

Quadros interativos, telas inteligentes: Fragmentos de narrativas, remix e o corpo-mídia nos processos de aprendizagem

Milene Migliano¹
Pedro de Assis Pereira Scudeller²

Resumo

O presente artigo propõe uma análise dos ambientes de aprendizagem proporcionados por quadros digitais colaborativos, com os quais os autores tiveram contato durante o contexto pandêmico. Compõem o corpus de análise três murais interativos, partes fundamentais de cursos oferecidos em ambiente digital pela CLACSO (Conselho Latinoamericano de Ciências Sociais), pelo projeto DanzaMedicina, e pela Escola do MASP. Propomo-nos a discutir algumas das características e potencialidades destes ambientes a partir dos princípios da etnografia digital (Christine Hine), e mobilizando os conceitos de liminaridades criativas pela perspectiva de Benjamin, Torres Ribeiro e Migliano. Também discutiremos a produção e circulação de fragmentos de narrativas nestes ambientes, reconhecendo sua potencialidade inventiva. Argumentamos, ainda, possibilitarem esses quadros a emergência de um corpo-mídia remix, que parte de uma visão imbricada de estética e política e do conceito de partilha do sensível (Rancière), remediação (Bolter e Grusin) e reconfiguração (Lemos) para identificar nestes uma nítida politicidade expressiva (Rocha), que considera o reconhecimento da diferença como potência emancipatória.

Palavras-chave: Fragmentos de narrativas; remix; corpo-mídia; aprendizagem; liminaridades criativas.

Abstract

This article proposes an analysis of learning environments provided by digital collaborative boards, with which the authors had contact during the pandemic context. The corpus of analysis

¹ Doutora em Processos Urbanos Contemporâneos pelo PPGAU-UFBA, Pós-doutoranda no PPGCOM ESPM-SP, Pesquisadora no grupo Juvenália, pesquisadora associada ao GT CLACSO *Infancias y Juventudes*. Membro do GEEECA-UFRB. milenemigliano2@gmail.com. Número ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7784-6173>

² Doutorando em Comunicação e Práticas de Consumo (PPGCOM ESPM-SP), com bolsa Capes. Mestre em comunicação pelo PPGCOM ESPM-SP. Bacharel em Direito pela Universidade de São Paulo. Pesquisador no grupo Juvenália, e pesquisador associado ao GT CLACSO *Infancias y Juventudes*. pedroscudeller@gmail.com. Número ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1468-5528>

comprises three collaborative boards, essential tools for online courses offered by CLACSO (Latin American Council of Social Sciences), by the DanzaMedicina project, and by MASP Escola. We aim to discuss some of the characteristics and potentialities of such environments, here oriented by the principles of digital ethnography (Christine Hine), and for that purpose, we utilize the concepts of creative liminalities as in Benjamin, Torres Ribeiro and Migliano. We will also discuss the production and circulation of fragments of narrative in these environments, thus recognizing their inventive potential. We also argue that these collaborative boards allow for the emergence of a remix body-media, which is grounded in an intertwined vision of aesthetics and politics - that of Jacques Rancière, as well as his distribution of the sensible; we also think of concepts such as remediation (Bolter and Grusin) and reconfiguration (Lemos) to identify in these learning environments a clear expressive politiccity (Rocha), which considers the recognition of difference as emancipatory power.

Key words: Fragments of narrative; remix; body-media; learning; creative liminarities.

1. Considerações iniciais e contexto

Diante da pandemia do século XXI, situação de crise sanitária mundial que se estabeleceu desde o início do ano de 2020, em escala global, vivemos tempos em que a mediação das relações sociais tem se desenvolvido entre telas. A chamada para o XVIII Simpósio Nacional da ABCiber, em 2020, tinha como título “Virtualização da Vida: futuros imediatos, tecnopolíticas e reconstrução do comum no cenário pós-pandemia”. Para este evento, propusemos para a mesa coordenada: "O que deseja um corpo confinado? Práticas de etnografia digital em contextos de gêneros dissidentes e sexualidades insurgentes”, na qual apresentamos (Milene Migliano, Cláudia Ferraz e Vitor Pontes) modos de produção e realização de pesquisa em ambientes de trabalho, encontros e festas online.

Em 2021, compreendendo que a literacia digital é cada vez mais demandada por todas, todes e todos, propusemos apresentar no encontro virtual da ABCiber, intitulado “ Novos letramentos, apropriação das tecnologias e o ciberespaço como construção coletiva”, novos modos de fazer os corpos presentes em ambientes de aprendizagem, formal e informal.

Assim, este trabalho tem como proposição partir de processos de etnografia para compreender os usos de três plataformas de quadros interativos ou telas inteligentes em processos de aprendizagem que vêm se desenvolvendo durante a pandemia. As situações de aprendizagem são experimentadas em duas apropriações de padlets e uma de jamboard. Os cursos que nos colocaram em contato com elas são o Diploma Superior em Juventudes da CLACSO - Conselho Latino-americano de Ciências Sociais, o curso Devir-Mulher VIII do projeto DanzaMedicina, e o curso de estudos críticos “Outras histórias da sexualidade: memórias invisibilizadas e arquivos dissidentes”, do MASP.

Os três cursos, que se realizavam de forma presencial antes da necessidade de enfrentar a pandemia do coronavírus, buscaram plataformas e métodos para se estruturar e consolidar as dinâmicas pedagógicas nesta diferente realidade, pixelada. Mas para além de obter resultado no processo de compartilhamento do conhecimento, os cursos precisaram articular espaços de troca entre os estudantes, trocas que no mundo da presença material poderiam ser os corredores de um edifício, a lanchonete para um café compartilhado, o vão do MASP, a biblioteca ou os jardins acessíveis nos retiros de libertação da mulher selvagem.

2. Pontos de partida, pontos de partilha

Para consolidar nossa investigação elegemos como pontos de partida algumas balizas na compreensão da produção de conhecimento como um processo de implicação de pesquisadoras e pesquisadores no processo de articulação intelectual. A primeira delas é a etnografia, neste caso realizada em ambientes digitais. A segunda é a consideração de liminaridades criativas enquanto territorialidades virtuais plenas de potências inventivas. A terceira está relacionada com o entendimento de fragmentos de narrativas como lampejos comunicativos capazes de dar a ver corpos que se fazem/desejam conhecer. A quarta é reconhecer que estes ambientes de aprendizagem digitais têm competência e condições de configurar ambientes de trocas, afetos e afetações. A quinta baliza teórica é o reconhecimento da potência estética da partilha do sensível, possibilitando encontros e transformação ética, estética e política.

A etnografia é considerada como um processo de produção de conhecimento que é engajado e implicado às realidades dos grupos sociais que estão pautando a investigação. Dimensão de prática de aprendizagem que tem seus primórdios no desenvolvimento da compreensão dos modos de vida de povos originários fora do mundo europeu e ocidental, a prática de tradução é hoje consolidada em diversos campos do conhecimento. A pesquisadora Mariza Peirano, em “Etnografia não é método”, elucida as diversas possibilidades de reconhecimento de práticas culturais e ações sociais no campo etnográfico. Atenta para a impossibilidade de criar um passo a passo a ser seguido e para a importância do registro que irá impulsionar uma consequente tradução daquela cultura.

Desde o fim do século XX, a etnografia digital vem se constituindo como uma possibilidade de tradução deste campo de produção de conhecimento enquanto ambientes de trocas online. Christine Hine, precursora nesta territorialidade situa que

Por muitos anos, venho tentando realizar estudos etnográficos sobre o que as pessoas pensam que estão fazendo quando usam a Internet, experimentando vários modos de engajamento e definições do campo e formulando estratégias adaptadas a cada uma das circunstâncias que encontro. (HINE, 2015, p.12)

Para a autora, compreender como as pessoas experimentam, consomem e criam suas possibilidades de experiência na internet caracteriza a experiência contemporânea na qual a internet já faz parte de nossas vidas. No texto “A internet 3E, uma internet incorporada, corporificada e cotidiana”, Christine Hine atenta para que a internet pode ser muito grande para se conhecer, “mas o etnógrafo pode desenvolver uma sensação de como é viver com essa vastidão, descobrindo como se produz o sentido do inefável” (2020, p.10)

Neste sentido, argumentamos que as liminaridades criativas se relacionam intimamente à etnografia digital, o que afirmamos, em outra oportunidade, por meio da seguinte associação:

Encarar as redes sociais digitais a partir da ideia de liminaridades criativas é acreditar na potência da humanidade em relação e ação no mundo, considerando que é importante superar a situação de zona de detenção que pode tornar-se experiências vividas entre as zonas espaciais/simbólicas. A liminaridade criativa dos espaços entre a vida em co-presença corporal e a simultaneidade das mensagens trocadas via internet é uma condição que guarda características de ambas realidades corporais e sociais. Por ser uma zona de contenção ou detenção potencializa a invenção por meio das referências e trocas da/com a diversidade proporcionada por encontros antes não facilitados. Na etnografia digital, encarar as situações que se produzem nessa liminaridade criativa, entre a vida material e a que circula como bytes pelas redes telemáticas, é reconhecer que o tempo de um lampejo (DIDI-HUBERMAN, 2011) pode constituir um fragmento de narrativas que expressa disputas de sentidos sociais. A comunicação destas disputas e de seus desfechos compõem a realidade social contemporânea. (MIGLIANO, 2021, p.4)

Importante situar que a ideia de Liminaridades é inicialmente problematizada a partir de etnografias que dedicavam seu olhar a rituais e ao transe ritual de comunidades culturais de povos originários. Walter Benjamin trouxe tal perspectiva para problematizar os espaços entre que se configuraram em contextos urbanos, dando especial atenção às soleiras das portas, onde o entre se constituía em um jogo espacial que não era nem dentro, nem fora, mas território de criação e inventividade potencializada por essa ambiguidade.

Em nossa proposta, buscamos compreender que corpos estão sendo implicados nos fragmentos de narrativas compartilhados nos quadros inteligentes de suporte às dinâmicas de aprendizado. Os fragmentos de narrativa vão se entrelaçando nos espaços das telas, ressaltando detalhes, nuances, memórias e ideias em palavras, poemas e links. Fragmentos que vão compor uma narrativa ao se articularem em uma trama de imagens de pensamento que produzem corpos que buscam se reinventar e assim criar modos de afetar os corpos leitores-escritores que adentram os ambientes.

Os fragmentos de narrativa que identificamos nestes quadros colaborativos têm como intuito compartilhar experiências estéticas que estão para além das trocas possíveis em ambientes de aprendizagem na pandemia. Por exemplo, o still de Paris is Burning no Jamboard do curso

“Outras histórias da sexualidade”, do MASP, aciona a memória do filme, a memória da luta, a memória da série Pose, e implica o corpo dos participantes enquanto memórias e vivências no ambiente de trocas, superando a sala de aula. Afetos são mobilizados e ativam memórias, lembranças e outros afetos. O conhecimento é tecido nas trocas destes ambientes de aprendizagem mediados por telas. Seguindo Paulo Freire (1989), a leitura se constitui diante das possibilidades já conhecidas pelos olhos de quem lê, se atualizando e produzindo um conhecimento encarnado, implicado e engajado, que se transforma a cada novo olhar que se dedica à ele, potencializando-o. Para Rancière, o sensível partilhado também preconiza uma transformação situacional, como veremos adiante.

3. Os quadros-remix: deslocamento e politicidade

Tendo como fundamento os pontos levantados acima, consideramos que a plataforma, neste contexto, torna-se um território de criação. Trata-se de um espaço que se propõe a reunir, recortar e atravessar as narrativas, ampliando seu potencial criativo e sua politicidade. Falamos aqui, mais especificamente, de uma politicidade que é mobilizada a partir da experiência estética e por meio das tecnicidades e audiovisualidades, uma politicidade do "entre", indo ao encontro do conceito que nos fornece Rose de Melo Rocha (2016):

Na direção apontada, entre outros, por Cerbino (2005), ela é um “quê-fazer” que provém da vida cotidiana, das práticas estratégicas de vinculação e participação. Nessa direção, mobiliza sujeitos sociais ativos, tendo o corpo como “elemento mediador e lugar de enunciação de uma nova politicidade, de um modo de ocupar e dar sentido ao espaço público e de construir uma cidadania cultural mais além da de direito”.
(ROCHA, 2016, p. 32-33).

Indo mais além, Rocha pensa ainda nas "politicidades expressivas", tendo em conta o caráter comunicacional das construções identitárias e de suas manifestações expressivas, que se dão por via das corporalidades. Argumentamos, a partir deste conceito, que as plataformas colaborativas de aprendizagem digital oferecem as possibilidades de emergência de um corpo-mídia, um corpo bricolagem. Nestes ambientes, as expressões subjetivas, cuja potência inventiva e maquínica é posta em diálogo, desdobram-se na emergência de um corpo terceiro, um corpo-mídia que é capaz de fissurar narrativas convencionais e estanques, e colaborativamente traçar novas estratégias de enfrentamento e de emancipação.

Para tanto, temos por fundamento o estabelecido por Jacques Rancière em seu Mestre Ignorante (2002) e em seu Espectador Emancipado (2012), ao falar de uma equidade entre inteligências, uma outra ordem de poder que repensa as hierarquias entre aqueles a quem compete falar e aqueles a quem compete ouvir, colocando-os em condições de igualdade e reciprocidade. Nesta perspectiva, não cabe pensar em uma separação entre autoria e recepção, entre professor e aluno, entre emissor e receptor, pois tal entendimento pressupõe subordinação.

Assim, vê-se que este modo de pensar a aprendizagem, como papéis recíprocos imbricados à totalidade dos sujeitos da relação, compõem diversamente uma determinada partilha do sensível como condição necessária à emancipação, uma politicidade expressiva e colaborativa que se dá de forma horizontal e rizomática. Argumentamos que estas novas propostas de aprendizado colaborativo permitem a emergência de um corpo resultante da multiplicidade de vozes, uma polifonia criativa que potencializa saberes a partir das fronteiras borrosas entre sujeito, objeto, autor e leitor, e dilatando também os limites das corporalidades dos sujeitos envolvidos de forma a proporcionar o surgimento de um corpo terceiro, um corpo-mídia remixado.

Pensamos aqui o remix como uma variável, ou uma "cola cultural", no sentido proposto por Eduardo Navas (2012), e cujos princípios permeiam os processos culturais contemporâneos como um todo. É possível conceber ainda, como faz esse autor, que o modo de fazer do remix opera esteticamente uma nova produção de saberes e de sentidos, ganhando força no contexto das práticas estéticas culturais e dos contextos comunicativos pós-massivos, sobretudo no que tange às mídias digitais.

André Lemos afirma que a cibercultura "potencializa aquilo que é próprio de toda dinâmica cultural, a saber o compartilhamento, a distribuição, a cooperação, a apropriação dos bens simbólicos" (LEMOS, 2004, p. 11), em um cenário cultural que "se constitui por intercruzamentos e mútuas influências". O remix, pensado por ele como um "conjunto de práticas sociais e comunicacionais de combinações, colagens, *cut-up* de informação a partir das tecnologias digitais" torna-se um princípio que rege o que chama de "ciber-cultura-remix" (LEMOS, 2005, p.1).

Ainda que Navas não limite o remix às práticas digitais, reconhece a potência e o protagonismo que ele assume a partir da emergência das tecnologias que mobilizam intrinsecamente seus princípios de "copiar, cortar e colar" (Navas, 2012), e afetando a cultura de maneira ampla por meio de práticas derivativas, como a apropriação, modificação, adição, subtração e combinação de elementos, modificando e produzindo narrativas diversas a partir de elementos preexistentes.

Pensamos aqui nos princípios do remix como forma de articular os fragmentos de narrativas a partir de uma chave de remediação (BOLTER e GRUSIN, 2002), e, indo mais além, como propõe Lemos (2005), de reconfiguração, que inclui a idéia de remediação, e acrescenta a dimensão da "modificação das estruturas sociais, das instituições e das práticas comunicacionais" (LEMOS, 2005, p. 8). Neste sentido, não compreendemos a mídia como um processo de superação de alguns meios por outros, mas sim de transformação não-linear ou rizomática, que implica novos usos e novos modos de ver, fazer e sentir. Rocha (2018), afirma que:

No seio de uma ciber-cultura-remix (LEMOS, 2005) e em contextos de transmediação as dobraduras podem, por vezes, conduzir a outros devires – comunicacionais, culturais, existenciais, políticos. [...] Toda uma geração de jovens periféricos, no sentido lato da

palavra, toma para si as máquinas de narrar pós-massivas e, mais de uma vez, têm perfurado as paredes de cristal dos condomínios de classe, de acesso, de etnia, de gênero. (ROCHA, 2018, p. 207).

No caso dos ambientes virtuais e colaborativos de aprendizagem, compreendemos que estes processos de remediação ocorrem inicialmente ancorados em uma necessidade de que se realizem deslocamentos e adaptações, sobretudo em virtude do contexto pandêmico. Assim, a obrigatoriedade do isolamento e a impossibilidade de traçar metas temporais definitivas quanto ao fim das condições de exceção impõem limites aos recursos tradicionais de aprendizado e incentivam o uso destes recursos. Entretanto, argumentamos que estes ambientes não se limitam a esta situação; argumentamos que estes espaços podem servir de fundamento a novos contextos e literacias, que se estabelecem em virtude desta necessidade, mas não se vinculam especificamente às condições limitantes deste momento. O surgimento destas tecnologias colaborativas não substitui, mas remedia e reconfigura os modos mais tradicionais de produção de conhecimento, adicionando novas funcionalidades e abrindo campo para a atuação crescentemente mais ativa e expressiva dos corpos-mídia.

Falamos, portanto, de transformar a materialidade da tela em virtude destas novas propostas estéticas e políticas, no sentido da proposta filosófica de Jacques Rancière (2009), em que estas duas dimensões se compreendem necessária e definitivamente imbricadas. Há uma intenção de deslocamento dos lugares convencionais de aprendizado, que passa também por propostas de subversão de hierarquias e de uma normatividade, buscando quadros outros que escapem, linhas de fuga capazes de abrigar a fluidez necessária para dar conta de uma corporificação outra, que se dá em contextos digitais, pandêmicos ou não.

Por fim, esta dimensão colaborativa da criação de conhecimento nos permite pensar, ainda, a possibilidade de considerarmos os processos de curadoria compartilhada como forma de ativismo. Já mencionamos, em outra oportunidade (SCUDELLER, 2020), algumas características atinentes a processos curatoriais cujos modelos se baseiam em formas mais participativas ou horizontais no contexto das artes plásticas e dos grandes eventos expositivos internacionais. É possível pensar, portanto, que o ativismo curatorial possa também atravessar os processos de aprendizagem, uma vez que em ambos os casos, em nosso entender, busca-se questionar os modelos verticais e as relações de poder que impedem uma partilha do sensível mais participativa na produção de conhecimento. Neste sentido, a utilização dos ambientes digitais de aprendizagem coletiva tem uma potencial aproximação com uma epistemologia queer, como um modo de construção de conhecimento que seja capaz de queerizar estas literacias, e evocar experiências, encontros e vivências a partir de outros lugares, pela ocupação coletiva de outras territorialidades.

4. Quadros Interativos: uma análise

De acordo com as proposições apresentadas anteriormente, discutiremos a seguir os contextos de aprendizagem experimentados em ambientes digitais a partir de três amostras recortadas para a presente análise. Trata-se de três ambientes diversos que nos apresentam, como demonstraremos, fragmentos de narrativas e nos permitem construir conhecimento tendo por base um quadro-remix. Estes são as plataformas digitais (1) do Diploma Superior em Juventudes da CLACSO - Conselho Latino-americano de Ciências Sociais; (2) do curso Devir-Mulher VIII do projeto DanzaMedicina; e (3) do curso de estudos críticos “Outras histórias da sexualidade: memórias invisibilizadas e arquivos dissidentes”, do Museu de Arte de São Paulo Assis Chateaubriand (MASP).

No primeiro ambiente analisado, aquele do Diploma Superior oferecido pela CLACSO, é bastante recorrente o uso dos quadros colaborativos em diversas instâncias. A partir dos primeiros contatos, fica estabelecido um mapa colaborativo inicial em que todos os participantes podem inserir suas informações geográficas, apresentarem-se por meio de um curto texto, e também a possibilidade de acrescentar outros tipos de mídia de modo a ilustrar sua apresentação.

Figura 1



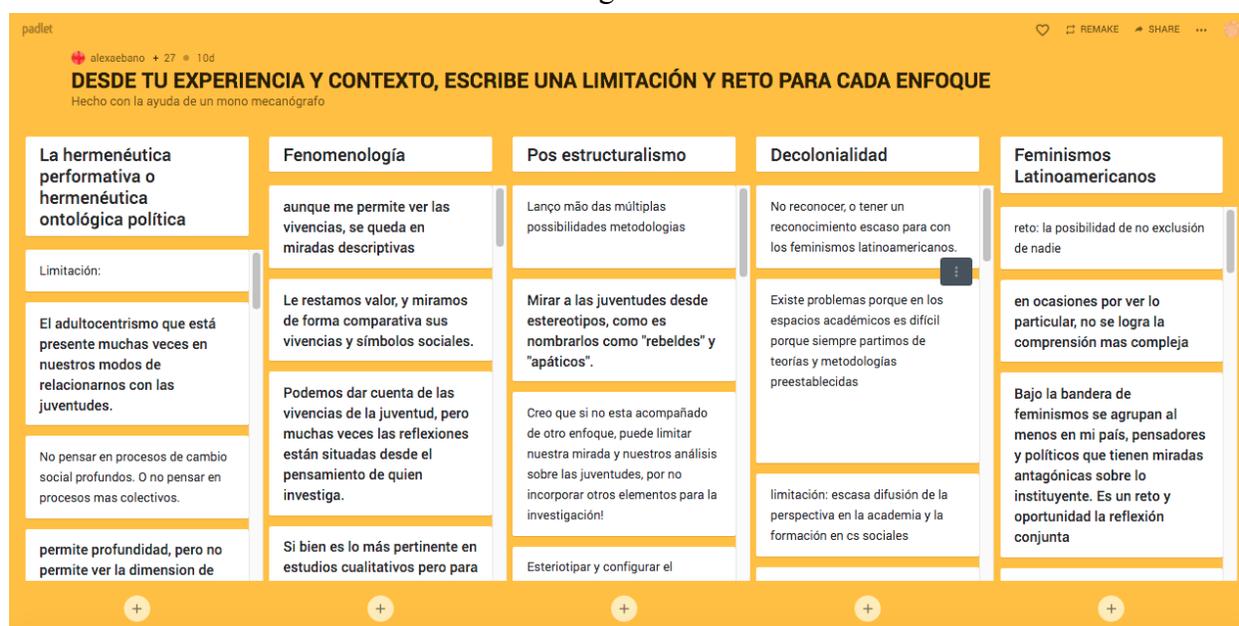
Captura de tela: padlet "Mapa colaborativo de presentaciones",
Diploma Superior em Juventudes, CLACSO 2021.

Em alguns casos, observam-se fotos das cidades em que se localizam, ou ainda de contextos de trabalho ou práticas ativistas, de modo a contextualizar os demais sobre o que lhes afeta. Assim, como resultado, e também devido ao número considerável de participantes, temos um mapa bastante completo que nos permite situar geográfica e imageticamente o conjunto daqueles com quem se interage, de modo que o corpo-mídia vai ganhando um lastro material que possibilita

conexões e interações outras, e perceber uma potência também em relação à ocupação dos territórios físicos, para além dos virtuais.

Para além deste primeiro espaço, também é bastante recorrente que os exercícios pensados pela equipe coordenadora também sejam propostos por via de quadros colaborativos. A partir destes, geralmente iniciados por um questionamento ou reflexão proposta para o coletivo, as respostas são lidas e respondidas em tempo real, mas também mantidas para que continuem produzindo novos desdobramentos, seja pelos participantes que somente conseguiram acessar o exercício em tempo posterior, seja para que os que já realizaram suas contribuições possam responder e seguir interagindo.

Figura 2



Captura de tela: exemplo de exercício em padlet, Diploma Superior em Juventudes, CLACSO 2021.

Desta forma, o conhecimento se produz em meio ao pensamento coletivo e aos questionamentos mútuos. Importante notar, ainda, que as experiências nacionais e identitárias ganham bastante relevo, de forma que, a cada etapa, é possível encontrar semelhanças, propor estratégias e, ainda, reconhecer a diferença. Vemos, portanto, que a diferença e seu reconhecimento não são minimizados, mas, ao contrário, são parte essencial da aprendizagem construída nestes espaços, que observam a diversidade de partilhas do sensível de modo mais complexo do que a mera enunciação das particularidades de cada participante, sejam elas territoriais, raciais, geracionais, de classe ou de gênero.

O segundo ambiente de aprendizagem foi criado no contexto do curso Devir-mulher do projeto DanzaMedicina, psicoterapia baseada na dança e nas trocas que os corpos podem realizar em

conjunto durante a dança a fim de alcançar auto-conhecimento, emancipação e superação da contenção de imaginários (RIBEIRO, 2011) que enquadram o corpo da mulher em modelos definidos, padronizados e opressores. Diante da impossibilidade de proporcionar o encontro dos corpos, Morena Cardoso, terapeuta e criadora-visionária da prática, implementou um padlet para troca entre as mulheres que estavam imersas em seu curso. A remediação proposta pelo quadro interativo do curso Devir-mulher aciona sentidos e afetos como a memória do paladar, do tato, do olfato. Por meio de fragmentos de narrativas, conecta experiências vividas e/ou sabidas por meio de outras narrativas experimentadas em contextos diversos. As mulheres se dispuseram a inventar modos de naquele padlet fazerem seus corpos vivos, corpos falantes, corpos-mídia para irem de encontro aos corpos e corpos-mídia das outras participantes ali também engajadas.

A captura de tela vislumbrada na sequência foi realizada alguns dias depois do último encontro online, no qual as mulheres foram convidadas por Morena Cardoso a dançar seus medos, fragilidades e verdades, mesmo que momentâneas. Danças espontâneas. Para motivar a abertura dos sentidos das participantes, Morena incitou-nos a buscar um cacau orgânico e preparar uma bebida tradicional no território mexicano, a famosa medicina do cacau. As referências textuais ao corpo partilhadas no quadro interativo ultrapassam os corpos das autoras, conectando ventres, peles, menstruações e até cólicas na dança possível na experimentação de sua leitura.

Figura 3

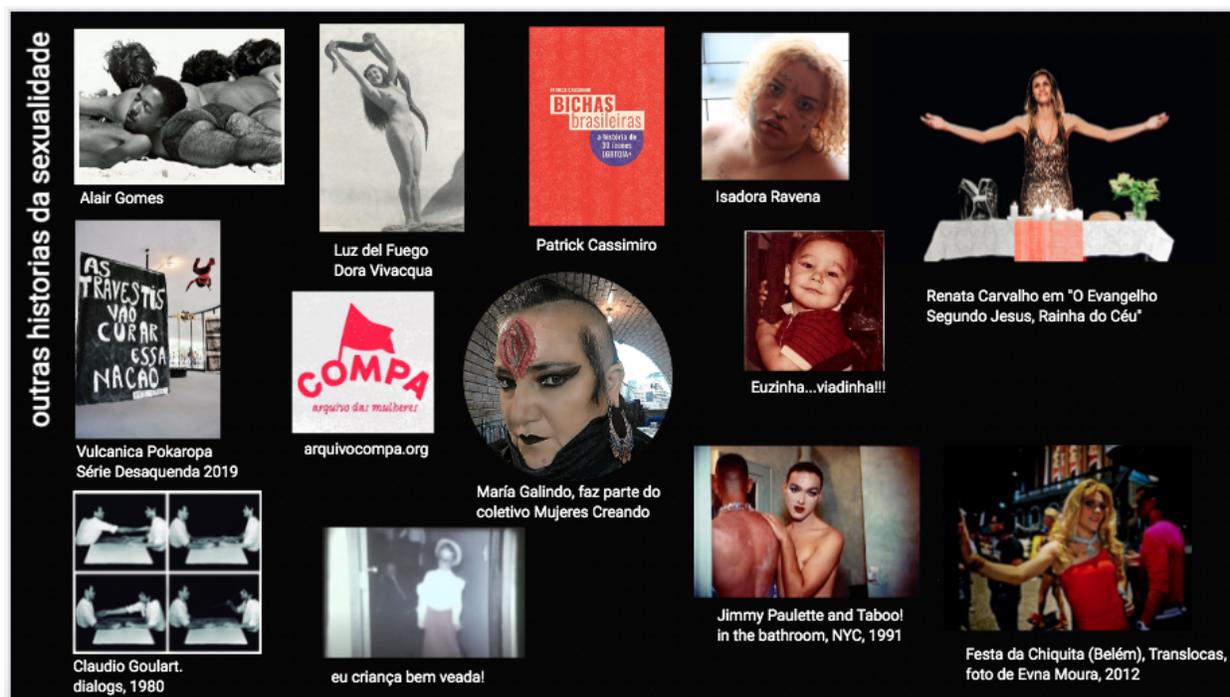


Captura de tela: padlet "curso Devir-mulher", DanzaMedicina, 2021.

O terceiro ambiente de aprendizagem que escolhemos é o proposto no âmbito do curso “Outras histórias da sexualidade: memórias invisibilizadas e arquivos dissidentes”, ministrado pelo professor Guilherme Altmayer no MASP, durante o primeiro semestre de 2021. Neste curso, a

própria proposta pedagógica se aliava ao conteúdo proposto de modo a potencializá-lo. O curso era oferecido de modo que a colaboração de todos os inscitos era fundamental, tanto para a busca de referências quanto para as discussões durante os encontros. Em especial, destacamos aqui a criação de um espaço colaborativo proposto para funcionar como uma espécie de acervo orientado pela experiência e pelo repertório de cada um dos participantes.

Figura 4



Captura de tela: jamboard "outras histórias da sexualidade", MASP, 2021.

O estímulo para a busca e a complementação deste acervo gerava, durante os encontros, ricas discussões e questionamentos, bem como traziam à tona diversas práticas estéticas e ativistas que se propunham a debater as questões relacionadas à sexualidade, ao gênero e à heteronormatividade que pauta e atravessa as existências com base em valores atribuídos a um sistema sexo-genérico violento, excludente e invisibilizante. Como resposta, os fazeres artísticos mobilizados pelos participantes e pelo professor voltam-se sobretudo a uma compreensão do queer e das aberturas que uma leitura queerizante das memórias e arquivos são capazes de proporcionar. A teoria queer é mobilizada, juntamente com as iniciativas de ativismo curatorial e ativismo que se baseiam nesta perspectiva teórico-epistemológica.

A visibilização destas práticas estéticas torna-se fundamental, portanto, para que se possam preservar as memórias das dissidências sexuais, bem como constituir um acervo que respalde uma leitura histórica inclusiva e que reconheça os abusos que estas parcelas da população sofreram e sofrem em seus cotidianos. Dado este contexto, este corpo-mídia remixado, criado gradativamente na temporalidade dilatada que estes espaços possibilitam, é capaz de operar

pragmática e concretamente, já que, por meio de um ato de curadoria ativista, é possível que se mobilizem memórias e que se crie um arquivo, por meio deste dispositivo maquínico e rizomático. Assim, não só se mencionam as práticas estéticas de modo passivo e estático, mas localizam-nas de modo ativo, de forma que se atravessam, entrecruzam e permeiam, dando nova visibilidade aos sujeitos e às identidades invisibilizadas, suas histórias e reconfigurando a partilha do sensível que lhes marginalizara no passado.

Para Paulo Freire (1989) e bell hooks (2021), estes processos de aprendizagem continuada são fulcrais na composição do circuito escolar implementado até o momento que vivemos antes da pandemia 2020/2021. A produção de conhecimento só se consolida quando o aprendizado é assimilado às práticas e gestos cotidianos já performados pelos estudantes. Em nosso tempo atual, tempo pandêmico, as literacias para partilhar o comum tem encontrado nestes quadros inteligentes e telas interativas modo de recompor afetos, experiências e trocas que os corpos estão interditados a efetivar por ora.

5. Considerações Finais

Os quadros interativos analisados, como explicitado acima, podem ser considerados espaços de trocas entre os participantes em que podem ser afetados e se afetar. Por meio da produção de fragmentos de narrativas sobre si, sobre suas subjetividades e sobre o que lhes afeta, e que mobilizam dialogicamente com aqueles de outros, compreendemos estes espaços como potências criativas e expressivas, capazes de ampliar o aprendizado e proporcionar experiências outras, diversas daquelas experienciadas em outros ambientes.

Se, de um lado, o cenário pandêmico impôs a modificação de alguns dos ambientes de interação e sociabilização entre sujeitos, no ambiente da construção coletiva de conhecimento foi capaz de desdobrar-se em uma alternativa viável, que não substitui, mas remedia ou reconfigura os meios de aprendizagem, acrescentando-lhes uma camada colaborativa e remixada, que constrói um corpo-mídia específico, partindo de mobilizações fragmentárias, desterritorializantes e reterritorializantes.

Vemos, nestes espaços analisados, uma grande politicidade expressiva, no sentido de Rocha (2016), que opera rizomática e maquínica, de modo a enfrentar, nas brechas e nas ranhuras, uma estrutura estanque e hierárquica de produção e transmissão de conhecimento, uma vez que são capazes de propor métodos colaborativos, cooperativos e compositivos de aprendizado. A utilização dos quadros interativos e telas inteligentes facilita a superação da contenção dos imaginários políticos dos ambientes de aprendizagem revelando que todas as pessoas envolvidas podem produzir conhecimentos valiosos para serem partilhados. Nos casos acima expressos, identificamos uma compreensão da alteridade que parte da equidade e que se baseia, e não exclui, a diferença. Pelo contrário, é a partir do reconhecimento das diferenças e da participação

situada dos membros nas discussões propostas que se verifica uma produção colaborativa que beneficia e potencializa as existências e as subjetividades.

Referências bibliográficas

BENJAMIN, Walter. **Obras Escolhidas Vol. I** – Magia e Técnica, Arte e Política. São Paulo: Brasiliense, 1996 [1940].

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation: Understanding New Media**. Cambridge, Mass.: The MIT Press, 2002

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. Introdução: Rizoma. In: **Mil Platôs - Capitalismo e Esquizofrenia 2**. Tradução de Aurélio Guerra Neto e Célia Pinto Costa. São Paulo: Editora 34, 1ª Ed. 1995.

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. **O Anti-Édipo. Capitalismo e Esquizofrenia**, Vol. 1. Tradução de Luiz B. L. Orlandi. São Paulo: Editora 34, 2010.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler: em três artigos que se completam**. São Paulo: Autores Associados: Cortez, 1989.

HINE, Christine. **Por uma etnografia para internet: transformações e novos desafios**. Entrevista por Bruno Campanella. Revista Matrizes, V.9 - No 2 jul./dez. 2015 São Paulo - Brasil

HINE, Christine. **A internet 3E: uma internet incorporada, corporificada e cotidiana**. Cadernos de Campo (São Paulo, online). vol. 29, n.2. p.1-42. 2020.

hooks, bell. **Tudo sobre o amor: novas perspectivas**. São Paulo: Editora Elefante, 2021.

LEMOS, André. **Ciber-cultura-remix**. São Paulo: Itaú Cultural, agosto de 2005. Disponível em http://sciarts.org.br/curso/textos/andrelemos_remix.pdf

MARCZEWSKA, Kaja. **This is not a copy**. Nova York / Londres: Bloomsbury, 2018.

MARCZEWSKA, Kaja. **Modular form as a curatorial practice**. In: Journal of Writing in Creative Practice, 7.1. 2014, p. 121-138. Disponível em:

<https://pdfs.semanticscholar.org/75f8/3728e5d8fa6b4a47e1befab5f0dcd48a644e.pdf>

Acesso em 3 jul. 2021.

MIGLIANO, Milene. **Entre a praça e a internet: outros imaginários políticos possíveis na Praça da Estação**. Cruz das Almas: Editora UFRB, 2020.

MIGLIANO, Milene. **Disputas de sentidos nos stories: uma análise crítica do perfil DanzaMedicina**. In Anais do XXX Encontro Anual da Compós, PUC-SP, Julho de 2021.

NAVAS, Eduardo. **Remix Theory**. Viena/Nova York: Ed. Springer, 2012.

PEIRANO, Mariza. **Etnografia não é método**. Horizontes Antropológicos, Porto Alegre, v. 20, n. 42, p. 377-391, dez. 2014.

RANCIÈRE, Jacques. **A Partilha do Sensível**. Tradução de Monica Costa Netto. São Paulo: Editora 34, 2a. Ed, 2009.

RANCIÈRE, Jacques. **O mestre ignorante**: cinco lições sobre a emancipação intelectual. Tradução: Lílian do Valle. Belo Horizonte: Autêntica, 2002

RANCIÈRE, Jacques. Política da Arte. In: **Urdimento – Revista de Estudos Pós-Graduados em Artes Cênicas**. Florianópolis: UDESC, n. 10, outubro de 2010. P.45-60. (2010).

RANCIÈRE, Jacques. **O espectador emancipado**. Tradução: Ivone C. Benedetti. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2012.

RIBEIRO, Ana Clara Torres. **Nós temos hoje uma espécie de contenção do imaginário político**. Entrevista in Revista Marimbondo, v.01, 2011. Disponível em www.revistamarimbondo.com.br.

ROCHA, Rose de Melo. É a partir das imagens que falamos de consumo: reflexões sobre fluxos visuais e comunicação midiática. In: CASTRO, Gisela Granjeiro da Silva; BACCEGA, Maria Aparecida (orgs.). **Comunicação e consumo nas culturas locais e global**. São Paulo: ESPM, 2009. p. 268-293.

ROCHA, Rose de Melo. Eram iconoclastas os nossos ativistas? A representação na berlinda e as práticas comunicacionais como formas (políticas) de presença. In: JESUS, Eduardo *et al.* (Orgs.). **A reinvenção comunicacional da política**: modos de habitar e desabitar o século XXI. Salvador: EDUFBA. Brasília: Compós, 2016.

ROCHA, Rose de Melo. Paradoxos da (des)possessão: capitalismo, ambivalências e dimensões mágicas do consumo na contemporaneidade. **Revista Matrizes**, São Paulo, v. 12, n. 2, maio/ago. 2018, p. 79-101.

SCUDELLER, Pedro de Assis Pereira. **Curadoria Remix : reflexões sobre circulação e consumo de arte na 33a Bienal de São Paulo. 2020**, 213 p. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Práticas de Consumo. Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Práticas de Consumo - Escola Superior de Propaganda e Marketing, São Paulo, 2020).