectadores / participantes" (MALLMANN; OLIVEIRA; PEREIRA, 2019, p. 131). Ainda, apontamos que nesses projetos há uma ênfase sobre os

usos das tecnologias digitais nas/pelas comunidades, entendendo que não são meras ferramentas, mas ativadoras de narrativas e subjetividades locais. Neste artigo, optamos por apresentar, com mais detalhes, os dois projetos colaborativos já concluídos e suas respectivas abordagens teóricas.

### **REDE\_EM\_REDE: cartografias artísticas na produção do coletivo<sup>8</sup>**

Decorrente das propostas artísticas "aircity:arte#ocupa" desenvolvida pelo LabInter, no evento *arte#ocupaSM*, edições 2012 e 2013, na Vila Belga, Santa Maria, RS, Brasil, surge o projeto de pesquisa em poéticas visuais REDE\_EM\_REDE: cartografias artísticas na produção do coletivo, de Tatiana Palma Guerche, no Programa de Artes Visuais/PPGART/UFSM. Tal pesquisa caracterizou-se por uma proposta em web arte, produzindo narrativas digitais com a participação e colaboração de comunidades envolvidas com o transporte ferroviário no RS.

As produções em web arte fazem uso da tecnologia, software e hardware, mas também buscam referenciais em outras linguagens artísticas, uma vez que não podemos definir que o artista da web arte trabalha somente com os dispositivos digitais, já que isso seria aprisionar sua condição criadora. Artistas que realizam propostas em web arte trabalham influenciados por diversas áreas e esferas do social, desde arte locativa, ativismo social pela rede, propostas e mapeamentos colaborativos, apropriam-se dessas novas tecnologias para questionar e transgredir cenários sociais.

A sociedade, permeada pela tecnologia, nos transmite a ideia que os aparatos tecnológicos e suas funcionalidades facilitam mais nossos contextos além da rapidez na comunicação e suas problematizações. Ressaltando seu caráter questionador e político, artistas utilizam a rede e de dispositivos digitais para interpelar

[8] Este artigo tem como referência a dissertação de mestrado *REDE\_EM\_REDE: cartografias artísticas na produção do coletivo*, de Tatiana Palma Guerche, sob a orientação da Profa. Dra. Andréia Machado Oliveira, no Programa de Artes Visuais/PPGART/UFSM, 2016.

cenários sociais e situações cotidianas e a própria tecnologia, conectando, assim, contexto, arte e tecnologias.

O projeto propôs relações entre as redes sociais *online* e as redes ferroviárias regionais físicas quase extintas. Com o objetivo de reativar a rede das cidades ferroviárias, incluímos na proposta as cidades de Santa Maria, São Gabriel e Santiago (Figura 1), localizadas no interior do Estado do Rio Grande do Sul, Brasil. Nestes três municípios, temos panoramas totalmente distintos entre conservação das estações férreas e ações realizadas pelos gestores e/ou comunidades. Percebemos como as ações de cada cidade estão ligadas mais à gestão patrimonial pública do que à dimensão geográfica das mesmas. Em relação às estações férreas, na cidade de Santa Maria, existem pequenas ações articuladas pelo poder público, neste momento, enquanto que a maior ação se dá pela mobilização da comunidade da Vila Belga. Santiago tem uma estrutura consistente de projetos culturais disseminados pela cidade a partir da história da rede ferroviária, tendo como princípio a propagação do conhecimento por parte da gestão municipal, sendo um modelo de gestão voltada à cultura. E, em São Gabriel, observamos um descaso e desconhecimento pelo patrimônio histórico ferroviário, tanto por parte da comunidade, como por parte da gestão municipal.



Figura 1. À esquerda, registro fotográfico do atual estado de conservação do antigo prédio da estação de Santa Maria. No centro, está o registro do prédio Estação do Conhecimento Santiago, RS. Fonte: Tatiane Palma. Site Prefeitura Municipal de Santiago, disponível em: <https://goo.gl/3BPXLF>. Acesso em: 29 mar. 2016. À direita, registro do prédio da antiga Estação Férrea de São Gabriel, atual Museu Gaúcho da Força Expedicionária Brasileira. Fonte: Site Prefeitura de São Gabriel, disponível em: <https://t.ly/Hszh>. Acesso em: 29 mar. 2016.

Desse modo, o intuito foi restabelecer uma rede entre estas três cidades que foi rompida com a privatização da malha férrea e a extinção do transporte de passageiros. As narrativas sobre determinadas comunidades não foram encerradas com a extinção de suas redes físicas seguem um curso, sem a intensidade dos tempos áureos do transporte ferroviário, porém mantêm-se em fluxo. Ações e conexões ainda estão vivas, necessitando uma nova perspectiva e meios tecnológicos para seu restabelecimento. Assim, surgiu na pesquisa de Tatiana Guerche, o seguinte questionamento: Como a construção de narrativas digitais no ciberespaço, a partir de uma poética artística, pode promover o resgate e registro de histórias sobre a transformação da cidade? Como restituir a rede de comunicação que existia com a rede ferroviária a partir da ativação de uma rede online?

Nesse sentido, essa pesquisa agregou a participação das pessoas que habitam o espaço da Vila Belga, Santiago e São Gabriel, com o uso das tecnologias digitais de comunicação. A utilização de dados produzidos digitalmente sobre os lugares é uma forma de lançar um outro olhar sobre tais espaços, dar visibilidade e voz a uma comunidade, além de registrar/construir um território informacional no qual histórias são registradas, possibilitando a constituição de fluxos informacionais no ciberespaço.

Apontamos as seguintes etapas metodológicas: o mapeamento das cidades a serem cartografadas, optando pelas cidades de Santa Maria, Santiago e São Gabriel, como mencionado anteriormente. Após a escolha das cidades e as respectivas visitas, ocorreu a produção de dados, que consistiu nas entrevistas e registros fotográficos. A partir daí, pudemos ponderar o que existia de diferente em cada cidade e tecer

os primeiros esboços sobre como organizaríamos os dados no ciberespaço. Decidiu-se pela utilização de redes sociais como Facebook, Instagram, além do YouTube e produção de um site. Para a troca de informações entre as comunidades físicas, criamos um grupo no Facebook com a finalidade de compartilhamento de ideias entre os indivíduos que coordenam os eventos ligados às estações, nas diferentes cidades.

Durante a produção das entrevistas, nos deparamos com uma diversidade de narrativas. Muitos discursos recaem sobre os tempos considerados como “áureos” da ferrovia, na qual os familiares dos funcionários se beneficiavam da condição ligada a essa classe, relatando que ser ferroviário era um dos *status* sociais mais respeitados na cidade, garantindo inclusive crédito nas lojas da cidade, bastava levar a identificação de ferroviário. A rede ferroviária movimentava toda a cidade na qual estava instalada; a comunidade ferroviária mantinha clubes, associações, times de futebol, tornando o cenário social em constante fluxo. Destacaram também a efervescência social, com todas as entidades sociais que eram responsáveis pelos eventos sociais e de lazer para a categoria ferroviária e seus parentes, bem como a cidade, enfatizando o saudosismo, que não se encaixa mais na atualidade. Com a privatização da viação férrea, a efervescência quase desapareceu, a rede física foi rompida e desmantelada por ações políticas e econômicas, porém o orgulho de pertencer a uma classe reconhecida e politicamente articulada não foi apagado da memória das pessoas.

Nesta proposta em web arte com dispositivos móveis, Tatiana criou um perfil no aplicativo Instagram (@rede\_em\_rede) (Figura 2), uma página no Facebook, um canal específico no YouTube e na plataforma do Wix.

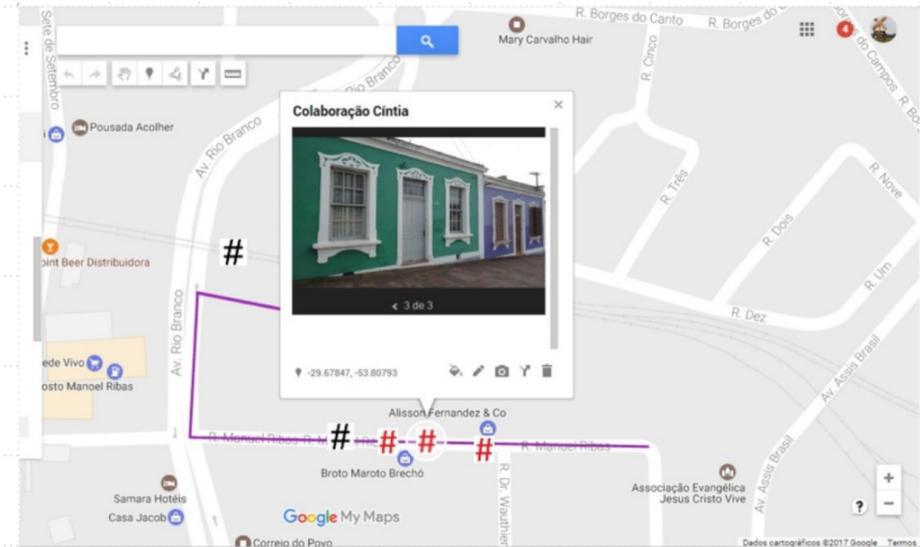


Figura 2. Registro de tela do mapa colaborativo REDE\_EM\_REDE, com colaboração de Cíntia. Fonte: <https://tinyurl.com/39n78zws>

Os pontos marcados no mapa com a *hashtag* em cor preta são os registros da autora, os pontos com a *hashtag* em cor vermelha são os registros das pessoas que produziram dados, visualidades e colaboraram com a pesquisa, e dessa forma desenhando o campo investigativo de maneira colaborativa. Tal movimento possibilitou que diferentes pontos de vista fossem contemplados, não ficando restrito apenas ao olhar do pesquisador. Como citado anteriormente, tratando-se de uma pesquisa em artes, a produção de visualidades por outros atores inseridos na rede reforça a multiplicidades de registros, as imagens capturadas se diferenciam muito do ponto de observação do autor da pesquisa (GUERCHE, 2016).

A participação colaborativa no desenho desses mapas virtuais conduz a um movimento de fluxos, conteúdos pessoais que podem ser socializados em contato com o mapa,

proporcionando a constituição de territórios, no qual os sujeitos agem politicamente, tendo a possibilidade de tornar o invisível visível, de dar voz a suas narrativas visuais ou verbais.

Como fundamentação teórica da pesquisa, utilizamos a Teoria Ator-Rede (TAR) que é considerada uma sociologia das combinações (LATOUR, 2005), debruçada na construção do social mediada pelas inovações tecnológicas. A TAR surgiu dos Estudos de Ciência e Tecnologia nos anos 1990, a partir de Latour, Callon, Law, Bijker. O intuito desses estudos era destacar os limites da sociologia da ciência (Escola de Edimburgo), e da sociologia do “social”, de herança estruturalista e durkheimiana. Os pressupostos da TAR estão relacionados aos trabalhos de Serres, Tarde, Stengers, Greimas e Garfinkel. É uma teoria que apresenta um olhar voltado para as práticas que envolvem a ciência, tecnologia e sociedade, não considera o social uma unidade, mas um dinamismo processual e contínuo de associações.

Para Lemos (2012), a TAR segue uma ontologia plana, ou seja, ao analisar o social não separa em hierarquias as associações realizadas entre humanos e não-humanos, o que possibilita identificar as várias redes, bem como as associações entre os vários atores. O autor assinala que:

Precisamos de uma teoria do social que pense o híbrido, as mediações, as traduções, as purificações e as estabilizações para compreender, fora de estruturas ou frames explicativos *a priori*, a atual cultura digital. Penso que uma teoria social das associações entre humanos e não humanos, associada a uma filosofia orientada a objeto, é requerida para pensar a IoT em todas as suas facetas (hibridismo, automatismo, eficiência comunicativa, vigilância e controle). Essa teoria é a teoria ator-rede (TAR). (LEMOS, 2012, p. 33).

Com a TAR, podemos identificar as redes, os mediadores e os intermediários que operam em uma associação definida. O intuito é detalhar os atores contidos nas ações e evidenciar assim suas características. O social é o originado das associações e não uma coisa que explicaria as associações. Mediadores ou actantes são tudo aquilo que geram ação sobre outros, humanos e não-humanos. Eles constituem as redes e são as redes, partes e todo ao mesmo instante. *Actante* é a consequência de agregações e cada associação influencia também outro *actante*, podendo ser um mediador ou terminar uma atividade transformando-se em intermediário, uma vez que o foco da TAR está nesses vínculos. (LEMOS, 2012).

Na pesquisa ‘REDE\_EM\_REDE’, os actantes são as pessoas ligadas às estações, às estruturas físicas das estações e ao trem, que nessa rede é o ponto de partida dos movimentos, e, conseqüentemente, produz diferenças na interação com humanos. Nesse sentido, cada actante é o resultado de outras mediações e cada nova associação, como os projetos da cidade de Santiago, o Brique da Vila Belga e as ações na estação de Camobi passam a agir também como actantes, pois articulam novas associações. Para que tais associações ocorram, é necessária a presença de intermediários, identificados aqui como os aplicativos *online* utilizados na proposta. O site e as redes sociais implicadas nesse processo são elementos que sozinhos não produzem diferença, e sim realizam o transporte dessas novas associações. (GUERCHE, 2016).

Tais elementos da TAR são trazidos para a poética da web arte. Para Gilberto Prado, dois aspectos devem ser ressaltados na web arte:

As diferentes aproximações artísticas de produção em rede não se excluem, elas são algumas vezes complementares e geralmente concomitantes. a) Dispositivo: É uma estrutura em rede estendida em diferentes locais, onde o espectador e/ou artista age - sem estar em contato com outras pessoas - diretamente sobre o dispositivo, para iniciar uma ação. O trabalho artístico se estabelece com o desencadear da ação que é proposta pelo artista, conceptor da 'obra' e que se inicia com a participação do espectador.[...] b) Interface de contato e partilha: Trata-se também de formações efêmeras de redes, mas nas quais os trabalhos existem somente e graças a diferentes participantes em locais diversos. Não é somente a noção de fronteira que é quebrada, mas também o desejo de estar 'em relação' com os outros. As redes nesse caso são utilizadas sobretudo com a intenção de um trabalho coletivo e partilhado (PRADO, 2003, p. 52).

Primeiramente, precisamos entender que a rede não é a internet, a rede férrea e sim os fluxos, circulações, alianças e deslocamentos criados. São os movimentos executados por humanos e não humanos que produzem ações e, ao mesmo tempo, interferem nesta rede. Os actantes são os agentes envolvidos na rede: o trem, os colaboradores, as narrativas, os dispositivos móveis, os prédios, enfim, tudo que deixa rastro e permite ser acompanhado. Ao escolher a temática da rede ferroviária, buscamos não apenas resgatar memórias, mas sim problematizar como essas memórias podem ser atualizadas e, assim, possibilitar novas associações com elementos da atualidade, materialidade, no tempo e espaço (GUERCHE, 2016).

Para Latour (2015), estamos inscritos no processo de planejamento antes mesmo de sua execução, porém em uma categoria variável, como na estação férrea, em 2016. Ao nos deslocar pela estação, estamos conectados ao engenheiro que planejou tal prédio, aos outros passageiros, ao trem que parou para o embarque e desembarque de passageiros, ao vendedor de passagens no

guichê. O que acontece hoje é que estamos conectados a toda essa história por um fio quase imperceptível; já fomos o corpo presente nos papéis e plantas do engenheiro.

A partir do momento em que se acrescentam objetos, é preciso que nos habituemos a transitar no tempo, no espaço e nos níveis de materialização, sem nunca reconhecer as paisagens familiares nem na interação face a face, nem na estrutura social que nos faria agir – nem, é claro, a paisagem, mais familiar ainda e mais nebulosa, dos acordos feitos entre esses dois modelos de ação. Não se deve nunca abandonar a interação [...] mas caso se siga a dos humanos não se fica no mesmo lugar, nunca em presença dos mesmos atores e jamais na mesma sequência de tempo (LATOURE, 2015, p. 179).

O artista/pesquisador não atua somente como coletor de dados, mas sim como um ser que atua no corpo social e que está conectado em outros espaços e tempos. Essa pesquisa não é um ponto inicial, é uma das diferentes fases de uma história em andamento. Esse movimento talvez não seja fácil, conectar-se a diferentes espaços e tempos, principalmente se pensarmos sobre as interações atuais. Para Bruno Latour: “Se passarmos a seguir as práticas, os objetos e os instrumentos, nunca mais encontraremos este limiar abrupto que devia fazer passar, segundo a antiga teoria, do nível da interação ‘face a face’ àquele da estrutura social, do ‘micro’ ao ‘macro’.” (LATOURE, 2015, p. 181).

Ora, os objetos não são meios, mas mediadores, da mesma maneira que todos os outros actantes. Eles não transmitem fielmente nossa força – assim como nós somos fiéis mensageiros das forças deles. Imaginando uma sociedade social que tinha, por acaso, um corpo material, eles praticaram novamente, apesar de seu desejo de materialismo, uma nova forma de espiritualismo. (LATOURE, 2015, p. 182).

As narrativas construídas nesta pesquisa só são possíveis e executáveis porque colocamos em mesmo grau de importância atores humanos e não-humanos. Seria possível desenvolver essa pesquisa se não existissem as estações férreas? E se existissem somente as estações férreas? A resposta é não, não podemos desprezar as máquinas, as técnicas e as tecnologias intelectuais, esses não podem ser entendidos como simples próteses isoladas. Na pesquisa 'REDE\_EM\_REDE', a intenção é provocar diferentes olhares, a partir da noção de social, possibilitando possíveis reconexões. Dessa maneira, é possível enfatizarmos as diferentes vozes contidas na rede. A partir desses diferentes olhares, apontar para associações entre humanos e não-humanos, pois a maioria - principalmente sobre a Vila Belga e a Viação Férrea - dos estudos anteriores, apenas foi analisado a ação dos humanos, e cotidianamente articulamos nossas associações imbricadas também pela materialidade (GUERCHE, 2016).

Segundo Lemos (2013), produzir dados sobre as cidades, sobre as comunidades é uma forma de desvelar as próprias cidades a partir de histórias construídas pelos próprios sujeitos inseridos nelas, disponibilizando informações e significados. As narrações propiciam uma redescoberta dos espaços da cidade e das comunidades. Nesse sentido, as narrativas digitais dialogam em parceria com a arte, tecnologia e a web arte. É relevante destacar que a arte e tecnologia, em especial a web arte, ativam territórios informacionais, proporcionando, aos cidadãos do ciberespaço, um novo território aberto à criação.

Para a criação desse território informacional, as colaborações foram possíveis pelo envolvimento e comprometimento dos participantes tanto com a memória ferroviária quanto com as comunidades que coordenam ações locais recentes, ressaltando

que as linhas e fluxos se transformam uns nos outros. Além da colaboração nas ações, na produção de dados, a voz de terceiros se faz presente na escrita também deste artigo.

Dessa maneira, o que artistas da web arte realizam em suas propostas é apontar e reforçar as interligações entre local e global, principalmente em projetos que tenham o espaço das cidades como foco principal. Utilizamos neste projeto de grandes sites e ferramentas gratuitas da internet para construir um novo mapa da cidade, mapa elaborado a partir de percepções locais, de quem está diretamente inserido nesses espaços. Ao ser distribuído em rede, tais propostas adquirem uma característica global, pensando no sentido de estabelecer conexões a longas distâncias e propiciar experiências estéticas.

A presente proposta é norteadada por essa conexão entre local e global, pensar como pode ocorrer a comunicação entre pessoas de diferentes cidades, que têm interesses comuns para a produção de um coletivo, no qual a cidade e comunidade a qual pertencem possam ser reconfiguradas por meio de produções e ações desses atores em rede.



Figura 3. Registro fotográfico durante entrevista com Rodrigo Neres.  
Fonte: Arquivo pessoal Tatiane Guerche.

Na cidade de Santiago-RS, o cenário se reconfigurou a partir da revitalização da antiga estação. Durante a gravação de entrevistas com Rodrigo Neres, ele narrou que anteriormente à reforma (Figura 3), o local estava abandonado, sem iluminação, já era conhecido como ponto para consumo de drogas e prostituição. Após a reinauguração, no ano de 2011, projetos começaram a ser traçados a partir da Estação do Conhecimento, e a conexão desta com outras, identificadas como Estações do Saber.

Rodrigo Neres apropria-se da imagem do trem, da materialidade do prédio da antiga estação, para colocar em movimento outras associações e dessa maneira ampliar uma rede local, na qual educação, cultura e turismo são o objetivo primordial, o que resgata uma memória ferroviária e permite que outras produções se articulem nesses espaços.

Tais estações funcionam como uma rede de cultura e educação, pois a Estação do Conhecimento é entendida como o nó de uma rede. As Estações do Saber (Figura 4) estão distribuídas pelos bairros da cidade, locais onde funcionam bibliotecas, além de conexão aberta via wi-fi. Essa configuração se estrutura dessa maneira pois para a composição dos acervos das bibliotecas, leva-se em consideração o público que as frequenta a partir de um mapeamento dos exemplares mais retirados, assim, a Estação do Conhecimento compõe o acervo. Além das Estações do Saber, no ano de 2016, foi inaugurado o Memorial da Poesia Contemporânea, que conta a história e a obra de três artistas nascidos na cidade, Caio Fernando Abreu, Cácio Machado e Ney A. Dornelles.



Figura 4. Registro fotográfico da Estação do Saber – Santiago/RS.  
Fonte: Arquivo pessoal Tatiane Guerche.

'REDE\_EM\_REDE' trabalha com esses agenciamentos e produções de narrativa com o intuito de acionar fluxos que contribuam para reforçar a importância da organização de comunidades que participam efetivamente na produção do coletivo e, dessa forma, agregando-as e não as excluindo. A proposta reforça também um dos princípios da cibercultura, reunir comunidades que congregam em torno de um mesmo assunto, e assim possibilitar para que elas ajam e se movimentem politicamente.

Ao longo do projeto, cartografamos outros cenários e se abriu um canal de comunicação para que as trocas, colaborações e novas produções ocorressem. Na cidade de Santa Maria, além da estação no centro da cidade, próxima à Vila Belga, existe uma

outra estação localizada no bairro Camobi, um pouco menor, que era ponto de embarque e desembarque de passageiros. O antigo prédio estava em situação de abandono, depredado, tornando-se um local vulnerável, como muitas antigas estações localizadas em diversos municípios brasileiros.

Em uma ação local, os moradores se uniram, fundaram e registraram a Associação de Moradores da Antiga Estação Férrea de Camobi, tentando amenizar as depredações do prédio. A fim de regularizar a situação de suas moradias e as devidas escrituras, a associação foi fundada com interesse comum dos moradores da região. Com auxílio de um projeto da Universidade Federal de Santa Maria, os moradores obtiveram assessoria e conseguiram dar entrada ao processo para receber a posse para uso do prédio; o mesmo é patrimônio da prefeitura, contudo, é mantido pela associação de moradores. Em conversa com o presidente da associação, Altair Flores, o mesmo relatou que a fundação da associação se concretizou com a existência de um bloco de carnaval, com mais de vinte anos de existência. Altair sinaliza que a manutenção do prédio demanda tempo e recursos financeiros, sendo necessária uma parceria entre empresas privadas e prefeitura municipal. Mesmo assim, no local já ocorreram dois brique, no mesmo modelo do já reconhecido Brique da Vila Belga.

Diante das colocações do presidente da associação, e sendo o intuito desse projeto, como uma ação do REDE\_EM\_REDE, foi criado um grupo no Facebook (Figura 5) a fim de estabelecer um canal de comunicação entre as outras cidades pesquisadas, visto que Rodrigo Neres, da cidade de Santiago, e Kalu Flores, de Santa Maria, possuem uma experiência maior na realização de eventos, ações e encaminhamento de documentos.



Figura 5. Registro de tela Grupo Facebook/ Canal de comunicação entre estações.  
Fonte: < <https://www.facebook.com/groups/617287381815138/?fref=ts> >

Com a proposta “REDE\_EM\_REDE”, constatamos que a desativação do trem ocasionou a própria desativação da vida social, política e econômica daquelas comunidades, restando apenas memórias atualizadas e vigorosas de potencialidades daqueles territórios urbanos. Entendemos que as respostas para tais questionamentos estão agenciadas e engrenadas com certa maquinaria: o próprio trem desativado.

#### **Documentários Participativos nos Assentamentos do MST/RS<sup>9</sup>**

Este projeto de pesquisa de cunho interdisciplinar, de Andréia Machado Oliveira e Felix Rebolledo Palazuelos, investiga a utilização de dispositivos móveis digitais para a promoção de outras subjetividades dentro dos assentamentos do Movimento Sem Terra dos Trabalhadores Rurais – MST, no

[9] Este artigo tem como referência o artigo publicado: PALAZUELOS, Felix Rebolledo, OLIVEIRA, Andréia Machado. *O Uso de Dispositivos Móveis em Documentários Participativos nos Assentamentos do Movimento dos Trabalhadores Rurais Sem Terra no Brasil*. In: **ARJ**, V. 2, n. 2 | p. 141-152 | jul. / dez. 2015.

estado do Rio Grande do Sul, Brasil. Baseamo-nos em práticas estéticas, colaborativas e participativas que fazem uso de 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. Para ativar nosso quadro teórico, situamos os dispositivos móveis no cruzamento das ecologias ambiental, social e mental sob a égide do paradigma ético-estético de Félix Guattari (1990).

Como tal, procuramos gerar uma ecologia de práticas permitindo reposicionar as funcionalidades das tecnologias digitais e as potencialidades da arte e das mídias sociais baseadas na web. Examinamos as micropolíticas do cotidiano e a memória como experiência integradora a fim de acarretar experiências singulares através da produção de vídeos, nas quais o emissor e o receptor se tornam somente um, sendo geradores de conteúdos mediados por uma rede de conectividade que fornece valor local singular dentro de conexões globais.

Em nosso projeto com o Movimento de Trabalhadores Rurais Sem Terra no estado do Rio Grande do Sul, Brasil, a mídia não é mera entidade tecnológica, mas está reorientada para a ativação e realização de um *socius* subjetivo sob um paradigma de micropolíticas desejantes de produção. Isso por si só traz uma série de problemas 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 hiperfílmia.

Os objetivos do projeto com o MST/RS consistiram em dois aspectos principais: em primeiro lugar, o reposicionamento teórico de conceitos centrais para os estudos de arte e comunicação, tais como: meios de comunicação, agência, criação, prática estética, 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 produção de documentários hiperfílmia para/pelos moradores (crianças e adultos) e técnicos dos assentamentos do MST no RS.

Os filósofos franceses Gilles Deleuze e Félix Guattari desenvolvem uma forma de pensamento que permite trabalhar com elementos constitutivos sem essência fixa e de 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 dinâmicos (não como substantivos, mas como verbos) que criam extensões de campos operacionais que eles chamam de territórios.

Com esses princípios, o projeto foi desenvolvido com as comunidades do MST do RS. O primeiro contato que tivemos foi com o MST em Porto Alegre que resultou na participação da Romaria da Terra 2014, em Tapes no RS. Após esse breve contato, através dos técnicos da Coptec e da Emater, tivemos acesso às comunidades dos assentamentos de Tupanciretã, Jóia, Júlio de Castilhos e Chiapetta. Os participantes do projeto foram os alunos e professores das escolas dos assentamentos, os técnicos da Coptec e da Emater e os agricultores dos assentamentos envolvidos com a agricultura familiar (Figura 6).



Figura 6. Escola EMEF Maria Aleydah de Mendonca Marques, Tupanciretã – RS.  
Fonte: Arquivo pessoal Felix Palazuelos.



Figura 7. Still do vídeo de Grupos de Mulheres em Tupanciretã e Jóia.  
Fonte: Arquivo pessoal Felix Palazuelos.

O projeto começou com uma breve introdução sobre cinema documentário, produção de vídeo e uso dos dispositivos móveis, para que os participantes pudessem sair das oficinas e produzir seus próprios vídeos. Na produção de vídeo, trabalhamos com diferentes grupos, como: com Grupos de Mulheres em Tupanciretã e Jóia, sobre o papel das mulheres nos assentamentos (Figura 7); com a Família Potter sobre a produção em Agroecológica; e com a família Valsoler sobre a produção de queijo colonial camponês na agroindústria familiar. Esse material foi editado e está sendo disponibilizado *online* pelo YouTube e pelo site do LabInter.

Inicialmente, as oficinas de vídeo documentário partiram sobre a realização de entrevistas com imagens ilustrativas que prestavam um testemunho visual do que estava sendo dito nas entrevistas (entrevistas como *voice-over*). Assim, foi proposto um plano de trabalho de quatro encontros previstos: Oficina 1: Introdução ao vídeo-documentário e à imagem fotográfica; Oficina 2: Trabalho sobre a produção de vídeo (2 sessões); Oficina 3: Trabalho sobre a produção de vídeo; Oficina 4: Como distribuir e divulgar vídeos. Este planejamento foi adaptado conforme cada grupo ao longo do projeto.

Constatado o interesse e disposição da comunidade do MST para gerar produção de documentários e divulgá-los em seus próprios termos, significa que essas tecnologias digitais e técnicas de comunicação podem ser usadas para uma variedade de propósitos: para documentário histórico e arquivístico, como fonte de material para notícias e atualidades documentário, para a manutenção da sua ecologia de práticas técnicas, para a autoafirmação e a apresentação da vida cotidiana, para a promoção da solidariedade e da expansão das redes sociais, para fins educacionais e para a expressão criativa, etc.

O processo de desenvolvimento das oficinas implica uma abordagem em três fases: a primeira enfatiza a obtenção de capacidades técnicas básicas pelos participantes com câmeras de vídeo simples (por exemplo, *tablets* ou telefone); 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.

Nossa 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, mas sobre a observação, monitoramento e implantação do processo em desdobramento, a fim de gerar outras proposições sobre o cotidiano. Deste modo, as três fases do projeto coexistem como dependentes, mutuamente, em uma ecologia de práticas. (STENGERS, 2005).

Ao trabalhar com as comunidades, ficou claro rapidamente que o pesquisador/propositor/artista tem que saber, inicialmente, qual será seu papel no processo e que tipo de projeto ele está embarcando. Ele deve ter uma ideia muito clara da natureza da relação com os participantes do projeto comunitário baseado na arte. Em nossos projetos, o objetivo do exercício não era observar a comunidade sobre como os participantes se apropriavam das tecnologias, ou relatar como esses dispositivos mudaram sua maneira de pensar, ou interpretar ou avaliar sua produção criativa.

Ao longo de nosso trabalho nas comunidades, procuramos implementar práticas com os participantes das oficinas que promovessem uma ética de afirmação, envolvimento e relação

social e criatividade em todos os níveis. Na maioria das situações, colocamos em segundo plano o papel de liderança da experiência de "saber tudo", a fim de destacar o papel de apoio da facilitação do fazer acontecer. Trabalhar nas comunidades em projetos baseados em arte exige que os artistas diminuam o desejo de transmitir conhecimento e instruções e deem liberdade para os participantes da comunidade descubram empiricamente as experiências em si mesmos.

O objetivo aqui não é ensinar algo a alguém, seja teoria ou técnica, mas facilitar as condições propícias para a criatividade, a brincadeira e a descoberta: é mais uma questão de criar condições que permitam restrições que desencadeiam experimentações e levam a insights intuitivos, do que de restabelecer e repetir padrões e protocolos de produção testados e aprovados. Não estamos buscando resultados - o que conta é permitir que as necessidades de expressão se manifestem, a fim de desencadear práticas de invenção e descoberta através do envolvimento dos participantes nas atividades em questão. Procuramos instigar uma emergência de atividades auto organizadas que transformam a oficina em um ambiente criativo. Em termos das oficinas de produção de vídeo, podemos observar algumas possibilidades para o seu desenvolvimento:

- 1) Para uma apresentação audiovisual informativo, experimental, expressivo, educativo ou de entretenimento que apresenta questões, ideias, eventos, situações de uma forma discursiva não-ficcional, utilizando imagens ilustrativas, entrevistas, cartões de título e gráficos em movimento, música e

narração de voz que puderam abrir para a questão da memória.

2) Para documentar visualmente um procedimento técnico de forma objetiva ou para se certificar que o procedimento se repete, para sistematizar, a fim de lembrar e preservar uma técnica que de outra forma poderiam se perder.

4) Para documentar um evento para a posteridade, ou seja, como um documento histórico.

5) Para padronizar e uniformizar a memória de um evento: estabelecer como um evento pode ser lembrado e interpretado.

6) Para capturar o desdobramento de um evento para a sua notícia, arquivamento ou valor histórico para futuras análises, interpretação e estudo, ou simplesmente como entretenimento.

7) Para gravar e documentos das pessoas ideias, impressões, atitudes, dúvidas, preconceitos sobre uma questão particular.

8) Para provocar o pensamento das pessoas sobre os problemas por meio de uma mudança provocada por mudança ideológica através do desdobramento racional de materiais audiovisuais "verdadeiros".

9) Para resgatar a memória de algum evento durante o processo de gravação e divulgação de gravações de audiovisual de história oral.

Observamos que há uma diferença entre a produção de vídeo documentário para adultos e adolescentes. A diferença que reflete os dois pontos de vista é a memória. Os adolescentes

estão mais envolvidos na dinâmica de identidade do que a memória. Para os adultos, a memória desempenha um papel mais importante. Adolescentes olham para o reconhecimento em termos de quem são, quem serão... eles estão mais preocupados com eles mesmos e tendem a impor a sua identidade nos outros. Ao usar a câmera, eles gostam de usá-la não com a finalidade de tirar fotos, ou seja, a criação de imagens, mas para infringir a privacidade dos outros e intrometer e violar seu espaço. Adultos, por outro lado, estão mais preocupados com o passado e buscam o reconhecimento para o que eles viveram e as dificuldades por que passaram. Eles estão mais relacionados com a memória porque têm um arquivo pessoal de imagens em que podem se lembrar e tocar narrativamente, e fazer conexões com outros eventos em suas vidas e o mundo.



Figura 8. Oficina nas Escolas do MST/RS.  
Fonte: Arquivo pessoal Felix Palazuelos.



Figura 9. Oficina nas Escolas do MST/RS.  
Fonte: Arquivo pessoal Felix Palazuelos.

Do ponto de vista micropolítico, enfatizamos a possibilidade de dar voz às pessoas que não têm, ou seja, tentar levá-los a ver que têm uma força subjetiva, que podem ser expressos e apresentados através de vídeo e que as suas opiniões importam. Outro aspecto da micropolítica do cotidiano foi democratizar as conversas sobre o trabalho do dia a dia e a reificação das aspirações do movimento. O ponto aqui é ganhar reconhecimento pelo movimento social / político onde

ele realmente está acontecendo e como ele está sendo levado adiante concretamente.

Quando se trabalha pela primeira vez com mídia digital, há uma tendência de os projetos comunitários se preocuparem indevidamente com questões de identidade. Uma razão para isso é que produções visíveis e concretas são facilmente afirmativas. Os problemas são tratados usando um modo de estrito linguístico que não é apenas o menos interessante esteticamente, mas também replica inconscientemente o construto epistêmico primário que desejamos abandonar: uma figura de autoridade que predomina normatividade - aquele que julga, que define a agenda quando se dirige aos outros. Quando uma definição singular de identidade ocorre, seja no nível individual ou comunitário, às custas de uma subjetividade plural e polifônica, perdemos o socialmente múltiplo e o singularmente diferencial.

#### **Considerações temporárias**

Portanto, as práticas colaborativas trazem em si processos recíprocos entre indivíduo/artista/pesquisador e comunidade, ao compartilharem saberes, desejos, hábitos, olhares, gestos, experiências que atravessam e se encarnam nos corpos, uma agregação com o coletivo, um agenciamento coletivo a ser ativado e cartografado.

Ao observar propostas colaborativas em artes, percebemos que não se trata do artista-indivíduo isolado que entra numa comunidade já substanciada, pretendendo identificar e resgatar identidades/memórias/unidade de certa comunidade. Em outra direção, propostas colaborativas desenvolvem metodologias nas quais o artista encontra-se como um elemento que constitui e se constitui no coletivo em que se agencia. (OLIVEIRA, 2017, p. 50).

Diferentemente da sociedade, o coletivo é definido através de suas práticas, mais explicitamente, por uma trajetória de aprendizagem. Ou seja, a constituição de um mundo comum é um processo de composição progressiva, não no sentido de um processo linear modernista, mas de um processo de conexões, inclusões e exclusões que vão se operando na própria existência. (ESCÓSSIA, 2014, p. 191).

Falamos não em hierarquia e separação, mas sim em empoderamento pelo respeito à diferença e pela potência do coletivo (OLIVEIRA, 2017).

Em 'REDE\_EM\_REDE', a maquinaria cumpriu sua finalidade de transportar passageiros quando estava ativa, tornou-se o coração dos fluxos e desenvolveu vetores que determinaram e ainda determinam a força motora destas comunidades. Alguns moradores das comunidades explicitaram, em entrevistas, suas lembranças em relação ao trem e estabeleceram os parâmetros de passagens, ligações, encontros, trabalho, ações políticas, sustentabilidade, sentido de pertencimento e a dignidade de ser ferroviário. Morar na Vila e ser funcionário da Ferroviária Belga consistia em pertencer a uma vida ativa e produtiva da comunidade.

Os moradores/funcionários ao se apropriarem de todo sistema ferroviário, também assumiam uma postura política de reivindicação de autonomia e direitos de trabalho. Observamos um sistema que vai além do modo mecânico de funcionamento de uma ferrovia, todavia um sistema que funciona de modo maquínico nas experiências do cotidiano. Uma fabricação transdisciplinar via agenciamentos de saberes e fazeres coletivos, como produto e produtor de múltiplas subjetividades em que o ser atualiza-se nos virtuais da experiência, permitindo

invenções de práticas de vida. Agenciamentos que não se resumem às relações entre sujeitos, ao humano; mas tudo o que acontece em um território, no próprio território. Nessas propostas aqui apresentadas houve a intenção de provocar a comunidade a desenvolver diferentes olhares, a partir da noção social, possibilitando o estabelecimento de novas conexões e reconexões (OLIVEIRA; HILDEBRAND; GUERCHE; PALAZUELOS, 2017).

No projeto "Documentários Participativos nos Assentamentos do MST/RS", o aspecto social do envolvimento e da participação cria as condições transindividuais para o relacional, não como um efeito de massificação, mas como um conjunto coletivo de enunciação, como heterogêneses maquínicas, onde a subjetividade emerge como um corpo social e não de qualquer iniciativa de liderança que persuade, manipula ou coage um grupo a trabalhar em uníssono. A subjetividade é produzida relacionalmente, uma vez que a interatividade recíproca é, em si, uma máquina relacional que leva à experimentação, criatividade e inovação. Para alguns, o termo heterogênese maquínica tem um anel afetivo desfavorável. No entanto, podemos ver prontamente que já é melhor do que a concepção de homogênese mecânica, que exige que todos os participantes trabalhem como elos intercambiáveis indistinguíveis dentro de uma causalidade linear unívoca. Esse último tipo de estruturação organizacional exige que todos os membros estejam vinculados à efetivação de alguma tarefa comum definida e regulada externamente (PALAZUELOS, 2019).

Assim, mesmo quando o produto audiovisual dá voz a um porta-voz da comunidade, ele está replicando o indesejável padrão estrutural de comunicação de cima para baixo que

é replicado como um motivo social informacional. A doação de voz e visibilidade aos que não têm voz e ao invisível é fundamental para a comunidade e seus membros, mas é preciso sempre estar consciente de como as imagens funcionam independentemente de seu conteúdo, para que a alteridade não seja antecipada ou colonizada. E enquanto as questões de identidade são altamente importantes e pertinentes ao trabalho do ativismo social, precisamos nos lembrar de que a experimentação formal e estética é a principal preocupação, porque é através da experiência estética que podemos escapar dos axiomatismos linguísticos e subjetividades protocolares pré-estabelecidas (PALAZUELOS, 2019).

Em contraste, uma heterogênese maquínica é imanentemente auto-organizada. É denominado maquínico porque é produtivo, transformador e dinâmico. É produtivo de uma subjetividade cuja própria operatividade predicam processo, temporalidade aiônica, afetividade material e veracidade pragmática. A heterogênese maquínica é um processo heterogêneo porque os elementos são confundidos concretamente em sua interatividade relacional com outros participantes - humanos e não humanos. Cada um deles cumpre uma pluralidade de papéis simultaneamente entre si, dentro da matriz social que constitui o corpo maquínico, portanto, sempre ocupando o meio excluído da dinâmica sujeito-objeto polarizado - podemos ver facilmente que o movimento social desse corpo maquínico é de natureza diferente do corpo da máquina cartesiana. Esse corpo nunca é estático nem imutável; está continuamente em construção de forma diferenciada, integrando novos componentes e elementos e desinvestindo do irrelevante e não participativo (PALAZUELOS, 2019).

Esse devir social como subjetividade criativa individualizada não é composto de modos aditivos de acréscimo, de agregação única, mas modos de expansão, propagação, ocupação, contágio, povoamento ... um devir como a concepção de individuação não é um acúmulo ou lista de características que têm algo a ver com antropomorfismo de qualquer tipo: se alguma coisa, a reunião é uma mistura cujos componentes individuais se tornam indiscerníveis em seu efeito singular para produzir uma novidade híbrida como expressão afetiva de outra coisa (PALAZUELOS, 2019).

## REFERÊNCIAS

DELEUZE, Gilles e Guattari, Felix. **Capitalismo e esquizofrenia Vol. 2: Mil platôs**. Trans. por Brian Massumi (Minneapolis: University of Minnesota Press, 1987).

ESCÓSSIA, Liliana. **O coletivo como plano de coengendramento do indivíduo e da sociedade**. São Cristóvão: Edição da UFS, 2014.

GUERCHE, Tatiana. **Rede em Rede**. Disponível em: <https://www.facebook.com/RedeemRede>. Acesso em: 1 jan. 2016.

HILDEBRAND, Hermes R.; OLIVEIRA, Andreia; FOGLIA, Efrain. Narratives of locative technologies as memory assemblages. In: **Proceedings of 19th International Symposium of Electronic Art – ISEA2013**. Sydney, 2013. Disponível em <https://arteocupasm2013.wordpress.com/>. Acessado em 01 jun. 2013.

LATOUR, Bruno. **Reassembling the social**. An introduction to Actor-Network Theory. Oxford: University Press, NY, 2005.

LATOUR, Bruno. **Reagregando o Social: uma introdução à teoria do Ator-Rede**. Salvador - Bauru: EDUFBA – EDUSC, 2012.

LE MOS, André. Espaço, mídia Locativa e teoria ator-rede. **Galáxia** (São Paulo, Online), n. 25, p. 52-65, jun. 2013

..... **A comunicação das coisas. Internet das Coisas e Teoria Ator-Rede Etiquetas de rádio frequência em uniformes escolares na Bahia.** 2012. Disponível em: < <http://docplayer.com.br/659634-A-comunicacao-das-coisas-internet-das-coisas-e-teoria-ator-rede.html> > Acesso em: 16 dez. 2021.

MALLMAN, Kalinka Lorenci; OLIVEIRA, Andreia Machado; PEREIRA, Marcelo Eugenio Soares. Prática artística em comunidade indígena Kaingang: Por uma metodologia colaborativa. **PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG.** v.9, n.18: nov.2019 Disponível em < <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/16119> > Acesso em: 25 mar. 2021.

MALLMANN, Kalinka Mallmann, OLIVEIRA, Andréia Machado, GOTTLIEB, Bruno BALDUÍNO, Eliseu, LIMA, Gustavo, HILDEBRAND, Hermes Renato, SALES, Joceli Sirai. Modos de criação e compartilhamentos: jogo colaborativo em comunidade Kaingáng, (p. 45-53). In: HILDEBRAND, Hermes Renato; OLIVEIRA, Fabiana Martins de; CESTARI, Guilherme; MITTERMAYER, Thiago; SOUZA, Aline Antunes de. (Orgs.). **Estética do jogo: arte, mecânica e narrativa.** São Paulo: Editora CoD3S, 2019.

PALAZUELOS, Felix R. **Becoming-child as imagistic process.** Tese de Doutorado. PPG em Psicologia Social e Institucional, Universidade Federal do Rio Grande do Sul: Porto Alegre, 2019.

PALAZUELOS, Felix Rebolledo, OLIVEIRA, Andreia Machado. O Uso de Dispositivos Móveis em Documentários Participativos nos Assentamentos do Movimento dos Trabalhadores Rurais Sem Terra no Brasil. In: **ARJ**, V. 2, n. 2 | p. 141-152 | jul. / dez. 2015.

PRADO, G. Experiências Artísticas em redes telemáticas. In: **ARS – Revista do departamento de artes plásticas da ECA-USP.** São Paulo: USP, v. 1, n. 1, p. 49-57, 2003.

OLIVEIRA, Andreia M.; HILDEBRAND, Hermes R; GUERCHE, Tatiana P; PALAZUELOS, Felix R. Preservation of Material and Immaterial Heritage through Interactive and Collaborative Artistic Interventions. In: **Proceedings of the 23rd International Symposium of Electronic Arts – ISEA2017,** 2017.

OLIVEIRA, Andréia Machado. Arte e comunidade: Práticas de colaboração implicadas no comum. **PÓS: Revista do PPG em Artes da EBA/UFMG.** v.7, n.14: nov.2017. Disponível em < <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/download/15496/pdf/42999> > Acesso em: 21 abr. 2021.

STENGERS, Isabelle. Notas introdutórias sobre uma ecologia de práticas. In: **Cultural studies review**, vol. 11, n ° 1, de 2005, p. 183-196.