

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO: CURRÍCULO

Luiz Guilherme Lupinacci Barreto

O *feed* também educa?

A criação artística no Instagram como ação pedagógica não formal.

Um estudo de caso do projeto Quadro a Quadro.

SÃO PAULO

2024

Luiz Guilherme Lupinacci Barreto

O *feed* também educa?

A criação artística no Instagram como ação pedagógica não formal.

Um estudo de caso do projeto Quadro a Quadro.

Dissertação apresentada à banca examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de mestre em Educação, na linha de pesquisa Novas Tecnologias em Educação, do Programa de Pós-graduação em Educação: Currículo, sob a orientação da Profa. Dra. Maria da Graça Moreira da Silva.

SÃO PAULO

2024

Luiz Guilherme Lupinacci Barreto

O *feed* também educa?

A criação artística no Instagram como ação pedagógica não formal.

Um estudo de caso do projeto Quadro a Quadro.

Banca examinadora

Profa. Dra. Maria da Graça Moreira da Silva
Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP)

Prof. Dr. Fernando José de Almeida
Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP)

Profa. Dra. Mirian Aparecida Meliani Nunes
Centro Universitário Belas Artes

AGRADECIMENTOS

Ao tempo, esse “compositor de destinos”¹ que sedimenta as expectativas, remedia as frustrações, clareia qualquer horizonte nublado, lava as certezas e verdades absolutas, decanta o que de cinza turva nosso rio. E com isso, acalma, educa e estrutura a vida.

À ciência, esse “antídoto para o medo”² que ilumina a humanidade de conhecimento, inflama nossas fagulhas de curiosidade, embrulha os questionamentos sobre os mistérios do mundo, confunde para desambiguar. E com isso, evita que nos contentemos com as cegueiras mentais.

À arte, essa “flor que rompe o asfalto”³ da caretice humana com a invenção de imaginários, que hidrata o deserto da vida, que cura qualquer experiência tacanha, que transcende a realidade e cria novos mundos, sonhos e ficções de nós mesmos. E com isso, nos permite sonhar o que é possível.

À minha orientadora, professora doutora Maria da Graça Moreira da Silva, a Graça, pelo incentivo e autonomia com os quais me presenteou ao longo do processo de pesquisa. Agradeço também ao corpo docente do Programa de Pós-graduação em Educação: Currículo da PUC-SP e aos colegas do mestrado, pela troca de conhecimento e estímulo à aprendizagem coletiva durante as aulas.

Ao Sesc São Paulo, por acreditar no meu potencial de aprendiz e possibilitar mais essa empreitada pelo mundo do conhecimento.

Às pessoas que me acompanharam de perto na estrada chamada mestrado: Adriana, Marina e Maju, pela parceria e interlocução diárias, e Kleber, Dih, Morelli e Felipe, pelo combustível da amizade que reabastece todo desânimo. Sem vocês, o caminho seria muito mais solitário e sem graça. E à minha família, Márcia, Luiz e Gabriel, raiz de onde broto e galho no qual floresço.

Obrigado por nunca me podarem.

¹ Verso da canção “Oração ao tempo”, composta por Caetano Veloso para o disco “Cinema Transcendental” (1979, Universal Music). Mais informações em: letras.mus.br/caetano-veloso/discografia/cinema-transcendental-1979. Acesso em 3 out. 2024.

² Verso do poema “Knowledge”, de Ralph Waldo Emerson (1803-1882), expoente norte-americano do movimento transcendentalista, que aborda temas como o poder do conhecimento e a natureza. Mais informações em: emersoncentral.com. Acesso em 3 out. 2024.

³ Em referência ao poema “A flor e a náusea”, de Carlos Drummond de Andrade (1902-1987), publicado na coletânea “A rosa do povo” (1945, Nova Edição). Mais informações em: carlosdrummond.com.br. Acesso em 3 out. 2024.

*O cérebro eletrônico faz tudo
Faz quase tudo, faz quase tudo
Mas ele é mudo*

*O cérebro eletrônico comanda
Manda e desmanda, ele é quem manda
Mas ele não anda*

*Só eu posso pensar [...]
Só eu posso chorar quando estou triste. Só eu
Eu cá com meus botões de carne e osso, eu falo e ouço
Eu penso e posso
Eu posso decidir se vivo ou morro por que
Porque sou vivo, vivo pra cachorro e sei
Que cérebro eletrônico nenhum me dá socorro
No meu caminho inevitável para a morte
Porque sou vivo, sou muito vivo*

Gilberto Gil⁴

⁴ Trecho da canção “Cérebro eletrônico”, composta por Gilberto Gil para o álbum “Gilberto Gil (Cérebro Eletrônico)”, lançado em 1969 pela Philips Records. Mais informações sobre a composição em: gilbertogil.com.br/noticias/producoes/detalhes/gilberto-gil-1969. Acesso em 17 ago. 2024.

BARRETO, Luiz Guilherme L. **O *feed* também educa?** A criação artística no Instagram como ação pedagógica não formal. Um estudo de caso do projeto Quadro a Quadro. 2024. 213 f. Dissertação (Mestrado em Educação: Currículo) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2024.

RESUMO

Inserida na linha de pesquisa Novas Tecnologias em Educação, do Programa de Pós-Graduação em Educação: Currículo, da PUC-SP, esta dissertação de mestrado investiga se e como a ocupação do *feed* do Instagram por conteúdo artístico pode ser considerada uma ação pedagógica no campo da educação não formal, subvertendo a lógica dispersiva e alienante das redes sociais. Para isso, a pesquisa é fundamentada em teorias pedagógicas, como conectivismo, de Siemens (2004); sociointeracionismo, de Vygotsky (1984); mediação cultural, de Barbosa (2009); educação não formal, de Gohn (2013); e arte como experiência, de Dewey (2010). Além disso, o texto se relaciona com conceitos ligados ao universo da sociabilidade digital, como cultura da participação e da conexão, de Jenkins (2009); cibercultura, de Lévy (1999); sociedade em rede, de Castells (2009); redes sociais digitais, de Recuero (2009); modulação algorítmica, de Silveira (2019); filtro-bolha, de Pariser (2012), entre outros. A fim de demonstrar, na prática, uma possibilidade de ocupação do *feed* do Instagram com conteúdo emancipatório, o estudo propõe uma análise do projeto digital "Quadro a Quadro", realizado pelo Sesc Pompeia, que utiliza web quadrinhos como forma de oferecer um espaço para a fruição de arte e cultura na rede social. A pesquisa adota uma metodologia qualitativa e exploratória, com a utilização de saberes do estudo de caso (Yin, 2005; Gil, 2009), para analisar criticamente as possibilidades pedagógicas da criação e fruição artísticas no Instagram. A partir da integração da fundamentação teórica com a análise dos resultados do estudo de caso, a pesquisa sugere que, por estar sustentado por uma série de intencionalidades pedagógicas, o projeto Quadro a Quadro pode ser considerado uma ação educativa não formal, uma vez que promove educação estética e crítica, facilita a aprendizagem em rede e apresenta estratégias curriculares que valorizam a formação cultural e a participação ativa do público. Assim, este trabalho propõe uma reflexão crítica sobre o potencial das redes sociais como espaços educativos alternativos, ainda que esses ambientes não sejam vocacionados para esse fim.

Palavras-chave: Redes sociais; Educação não formal; Sociabilidade digital; Mediação cultural; Arte e cultura.

BARRETO, Luiz Guilherme L. **Does the feed also educate?** Artistic creation on Instagram as a non-formal pedagogical action. A case study of Quadro a Quadro's project. 2024. 213 f. Dissertation (Master's in Education: Curriculum) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2024.

ABSTRACT

Included in the research line New Technologies in Education, of the Postgraduate Program in Education: Curriculum, at PUC-SP, this master's research investigates whether and how occupying the Instagram feed with artistic content can be considered a non-formal pedagogical action, subverting the dispersive and alienating logic of social media. To this end, this study is based on pedagogical theories, such as connectivism, by Siemens (2004); socio-interactionism, by Vygotsky (1984); cultural mediation, by Barbosa (2009); non-formal education, by Gohn (2013); and art as experience, by Dewey (2010). Furthermore, the investigation explores concepts related to the universe of digital sociability, such as the culture of participation and connection, by Jenkins (2009); cyberculture, by Lévy (1999); network society, by Castells (2009); digital social media, by Recuero (2009); algorithmic modulation, by Silveira (2019); and filter bubbles, by Pariser (2012). In order to demonstrate, in practice, a possibility of occupying the Instagram feed with emancipatory content, the study proposes an analysis of the digital project "Quadro a Quadro" carried out by Sesc Pompeia, which uses webcomics as a means to provide space for the enjoyment of art and culture on digital platforms. The research adopts a qualitative and exploratory methodology, using knowledge from case studies (Yin, 2005; Gil, 2009), to critically analyze the pedagogical possibilities of artistic creation and enjoyment on Instagram. Based on the integration of the theoretical basis with the analysis of the results of the case study, the research suggests that, because it is supported by a series of pedagogical intentions, Quadro a Quadro can be considered a non-formal educational action, since it promotes aesthetic and critical education, facilitates networked learning and presents curricular strategies that value cultural formation and active participation of the public. In this way, this work offers a critical reflection on the potential of social media as alternative educational spaces, even though these environments are not originally designed for this purpose.

Keywords: Social networks; Non-formal education; Digital sociability; Cultural mediation; Art and culture.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Monica Salmaso e Alfredo Del Penho interpretam a canção “A Cor da Esperança”	110
Figura 2 - Recorte do <i>feed</i> do perfil @covidartmuseum, com uma série de seis exemplos de obras de arte publicadas pelo museu digital	111
Figura 3 - Quadro a Quadro - Apresentação do projeto de webquadrinhos no perfil do Sesc Pompeia no Instagram	118
Figura 4 – WebHQ “Sopa de salsicha” (Eduardo Medeiros)	182
Figura 5 - WebHQ “Produtividade” (Marília Mafé)	183
Figura 6 - WebHQ “Não identificado” (Benné Oliveira)	184
Figura 7 - WebHQ “Onde as longitudes convergem” (Greg Tocchini).....	185
Figura 8 - WebHQ “Foram as formigas” (Marília Marz)	186
Figura 9 - WebHQ “Concatena” (Jefferson Costa)	187
Figura 10 - WebHQ “Epílogo” (Rafael Corrêa)	188
Figura 11 - WebHQ “A goela do fogo” (Sirlene Barbosa e João Pinheiro)	189
Figura 12 - WebHQ “Inteiro pesa mais do que metade” (Carol Ito).....	190
Figura 13 – WebHQ “Toninho - Memórias de um homem emocionado demais” (Bruna Maia).....	191
Figura 14 - WebHQ “Maritza” (Hipácia Caroline).....	192
Figura 15 - WebHQ “Eu e as demônias” (Sirlanney)	193
Figura 16 - WebHQ “Para o meu eu de 9 anos” (Juliana Lossio).....	194
Figura 17 - WebHQ “Camisa emprestada” (Mário César)	195
Figura 18 - WebHQ “Diário de bordo” (Junião).....	196
Figura 19 - WebHQ “Outros verbos” (Lu Cafaggi).....	197
Figura 20 - WebHQ “O tiranossauro rosa: uma história em quadrinhos de 65 milhões de anos” (Alice Pereira).....	198
Figura 21 - WebHQ “Bloqueio” (Tai Silva)	199
Figura 22 - WebHQ “O video game” (Ju Loyola)	200
Figura 23 - WebHQ “Corta vento” (Saudade ³).....	201
Figura 24 - WebHQ “Pipa ‘pensa’” (Betto Souza).....	202
Figura 25 - WebHQ “Amora caça amor” (Helô D’Angelo)	203
Figura 26 - WebHQ “A história de Geraldo Filme” (Tainan Rocha).....	204

Figura 27 - WebHQ “A tempestade” (Mariana Cagnin)	205
Figura 28 - WebHQ “A jornada” (Mity Dias).....	206
Figura 29 - WebHQ “De bicicleta é mais gostoso” (Janaína Esmeraldo)	207
Figura 30 - WebHQ “Vila de São Paulo” (Paloma Franca Amorim).....	208
Figura 31 - WebHQ “Minha guia” (Wagner Willian)	209
Figura 32 - WebHQ “Um pico muito doido” (Rhebeca Moraes).....	210
Figura 33 - WebHQ “A praça perto de casa” (Rafael Calça)	211
Figura 34 - WebHQ “Raimunda” (Ana Cardoso)	212
Figura 35 - Gráfico de curtidas do projeto Quadro a Quadro	134
Figura 36 - Gráfico quantidade de comentários do Quadro a Quadro.....	136
Figura 37 - Comentários sobre identificação feitos no projeto Quadro a Quadro....	137
Figura 38 - Comentários sobre emoção feitos no projeto Quadro a Quadro	138
Figura 39 - Comentários sobre contato do público com os artistas	138
Figura 40 - Comentários sobre curiosidade do público do Quadro a Quadro	139
Figura 41 - Comentários críticos sobre o projeto Quadro a Quadro	139
Figura 42 - Gráfico de gênero dos artistas do projeto Quadro a Quadro	142
Figura 43 - Gráfico de raça dos artistas do projeto Quadro a Quadro.....	143
Figura 44 - Gráfico de origem geográfica dos artistas do Quadro a Quadro	145
Figura 45 - Gráfico de popularidade dos artistas do projeto Quadro a Quadro	147
Figura 46 - Exemplos da diversidade estética das narrativas digitais do projeto Quadro a Quadro.....	149
Figura 47 - Exemplos da diversidade temática das narrativas digitais do projeto Quadro a Quadro.....	150
Figura 48 - Exemplos de diálogos propiciados pelos recursos de interatividade do projeto Quadro a Quadro.....	154
Figura 49 - Capas de quatro narrativas publicadas pelo Quadro a Quadro.....	157
Figura 50 - Exemplos de apresentações visuais de quatro artistas convidados para o Quadro a Quadro.....	158
Figura 51 - Exemplos de legendas explicativas posicionadas ao lado das narrativas do Quadro a Quadro.....	159

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Seleção de trabalhos acadêmicos para análise da RSL.....	32
Quadro 2 - Consequências corrosivas das redes sociais x estratégias de ação educativa.....	78
Quadro 3 - Tabulação dos dados do projeto Quadro a Quadro (parte 1 de 3).....	126
Quadro 4 - Tabulação dos dados do projeto Quadro a Quadro (parte 2 de 3).....	127
Quadro 5 - Tabulação dos dados do projeto Quadro a Quadro (parte 3 de 3).....	128

SUMÁRIO

CONSIDERAÇÕES INICIAIS.....	12
TRAJETÓRIA PESSOAL, PROFISSIONAL E ACADÊMICA	14
INTRODUÇÃO	20
3.1 Contexto.....	20
3.2 As <i>big tech</i> e os algoritmos.....	24
3.3 O papel da educação.....	27
3.4 Trabalhos correlatos	29
3.4.1 Primeiros passos	30
3.4.2 Resultados.....	32
3.4.3 Arremate.....	35
CAMINHOS DE PESQUISA	37
4.1 Objetivos	38
4.2 Metodologia	39
4.3 Objeto de estudo	40
4.3.1 Sesc São Paulo	40
4.3.1.1 Presença digital.....	43
4.3.1.2 E o currículo?	44
SOBRE SOCIABILIDADE DIGITAL	46
5.1 Promessas	48
5.1.1 Potencial educativo	51
5.1.2 Há controvérsias.....	54
5.2 Redes sociais	57
5.2.1 Instagram	62
5.3 Ameaças.....	66
5.3.1 Modulação algorítmica e algoritmização da vida	68
5.3.2 Filtro-bolha e câmaras de eco	70
5.3.3 O terror do igual.....	73
5.4 Arremate.....	75
SOBRE EDUCAÇÃO	77
6.1 Conectivismo e aprendizagem em rede	78
6.2 Mediação cultural online.....	81

6.2.1 Um pouco sobre educação não formal.....	83
6.2.2 Um pouco sobre mediação.....	85
6.2.3 Um pouco sobre mediação cultural	86
6.2.4 Um pouco sobre mediação cultural online.....	87
6.3 Abordagem sociointeracionista e aprendizagem pela arte	91
6.3.1 O sociointeracionismo	91
6.3.2 O potencial pedagógico da arte.....	93
6.4 Educação como inovação	96
6.4.1 Educação midiática	98
6.4.2 Habitar OnLIFE.....	100
6.4.3 Bons exemplos	102
6.5 Onde está o currículo?	103
6.6 Arremate.....	107
A PESQUISA	109
7.1 Passos metodológicos	113
7.2 Projeto Quadro a Quadro.....	115
7.2.1 Apresentação dos dados.....	129
7.2.1.1 Temas.....	129
7.2.1.2 Formatos e estética	131
7.2.1.3 Interatividade	133
7.2.1.4 Artistas: gênero e raça.....	140
7.2.1.5 Artistas: Origem geográfica	144
7.2.1.6 Artistas: Popularidade.....	145
7.2.2. Afinal, o Quadro a Quadro é educativo?	147
7.2.2.1 A arte do Quadro a Quadro é educativa?	148
7.2.2.2 A interação com o Quadro a Quadro é educativa?.....	151
7.2.2.3 O currículo do Quadro a Quadro é educativo?	154
7.3 Arremate.....	160
REFLEXÕES FINAIS	165
REFERÊNCIAS.....	175
ANEXOS	182

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

O futuro não é mais como era antigamente

Paulo Leminski⁵

Não dá para se pensar na sociabilidade contemporânea sem considerar, nessa equação existencial, a experiência digital, que acaba por nublar nossas certezas e idealizações sobre um futuro previsível. A intensidade com que a história e a sociedade se movem rumo a uma completa digitalização da experiência humana parece impactar todas as esferas da vida que se experencia em 2024, ano em que apresento à Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP) esta pesquisa de mestrado.

Portanto, estudar a produção e o consumo de conhecimento mediados pelas tecnologias digitais, vocação desta dissertação, torna-se essencial para conseguirmos entender os próprios rumos da humanidade no século XXI.

Para dar conta dessa missão, apresentamos, por meio deste texto, o resultado do processo de pesquisa que eu e a Profa. Dra. Maria da Graça Moreira da Silva desenvolvemos nos últimos dois anos, dentro da linha de pesquisa Novas Tecnologias em Educação, do Programa de Pós-graduação em Educação: Currículo, da PUC-SP. O texto dissertativo é dividido em cinco áreas.

A primeira delas corresponde a um compartilhamento, em primeira pessoa, da trajetória pessoal, profissional e acadêmica deste pesquisador (Capítulo 2), a partir do qual procura-se situar o leitor no contexto de formação e no universo de imaginários e repertório de vida que me formaram, a fim de revelar quais os caminhos me trouxeram até o mestrado.

A segunda área da dissertação engloba os capítulos 3 e 4, correspondendo à introdução da nossa pesquisa. Nesta parte do texto, contextualizamos o cenário em que se situa o fenômeno estudado, propomos um levantamento das pesquisas e artigos correlatos, em forma de revisão sistemática de literatura, além de apresentarmos as problematizações da nossa pesquisa, a fim de justificarmos a relevância de sua existência. Também utilizamos esta área da dissertação para nos

⁵ Verso do poema "Haja hoje para tanto ontem", de Paulo Leminski (1944-1989), presente na obra "Distraídos Venceremos" (Brasiliense, 1987). Mais informações em: brasilecola.uol.com.br/literatura/paulo-leminski.htm#. Acesso em 7 out 2024.

aprofundarmos nos caminhos da pesquisa, ou seja, apresentarmos a questão-problema que disparou o nosso interesse para a realização desta investigação, além dos objetivos principal e específicos que guiam a investigação; as metodologias a serem utilizadas ao longo do processo de coleta e análise dos dados; e o objeto de estudo que será analisado pela pesquisa.

A terceira área do texto contempla, em dois capítulos, a fundamentação teórica que embasa a construção epistemológica perseguida pela nossa pesquisa. No capítulo 5, procuramos compartilhar diversas reflexões teóricas sobre as promessas e as corrosividades da sociabilidade digital e das redes sociais. Já o capítulo 6 é dedicado à apresentação propositiva de estratégias e conceitos educacionais, principalmente no campo da educação não formal, para o combate às corrosividades da sociabilidade digital e a ocupação consciente dos ambientes digitais com conteúdo emancipatório.

Correspondente à quarta área da nossa dissertação de mestrado, o capítulo 7 mostra o desenvolvimento do trabalho de coleta e observação dos dados do projeto digital Quadro a Quadro, objeto de estudo da nossa pesquisa. Por meio da análise crítica deste exemplo de ocupação dos *feeds* do Instagram com arte e cultura, buscamos identificar se o objeto de estudo da pesquisa pode ser considerado uma ação educativa, demonstrando uma possibilidade de habitação emancipatória de um ambiente não vocacionado para essa finalidade.

Por fim, a última área do texto (Capítulo 8) equivale às reflexões finais da nossa dissertação de mestrado. Neste capítulo, procuramos construir novas perguntas elaboradas durante a tentativa de responder às questões iniciais. Como a nossa pesquisa se dedica a investigar um fenômeno em constante transformação, não buscamos cravar conclusões cristalizadas, mas sim analisar criticamente o que foi feito até aqui e espiar os devires de um futuro completamente incerto.

Assim, as próximas páginas propõem um mergulho reflexivo e prático no universo da sociabilidade digital e — à luz de conceitos e teorias que integram as áreas da tecnologia, comunicação, arte e educação — convidam a um olhar propositivo para o que se espera de nós, enquanto humanidade, na habitação consciente e crítica dos ambientes digitais.

TANTOS PORQUÊS: TRAJETÓRIA PESSOAL, PROFISSIONAL E ACADÊMICA

Eu nunca soube responder com clareza a pergunta: “o que você quer ser quando crescer?”. Sempre fiquei dividido entre uma facilidade natural para entender a exatidão da matemática — e conseguir enxergar o mundo organizado a partir dos números — e um interesse genuíno pela escrita, pelas variadas formas de narrativa e pelas subjetividades do discurso. Tanto é que cheguei ao terceiro ano do Ensino Médio com a total incerteza sobre qual caminho profissional eu iria seguir no futuro.

Depois de liderar um projeto estudantil no qual eu e meus colegas produzimos um jornal amador sobre meio ambiente, e de conversar com um jornalista veterano que se apresentou em uma feira de profissões na minha escola, eu comecei a enxergar a área da comunicação como uma possibilidade promissora de ser vários em um só; de poder ganhar dinheiro pesquisando e fazendo perguntas sobre milhões de assuntos diferentes, um a cada dia; de poder contar histórias de vida de pessoas reais.

A partir da escolha pelo jornalismo, a minha curiosidade sobre os mistérios do mundo que existia para além das fronteiras de Jacutinga, cidadezinha mineira onde nasci — esse, sim, um traço marcante da minha personalidade desde muito cedo — poderia ser canalizada em uma atuação profissional que eu passei a julgar como camaleônica. Imagine só que divertido seria poder falar, escrever e mergulhar em tantos assuntos ao mesmo tempo — e ainda ganhar dinheiro por isso? Seria a oportunidade ideal para, como diz Toquinho, girar um compasso e, num círculo, fazer o meu mundo⁶.

Depois de me mudar de cidade devido a uma bolsa de estudos do Programa Universidade para Todos (ProUni) para o curso de Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC-Campinas), em 2008, comecei a perceber que a visão que eu tinha anteriormente do jornalismo era ainda mais limitada do que a realidade. Minha vivência acadêmica e o contato com as teorias e práticas da área expandiram meu nível de entendimento para a enorme abrangência de horizontes permitida pela atuação na comunicação.

⁶ Paráfrase de um trecho da canção “Aquarela”, composta por Fabrizio de André, Guido Morra, Toquinho e Vinícius de Moraes, e gravada por Toquinho no disco “Toquinho - Acquarello”, em 1983. Mais informações em: toquinho.com.br. Acesso em 7 out. 2024.

Foi nesse momento que o universo das tecnologias digitais — promissor, mas incipiente no meu contexto social — começou a me despertar para as promessas de um futuro em que não houvesse mais existência analógica, fora de um cenário conectado. A ideia de atravessarmos a fronteira de uma vida analógica para uma sociabilidade essencialmente online — e os impactos culturais, psicológicos, éticos e políticos que isso poderia gerar — me estimularam a querer me aprofundar no assunto. Neste momento, a minha formação enquanto comunicólogo, portanto, um profissional generalista, me ajudou a ter flexibilidade para trilhar esse caminho de interesse dentro da minha atuação.

Graduado no fim da primeira década deste século — em 2011, para ser mais exato —, eu acompanhei, com empolgação, as conquistas tecnológicas que mudaram rapidamente a forma de se comunicar, se expressar, aprender e ensinar, no que Pierre Lévy chamou de a Era Cibercultural. O fantasma do *bug do milênio*⁷, alardeado pela mídia como um mítico rastro de pólvora, deu lugar a um entusiasmo sobre o futuro, um olhar eufórico para um tempo em que todas as nossas relações seriam mediadas pela tecnologia. Não apenas em forma de dispositivos que substituiriam a presencialidade, mas também em pensamento, em novos modelos cognitivos: as novas gerações seriam criadas a partir de uma consciência digital, sem os vícios analógicos do século passado. Será?

Essa mudança paradigmática acompanhou diversas consequências possibilitadas pela era digital, como a convergência, a cultura da participação, a democratização informacional e a descentralização dos polos de produção de conhecimento. Fenômenos estes entendidos como positivos por pensadores entusiastas do digital, como Lucia Santaella, Henry Jenkins e Issaaf Karhawi, entre outros.

No entanto, alguns críticos digitais, como Christian Fuchs, Andrew Keen e Jaron Lanier, vêm defendendo há alguns anos que o ambiente cibernético cria anomalias sócio-tecnológicas, como comunidades egocentradas, desinformação e amadorismo. Vamos voltar a refletir sobre os pensamentos desses autores nos

⁷ Medo coletivo de que, na virada de 1999 para 2000, os computadores da época não entendessem a mudança e causassem uma pane geral em sistemas e serviços. O desastre anunciado incluía queda de aviões, explosão de mísseis nucleares, interrupção de usinas de energia e colapso geral em tudo que estivesse sujeito a um sistema de computador. Mais informações em: g1.globo.com/economia/tecnologia/noticia/2019/12/31/ha-20-anos-o-bug-do-milenio-e-o-fim-do-mundo-que-nao-aconteceu.ghtml. Acesso em 7 out. 2024.

próximos capítulos.

Entre o entusiasmo deslumbrado e a crítica fatalista sobre o universo digital, sempre me interessou cultivar um olhar otimista-crítico sobre o potencial transformador da internet e das tecnologias digitais na sociedade, sem deixar de lado uma avaliação rigorosa e objetiva sobre as consequências de tal poder.

A contemporaneidade, especialmente a partir da pandemia de Covid-19, fez com que as práticas humanas fossem cada vez mais intermediadas pelos dispositivos e pelo pensamento digital. Estudar a produção de conhecimento amparada pelo aparato técnico surgido na era digital é, portanto, primordial para entendermos os próprios rumos da humanidade no século XXI.

Outra pauta que me acompanha desde que me entendo por gente é a expressão artística, seja por meio da roteirização e atuação em espetáculos de teatro na igreja, das aulas de canto no coral municipal da minha cidade, na composição de sambas-enredo para a escola de samba local, na direção de curtas-metragens amadores, entre outras tantas experiências artísticas que ajudaram a formar meu repertório cultural e humanístico.

Meu envolvimento com o universo artístico gerou, para além de um consumo irrefreável de bens culturais, meu interesse por trabalhar e pesquisar o tema. Desde 2012, atuo no braço paulista do Serviço Social do Comércio (Sesc São Paulo), instituição popularmente conhecida por sua vocação para a difusão cultural e ação educativa, em atribuições como assessor de imprensa, supervisor de equipes de comunicação e, mais recentemente, como assistente editorial da publicação jornalística do Sesc.

Mais do que o envolvimento da minha atuação profissional com arte e cultura, eu também enveredei para a investigação acadêmica de assuntos relacionados, mas sempre buscando expandir o meu olhar para a diversidade de temas, vozes e direcionamentos. Como Trabalho de Conclusão de Curso da minha graduação (2008-2011), por exemplo, utilizei as técnicas e práticas do jornalismo literário para produzir um livro-reportagem que contasse as histórias de vida de passageiros que utilizam os ônibus clandestinos para fazer o caminho de ida e volta entre Campinas (SP) e São Luís (MA). Minha primeira pós-graduação *lato sensu*, em Comunicação e Linguagens Midiáticas, na Universidade de Araraquara (Uniará), em 2015, foi concluída com uma monografia que relacionou a obra subversiva do cineasta norte-americano John Waters com o movimento contracultural nos Estados Unidos, nas décadas de 1960 e

1970. Já no curso de pós-graduação *lato sensu* em Mídia, Informação e Cultura, realizado entre 2020 e 2021, no Centro de Estudos Latino-americanos sobre Cultura e Comunicação da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (Celacc/ECA/USP), pesquisei o fenômeno do horror social na produção cinematográfica brasileira contemporânea.

Nos últimos anos, principalmente depois da imersão digital a que fomos submetidos durante a pandemia, tenho estado cada vez mais instigado a aliar meu profundo interesse por linguagens artísticas com minha curiosidade para com os impactos das tecnologias digitais na existência humana. Venho percebendo que a arte, como uma das mais potentes formas de expressão humana, também teve de se adaptar aos formatos e práticas dos espaços digitais, como as redes sociais, por exemplo, que surgiram pouco mais de uma década atrás, mas que já são um importante palco de difusão e fruição para a cultura e a arte.

Apesar do seu caráter efêmero e sua lógica algoritmizada de consumo que privilegia a passagem, e não a permanência, o *feed* das redes sociais, rolado horas a fio diariamente, torna-se uma importante extensão dos espaços convencionais destinados à arte, como o palco, o picadeiro, as casas de show, os museus, os muros grafitados, as páginas literárias etc.

Para além das centenas de *lives* organizadas em 2020, na primeira fase da pandemia, a produção artística criada para as redes sociais evoluiu, e hoje possui um nível de amadurecimento que pressiona a área cultural a repensar seus modelos de produção, distribuição e financiamento. É possível cogitar uma arte do futuro que desconsidere existir também no ambiente digital?

Para mim, como funcionário do Sesc São Paulo há mais de uma década, sempre foi muito natural associar a comunicação e, mais tarde, a comunicação digital, com a arte e a cultura, matérias-primas da ação do Sesc. Durante a minha trajetória na instituição, uma das minhas inquietações nasceu da observação de que a produção de conteúdo para as redes sociais privilegiava, quase sem exceção, a divulgação da ação cultural do Sesc, e não a ação cultural em si. A vocação do Sesc São Paulo para com a presencialidade da sua missão, focada na atuação das unidades operacionais, impedia o investimento em outras lógicas não presenciais.

Essa realidade mudou com a pandemia de Covid-19, que impôs reflexões sobre a sobrevivência da ação cultural da instituição após o fechamento das portas de suas unidades. Diante do novo cenário, o ambiente digital e, mais especificamente,

os *feeds* das redes sociais, tornaram-se o único palco possível para dar vazão à produção artística programada não apenas pelo Sesc, mas por todas as outras instituições e centros culturais mundo afora.

Outra associação muito natural para mim, desde que iniciei minha trajetória profissional, é entender a arte e a cultura como fortes territórios de educação. É por meio do contato com a diversidade de expressões, de vozes, de costumes e de realidades sociais representadas pelas manifestações artísticas que somos instigados a ler o mundo antes mesmo de lermos as palavras, em referência à famosa citação de Paulo Freire (1989).

Mas será que a arte e a cultura mediadas pelas tecnologias digitais têm o mesmo potencial pedagógico que a sua versão presencial? Como se dá a apreensão de capital simbólico através de uma tela? A arte perde força se despejada ao receptor via redes sociais, em meio à tempestade de outros conteúdos comerciais e de caráter meramente divulgatório? E a arte menos figurativa, que necessitaria de mediação no espaço presencial? Ela deixa de ser fruída de maneira adequada se for difundida sem um educador para traduzir seus significados ao público? Ou os recursos das redes sociais, como legendas, aba de comentários e até mesmo a ação preditiva dos algoritmos, funcionam como a versão virtual do que seria o educador-mediador no espaço expositivo, por exemplo? É possível pensar em uma mediação cultural digital, uma cibermediação cultural quando falamos em consumo e distribuição de arte via redes sociais? Essa nova fase da ação cultural realizada por instituições culturais, como o Sesc São Paulo, reflete as premissas institucionais/curriculares de tais entidades? Ou as lógicas de produção impostas por plataformas algoritmizadas, como o Instagram, impedem que os currículos das entidades promotoras sejam refletidos em suas ações culturais mediadas pelas redes sociais?

São essas as questões que há anos inquietam a minha trajetória enquanto comunicador, curioso sobre os impactos sociais das tecnologias digitais e trabalhador de uma instituição cultural que promove uma ação de educação não formal permanente. A partir delas é que surge o meu interesse pela Linha de Pesquisa “Novas Tecnologias em Educação”, do Programa de Pós-graduação em Educação: Currículo, da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). Entendo que esse se trata de um ambiente em que eu posso aliar meus interesses pessoais e profissionais, conduzindo uma pesquisa acadêmica que lance um olhar transversal para a relação entre arte, tecnologia, comunicação e educação.

Não tive, até o momento, uma trajetória acadêmica muito uniforme em relação aos assuntos propostos para pesquisas e investigações. No entanto, ao mergulhar na jornada que me trouxe até aqui, entendo que é exatamente essa diversidade temática que faz com que eu permaneça motivado e curioso para entender o mundo e vislumbrar o futuro que está ali, logo em frente, a esperar pela gente⁸. Os porquês intermináveis que irritavam minha mãe na minha infância não foram embora; seguem se transformando em desafios profissionais, em curiosidades pessoais e em problemas de pesquisa.

⁸ Paráfrase de um trecho da canção “Aquarela”, composta por Fabrizio de André, Guido Morra, Toquinho e Vinícius de Moraes, e gravada por Toquinho no disco “Toquinho - Acquarello”, em 1983. Mais informações em: toquinho.com.br. Acesso em 7 out. 2024.

INTRODUÇÃO

Em um cenário ocupado por conteúdos digitais dispersos, atomizados e muitas vezes esvaziados de sentido pedagógico, os ambientes digitais, como o *feed* do Instagram, podem ser considerados espaços educativos a partir da difusão de arte e cultura? Essa foi a questão disparadora do nosso interesse ao propor uma investigação que relacionasse estudos sobre tecnologia, comunicação, arte e educação. Para respondê-la, faz-se necessário entender a realidade digitalizada em que grande parte da humanidade está inserida em 2024.

3.1 Contexto

Vivemos em um tempo de aceleração da sociabilidade digital. Apenas três décadas separam uma realidade global majoritariamente analógica — em que quase a totalidade da população estava desconectada da recém-nascida internet — de um horizonte contemporâneo em que praticamente não dá mais para existir offline.

Segundo dados de uma pesquisa da União Internacional de Telecomunicações (UIT), agência da Organização das Nações Unidas (ONU) especializada em tecnologias de informação e comunicação, 5,3 bilhões de pessoas estão conectadas à internet em 2024, o que equivale a 64,6% da população mundial⁹. A título de comparação, a mesma pesquisa revela que a taxa global de conectividade no final de 2016 era de 42,5% da humanidade (ou 3,42 bilhões de pessoas) e a de 1995, de menos de 1% de todas as pessoas do planeta (UIT/ONU, 2024¹⁰).

Parte da realidade brasileira vem acompanhando a tendência mundial de aumento exponencial da conectividade. De acordo com a mais recente pesquisa TIC Domicílios, realizada pelo Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), cerca de 164 milhões de brasileiros, ou 88% da população do país, conectaram-se à internet em 2023, contra 149 milhões no ano anterior (Cetic.br, 2023¹¹).

⁹ De acordo com o Relatório Perspectivas da População Mundial, divulgado em 2024 pela Organização das Nações Unidas (ONU), a população mundial é de 8,2 bilhões de pessoas. Mais informações em: desapublications.un.org/publications/world-population-prospects-2024-summary-results. Acesso em 9 out. 2024.

¹⁰ Disponível em: itu.int/en/Pages/default.aspx. Acesso em 6 abr. 2024.

¹¹ Disponível em: cetic.br/media/analises/tic_domicilios_2023_coletiva_imprensa.pdf. Acesso em 6 abr. 2024.

Com isso, não é de se espantar que a crescente tendência de conectividade humana borre, cada vez mais, a fronteira entre o analógico e o digital, intensificando a imbricação do palpável — como os objetos do dia a dia¹² —, com o intangível — como os dados e os algoritmos. Dessa maneira, é possível visualizar um horizonte em que não haja mais diferença entre o online e o offline.

Uma das consequências da intensa penetração de tecnologias digitais na sociedade, do aumento da conectividade e da democratização de acesso à internet e a dispositivos web é a onipresença dos smartphones nas atividades humanas cotidianas. Prova disso é que, segundo dados da ONU, o número de aparelhos de telefone do tipo smartphone alcançou, em 2023, 78% da população mundial com 10 anos de idade ou mais (ONU News, 2023¹³).

Aqui no Brasil, esse número é ainda mais expressivo: de acordo com levantamento da Fundação Getúlio Vargas (FGVcia, 2023¹⁴), há 242 milhões de aparelhos celulares inteligentes em uso no país, mais de um por pessoa – ainda que a desigualdade de acesso faça com que a distribuição desses aparelhos não seja uniforme e reflita disparidades econômicas, sociais e geográficas.

É por meio dessas centenas de milhões de dispositivos móveis que a maioria dos usuários da internet, tanto aqui no Brasil quanto em nível mundial, têm acessado aplicativos, plataformas digitais e redes sociais (96,5% dos usuários em nível global, segundo a Organização das Nações Unidas (UIT/ONU¹⁵, 202-), e 98,9% dos brasileiros conectados, de acordo com a mais recente pesquisa TIC/PNAD/IBGE, 2024¹⁶).

Por falar em redes sociais, elas são um fenômeno à parte no cenário contemporâneo, uma vez que ultrapassam a promessa de interatividade dos primórdios da era digital. Elas correspondem a um acontecimento onipresente que

¹² Objetos cotidianos, como eletrodomésticos e móveis, podem estar conectados no fenômeno conhecido como IoT, ou Internet das Coisas. Mais informações em: ibm.com/br-pt/topics/internet-of-things. Acesso em 9 out. 2024.

¹³ Disponível em: news.un.org/pt/story/2023/12/1825432. Acesso em 6 abr. 2024.

¹⁴ Dados divulgados pela 34ª edição da Pesquisa Anual do Centro de Tecnologia de Informação Aplicada da Escola de Administração de Empresas de São Paulo (FGVcia) sobre o Mercado Brasileiro de TI e Uso nas Empresas (2023). Disponível em: portal.fgv.br/noticias/retrospectiva-2023-pais-tem-mais-dois-dispositivos-digitais-habitante-revela-pesquisa. Acesso em 26 mai. 2024.

¹⁵ Disponível em: itu.int/en/Pages/default.aspx. Acesso em 6 abr. 2024.

¹⁶ Pesquisa TIC (Tecnologia da Informação e Comunicação) da Pnad (Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua), divulgada pelo IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística). Disponível em: ibge.gov.br/estatisticas/sociais/trabalho/2511-np-pnad-continua/30980-pnadc-divulgacao-pnadc4.html. Acesso em 6 abr. 2024.

não apenas representa uma potente ferramenta de interação instantânea, como também impacta diretamente — de forma positiva ou não — na compreensão de mundo e na sociabilidade digital de seus usuários.

De acordo com uma recente pesquisa divulgada pelo Instituto Comscore (Scatamburlo, 2023¹⁷), o Brasil é o terceiro país que mais utiliza redes sociais no planeta, com mais de 130 milhões de contas ativas, perdendo apenas para a Indonésia e a Índia. Além disso, a nossa população é a vice-campeã mundial no tempo de permanência em frente ao celular: são 9 horas e 13 minutos de dedicação por dia, das quais 3 horas e 37 minutos são dedicadas especialmente às redes sociais, conforme aponta o mais recente relatório de tendências digitais divulgado pelo instituto britânico *We Are Social* (2024¹⁸). E há uma tendência de intensificação dessa dedicação às telinhas, se considerarmos que, somente entre 2016 e 2018, o tempo médio de uso de smartphones por brasileiros dobrou¹⁹.

Outro dado sintomático da relação da sociedade brasileira com o universo das redes sociais diz respeito ao grau de confiabilidade do brasileiro em relação ao conteúdo mostrado nas linhas do tempo (*feeds*) das plataformas de relacionamento digitais. Mais do que em livros didáticos, portais de notícias e/ou artigos científicos, a população brasileira tende a confiar, prioritariamente, nas informações circuladas por perfis criados nas redes sociais: segundo levantamento do Instituto Kaspersky (2021²⁰), 71% dos brasileiros usam as redes sociais como principal fonte de informação.

Apesar da expansão massiva no uso das redes sociais e do assustador potencial de persuasão das plataformas sobre a sociedade brasileira, é importante ponderarmos sobre a desigualdade de acesso aos dispositivos tecnológicos e às plataformas digitais, o que tende a refletir as disparidades econômicas, educacionais

¹⁷ Dados da edição 2023 da pesquisa “Tendências de Social Media”. Disponível em: comscore.com/Insights/Events-and-Webinars/Webinar/2023/Tendencias-de-Social-Media-2023. Acesso em 6 abr. 2024.

¹⁸ Dados do “Digital 2024 Global Overview Report”, parceria do instituto We Are Social com o Meltwater. Disponível em: wearesocial.com/uk/blog/2024/01/digital-2024-5-billion-social-media-users/. Acesso em 6 abr. 2024.

¹⁹ Dados de pesquisa realizada, em 2018, pela empresa Deloitte. Disponível em: mobielttime.com.br/noticias/18/10/2018/92-dos-brasileiros-possuem-ou-usam-smartphones-com-frequencia/#. Acesso em 7 out. 2024.

²⁰ Dados do estudo “Infodemia e os impactos na vida digital”, realizado em 2021 pela empresa de cibersegurança Kaspersky, em parceria com o instituto de pesquisa Corpa. Disponível em: kaspersky.com.br/about/press-releases/2021_redes-sociais-sao-usadas-por-71-dos-brasileiros-como-fonte-de-informacao-mostra-kaspersky. Acesso em 6 abr. 2024.

e regionais do país. Dados do mais recente levantamento da PNAD Contínua²¹, do IBGE, revelam que o acesso à internet no país não é uniforme: regiões mais ricas, como o Sudeste, têm níveis de acesso significativamente maiores do que regiões mais pobres, como o Norte e o Nordeste. Além disso, famílias de classes sociais mais altas tendem a ter acesso mais rápido e de melhor qualidade, enquanto as de classes mais baixas, muitas vezes, dependem de conexões móveis limitadas.

Outro indicador da desigualdade de acesso às redes sociais foi apontado pela pesquisa TIC Domicílios, do Cetic.br²², que revela que, apesar de quase 90% dos brasileiros acessarem redes sociais, há claras disparidades sociais e geográficas refletidas nessa conexão: enquanto apenas 57% das pessoas com renda familiar de até um salário-mínimo tem acesso constante às redes sociais, essa proporção sobe para 95% entre aqueles com renda superior a cinco salários-mínimos. Isso sem falar nas disparidades regionais de infraestrutura e educação, que fazem com que as regiões Norte e Nordeste concentrem um menor percentual de usuários de redes sociais do que as regiões Sul e Sudeste.

Os indicadores supracitados demonstram que, apesar do aumento no acesso a dispositivos tecnológicos e plataformas digitais por uma grande parcela da população brasileira, não existe universalização de acesso à internet e às redes sociais. E, além disso, há uma forte correlação entre renda, educação e desigualdade digital.

Ainda assim, é possível admitir que, principalmente a partir dos anos 2010, uma parte significativa dos brasileiros tem cuidado da saúde, se mantido informada sobre serviços públicos, exercitado sua afetividade, contemplado bens artísticos e culturais, estudado novas línguas e culturas e ensinado e aprendido sobre o outro sob a mediação dos *feeds* de redes sociais como Instagram, Youtube, WhatsApp e TikTok.

²¹ Entre outros dados, a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (PNADC), do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), revela as desigualdades de acesso à internet e às redes sociais em território brasileiro:

ibge.gov.br/estatisticas/sociais/trabalho/2511-np-pnad-continua/30980-pnadc-divulgacao-pnadc4.html. Acesso em 9 out. 2024.

²² O levantamento do Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação revela, entre outros dados, a desigualdade de acesso às redes sociais no Brasil. Disponível em: cetic.br/media/analises/tic_domicilios_2023_coletiva_imprensa.pdf. Acesso em 9 out. 2024.

3.2 As *big tech* e os algoritmos

A massiva e crescente utilização das plataformas digitais tem mostrado que elas não se limitam ao relacionamento interpessoal. Para uma parcela importante da população, elas têm servido como fonte de conhecimento, tendo como atributos a interatividade e a participação, e possibilitado não só o acesso à informação, como também a capacidade de produzi-la. Desde que surgiram no horizonte da existência digital, na primeira década deste século, as redes sociais rapidamente mostraram sua vocação, seja boa ou ruim, para moldar hábitos, visões de mundo e comportamentos.

Apesar de cativante pela possibilidade de descentralização da produção de conhecimento, democratização do acesso às informações, facilidade de comunicação e estreitamento das distâncias, a existência nas redes sociais tem se mostrado corrosiva em diversos aspectos da sociabilidade. Por ser um território desterritorializado, um espaço fugidio, fragmentado e afeito a existências dispersas, descontínuas e fugazes, a sociabilidade digital vem modelando os modos de vida e as subjetividades de seus usuários — ou seja, de todos nós. O jornalista e pesquisador norte-americano Max Fisher, autor do livro “A Máquina do Caos” (Fisher, 2024), defende que as redes sociais são capazes de reprogramar nossa mente e nosso mundo, hackeando a sociabilidade por meio do “maior experimento coletivo que a humanidade já viu” (Fisher, 2024, p. 21).

Geridas por influentes conglomerados de tecnologia norte-americanos — as chamadas *5 big techs*, incluindo Microsoft, Meta, Amazon, Google e Apple —, as maiores redes sociais do planeta (Facebook, Youtube, WhatsApp e Instagram, cada qual com, pelo menos, 2 bilhões de usuários ativos²³) têm se tornado, nesta segunda década do século XXI, cada vez mais capazes de modelar as subjetividades e imaginários humanos por meio de estratégias de gestão, administração e manipulação de uma quantidade exorbitante de informações privadas dos seus usuários.

Esse poderio cultural das redes sociais sobre os costumes e imaginários humanos é construído a partir de sofisticadas estratégias de hegemonia — palavra que, no latim, quer dizer liderança ou domínio, e que a partir dos estudos das ciências sociais e do marxismo, complexificou sua semântica, adquirindo como um dos seus

²³ O ranqueamento das maiores plataformas de relacionamento digital do mundo está disponível, na íntegra, na mais recente edição do Global Overview Report, da agência Datareportal, disponível em: datareportal.com/reports/digital-2024-global-overview-report. Acesso em 11 out. 2024.

significados a predominância ideológica de um grupo sobre o outro. Esse conceito revela, ainda, que o controle hegemônico não é guiado somente pelo uso da força, mas, como alerta Gramsci (2007), é ancorado na combinação da coerção e do consenso por meio da liderança moral dos grupos dominantes.

O exercício “normal” da hegemonia caracteriza-se pela combinação da força e do consenso, que se equilibram de modo variado, sem que a força suplante em muito o consenso, mas, ao contrário, tentando fazer com que a força pareça apoiada no consenso da maioria. (Gramsci, 2007, p. 95).

Ou seja, as *big tech* podem exercer sobre nós um poder hegemônico coercitivo, só que maquiado de consensualidade. Convertidos em dados, viramos seres algoritmizados, iscas informacionais à mercê de estratégias comerciais que moldam visões de mundo, crenças e repertórios culturais a partir de lógicas de extração, predição e manipulação. E o pior: tudo de forma opaca, nada transparente, o que impede que nos apropriemos, de forma crítica, do funcionamento dessa engrenagem, nem que seja para corrigi-la ou subvertê-la.

Nos primórdios da internet, a promessa era de que o acesso à produção e distribuição do conhecimento, antes restritos à mídia de massa, seriam democratizados, o que uniria o mundo todo em uma empática “rede global interconectada”, como defendido por Castells (2009). No entanto, esse plano de uma rede supostamente benevolente encontrou, nas duas primeiras décadas do século XXI, um obstáculo distópico envelopado em algoritmos que confirmam vieses, ditam tendências, moldam olhares, influenciam crenças, achatam imaginários, subjagam a diversidade e sugerem caminhos (e com isso, renunciam outros). O monopólio informativo dos veículos de comunicação de massa deu lugar, no século XXI, a um outro monopólio, ainda mais hegemônico: o das citadas *big tech*.

Neste ponto, é importante quantificar a hegemonia econômica das grandes empresas de tecnologia contemporâneas: segundo relato da pesquisadora em tecnologia da PUC São Paulo Dora Kaufmann²⁴, o atual valor de mercado dos cinco maiores grupos midiáticos do mundo — Apple, Alphabet/Google, Microsoft, Amazon e Meta/Facebook — é de US\$7,5 trilhões, com cada um faturando dezenas de milhões

²⁴ A IA altera a lógica da economia: poucos países superam o valor das *big techs*. Dora Kaufman. Época Negócios. IAgora? 30 jun 2023. Disponível em: epocanegocios.globo.com/colunas/iagora/coluna/2023/06/a-ia-altera-a-logica-da-economia-poucos-paises-superam-o-valor-das-big-techs.ghtml. Acesso em 6 abr. 2024.

por hora. Comparativamente, apenas 18 países do mundo têm Produto Interno Bruto (PIB) acima de US\$1 trilhão; 11 países, acima dos US\$2 trilhões; e somente os PIBs da China e dos Estados Unidos superam a marca de US\$7 trilhões. A título de exemplo, o PIB do Brasil beira os US\$2 trilhões e está abaixo dos valores de mercado da Apple (US\$2,8 trilhões) e da Microsoft (US\$2,5 trilhões).

Mas o que mais surpreende nessa equação é a influência social, cultural, ética, política e simbólica a que os usuários dessas plataformas — ou seja, todos nós, direta ou indiretamente — estão submetidos. Entre esses mecanismos está o que Silveira (2019) chama de “modulação algorítmica”, ou seja, a capacidade de as plataformas digitais, orquestradas por algoritmos preditivos, adaptarem e ajustarem continuamente o comportamento de sistemas digitais para influenciar a experiência dos usuários. Assim, o fluxo de informações na era digital vai sendo administrado por filtros invisíveis que controlam e ajustam o que eles dizem que nós preferimos ver, ouvir e consumir.

Em seu blog no jornal O Estado de S. Paulo, o pesquisador em políticas públicas e *fake news* Ergon Cugler²⁵ utiliza a história do personagem Neo, vivido pelo ator Keanu Reeves no filme “Matrix Resurrections” (2021)²⁶, para exemplificar a manipulação da realidade por meio de algoritmos. Na continuação do clássico moderno da ficção científica lançado em 1999, o protagonista só se dá conta de que está submerso em uma realidade supostamente única depois que começa a vislumbrar sua vida anterior e, com isso, combater o antagonista “Arquiteto”, representante da força de criação da realidade virtual que aprisiona Neo.

Segundo Cugler, não estamos fisicamente presos em uma existência social dominada por um universo paralelo, como o personagem Neo. No entanto, é cada vez mais onipresente em nosso cotidiano uma lógica de convívio reticular e rizomática que nos obriga a ser e estar conectados o tempo todo, e ainda por cima modulados por uma “força” algorítmica que “prevê” e dita nossos próximos passos digitais.

Pode até parecer empolgante ou moderno quando o algoritmo de uma rede social seleciona, filtra e entrega uma curadoria personalizada de conteúdos baseados em nossa própria experiência de navegação. No entanto, uma reflexão mais crítica

²⁵ As *big tech* estão construindo um “monopólio da verdade”. Ergon Cugler. Jornal O Estado de São Paulo. Blog “Gestão, Política e Sociedade”. 26 set 2023. Disponível em: estadao.com.br/politica/gestao-politica-e-sociedade/as-big-techs-estao-construindo-um-monopolio-da-verdade/. Acesso em 6 abr. 2024.

²⁶ MATRIX Resurrections (Título original: The Matrix Resurrections). Direção: Lana Wachowski. Produção: Lana Wachowski, James McTeigue, Grant Hill. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 2021. Filme.

pode nos levar ao questionamento sobre quem realmente está no controle sobre as decisões: nós, os usuários, ou uma empresa com um gigantesco poder de extração, coleta, armazenamento e manipulação dos nossos dados pessoais, que estão sendo utilizados para geração de lucro e aumento do monopólio e controle dos nossos próprios gostos, sensibilidades, imaginários e crenças?

Segundo autores que dedicam seus estudos a fenômenos que evidenciam o poder corrosivo da sociabilidade digital — como a algoritmização da vida (Vieira Pinto, 2022), a plataformização social (Van Djick, 2016), a uberização (Abílio, 2021), o capitalismo de vigilância (Zuboff, 2015) e o colonialismo de dados (Faustino, 2023) —, o uso das tecnologias digitais sem um olhar crítico — e político — acaba tornando a existência social no ambiente digital uma ferramenta de massa de manobra a serviço de desejos muitas vezes escusos dos criadores e gestores das plataformas.

3.3 O papel da educação

É imprescindível que encontremos maneiras de redescobrir o humano a partir da compreensão da contemporaneidade digitalizada. É preciso “ler o mundo” criticamente, como defendia Paulo Freire. E se a “leitura do mundo precede a leitura da palavra” (Freire, 1989, p. 19), o sentido de alfabetização se expande para além dos livros didáticos e dos muros das instituições formais de ensino. Se as redes sociais fisgam a atenção da população brasileira por, em média, quase quatro horas diárias, o que podemos fazer, enquanto sociedade, para qualificar o tempo investido nessas plataformas?

No meio de uma enxurrada de conteúdos virais alienantes, retomamos a questão que dá início a este capítulo: será que é possível construir conhecimento emancipatório nas redes sociais a partir da difusão e fruição de arte e cultura? Como defende o educador Fernando José de Almeida em entrevista à Revista E (2022)²⁷, é necessário inverter a lógica mercantilista e utilitária das plataformas digitais e, em vez de pensarmos em como a tecnologia pode ajudar a educação, questionarmo-nos como podemos utilizar a educação para ajudar a tecnologia.

²⁷ Um novo olhar para a educação. Revista E. Entrevista. Julho de 2022. Disponível em: seccsp.org.br/um-novo-olhar-para-a-educacao-entrevista-com-fernando-jose-de-almeida. Acesso em 6 abr. 2024.

Para tentar responder a esse desafio, esta pesquisa se baseia nos conceitos e predicados da educação não-formal, área de conhecimento que defende que aprender e ensinar para a compreensão dos fenômenos sócio-histórico-culturais passa, antes da sala de aula, pela interação permanente com os simbolismos, subjetividades, imaginários e contradições humanas. Esse caminho acontece por meio de um complexo — e às vezes doloroso — processo de empatia e alteridade.

A arte e a cultura, portanto, podem se tornar importantes vetores de alfabetização não-formal para a compreensão de um mundo golpeado pelo que Han (2016) chama de o “terror do igual”, um horizonte catalisado pelas redes sociais que, segundo o pensador sul-coreano, representam um “estágio de atrofia social”.

Diante dessa problemática complexa, é importante criar caminhos para qualificar o que se produz e o que se consome a partir de intencionalidades pedagógicas que enriqueçam a experiência de tempo dedicado às redes e que, com isso, contribuam para uma habitação mais crítica e consciente dos ambientes das redes sociais.

Para além de aprimorar, em nível nacional e mundial, as diretrizes de monitoramento, regulamentação e responsabilização das plataformas digitais; para além da adoção de iniciativas e políticas públicas no campo da educação — como a formulação de programas de formação em educação midiática ou a Lei nº 13.415, de 2017²⁸, e a Resolução CNE/CEB nº 1/2022²⁹, que postulam sobre o ensino de computação e educação digital no ensino básico, em complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC)³⁰ —; para além do desenvolvimento de outras iniciativas formadoras conduzidas por grupos vinculados a instituições brasileiras de educação e pesquisa — como a NetLab³¹, ligada à Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), o Digilabour³², vinculado à Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos), ou o EducaMaisAI³³, grupo de estudos da Universidade de São Paulo (USP).

Para além das ações apontadas acima, é imprescindível aprender a ocupar as redes sociais e outros ambientes digitais de maneira OnLIFE, como defende

²⁸ Disponível em: planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2015-2018/2017/Lei/L13415.htm. Acesso em 26 mai. 2024.

²⁹ Resolução para consulta na íntegra em: computacional.com.br/docs_oficiais/resolucao_ceb_012022.pdf. Acesso em 17 ago 2024.

³⁰ Todas as informações sobre a Base Nacional Comum Curricular, como histórico, conceito e diretrizes, podem ser consultadas em: basenacionalcomum.mec.gov.br/. Acesso em 17 ago. 2024.

³¹ Disponível em: netlab.eco.ufrj.br. Acesso em 7 abr. 2024.

³² Disponível em: digilabour.com.br. Acesso em 7 abr. 2024.

³³ Disponível em: educamaisai.com.br. Acesso em 7 abr. 2024.

Schlemmer *et al.* (2020). Para esses autores, devemos superar a simples apropriação instrumental das tecnologias digitais e passar a compreender a aprendizagem em rede a partir de uma lógica ecossistêmica em que humanos e não humanos dialoguem e aprendam a habitar o universo digital de forma mais saudável.

Mais do que ter conhecimento técnico, precisamos formar um olhar crítico para a digitalidade, persistindo em uma habitação digital emancipatória e intencionalmente educativa como uma das maiores missões sociais e coletivas da humanidade. A partir dessa perspectiva é que se localiza a nossa pesquisa de mestrado, que pretende contribuir para a reflexão crítica acerca do horizonte futuro para o qual caminham os estudos sobre educação, tecnologia e cultura, propondo maneiras conscientes para ocuparmos criticamente os ambientes digitais, e subvertendo, na medida do possível, a lógica hegemônica, dispersiva e alienante das redes.

Na próxima seção deste capítulo, propomos uma revisão sistemática de literatura, a fim de buscar, na produção científica dos colegas pesquisadores, convergências, divergências, limitações e lacunas que nos ajudem a trilhar os próximos passos da pesquisa.

3.4 Trabalhos correlatos

Para tentar compreender, de forma panorâmica, como os temas relacionados a este trabalho são explorados pelas investigações acadêmicas dos colegas pesquisadores brasileiros, faz-se necessário conduzir um mapeamento sistematizado do “estado da arte” do tema, problema e objeto desta pesquisa. Para isso, utilizamos as bases conceituais do método chamado revisão sistemática de literatura, que consiste em uma série de etapas de pesquisa para identificação, sistematização e posterior análise crítica de todas as evidências bibliográficas disponíveis sobre uma determinada questão de pesquisa.

Como característica definidora, “a revisão sistemática da literatura é uma modalidade de pesquisa que segue protocolos específicos, e que busca entender e dar alguma logicidade a um grande corpus documental” (Galvão; Ricarte, 2020, p. 58). Além de organizar a extensa quantidade de dados localizados, a revisão sistemática de literatura é uma metodologia eficiente, segundo os autores, uma vez que auxilia na identificação de lacunas no conhecimento, dando subsídios ao pesquisador para justificar a pertinência daquela abordagem de pesquisa; sintetiza o universo de

evidências relacionadas à pesquisa, qualificando avaliações e conclusões mais robustas; e reduz supostos vieses de seleção na identificação e utilização de estudos na pesquisa, ajudando a garantir que os dados sejam considerados de forma imparcial.

3.4.1 Primeiros passos

A construção de uma revisão sistemática de literatura para a nossa pesquisa passou, primeiramente, pela escolha das bases de dados utilizadas para a busca e compilação das produções bibliográficas. Para a investigação de teses de doutorado e dissertações de mestrado, utilizamos o recurso de busca avançada da Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BNTD³⁴, plataforma desenvolvida e coordenada pelo Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT), ligado ao Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação.

Por sua vez, a coleta de dados presentes em artigos científicos foi feita com base na utilização dos recursos de busca avançada do Portal de Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes³⁵), vinculado ao Ministério da Educação, e que se apresenta como um dos maiores acervos científicos virtuais do país. Também dedicamos parte da revisão sistemática de literatura à plataforma de busca do Sistema de Bibliotecas da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP³⁶).

Além da escolha das plataformas a serem utilizadas para a busca bibliográfica, a revisão sistemática de literatura exigiu duas delimitações e filtros de busca: a definição pela abrangência nacional dos trabalhos a serem consultados, uma vez que, neste momento, não nos interessa utilizar teses, dissertações, artigos e publicações internacionais; e a delimitação de um recorte temporal para a busca — neste ponto, selecionamos apenas trabalhos publicados a partir de 2011, ano em que a rede social Instagram, objeto primário da nossa pesquisa, começou a ser utilizada em território brasileiro.

³⁴ Plataforma de pesquisa da Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações disponível para acesso em: bdtd.ibict.br/vufind.

³⁵ Plataforma de pesquisa do Portal de Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior disponível para acesso em: periodicos-capes-gov-br.ez1.periodicos.capes.gov.br/index.php.

³⁶ Plataforma de pesquisa do Sistema de Bibliotecas da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo disponível para acesso em: pucsp.br/biblioteca.

A pergunta disparadora da nossa pesquisa contribuiu para o próximo passo preparatório para a execução da revisão sistemática de literatura: a definição dos critérios de investigação utilizados nas bases de dados consultadas. Diante da questão “Os *feeds* das redes sociais, como o Instagram, podem ser considerados ambientes pedagógicos de educação não formal a partir da mediação cultural promovida pela difusão de arte e cultura?”, foi possível definir palavras ou expressões para conduzir a busca. Entre elas, estão os termos “redes sociais”, “Instagram”, “educação”, “educação não formal”, “educação informal”, “ensino”, “aprendizagem”, “mediação cultural”, “cultura digital”, “web”, “internet”, “cibermediação cultural” e “arte”.

Após a definição dos termos de pesquisa, fez-se necessária, também, a adoção de critérios de inclusão e exclusão para a compilação e análise dos dados a serem localizados pelos mecanismos de busca. Entre esses critérios, decidimos desconsiderar publicações que abordassem a educação formal/escolar — mesmo aquelas que refletem sobre a influência da digitalidade nos ambientes escolares —, uma vez que a pesquisa é focada no processo de ensino e aprendizagem não formal ou informal. Além disso, também decidimos desconsiderar os resultados encontrados nos trabalhos baseados em experiências presenciais de educação não formal, já que nosso interesse é estudar a relação entre ensino e aprendizagem nos ambientes digitais. Por fim, tomamos a decisão de desconsiderar trabalhos cujos objetos de estudo fossem iniciativas não artísticas (como por exemplo, projetos esportivos e/ou comunicacionais/divulgatórios), já que um de nossos interesses é discutir o potencial pedagógico da difusão e fruição artística em ambientes digitais.

A primeira tentativa de busca, feita a partir da integralidade da questão-problema, não gerou nenhum resultado que correspondesse aos objetivos desta pesquisa. Recorremos, então, a diversas combinações de três termos de pesquisa para refinar a busca. Exemplos: (“redes sociais” OR “Instagram” OR “mídias sociais” OR “internet” OR “web” OR “cultura digital”) AND (“educação” OR “educação não formal” OR “educação informal” OR “ensino” OR “aprendizagem”) AND (“mediação cultural” OR “mediação” OR “arte” OR “cultura”). Os poucos resultados encontrados também não foram satisfatórios para esta revisão sistemática de literatura.

O próximo passo foi conduzir novas buscas a partir de combinações duplas de termos de pesquisa. Entre as combinações utilizadas, estão: “redes sociais” AND “mediação cultural” / “Instagram” AND “mediação cultural” / “Instagram” AND (“educação não formal” OR “educação informal”) / “Instagram” AND “ensino de arte” /

("educação não formal" OR "educação") AND "redes sociais" / "cultura digital" AND ("educação informal" OR "educação não formal") / "mediação cultural" AND ("web" OR "internet") / "mediação cultural" AND ("redes sociais" OR "instagram" OR "digital") / "mediação cultural" AND ("educação" OR "ação educativa") / "cibermediação" AND ("cultura" OR "arte").

3.4.2 Resultados

A busca por teses, dissertações e artigos científicos foi conduzida a partir das ferramentas de busca avançada dos portais da Capes, BNTD e Sistema de Bibliotecas da PUC-SP durante o mês de abril de 2024. Após a aplicação dos termos e expressões de busca, bem como a utilização de filtros de recorte temporal e geográfico, chegamos a 17 resultados, sendo oito publicações em revistas científicas nacionais e nove em pesquisas acadêmicas, das quais oito dissertações de mestrado e uma tese de doutorado.

A aplicação dos três critérios de exclusão, mencionados na seção anterior deste capítulo, fez com que o *corpus* de pesquisa fosse reduzido a oito resultados que dialogam com as questões norteadoras desta pesquisa e, portanto, seguem para a etapa de análise dos dados e aferimento de possíveis conclusões que ajudem na condução da nossa investigação de mestrado. Dentre os oito resultados encontrados, cinco trabalhos são dissertações de mestrado e três são artigos publicados em revistas científicas nacionais. Para melhor visualização das obras selecionadas, segue compilação de dados no Quadro 1.

Quadro 1 – Seleção de trabalhos acadêmicos para análise da RSL

Nº	Título	Autor / ano / tipo	Univers. / publicação
1	Museu da Língua Portuguesa: fruição e aprendizagem na relação interativa	Priscila Zanganatto Mafra / 2011 / Dissertação	Universidade Presbiteriana Mackenzie
2	Redes sociais e educação informal: entre o <i>scemo del villaggio</i> e o pensamento crítico	Alexandre Anselmo Guilherme e Bruno Antonio Picoli / 2017 / artigo	Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUC-RS) / Revista Diálogos Latinoamericanos
3	Mediação cultural no âmbito da WEB 2.0: Interatividade,	Bernardo Perri Galegale / 2017 /	Universidade de São Paulo (USP)

	participação e experiência	dissertação	
4	O mediador como criador-propositor na cibercultura: um relato de cibermediação cultural para a residência artística virtual do coletivo Arte, Cura e Rituais	Adryana Diniz Gomes / 2021 / dissertação	Universidade Federal Fluminense (UFF)
5	A mediação cultural online como estratégia educativa: um estudo de caso no Museu de Arte de São Paulo - MASP	Aylana Teixeira Pimentel Canto / 2022 / dissertação	Universidade Federal da Bahia (UFBA)
6	Algoritmos, engajamento, redes sociais e educação	Rodrigo Otávio dos Santos / 2022 / artigo	Universidade Estadual de Maringá (UEM) / Revista Acta Scientiarum
7	Museu de Arte da UFC na pandemia de COVID-19: o uso do Instagram como ferramenta para a mediação da informação	Maria Gizele Chagas da Silva Almeida e Andreza Pereira Batista / 2022 / artigo	Universidade Federal do Paraná (UFPR) / Revista AtoZ - novas práticas em informação e conhecimento
8	O uso das mídias sociais para mediação da informação e mediação cultural pelas bibliotecas universitárias federais do Nordeste brasileiro	Rafael Matos Nunes / 2023 / dissertação	Universidade Federal da Bahia (UFBA)

Fonte: organizado pelo autor.

Após a leitura das pesquisas reunidas no Quadro 1, é possível desenvolver uma síntese crítica dos resultados, levando-se em consideração os objetivos propostos neste estudo. Os resultados levam em conta quatro universos temáticos: 1. tecnologias e cultura digital; 2. redes sociais; 3. teorias pedagógicas clássicas que dialogam com as potencialidades e desafios da contemporaneidade digitalizada; e 4. mediação, mediação cultural e uma proposta de mediação cultural online.

Dentro do universo temático 1 (tecnologias e cultura digital), os autores mais citados pelos estudos selecionados são o filósofo e sociólogo francês **Pierre Lévy**, reconhecido por suas análises sobre cibercultura e inteligência coletiva e por sua defesa do uso da internet para promover participação cidadã — a partir de obras que exploram os impactos das tecnologias na sociedade e no pensamento humano; o sociólogo espanhol **Manuel Castells**, conhecido por seu estudo sobre a sociedade da informação e as transformações sociais e econômicas induzidas pela tecnologia digital, com foco na relação entre tecnologia, poder e cultura; a pensadora brasileira **Lúcia Santaella**, teórica da comunicação cujos estudos combinam semiótica, filosofia

e tecnologia, explorando as interações entre mídia, cultura e sociedade para a reflexão sobre as transformações culturais e comunicacionais na era digital; e o antropólogo e filósofo francês **Bruno Latour**, cujas obras exploram as interações entre ciência, tecnologia, sociedade e meio ambiente, destacando-se por sua teoria do ator-rede — por meio da qual analisa como as redes de relações entre humanos e não humanos moldam o mundo social.

Com base no universo temático 2 desta análise (redes sociais), os estudos selecionados pela revisão sistemática de literatura destacam com maior incidência as reflexões de três autores: a pesquisadora brasileira **Raquel Recuero**, cujas obras exploram as dinâmicas das redes sociais online, incluindo questões relacionadas à interação social, identidade digital, comunidades virtuais e linguagem digital; **Henry Jenkins**, teórico da comunicação norte-americano conhecido pelos estudos da mídia contemporânea a partir de enfoques como a cultura da convergência midiática, cultura participativa e alfabetização midiática; e o sociólogo polonês-britânico **Zygmunt Bauman**, cujos estudos são conhecidos pelas reflexões sobre globalização, individualismo e a sociabilidade na contemporaneidade - relações que ele batizou de “líquidas”.

O universo temático 3 (teorias pedagógicas clássicas) é representado nas pesquisas selecionadas pelos estudos de três autores: **John Dewey**, educador norte-americano que ficou conhecido pela teoria da aprendizagem experiencial, focada na defesa da aprendizagem ativa e da potência pedagógica da experimentação; o psicólogo russo **Lev Vygotsky**, que desenvolveu estudos sobre o aprendizado a partir da mediação e da interação sociocultural; e **Paulo Freire**, educador brasileiro reconhecido mundialmente por sua pedagogia crítica e ênfase na educação como prática de liberdade. Os trabalhos selecionados nesta revisão sistemática de literatura focam no pensamento freiriano relacionado à importância da ação cultural para o aprendizado e a conscientização a partir da leitura do mundo.

O quarto e último universo temático que baseia nossa análise (mediação e mediação cultural) é representado, prioritariamente, por três pensadores: **Jean Davallon**, pesquisador conhecido por suas contribuições para o campo da mediação, explorando a relação entre museus, públicos e sociedade, a fim de defender a importância da mediação para a promoção de acesso e participação nas instituições culturais; **José Teixeira Coelho**, crítico de arte e teórico reconhecido por suas contribuições para o campo da estética e da ação cultural, destacando-se por sua

defesa de uma abordagem pluralista e democrática da cultura; e **Ana Mae Barbosa**, educadora brasileira, especialmente no campo da educação em artes visuais, que estuda a mediação cultural dentro e fora da sala de aula, defendendo a importância da arte na educação, o papel do professor como mediador e a valorização da expressão artística como desenvolvedora do aprendizado.

Entre os temas explorados pelos estudos identificados por esta revisão sistemática de literatura, destaca-se um aprofundamento nas discussões acerca da mediação cultural como importante ação pedagógica para a educação não formal e a compreensão do mundo a partir do contato com as artes. Além disso, também se destaca a reflexão sobre o lugar da mediação cultural na contemporaneidade digitalizada, a partir do entendimento de que ela pode ser impulsionada por características do digital, como a interatividade, a participação e a conexão.

Outro ponto relevante na análise dos estudos reunidos nesta revisão sistemática de literatura é a recorrente reflexão sobre as redes sociais como espaços possíveis (mas não vocacionados) para a educação informal. Apesar de uma lógica que privilegia o conteúdo comercial e pulverizado, as redes sociais poderiam, segundo os estudos analisados, servir de plataforma acessível de educação informal que permitiria o desenvolvimento de pensamento crítico a partir da mediação da informação.

3.4.3 Arremate

Finalizar uma revisão sistemática de literatura não é esgotar as possibilidades de compreensão do que se produziu sobre o tema. Pelo contrário, é abrir o horizonte de entendimento para complexificar a pesquisa, tornando-a mais rica. De acordo com Costa e Zoltowski (2014), escrever uma revisão sistemática envolve desafios, mas sua importância é crucial, “pois nos ajuda a organizar, analisar criticamente e levantar evidências sólidas, integrando o número cada vez maior de peças do complexo quebra-cabeças da produção científica” (Costa; Zoltowski, 2014, p. 68-69).

Após a leitura e análise dos dados reunidos nesta revisão, tornam-se mais claras algumas evidências a respeito do conhecimento previamente produzido na área a partir das teses, dissertações e artigos científicos selecionados. Entre as principais conclusões, podemos destacar a impressão de que muito já se falou sobre os impactos sociais das tecnologias digitais, assim como também é extensa a literatura

sobre o potencial educativo da mediação cultural.

No entanto, ainda é tímida a reflexão acadêmica sobre as potencialidades e desafios da mediação cultural — enquanto ação de educação não formal — nos ambientes digitais. Menor ainda — praticamente inexistente, conforme seleção de estudos reunidos nesta revisão — é a incidência de pesquisas acadêmicas que provoquem o olhar para a promoção de ação educativa não formal nos *feeds* das redes sociais a partir da difusão e fruição de arte e cultura.

A partir dos dados analisados, é possível inferir que há certa carência de investigações acadêmicas na área a ser estudada por esta pesquisa de mestrado. Isso pode ser explicado pela especificidade temática, além da curta aproximação histórica com o fenômeno das redes sociais (popularizadas, em âmbito mundial, há pouco mais de uma década). Essa constatação pode ser útil para justificar a relevância de uma pesquisa interdisciplinar como a nossa, a fim de que contribuamos, de maneira exploratória, com os estudos relacionados aos universos da tecnologia, da comunicação, das artes e da educação não formal.

A realização de revisão sistemática de literatura contribuiu significativamente para a condução desta investigação ao apontar possibilidades, desafios, carências e limitações de pesquisa, e ao ampliar o horizonte da presente dissertação de mestrado. Além disso, esse método de coleta e análise de dados também auxiliou no aprimoramento e desenvolvimento do repertório intelectual deste pesquisador, uma vez que me colocou em contato com outros colegas da academia, ampliando o número de vozes e olhares para a composição da nossa pesquisa.

CAMINHOS DE PESQUISA

O entendimento é uma alegria. Não há prazer tão grande quanto resolver um problema difícil. A ciência é mais do que um corpo de conhecimento. É uma maneira de pensar, uma maneira cética de interrogar o universo com um refinamento de pensamentos, que busca uma compreensão gradual da natureza.

Carl Sagan

A busca pelo entendimento sobre os fenômenos que nublam o complexo cenário contemporâneo inspira a realização desta investigação científica. Parafrazeando Sagan (2017), autor do livro “Cosmos”, é a partir de um cético processo de refinamento de pensamentos que intentamos, nesta dissertação, decifrar parte da nossa realidade.

No entanto, quando decidimos investigar as tecnologias digitais em educação, ou seja, questões ainda em curso de mudança na contemporaneidade, corremos o risco de ter de “trocar o pneu com o carro em movimento”, como diz o ditado popular. A falta de um distanciamento histórico do fenômeno a ser estudado complexifica o horizonte e os métodos de investigação. Por isso, é relevante destacarmos, neste momento, o caráter exploratório desta pesquisa e a ausência de pretensão de que ela chegue a conclusões hermeticamente cristalizadas ou de que esgote as possibilidades de compreensão do nosso problema de pesquisa.

Antes de listarmos os objetivos desta investigação científica, e mencionarmos as etapas metodológicas que compõem a trajetória de pesquisa, vale retomar a questão-problema que orienta os caminhos investigativos do nosso trabalho. Durante a minha atuação profissional como comunicador na área cultural, surgiu, no período da pandemia de Covid-19, uma autorreflexão a respeito do potencial pedagógico da arte difundida e fruída no *feed* do Instagram — em contraponto à lógica hegemônica do que é difundido nas redes sociais, ou seja, um conteúdo em sua maioria dispersivo e alienante, com caráter predominantemente comercial e divulgatório.

A partir dessa chama epistemológica gerada pela faísca da prática profissional, chegamos à seguinte questão-problema da nossa pesquisa de mestrado:

A criação e publicação de projetos artísticos no *feed* do Instagram podem contribuir para a subversão da lógica dispersiva das redes sociais e promover conteúdo educacional emancipatório nos ambientes digitais?

Entendemos que essa formulação da questão-problema contempla a complexidade do fenômeno estudado, uma vez que inclui reflexões sobre o potencial educativo do Instagram (normalmente percebido como um espaço de consumo rápido e dispersivo) e o papel da ação pedagógica emancipatória no contexto da digitalização e da cultura de redes (ao promover a conscientização e o desenvolvimento crítico através de conteúdos artísticos). Essa questão-problema busca, portanto, investigar como o Instagram pode transcender sua função vocacional de entretenimento e contribuir para a disseminação de conhecimentos críticos que empoderem/ensinem o usuário.

4.1 Objetivos

Diante da questão-problema que instigou a realização desta pesquisa, e a partir de referenciais teóricos que permitam refletir sobre as promessas e revezes da conectividade e da onipresença das redes sociais na contemporaneidade, abordando seus impactos corrosivos na sociabilidade digital (como os fenômenos da modulação algorítmica, de Silveira [2019], os filtros-bolha, de Pariser [2012], e as câmeras de eco, de Nguyen [2020]), torna-se possível estabelecer alguns objetivos deste trabalho. O objetivo principal da pesquisa é:

Analisar o projeto digital Quadro a Quadro, que ocupa o *feed* do Instagram com conteúdo artístico, e refletir sobre seu potencial pedagógico a partir das dimensões de fruição estética, formação cultural e engajamento crítico.

Entre os objetivos específicos do estudo, destacam-se os seguintes pontos:

1. Identificar potencialidades e limitações do projeto Quadro a Quadro como ação pedagógica nos contextos educativo, artístico e cultural.
2. Analisar as intencionalidades curriculares do objeto de estudo, segundo

componentes como fruição artística, interatividade e escolhas curatoriais.

3. Apontar caminhos para o desenvolvimento de ações educacionais envolvendo arte e cultura em espaços digitais, como as redes sociais, a fim de promover uma habitação crítica que subverta a lógica dispersiva e alienante desses ambientes.

A partir desses objetivos específicos, busca-se destrinchar o objetivo geral em metas menores e mais manejáveis, a fim de apontar os passos do que será investigado. Dessa maneira, estruturamos o escopo de pesquisa e preparamos o terreno para colocar em prática a metodologia escolhida para conduzir a investigação, conforme explicado na próxima seção.

4.2 Metodologia

Em vistas de encontrar respostas à questão-problema e aos objetivos principal e específicos citados na seção anterior, pretendemos realizar uma pesquisa de **abordagem qualitativa**, que é uma forma de investigação que enfatiza, como explica Creswell (2010), a compreensão interpretativa dos significados, processos e contextos das experiências humanas. A nossa pesquisa qualitativa também pode ser classificada, de acordo com Gil (2008), como sendo **exploratória**, ou seja, “tem o propósito de proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses” (Gil, 2008, p. 43).

A metodologia escolhida para a condução da nossa pesquisa qualitativa exploratória é o **estudo de caso**, conforme explicado com maior profundidade no capítulo 7 (A pesquisa). A partir dos saberes e conceitos do estudo de caso — com base nos estudos de Yin (2005) e Gil (2009) — pretendemos que a nossa investigação ganhe profundidade analítica e uma maior capacidade de compreensão do objeto estudado, assim como as relações possíveis entre o objeto e o contexto social, econômico e cultural em que ele está inserido.

4.3 Objeto de estudo

A fim de ancorar as reflexões teóricas da pesquisa, demonstrando um exemplo prático de ocupação do *feed* do Instagram com conteúdo supostamente emancipatório

e de intencionalidade pedagógica, selecionamos um objeto a ser investigado pelo estudo de caso. Trata-se do Quadro a Quadro, ação cultural de webquadrinhos idealizada pelo Sesc Pompeia e publicada no *feed* do Instagram da instituição (@sescpompeia). A iniciativa apresenta criações de quadrinhos virtuais inéditos, postados semanalmente e de forma seriada, com histórias influenciadas pelas especificidades técnicas, estéticas e narrativas do Instagram. A análise do Quadro a Quadro busca observar criticamente algumas particularidades técnicas, curatoriais, narrativas, estéticas, tecnológicas e de recepção do projeto digital.

A escolha por aprofundar a análise investigativa a partir do Quadro a Quadro se deu pelas características da publicação em *feed* do Instagram e pela longevidade desta ação cultural. Isso porque, diferentemente de outros desenvolvidos pelo Sesc em ambiente virtual no período pandêmico, essa ação seguiu ativa e popular no Instagram do Sesc Pompeia, mesmo após o abrandamento da pandemia de Covid-19 e o retorno das atividades presenciais.

No entanto, antes de prosseguirmos com os passos metodológicos de análise e investigação observacionais do objeto de estudo, faz-se necessário apresentar brevemente o contexto em que está situado o projeto digital Quadro a Quadro.

4.3.1 Sesc São Paulo

A instituição idealizadora do projeto digital Quadro a Quadro é o Sesc, sigla de Serviço Social do Comércio, entidade privada e com fins públicos, criada no início da segunda metade dos anos 1940. Desde então, a instituição promove todas as suas ações apoiada pelo compromisso pedagógico e pela compreensão da estreita relação entre cultura e educação, conforme explicita uma série de diretrizes e outros documentos norteadores que apresentamos a seguir.

A partir do Decreto-Lei n. 9853, assinado em 13 de setembro de 1946³⁷, um conjunto de entidades empresariais ligadas ao setor do comércio de bens, serviços e turismo dava início, em âmbito nacional, ao Sesc e ao Senac (Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial), entidades que seguem ativas até hoje, prestes a completar 80 anos de atuação.

³⁷ O Decreto-Lei está disponível para ser lido na íntegra em: planalto.gov.br/CCivil_03/Decreto-Lei/19371946/Del9853.htm. Acesso em 26 set. 2024.

Com o objetivo de promover o bem-estar dos trabalhadores do setor, de seus dependentes e, também, de toda a comunidade no contexto pós-Segunda Guerra Mundial, o Sesc passou a desenvolver atividades, em sua maioria gratuitas, nos campos da cultura, dos esportes, do lazer, do turismo, da saúde e da alimentação. Essa intenção fica evidenciada nesse trecho do documento que estabelece as Diretrizes Gerais de Ação do Sesc:

O Sesc configura-se no atual cenário socioeconômico do País como uma entidade de prestação de serviços, de caráter socioeducativo, cuja atuação se dá no âmbito do bem-estar social dentro das chamadas áreas de Saúde, Cultura, Educação e Lazer, com o objetivo de contribuir para a melhoria das condições de vida da sua clientela e lhe facilitar os meios para seu aprimoramento cultural e profissional (Serviço Social do Comércio, 2010, p.11).

Como destacado no trecho “de caráter socioeducativo”, o Sesc entende sua ação cultural a partir da lente da educação, ainda que essa compreensão apresente um sentido bastante amplo, não ficando restrita apenas à educação escolar, formal, ou a atividades declaradamente instrutivas. Isso fica bem claro em outro trecho do documento norteador da ação da entidade.

A diretriz básica do Sesc é a de um trabalho eminentemente educativo que permeie direta e/ou indiretamente todas as atividades e serviços desenvolvidos, fazendo com que os mesmos ultrapassem seus objetivos mais imediatos, tornando-se mais eficazes ao contribuírem para a informação, capacitação e desenvolvimento de valores. É justamente essa função educativa que caracteriza e diferencia a ação institucional do Sesc, frente ao trabalho desenvolvido por outras entidades assemelhadas. Tal trabalho educativo está voltado para o desenvolvimento integral dos indivíduos, mediante a melhoria da compreensão do meio em que vivem, maior percepção de si mesmos, elevação sociocultural das suas condições de vida e desenvolvimento de valores próprios de uma sociedade em mudança, e que o façam partícipe ativo desse processo (Serviço Social do Comércio, 2010, p.15).

Ao assumir que possui uma intencionalidade educativa em “todas as atividades e serviços desenvolvidos”, e que se preocupa com o “desenvolvimento de valores” e a “melhoria da compreensão do meio”, a ação do Sesc se aproxima das premissas e valores da educação não formal, conforme apresentado no capítulo 6 (Sobre educação). Inclusive, o mesmo documento apresenta, em outro trecho, o entendimento do caráter educativo da cultura, o que demonstra certa amplificação da atuação da instituição para o campo da cultura e da educação não formal.

A diretriz básica do Sesc é a de se desenvolver um trabalho educativo que permeie direta e/ou indiretamente todas as atividades e serviços ofertados pela entidade, fazendo com que ultrapassem seus objetivos mais imediatos, tornando-os mais eficazes e eficientes ao contribuírem para a informação, capacitação e desenvolvimento de valores. Nesse sentido, a definição da programação no campo da cultura deverá considerar que a sua realização, além de responder às necessidades imediatas dos consumidores culturais, deverá provocar uma alteração na qualidade do agir e pensar dos mesmos, dotando-os de uma compreensão mais adequada do significado dos produtos artístico-culturais e permitindo assim que o gostar ou não gostar seja consequência de um efetivo compreender (Serviço Social do Comércio, 2010, p. 29).

A partir desse entendimento institucional, é possível afirmar que o Sesc, em âmbito nacional, se ocupa, primordialmente, de uma ação cultural com finalidade educativa, independentemente de se tratar do oferecimento de atividades formais ou não formais, presenciais ou digitais.

Por falar em ação cultural, é a partir de um entendimento antropológicamente amplo do conceito de cultura — enquanto conjunto de saberes, práticas e costumes de um povo em um determinado contexto social e histórico — que o Sesc assume o papel educativo de sua ação. Há, por exemplo, no documento que estabelece a Política Cultural do Sesc, um trecho que discorre sobre a origem etimológica da palavra “cultura” e, a partir daí, desenvolve-se a compreensão sobre a conexão entre cultura e educação.

A aproximação semântica entre cultura e educação está no próprio sentido de existência, do fazer humano que se torna social, constituindo-se enquanto consciência histórica. A atividade sensível, que se traduz no fazer e conhecer, em um processo instaurador do próprio ser. Tal aproximação supõe, assim, assumir o exercício de compreensão da realidade como princípio educativo e a estética como elemento de experiência formativa, ambos processos em que se acionam os sentidos, impondo um dilema para a educação e cultura enquanto conformadores ou críticos da existência humana (Serviço Social do Comércio, 2015, p. 4).

O mesmo documento apresenta outro trecho em que a instituição, dizendo-se inspirada na antropologia, enfatiza o caráter educativo de sua ação, em especial quando da sua atuação no campo da cultura.

Entendendo o Sesc como uma instituição educativa no seu sentido mais amplo, que atua na diversidade cultural, social, econômica e geográfica deste país, seus objetivos em cultura devem estar em sintonia e conectados com essa realidade plural, respeitando a singularidade das manifestações artístico-culturais de seu povo, difundidas por meio de diversos segmentos, suportes e tecnologias, que expressem, no presente, as marcas históricas de

suas tradições e de suas rupturas e perspectivas para o futuro (Serviço Social do Comércio, 2015, p. 11).

E continua, destacando alguns dos compromissos do Sesc para com a sociedade.

Assim, o Sesc visa a garantir, por meio de suas ações, o direito à participação dos indivíduos na vida cultural, não como um mero consumidor e reproduzidor de bens culturais massivamente difundidos pela indústria cultural, mas como cidadão crítico, cuja fruição reflita uma opção. Nesse sentido, fomentar a produção e o intercâmbio artístico, proteger e difundir o patrimônio material e imaterial, salvaguardar e difundir o conhecimento são compromissos do Sesc com a sociedade (Serviço Social do Comércio, 2015, p. 11).

Em síntese, os documentos normativos do Sesc respaldam o compromisso da entidade com a educação enquanto finalidade última de sua ação, independentemente de se tratar de iniciativas em educação formal ou escolar (como é o caso de algumas Diretorias Regionais, como o Sesc Bahia, por exemplo, que mantém escolas), ou em se tratando de uma ação educativa permanente e não formal, como realizada pelo Sesc São Paulo.

4.3.1.1 Presença digital

No documento de Diretrizes Gerais de Ação do Sesc, a própria instituição admite que a internet é um espaço “ainda não explorado convenientemente” pela entidade (Sesc, 2010, p. 15). Ainda assim, valoriza a importância de uma efetiva presença digital ao afirmar que não se deve utilizar os meios digitais de forma limitada, apenas para divulgação das ações e serviços.

É preciso que o uso da internet pela entidade tenha uma maior interatividade com sua clientela e a comunidade em geral, e que seja efetivamente um meio na ação educativa nos termos preconizados por este documento normativo. (Serviço Social do Comércio, 2010, p. 15).

No braço paulista da instituição, o Sesc optou pela efetivação do caráter pedagógico de sua ação por meio da educação não formal, a partir da atuação de Unidades Operacionais, e mais recentemente de ambientes virtuais, como a plataforma Sesc Digital e as redes sociais, espaços institucionais nos quais a entidade

realiza seus serviços e programas de educação permanente, nos campos da saúde, lazer, assistência e cultura.

Segundo informações da aba “O que é o Sesc Digital?”³⁸, da plataforma Sesc.Digital, a presença digital do Sesc São Paulo teve início em 1996 e vem acompanhando, desde então, os movimentos de expansão da internet e das redes sociais. Essa é uma maneira, segundo a própria instituição, de “extrapolar o contexto de nossos espaços físicos” e permitir que as pessoas “explorem, aprendam e desfrutem de uma ampla variedade de experiências culturais, (...) fortalecendo o nosso compromisso com um processo educativo participativo, continuado e inclusivo” (Serviço Social do Comércio, 2023, p. 180).

Assim como a maioria das instituições culturais, o Sesc São Paulo também intensificou sua presença e atuação nos ambientes digitais a partir de 2020, por conta da pandemia de Covid-19, quando passou a experimentar novas estratégias de ação no ciberespaço. De acordo com dados do documento Realizações 2023 (Serviço Social do Comércio, 2023), o Sesc São Paulo soma, somente nas redes sociais, mais de 7 milhões e 200 mil seguidores em 196 canais, perfis e páginas da instituição. Assim, busca “fortalecer nosso compromisso educativo, traduzindo os conceitos e valores do Sesc para esses ambientes” (Serviço Social do Comércio, 2023, p. 192).

4.3.1.2 *E o currículo?*

Conforme demonstrado nos itens anteriores, é a partir do entendimento de que a educação é o fim de quaisquer de suas ações, sejam elas presenciais, digitais, formais ou não formais, que o Sesc constrói a estrutura curricular de sua ação. No caso do Sesc São Paulo, cuja atuação se baseia nas concepções, práticas e valores da educação não formal, não há um projeto curricular formalizado, como acontece com outras instituições correlatas, como o Senac — Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial — e o Sesi — Serviço Social da Indústria.

No entanto, o reconhecimento do currículo Sesc pode ser apreendido da própria prática da instituição e da observação das premissas de sua ação cultural. O livro “Sesc São Paulo Brasil”, de 2015, reforça o caráter educativo da instituição a partir da apresentação de suas principais ações, programas e serviços. “O Sesc

³⁸ Mais informações podem ser conferidas em: sesc.digital/sobre/o-que-e-o-sesc-digital. Acesso em 27 set. 2024.

percebeu a necessidade de criar vivências e oportunidades através da educação não formal, com amplas relações entre arte e tecnologia, meio ambiente e saúde, esporte e comunicação”. (Serviço Social do Comércio, 2015, p. 6).

Ainda de acordo com a mesma publicação, a compreensão que dá forma à ideia de um currículo institucional a partir da ação cultural, seja ela presencial ou digital, se traduz em algumas preocupações da instituição, entre elas o compromisso com a pluralidade e abrangência de públicos; a promoção da convivência entre diferentes gerações; a postura dialógica possibilitada pelo intercâmbio sociocultural; a compreensão do papel educativo e emancipatório da cultura; a busca incessante pela convivência das diversidades humanas; o despertar para a importância da sustentabilidade; a busca por uma ação de mediação cultural permanente a partir do desvelar da riqueza cultural brasileira e da promoção do esporte e da atividade física; e a valorização da autonomia e do autocuidado em saúde (Serviço Social do Comércio, 2015, n. p.).

São esses alguns dos anseios e premissas que dão forma à ação cultural do Sesc no estado de São Paulo e que, portanto, delimitam a ideia de um currículo institucional, numa iniciativa de ação educativa não formal, permanente e contínua. Essa “estrutura curricular” é a responsável por pautar não somente a ação realizada presencialmente nas unidades do Sesc, mas também o que é feito pela entidade em seus espaços digitais e redes sociais, como é o caso do projeto Quadro a Quadro, objeto de estudo desta pesquisa.

Antes de prosseguirmos com a apresentação e análise do objeto de estudo, faz-se necessário mergulhar num apanhado teórico de conceitos, teorias e construções de pensamento que nos ajudem a compreender os contextos em que se situam os fenômenos investigados, à luz da obra de autores brasileiros e estrangeiros que se dedicam aos campos de estudo da sociabilidade digital e da educação.

SOBRE SOCIABILIDADE DIGITAL

No final da década de 1990, eu usava o computador apenas uma hora por semana, dentro do laboratório de informática recém-instalado pela escola pública onde eu estudava em Jacutinga, no Sul de Minas Gerais. Visitava o universo online como quem pisa em um planeta distante, sem entender que aquele ambiente poderia ser habitado pela humanidade em um futuro próximo e que teria uma atmosfera que permitiria, dentro de poucos anos, a permanência — e não apenas uma passada rápida de uma hora-aula.

Eu nem mesmo era incentivado a pensar sobre essa projeção de futuro: a professora da área — dona da pasta de inglês, mas remanejada para a informática por falta de mão-de-obra especializada —, era quase nada familiarizada com as potencialidades do digital. Nosso tempo em frente à tela se resumia a lições básicas de digitação e criação de pastas no desktop (mesa de trabalho), além da interação com alguns jogos online e uma navegação incipiente pela rede. Anos mais tarde, já no começo do século XXI, me matriculei em um curso de informática na franquía sul-mineira da empresa Microlins, e a partir dessa experiência é que comecei a entender a potência transformadora do universo digital na sociabilidade humana.

Pressionado pelo olhar inovador de pesquisadores e empresários do Vale do Silício³⁹, nos Estados Unidos, o mundo já discutia fervorosamente, na virada para o terceiro milênio, os rumos de uma sociabilidade digital. Enquanto isso, minha cidade no Sul de Minas, ainda mantinha a vocação analógica com a qual tinha sobrevivido até então. Ao mesmo tempo em que eu “catava milho” no teclado do computador da escola, pensadores como Pierre Lévy (1999), Manuel Castells (2009), John Perry Barlow (1996), Henry Jenkins (2009), entre outros, já analisavam o mundo em transição, profetizando sobre um tempo em que não mais haveria distinção entre on e offline, um amanhã no qual a estrutura social se reorganizaria em rede.

De lá para cá, as promessas de uma era de ouro da evolução humana mediada pelo universo digital vêm sendo borradas por consequências corrosivas da existência em rede. O espaço criado para o exercício da plena liberdade de expressão, da

³⁹ O Vale do Silício é uma região situada no sul da Baía de São Francisco, na Califórnia, Estados Unidos. Ele é reconhecido como um dos maiores centros de inovação e tecnologia do mundo, servindo como um modelo para outros polos tecnológicos ao redor do mundo. A região continua a ser um centro vital para a pesquisa e desenvolvimento em tecnologia, mantendo-se na vanguarda das inovações digitais e industriais.

equidade de oportunidades, da democratização informacional e da descentralização dos polos de produção e consumo de conhecimento também passou a comportar o desenvolvimento de anomalias que impactam diretamente a sociabilidade contemporânea.

Em pouco mais de 30 anos, a contar da primeira metade da década de 1990⁴⁰, visitar o universo digital deixou de depender do botão de liga e desliga de um PC (*personal computer*) conectado a um laboratório de informática ou a uma *lan house*. Parece que não há mais passagem para voltarmos do passeio. A visita esporádica, ao que tudo indica, tornou-se morada. E a partir do momento em que a nossa “nova casa” é ocupada por vizinhos indesejados — como a desinformação, a modulação algorítmica, as câmaras de eco, a polarização política, o acirramento de discursos de ódio e a extração e manipulação de dados —, é hora de pensar em formas de reabitar nosso próprio lar.

Um dos fenômenos catalisadores da sociabilidade digital — e das mudanças, boas ou ruins, que ela opera na humanidade contemporânea — é a criação das redes sociais, que nasceram com o intuito (despretensioso?) de formarem comunidades virtuais, aproximando tribos com interesses e identidades compartilhadas, mas que alcançam a segunda década do século XXI muito mais poderosas do que isso.

Max Fisher (2024), autor do livro “A Máquina do Caos”, defende que as redes sociais tiveram a capacidade de reprogramar nossa mente e nosso mundo, hackeando a sociabilidade por meio do maior experimento coletivo que a humanidade já viu. Fisher e outros pensadores críticos da área, como Raquel Recuero, compartilham da defesa de que as redes sociais, por meio do reforço de processos cognitivos de cooperação, competição e conflito, se configuram como um instrumento de reestruturação da vida social, da cultura, da comunicação, da política e da educação.

Em tempos de transição entre diferentes formas de ser e estar na sociedade, como é o caso da geração que vive no início do século XXI, a desorientação sobre como agir diante dos fenômenos sócio-histórico-culturais que atravessam nossa existência parece ser o que orienta a humanidade. Como é possível desenvolver categorias intelectuais de entendimento do mundo se os nossos paradigmas foram

⁴⁰ Em 1991, Tim Berners-Lee, inventor do sistema www (world wide web), disponibilizou publicamente o primeiro website e navegador (browser), permitindo que o público em geral acessasse a internet de maneira mais ampla e facilitando a disseminação de informações e a comunicação global.

criados em outro contexto? Como dar conta de compreender o novo a partir de parâmetros que se referem ao passado, sem cairmos na falsa dicotomia que enxerga o novo como bom e o passado como ruim? Como educar nossas percepções para habitar o futuro incerto? Para refletir sobre essas questões do presente, é preciso olhar para trás e tentar entender como chegamos até aqui.

5.1 Promessas

Mudou para sempre a forma como recebemos, processamos, interpretamos, produzimos e emitimos informação. Desde a segunda metade do século XX, a lógica unidirecional que perdurou durante séculos perdeu espaço, para a adoção de relações reticulares entre os agentes — humanos e não humanos — que constroem a mensagem nos ambientes digitais. A era das tecnologias digitais inaugurou uma nova estrutura de comunicação que aposentou noções de hierarquia do conhecimento, de monopólio informativo e de verticalização do discurso. E tudo isso impactou não apenas as áreas de comunicação e tecnologia, mas atravessa, como nunca, o tecido social, de maneira a alterar paradigmas cognitivos, civis, trabalhistas e pedagógicos.

A lógica de comunicação baseada na troca de informações entre emissores e receptores — modelo que dominou os estudos sobre as teorias da comunicação até o século XX — não consegue dar conta de resumir a complexidade que envolve as relações dialógicas e reticulares propiciadas pelo advento do digital.

Em sua teoria da “cultura participativa”, Jenkins (2009) defende que a nova forma de a sociedade habitar o mundo digitalizado contrasta com noções mais antigas baseadas na ideia ultrapassada de passividade dos espectadores dos meios de comunicação de massa.

Em vez de falar sobre produtores e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados, podemos agora considerá-los como participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras (Jenkins, 2009, p. 6).

Esse novo jeito de se relacionar, a partir de um intrincado sistema de interpretações e socializações, deslumbrou a humanidade de tal maneira que teóricos de diversas áreas vêm tentando decifrar, com certo otimismo, como as engrenagens do digital fazem a roda do social girar.

Para Vieira Pinto (2005), por exemplo, o tecnológico e o social estão imbricados

em uma “relação dialética de implicação mútua”. O autor defende que “toda criação tecnológica está vinculada à etapa correspondente de um processo social, onde tem origem” (Vieira Pinto, 2005, p. 105). Para ele, “nenhuma tecnologia antecipa-se à sua época” (Vieira Pinto, 2005, p. 284). Portanto, são as condições vigentes e um determinado contexto social que ditam as possibilidades de um exitoso, ou desastroso, aproveitamento dos instrumentos e das técnicas. Para o pensador brasileiro, não apenas construímos nossas máquinas “contaminados” por referenciais sociais — e, portanto, morais e éticos —, mas a própria sociedade, a partir do contato com o tecnológico, vai mudando, em um processo de assimilação de maneiras de ser, estar, ver e compreender o mundo.

Outros três autores que dedicam seus estudos à compreensão das novas formas de organização do mundo a partir do advento do digital são Pierre Lévy (1999), Henry Jenkins (2009) e Manuel Castells (2009). Para Lévy (1999), que cunhou conceitos como “cibercultura”, “ciberespaço” e “inteligência coletiva”, a internet e as redes digitais transformam a sociedade, a cultura e o pensamento que, segundo ele, passa a ser, na contemporaneidade, distribuído e colaborativo.

Neste ponto, vale retomar os conceitos de ciberespaço e cibercultura pela ótica de Lévy (1999): o ciberespaço é a infraestrutura material de comunicação digital, é toda a “rede”, que inclui “[...] o universo oceânico de informações que ela [a rede] abriga os seres humanos que navegam e alimentam esse universo [...]” (Lévy, 1999, p. 17). Por sua vez, a cibercultura, para Lévy (1999), inclui as técnicas (instrumentais e cognitivas), práticas, comportamentos, imaginários e valores que são performados no ciberespaço.

Em suas obras, Lévy (1999) argumenta que, no ciberespaço, os dispositivos digitais transformaram-se em recursos de percepção, de compreensão, de crítica, de memória, de imaginação e de criação humanas. Eles modificam, portanto, não apenas a maneira de interação entre as pessoas, mas a forma como a humanidade se relaciona com o mundo, com o conhecimento, com o tempo e com o espaço — decorre daí a cibercultura. Para lidarmos com essa nova realidade, o autor defende que construamos novos modelos de conhecimento.

No lugar de representação em escalas lineares e paralelas, em pirâmides estruturadas em “níveis”, organizadas pela noção de pré-requisitos e convergindo para saberes “superiores”, a partir de agora devemos preferir a imagem em espaços de conhecimento emergentes, abertos, contínuos, em fluxo, não lineares, se reorganizando de acordo com os objetivos ou os

contextos, nos quais cada um ocupa posição singular e evolutiva (Lévy, 1999, p. 158).

É o que também propõe Manuel Castells (2009), que reflete sobre o que chama de “sociedade em rede”. Para o pensador espanhol, o digital expandiu o potencial de sociabilidade humana ao fornecer ferramentas para que possamos nos conectar em redes de comunicação globais, baseadas na autonomia individual, na diversidade de escolha e na interação horizontal. Para ele, essa nova organização social está forjada na lógica das redes, ou seja, ela tenta estruturar o não estruturável, compreendendo e assumindo a flexibilidade na busca de integração e conexão.

Redes constituem a nova morfologia social de nossas sociedades e a difusão da lógica de redes modifica de forma substancial a operação e os resultados dos processos produtivos e de experiência, poder e cultura. Embora a forma de organização em redes tenha existido em outros tempos e espaços, o novo paradigma da tecnologia da informação fornece a base material para sua expansão penetrante em toda a estrutura social. (Castells, 2009, p. 565).

Assim como Castells (2009) e Lévy (1999), o teórico norte-americano Henry Jenkins (2009) é outro pensador dedicado a relacionar tecnologias digitais com estudos sociais. Com foco na investigação sobre o fenômeno da convergência e da participação, Jenkins defende que o fluxo de conteúdos na sociedade da informação circula e um intercâmbio cooperado entre múltiplas instâncias, e que a circulação deles “depende fortemente da participação ativa dos consumidores” (Jenkins, 2009, p. 30).

A convergência representa uma mudança de paradigma – um deslocamento de conteúdo de mídia específico em direção a um conteúdo que flui por vários canais, em direção a uma elevada interdependência de sistemas de comunicação, em direção a múltiplos modos de acesso a conteúdos de mídia e em direção a relações cada vez mais complexas entre a mídia corporativa, de cima para baixo, e a cultura participativa, de baixo para cima (Jenkins, 2009, p. 336).

Nessa nova realidade, organizada pelo que Jenkins (2009) chama de “cultura da convergência”, velhas e novas mídias se cruzam e colidem, enquanto o poder de quem produz e de quem consome interagem de maneiras imprevisíveis.

A cultura da convergência é o futuro, mas está sendo moldada hoje. Os consumidores terão mais poder na cultura da convergência – mas somente se reconhecerem e utilizarem esse poder tanto como consumidores quanto

como cidadãos, como plenos participantes de nossa cultura (Jenkins, 2009, p. 352).

Mais do que estar temporariamente conectados ao digital, esses três autores nos ajudam a entender que nos tornamos, cada vez mais, seres convergentes habitando uma sociedade em rede a partir de pressupostos, hábitos e costumes ciberculturais que acabam por moldar a forma de ser, estar, aprender e ensinar no mundo.

5.1.1 Potencial educativo do digital

Em se tratando das potencialidades do digital no quesito educação, os três autores mencionados na seção anterior compartilham uma visão decerto otimista sobre os ambientes digitais como espaços promissores para o desenvolvimento pedagógico, embora cada um tenha perspectivas específicas.

Pierre Lévy, por exemplo, defende que “as redes digitais interativas são fatores potentes de encarnação do conhecimento” (Lévy, 1999, p. 163). O autor assume que o ciberespaço é fundamental para a criação do que ele chama de “inteligência coletiva” a partir de “tecnologias intelectuais” que favorecem novas formas de acesso à informação e novos estilos de raciocínio e de conhecimento.

O ciberespaço suporta tecnologias intelectuais que amplificam, exteriorizam e modificam numerosas funções cognitivas humanas: memória (bancos de dados, hiperdocumentos, arquivos digitais de todos os tipos), imaginação (simulações), percepção (sensores digitais, telepresença, realidades virtuais) e raciocínios (inteligência artificial, modelização de fenômenos complexos) (Lévy, 1999, p. 158).

No entanto, para que se alcance, no ciberespaço, o pleno desenvolvimento cognitivo e intelectual proposto pelo autor, há de se repensar as estratégias pedagógicas e a estrutura simbólica dos processos educativos.

No lugar de uma representação em escalas lineares e paralelas, em pirâmides estruturadas em "níveis", organizadas pela noção de pré-requisitos e convergindo para saberes "superiores", devemos preferir a imagem de espaços de conhecimentos emergentes, abertos, contínuos, em fluxo, não lineares, se reorganizando de acordo com os objetivos ou os contextos, nos quais cada um ocupa uma posição singular e evolutiva (Lévy, 1999, p. 159).

Mas como será que o conhecimento é produzido nesses espaços abertos e reticulares? Para Lévy (1999), aprender e ensinar no ciberespaço passa por um processo de construção e compartilhamento coletivo — e descentralizado — dos saberes. E isso se dá a partir do atravessamento do que ele chama de “zonas de significação móveis, mutáveis, em devir” (Lévy, 1999, p. 162).

O saber, destotalizado, flutua. De onde resulta um sentimento violento de desorientação. A interconexão em tempo real de todos com todos é certamente a causa da desordem. Mas é também a condição de existência de soluções práticas para os problemas de orientação e de aprendizagem no universo do saber em fluxo. De fato, essa interconexão favorece os processos de inteligência coletiva nas comunidades virtuais, e graças a isso o indivíduo se encontra menos desfavorecido frente ao caos informacional (Lévy, 1999, p. 168).

Nas duas primeiras décadas do século XXI, Pierre Lévy tem se dedicado a expandir os estudos sobre essa nova estrutura espacial de onde emergem gêneros de conhecimento inusitados, critérios de avaliação inéditos para orientar o saber e novos atores na produção e tratamento dos conhecimentos. Uma das mais recentes contribuições do pensador para o campo da educação é o desenvolvimento da IEML (Information Economy MetaLanguage, 2009-2016), uma linguagem semântica destinada a melhorar a organização de dados e promover o uso de plataformas digitais para fins educacionais e de aprendizagem colaborativa⁴¹.

Afinal, como defende o autor, ensinar e aprender nas redes depende de uma estrutura de dados que seja aberta, transparente e comum, a fim de que o ciberespaço seja um ambiente que permita transformar dados em significados profundos, o que facilitaria a educação colaborativa e a construção de conhecimento. Para ele, “qualquer política de educação, seja ela escolar ou informal, tem de levar isso em conta” (Lévy, 1999, p. 168).

Jenkins (2009) também defende o potencial educativo dos ambientes digitais, só que a partir da ideia de aprendizagem participativa. Ele argumenta que a colaboração em comunidades digitais é uma forma de aprendizado ativo, a partir do qual os participantes aprendem uns com os outros por meio da criação e compartilhamento de conteúdo. Segundo o autor, “a participação é uma força positiva que está motivando as pessoas a ler, escrever, criar comunidades e dominar outros

⁴¹ A IEML foi desenvolvida durante as pesquisas de Pierre Lévy na Universidade de Ottawa, no Canadá, como parte da Cátedra de Pesquisa em Inteligência Coletiva. Saiba mais informações sobre a IEML no blog de Pierre Lévy, disponível em pierrelevyblog.com. Acesso em 18 out. 2024.

tipos de conteúdo” (Jenkins, 2009, p. 271).

Ao assumir os fenômenos da convergência e da participação como processos culturais da contemporaneidade, Jenkins (2009) defende que, complementarmente à sala de aula, onde “o andaime do conhecimento é sustentado pelo professor”, na cultura participativa, “a comunidade inteira assume uma parte da responsabilidade em ajudar os iniciantes” (Jenkins, 2009, p. 258). Assim, formam-se relações informais de aprendizagem em locais que o autor chama de “espaços de afinidades”.

Esses espaços oferecem poderosas oportunidades para o aprendizado porque são sustentados por empreendimentos comuns, criando pontes que unem as diferenças de idade, classe, raça, sexo e nível educacional; porque as pessoas podem participar de diversas formas, de acordo com suas habilidades e seus interesses; porque dependem da instrução de seus pares, de igual para igual, com cada participante constantemente motivado a adquirir novos conhecimentos ou refinar suas habilidades existentes; porque, enfim, esses espaços de afinidades permitem a cada participante sentir-se um expert, ao mesmo tempo que recorrem à expertise de outros (Jenkins, 2009, p. 257).

Castells (2009) é outro autor cujo pensamento tende a ser otimista quando o assunto é a capacidade de se aprender e de se ensinar nos ambientes digitais. Ao negar que a internet seja apenas um instrumento tecnológico, ele enxerga a sociedade em rede como um meio que possibilita a produção e a disseminação do conhecimento em escala global. Para o pensador espanhol, o digital “facilita o trabalho em rede, a colaboração e a geração coletiva de conhecimento, tornando-se uma plataforma fundamental para a educação e o aprendizado contínuo na era da informação” (Castells, 2009, p. 70).

A defesa de Manuel Castells para a potência pedagógica dos ambientes digitais é tamanha que o autor é enfático ao argumentar que comunidades informais que se formam na internet ensinam mais que o próprio ambiente escolar. No vídeo "Escola e internet: o mundo de aprendizagem dos jovens"⁴², de 2015, Castells afirma que "o mundo de aprendizagem dos jovens e estudantes se divide cada vez mais em duas partes: na escola, para que te deem um diploma, e na internet, com grupos informais, para aprender de verdade". Ele ainda defende que essa dicotomia irá persistir até que se faça uma reforma profunda nas escolas, já que, segundo ele, as instituições formais de ensino seguem funcionando exatamente como na Idade Média, sem internet e sem

⁴² O vídeo faz parte de uma série de conteúdos formativos gerados a partir de uma entrevista com Manuel Castells produzida para o canal Fronteiras do Pensamento, no Youtube. Assista na íntegra: [youtube.com/watch?v=J4UUM2E_yFo&t=239s](https://www.youtube.com/watch?v=J4UUM2E_yFo&t=239s). Acesso em 15 out. 2024.

interatividade de verdade.

Polêmicas à parte, a compreensão de Castells (2009) sobre os desafios da educação na sociedade em rede passa pela defesa de que a interconectividade é capaz de aumentar o acesso ao conhecimento e promover formas de construção coletiva de aprendizado contínuo e crítico.

Na sociedade em rede, o conhecimento e a informação são os recursos estratégicos chave, e a capacidade de adquirir, processar e aplicar o conhecimento torna-se um fator decisivo para a produtividade e competitividade em todas as áreas da vida social e econômica (Castells, 2009, p. 31).

Os pensamentos de Lévy (1999), Jenkins (2009) e Castells (2009) sobre as potencialidades educativas dos ambientes digitais convergem no entendimento da importância da coletividade e da sociabilização, conceitos que esbarram nas construções epistemológicas de inteligência coletiva (Lévy, 1999), conhecimento participativo (Jenkins, 2009) e aprendizagem em rede (Castells, 2009).

Para todos eles, parece fazer sentido a busca por encontrar maneiras de qualificar o acesso e as habilidades para o uso crítico dos ambientes digitais, a fim de que esses espaços assumam sua vocação pedagógica e transformadora, como creem os autores.

As mídias digitais são interpretadas basicamente como ameaças, em vez de recursos. Coloca-se mais ênfase nos perigos da manipulação do que nas possibilidades de participação; fala-se mais em restringir o acesso – desligar a televisão, dizer não ao Nintendo do que em expandir habilidades para utilizar as mídias para nossos próprios fins, reescrevendo as histórias que a cultura nos concede. Uma das formas de moldar o futuro da cultura midiática é resistir a tais abordagens desabonadoras da educação para o letramento midiático. Precisamos repensar os objetivos da educação midiática, a fim de que os jovens possam vir a se considerar produtores e participantes culturais, e não apenas consumidores, críticos ou não (Jenkins, 2009, p. 351).

5.1.2 Há controvérsias

Conforme discutido na seção anterior, a evolução das tecnologias digitais pode ter rompido paradigmas e contribuído positivamente para transformações culturais, econômicas e educacionais no tecido social global. Pelo menos era esse o desejo — ingênuo? — dos gestores e entusiastas do digital no fim do século XX e no começo do XXI.

Um dos contratos sociais que inauguraram, ainda na década de 1990, as tentativas de compreensão e tradução dessa nova ordem mundial foi a “Declaração da Independência do Ciberespaço”, escrita pelo ativista cibernético John Perry Barlow (1996), cofundador da *Electronic Frontier Foundation* (EFF)⁴³. Em resposta à preocupação com uma possível regulamentação da internet pelo governo norte-americano, ele publicou esse manifesto, opondo-se ao mundo analógico, segundo ele, ultrapassado, e expressando uma visão de que o universo digital deveria ser um espaço livre e imune a restrições ou interferências estatais.

Governos do Mundo Industrial, vós, gigantes cansados de carne e aço, venho do Ciberespaço, o novo lar da Mente. Em nome do futuro, peço a vocês, do passado, que nos deixem em paz. (...) Declaro o espaço social global que estamos construindo como naturalmente independente das tiranias que vocês procuram impor sobre nós. (...) O Ciberespaço não se encontra dentro de suas fronteiras. (...) Vocês não conhecem nossa cultura, nossa ética, ou os códigos não escritos que já proporcionam à nossa sociedade mais ordem do que poderia ser obtida por qualquer uma de suas imposições. (...) Estamos formando nosso próprio Contrato Social. Esta governança surgirá de acordo com as condições do nosso mundo, não do seu. Nosso mundo é diferente. O Ciberespaço consiste em transações, relacionamentos e o próprio pensamento, dispostos como uma onda na teia de nossas comunicações. O nosso mundo está em toda parte e em lugar nenhum, mas não está onde os corpos vivem. Estamos criando um mundo onde todos possam entrar sem privilégio ou preconceito de raça, poder econômico, força militar ou lugar de nascimento. Estamos criando um mundo onde qualquer pessoa, em qualquer lugar, possa expressar suas crenças, por mais singulares que sejam, sem medo de ser coagida ao silêncio ou à conformidade. Seus conceitos legais de propriedade, expressão, identidade, movimento e contexto não se aplicam a nós. Todos eles se baseiam na matéria, e aqui não há matéria. (...) A transmissão global do pensamento não requer mais suas fábricas para ser realizada. (...) Espalharemos-nos pelo planeta para que ninguém possa prender nossos pensamentos. Criaremos uma civilização da Mente no Ciberespaço. Que ela seja mais humana e justa do que o mundo que seus governos fizeram antes (Barlow, 1996, n.p., tradução própria).

Mas será que o que Barlow (1996) chamou de “transmissão global do pensamento” realmente tornou a sociedade contemporânea mais humana e justa do que o mundo industrializado? Independentemente da resposta, o manifesto da EFF serviu como uma das referências para a compreensão da lógica ciberespacial e dos desejos utópicos de seus fundadores, assim como também funcionou como incentivo para que a sociedade do fim do segundo milênio refletisse sobre as promessas, os revezes e os desafios da sociabilidade digital.

⁴³ Organização norte-americana sem fins lucrativos fundada em 1990 com a missão de defender direitos digitais, liberdade de expressão, autonomia do ciberespaço e acesso à informação. Disponível para acesso em: eff.org.

Aqui no Brasil, bem antes das discussões sobre o chamado Projeto de Lei das Fake News⁴⁴, diversos setores da sociedade já vinham se organizando para refletir e agir em relação à qualidade, à segurança, à acessibilidade e ao uso democrático do universo digital. O Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br)⁴⁵, por exemplo, é uma entidade multissetorial que atua desde os anos 1990 na articulação e governança da internet no país, buscando garantir que ela seja um instrumento de desenvolvimento social, econômico, educacional e cultural para todos os brasileiros.

Acredito que todos nós que pertencemos a esta tribo chamada internautas, sejamos neo-usuários ou webssauros, temos ainda, em menor ou maior grau, a esperança romântica de que a Internet trará de volta a democracia plena, na melhor das tradições gregas, ao permitir a participação universal e igualitária de todas as raças, credos e culturas e com isso eliminando as fronteiras, as barreiras sociais, culturais, políticas, econômicas e até, quem sabe, as religiosas. Paradoxalmente, mantemos ainda a certeza de que a Grande Rede é a tradução mais concreta do movimento anárquico, permitindo o exercício da rebeldia sadia, do não conformismo, do social pleno, sem que seja possível ser direcionado por qualquer forma de governabilidade. Todos nós queremos ainda acreditar que a Web é o primeiro e único local onde verdadeiramente a liberdade individual é inerente, não precisando ser conquistada a cada dia e está ali para ser usada, quando dela se quiser fazer uso (Mandarino, 2001, n. p.).

Nesse documento, publicado no site do Comitê Gestor de Internet no Brasil (CGI.br)⁴⁶, o discurso de Raphael Mandarino Jr., que na época era presidente da Associação Nacional dos Usuários de Internet (Anui)⁴⁷ e membro do CGI.br, se junta

⁴⁴ O PL 2630/2020 foi apresentado em 2 de junho de 2020 como uma proposta legislativa que busca regulamentar a disseminação de informações falsas e manipulativas nas plataformas digitais em âmbito brasileiro. O projeto de lei inclui uma série de dispositivos, como a obrigatoriedade de identificação de contas em redes sociais, a criação de mecanismos de verificação de informações, a responsabilização das plataformas por conteúdos falsos ou danosos e a definição de penas para os responsáveis pela disseminação de fake news. Depois de tramitar por alguns anos, passando por diferentes versões e propostas de emendas, a discussão sobre o tema continua em curso, refletindo os desafios enfrentados no equilíbrio entre a liberdade de expressão e o combate à desinformação no ambiente digital. Projeto de Lei disponível para consulta em:

camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2256735&fichaAmigavel=nao.

⁴⁵ Criado em 1995, o Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br) tem a atribuição de estabelecer diretrizes estratégicas relacionadas ao uso e desenvolvimento da internet no Brasil e diretrizes para a execução do registro de Nomes de Domínio, alocação de Endereço IP (*Internet Protocol*) e administração pertinente ao Domínio de Primeiro Nível ".br". Também promove estudos e recomenda procedimentos para a segurança da Internet e propõe programas de pesquisa e desenvolvimento que permitam a manutenção do nível de qualidade técnica e inovação no uso da Internet. Mais informações disponíveis em: CGI.br.

⁴⁶ Disponível em: cgi.br/publicacao/organizando-o-caos.

⁴⁷ A Associação Nacional dos Usuários de Internet (Anui) foi uma entidade fundada em 1999 com o objetivo de promover os interesses e direitos dos usuários de internet no país, num momento em que o acesso à internet estava se popularizando no Brasil e havia uma crescente demanda por representação e defesa dos direitos dos usuários frente aos provedores de serviços de internet e às políticas governamentais relacionadas à rede. Após alguns anos de atuação, a Anui perdeu força e visibilidade, e não está mais ativa atualmente.

à voz utópica de Barlow (1996) ao olhar para o futuro do milênio recém-nascido com uma mirada esperançosa de que a sociedade em rede superaria em qualidade, ética e justiça o cenário empoeirado do analógico século XX.

No entanto, a evolução das tecnologias digitais mostrou um novo horizonte, mais complexo e menos romântico, para a sociabilidade humana — o que será explorado com maior profundidade na seção 5.3. deste capítulo (Ameaças). E um dos fenômenos que mais atravessam o tecido social contemporâneo, gerando consequências tão agregadoras quanto corrosivas, tão construtoras quanto destrutoras, são as redes sociais.

Os impactos práticos da onipresença do Instagram, Facebook, Youtube etc. na sociabilidade humana podem até ser regulamentados, amenizados ou evitados por iniciativas como o Marco Civil da Internet⁴⁸ ou a Lei das Fake News⁴⁹. Porém, outros desses impactos, profundamente instalados nos campos da subjetividade e da cognição, são mais difíceis de decifrar e desfazer.

Mais do que espaços para relacionamento interpessoal por meio dos dispositivos digitais, as redes sociais se transformaram em forjadoras de concepções de mundo, ganharam status de editoras de subjetividades, de moldadoras de caráter, ética e moral. E é nesse ponto do caminho que retomamos a questão-problema desta pesquisa: numa realidade em que bilhões de humanos aprendem (ou desaprendem) o que é o mundo, o que é outro e o que são eles próprios mediados por perfis de redes sociais, também é possível utilizar esses espaços para a educação? De que maneira podemos ocupar os *feeds* das redes sociais para ensinar a humanidade a habitar, com mais discernimento, um espaço que não parece ter nascido para educar?

5.2 Redes sociais

Quando Roberto Carlos cantou “eu quero ter um milhão de amigos” na canção

⁴⁸ A Lei nº 12.965/2014 é uma legislação brasileira que estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da internet no país. Foi sancionada em abril de 2014 e entrou em vigor em junho do mesmo ano. O principal objetivo do Marco Civil da Internet é promover o uso da internet de forma livre, aberta, democrática e transparente, garantindo os direitos fundamentais dos usuários, como a liberdade de expressão, a privacidade, a neutralidade da rede e a proteção dos dados pessoais. Texto do Marco disponível para consulta em: planalto.gov.br/ccivil_03/ato2011-2014/2014/lei/12965.htm.

⁴⁹ PL 2630/2020, disponível para consulta em: camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2256735&fichaAmigavel=nao.

“Eu quero apenas”⁵⁰, lançada em 1974, é provável que ele ainda não imaginasse que, meio século depois, seria possível, com poucos cliques, chamar alguém de amigo. E mais: colecionar não apenas um milhão, mas centenas de milhões de amigos, como é o caso de grandes influenciadores digitais contemporâneos.

Se bem que é suspeito chamar o que os influenciadores digitais têm com seu público de amizade. O poder de influência desses formadores de opinião que lotam os *feeds* das redes sociais realmente se baseia em uma relação pessoal com seu público, mas para a construção de uma imagem de autoridade e confiança por meio da projeção de autenticidade. É o que defende Karhawi (2017) quando ela admite que a relação de proximidade entre influenciador e influenciado é fundamental para que o influenciador consiga criar em seu público um senso de intimidade a ponto de conseguir moldar valores, comportamentos e estilos de vida de quem o segue. Mais ou menos como funciona a relação entre amigos, só que sem a amizade verdadeira.

Retomando a canção de Roberto Carlos, o verso do refrão “e bem mais forte poder cantar” parece revelar a impressão do compositor de que a coletividade de um grupo de amigos fortaleceria o poder e o alcance da sua voz. Esse é o mesmo raciocínio utilizado pelo poeta João Cabral de Melo Neto (1966) nos versos de “Tecendo a manhã”. Nele, o artista pernambucano defende a ideia de que, sozinhos, não construímos a próxima manhã e que, portanto, precisamos sempre do outro para tecermos a “teia tênue entre todos os galos” (Melo Neto, 1966, n. p.)

Um galo sozinho não tece uma manhã
ele precisará sempre de outros galos.
De um que apanhe esse grito que ele
e o lance a outro; de um outro galo
que apanhe o grito que um galo antes
e o lance a outro; e de outros galos
que com muitos outros galos se cruzem
os fios de sol de seus gritos de galo,
para que a manhã, desde uma teia tênue,
se vá tecendo, entre todos os galos.
(Melo Neto, 1966, n. p.)

Mesmo sem se referir diretamente às redes sociais digitais, as obras de Roberto Carlos (1974) e João Cabral de Melo Neto (1966) tangenciam, por meio da ideia de comunidade, a lógica que deu sustentação à criação das plataformas digitais que hoje são onipresentes em nosso cotidiano, como Instagram, Facebook, Youtube

⁵⁰ Roberto Carlos. “Eu Quero Apenas”. Composição: Roberto Carlos e Erasmo Carlos. Em: Álbum “Roberto Carlos”. Columbia, 1974. LP.

etc. A noção de redes sociais não é nova; existe desde que o humano entendeu que, junto do outro, é mais forte, que a comunidade tem mais poder que o indivíduo para conquistar, vencer, dominar e se desenvolver.

No entanto, conforme explica Recuero (2009), o advento da internet e as possibilidades técnicas trazidas pelos dispositivos e tecnologias digitais permitiram um tipo inédito de expressão e sociabilização definido pela presença de dois elementos: atores (pessoas, instituições, grupos, máquinas) e suas conexões (interações ou laços sociais), tudo isso mediado por dispositivos computacionais. Essas ferramentas, segundo a autora,

[...] proporcionaram que atores pudessem construir-se, interagir e se comunicar com outros atores, deixando, na rede de computadores, rastros que permitem o reconhecimento dos padrões de suas conexões e a visualização de suas redes sociais (Recuero, 2009, p. 24).

De acordo com a autora, a complexa estrutura reticular que organiza as redes sociais digitais comporta as conexões, os nós da teia, cada um representando os indivíduos e as relações sociais feitas do outro lado da tela, independentemente do espaço temporal ou geográfico que separa um do outro. E a cada nova pessoa que “conhecemos”, esses laços são ampliados e complexificados, e isso faz com que nossa sociedade e, portanto, nossa identidade social, também mude.

Assim, a partir da emulação do potencial de comunidade das redes sociais offline, foi possível se pensar na criação e fortalecimento de redes sociais digitais. Afinal, para os autores que estudam esse universo, como é o caso de Recuero (2009), toda rede social digital é, no fim das contas, gente. É um grupo de pessoas em interação social. A diferença é que, energizadas pela internet, as redes sociais digitais não demoraram para emergir como “uma forma dominante de organização social” na contemporaneidade (Recuero, 2009, p. 143).

E engana-se quem duvida do poder de engajamento, mobilização e articulação coletiva das redes sociais digitais.

Quando se estabilizam em sua prática, as redes digitais podem formar comunidades, comunidades virtuais, diferentes das físicas, mas não necessariamente menos intensas ou menos eficazes na criação de laços e na mobilização (Castells, 2009, p. 109).

É por meio dessas influentes plataformas digitais de relacionamento que,

segundo Recuero (2009), os atores (agentes humanos e não humanos em interação na rede) podem fazer conexões, se comunicar, aprender e ensinar e, com isso, cocriar suas identidades e repertórios simbólicos. Esse complexo processo dialógico e polifônico proposto pelas redes sociais digitais poderia contribuir, de acordo com a autora, para expandir o espaço da sala de aula e ampliar as possibilidades de interação e construção de conhecimento.

Rabello (2015) é outra pesquisadora que também discute o potencial educativo das redes sociais digitais. Segundo ela, é possível vislumbrar diferentes usos educacionais para essas plataformas, a partir do diálogo e do compartilhamento de informações e recursos para a aprendizagem formal e informal. “As redes sociais podem beneficiar os aprendizes, uma vez que encorajam o diálogo entre pares, promovem o compartilhamento de recursos, facilitam a colaboração e desenvolvem habilidades de comunicação” (Rabello, 2015, p. 740).

Para demonstrar as faculdades educativas das redes sociais digitais, Rabello (2015) lança mão de dois conceitos pedagógicos clássicos que, segundo ela, podem se relacionar com as potencialidades interativas de plataformas como o Instagram: o socio interacionismo, de Vygotsky (1984), e o dialogismo, de Bakhtin (1953/2010)⁵¹.

Sob a perspectiva sociointeracionista de aprendizagem, Rabello (2015) argumenta que as redes sociais digitais “se apresentam como ambientes propícios à construção colaborativa do conhecimento por meio das interações sociais, troca e compartilhamento de informações e criação coletiva” (Rabello, 2015, p. 739). A autora pondera que, mesmo não tendo pesquisado especificamente as redes sociais digitais, os estudos de Vygotsky sobre interação e diálogo podem ser aplicados nos contextos digitais, “onde os processos de comunicação e interação mediados por computador exercem papel fundamental para a aprendizagem” (Rabello, 2015, p. 740).

O conceito bakhtiniano de dialogismo, por sua vez, é utilizado por Rabello (2015) a partir do entendimento de que as redes sociais digitais se apresentam como espaços fundamentados em interações verbais, ou não verbais, entre os sujeitos, e que ao postar ou compartilhar um conteúdo, o locutor se dirige a alguém pressupondo uma resposta, como um “like” ou um comentário – e esse processo seria o início de um diálogo. A autora prossegue argumentando que o próprio fato de uma postagem

⁵¹ Rabello (2015) usa como inspiração para sua argumentação a obra “Estética de Criação Verbal”, de 1953 e editada no Brasil em 2020. A referência bibliográfica é a seguinte: BAKHTIN, M. [1953] Estética de Criação Verbal. 5ªed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

não receber qualquer tipo de resposta verbal ou não verbal, em si, já representa uma resposta dos participantes da rede de que aquele enunciado não agradou ou interessou ao grupo.

Assim, os estudos de Rabello (2015) indicam que, ao se caracterizar por uma premissa que convida à atitude responsiva dos participantes, o ambiente das redes sociais digitais conversa com o dialogismo de Bakhtin ao estimular a conversa e a interação, favorecer o compartilhamento de informações, promover a apreciação valorativa entre os interlocutores, e com isso construir o conhecimento colaborativamente.

Dialógica e sociointeracionista, a lógica de construção do conhecimento mediada pelas redes sociais digitais é, segundo Recuero (2009) e Rabello (2015), estabelecida por meio das trocas e interações entre “os atores e os nós” envolvidos no processo de diálogo catalisado pelos ambientes digitais.

Ao pensarmos as redes sociais como suportes para a aprendizagem no meio virtual, observamos que podem constituir ambientes para um processo de educação dialógica, voltado para o diálogo entre os participantes, que, a partir das diferentes vozes sociais presentes no ambiente virtual, conduzam à construção do próprio discurso e do conhecimento (Rabello, 2015, p. 743).

Seja construindo — ou destruindo — conhecimento, não dá para ignorar a força com que as redes sociais digitais ocuparam, principalmente a partir da década de 2010, parte considerável da sociabilidade humana. Desde que se tem notícias sobre os primeiros experimentos na área, nos anos 1990, milhares de redes sociais digitais se multiplicaram — atingindo, hoje, mais de cinco bilhões de usuários no mundo —, e mesmo aquelas plataformas que nasceram sem vocação para a sociabilidade, tiveram de se adaptar e oferecer caixas de comentário, botões de *like* e *deslike* (gostar e não gostar), permissão para criação de perfis de usuários, entre outros recursos de interação social.

Quando escrevemos esta pesquisa, no fim de 2024, uma das maiores e mais populares redes sociais digitais é o Instagram, que servirá de objeto de estudo para a nossa pesquisa. A escolha por investigar essa plataforma se deve a alguns motivos. Entre eles a enorme influência do Instagram na sociabilidade brasileira e as potencialidades pedagógicas que essa rede social oferece, destacando-a como uma das principais ferramentas digitais de construção de sentido, principalmente por meio do contato de seus usuários com símbolos imagéticos.

5.2.1 Instagram

Criado em 2010, pelo norte-americano Kevin Systrom e o brasileiro Mike Krieger, e comprado pela empresa Meta⁵² em 2012, o Instagram⁵³ nasceu com o principal objetivo de possibilitar o compartilhamento de fotos, vídeos e outros conteúdos visuais com um limitado círculo de amigos, colegas de trabalho e familiares. No entanto, a vocação inicial dessa rede social para a sociabilização entre pequenos grupos de conhecidos logo deu lugar à lógica algoritmizada de seguidores, influenciadores e *likes*, o que impulsionou a popularidade do Instagram, tornando-o uma das principais plataformas sociais do planeta.

Um levantamento da empresa DemandSage (2024⁵⁴) estima que, entre 2013 e 2023, o número de usuários ativos do Instagram tenha passado de 100 milhões para 2,4 bilhões de pessoas no mundo (ou seja, quase 30% da população global), e que, até o fim do ano de 2024, a rede social deve receber mais de 500 milhões de acessos por dia. Isso quer dizer que quase metade dos usuários de internet do mundo (5,3 bilhões de pessoas⁵⁵) acessam o Instagram pelo menos uma vez por mês.

O Brasil é um dos territórios onde o Instagram ganhou maior popularidade no mundo: por aqui, a rede social é utilizada por cerca de 123 milhões de brasileiros⁵⁶, ou seja, quase 60% da população do país possui um perfil ativo nessa plataforma. Desse total, mais de 70% dos usuários brasileiros do Instagram possuem até 35 anos de idade e passam, em média, 25 minutos por dia navegando pelos seus *feeds*, como informa um levantamento da empresa Website Rating (2024⁵⁷). Com isso, essa mesma pesquisa revela que o Brasil se torna, neste ano, o terceiro país do mundo com mais usuários ativos no Instagram, perdendo apenas para a Índia (com 359

⁵² Mais informações sobre a Meta em: about.meta.com/company-info.

⁵³ Mais informações sobre o Instagram em: about.instagram.com.

⁵⁴ Pesquisa “*How Many People Use Instagram 2024*” (Como as pessoas usam o Instagram em 2024), realizada pela DemandSage, empresa norte-americana especializada em fornecer soluções de análise de dados e automação. Dados disponíveis para consulta em: demandsage.com/instagram-statistics.

⁵⁵ Dados divulgados pela União Internacional de Telecomunicações (UIT), agência da Organização das Nações Unidas (ONU) especializada em tecnologias de informação e comunicação (UIT/ONU, 2024). Disponível em: itu.int/en/Pages/default.aspx. Acesso em 6 abr. 2024.

⁵⁶ Pesquisa “*How Many People Use Instagram 2024*” (Como as pessoas usam o Instagram em 2024), realizada pela DemandSage, empresa norte-americana especializada em fornecer soluções de análise de dados e automação. Dados disponíveis para consulta em: demandsage.com/instagram-statistics.

⁵⁷ Levantamento “Mais de 40 estatísticas e tendências do Instagram”, realizado pela Website Rating, empresa australiana de marketing digital e consultoria em tecnologia da informação. Os dados estão disponíveis para consulta em: websiterating.com/pt/blog/research/instagram-statistics.

milhões de usuários) e os Estados Unidos (com 158,5 milhões).

Esses números mostram a enorme penetração do Instagram no tecido social brasileiro. Tanto é que, segundo pesquisa da agência global Nielsen⁵⁸, ostentamos a marca de ser o segundo país do mundo em número de influenciadores digitais no Instagram: são 13 milhões de criadores de conteúdo nos perfis brasileiros da plataforma, perdendo apenas para os 14,5 milhões dos Estados Unidos.

De acordo com Karhawi (2017), o fato de o Instagram ser uma plataforma visual e de fácil interação facilita a construção da imagem pessoal e da autenticidade dos influenciadores, o que fortalece sua capacidade de formar opiniões e de engajar o público. Assim, a rede permite que influenciadores apresentem suas vidas de maneira atraente e imediata, criando uma conexão íntima e constante com quem os segue.

Essa maneira própria que os influenciadores digitais e os outros usuários do Instagram encontraram de produzir conteúdo e, com isso mostrar (ou construir) uma imagem que seja, ao mesmo tempo, autêntica e viralizável é o que Lev Manovich (2017) chama de “instagramismo”. Segundo o pensador russo, trata-se de uma estética visual específica, na qual a criação e o consumo de imagens seguem tendências e convenções compartilhadas.

Manovich (2017) defende que o Instagram não é apenas uma plataforma de mídia, mas um “novo tipo de software cultural que molda como as pessoas criam e compartilham suas vidas através de imagens” (Manovich, 2017, p. 9, tradução própria). Segundo o pensador, ao privilegiar o visual, o Instagram tem a capacidade de transformar o cotidiano em representação estética, incentivando os usuários a construir uma marca pessoal por meio de uma linguagem visual própria.

Uma vez que a imagem se torna central para a expressão no Instagram, essa rede social tem potencial para ser encarada como uma ferramenta ativa na construção da cultura visual contemporânea, criando o que Manovich (2017) denomina como uma “nova ecologia visual que mistura arte, comunicação e autoexpressão” (Manovich, 2017, p. 10). Assim, o autor defende que o Instagram poderia funcionar como um ponto de convergência entre a vida cotidiana e a experimentação artística, assumindo o papel de ser uma ferramenta ativa na construção da cultura digital contemporânea.

⁵⁸ Pesquisa da agência global Nielsen revela que o Brasil é o segundo maior mercado do mundo em número de influenciadores digitais. Mais informações em: sopatatos.com.br/brasil-e-o-2o-pais-do-mundo-em-numero-de-influenciadores-digitais-13-milhoes. Acesso em 8 out. 2024.

Ao elencar características como a democratização da criação visual, a curadoria pessoal como processo criativo e a intersecção da fotografia e do vídeo com novos formatos de arte digital, Manovich (2017) defende que o Instagram é um potente espaço para a experimentação artística, no campo das artes visuais. "A ascensão do Instagram borrifou as linhas entre a vida cotidiana e a arte, à medida que os usuários curam suas experiências visuais de uma forma que se assemelha a práticas artísticas" (Manovich, 2017, p. 11).

Para além da popularidade da plataforma e da potência estética e visual do Instagram, o que mais nos interessa nesta pesquisa são as potencialidades pedagógicas dessa rede social. Apesar de não ser uma plataforma dedicada ou até mesmo vocacionada à educação, ela representa um dos ambientes possíveis de sociabilização e diálogo da sociabilidade digitalizada.

Ao oferecer recursos conectivos de interação social, o uso (bem-feito) do Instagram pode, em certa medida, dialogar com concepções e teorias clássicas da educação, como a construção sociointeracionista do conhecimento, de Vygotsky (1984), ou o conectivismo, de Siemens (2004).

Outro potencial educativo do Instagram, quando bem utilizado, pode estar na construção de sentido proporcionada pela força estética, semiótica e simbólica do contato dos usuários com as imagens compartilhadas por essa rede social. Como defende Flusser (1985), as imagens são mediações entre o homem e o mundo. Podemos considerar, então, que ao interagir com registros fotográficos, obras de arte e outros referenciais imagéticos, os usuários do Instagram poderiam estar sendo educados (dentro do campo da educação não formal) para a ampliação de repertório cultural, senso estético e compreensão do mundo?

Se sim, o uso educativo do Instagram dialogaria com conceitos e teorias pedagógicas ligadas à educação não formal, como é o caso das obras de Maria da Glória Gohn (2013, 2020), que estuda a relação do ensino e aprendizagem não formais com a participação cidadã; Ana Mae Barbosa (2009), com sua Proposta Triangular do Conhecimento; John Dewey (2010), que discute, entre outras coisas, a experiência da arte como aprendizado; os vários autores que discutem a mediação cultural enquanto ação educativa, como é o caso de Jean Davallon (2007) e Adryana Diniz Gomes (2022); e até mesmo Paulo Freire (1989), que defende a importância da educação permanente e contínua ao reforçar a necessidade de lermos o mundo antes mesmo das palavras.

Além disso, ao proporcionar a construção simbólica de sentidos a partir do contato de seus usuários com diversos estímulos visuais, entre eles a arte, o Instagram poderia ser entendido como uma espécie de espaço para a “partilha do sensível”, em referência à obra de Rancière (2005). Ao analisar filosoficamente a criação artística, o pensador francês defende que é no terreno estético onde, hoje em dia, se dá a batalha de sentidos, anteriormente centrada nas ilusões e desilusões históricas.

Mesmo não abordando especificamente o universo digital, o conceito de Rancière (2005) pode tangenciar as reflexões sobre a potência visual do Instagram. O autor argumenta que o sensível só se deixa partilhar naquele instante e que a partilha do sensível acaba por estruturar, de forma coletiva, a experiência estética da humanidade, moldando a realidade ao decidir o que é dito ou feito.

Conforme supracitado, podem ser inúmeras as potencialidades educativas do uso do Instagram, principalmente no que se refere à utilização desta plataforma digital para a educação não formal a partir da construção simbólica de sentidos proporcionada pelo contato dos usuários com conteúdos visuais de valor cultural e artístico. Como explica Guimarães (2018), o uso das mídias digitais pode proporcionar uma rede de aprendizagem colaborativa que amplia as relações sociais, inspira diálogo e compartilhamento e, com isso, possibilita inovações no campo da educação.

É a partir dessa premissa que se constrói esta pesquisa. No entanto, antes de nos dedicarmos a demonstrar, na prática, os potenciais pedagógicos não formais do uso do Instagram a partir da difusão e fruição cultural, temos que considerar, em nosso caminho epistemológico, as ameaças corrosivas da utilização acrítica e/ou alienada das redes sociais, pontuando as características “deseducadoras” da experiência promovida por plataformas como o Instagram.

Ainda que o atual slogan do Instagram seja inspirador (“*Give people the power to build community and bring the world closer together*”⁵⁹ – Dar às pessoas o poder de construir comunidade e trazer, juntas, o mundo para mais perto⁶⁰), a realidade se mostra bem menos florida. O horizonte digital contemporâneo é decorado por algoritmização da experiência humana (Silveira, 2019), polarização do discurso em filtros-bolha (Pariser, 2012) e câmaras de eco (Nguyen, 2020), além de extração e manipulação de dados por hegemônicos conglomerados de mídia.

⁵⁹ Disponível na aba “About us” do site institucional do Instagram: about.instagram.com.

⁶⁰ Tradução nossa.

Diante desse cenário, como é possível qualificar o conteúdo dos nossos *feeds* de notícias, tornando-os menos corrosivos e mais educativos?

5.3 Ameaças

“As redes sociais deram voz a uma legião de imbecis”, proferiu Umberto Eco (2015⁶¹), durante uma palestra para alunos da Universidade de Turim, na Itália. Segundo o filósofo italiano, a internet teria dado espaço para que qualquer pessoa opine sobre qualquer coisa, inclusive sobre o que ela não entende nada. A visão de Eco se reflete na controversa teoria do “culto ao amador”, de Andrew Keen (2008), que argumenta que a proliferação de conteúdos digitais gerados por usuários não especialistas, sem qualquer tipo de restrição ou critérios de qualidade, resultaria em uma “tirania da maioria”, a partir da qual a opinião da maior parte seria valorizada em detrimento da expertise e da autoridade. Essa tendência, segundo o pesquisador britânico, poderia nos levar a uma sociedade na qual a verdade seria relativa, a autoridade desacreditada e a qualidade sacrificada em nome da popularidade ou do potencial de viralização daquela informação.

Desde que os dois pensadores expuseram suas opiniões — Keen em 2008 e Eco, 2015 — o mundo digital, e principalmente o universo das redes sociais, aumentou em número de acessos e se transformou em espaço propício para o que eles profetizaram: desinformação, negacionismo, discurso de ódio, bullying digital e cibercrimes cada vez mais sofisticados.

A gestora em tecnologia Ellen Pao (2015), ex-presidente do Reddit⁶², teve que pedir demissão da plataforma, após sofrer uma série de violentas ameaças de trolls digitais⁶³ ao tentar regulamentar o conteúdo postado na rede social. O objetivo das novas regras da plataforma era evitar a viralização de mensagens nazistas, racistas, pedófilas, homofóbicas e misóginas.

⁶¹ “A conspiração dos imbecis”. Eduardo Wolf. Revista Veja. Entrevista. 26 jun 2015. Disponível em: veja.abril.com.br/brasil/a-conspiracao-dos-imbecis. Acesso em 29 out 2023.

⁶² Fundado em 2005, foi uma das maiores plataformas de mídia social e agregação de conteúdo da internet, com a reunião de fóruns digitais para discussões temáticas - uma espécie de “pai do Orkut”. Mais informações disponíveis em: reddit.com/?feed=home.

⁶³ Pessoas que participam de fóruns online, redes sociais, salas de bate-papo ou outras plataformas de internet com o objetivo principal de provocar, irritar, causar conflitos e perturbar a comunidade virtual. Os trolls digitais geralmente agem de maneira deliberada e intencional, postando mensagens provocativas, ofensivas ou irrelevantes com o objetivo de gerar reações emocionais nos outros usuários.

Em um desabafo na seção de opinião do jornal The Washington Post, Pao (2015) lamenta que a humanidade tenha sido ingênua nas suas expectativas para a era digital. Para ela, nos concentramos na enorme oportunidade de interação positiva e compartilhamento de informações proporcionada pela internet, mas não conseguimos entender a tempo que as pessoas poderiam usá-la para prejudicar os outros. E o pior: que os maiores agressores seriam recompensados, com atenção, por seu comportamento.

A internet começou como um bastião da liberdade de expressão. Incentivou um amplo engajamento e uma diversidade de ideias. Ao longo do tempo, no entanto, essa abertura permitiu o assédio de pessoas por suas opiniões, experiências, aparências ou origens demográficas. Equilibrar a liberdade de expressão com a privacidade e a proteção dos participantes sempre foi um desafio para as plataformas de conteúdo aberto na internet. Mas esse equilíbrio está ficando mais difícil. Os trolls estão ganhando (Pao, 2015, n.p., tradução nossa).

O que Eco (2015), Keen (2008) e Pao (2015) talvez não imaginassem é que mais do que dar espaço a essas anomalias digitais, a internet, e mais especificamente as redes sociais, acabaram se transformando em possíveis fábricas de anomalias. É como explica Fisher (2024) ao afirmar que os algoritmos e o design das plataformas digitais das redes sociais nos adestram para sermos mais hostis e tribais, moldando propositalmente as experiências e os estímulos dos usuários até o ponto em que os próprios usuários são moldados. “Embora recebidas inicialmente como força de libertação, as mídias sociais, na verdade, beneficiam muito mais a repressão do que a mobilização” (Fisher, 2024, p. 331).

E ao considerar que cerca de 70% dos usuários mais ativos das redes sociais são jovens (possuem até 35 anos de idade)⁶⁴ e, portanto, cresceram já inseridos no universo digital, é de se esperar que eles estejam mais sujeitos a não resistir a mudanças digitais — mesmo que elas estejam, aos poucos, moldando suas próprias subjetividades.

São várias as consequências corrosivas de uma sociabilidade estruturada em redes sociais. No entanto, vamos nos ater, nas próximas seções, a explicar três delas: 1. modulação algorítmica ou algoritmização da vida; 2. câmaras de eco e efeito filtro-bolha; e 3. terror do igual ou relações líquidas. Entender como funciona cada um

⁶⁴ Levantamento “Mais de 40 estatísticas e tendências do Instagram”, realizado pela Website Rating, empresa australiana de marketing digital e consultoria em tecnologia da informação. Os dados estão disponíveis para consulta em: websitesrating.com/pt/blog/research/instagram-statistics.

desses três fenômenos sociais vai nos ajudar a compreender como podemos utilizar estratégias pedagógicas contrapostas para ocupar, com mais discernimento e criticidade, os ambientes das redes sociais.

5.3.1 Modulação algorítmica e algoritmização da vida

A palavra “algoritmo” é uma latinização do nome "Al-Khwarizmi", que batiza um matemático persa que introduziu na Europa, no século IX, um conjunto de passos para ajudar na tradução dos seus textos do árabe para o latim. Todo algoritmo, portanto, não passa de uma série de instruções sequenciais utilizadas para resolver um problema específico ou realizar um cálculo matemático.

No entanto, diante de uma realidade “infodêmica” inaugurada pelo advento da internet e, posteriormente, das redes sociais (infodêmica representa a junção das palavras “informação” e “epidêmica”, fenômeno estudado por Zarocostas, 2020)⁶⁵, ficou um pouco mais complexo entender o funcionamento dos algoritmos utilizados pelas *big tech*. Os grandes conglomerados de mídia digital criaram em nosso imaginário a necessidade da existência de um filtro para supostamente nos ajudar a lidar com o turbilhão de novos conhecimentos viralizados a cada segundo.

No entanto, o que parecia ser apenas um auxílio maquínico — e, portanto, neutro — contra a sobrecarga de informação, mostrou-se uma “nova forma de edição do mundo” (Karhawi, 2023, n.p.) a partir da construção de realidades moldadas por decisões sobre o que mostrar e o que suprimir, o que entregar e o que omitir, quando exibir essa ou aquela informação.

E o pior: diferentemente de uma certa transparência na edição do mundo regulada pelas mídias da Indústria Cultural — linha editorial do periódico impresso, escolhas de pauta do telejornal, roteirização dos filmes, etc. —, “os algoritmos de plataformas digitais têm como premissa a opacidade” (Karhawi, 2023, n.p.). Segundo a autora, ao tratar as complexas engrenagens do funcionamento dos algoritmos como segredo de negócio, as *big tech* impedem que os usuários se apropriem de seu complexo funcionamento e, com isso, possam questioná-las.

Como defende Cathy O’Neal (2017), algoritmos são opiniões embutidas em matemática. E a palavra “opinião”, como a etimologia sugere, é apenas um ponto de

⁶⁵ *How to fight an infodemic*. John Zarocostas. Portal da Lancet Magazine. Fevereiro de 2020. Disponível em: [doi.org/10.1016/S0140-6736\(20\)30461-X](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(20)30461-X). Acesso em 6 abr 2024.

vista, uma crença. Segundo Karhawi (2023), a algoritmização seria o recorte de um real simulado. Para ela, podemos até ter a impressão de que o que se vê representa a verdade, sem nos darmos conta de que a nossa compreensão da realidade está sendo modelada por uma ilusão. “Os nossos afetos são convertidos em dados, nossos interesses, dúvidas, personalidade. Uma simples curtida materializa uma predileção, e transforma em dados algo que não imaginávamos possível quantificar” (Karahawi, 2023, n.p.). Dessa forma, toda a multifacetada gama de emoções humanas é reduzida a uma única categoria: engajamento.

Num contexto em que a sociabilidade é mediada pela lógica dos algoritmos, somos transformados em “sujeitos algoritmizados”, vagando pelas plataformas, portais, aplicativos e redes sociais num entrelaçamento do humano com o maquínico, do real com o presencial, do on com o off. A convergência de mídias e linguagens computacionais gera uma nova espacialidade rizomática, o que muda a natureza das nossas experiências cotidianas. O sujeito algoritmizado “se tece nos interstícios dos espaços de fluxos” (Araújo *et al.*, 2021, p. 589).

A partir do arsenal comportamental extraído das práticas dos usuários em rede (cliques, curtidas, histórico de navegação, etc), seguimos educando os algoritmos, ensinando-os a como nos moldar, em um eterno processo de retroalimentação. É o que Silveira (2019) chama de “modulação algorítmica”, processo de controle da visualização de discursos, imagens e sons por meio da captura, aprendizagem e replicação dos comportamentos dos usuários.

As plataformas não criam discursos, mas contam com sistemas de algoritmos que distribuem os discursos criados pelos seus usuários, sejam corporações ou pessoas. Assim, os discursos são controlados e vistos, principalmente, por e para quem obedece aos critérios constituintes das políticas de interação desses espaços virtuais. Para engendrar o processo de modulação não é preciso criar um discurso, uma imagem ou uma fala, apenas é necessário encontrá-los e destiná-los a segmentos da rede ou a grupos específicos, conforme critérios de impacto e objetivos previamente definidos (Silveira, 2019, p. 21).

Nesse dispositivo de análise personalizada, modulação e replicação de condutas, o controle, segundo Silveira (2019), caminha junto da sensação de conforto, da resolução de problemas, do melhoramento da experiência do usuário. Com isso, o pesquisador explica que o medo e o poder se transformam em afeto.

Depois da captura e armazenamento de dados para processamento e mineração, as empresas formam amostras de perfis similares que servem aos dispositivos de modulação. O que eles fazem? A partir dos gostos, do temperamento, das necessidades, das possibilidades financeiras, do nível educacional, entre outras sínteses, as empresas oferecem caminhos, soluções, definições, produtos e serviços para suas amostras, ou seja, para um conjunto potencial de consumidores que tiveram seus dados tratados e analisados (Silveira, 2019, p. 84)

A algoritmização da experiência de vida, conforme apontam Araújo *et al.* (2021), faz com que os sujeitos “se convertam em dados, modelados por empresas, em processos que captam predileções e as convertem em iscas informacionais” (Araújo *et al.*, 2021, p. 594). Para os mais fatalistas, como Ruiz (2021), a intensificação desse processo poderia conduzir a humanidade para uma “gestão administrada dos comportamentos sociais, com o objetivo de conquista de um controle total das condutas” (Ruiz, 2021, p. 15).

Nas novas tecnologias algorítmicas, não há quase uma exterioridade do sujeito no seu uso, senão que, na medida que as utiliza, o sujeito vai sendo capturado pelos algoritmos nas preferências daquilo que faz, nos desejos do que procura, nas decisões que vai tomando. (...) Na medida em que as utilizamos cada vez mais amplamente, também nos convertemos em objetos estratégicos a serem direcionados e governados nos comportamentos (o que Foucault chamou de “governamentalização das condutas”) (Ruiz, 2021, p. 7).

Diante de um cenário social modulado por algoritmos, será que é razoável pensar que uma das possibilidades de minimizar o vigilantismo matemático das *big tech* seria aprender a como ensinar os algoritmos a nos moldarem de maneira mais “saudável”? Um dos caminhos possíveis para colocar essa estratégia em prática é por meio das ações educativas em rede, mais precisamente pelo **conectivismo**, cujo conceito será explicado no capítulo 6 (Sobre educação), ao longo da seção 6.1 (Conectivismo e aprendizagem em rede).

5.3.2 Filtro-bolha e câmaras de eco

Parte do efeito corrosivo da sociabilidade digital se deve ao funcionamento e às consequências do chamado “efeito filtro-bolha”, conceituado por Eli Pariser (2012) como o uso de filtros algoritmizados que decidem quais informações são ou não pertinentes ou interessantes a partir do comportamento de cada usuário, a fim de oferecer apenas “conteúdos relevantes”. Esse mecanismo, segundo Pariser (2012),

[...] cria e refina constantemente uma teoria sobre quem somos e sobre o que vamos fazer ou desejar a seguir. Juntos, esses mecanismos criam um universo de informações exclusivo para cada um de nós [...] que altera fundamentalmente o modo como nos deparamos com ideias e informações (Pariser 2012, p. 11).

De acordo com Neves e Santana (2022), os estudos de Pariser (2012) sobre o efeito filtro-bolha revelam que esse fenômeno estabelece três dinâmicas até então inéditas na relação do homem com a informação:

[...] a primeira diz que cada pessoa está sozinha na sua “bolha”, pois o filtro agiria como uma força que nos repele de outras pessoas e, conseqüentemente, de outros ideais e pensamentos; a segunda é que o “filtro-bolha” é invisível, sendo impraticável, neste caso, compreender as suposições que ele cria sobre cada indivíduo; e a terceira dinâmica observada pelo teórico e ativista é que não escolhemos entrar nas “bolhas” geradas por esses filtros, pois, diferente da televisão, que basta desligá-la para não ter acesso a uma informação julgada como enviesada, no ciberespaço a relação do sujeito com a informação acaba por ser pulverizada e, assim, somente se isolando de todo o ciberespaço seria possível evitar o acesso a esse conteúdo curado por filtros (Neves; Santana, 2022, p. 59).

Outro fenômeno decorrente dos mecanismos algorítmicos das redes sociais é a chamada câmara de eco, estudada por autores como C. Thi Nguyen (2020). Segundo o estudioso, o conceito se refere a uma formação algorítmica que transforma o modo como o conhecimento é transmitido e interpretado pelos atores envolvidos na troca informacional.

De acordo com o pesquisador, a câmara de eco se divide em duas partes: primeiramente, o eco faz com que aquela informação modulada por algoritmos preditivos (ou seja, algo em que a pessoa já acredita) se replique e se repita, em um processo que é catalisado por vieses de confirmação — termo emprestado da psicologia, que se refere à capacidade de uma informação conquistar credibilidade à medida em que é ouvida por diferentes fontes, independentemente de ser verdade ou não.

O segundo elemento dessa equação é a representação metafórica da câmara — sala fechada e isolada —, que serve de ambiente necessário para a formação e reverberação do eco e seu conseqüente isolamento em invólucros ociosos que impedem a livre circulação de ideias e conceitos alternativos ou concorrentes. Dessa forma, ideias dominantes são isoladas em sistemas fechados sem risco de contradições, o que faz com que verdades absolutas sejam segregadas de um lado e outras verdades,

igualmente absolutas, sejam isoladas de outro.

Juntos, o efeito filtro-bolha e as câmaras de eco podem provocar consequências cáusticas à sociabilidade digital, gerando polarizações, negacionismos e desinformação. É como se a nossa existência digital estivesse destinada, quase como em um rito místico, a um aprisionamento temático e opinativo imposto pelo horizonte algoritmizado da contemporaneidade. Segundo Ruiz (2021), esses fenômenos contemporâneos

[...] nos oferecem a falsa impressão de que o mundo se parece cada vez mais comigo, com aquilo que penso, e, como consequência, esse encerramento das bolhas digitais reforça uma identidade falaciosa de que o meu modo de ser é o da maioria – e, portanto, é o verdadeiro (Ruiz, 2021, p. 12).

Diante de um cenário como esse, que impede o acesso ao conflito de ideias, a pessoas com opiniões contrárias às minhas e a imaginários e subjetividades que o efeito filtro-bolha e as câmaras de eco não permitem que eu saiba que existam, como lidar com episódios históricos complexos, que demandam análise e crítica igualmente complexas?

Imagine um mundo em que todos à sua volta discutem os mesmos assuntos, têm “a mesma velha opinião formada sobre tudo” e, portanto, concordam plenamente com você. Um mundo onde quase não é mais possível “dizer agora o oposto do que eu disse antes”, como celebrou Raul Seixas na canção “Metamorfose Ambulante” (1973⁶⁶). Um mundo achatado que sufoca qualquer tentativa de complexificação de pensamento, impedindo que a serendipidade⁶⁷ nos proteja enquanto estivermos distraídos⁶⁸.

Por possuírem forte efeito aglutinador de opiniões — quase sempre reforçadoras do meu próprio ponto de vista —, os fenômenos do efeito filtro-bolha e as câmaras de eco acabam por fortalecer o extremismo de visões e enfraquecer o contato entre usuários com visões contrárias. Com isso, somos impedidos de ampliar nosso imaginário de mundo e de sociedade, e quem sabe poder mudar de opinião e tomar decisões autônomas.

⁶⁶ Canção “Metamorfose Ambulante”, do disco “Krig-ha, Bandolo!” (1973), de Raul Seixas. Composição: Raul Seixas. LP.

⁶⁷ Termo usado para descrever descobertas ou encontros inesperados, mas valiosos. A serendipidade acontece quando alguém encontra algo significativo sem estar necessariamente procurando por aquilo.

⁶⁸ Em referência ao refrão da canção “Epitáfio”, do disco “A Melhor Banda de Todos os Tempos da Última Semana” (2001, Abril Music), da banda Titãs. Composição: Sérgio Britto.

Para combater as consequências negativas do funcionamento das câmaras de eco e do efeito filtro-bolha, uma das possibilidades é recorrer a instrumentos pedagógicos que nos ajudem a ampliar o repertório sociocultural, alargar o olhar sobre o mundo e provocar os sentidos com ideias conflitantes e desagradáveis. Uma dessas estratégias educativas pode ser encontrada nas práticas da **mediação cultural**, cujos conceitos serão explicados no capítulo 6 (Sobre educação), mais especificamente na subseção 6.2 (Mediação cultural online).

5.3.3 O terror do igual

O Outro me assusta porque eu reconheço nele o que nos diferencia. Seja porque tenho medo daquilo do Outro que inexistente em mim — e, portanto, eu combato (ou invejo) —, ou ainda pelo susto da identificação: o Outro me ataca com aquilo que dentro de mim mais me incomoda — e, portanto, prefiro manter aquela embaraçosa parte de mim afastada da minha própria percepção, submersa, impedida de aflorar. De toda maneira, eu me assusto com o Outro porque o vejo, o reconheço.

A ficção de horror, por exemplo, representa alegoricamente o Outro — em figuras como o vampiro, a alma penada, o zumbi, a bruxa, o assassino em série — e assim personifica nossas próprias pulsões mais profundas. É como se eu, por identificação ou repulsa, me projetasse no mal do Outro para expurgar meus mais assustadores fantasmas internos. Mas eu só consigo essa proeza a partir do momento em que eu tenho um nível de conhecimento suficiente sobre o Outro para saber que ele não sou eu, e estou aberto a entender o que nos diferencia e aproxima.

Será que hoje, em um tempo de existência modulada por experiências sociais algoritmizadas, eu pelo menos sou capaz de enxergar o Outro? De saber quem é o Outro? De ter a oportunidade de aprender — ou de me assustar — com o Outro? Segundo o filósofo sul-coreano Byung-Chul Han (2016), no livro “A Expulsão do Outro”, “o igual não dói porque não agrega nada” (Han, 2016, p. 9). Ele defende que o outro, como alteridade, é fundante da vida em sociedade, uma vez que precisamos da diversidade e da divergência para nos desenvolver e combater o que ele chama de “linearidade sequencial das tecnologias” (Han, 2016, p. 9).

Para Han (2016), as redes sociais na verdade representam um estágio de atrofia social, uma vez que anulam o diferente, aquele que pensa diferente, consome coisas diferentes e que vive experiências diferentes. Com isso, essa “expulsão do

outro” destrói tanto o outro como o eu, num processo retroalimentar de autodestruição (Han, 2016, p. 9).

Ao se afastar do diferente, cada sujeito, segundo Han (2016), vive apenas consigo mesmo, suas ideias e hábitos, fazendo com que cada pessoa se torne “obesa de si mesmo, inflacionada de si própria” (Han, 2016, p. 10), em um horizonte de experiência cada vez mais estreito.

Viaja-se por todos os lugares sem ter experiência alguma. Tornamo-nos familiares com tudo, sem chegarmos a um conhecimento. Acumulam-se informações e dados, sem se chegar a um saber. Acumulam-se *friends* e *followers*, sem nunca se encontrar com o outro. [...] a conexão digital cuida para que o nosso horizonte de experiência se torne cada vez mais estreito. Ela nos emaranha em uma “fita do eu” e nos leva, por fim, a uma autopropaganda que nos doutrina com nossas próprias ideias (Han, 2016, p. 9).

Nesse contexto, deixamos de ter contato inclusive com a obscuridade do outro, e isso pode ser ruim. Han (2016) defende que “a negatividade do outro é responsável pela infecção que penetra no mesmo e leva à formação de anticorpos” (Han, 2016, p. 8) e que, ao contrário, “nenhuma defesa imunológica pode impedir a proliferação do igual” (Han, 2016, p. 8).

Tal como a aniquilação catártica do outro assustador nas ficções de horror, Han (2016) alerta que o corpo social contemporâneo vem sendo afligido pela patológica proliferação do igual. O pensador argumenta que “desaparece o outro como mistério, o outro como sedução, o outro como Eros, o outro como desejo, o outro como inferno, o outro como dor” (Han, 2016, p. 7). A negatividade do outro, depois de aniquilada, dá lugar a uma perigosa positividade do igual, fenômeno que aliena, que bloqueia o exercício da alteridade e que impede o diálogo, dimensão própria do conhecimento.

Como defende o educador Fernando José de Almeida (2024⁶⁹) em seu texto “Elogio à ignorância: tentativa de a educação virtual agradar a galera”, uma das dimensões do saber “é a dúvida, a indecisão, a incerteza, a curiosidade, a mente aberta ao que é diferente ou novidade” (Almeida, 2024, n.p.). Para não ser meramente reprodutiva, a educação, portanto, depende da negatividade, do contraditório, do conflitivo, do ser do contra, do questionamento, do descobrimento do Outro a se temer.

⁶⁹ Texto reflexivo, em etapa de produção, utilizado como exercício durante a disciplina “Rumos para o hibridismo crítico e a inteligência artificial”, ministrada pelo Prof. Dr. Fernando José de Almeida, no semestre 2024/1 do Programa de Pós-graduação em Educação: currículo, da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), pela Linha de Pesquisa “Novas Tecnologias em Educação”.

Caso contrário, tudo se acomoda no igual e nada mais poderá assustar. E esse, sim, é o verdadeiro horror.

Uma das possibilidades para tentar fugir das armadilhas do terror do igual catalisadas pelas redes sociais pode estar na adoção de práticas educativas que privilegiem experiências pedagógicas baseadas na diversidade de vozes, olhares e visões de mundo. Duas delas podem se encontrar nos fundamentos da abordagem **sociointeracionista**, de Lev Vygotsky (1984), e na defesa da utilização da **arte como experiência** pedagógica, de John Dewey (2010) — ambas explicadas no capítulo 6 (Sobre educação), em especial na seção 6.3 (Abordagem sociointeracionista e arte como experiência).

5.4 Arremate

Neste capítulo, propusemos uma breve contextualização sobre as promessas e as corrosividades da sociabilidade digital, abordando utopias frustradas, como a democracia digital, a liberdade irrestrita de expressão e a descentralização da produção de conhecimento, entre outras.

Na contramão dessas promessas, apontamos algumas consequências corrosivas da sociabilidade digital, como é o caso da modulação algorítmica, o efeito filtro-bolha, as câmaras de eco e o terror do igual. A presença dessas armadilhas ciberculturais demonstra que a esperança de que a internet fosse um lugar descentralizado e livre não passava de ilusão, e o que aconteceu, na verdade, foi um processo de ramificação da influência de grandes empresas de tecnologia acionada por uma única palavra: lucro.

Neste capítulo, também pudemos tangenciar a reflexão sobre como as redes sociais digitais, essas “máquinas do caos” (Fisher, 2024), e em especial o Instagram — objeto de estudo da nossa pesquisa —, vêm reprogramando nossas mentes e editando as visões de mundo dos seus bilhões de usuários, ao mesmo tempo em que oferecerem um ambiente supostamente propício para a construção coletiva de conhecimento.

Para pensar em maneiras de ocupar as redes sociais com mais discernimento e responsabilidade, este capítulo também propôs olhar para práticas e teorias pedagógicas que possam emancipar o olhar dos usuários das redes sociais e, com isso, ajudá-los a combater as consequências cáusticas de seu uso alienado. Essas

estratégias educacionais — são elas o conectivismo ou aprendizagem em rede; a mediação cultural; e o socio interacionismo e a arte como experiência — serão exploradas com maior profundidade no capítulo 6 (Sobre educação).

Enquanto isso, concluímos que, sem garantir um futuro com uma existência permeada pela pluralidade de ideias, pela convivência com a diversidade e pela aceitação do amplo conflito de opiniões, a vitória contra o monopólio disciplinador das *big tech* parece perdida. Outras possibilidades de viver, agir, sentir, ser e estar no mundo estão sendo soterradas por um imaginário algoritmizado e filtrado em bolhas e câmaras de eco que destroem o outro. Diante da naturalização de um horizonte digital no mínimo preocupante, olhar para a educação — e para como ela pode ser capaz de formar novos sentidos e significados para habitarmos o digital com segurança, liberdade e cidadania — parece ser um caminho inovador.

SOBRE EDUCAÇÃO

“A grande questão não é o que a tecnologia pode fazer pela educação, mas o que a educação pode fazer pela tecnologia”, declarou Fernando Almeida (2022), em entrevista à Revista E, publicação do Sesc São Paulo. O que o educador defende é a inversão da lógica de pensamento que lega à tecnologia digital a salvação contra todos os problemas contemporâneos da humanidade, inclusive em nome da instrução das próximas gerações.

Para ele, há outros interesses envolvidos no desenvolvimento e consumo das tecnologias digitais — interesses econômicos, comerciais e mercadológicos —, o que faz com que a tecnologia não tenha o potencial que ela poderia ter para ser mais humanizadora, e não meramente reprodutora. “Esse é o equívoco estruturante da organização social. Se a gente não reverter isso, dificilmente a tecnologia vai ser o apoio que promete como potencialidade para a educação” (Almeida, 2022, n.p.).

Considerando os ambientes das redes sociais — objeto de estudo desta pesquisa —, é possível colocar em prática essa estratégia de inversão de valores e, sem ter que excluir nossos perfis do Instagram, ocupar os *feeds* de notícias de forma mais educativa e emancipatória? Ou a lógica comercial, ubíqua, dispersiva e pervasiva das redes não permite que esses ambientes possam ser considerados em uma estratégia de ação educativa?

Quando se fala em educação formal/escolar, os benefícios do uso das redes sociais nas propostas curriculares colocadas em prática nas salas de aula ou nos cursos de ensino à distância podem ser mais fáceis de serem compreendidos. Para Gama (2019), por exemplo, há diversos benefícios que as redes sociais podem gerar na aprendizagem de um aluno: facilitação da comunicação na troca de informações entre docentes e discentes; melhoria do processo de envio e correção de trabalhos a partir da criação de grupos; desenvolvimento da sociabilização entre professores e alunos; criação de grupos por afinidade; promoção de interatividade a partir da noção de pertencimento; etc.

O terreno da educação não formal, no entanto, é um pouco mais pantanoso e flexível e, com isso, a utilização das redes sociais como impulsionadoras do conhecimento (a partir da construção simbólica de sentidos) se confunde com outras áreas da existência humana, como o lazer, o entretenimento e o humor — afinal de contas, a maioria dos usuários das redes sociais utiliza o tempo livre para rolar o *feed*

de notícias, e não o tempo que seria dedicado a aprender. Ainda assim, nossa pesquisa tem o interesse em discutir como usar estratégias educativas para ocupar esses espaços — que são repletos de dispersões e afeitos a informações fugidias — com conteúdos responsáveis e emancipatórios.

Como adiantado no capítulo anterior, selecionamos três estratégias educacionais para combater os efeitos corrosivos de três consequências da algoritmização que, do ponto de vista deste pesquisador, interferem negativamente na construção do saber (quando nos referimos ao campo da educação não formal a partir do contato dos usuários das redes sociais com arte e cultura). A seguir, apresentamos o Quadro 2, com a sistematização dessa construção epistemológica.

Quadro 2 - Consequências corrosivas x estratégias de ação educativa

Consequências corrosivas da algoritmização	Estratégias de ação educativa para combater as consequências sociais corrosivas da algoritmização
Modulação algorítmica	Conectivismo e aprendizagem em rede
Efeito filtro-bolha e câmaras de eco	Mediação cultural / Cibermediação cultural
O terror do igual	Arte como experiência e aprendizagem sociointeracionista

Fonte: organizado pelo autor

A seguir, exploraremos cada uma dessas três estratégias pedagógicas, relacionando-as com o universo das redes sociais. Nossa intenção é encontrar possibilidades de ação educativa para a formação de usuários das redes sociais mais responsáveis e discernentes, além de refletir sobre formas de como ocupar os *feeds* de notícias com conteúdos mais humanizadores e emancipatórios.

6.1 Conectivismo e aprendizagem em rede

Em um tempo de organização social reticular e fragmentada, não é mais possível pensar em produção e emissão de conhecimento de maneira uni ou bidirecional. A própria lógica do pensamento em rede é moldada por outras estruturas simbólicas, mais condizentes, por exemplo, com figuras como o rizoma. Esse modelo

de organização desenvolvido por Deleuze e Guattari (2000) é uma forma fluida e aberta de compreender a realidade contemporânea, rompendo com a rigidez e o controle de estruturas tradicionais.

Contra os sistemas centrados (e mesmo policentrados), de comunicação hierárquica e ligações preestabelecidas, o rizoma é um sistema a-centrado não hierárquico e não significante, sem General, sem memória organizadora ou autômato central, unicamente definido por uma circulação de estados (Deleuze; Guattari, 2000, p. 34).

Diferentemente de estruturas clássicas, como árvores ou raízes, que seguem uma progressão única e vertical, a metáfora do rizoma busca ser múltipla, descentralizada e sem uma ordem fixa. Em um contexto educacional ou de redes digitais, por exemplo, o rizoma pode ser utilizado para descrever a maneira como o conhecimento circula na internet, de forma não hierárquica e conectada, com múltiplos pontos de entrada e saída, como ocorre nas redes sociais.

Um rizoma não começa nem conclui, ele se encontra sempre no meio, entre as coisas, inter-ser, intermezzo. A árvore é filiação, mas o rizoma é aliança, unicamente aliança. A árvore impõe o verbo "ser", mas o rizoma tem como tecido a conjunção "e... e... e...". Há nesta conjunção força suficiente para sacudir e desenraizar o verbo ser (Deleuze; Guattari, 2000, p. 36).

A partir de características como a multiplicidade e interconexão, a horizontalidade, a anti-hierarquia, a descentralização, a heterogeneidade e a resistência à totalização, o conceito deleuziano de rizoma tenta entender as novas maneiras pelas quais emitimos, recebemos, interpretamos e replicamos as informações na sociedade em rede.

Essa também é uma busca epistemológica do pensador francês Edgar Morin (2011), que busca compreender, com sua teoria da complexidade, a realidade social de maneira integrada e multidimensional, enfatizando que os fenômenos não podem ser reduzidos a suas partes isoladas. Para Morin,

[...] o mundo torna-se, cada vez mais, um todo. Cada parte do mundo faz, mais e mais, parte do mundo, e o mundo, como um todo, está cada vez mais, presente em cada uma de suas partes. Isto se verifica não apenas para as nações e os povos, mas para os indivíduos (Morin, 2011, p. 58).

No contexto complexo e rizomático a que estamos inseridos na contemporaneidade é que surge o conectivismo, teoria de aprendizagem em rede que

reconhece que as mudanças paradigmáticas da era digital são determinantes para que os ambientes instrucionais também mudem. Nessa concepção, adotada primeiramente por George Siemens (2004), a aprendizagem deixa de ser encarada como uma atividade interna e individualizada, e passa a acontecer em uma rede de relações entre elementos humanos e não humanos.

Conectivismo é a integração de princípios explorados pelo Caos, Rede e Teorias da Complexidade e Auto-organização. A aprendizagem é um processo que ocorre dentro de ambientes nebulosos onde os elementos centrais estão em mudança – não inteiramente sob o controle das pessoas (Siemens, 2004, p. 3, tradução nossa).

Além de repensar a natureza existencial da aprendizagem na era digital, a teoria de aprendizagem de Siemens (2004) também destaca a importância de aprender a navegar nessas redes de informações em constante mudança. Segundo o teórico canadense, o conhecimento é distribuído pela rede e existe nela. A partir desse entendimento, a ideia é que cada indivíduo, em conexão com o mundo, descubra e construa conhecimento interativo através da rede.

Para que isso funcione, é preciso entender que cada vínculo informacional da era digital (organização, dado, pessoa, imagem, símbolo, máquina, etc) representa um “nó”, e cada um desses nós pode ser compreendido como um ponto de difusão do conhecimento. A partir dessa estrutura, quando um aprendiz se conecta a um nó, todos os nós conectados a esse aprendiz tiram vantagem desse conhecimento. Integrado em ondas sobre a sociedade, cada nó encontra seu significado dentro de arranjos complexos e caóticos que estruturam novas maneiras de aprender e ensinar.

Estes aprendizes têm, nessa concepção, responsabilidade e liberdade no processo do conhecer. O aprendiz aprende buscando significado no “caos”, haja vista que esta é a forma do conhecimento na sociedade. (...) Ao contrário do construtivismo, que afirma que os aprendizes tentam promover a compreensão através de tarefas de construção de significados, o caos afirma que os significados existem – o desafio dos aprendizes é reconhecer os padrões que parecem estar ocultos (Siemens, 2004, p. 4, tradução nossa).

Inspirada em conceitos filosóficos e sociológicos, como “caos”, “rede”, “nós” e “conexões”, a teoria conectivista é organizada em alguns princípios postulados por Siemens (2004), entre eles: 1. A aprendizagem apoia-se no contato com a diversidade de opiniões; 2. A aprendizagem pode residir em dispositivos não humanos; 3. A capacidade de saber mais é mais crítica do que aquilo que é conhecido atualmente;

4. É necessário cultivar e manter conexões para facilitar a aprendizagem contínua; 5. Atualização (“currency”) é a intenção de todas as atividades de aprendizagem conectivistas; e 6. A tomada de decisão é um processo de aprendizagem, ou seja, escolher o que aprender e o significado do que se aprende em rede é enxergar através das lentes de uma realidade em mudança. Apesar de haver uma resposta certa agora, ela pode ser errada amanhã devido a mudanças nas condições que cercam a informação e que afetam a decisão. (Siemens, 2004, p. 5).

Sob o entendimento de que o conhecimento está distribuído em rede, e que a capacidade de se conectar a fontes de informação relevantes (além de criar e manter conexões significativas) é essencial para a aprendizagem eficaz, é possível afirmar que a teoria conectivista apoia-se na “diversidade de opiniões e posições” (Siemens, 2004, p. 6), além de pressupor a comutação, a interação com o outro.

De acordo com o pensamento do autor, essas interações potencialmente pedagógicas podem ocorrer em diversos ambientes, desde que neles ocorra uma abordagem em rede, sob o baluarte da tecnologia. Assim, espaços digitais, como é o caso das redes sociais, poderiam ampliar a possibilidade interativa (e, portanto, educativa) a partir de novos ambientes de aprendizagem.

Diante das bases conceituais do conectivismo, a incorporação de práticas e fundamentos dessa teoria pedagógica poderia representar uma resposta aos efeitos corrosivos da modulação algorítmica — uma vez que o conectivismo enfatiza a capacidade dos aprendizes de acessar uma ampla gama de fontes de informação e de interagir em comunidades digitais, sem depender exclusivamente dos algoritmos das plataformas digitais e redes sociais.

Ao defender habilidades como o desenvolvimento de senso crítico no ciberespaço, a avaliação de fontes de informação e a colaboração e construção coletiva do conhecimento, o conectivismo poderia ser uma importante ferramenta de capacitação para que os aprendizes habitem as redes sociais e outras plataformas digitais de forma mais autônoma e consciente, reduzindo, assim, a influência corrosiva da modulação algorítmica sobre suas interações e decisões online.

6.2 Mediação cultural online

Quando visitamos um museu, um espaço expositivo, uma unidade do Sesc ou qualquer outro tipo de equipamento cultural, o contato com obras de arte e bens

simbólicos pode ter o poder de conduzir nosso imaginário a outros universos estéticos e temáticos. Por meio dessa relação, ampliamos nosso repertório, vivenciamos apreciação estética — seja pelo atraente ou pelo repulsivo —, e assim educamos nosso olhar para o novo.

Essa experiência pode ser autônoma ou ainda mediada por ferramentas instrutivas — como a presença física de um educador, o oferecimento de atividades educativas, como passeios guiados e oficinas, ou ainda o contato com materiais físicos, como livretos explicativos, painéis, legendas expandidas etc. Tudo isso, em conjunto, compõe o leque de estratégias pedagógicas da mediação cultural, um dos recursos pedagógicos mais utilizados nas ações de educação não formal, ou seja, nas iniciativas educativas realizadas fora das salas de aula e do período escolar, e oferecidas de maneira contínua ao longo da vida por instituições culturais, igrejas, ONGs etc.

Assim como todas as outras áreas de conhecimento, a mediação cultural também teve de passar, nas últimas décadas, por uma série de adaptações impulsionadas pelo advento da internet, das tecnologias digitais e, mais recentemente, das redes sociais. Todas as instituições culturais tiveram de encontrar maneiras de transpor para os ambientes digitais a experiência de mediação cultural antes restrita à experiência promovida pela relação presencial entre educadores e públicos. O que antes poderia emular, de maneira não formal, a relação professor-aluno-sala de aula, agora é atravessado por outros agentes, como a dispersibilidade das telas, a interatividade do ciberespaço e a política algorítmica das plataformas.

Essa tendência foi intensificada pela pandemia de Covid-19, episódio que praticamente obrigou as entidades culturais a possibilitarem que seus públicos seguissem sendo impactados pela ação cultural, mas agora mediados pelas telas dos celulares, aplicativos e computadores. Diante desse novo cenário, em que não há mais a presencialidade do espaço e do educador, há efetividade no processo de mediação cultural? Perde-se potencialidade pedagógica quando a ação é mediada pelas telas? Diferentemente da mediação presencial, quais são os novos elementos pedagógicos envolvidos na mediação cultural online?

6.2.1 Um pouco sobre educação não formal

A experiência de compreender outras culturas assemelha-se mais a entender um provérbio, captar uma alusão, perceber uma piada ou ler um poema do que alcançar uma comunhão (Geertz, 1989, p. 14).

Com essa afirmação, o antropólogo cultural Clifford Geertz expande o sentido de alfabetização para além dos livros didáticos e dos muros das instituições formais de ensino, defendendo que aprender e ensinar para a compreensão dos fenômenos sócio-histórico-culturais passa pela interação com os simbolismos, subjetividades, imaginários e contradições humanas.

A visão do teórico norte-americano se aproxima do conceito freireano de “leitura de mundo”. Para Freire (1989), a leitura do mundo precede a leitura da palavra, o que quer dizer que aprender na e sobre a vida não seria apenas uma questão de saber ler e escrever, mas sim a necessidade de uma compreensão e interpretação críticas da realidade, o que não necessariamente é ensinado na escola e nas instituições formais de ensino.

[...] aprender a ler, a escrever, alfabetizar-se é, antes de mais nada, aprender a ler o mundo, compreender o seu contexto, não numa manipulação mecânica de palavras, mas numa relação dinâmica que vincula linguagem e realidade (Freire, 1989, p. 7).

Aprender e ensinar sobre e para o mundo atravessa, portanto, um terreno de construção de sentidos e de apreensão simbólica da realidade a partir da convivência com a diversidade de práticas, saberes e subjetividades. Esse processo dialoga com os fundamentos e atributos da educação não formal, isto é, “a educação que se aprende “no mundo da vida”, via processos de compartilhamento de experiências, principalmente em espaços e ações coletivos cotidianos” (Gohn, 2020, p. 12).

Essa permanente interação com bens simbólicos para a busca do que Bhabha (1998) chama de “viver Outra-mente” — e com isso, alfabetizar nossa compreensão sobre o mundo — faz com que ações de educação não formal sejam capazes de, aos poucos, irem desvendando, em nosso imaginário, os mistérios da existência. Isso, no entanto, não quer dizer que a educação não formal seja, sozinha, suficiente para a formação humana.

Neste ponto do texto, faz-se necessário reforçar a complementariedade entre as ações pedagógicas formais e não formais para que, integradas, elas enriqueçam o

processo de aprendizagem e sejam capazes de promover transformações sociais e individuais mais profundas. Assim como defendem educadores como Paulo Freire, Maria da Glória Gohn e John Dewey, o processo educativo torna-se mais efetivo e enriquecedor se estruturado de forma complementar entre ações escolares e universitárias, portanto inspiradas por propostas curriculares formalizadas, e práticas não formais e cotidianas, como as realizadas por movimentos sociais e instituições culturais.

A partir dessa reflexão, é importante reconhecer que a educação formal, praticada em espaços como escolas, universidades e cursos técnicos, é capaz de fornecer uma base teórica e técnica fundamental para a formação humana, enquanto as práticas não formais têm a capacidade de ampliar a experiência, promovendo habilidades sociais, emocionais e práticas que muitas vezes não são abordadas formalmente.

Sobre a relevância das práticas pedagógicas não formais para a formação humana, Gohn (2013) afirma que delas resultam uma série de consequências cognitivas, sociais e culturais, como: 1. Consciência e organização de como agir em coletividade; 2. Construção e reconstrução de concepções de mundo e sobre o mundo; 3. Contribuições para o desenvolvimento de sentimentos e sentido de identidade com a comunidade; 4. Formação do indivíduo para a vida (e suas adversidades); 5. Pode ser ferramenta para a formação (ou resgate) de um sentimento de valorização de si próprio (autoestima, rejeição dos preconceitos raciais, étnicos, religiosos, culturais etc.); 6. Aquisição de conhecimento a partir da própria prática; 7. Capacidade de aprender a ler e interpretar o mundo; e 8. desenvolvimento de consciência política coletiva.

A educação não formal envolve competências cognitivas diversas, práticas socioculturais variadas e produção de saberes nem sempre disponíveis nas cartilhas e materiais didáticos convencionais. No entanto, apesar de sua aparente flexibilidade pedagógica e maleabilidade curricular — quer dizer que se aprende tudo em todo lugar a todo o tempo? —, a educação não formal reconhece como uma de suas premissas a intencionalidade educativa de cada ação.

[...] a educação não formal não é nativa, ela é construída por escolhas ou sob certas condicionalidades, há intencionalidades no seu desenvolvimento, o aprendizado não é espontâneo, não é dado por características da natureza, não é algo naturalizado [...] Há na educação não formal uma intencionalidade

na ação, no ato de participar, de aprender e de transmitir ou trocar saberes (Gohn, 2013, p. 14).

Portanto, é a partir de escolhas pedagógicas intencionais, formalizadas ou não — e em diálogo com as particularidades sociais, geográficas e temporais de cada contexto — que as propostas da educação não formal são praticadas e, juntamente da educação escolar, contribuem para a formação humana de maneira mais holística e abrangente.

6.2.2 Um pouco sobre mediação

Um dos mecanismos pedagógicos das ações educativas não formais se dá a partir da mediação, conceito originado do verbo latino *mediari*, que significa “intervir” ou “colocar-se entre duas partes”. Da perspectiva pedagógica, “a mediação é fundamental para o desenvolvimento cognitivo, das autoaprendizagens e das competências” (Azevedo, 2008, p. 20).

Mediar pode ser compreendido, portanto, como ponte, como elemento intermediário de apreensão cognitiva, simbólica e estética entre agentes de conhecimento. Segundo Azevedo (2008), um agente mediador é:

[...] um terceiro elemento num processo de construção de uma qualquer realidade [...] na qual desempenha o papel simultaneamente de tradutor, facilitador, negociador, anfitrião, embaixador, parceiro, moderador, decodificador, orientador, catalisador e intermediário entre dois ou mais interlocutores, tendo como cenário diferentes contextos de sociabilidade, sendo por isso a sua identidade redefinida constantemente (Azevedo, 2008, p. 11)

Um visitante de uma instituição museológica, por exemplo, é provocado pela mediação a imergir na experiência frutiva das obras de arte e, então, relacionar, intelectual e sensivelmente, várias camadas simbólicas — como as propostas artísticas das obras expostas, as diretrizes da instituição, as intenções curatoriais, além de suas próprias subjetividades e repertório. Depois desse processo, os agentes impactados pelas pedagogias da mediação criam o que Davallon (2007) chama de “terceiro elemento” e o que Cerdera (2021) defende como uma “nova realidade”.

Como instaurador de uma nova realidade, o dispositivo mediador opera necessariamente uma transformação da situação semiótica de origem

relacionada às referências e objetos culturais, instituindo um outro regime de interpretação (Cerdera, 2021, p. 6).

Diante desse entendimento, mediar suplanta uma compreensão mecanicista de simplesmente transferir informações de um emissor a um receptor. Mais do que isso, mediar empreende um processo educativo de apropriação de valores e saberes, e a conseqüente construção de uma realidade autônoma, aproximando-se de uma “experiência participativa e dialógica” (Cerdera, 2021, p. 8). Para Martins (2018), essa rede emaranhada de agentes que se interestimulam no processo de mediação cria

(...) um território potente e de tensões que abrange estranhamentos, surpresas, choque, indignação, afinidades, gostos, resistências, aberturas, diálogos, trocas, percepções ampliadas, empatia, alteridade. (...) A mediação é compreendida como interação e diálogo que valoriza e dá voz ao outro, ampliando horizontes que levam em conta a singularidade dos sujeitos em processos educativos na escola ou fora dela (Martins, 2018, p. 85).

Quando a mediação é utilizada como estratégia para educar a partir da interação com bens culturais, como obras de arte, música, cinema, etc, ela pode ser chamada de mediação cultural.

6.2.3 Um pouco sobre mediação cultural

Uma das pontes que interligam simbolicamente os bens culturais aos públicos que os fruem pode ser chamada de mediação cultural. Para a pesquisadora Ana Mae Barbosa (2009), o contato com a pluralidade das artes inspira a compreensão do lugar em que se vive: “[...] a arte tem enorme importância na mediação entre os seres humanos e o mundo, apontando um papel de destaque para a arte/educação: ser a mediação entre a arte e o público” (Barbosa, 2009, p. 13). Para ela, a leitura e a interpretação de uma produção do campo da arte é um processo de construção de sentidos para os sujeitos que a leem.

Nesse processo, as experiências anteriores e a visão de mundo orientam e direcionam o sentido da leitura e da interpretação. Dessa ótica, acreditamos que não existe uma única interpretação de uma produção artística, mas uma pluralidade de pontos de vista (Barbosa, 2009, p. 175).

Wendell (2014) dialoga com os estudos de Ana Mae Barbosa (2009) ao defender que a mediação cultural é uma metodologia que “une processos artísticos e

pedagógicos para mediar o público na sua relação com a obra” (Wendell, 2014, p. 6) — e que tem o objetivo, para Davallon (2007), de “construir uma interface entre esses dois universos estranhos um ao outro (o do público e o do objeto cultural), com o fim de permitir uma apropriação do segundo pelo primeiro” (Davallon, 2007, p. 5).

Wendell (2014) revela, ainda, que a mediação cultural está intrinsecamente ligada a uma perspectiva pedagógica e formativa, sem haver necessidade, no entanto, da existência de manuais ou fórmulas engessadas de ensino e aprendizagem — uma vez que cada ação educativa de mediação cultural é desenvolvida mediante as especificidades do contexto cultural para o qual é pensada e aplicada.

Para o pesquisador, a mediação cultural busca, essencialmente, convidar o sujeito impactado pela obra de arte à apreciação e interação com aquela expressão cultural a partir de seus próprios referenciais e repertórios. Dessa maneira, a mediação cultural não pode ser considerada uma imposição hermética de conhecimento, mas deve pressupor as inesperadas consequências da vivência e do contato experiencial.

[A mediação cultural] é um caminho aberto que gera uma diversidade de tipos de experiências que o público pode ter com a obra nas suas escolhas 63 autônomas. É através do mediar que se abre um acesso mais direto com a obra, nos seus conceitos, técnicas e estéticas. A obra passa a ser acessível ao público. Ele descobre seus próprios caminhos para conhecer e experienciar as obras, estando mais consciente do que é e como viver esse contato vivo e único (Wendell, 2014, p. 6).

Em consonância com a perspectiva de Wendell (2014), Canto (2022) também defende que a ação educativa de mediação cultural é mais do que revelar o que algo significa. É, de outro modo,

[...] provocar o desejo de entendimento, fruição, estesia, partilha. É adicionar em um copo cheio de líquido, permeando esse copo com outros objetos, cores e conteúdo em uma mistura diversa. O silêncio media, bem como o discurso e o gesto. Consonantes com as inflexões e diálogos estabelecidos entre a dissertação e as linhas teóricas eleitas, a mediação não é doutrinação, o mediador não detém a verdade absoluta, de outro modo, é um processo dialógico que envolve instâncias educativas estruturadas, em termos práticos e teóricos, que potencializam, portanto, a autonomia dos indivíduos e possibilite o acesso às mais variadas culturas (Canto, 2022, p. 375).

6.2.4 Um pouco sobre mediação cultural online

O universo digital e a cibercultura representam outra camada de significação quando se pensa nas interfaces da mediação cultural, mesmo diante de possíveis

críticas à arte digital. Entre elas, a suposta desmaterialização da obra de arte; a possível perda de autenticidade artística diante da contínua reprodutibilidade técnica dos bens culturais nos meios digitais; e até uma certa interatividade superficial, visto que o virtual poderia reduzir o impacto estético a algo momentâneo ou efêmero, sem possibilidade de um profundo engajamento emocional ou intelectual que uma obra de arte física provocaria.

Esse tipo de crítica à arte mediada pelos meios digitais encontra eco nos conceitos de simulação e simulacro, a que pensadores como Baudrillard (1991) se dedicam. Segundo o filósofo francês, na era da simulação, os sinais que representam a realidade (como imagens, signos e ícones digitais) acabam por substituir o próprio real, em vez de apenas o imitarem ou o representarem. Com isso, “o real se volatiliza” e a substituição do real por um tipo de hiper-realidade das imagens e signos cria “uma realidade que é indistinguível do real e, por isso, o anula” (Baudrillard, 1991, p. 3).

Situada nesse contexto de simulação, a ideia de uma mediação cultural online, ou seja, promovida a partir do contato do público com a arte digital, resultaria enfraquecida em comparação à mediação com as formas tradicionais de arte, ancoradas em ambientes presenciais. Para Baudrillard (1991), por exemplo, a substituição da realidade por simulações criaria uma ordem de simulacros que obscureceriam a distinção entre o que é real e o que é fictício.

Embora essas críticas existam, é interessante notar que alguns defensores da arte digital, como Lev Manovich⁷⁰ e Frank Popper⁷¹, por exemplo, consideram essas características da produção artística contemporânea não apenas como uma extensão da arte tradicional, mas também como uma prática única que oferece novos meios e contextos para a criatividade. Assim, eles defendem a presença da arte produzida nos e para os ambientes digitais como uma nova oportunidade para, inclusive, repensar o que é a própria arte, enfatizando seu potencial maleável e interativo.

E a partir do momento em que instituições culturais, coletivos e artistas passaram a recorrer à virtualidade a partir do uso de mídias sociais, metaversos e gamificação para inspirar — e ressignificar — suas criações e proposições culturais,

⁷⁰ O autor defende as transformações na prática artística provocadas pelas tecnologias digitais na obra “A Linguagem dos Novos Meios: A Nova Cultura da Computação”. Referência: MANOVICH, Lev. A Linguagem dos Novos Meios: A Nova Cultura da Computação. Tradução de José Roberto O. de Lima. São Paulo: Editora 34, 2005.

⁷¹ O pensador oferece argumentos de defesa da arte digital na obra “Da Arte Tecnológica à Arte Virtual”. Referência: POPPER, Frank. Da Arte Tecnológica à Arte Virtual. Tradução de Roberta A. Gomes. São Paulo: Editora 34, 2009.

as estratégias e ações de mediação cultural com seus públicos também tiveram de se adaptar à era digital. Segundo Coutinho (2009), a prática de mediação cultural:

[...] vem passando por transformações em consonância com os paradigmas contemporâneos do campo da arte e da própria arte/educação, assim como de modificações nas práticas de circulação e de recepção dos objetos culturais (Coutinho, 2009, p. 172).

Essa necessidade de reformulação e adaptação dos mecanismos e práticas de mediação cultural dialoga, intimamente, com o desenvolvimento tecnológico. Afinal, como defende Pinto (2005), o tecnológico e o social estão imbricados em uma “relação dialética de implicação mútua”. Para o autor, a evolução maquínica determina as transformações sociais e, ao mesmo tempo, a evolução das relações sociais é o que permite a projeção e construção de novas máquinas.

No contexto contemporâneo da mediação cultural, caracterizado por interatividade, tecnologias generativas e simulações emulativas, parece que “a aprendizagem encontrou novos caminhos para o processo do aprender” (Freitas, 2013, p. 69). De acordo com Gomes (2022), a transação do conhecimento na cibercultura

(...) gera reconhecimento de experiência adquirida e novos modelos de educação com fluxos não lineares e a figura do professor-curador, e ambos levam a uma quebra de modelos piramidais e uma navegação sem curso traçado. Passamos então para uma mediação relacional e simbólica, o incitamento e gestão de aprendizagem para troca dos saberes através de uma pilotagem personalizada (Gomes, 2022, p. 5).

Esse tipo de mediação cultural ancorada na cibercultura exige, portanto, a ação ativa do “piloto”, seja ele público, artista, curador, gestor da tecnologia, produtor de conteúdo das redes sociais ou administrador da instituição cultural. É somente por meio do jogo relacional e dialógico entre esses “mundos da arte” (Becker, 2010) que se dá a adaptação dos fundamentos da mediação cultural para o ciberespaço. Com isso, torna-se possível pensar em um tipo de mediação cultural focada no ensino e aprendizagem que se dão nas trocas entre agentes mediadores presentes nos contextos digitais. Esse tipo de ação tem sido chamado, por alguns autores, como cibermediação cultural ou mediação cultural online.

Trata-se do tipo de mediação cultural que se desenvolve nas redes sociais, plataformas de realidade aumentada, portais de criptoarte, galerias imersivas do

metaverso, entre outros ambientes culturais digitalizados. Segundo Gomes (2022), na cibermediação cultural a noção da instituição cultural como templo e o público como mero espectador da ação artística é superada, e a própria mediação se transforma em agente criador e propositor da ação educativa. Assim, cibermediação cultural

[...] é criação de mundos virtuais, de espaços virtuais de arte, onde obra, artista e públicos se encontram. É tanto a interface (técnica), quanto o diálogo (social). Por isso, podemos dizer que é pericorética: é a interação entre os participantes do encontro, que ocorre dentro de uma relação dialógica, o nó celta, e é o locus deste encontro, pensado como relação encáptica, a Fita de Möbius (Gomes, 2022, p. 110).

A cibermediação cultural não se trata, portanto, apenas de uma instância intermediária entre quem produz e quem recebe o conhecimento, mas é, em si, um agente pedagógico transformador, uma vez que pressupõe participação ativa e criação coletiva de fluxos e vínculos simbólicos, borrando os limites entre a execução e a recepção.

Esse jogo é um “automovimento”, é obra aberta, trazendo o propositor e o participante numa relação pericorética. No ciberespaço, essa dança-jogo proposta pelo mediador segue os fluxos não lineares que vemos na nova relação dos saberes em rede, o que possibilita uma mediação relacional e simbólica (Gomes, 2022, p. 10).

Outra autora que se debruça sobre esse assunto é Canto (2022), que evidencia as potencialidades educativas do que ela chama de mediação cultural online. Para a pesquisadora, as ações de mediação cultural online, desenvolvidas com maior frequência a partir de 2020, ano da pandemia de Covid-19, são potencializadoras de uma atuação educativa integrada entre as instituições culturais, as plataformas digitais e a comunidade, viabilizando, de forma híbrida, a “ressignificação de discursos e narrativas a partir de outros olhares, lugares de fala e identidades” (Canto, 2022, p. 386). Para a autora, a efetividade educativa de ações de mediação cultural online demonstra um bom exemplo para projetos futuros de educação em museus e/ou outros contextos.

[...] a Mediação Cultural Online se destacou como uma ponte de conexões a ser potencializada pelo ambiente virtual, das quais em sua maioria planejadas, enquanto outras imprevistas e suscitadas nesse processo de ensino-aprendizagem (Canto, 2022, p. 168).

Mediante a compreensão sobre os fundamentos e conceitos da mediação cultural online, é possível assumir a prática da mediação cultural como uma resposta de enfrentamento às consequências corrosivas do efeito filtro-bolha e das câmaras de eco em nossa sociabilidade digital.

Esse enfrentamento torna-se possível uma vez que entendemos as consequências cáusticas dos fenômenos supracitados. O efeito filtro-bolha é a tendência de que os usuários das redes sociais, modulados por algoritmos preditivos, sejam expostos apenas a informações e opiniões que confirmem e reforcem suas próprias crenças e perspectivas de mundo. Enquanto isso, as câmaras de eco são ambientes online onde opiniões são reafirmadas e amplificadas — portanto extremadas — por meio da repetição e de vieses de confirmação dentro de grupos hermeticamente fechados.

Por sua vez, a mediação cultural e, por consequência, a cibermediação cultural — quando nos referimos à mediação realizada em plataformas digitais de instituições culturais —, envolve o diálogo entre diferentes culturas, perspectivas e pontos de vista, facilitando a troca intercultural e a compreensão mútua entre os agentes mediadores.

Ao promover a diversidade de perspectivas e a exposição a diferentes formas de pensamento e experiências culturais, a mediação cultural pode estimular os atores envolvidos na ação de mediação a romper com o isolamento social e intelectual causado pelo efeito filtro-bolha e pelas câmaras de eco.

6.3 Abordagem sociointeracionista e aprendizagem pela arte

6.3.1 O sociointeracionismo

Em sua defesa por uma pedagogia da liberdade e da autonomia, o educador Paulo Freire (1975) consagrou a ideia de que ninguém aprende sozinho e de que ninguém ensina nada a ninguém. Para ele, aprendemos uns com os outros mediatizados pelo mundo. Com essa perspectiva, Freire (1975) enfatiza a importância da interação dialógica entre os agentes pedagógicos, destacando que o processo educacional não se limita à transmissão de conhecimento de um para o outro, mas é um ato de coconstrução do conhecimento influenciado e mediado pela realidade e pela experiência vivida.

Essa argumentação freireana pode dialogar com a teoria sociointeracionista, desenvolvida pelo educador Lev Vygotsky (1984), que enfatiza a importância das interações sociais e culturais na aprendizagem e no desenvolvimento humano. Em sua obra, Vygotsky (1984) argumenta que o desenvolvimento cognitivo não é apenas determinado por fatores biológicos, mas é profundamente influenciado pelo contexto social em que uma pessoa está inserida.

Entre os aspectos da abordagem sociointeracionista de Vygotsky (1984), estão três pontos que poderiam se articular com a nossa pesquisa de mestrado: 1. a ideia de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), que descreve a distância entre o nível de progresso atual de um educando e seu potencial de desenvolvimento. No contexto do nosso objeto de pesquisa, ou seja, o *feed* do Instagram, os conteúdos artísticos poderiam funcionar como uma espécie de ferramenta mediadora, ajudando os usuários da rede social a expandirem suas compreensões culturais e simbólicas. Assim, a interação com o conteúdo artístico no *feed* do Instagram poderia criar um tipo de ZDP, na qual os usuários, por meio de comentários, compartilhamentos e discussões, se desenvolveriam ao serem expostos a novas ideias e perspectivas; 2. o papel mediador da linguagem, considerada por Vygotsky (1984) como uma ferramenta fundamental para as interações sociais — e, portanto, para o desenvolvimento da aprendizagem coletiva; e 3. a aprendizagem coletiva e social, uma vez que o educador acreditava que os indivíduos constroem significados e conhecimentos por meio da interação com outras pessoas a partir de práticas culturais e ferramentas mediadoras.

No caso do objeto de estudo da nossa pesquisa, a possibilidade de interação dos usuários do Instagram com o conteúdo artístico, com o próprio artista e com os outros usuários poderia fazer com que as pessoas impactadas por essa ação participassem de um processo colaborativo de construção de significados, onde cada interação, comentário e interpretação ampliasse a compreensão do grupo, favorecendo um processo de aprendizagem coletiva.

A partir desses fundamentos sociointeracionistas, Vygotsky (1984) argumenta que mais do que agir, o indivíduo precisa interagir, exercer ação mútua, agir com o outro. Para o educador, o sujeito não internaliza passivamente o que é produzido pela sociedade, mas antes se apropria daquele conhecimento construído socialmente, então alcança um processo de desenvolvimento cognitivo, estético, simbólico, cultural e linguístico, para depois internalizar aquele conhecimento de forma cada vez mais

elaborada. Bock *et al.* (1999) concordam com as ideias de Vygotsky (1984) ao afirmarem que:

Em todas essas atividades está o “outro”. Parceiro de todas as horas, é ele que lhe diz o nome das coisas, a forma certa de se comportar; é ele que lhe explica o mundo, que lhe responde aos “porquês”, enfim, é seu grande intérprete do mundo. A atividade externa se internaliza possibilitando o desenvolvimento das funções psíquicas superiores (Bock *et al.*, 1999, p. 124).

É importante ressaltar que a argumentação sociointeracionista de Vygotsky está situada em um contexto originalmente presencial, uma vez que foi desenvolvida no início do século XX, época em que as tecnologias digitais não existiam. Suas ideias sobre as ZPDs e o aprendizado coletivo, por exemplo, estão baseadas em interações presenciais e ancoradas em relações face a face, onde a mediação ocorre por meio da presença física. No entanto, parece ser possível fazer um exercício de adaptação dessas teorias para os contextos virtuais contemporâneos.

A interação social continua sendo fundamental para o processo educativo, mas agora teria a possibilidade de ocorrer, mesmo que com menor efetividade, nos ambientes digitais, como o Instagram, e ainda envolver a construção de significados colaborativos e o uso de símbolos culturais. Ao trazer a arte para o convívio digital, o Instagram poderia criar espaços de interação e aprendizado que se alinhassem com os princípios da teoria sociointeracionista. Assim, as imagens artísticas postadas no *feed* e as discussões geradas em torno delas atuariam como mediadoras culturais e sociais, promovendo a construção conjunta de conhecimento — uma ideia central em Vygotsky.

6.3.2 O potencial pedagógico da arte

Quando publicou o poema “Monólogo de uma sombra”, em 1912, o simbolista paraibano Augusto dos Anjos desafiou a melancolia de sua finitude iminente — ele morreria dois anos depois, vítima de tuberculose — para reconhecer o poder transformador do contato com a arte.

Somente a Arte, esculpindo a humana mágoa,
Abranda as rochas rígidas, torna água
Todo o fogo telúrico profundo
E reduz, sem que, entanto, a desintegre,
À condição de uma planície alegre,

A aspereza orográfica do mundo!
(Anjos, 2012, p. 29).

Lev Vygotsky (2001) também acreditava na força da arte para a construção de significados e o desenvolvimento de consciência, auxiliando na transformação da realidade social e individual. Além de defender a importância da interação social para o processo de ensino e aprendizagem, como visto na seção anterior deste capítulo, o educador bielorruso também argumenta que a educação estética deve fazer parte da totalidade da vida.

A arte transfigura a realidade não só nas construções da fantasia, mas também na elaboração real dos objetos e situações. A casa e o vestuário, a conversa e a leitura, e a maneira de andar, tudo isso pode servir igualmente como o mais nobre material para a elaboração estética (Vygotsky, 2001, p. 352).

Na mesma linha de pensamento, Ana Mae Barbosa alega que o contato com a arte pode ser uma válvula propulsora do desejo de aprendizagem.

A arte, como uma linguagem aguçadora dos sentidos, transmite significados que não podem ser transmitidos por nenhum outro tipo de linguagem, como a discursiva e a científica. O descompromisso da arte com a rigidez dos julgamentos que se limitam a decidir o que é certo e o que é errado estimula o comportamento exploratório, válvula propulsora do desejo de aprendizagem. Por meio da arte, é possível desenvolver a percepção e a imaginação para apreender a realidade do meio ambiente, desenvolver a capacidade crítica, permitindo analisar a realidade percebida e desenvolver a criatividade de maneira a mudar a realidade que foi analisada (Barbosa, 2009, p. 21).

Tanto Vygotsky (1984, 2001) quanto Barbosa (2009) entendem que a mediação do aprendiz com as potencialidades simbólicas da arte — por meio de um complexo, e às vezes doloroso, processo de alteridade —, é elemento decisivo para o desenvolvimento intelectual. É como afirma Azevedo (2009): “a arte possibilita ao ser humano repensar suas certezas e reinventar seu cotidiano” (Azevedo, 2009, p. 343).

Outro educador que associa, em seus estudos, o poder pedagógico da sociabilização ao contato com a arte é Dewey (2010), que desenvolveu o conceito da “arte como experiência”. Para ele, a arte é “[...] uma experiência plena e intensa, a capacidade de vivenciar o mundo comum em sua plenitude” (Dewey, 2010, p. 257).

Assim, as manifestações artísticas são experiências vivas de interação e, portanto, tornam-se a principal janela para acessar outras culturas, para compreender outras vivências sociais, para entender o outro. A arte, para Dewey (2010), é a mais

profunda experiência que um ser humano pode vivenciar, e só se completa a partir da interação com o outro.

A linguagem só existe quando é ouvida, além de falada. O ouvinte é um parceiro indispensável. A obra de arte só é completa na medida em que funciona na experiência de outros que não aquele que a criou. Assim, a linguagem envolve o que os lógicos chamam de relação triádica. Há o falante, o dito e aquele com quem se fala. [...] (Dewey, 2010, p. 216).

Da mesma forma que uma língua não falada ou ouvida morre, a expressão artística, para Dewey (2010), só pode existir a partir da interação social, e não tem como sobreviver se se restringir a ser um objeto. “A arte é a prova viva e concreta de que o homem é capaz de restabelecer, conscientemente e, portanto, no plano do significado, a união entre sentido, necessidade, impulso e ação que é característica do ser vivo” (Dewey, 2010, p. 93).

Uma vez que só existe se for experiência viva e social, a arte, segundo Dewey (2010), é também uma fonte de conhecimento tão potente quanto a ciência. É uma ferramenta pedagógica por meio da qual aprendemos e enriquecemos, na interação com o outro, nossas experiências de vida.

Assim como Barbosa (2009) e Dewey (2010), o filósofo alemão Herbet Marcuse também expressa a ideia de que a arte é um vetor de transformação social e emancipação criativa. Para ele, a arte não deve ser apenas uma forma de entretenimento, mas tem o potencial de provocar consciência crítica, ajudando quem a frui a questionar a realidade social e a imaginar novos mundos. Inspirado pela teoria marxista, Marcuse (1991) argumenta que a experiência estética é um veículo para a liberdade e a transformação crítica da realidade.

A arte é o processo social que conecta o homem com o mundo. É função da arte criar um modo de ser no qual o indivíduo pode se entender com seu mundo, um modo de ser que integra o homem à sociedade e o reconcilia com a natureza (Marcuse, 1991, p. 4).

A partir da compreensão dos autores supracitados sobre os benefícios do contato com a arte, como a transformação social, a consciência crítica por meio da experiência estética e a formação de identidade cultural, é possível admitir que a arte pode servir como uma ferramenta de emancipação, seja no âmbito educacional, social ou político.

Ao encerrar esta seção, e de acordo com nossa proposta de oferecer caminhos

propositivos às corrosividades da sociabilidade digital, questionamos se os conceitos e fundamentos pedagógicos apresentados nos itens 6.3.1 e 6.3.2 — principalmente a arte como experiência, de John Dewey (2010), e a abordagem sociointeracionista, de Lev Vygotsky (1984) — funcionariam como uma possibilidade de enfrentamento às consequências do conceito “terror do igual”.

Primeiramente, faz-se necessário retomar quais são as consequências do conceito supracitado, cunhado por Buyng-Chul Han (2016). Para o filósofo sul-coreano, o ciberespaço, influenciado pela algoritmização da experiência digital, resulta em uma homogeneização das identidades, o que possibilita relações sociais marcadas pela “expulsão do outro” e a consequente “tirania do eu”. Isso, por sua vez, leva à alienação e a perda de perspectivas diversas para o desenvolvimento de alteridade e de um conhecimento mais plural.

Como resposta às consequências negativas desse fenômeno para a sociabilidade digital, a abordagem sociointeracionista de Vygotsky (1984) pode contribuir a partir do entendimento de que é essencialmente pelo contato com o outro, em mediação com o contexto social e cultural, que a aprendizagem se faz. O conceito de John Dewey (2010), por sua vez, nos ajuda a compreender a relevância da apreciação estética para a ampliação do olhar sobre o mundo e a sociedade, além de reforçar a necessidade da vivência artística experiencial e, portanto, interativa com a coletividade, para a construção de conhecimento.

A combinação da abordagem sociointeracionista e do conceito de arte como experiência pode, portanto, oferecer uma estratégia poderosa para combater as consequências corrosivas do “terror do igual” na sociabilidade digital. Ao promover interações significativas entre os aprendizes e proporcionar experiências artísticas enriquecedoras, esses conceitos podem ajudar no desenvolvimento de habilidades sociais, cognitivas e emocionais para a resistência às pressões homogeneizadoras da sociedade digital algoritmizada. Dessa forma, os indivíduos impactados por esses conceitos pedagógicos podem ser incentivados a valorizar a diversidade, a criatividade e a expressão artística com maior resiliência, criticidade e alteridade.

6.4 Educação como inovação

Tecnologias são ferramentas que refletem os que as usam. A internet é um espelho da sociedade e, se você não gosta do que lá vê, não quebre o espelho, mas tente mudar o que nele está refletido (Getschko, 2022, n.p.).

Em sua coluna “Por dentro da rede”, do jornal O Estado de S. Paulo, o pesquisador Demi Getschko⁷² (2022) relembra a análise proferida por Vint Cerf⁷³, durante a edição de 2010 do Internet Governance Forum - IGF⁷⁴.

Com o uso metafórico da figura do espelho, Getschko argumenta que muitas vezes a solução mais fácil, ou conveniente, para combatermos as corrosividades da existência digital é quebrar o vidro, impedir o acesso a ele, ou ainda buscar formas de obliterar aquilo que não queremos ver refletido naquele objeto. Afinal, “o retorno emocional que recebemos na rede pode nos tornar embriagados pela imagem que queremos ou imaginamos projetar” (Getschko, 2022. n. p.).

No entanto, diante de uma imagem indesejada refletida no espelho dos ambientes digitais, há que se pensar em estratégias e ferramentas de ação que mudem quem se olha, e não o que se vê. Alterando-se o componente humano por trás da máquina, pode-se alterar a máquina e seus enredamentos sociais cáusticos: modulação algorítmica, efeito filtro-bolha, câmaras de eco, o “terror do igual”, fadiga de desempenho, economia da atenção, confirmação de vieses preconceituosos, uberização e plataformização das relações de trabalho, extração e manipulação criminosa de dados, desinformação, entre outros.

Para essa empreitada, parece fazer sentido que a educação ganhe papel de destaque no horizonte e possa ser considerada como uma poderosa tecnologia de inovação social. Entre as possibilidades educativas capazes de empoderar os usuários das redes e alterar o reflexo distorcido que o espelho das redes digitais tem nos mostrado estão dois conceitos pedagógicos contemporâneos: a educação midiática e o habitar OnLIFE.

⁷² Primeiro presidente do Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br) e uma das mais importantes vozes na área da tecnologia da informação no país. Mais informações disponíveis em: lattes.cnpq.br/1491511220538716.

⁷³ Pioneiro da rede mundial de computadores e um dos criadores do TCP/IP, o protocolo que deu o primeiro salto de popularização à internet. Mais informações disponíveis em: internethalloffame.org/vint-cerf.

⁷⁴ O Fórum de Governança da Internet (IGF) é o maior evento da área no mundo, reunindo anualmente vários grupos interessados em discussões sobre questões de políticas públicas relacionadas à internet. Mais informações em: intgovforum.org.

6.4.1 Educação midiática

Em 2015, Umberto Eco⁷⁵ lançou o livro “Número Zero” (Editora Record), romance que aborda a crise ética da prática jornalística a partir do entendimento de que a internet pode ser um potente canal de reprodução do mau jornalismo, sem compromisso com a verdade e a responsabilidade social. A saída, para o escritor italiano, é saber filtrar e distinguir o joio do trigo. “Sempre digo que a primeira disciplina a ser ministrada nas escolas deveria ser sobre como usar a internet: como analisar informações. O problema é que nem mesmo os professores estão preparados para isso”, disse Eco (2015⁷⁶), em entrevista para a Revista Veja.

Esse clamor do filósofo pela necessidade de uma literacia digital vai ao encontro da missão da educação midiática, campo de estudos que propõe um conjunto de habilidades para acessar, analisar, criar e participar de maneira crítica do ambiente informacional e midiático em todos os seus formatos — dos impressos aos digitais.

Com isso, a própria ideia de alfabetização muda. Como defendem os pesquisadores do programa EducaMídia⁷⁷, vinculado à organização Palavra Aberta⁷⁸, “não basta ler o que chega às nossas mãos. É preciso interpretar intenção, autoria e contexto. É preciso dominar as ferramentas e as linguagens que nos permitem ter voz nesse ambiente” (Portal Educamídia, n. p.).

Ler a mídia, em um sentido amplo do termo “leitura”, significa mais do que compreender *ipsis literis* o conteúdo publicado nas plataformas, redes sociais e espaços digitais da internet. Ser alfabetizado digitalmente requer, como defende Silverstone (2005), entender as mídias como processos de mediação e, para isso, é imprescindível reconhecer as tensões entre os eixos tecnológico, industrial e social que giram as engrenagens das tecnologias digitais. Só a partir dessa compreensão transversal é que se pode desenvolver, a partir da educação, uma cidadania ativa para

⁷⁵ Umberto Eco foi um escritor, semiólogo e filósofo italiano conhecido por suas obras de ficção e não ficção que exploram temas como simbolismo, semiótica, história e cultura. Ele é mais famoso por seu romance "O Nome da Rosa", além de seus ensaios sobre estética, semiótica e comunicação.

⁷⁶ “A conspiração dos imbecis”. Eduardo Wolf. Revista Veja. Entrevista. 26 jun 2015. Disponível em: veja.abril.com.br/brasil/a-conspiracao-dos-imbecis. Acesso em 29 abr 2024.

⁷⁷ Portal EducaMídia. Disponível em: educamidia.org.br.

⁷⁸ Instituto sem fins lucrativos que defende a liberdade de ideias, pensamentos e opiniões, criado da união de esforços entre a Associação Nacional de Jornais – ANJ, a Associação Brasileira de Emissoras de Rádio e Televisão – ABERT, a Associação Nacional de Editores de Revistas – ANER e a Associação Brasileira de Agências de Propaganda – ABAP. Mais informações em: palavraaberta.org.br.

a convivência em rede.

Afinal de contas, a tecnologia, e os algoritmos, não são, sozinhos, os vilões da história. Como reflete Ferrari (2023), “a tecnologia sem um olhar crítico ou político torna-se ferramenta formadora de massa de manobra a serviço dos desejos escusos de seus criadores” (Ferrari, 2023, p. 25). A tecnologia, e conseqüentemente as tecnologias digitais, são resultado de interesses econômicos das empresas que as criam e vendem, mas mais do que isso: reproduzem, em escala global, os repertórios das subjetividades e imaginários culturais de seus desenvolvedores e gestores.

E em um cenário em que as cinco maiores *big tech* do mundo estão concentradas em apenas um país (Estados Unidos), é de se imaginar que a base de dados que referencia as pesquisas do Google e as formulações do ChatGPT, por exemplo, esteja impregnada por uma forma de ser e estar no mundo que não contempla a diversidade simbólica do restante do mundo.

Ao projetar uma única visão de mundo para o mundo, qual seja, uma visão do Norte-global, as tecnologias digitais, catalisadas pelo fenômeno da modulação algorítmica, do efeito filtro-bolha, das câmaras de eco e do “terror do igual”, impedem que outros imaginários, referências culturais, sabedorias ancestrais, tradições e visões de ser e estar no mundo sejam representados.

Dessa maneira, a digitalização da experiência humana em moldes algoritmizados tem impedido que todas as pessoas se vejam contempladas, e com isso sejam respeitadas em suas particularidades identitárias. Para reverter esse quadro, alguns autores apostam na emergência de uma literacia digital calcada na ideia de uma descolonização tecnológica e de sentidos.

Afinal de contas, diferentemente dos séculos passados, não é mais necessário enviar frotas armadas para dominar uma colônia. No século XXI, a estratégia é acumular dados. “Algumas poucas corporações ou governos colhendo os dados do mundo podem transformar o resto do globo em colônias de dados – territórios que eles controlam não com força militar, mas com informação” (Fisher, 2024, p. 369).

Por isso, “descolonizar-se pode ser um movimento bem poderoso de enxergar o mundo pelas arestas, pelo rugoso, pela arte urbana como o grafite, em vez da arte presa na galeria; pelo mestiço, pelo refugiado, pelo oprimido” (Ferrari, 2023, p. 21). É necessário, como também defende Boaventura de Souza Santos (2010), repensar os processos de produção e distribuição informativa a partir de “epistemologias do Sul”, ou seja, representações e ideários de mundo que não estejam restritos a apenas um

tipo de pensamento dominante. Faustino (2023), por sua vez, acredita na busca por uma “calibanização anticolonial”⁷⁹ em direção a uma emancipação humana “desracializante”⁸⁰ que permita ao colonizado se reconhecer como parte da totalidade humana.

O que todos esses autores têm em comum é a defesa da educação midiática como uma estratégia pedagógica emancipatória feita para e nas redes. Um plano que envolva ações sólidas, como projetos de formação para educadores e educandos, e um planejamento robusto que congregue academia, sociedade civil e poder público. Só assim é possível que “aprendamos a aprender, saibamos interrogar o mundo e tenhamos condições de desafiar representações injustas, visões extremistas, violências simbólicas e brincadeiras ofensivas” (Santaella, 2019, p. 28).

A adoção de estratégias pedagógicas para a fluência midiática torna-se, portanto, um ato político, a partir do desafio de capacitar a humanidade a habitar a esfera digital de maneira crítica e ativa, para que todos sejam capazes de questionar os processos que moldam essas interações e ressignificar as experiências de aprendizagem e emancipação.

6.4.2 Habitar OnLIFE

“Você está online ou offline?”. Segundo Schlemmer *et al.* (2020), não tem mais sentido fazer com esse tipo de questionamento diante da realidade contemporânea, marcada por:

[...] um novo tipo de convivialidade, conectada e ilimitada, [...] caracterizada por formas conectivas que [...] transformam continuamente pessoas, ruas, praças, casas, coisas, em redes de dados, criando "a condição [...] 'on-life'". (Schlemmer *et al.*, 2020, p. 4).

⁷⁹ Em referência à *Caliban*, personagem da peça "A Tempestade", de William Shakespeare, representada por uma figura selvagem e desumanizada pelos colonizadores. Na obra de Faustino (2023), a "calibanização anticolonial" pode ser entendida como uma metáfora de resistência e subversão das narrativas coloniais, em busca de uma revalorização das identidades subjugadas dentro do contexto do pós-colonialismo.

⁸⁰ Referente a um processo de desconstrução das categorias raciais como ferramentas de opressão e dominação. Na obra de Faustino (2023), essa ideia está relacionada ao esforço de dismantlar as bases ideológicas que sustentam o racismo e a racialização das pessoas, apontando para a necessidade de um futuro em que as categorias raciais não sejam mais determinantes nas relações sociais e políticas.

Nesse novo modelo de convívio emergido das conexões em rede, no qual inexistem as fronteiras entre o real e o virtual, entre o analógico e o digital, entre o on e o off, o ser em rede, segundo Schlemmer *et al.* (2020), torna-se uma entidade dependente de outras complexas malhas de interações, humanas e não humanas, como softwares, dados, sensores, fluxos informativos e dispositivos digitais. Dessa maneira, os mundos que pensávamos como realidades separadas são, hoje, digitalmente conectados e interagentes.

O mundo que habitamos não é mais apenas aquele físico e visível, mas um conjunto complexo e inseparável de mundos e combinações informativas e materiais. Um info-mundo. Uma rede de redes. Uma nova ecologia que conecta entidades diversas, questionando a nossa ideia de ambiente. (Schlemmer *et al.*, 2020, p. 7).

Nesse cenário, o conceito de habitar, segundo Schlemmer *et al.* (2020), torna-se não mais a relação de um sujeito com um território ou um local específico, mas o resultado de complexas práticas conectivas entre as entidades, humanas ou não, que formam uma rede ecológica ciberespacial. Já que não há mais distinção entre on e offline, podemos considerar que estamos habitando “OnLIFE, num viver e conviver conectivo que vai se constituindo em rede” (Schlemmer *et al.*, 2020, p. 11).

No campo da educação, o conceito de habitar OnLIFE se reflete em uma mudança paradigmática sobre o que é o ensino e a aprendizagem na contemporaneidade. Mais do que o uso e a apropriação instrumental das tecnologias digitais para apenas tornar o ensino remoto, Schlemmer *et al.* (2020) defendem a importância de que a aprendizagem passe a ser compreendida “a partir de uma lógica ecossistêmica em que atores humanos e entidades diversas dialoguem e, num processo de interdependência, construam uma ecologia inteligente” (Schlemmer *et al.*, 2020, p. 12).

Da habitação OnLIFE emerge, segundo os autores, uma nova maneira de educar a partir de “epistemologias reticulares, conectivas e atópicas, num coengendramento entre atores humanos e não humanos, superando a perspectiva antropocêntrica” (Schlemmer *et al.*, 2020, p. 21).

Diante de um contexto social em que o humano, assim como todas as outras coisas, se prolonga no digital, acopla-se e se hibridiza com ele, passamos a viver uma realidade conectiva, reticular e pulverizada. Torna-se necessário, portanto, criar ferramentas, subsídios e planos de ação que eduquem nossa percepção para ler o

mundo digitalizado que habitamos OnLIFE.

6.4.3 Bons exemplos

Com base nos objetivos da educação midiática, como a qualificação do letramento digital, e nos fundamentos conceituais do “habitar OnLIFE”, diversos grupos de pesquisa, coletivos, laboratórios e projetos independentes - geridos por acadêmicos, membros da sociedade civil, políticos e interessados nos impactos da existência digital na sociabilidade humana — vêm produzindo conteúdos e se articulando em vários lugares do país.

A partir do entendimento da importância de se buscar, como premissa, formas saudáveis de existir no universo digital a partir de uma formação contínua em educação midiática, esses projetos demonstram interesse de que nós, enquanto coletividade, consigamos habitar o futuro digitalizado com mais informação, ética e compromisso social. Esta pesquisa mapeou, de maneira exploratória e arbitrária, algumas dessas iniciativas:

*EducaMídia*⁸¹: Programa da ONG Instituto Palavra Aberta⁸², com apoio do Google.org⁸³, criado para capacitar organizações de ensino, engajando a sociedade no processo de educação midiática. A plataforma do EducaMídia foi construída com base em três competências: interpretação crítica das informações, produção ativa de conteúdos e participação responsável na sociedade.

*Educa+AI*⁸⁴: Plataforma digital criada pelos pesquisadores do Grupo de Pesquisa Inteligência Artificial Responsável⁸⁵, do Instituto de Estudos Avançados da Universidade de São Paulo (IEA-USP)⁸⁶, que tem o objetivo de ser um repositório de conteúdo e informações relevantes sobre inteligência artificial, no contexto da educação.

*Observatório do Cooperativismo de Plataforma (OCP)*⁸⁷: Com o lema “vamos construir juntos”, o projeto propõe ser um *hub* para divulgação e discussão de

⁸¹ Mais informações disponíveis em: educamidia.org.br.

⁸² Mais informações disponíveis em: palavraaberta.org.br.

⁸³ Mais informações em: google.org.

⁸⁴ Mais informações disponíveis em: educamaisai.com.br.

⁸⁵ Mais informações em: iea.usp.br/pesquisa/catedras-e-convenios/catedra-oscar-sala/titular-catedra/virgilio-almeida/projeto-ia-responsavel.

⁸⁶ Mais informações disponíveis em: iea.usp.br.

⁸⁷ Mais informações disponíveis em: cooperativismodeplataforma.com.br.

alternativas para uma sociabilidade digital que subverta a lógica das grandes plataformas a partir de princípios como governança democrática e dados para o bem comum.

*NetLab*⁸⁸: Laboratório de pesquisa da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (ECO-UFRJ)⁸⁹ que, desde 2013, debruça-se sobre os estudos de internet e redes sociais, com especial atenção para diagnosticar e produzir evidências empíricas (e com impacto social) para solucionar as consequências do fenômeno da desinformação digital no Brasil.

Em um horizonte de futuro em que se vislumbra um aumento expressivo no fluxo de informações, em que tende a crescer a dependência humana em relação às tecnologias digitais e em que torna-se impensável existir fora do mundo online, o trabalho das iniciativas supracitadas — assim como a força de outros projetos e coletivos espalhados pelo Brasil e pelo mundo —, ajuda a formarmos habitantes das plataformas digitais que sejam mais comprometidos com uma saudável e cidadã existência, dentro e fora das redes.

6.5 Onde está o currículo?

Diferentemente do ambiente escolar, em que estão estabelecidos, de maneira formalizada, tempos, espaços, métodos, técnicas de ensino, tipos de avaliação, hierarquizações e uma série de outras normatividades, o currículo que habita a educação não formal cibermediada pelos ambientes digitais é mais fugidio e difuso. Quando eu acesso meu perfil do Instagram, por exemplo, e meu *feed* de notícias é ocupado por uma ação cultural de caráter educativo não formal, a exemplo de um mini espetáculo circense produzido para aquele espaço, como eu posso detectar onde está o currículo daquela ação?

Nas práticas de educação não formal mediadas pelas redes sociais não há professores nem alunos; não há proposta curricular engessada nem ancorada em normatividades legais; não há sala de aula, lousa nem caderno; não há socialização presencial entre os “educandos”; e não há processos avaliativos que comprovem a eficácia da absorção daquele conteúdo. Há, no entanto, o que Libâneo (1990) chama de intencionalidade pedagógica.

⁸⁸ Mais informações disponíveis em: netlab.eco.br.

⁸⁹ Mais informações em: eco.ufrj.br.

Há uma consciência por parte do educador quanto aos objetivos e tarefas que deve cumprir, seja ele o pai, o professor, ou os adultos em geral - estes, muitas vezes, invisíveis atrás de um canal de televisão, do rádio, do cartaz de propaganda, do computador etc. Há métodos, técnicas, lugares e condições específicas prévias criadas deliberadamente para suscitar idéias, conhecimentos, valores, atitudes, comportamentos (Libâneo, 1990, p. 17).

Para o autor, tanto a educação formal quanto a não formal devem estar ancoradas em intencionalidades que permitam com que os objetivos propostos por aquela ação sejam alcançados. Em resumo, o autor defende que “não há prática educativa sem objetivos” (Libâneo, 1990, p. 120). Portanto, é somente a partir de escolhas pedagógicas intencionais — e em diálogo com as particularidades sociais, geográficas e temporais de cada contexto — que as propostas curriculares da educação não formal são estabelecidas — e continuamente revistas.

Essa aparente maleabilidade curricular da educação não formal — que se torna ainda mais maleável nos ambientes digitais — relaciona-se com o próprio entendimento contemporâneo do que é currículo. Por meio de uma perspectiva crítica de pensamento, os usos atuais do currículo vêm assimilando abordagens conceituais mais abertas a uma prática emancipatória ancorada na relação entre forma e cultura, entre sistematização e imprevisibilidade, entre norma e acaso.

Enxergar o currículo não apenas como estrutura, mas como processo, muda o próprio conceito do termo. O currículo não mais é, mas está sendo. Ele deixa de ser um amontoado engessado e hierarquizado de conteúdos para se transformar “numa construção cultural que se faz presente tanto nos modos como são planejadas as práticas educativas como em sua realização” (Almeida, 2023, p. 7). Segunda a autora, o currículo é “reconstruído no ato educativo”.

Outro pensador cuja obra ressoa as concepções contemporâneas de currículo é Sacristán (2010), que defende o currículo como sendo “*el contenido cultural que las instituciones educativas tratan de difundir en quienes las frecuentan, así como los efectos que dicho contenido provoque en sus receptores*”⁹⁰ (Sacristán, 2010, p. 2).

Essa mudança paradigmática é de suma importância para o desenvolvimento do currículo, seja no campo dos estudos e/ou da prática. Quando se fala em currículo contemporâneo, principalmente nas práticas adotadas pela educação não formal,

⁹⁰ Em tradução nossa, “o conteúdo cultural que as instituições educativas tratam de difundir em quem as frequenta, assim como os efeitos que esse conteúdo provoca em quem o recebe”.

outras dimensões passam a ser levadas em conta: o currículo atravessa, e é atravessado, pela sociedade, pela cultura, pela história e pela política. Dele emergem as subjetividades e as particularidades de cada contexto. Nele são reconhecidas as potencialidades de cada território. A partir dele, são valorizadas as múltiplas narrativas que compõem o processo de ensino e aprendizagem. Ele é integrativo, já que incorpora educação formal e não formal, conhecimento sistematizado e popular.

Mas como esse currículo contemporâneo é expresso na prática não formal mediada pelos ambientes digitais? Como se dá a emissão, recepção e apropriação de conhecimentos em contextos tão diversos e atomizados como os que compõem a sociedade contemporânea? E mais: onde está o currículo na cibermediação cultural, essa vivência de saberes compartilhados, esse elemento autônomo de ensino e aprendizagem nativo da cibercultura, esse lócus digital de encontro entre mediação, artista, público, tecnologia e virtualidade?

Se é cada vez mais intuitivo que instituições culturais, coletivos e artistas recorram à virtualidade (a partir do uso das redes sociais, realidade aumentada e gamificação) para inspirar e ressignificar suas criações, é imprescindível que busquemos entender quais são as intencionalidades pedagógicas de cada agente envolvido nesse processo (instituição, artista, curador, gestor tecnológico, público e regramento algorítmico) para, então, conseguirmos reconhecer os habitats dessa ecologia curricular.

Os currículos que emergem da cibermediação cultural poderiam ser enquadrados no conceito de web currículo? Citado por Almeida e Silva (2016), o web currículo é aquele “organizado em redes multimodais, hipertextuais e hipermóveis, abertas e flexíveis à incorporação de novas informações e conhecimentos (nós) e ao estabelecimento de inter-relações entre os nós” (Almeida; Silva, 2016, p. 767). Segundo a autora, o web currículo é reconstruído em cada contexto da prática social pedagógica, em um processo de “interação entre as pessoas e destas com as informações, conhecimentos, linguagens e culturas” (Almeida; Silva, 2016, p. 767).

Parece ser possível aproximar conceitualmente web currículo das propostas curriculares derivadas da cibermediação cultural. O primeiro é um constructo teórico e categoria de ação que referencia a prática de ensino e aprendizagem na cibercultura; é um modelo mental organizado a partir da interação entre os nós do conhecimento. Enquanto isso, a cibermediação cultural é ação coletiva, apresenta-se como instância simbólica autônoma, como terceiro elemento, como mais um dos

agentes pedagógicos que se articulam em uma troca pericorética entre público, artista, instituição e plataforma tecnológica.

Ambos, teoria e prática, baseiam-se no entrelaçamento das proposições intencionais e subjetividades de cada agente pedagógico envolvido em cada ação, assim como ambos abraçam a flexibilidade, presumindo que cada contexto deve estar ancorado em um currículo próprio, único.

Portanto, seria possível afirmar que a cibermediação cultural, enquanto agente autônomo de conhecimento, possui em si um web currículo próprio para cada contexto em que habita? E se sim, onde estaria hospedada a essência norteadora deste web currículo? Nos elementos estéticos, narrativos e simbólicos da própria prática artística? Nas escolhas curatoriais de quem selecionou aquela ação cultural? Nas diretrizes institucionais da entidade que está promovendo a ação? Nas normatividades e mecanismos algorítmicos da plataforma digital que abriga e difunde a prática cultural? Nas subjetividades e repertório cultural de cada pessoa que recebe e frui aquela expressão artística? Ou na interação de todas essas instâncias?

Mais do que encontrar certezas para responder às questões levantadas, pretendemos incitar reflexões sobre o terreno pantanoso onde se alicerça os estudos sobre currículo em face do estado de impermanência da contemporaneidade. Diante de uma realidade educacional complexa, que parece exigir soluções igualmente complexas para suas necessidades, o currículo segue caminhando em um movimento de construção cultural, de assimilação do imponderável, de interrogação do ambiente, de examinação do imprevisível e de diagnóstico do porvir educacional.

Em se tratando das relações pedagógicas não formais mediadas pela arte e cultura e inseridas em contextos digitais, como é o caso da cibermediação cultural, torna-se ainda mais imponderável definir quem é quem, ou o que é o que, nesse jogo de interações infinitas.

Quem é o artista? O que é obra de arte? Até que ponto a arte manipulada e/ou reproduzida mantém seu valor? Quem faz curadoria? Qual é o papel do público? Quais os limites da interatividade? Onde está o currículo na relação entre obra, artista, curadoria, público e plataformas digitais? Em apenas um desses elementos ou na própria essência mediadora e autônoma da mediação?

6.6 Arremate

Neste capítulo, abordamos alguns conceitos e metodologias pedagógicas que podem servir como enfrentamento às consequências corrosivas das mídias digitais e redes sociais na sociabilidade contemporânea — principalmente em se tratando dos efeitos de fenômenos como a modulação algorítmica, o efeito filtro-bolha, as câmaras de eco e o “terror do igual”, explorados com maior profundidade no capítulo 5 (Sobre sociabilidade digital).

Entre as teorias e propostas mencionadas neste capítulo, estão o **conectivismo**, concebido pelo pesquisador em tecnologias educacionais George Siemens (2004); a **cibermediação cultural**, campo de estudo de Adryana Diniz Gomes (2022) a partir dos fundamentos de mediação cultural, de Ana Mae Barbosa (2009); e a combinação entre a **abordagem sociointeracionista**, de Lev Vygotsky (1984), e a proposta de aprendizagem da **arte como experiência**, de John Dewey (2010).

Ao segregar essas propostas pedagógicas em seções textuais distintas, a pretensão desta pesquisa não é afirmar que elas possam ser interpretadas e/ou estudadas de maneira independente. Pelo contrário: assim como se estrutura a lógica reticular da era digital, os conceitos, fundamentos e princípios supracitados se inter cruzam, penetram-se e se misturam em uma leitura interdisciplinar da realidade contemporânea.

Esta pesquisa tem a intenção de estudar as potencialidades educativas do *feed* do Instagram a partir do contato do educando/usuário com conteúdos artísticos. Assim, não daria para se pensar em apenas utilizar, em nosso estudo, as bases conceituais do conectivismo sem mencionar as estratégias de ensino e aprendizagem da mediação cultural. Também não seria possível utilizar os estudos de arte como experiência, de Dewey (2010), sem relacioná-los com a abordagem sociointeracionista, de Vygotsky (1984). É a partir da integração dos saberes, portanto, que constituímos uma proposta pedagógica de enfrentamento aos efeitos negativos da sociabilidade digital acrítica.

Por falar em criticidade, este capítulo também refletiu sobre como a educação pode ser utilizada como ferramenta de empoderamento dos usuários das redes para uma ocupação digital mais saudável e cidadã. Para isso, fizemos um breve apanhado sobre os fundamentos da **educação midiática** e do conceito do **habitar OnLIFE** e,

em seguida, listamos alguns exemplos de iniciativas e projetos acadêmicos que vêm auxiliando na formação de habitantes digitais mais responsáveis.

O capítulo seguiu com uma breve discussão sobre a natureza e o habitat do(s) currículo(s) que ancora(m) as ações de educação não formal mediadas pelos ambientes digitais, com foco nas práticas de cibermediação cultural. Diante de uma realidade educacional complexa em face do estado de impermanência da contemporaneidade digital, aproveitamos este capítulo para: questionar quais são as características das propostas curriculares não formais cibermediadas; propor uma aproximação desse universo com o conceito de **web currículo**; e por fim, reforçar a presença constitutiva das **intencionalidades pedagógicas** nas ações pedagógicas, sejam elas formais ou não.

Acreditamos que, para conseguirmos compreender o mundo digital, ou seja, nosso próprio habitat contemporâneo, é imprescindível a adoção, intencional e planejada, de estratégias educacionais e o engajamento em ações pedagógicas que inspirem a apropriação do pensamento em rede como tecnologia libertadora de inovação social.

Estamos inseridos em um cenário em que outras possibilidades de viver, agir, sentir, ser e estar no mundo estão sendo soterradas por um imaginário algoritmizado. Diante de certa naturalização desse horizonte digital, parece ser um caminho inovador olhar para a educação — mais especificamente para o conectivismo, a mediação cultural, a abordagem sociointeracionista, a educação midiática, a arte como experiência e o web currículo — para criarmos possibilidades de formação de novos sentidos nas redes e aprendermos a habitar nosso novo mundo de forma consciente, crítica e emancipatória.

Para além das reflexões teóricas, faz-se necessário arregaçar as mangas e entender, com base na observação da prática, se os conceitos e fundamentos pedagógicos descritos neste capítulo encontram ancoragem no que tem sido realizado nos ambientes digitais. Para isso, o capítulo 7 da pesquisa propõe um estudo de caso do projeto digital Quadro a Quadro, realizado pelo Sesc Pompeia, no Instagram.

Com isso, o objetivo da nossa dissertação não é fazer um mapeamento de todas as iniciativas digitais que utilizam a arte para promover mediação cultural, mas demonstrar que é possível, a partir de claras intencionalidades pedagógicas, ocupar os ambientes das redes sociais com conteúdo emancipatório, ainda que esses ambientes não sejam vocacionados para isso.

A PESQUISA

“Sempre vão surgir em mim novas fantasias / Sinto vibrando no ar / E sei que não é vã, a cor da esperança / A esperança do amanhã”⁹¹. Em 22 de março de 2020, apenas seis dias após o início do período de distanciamento social como ação de contenção ao vírus da Covid-19, a cantora brasileira Monica Salmaso surgiu, em seu *feed* do Instagram, entoando a canção “A Cor da Esperança” (1979), de Cartola e Roberto Nascimento, “ao lado” do colega Alfredo Del Penho. As aspas denotam uma aproximação simbólica entre os artistas, visto que cada um estava em sua casa, isolado, mas cantando em parceria, em um dueto que inauguraria, a partir daquele dia, um dos projetos artísticos mais exitosos das redes sociais brasileiras nos últimos anos: Ô de Casas⁹².

A proposta da série musical online é simples, e talvez exatamente por isso tenha alcançado tanta gente: em encontros lançados nas redes sociais entre março de 2020 e dezembro de 2022, Monica convidou parceiros da MPB para cantarem ou tocarem na metade oposta da tela, enquanto os dois performam se entreolhando, como que dividindo o mesmo palco (Figura 1).

Nascido da vontade de possibilitar o encontro de amigos em um momento de ausência da presencialidade, o Ô de Casas permitiu a ampliação de repertório musical e a apreciação estética dos usuários das redes sociais. Ao mesmo tempo, Monica e seus parceiros musicais também puderam “visitar” seus seguidores a partir de um “círculo de afeto e de um bonito espírito coletivo”⁹³. Como a própria idealizadora definiu, o Ô de Casas foi uma “reunião de encontros de des-isolamento responsável!”⁹⁴

⁹¹ Versos da canção “A Cor da Esperança”, composta por Cartola e Roberto Nascimento para o álbum “Cartola 70 Anos”, lançado em 1979, pela RCA/BMG. Mais informações em: discografia.discosdobrasil.com.br/discos/cartola-70-anos. Acesso em 24 set. 2024.

⁹² Todos os encontros do projeto Ô de Casas estão reunidos numa playlist no canal da cantora Monica Salmaso, no Youtube, e podem ser conferidos em: youtube.com/watch?v=PH7rcHslMQk&list=PLDJPCrVhVKslqwzF5gsH39uEBZXVjbl6O. Acesso em 24 set. 2024.

⁹³ Trecho do texto de apresentação do projeto Ô de Casas, no site da cantora Monica Salmaso. Mais informações em: monicasalmaso.com/o-de-casas. Acesso em 24 set. 2024.

⁹⁴ Texto de descrição do projeto Ô de Casas no canal de Monica Salmaso, no Youtube. Mais informações em: youtube.com/watch?v=PH7rcHslMQk&list=PLDJPCrVhVKslqwzF5gsH39uEBZXVjbl6O. Acesso em 24 set. 2024.

Figura 1 - Monica Salmaso e Alfredo Del Penho interpretam “A Cor da Esperança” (Cartola/Roberto Nascimento) durante o projeto Ô de Casas, em março de 2020.



Fonte: reprodução do perfil @monicasalmasooficial no Instagram. Organizado pelo autor.

Nos 175 encontros musicais propostos pelo Ô de Casas, toparam participar do projeto digital artistas como Chico Buarque, Leila Pinheiro, Chico César, Guinga, Dori Caymmi, Ná Ozzetti, André Mehmari, Yamandú Costa, Rolando Boldrin, Mestrinho, Teresa Cristina, Vanessa Moreno, Joyce Moreno, Moacyr Luz, entre outros. Escolhida para inaugurar o projeto, a canção “A Cor da Esperança” reforça a ideia de que a potência criativa da música é transformadora e que a arte musical representa um hino à capacidade humana de sonhar e acreditar em dias melhores, mesmo quando as circunstâncias são adversas, como foi o caso da pandemia de Covid-19.

Outra iniciativa digital que permitiu a fruição e a contemplação artísticas mediadas pelo *feed* do Instagram foi o CAM - Covid Art Museum⁹⁵, projeto que ganhou vida no dia 19 de março de 2020, logo no início do período de isolamento social, como um espaço de compartilhamento de criações que representam o zeitgeist, o espírito do tempo pandêmico. Autoproclamado como o “primeiro museu online do mundo nascido durante a pandemia de Covid-19”⁹⁶, o CAM foi criado pelos artistas espanhóis Emma Calvo, Irene Llorca e José Guerrero, com a intenção de reunir obras de arte que refletissem sobre as questões que envolveram a quarentena, desde mensagens de amor e união, conscientização política, alívio cômico diante do período de isolamento ou observações curiosas sobre o novo cenário social (Figura 2).

⁹⁵ Mais informações sobre o CAM - The Covid Art Museum podem ser conferidas no perfil da iniciativa, no Instagram: [instagram.com/covidartmuseum](https://www.instagram.com/covidartmuseum). Acesso em 25 set. 2024.

⁹⁶ Texto de apresentação do CAM, presente na aba “Bio” do perfil do museu, no Instagram. Mais informações em: [instagram.com/covidartmuseum](https://www.instagram.com/covidartmuseum). Acesso em 25 set. 2024.

Figura 2 - Recorte do *feed* do perfil @covidartmuseum, no Instagram, com uma série de seis exemplos de obras de arte publicadas pelo museu digital.



Fonte: reprodução do perfil @covidartmuseum, no Instagram. Organizado pelo autor (2024)

Com os equipamentos culturais fechados para visitação presencial em praticamente todo o mundo, o CAM publicou, até março de 2022, mais de 950 obras de artistas de várias partes do planeta, curadas (e/ou encomendadas) a partir de dois critérios: tinham de ser inéditas, ou seja, criadas durante a quarentena, e inspiradas pelas questões de saúde, culturais, sociais e políticas do período de isolamento.

Essa prospecção resultou em uma série de expressões artísticas em linguagens e técnicas diversas, como pinturas, colagens, ilustrações, fotografias, desenhos, animações e vídeos. A intenção dos criadores do CAM com a abertura do perfil no Instagram foi “testemunhar o nascimento de um novo movimento artístico e destravar, num momento de pausa e reflexão, a criatividade interna de centenas de representantes da arte em tempos de quarentena”⁹⁷ (tradução nossa).

Em um momento de impossibilidade da presencialidade, iniciativas artístico-culturais criadas para o ambiente do Instagram, como é o caso do projeto Ô de Casas e do museu virtual CAM — Covid Arte Museum, se espalharam pelos feeds de notícias, com menor ou maior potencialidade transformadora e emancipatória — a

⁹⁷ Tradução para o texto de apresentação do CAM, postado nos stories do perfil @covidartmuseum, em 2020. O texto original é: “These days, Covid-19 has jeopardized the entire system, causing the quarantine of millions of people. This time of pause and reflection is allowing people to unlock their inner creativity. We are witnesses to the birth of a new artistic movement. The art in times of quarantine. The Covid Art”. Mais informações: [instagram.com/stories/highlights/17886215023516181](https://www.instagram.com/stories/highlights/17886215023516181).

depender de algumas premissas, como a intencionalidade de cada proposição, a capacidade de mediação cultural daquele conteúdo e a força de engajamento, métrica que nos ajuda a mensurar, nas redes sociais, o tamanho do alcance, em termos de popularidade, de cada ação.

No caso dos dois projetos que descrevemos no início deste capítulo como possíveis exemplos de ocupação do *feed* do Instagram a partir da arte e da cultura — quais sejam, o projeto Ô de Casas, de Monica Salmaso, e o museu espanhol Covid Art Museum —, vale o questionamento: quando analisados de perto, eles apresentam clareza em todos esses indicadores (intencionalidade, capacidade de mediação cultural e engajamento) a ponto de ser possível sugerir que ambos carregam potencial emancipatório, e portanto podem ser considerados ações pedagógicas não formais abrigadas nas redes sociais? Ou essa seria apenas uma argumentação sofista na tentativa de induzir a uma conclusão conveniente?

Pelo sim, pelo não, resta a este pesquisador se ater, no prosseguimento deste capítulo, a escolher analisar uma ação cultural online cuja potencialidade pedagógica seja a mais evidente possível. A partir dessa linha de pensamento, parece fazer sentido abrimos mão de analisarmos projetos como o Ô de Casas e o CAM, e restringir nosso campo de análise a uma ação proposta por alguma entidade cultural cujas premissas institucionais estejam estabelecidas em documentos, normas e/ou outras formalizações.

Afinal de contas, ações de coletivos e/ou de artistas independentes, como é o caso da Monica Salmaso e do grupo de artistas espanhóis que criaram o CAM, nem sempre declaram, de maneira formalizada, suas intenções pedagógicas, o que poderia complicar as inferências e conclusões da nossa análise.

Uma das entidades culturais brasileiras cuja ação é carregada de premissas educativas é o Sesc — Serviço Social do Comércio, que há quase 80 anos promove iniciativas e programas artístico-culturais com intencionalidade pedagógica declarada em uma série de documentos e normativas. Uma dessas ações é o projeto Quadro a Quadro, série de webquadrinhos que ocupa o *feed* do Sesc Pompeia, no Instagram, com narrativas visuais inéditas, em formato de quadrinhos, elaboradas por artistas que têm a missão de se adaptar aos formatos, estilos, linguagens e particularidades técnicas da rede social Instagram.

Nas próximas páginas, utilizando saberes relacionados ao universo da metodologia de estudo de caso e do conceito de cartografia de imaginários, vamos

destrinchar qualitativamente o projeto Quadro em Quadro, a partir de leituras possíveis sobre o conteúdo criado. A tentativa é estabelecer relações simbólicas entre a natureza do projeto analisado, as premissas pedagógicas do Sesc São Paulo, e até mesmo as políticas algorítmicas do próprio Instagram, a fim de tentar descobrir se é possível assumir a realização de uma ação cultural de caráter pedagógico para o *feed* do Instagram, ou seja, para um espaço não vocacionado para a emancipação educativa.

7.1 Passos metodológicos

Antes de darmos início à descrição analítica e à reflexão sobre os dados do projeto Quadro a Quadro, faz-se necessário explicitar quais são as metodologias escolhidas para tal. Diante de um objeto de estudo inserido no campo fértil e simbólico da cultura e da arte, optamos por utilizar saberes do **estudo de caso** como uma forma de captar nuances e aprofundar o entendimento dos fenômenos investigados a partir de uma análise exploratória e qualitativa.

Diferentemente de uma investigação quantitativa, laboratorial ou baseada na mensuração de dados e evidências exatas, o estudo de caso é considerado um tipo de pesquisa observacional a partir da qual se permite que seja enxergada, em detalhes, a construção das significações culturais em um contexto específico, a fim de que se demonstrem dinâmicas sociais e simbólicas reveladoras para a pesquisa em curso.

Para Yin (2005), o estudo de caso é uma metodologia empírica que “investiga um fenômeno contemporâneo dentro de seu contexto, especialmente quando os limites entre o fenômeno e o contexto não estão claramente definidos” (Yin, 2005, p. 32). Em outras palavras, o cientista social norte-americano aponta ser conveniente o uso de um estudo de caso quando é desejável entender um fenômeno da vida real em profundidade, apesar de esse entendimento englobar importantes condições contextuais — todas elas altamente pertinentes ao fenômeno estudado.

Na mesma trilha de pensamento de Yin (2005), Gil (2009) identifica algumas características essenciais do estudo de caso: a) É um delineamento de pesquisa, e não apenas uma tática de coleta de dados; b) Preserva o caráter unitário do fenômeno pesquisado; c) Investiga um fenômeno contemporâneo, cuja ocorrência se dá no momento histórico em que se realiza a pesquisa; d) Não separa o fenômeno do seu

contexto, diferenciando-se, portanto, de outros métodos, como o experimento e o levantamento; e e) Requer a utilização de múltiplos procedimentos de coleta de dados e fontes de evidência, a fim de garantir a qualidade das informações obtidas.

Como referenciado por ambos os pesquisadores, Yin (2005) e Gil (2009), a escolha por interpretar o objeto investigado a partir de um estudo de caso possibilita ao pesquisador compreender tal fenômeno a partir de seu contexto real, o que pode contribuir decisivamente, e de modo singular, para que se consiga compreender problemáticas relacionadas à pesquisa e se permita realizar análises amplas e significativas sobre o objeto de pesquisa.

No entanto, a aparente maleabilidade conceitual e metodológica do estudo de caso pode suscitar inferências de que essa técnica de pesquisa seja genérica ou aberta demais às variáveis de uma pesquisa científica clássica. Sobre esse ponto, Gil (2009) argumenta que, dentre os propósitos de um estudo de caso, não está o de proporcionar conhecimento preciso sobre um fenômeno, mas sim o de propor uma visão global do problema ou de identificar possíveis fatores que o influenciam ou são por ele influenciados.

Apesar dessas limitações e preconceitos, Yin (2005) defende que, quando se trata de uma investigação qualitativa, o estudo de caso é o método mais adequado para se conhecer as nuances de um determinado fenômeno. Nesse sentido, mesmo analisando um caso único, como na nossa pesquisa, pode ser possível testar algumas generalizações e padrões culturais mais amplos, uma vez que o contexto investigado envolve casos decisivos, raros, típicos e/ou reveladores.

Ao dar conta de analisar as particularidades e as complexidades de um simples caso, o estudo de caso não pode ser visto, segundo Gil (2009), como um delineamento caracterizado pela simplicidade. Ele apresenta, segundo o autor, um traço distintivo: “a crença de que os sistemas humanos apresentam uma característica de totalidade e integridade e não constituem simplesmente uma vaga coleção de traços” (Gil, 2009, p. 8). O que fica evidente nesse argumento é o que Gil (2009, p. 8) chama de “natureza holística dos estudos de caso”. Ou seja, o entendimento do estudo de caso como uma técnica de pesquisa que transcende os números e as estatísticas, promovendo uma compreensão imersiva sobre o todo, considerando a relação entre as partes, o que pode fazer emergir significados que estão por trás das práticas culturais investigadas.

O entendimento holístico de Gil (2009) e Yin (2005) sobre o estudo de caso pode dialogar com o paradigma da complexidade, de Morin (2011), que defende a

“substituição de um pensamento disjuntivo e redutor por um pensamento complexo, no sentido originário do termo *complexus*: o que é tecido junto” (Morin, 2011, p. 89).

A fim, portanto, de tecer junto do objeto de estudo relações simbólicas e significações que transcendam o rigor quantitativo da realidade mensurável, é que pretendemos fazer um mergulho analítico e reflexivo no projeto Quadro a Quadro. É a partir dessa intencional estratégia metodológica aberta aos devires e ao imprevisível que buscaremos observar os imaginários e sentidos que emergem do objeto de estudo, apontando possíveis relações simbólicas entre o objeto e seu contexto, a fim de que nos aproximemos do objetivo de demonstrar que o projeto digital do Sesc São Paulo pode ter potencial educativo.

Assim, diante dos conceitos, técnicas e saberes do campo epistemológico do estudo de caso, torna-se possível assentar a descrição analítica e as reflexões qualitativas que emergem do projeto Quadro a Quadro. Nas próximas páginas, pretendemos utilizar o estofa metodológico apresentado nesta seção para mergulharmos nas significações, subjetividades e devires surgidos a partir do mergulho observacional a ser proposto ao objeto de estudo.

7.2 Projeto Quadro a Quadro

A linguagem dos webquadrinhos, ou HQs digitais, é relativamente recente na história da produção cultural e artística, uma vez que surgiu junto da popularização da internet, há pouco menos de 30 anos. Mas o tipo de expressividade do movimento quadrinista já acompanha a história há bastante tempo. Uma das definições mais utilizadas para a explicação do que é a arte em quadrinhos consta na obra de Will Eisner (1999) e considera que essa linguagem é “arte sequencial, é uma série de imagens ou pictogramas que propõem contar uma história ou comunicar uma ideia” (Eisner, 1999, p. 8).

A partir dessa concepção, é possível considerar que várias manifestações visuais da humanidade ao longo da história precederam o que viria a se tornar a arte quadrinista na contemporaneidade. As pinturas rupestres, com suas representações pictóricas e sequenciais de atividades cotidianas dos nossos antepassados; os hieróglifos egípcios, que contam, em ordem narrativa, histórias de faraós, deuses e outras figuras nas paredes das tumbas; os frisos gregos, esculpido nas estruturas dos templos, com contação cronológica de cenas mitológicas; e os manuscritos

medievais, ilustrados por miniaturas visuais nas margens dos textos religiosos; entre outros exemplos de expressões visuais e seriadas que dão pistas históricas do que viria a ser a arte quadrinista.

Mas foi somente a partir do século XIX, com a publicação da arte sequencial nas páginas dos jornais, que a cena quadrinista encontrou espaço para começar a se popularizar e a buscar sua própria identidade artística com a junção de imagem e texto para contar uma história em sequência. Conforme conta Costa (2016), os quadrinhos só passaram a ser considerados um tipo de expressão artística a partir de 1964, quando o crítico francês Claude Beylie propôs a nomeação das HQs como “nona arte”⁹⁸ em um artigo chamado “A banda desenhada é uma arte?”.

Desde então, conforme explica Eisner (1999), a arte quadrinista é considerada intermediária, mesclando várias monoartes, como pintura, desenho e literatura, e gerando uma multiarte, a partir de um ponto de vista híbrido de linguagens.

O formato das Histórias em Quadrinhos apresenta uma contribuição entre palavra e imagem e sua leitura requer o exercício das habilidades de interpretação visual e verbal. As regras da arte (ex. perspectiva, simetria, etc.) e as regras da literatura (ex. gramática, enredo, sintaxe) se sobrepõem. A leitura de quadrinhos é um ato de percepção estética e uma busca intelectual (Eisner, 1999, p. 8).

Como arte-sequência, a linguagem quadrinista guarda convergências com o cinema; como palavra escrita, pode ser associada à expressão literária; e como publicação em jornais, gibis e zines, pode se converter em produto de consumo de massa — ainda mais considerando a vocação dos espaços digitais, onde recentemente os quadrinhos, agora em formato digital, encontraram guarida para renascer com novo fôlego.

Após esse preâmbulo com a intenção de situar o leitor no cenário quadrinista contemporâneo, partimos para a apresentação da ação digital escolhida para ser estudada com maior profundidade pela nossa pesquisa. Ela se chama “Quadro a Quadro” e trata-se de um projeto de webquadrinhos com histórias publicadas exclusivamente online, no perfil do Sesc Pompeia (@sescpompeia) no Instagram.

Cada narrativa apresenta uma novela em quadrinhos, com quatro capítulos

⁹⁸ Ao escolher a 9ª posição para os quadrinhos no universo das artes, o autor dá sequência a lista proposta pelo teórico de cinema Riccioto Canudo em seu Manifesto das Sete Artes, de 1911, onde elenca define a seguinte ordem Música (1ª), dança (2ª), pintura (3ª), escultura (4ª), teatro (5ª), literatura (6ª) e o cinema (7ª). Posteriormente se acrescentou a fotografia (8ª) e os quadrinhos (9ª).

cada, publicados ao longo de um mês, com um capítulo por semana e de forma seriada. Além disso, cada capítulo da HQ digital é composto por 9 ou 10 quadros, exibidos no formato de carrossel do Instagram, ou seja, em formato quadrado (1080x1080px) ou retangular (1080x1350px).

Essa ação cultural foi idealizada pela equipe de programação do Sesc Pompeia, no período de isolamento social ocasionado pela pandemia de Covid-19, como uma possibilidade de ocupação dos espaços digitais do Sesc São Paulo, no momento de impossibilidade de ação presencial por conta do fechamento das unidades operacionais da entidade.

Devido ao sucesso do projeto, que alcançou centenas de milhares de pessoas, tornando-se um exemplo positivo na ocupação das redes sociais por conteúdos educativos e emancipatórios a partir da difusão e fruição artística, o Quadro a Quadro se manteve na grade de programação do Sesc Pompeia, mesmo após o abrandamento da pandemia, tornando-se, assim, uma das únicas ações digitais do Sesc São Paulo herdadas dos tempos de isolamento e que ainda são realizadas, em 2024, pela instituição.

Conforme demonstrado pela Figura 3, o Quadro a Quadro nasceu em junho de 2021, com a intenção de ocupar o *feed* do Instagram do Sesc Pompeia com criações de quadrinhos virtuais inéditos, postados semanalmente, sempre às terças-feiras, e de forma seriada, com histórias influenciadas pelas especificidades técnicas, estéticas e narrativas do Instagram.

Até o mês de junho de 2024, fim do recorte temporal desta pesquisa, foram publicadas 31 histórias em quadrinhos, idealizadas por 32 diferentes artistas brasileiros, que compuseram um vasto quadro criativo de temas, abordagens, traços e linguagens artísticas.

Figura 3 - Apresentação do Quadro a Quadro no Instagram.



Fonte: Perfil @sescpompeia, no Instagram. Montagem: elaborada pelo autor.⁹⁹

Os Quadros 3, 4 e 5, apresentados ao fim desta seção, trazem uma tabulação com a reunião de alguns dados registrados a partir da observação das 31 histórias em quadrinhos que compõem o projeto Quadro a Quadro, perfazendo o recorte temporal analisado por esta pesquisa, ou seja, de junho de 2021 a junho de 2024. A seguir, apresentamos um panorama de cada uma das narrativas seriadas do projeto Quadro a Quadro.

⁹⁹ Disponível em: [instagram.com/p/CPtv8XOJqe6](https://www.instagram.com/p/CPtv8XOJqe6). Acesso em 11 set. 2024.

Sopa de Salsicha - De volta pro passado: A história em quadrinhos de autoria do ilustrador e artista visual gaúcho Eduardo Medeiros¹⁰⁰ inaugurou o projeto Quadro em Quadro, com publicação entre os dias 8 e 29 de junho de 2021 (Figura 4, seção Anexos). Na narrativa que explora temas como paternidade, memória afetiva e relações familiares, o artista se auto representou a partir da história de um pai em crise de meia idade que volta no tempo para convencer seu eu mais novo a viver mais, com o objetivo de ele ter o que contar de positivo sobre o seu próprio passado para o filho recém-nascido. Os 36 quadros da história seriada somam, até a data de tabulação das informações, 1.446 curtidas e 41 comentários.

Produtividade: De autoria da artista visual e quadrinista Marília Mafé¹⁰¹, de Recife (PE), esta história em quadrinhos foi publicada entre os dias 6 e 27 de julho de 2021 (Figura 5, seção Anexos). Na narrativa que aborda temas como distopia, sociedade e tecnologia, um cachorro alien reflete sobre o que é ser produtivo enquanto tenta fazer o computador funcionar (e descobre que esqueceu o aniversário da própria mãe). Os 36 quadros da história seriada somam 3.820 curtidas e 69 comentários.

Não Identificado: A quadrinista e ilustradora pernambucana Bennê Oliveira¹⁰² criou esta webHQ publicada entre 10 e 31 de agosto de 2021 (Figura 6, seção Anexos). Na narrativa de ficção científica que aborda o tema da ufologia, o que parece ser um OVNI cai na sala de uma família que mora na periferia do Recife (PE) e a nave quebra. A partir daí, mãe e filho buscam consertar a nave para o ET poder voltar para a terra dele. Os 36 quadros da história seriada somam 7.990 curtidas e 219 comentários.

Onde as longitudes convergem: O ilustrador e quadrinista paulistano Greg Tocchini¹⁰³ desenhou esta história em quadrinhos publicada pelo projeto Quadro a Quadro entre 7 e 28 de setembro de 2021 (Figura 7, seção Anexos). Na narrativa épica que aborda temas como exploração náutica e navegação, um grupo de exploradores estão em busca de encontrar um dos pólos terrestres para provar que o planeta é redondo. Os 40 quadros da história seriada acumulam 465 curtidas e seis comentários, tornando-se a narrativa do Quadro a Quadro menos popular em interatividade.

¹⁰⁰ Saiba mais sobre o artista em: [instagram.com/hellatoons](https://www.instagram.com/hellatoons). Acesso em 28 set. 2024.

¹⁰¹ Saiba mais sobre a artista em [instagram.com/mafemaria](https://www.instagram.com/mafemaria). Acesso em 28 set. 2024.

¹⁰² Saiba mais sobre a artista em: [instagram.com/leve.mente.insana](https://www.instagram.com/leve.mente.insana). Acesso em 28 set. 2024.

¹⁰³ Saiba mais sobre o artista em: [instagram.com/gregtocchini_art](https://www.instagram.com/gregtocchini_art). Acesso em 28 set. 2024.

Foram as formigas: A ilustradora, quadrinista e cartunista Marília Marz¹⁰⁴, de São Paulo (SP), criou esta HQ digital publicada no mês de outubro de 2021, entre os dias 5 e 26 (Figura 8, seção Anexos). Nessa fábula de fantasia que une humor e terror em quatro atos (luto, vingança, trunfo e derrota), o público acompanha o conflito mortal entre um bando de formigas e a humana que mora na casa. Os 36 quadros da história seriada somam 1.196 curtidas e 37 comentários.

Concatena: O quadrinista paulistano Jefferson Costa¹⁰⁵ é o responsável pela criação desta história em quadrinhos publicada entre os dias 9 e 30 de novembro de 2021 (Figura 9, seção Anexos). Nesta obra que propõe uma viagem existencial pela consciência negra, social e ambiental, o protagonista faz várias reflexões filosóficas sobre sua presença no mundo. Os 38 quadros da história seriada somam 616 curtidas e 12 comentários.

Epílogo: Para encerrar o ano de 2021 do projeto Quadro a Quadro, o cartunista gaúcho Rafael Corrêa¹⁰⁶ criou esta HQ digital publicada entre 7 e 28 de dezembro (Figura 10, seção Anexos). A narrativa silenciosa que aborda temas como sensibilidade e conexão humanas acompanha uma improvável amizade entre uma idosa, um gato preto e um robô. Os 36 quadros da narrativa acumulam 1.597 curtidas e 21 comentários.

A goela do fogo: O projeto Quadro a Quadro abre o ano de 2022 com esta webHQ publicada entre os dias 4 e 25 de janeiro, e criada pelo casal João Pinheiro¹⁰⁷, artista visual e quadrinista, e Sirlene Barbosa¹⁰⁸, roteirista, ambos de São Paulo (SP) (Figura 11, seção Anexos). A narrativa explora temas como negritude, racismo e machismo em uma antologia de quatro histórias independentes que abordam questões da negritude. Os 36 quadros da HQ somam 1.374 curtidas e 26 comentários.

Inteiro pesa mais do que metade: A jornalista e quadrinista Carol Ito¹⁰⁹, de Marília (SP), criou esta narrativa seriada publicada entre os dias 2 e 22 de fevereiro de 2022 (Figura 12, seção Anexos). A história aborda o tema da saúde mental a partir de um relato em primeira pessoa em que a artista fala sobre depressão e ansiedade ao narrar os dilemas de termos que nos acostumar a viver com o peso e a leveza das

¹⁰⁴ Saiba mais sobre a artista em: [instagram.com/mariliamarz](https://www.instagram.com/mariliamarz). Acesso em 28 set. 2024.

¹⁰⁵ Saiba mais sobre o artista em: [instagram.com/jeff_costa_rm](https://www.instagram.com/jeff_costa_rm). Acesso em 28 set. 2024.

¹⁰⁶ Saiba mais sobre o artista em: [instagram.com/rafael_correa_cartum](https://www.instagram.com/rafael_correa_cartum). Acesso em 28 set. 2024.

¹⁰⁷ Saiba mais sobre o artista em: [instagram.com/joao.pinheiro](https://www.instagram.com/joao.pinheiro). Acesso em 28 set. 2024.

¹⁰⁸ Saiba mais sobre a artista: quadrinhopedia.com.br/pessoas/sirlene-barbosa. Acesso: 28 set. 2024.

¹⁰⁹ Saiba mais sobre a artista em: [instagram.com/carolito.hq](https://www.instagram.com/carolito.hq). Acesso em 28 set. 2024.

coisas. Os 36 quadros da história somam 12.144 curtidas e 197 comentários.

Toninho - Memórias de um homem emocionado demais: A jornalista, cartunista, escritora e artista plástica gaúcha Bruna Maia¹¹⁰ criou essa narrativa publicada pelo projeto Quadro a Quadro entre os dias 8 e 29 de março de 2022 (Figura 13, seção Anexos). A história sobre dependência afetiva e relacionamentos contemporâneos acompanha a tentativa de amadurecimento sentimental de Toninho, que acumula decepções amorosas, indo da crença no romantismo ao cinismo e à misoginia. Os 36 quadros da história somam 4.496 curtidas e 204 comentários.

Maritza: Criada pela mangaká e professora de artes Hipácia Caroline¹¹¹, de Boa Vista (RR), esta história em quadrinhos foi publicada pelo Quadro a Quadro entre os dias 5 e 26 de abril de 2022 (Figura 14, seção Anexos). A narrativa fabular que reflete sobre humanização e diversidade racial acompanha uma série de aventuras de Maritza, uma gata que vive em um futuro em que os humanos já foram dizimados e o planeta é dominado pelos felinos. Os 36 quadros dessa história somam 1.688 curtidas e 155 comentários.

Eu e as demônias: A artista visual e escritora cearense Sirlanney¹¹² criou esta HQ digital publicada entre os dias 3 e 24 de maio de 2022 (Figura 15, seção Anexos). A narrativa que aborda questões como criatividade artística e inspiração é um relato em primeira pessoa na qual a artista reflete sobre maneiras de lidar com um episódio de bloqueio criativo enquanto conversa com suas demônias internas (inspiração, humildade, fé etc.). Os 36 quadros desta história seriada somam 3.544 curtidas e 122 comentários.

Para o meu eu de 9 anos: A desenhista e quadrinista digital Juliana Lossio¹¹³, do Rio de Janeiro (RJ), desenvolveu essa história em quadrinhos publicada entre os dias 7 e 28 de junho de 2022 (Figura 16, seção Anexos). Ao abordar temas como viagem no tempo e abuso infantil, a narrativa apresenta um relato em primeira pessoa no qual a artista volta ao passado para visitar ela mesma, aos 9 anos de idade, para se autoalertar sobre um primo que irá abusá-la sexualmente. Os 36 quadros dessa história seriada acumulam 16.570 curtidas e 513 comentários.

¹¹⁰ Saiba mais sobre a artista em: [instagram.com/dabrunamaia](https://www.instagram.com/dabrunamaia). Acesso em 28 set. 2024.

¹¹¹ Saiba mais sobre a artista em: [instagram.com/hipaciacaroline](https://www.instagram.com/hipaciacaroline). Acesso em 28 set. 2024.

¹¹² Saiba mais sobre a artista em: [instagram.com/sirlanney](https://www.instagram.com/sirlanney). Acesso em 28 set. 2024.

¹¹³ Saiba mais sobre a artista em: [instagram.com/julianalossioart](https://www.instagram.com/julianalossioart). Acesso em 28 set. 2024.

Camisa emprestada: O quadrinista, gestor cultural e ativista LGBTQIA+ Mário César¹¹⁴, de Brasília (DF), desenvolveu essa webHQ publicada pelo Quadro a Quadro entre os dias 5 e 26 de julho de 2022 (Figura 17, seção Anexos). Este romance homossexual seriado, que aborda temas como solidão e não monogamia, é um relato em primeira pessoa em que o artista conta o processo de amadurecimento e os desafios de um novo relacionamento amoroso. Os 36 quadros dessa história somam 4.712 curtidas e 115 comentários.

Diário de bordo: O cartunista Junião¹¹⁵, de Campinas (SP), é o responsável pela criação dessa HQ publicada entre os dias 9 e 30 de agosto de 2022 (Figura 18, seção Anexos). Essa narrativa de ficção científica que aborda temas como viagem espacial e colonização acompanha as aventuras de uma astronauta que encontra vida alienígena e traz os ETs para a Terra para contar a eles sobre as hipocrisias humanas. Os 36 quadros dessa história seriada acumulam 471 curtidas e seis comentários.

Outros verbos: A desenhista e escritora mineira Luciana Cafaggi¹¹⁶ criou esta narrativa seriada publicada pelo Quadro a Quadro entre os dias 13 de setembro e 4 de outubro de 2022 (Figura 19, seção Anexos). Essa narrativa poética sobre sensibilidade e cuidado humanos apresenta, de forma evocativa, uma carta de amor de uma criatura para outra. Os 36 quadros dessa história somam 2.085 curtidas e 57 comentários.

O tiranossauro rosa: uma história em quadrinhos de 65 milhões de anos: A quadrinista trans Alice Pereira¹¹⁷, de Paracambi (RJ), criou esta HQ publicada pelo projeto Quadro a Quadro entre os dias 18 de outubro e 8 de novembro de 2022 (Figura 20, seção Anexos). Essa fábula seriada que trata de temas como transsexualidade e dinossauros acompanha a história de um tiranossauro chamado Rex que nasceu rosa, nunca se encaixou em seu grupo e tenta se matar, mas recebe ajuda de uma dinossauro de outra espécie, que o ajuda a se libertar do sofrimento e do preconceito. Os 36 quadros dessa história acumulam 1.399 curtidas e 22 comentários.

Bloqueio: A quadrinista, comunicadora e ativista indígena Tai Silva¹¹⁸, de Belém (PA), criou esta narrativa seriada publicada entre os dias 22 de novembro e 13 de dezembro de 2022 (Figura 21, seção Anexos). A narrativa distópica que aborda

¹¹⁴ Saiba mais sobre o artista em: [instagram.com/mas_que_mario](https://www.instagram.com/mas_que_mario). Acesso em 28 set. 2024.

¹¹⁵ Saiba mais sobre o artista em: [instagram.com/juniaooo](https://www.instagram.com/juniaooo). Acesso em 28 set. 2024.

¹¹⁶ Saiba mais sobre a artista em: [instagram.com/lcafaggi](https://www.instagram.com/lcafaggi). Acesso em 28 set. 2024.

¹¹⁷ Saiba mais sobre a artista em: [instagram.com/alicepereiraart](https://www.instagram.com/alicepereiraart). Acesso em 28 set. 2024.

¹¹⁸ Saiba mais sobre a artista em: [instagram.com/ixe_tai](https://www.instagram.com/ixe_tai). Acesso em 28 set. 2024.

temas como redes sociais, política, tecnologia e bloqueio criativo acompanha uma artista que descobre que teve sua alma vendida para as *big tech* porque não produz conteúdo o suficiente nas redes sociais, e por isso tem sua criatividade bloqueada. Os 37 quadros dessa história somam 5.032 curtidas e 79 comentários.

O video-game: A quadrinista e ilustradora surda Ju Loyola¹¹⁹, de São Paulo (SP), é a responsável por esta história em quadrinhos publicada entre os dias 3 e 24 de janeiro de 2023 (Figura 22, seção Anexos). A narrativa silenciosa retrata temas como surdez, acessibilidade e afetividade ao narrar a história de dois garotos (um falante e um surdo) que se aproximam (e aprendem a se comunicar) por meio de um gosto comum: o video-game. Os 36 quadros dessa HQ somam 780 curtidas e 30 comentários.

Corta-vento: O quadrinista Sidnei Junior, de Osasco (SP), mais conhecido nas redes sociais como Saudade³¹²⁰, criou esta webHQ publicada entre os dias 7 e 28 de fevereiro de 2023 (Figura 23, seção Anexos). Neste romance seriado, acompanha-se a história de um casal que se conhece em um ponto de ônibus durante uma noite gelada na Grande São Paulo. Os 36 quadros dessa narrativa somam 33.009 curtidas e 618 comentários, tornando essa a história do Quadro a Quadro mais popular em relação a métricas de alcance e interatividade.

Pipa “pensa”: A HQ digital publicada pelo Quadro a Quadro entre os dias 14 de março e 4 de abril de 2023 foi criada pelo bibliotecário e artista visual Betto Souza¹²¹, de Franco da Rocha (SP) (Figura 24, seção Anexos). Nesta narrativa sobre o cotidiano da infância, um garoto passa o dia construindo e soltando uma pipa. Os 36 quadros dessa história somam 1.125 curtidas e 114 comentários.

Amora caça amor: A quadrinista e chargista paulistana Helô D’Angelo¹²² criou esta narrativa publicada pelo projeto Quadro a Quadro entre os dias 18 de abril e 9 de maio de 2023 (Figura 25, seção Anexos). Ao tratar de temas como relacionamentos afetivos, amizade e autoconhecimento, a história acompanha a saga de Amora na caça por prender em um potinho o que ela acha ser o amor verdadeiro. Os 36 quadros dessa história acumulam 9.534 curtidas e 112 comentários.

¹¹⁹ Saiba mais sobre a artista em: [instagram.com/loyola_ju](https://www.instagram.com/loyola_ju). Acesso em 28 set. 2024.

¹²⁰ Saiba mais sobre o artista em: [instagram.com/o_homem_saudade](https://www.instagram.com/o_homem_saudade). Acesso em 28 set. 2024.

¹²¹ Saiba mais sobre o artista em: [instagram.com/bettosouzatiras](https://www.instagram.com/bettosouzatiras). Acesso em 28 set. 2024.

¹²² Saiba mais sobre a artista em: [instagram.com/helodangeloarte](https://www.instagram.com/helodangeloarte). Acesso em 28 set. 2024.

A história de Geraldo Filme: O quadrinista, ilustrador e escritor de livros infantis Tainan Rocha¹²³, de São Paulo (SP), desenvolveu esta HQ publicada entre os dias 23 de maio e 13 de junho de 2023 (Figura 26, seção Anexos). Esta biografia seriada que trata de música popular brasileira e negritude conta a história do sambista Geraldo Filme entremeada com o cotidiano familiar do próprio quadrinista. Os 36 quadros dessa história acumulam 406 curtidas e 47 comentários.

A tempestade: A quadrinista paulistana Mariana Cagnin¹²⁴ criou a história em quadrinhos publicada entre os dias 27 de junho e 18 de julho de 2023 (Figura 27, seção Anexos). Neste suspense adolescente e fantasmagórico, um grupo de alunos vivem aventuras e desvendam um mistério enquanto estão presos na escola devido a uma chuvarada. Os 36 quadros dessa narrativa acumulam 5.174 curtidas e 77 comentários.

A jornada: Mity Dias¹²⁵ é uma designer e ilustradora paulistana responsável pela criação da HQ publicada pelo Quadro a Quadro entre os dias 1º e 22 de agosto de 2023 (Figura 28, seção Anexos). Esta narrativa de ficção científica é uma distopia futurista que aborda a sustentabilidade ao narrar a jornada de uma garota que é seguida por um bichinho diferente enquanto procura a fonte que está acelerando a deterioração do planeta. Os 36 quadros dessa história somam 409 curtidas e 35 comentários.

De bicicleta é mais gostoso: A quadrinista recifense Janaína Esmeraldo¹²⁶ criou esta HQ digital publicada pelo Quadro a Quadro entre os dias 5 e 26 de setembro de 2023 (Figura 29, seção Anexos). Nessa narrativa que aborda temas como mobilidade urbana e cidadania, a artista faz um relato em primeira pessoa sobre o momento em que aprendeu a viver a cidade pedalando entre paisagens, perigos e inspirações. Os 36 quadros da história acumulam 5.969 curtidas e 226 comentários.

Vila de São Paulo: A escritora e artista visual Paloma Franca Amorim¹²⁷, de Belém (PA), é a responsável por esta HQ digital publicada pelo Quadro a Quadro entre os dias 10 e 31 de outubro de 2023 (Figura 30, seção Anexos). A narrativa que aborda temas como política, urbanização e cidadania escancara as divergências da cidade de São Paulo entre o progresso, a desigualdade e a solidão da metrópole. Os 39

¹²³ Saiba mais sobre o artista em: [instagram.com/otaldotainan](https://www.instagram.com/otaldotainan). Acesso em 28 set. 2024.

¹²⁴ Saiba mais sobre a artista em: [instagram.com/marycagnin](https://www.instagram.com/marycagnin). Acesso em 28 set. 2024.

¹²⁵ Saiba mais sobre a artista em [instagram.com/mitydias](https://www.instagram.com/mitydias). Acesso em 28 set. 2024.

¹²⁶ Saiba mais sobre a artista em [instagram.com/cabelonuvem](https://www.instagram.com/cabelonuvem). Acesso em 28 set. 2024.

¹²⁷ Saiba mais sobre a artista em [instagram.com/palomafrancaamorim](https://www.instagram.com/palomafrancaamorim). Acesso em 28 set. 2024.

quadros da história somam 2.481 curtidas e 20 comentários.

Minha guia: O artista visual e escritor Wagner Willian¹²⁸, de Natal (RN), criou a narrativa seriada publicada entre os dias 14 de novembro e 5 de dezembro de 2023 (Figura 31, seção Anexos). Nesta história em quadrinhos filosófica, o narrador reflete, em primeira pessoa, sobre questões existenciais e os sentimentos que o guiam pela vida. Os 36 quadros da HQ acumulam 787 curtidas e 10 comentários.

Um pico muito doido: A HQ digital publicada pelo Quadro a Quadro entre os dias 11 e 30 de janeiro de 2024 foi criada pela ilustradora e artista visual recifense Rebeca Morais¹²⁹ (Figura 32, seção Anexos). Baseada na vida da quadrinista, a narrativa que trata de temas como amadurecimento, sororidade e afetividade acompanha a história de um grupo de amigas que formam o grupo “Pico Muito Doido” e amadurecem juntas. Os 36 quadros somam 2.703 curtidas e 61 comentários.

A praça perto de casa: O ilustrador, quadrinista e roteirista Rafael Calça¹³⁰, de São Paulo (SP), criou esta webHQ publicada entre os dias 19 de março e 9 de abril de 2024 (Figura 33, seção Anexos). A narrativa lírica que trata de urbanização e especulação imobiliária mostra o narrador refletindo, em primeira pessoa, sobre como a praça perto da casa dele, esse palco urbano e poético, aos poucos se transforma em outra coisa. Os 36 quadros da história acumulam 1.260 curtidas e 22 comentários.

Raimunda: A artista visual mineira Ana Cardoso¹³¹ é a responsável pela criação da HQ digital que encerra o recorte temporal da nossa pesquisa e que foi publicada pelo Quadro a Quadro entre os dias 14 de maio e 4 de junho de 2024 (Figura 34, seção Anexos). Ao tratar de memória familiar e negritude, a narrativa conta, em primeira pessoa, a jornada afetiva pelas memórias da avó da quadrinista. Os 36 quadros dessa história somam 7.576 curtidas e 173 comentários.

¹²⁸ Saiba mais sobre o artista em [instagram.com/wagner.willian](https://www.instagram.com/wagner.willian). Acesso em 28 set. 2024.

¹²⁹ Saiba mais sobre a artista em [instagram.com/rhebedraws](https://www.instagram.com/rhebedraws). Acesso em 28 set. 2024.

¹³⁰ Saiba mais sobre o artista em: [instagram.com/rafaelcalca](https://www.instagram.com/rafaelcalca). Acesso em 28 set. 2024.

¹³¹ Saiba mais sobre a artista em: [instagram.com/anacardos_art](https://www.instagram.com/anacardos_art). Acesso em 28 set. 2024.

Quadro 3 – Tabulação dos dados do projeto Quadro a Quadro (parte 1 de 3)

Título	Artista	Origem	Idade	Gênero/raça	Data	Quadros	Gancho	Curtidas	Coment	Link
Sopa de salsicha - de volta pro passado	Eduardo Medeiros (@hellatoo ns) 18,7k	Porto Alegre (RS)	42	Homem branco	8/6/21	9	S	424	18	instagram.com/p/CP3_HworQQZ
					15/6/21	9	N	490	10	instagram.com/p/CQJ9ebvrxmT
					22/6/21	9	N	265	6	instagram.com/p/CQb8_IQLvcm
					29/6/21	9	N	267	7	instagram.com/p/CQuBjy_rvjo
Produtividade	Mafé (@mafemaria) 7,5k	Recife (PE)	30	Mulher branca	6/7/21	9	N	976	11	instagram.com/p/CRAKYVnlkVN
					13/7/21	9	N	619	4	instagram.com/p/CRSCW9NHIA
					20/7/21	9	N	1332	40	instagram.com/p/CRKFGN5tRwN
					27/7/21	9	N	893	14	instagram.com/p/CR2EkQvrLN6
Não identificado	Bennê Oliveira (@leve.mente.insana) 32k	Recife (PE)	20	Mulher negra	10/8/21	9	S	2948	63	instagram.com/p/CSaMzRoM33h
					17/8/21	9	S	2036	67	instagram.com/p/CSsbEFYLzIP
					24/8/21	9	S	2356	72	instagram.com/p/CS-eJ3Vqblq
					31/8/21	9	N	650	17	instagram.com/p/CTQPuL-t2VA
Onde as longitudes convergem	Greg Tocchini (@gregtocchini_art) 16,6k	São Paulo (SP)	45	Homem branco	7/9/21	10	N	154	2	instagram.com/p/CTIQSNTLR0s
					14/9/21	10	N	119	1	instagram.com/p/CT0P40kADIW
					21/9/21	10	N	83	1	instagram.com/p/CUGRVyVrktt
					28/9/21	10	N	109	2	instagram.com/p/CUydrO5hx2P
Foram as formigas	Marília Marz (@mariliamarz) 14,1k	São Paulo (SP)	33	Mulher negra	5/10/21	9	S	227	8	instagram.com/p/CUqbVrSLrgD
					12/10/21	9	S	498	18	instagram.com/p/CU8Zi35miqI
					19/10/21	9	S	234	6	instagram.com/p/CV0mPFSLGLs
					26/10/21	9	N	237	5	instagram.com/p/CVgq3jbrE9T
Concatena	Jefferson Costa (@jeff_costa_rm) 11,7k	São Paulo (SP)	45	Homem negro	9/11/21	10	S	227	8	instagram.com/p/CWEcRBfMfhZ
					16/11/21	10	N	179	2	instagram.com/p/CWWesYEMQ_0
					23/11/21	9	N	126	2	instagram.com/p/CWopzFTLIEs
					30/11/21	9	N	84	0	instagram.com/p/CW6hGBOrFxK
Epílogo	Rafael Corrêa (@rafael_correa_cartum) 33,1k	Porto Alegre (RS)	48	Homem branco	7/12/21	9	N	581	6	instagram.com/p/CXMiAuOMJ49
					14/12/21	9	S	177	0	instagram.com/p/CXekKImA4Nt
					21/12/21	9	N	252	2	instagram.com/p/CXwrk-APSiR
					28/12/21	9	N	587	13	instagram.com/p/CYCnRJctYpT
A goela do fogo	Sirlene Barbosa e João Pinheiro (@joao.pinheiro, 7k)	São Paulo (SP)	40 e 43	Mulher e homem negros	4/1/22	9	S	447	11	instagram.com/p/CYUo0DEsmqg
					11/1/22	9	S	463	9	instagram.com/p/CYmqXB8FsBp
					18/1/22	9	S	360	6	instagram.com/p/CY4r9WvtY2-
					25/1/22	9	N	104	0	instagram.com/p/CZKtiSuqZko
Inteiro pesa mais do que metade	Carol Ito (@carolito.hq) 62,1k	Marília (SP)	30	Mulher asiática	2/2/22	9	N	2941	67	instagram.com/p/CzfIUPkChk1Q
					8/2/22	9	N	3053	38	instagram.com/p/CZuwovbLuUY
					15/2/22	9	N	3885	66	instagram.com/p/CaAyPYJBVDt
					22/2/22	9	N	2265	26	instagram.com/p/CaSzxtBFdr
Toninho - Memórias de um homem emocionado demais	Bruna Maia (@dabrunamaia) 82,2k	Rio Grande (RS)	28	Mulher branca	8/3/22	9	S	1301	65	instagram.com/p/Ca22c9srSEP
					15/3/22	9	S	1477	49	instagram.com/p/CbI4dB2hSxi
					22/3/22	9	S	937	37	instagram.com/p/Cba6DFTMDVz
					29/3/22	9	N	781	53	instagram.com/p/Cbs6modlrq0
Maritza	Hipácia Caroline (@hipaciacaroline) 13,3k	Boa Vista (RR)	27	Mulher branca	5/4/22	9	S	316	52	instagram.com/p/Cb_Hv1brFAU
					12/4/22	9	S	329	38	instagram.com/p/CcQ-xVarglj
					19/4/22	9	S	398	28	instagram.com/p/Cci_igNKW9o
					26/4/22	9	N	645	37	instagram.com/p/Cc1B3LRv7In

Fonte: organizado pelo autor.

Quadro 4 - Tabulação dos dados do projeto Quadro a Quadro (parte 2 de 3)

Título	Artista	Origem	Idade	Gênero/raça	Data	Quadros	Gancho	Curtidas	Coment	Link
Eu e as demônias	Sirlanney (@sirlanney) 45,9k	Morada Nova (CE)	40	Mulher branca	3/5/22	9	S	1555	51	instagram.com/p/CdHDFXK0i6
					10/5/22	9	S	1156	27	instagram.com/p/CdZFAPqBh2-
					17/5/22	9	S	537	39	instagram.com/p/CdrNaNij1qO
					24/5/22	9	S	296	5	instagram.com/p/Cd9IHbkiOU8
Para o meu eu de 9 anos	Juliana Lossio (@julianalossioart) 54k	Rio de Janeiro (RJ)	28	Mulher branca	7/6/22	9	N	3241	108	instagram.com/p/CehOWpws2Hr
					14/6/22	9	N	1550	58	instagram.com/p/CezM14slWqG
					21/6/22	9	N	8743	207	instagram.com/p/CiFOZleNdn_
					28/6/22	9	N	3036	140	instagram.com/p/CiXP9jYIU50
Camisa emprestada	Mário César (@mas_que_mario) 4,6k	Brasília (DF)	42	Homem negro	5/7/22	9	S	1142	29	instagram.com/p/Cip3Z5BoC3
					12/7/22	9	S	949	27	instagram.com/p/Ci7TqdNtLld
					19/7/22	9	N	325	8	instagram.com/p/CqNUXBVJR7i
					26/7/22	9	S	2296	51	instagram.com/p/CqfWNuLs3Xt
Diário de bordo	Junião (@juniao00) 4,4k	Campinas (SP)	50	Homem negro	9/8/22	9	S	175	2	instagram.com/p/ChDZTYZPKeV
					16/8/22	9	S	163	4	instagram.com/p/ChVa7pPoxvD
					23/8/22	9	S	66	0	instagram.com/p/ChnceqSgW1K
					30/8/22	9	S	67	0	instagram.com/p/Ch5eFhOhMFr
Outros verbos	Lu Cafaggi (@lcafaggi) 17,4k	Belo Horizonte (MG)	36	Mulher branca	13/9/22	9	S	416	18	instagram.com/p/CidPjVzoSdl
					20/9/22	9	S	1293	29	instagram.com/p/CivOG4RNook
					27/9/22	9	N	101	2	instagram.com/p/CjBPp8ZvOOU
					4/10/22	9	N	275	8	instagram.com/p/CITRPPaMR8V
O tiranossauro rosa: uma HQ de 65 milhões de anos	Alice Pereira (@alicepereiraart) 1,7k	Paracambi (RJ)	40	Mulher trans branca	18/10/22	10	S	231	6	instagram.com/p/Cj3UVNwNsNto
					25/10/22	10	S	649	9	instagram.com/p/CkJV5sotZKe
					1/11/22	9	N	354	6	instagram.com/p/CkbXdicMDEU
					8/11/22	9	N	165	1	instagram.com/p/CktZB7sLqPH
Bloqueio	Tai Silva (@ixe_tai) 15,4k	Belém (PA)	25	Mulher indígena	22/11/22	10	S	1452	9	instagram.com/p/CiRcJ0uMS7D
					29/11/22	9	S	430	2	instagram.com/p/CiupHkKsTIF
					6/12/22	9	S	2732	61	instagram.com/p/Ci1fR7SMvDJ
					13/12/22	9	N	418	7	instagram.com/p/CmHg2JzMsBi
O video-game	Ju Loyola (@loyola_ju) 20,2k	São Paulo (SP)	45	Mulher branca	3/1/23	9	S	243	12	instagram.com/p/Cm96JtGLIID
					10/1/23	9	S	254	3	instagram.com/p/CnP7tBuLrR3
					17/1/23	9	S	132	7	instagram.com/p/Cnh9RHMME8c
					24/1/23	9	N	151	8	instagram.com/p/Cnz-1ewspOW
Corta vento	Saudade³ (@o_home_m_saudade) 61,4k	Osasco (SP)	28	Homem negro	7/2/23	9	S	4556	122	instagram.com/p/CoX-uYMvXpW
					14/2/23	9	S	12217	174	instagram.com/p/CoqDEtJox3b
					21/2/23	9	S	8606	148	instagram.com/p/Co8FF3QsAxP
					28/2/23	9	S	7630	174	instagram.com/p/CpOGqC7MAvz
Pipa "pensa"	Betto Souza (@bettosouzatiras) 1,6k	Franco da Rocha (SP)	34	Homem negro	14/3/23	9	N	365	38	instagram.com/p/CpyJyNVtzHZ
					21/3/23	9	N	331	15	instagram.com/p/CqELW9yoftb
					28/3/23	9	N	165	23	instagram.com/p/CqWNRGuPBOt
					4/4/23	9	N	264	38	instagram.com/p/CqoPSC7vOoC
Amora caça amor	Helô D'Angelo (@helodan geloarte) 160k	São Paulo (SP)	29	Mulher branca	18/4/23	9	S	3527	34	instagram.com/p/CrMRGc4PAb3
					25/4/23	9	S	1530	46	instagram.com/p/CreSIL3vxQh
					2/5/23	9	S	829	4	instagram.com/p/Crv72vEpGmJ
					9/5/23	9	S	3648	28	instagram.com/p/CsB6A2G0lvy

Fonte: organizado pelo autor.

Quadro 5 - Tabulação dos dados do projeto Quadro a Quadro (parte 3 de 3)

Título	Artista	Origem	Idade	Gênero/raça	Data	Quadros	Gancho	Curtidas	Coments	Link
A história de Geraldo Filme	Taina Rocha (@otaldotainan) 4,1k	São Paulo (SP)	35	Homem negro	23/5/23	9	S	129	25	instagram.com/p/CsmYPONvHUP
					30/5/23	9	S	97	11	instagram.com/p/Cs4Y6QNVrCh
					6/6/23	9	S	79	4	instagram.com/p/CtKa0WSPe4k
					13/6/23	9	N	101	7	instagram.com/p/CtcfvriVaT_
A tempestade	Mariana Cagnin (@marycagnin) 80,9k	São Paulo (SP)	34	Mulher branca	27/6/23	9	S	2788	35	instagram.com/p/CuAfXNXvQD2
					4/7/23	9	S	1051	9	instagram.com/p/CuSgriVvqKb
					11/7/23	9	S	420	10	instagram.com/p/Cuki0RAvb5f
					18/7/23	9	N	915	23	instagram.com/p/Cu2jHY4vctz
A jornada	Mity Dias (@mitydias_) 4,1k	São Paulo (SP)	25	Mulher negra	1/8/23	9	S	111	10	instagram.com/p/CvaoCzGv9id
					8/8/23	9	N	139	9	instagram.com/p/CvsqS4wP9RU
					15/8/23	9	S	61	6	instagram.com/p/Cv-rof9vFZM
					22/8/23	9	S	98	10	instagram.com/p/CwQtM9Fv8kO
De bicicleta é mais gostoso	Janaína Esmeraldo (@cabelonuvem) 3,7k	Recife (PE)	33	Mulher negra	5/9/23	9	N	1303	72	instagram.com/p/Cw0uG0xPce
					12/9/23	9	N	741	31	instagram.com/p/CxGzUniv8ki
					19/9/23	9	N	2608	76	instagram.com/p/CxYxafv_dG
					26/9/23	9	N	1317	47	instagram.com/p/CxqzccuPs-5
Vila de São Paulo	Paloma Franca Amorim (@palomafrancaamorim) 4,8k	Belém (PA)	37	Mulher indígena	10/10/23	9	S	156	7	instagram.com/p/CvO2wRQuiO_
					17/10/23	10	S	1994	13	instagram.com/p/Cvq4k8oCfPi
					24/10/23	10	N	91	0	instagram.com/p/CvY6lk9NbsF
					31/10/23	10	N	240	0	instagram.com/p/CzE7s-frd4Q
Minha guia	Wagner Willian (@wagner.willian) 5,9k	Natal (RN)	46	Homem negro	14/11/23	9	N	379	2	instagram.com/p/Czo-1Uip93
					21/11/23	9	N	138	2	instagram.com/p/Cz7AY2YsA7d
					28/11/23	9	N	103	0	instagram.com/p/C0NB9TsrkE0
					5/12/23	9	N	167	6	instagram.com/p/C0fDhVENjVd
Um pico muito doido	Rhebeca Morais (@rhebedraws) 9,5k	Recife (PE)	30	Mulher negra	11/1/24	9	N	803	12	instagram.com/p/C1-VVTPApQv
					16/1/24	9	S	1015	29	instagram.com/p/C2LOq9OPYCD
					23/1/24	9	N	606	10	instagram.com/p/C2dQPipPzUZ
					30/1/24	9	N	279	10	instagram.com/p/C2vRvw0tP1e
A praça perto de casa	Rafael Calça (@rafaelcalca) 6,4k	São Paulo (SP)	40	Homem negro	19/3/24	9	S	476	9	instagram.com/p/C4tK4qSP_G
					26/3/24	9	N	292	4	instagram.com/p/C4_PadDv7-E
					2/4/24	9	N	363	5	instagram.com/p/C5RQ_8pPtij
					9/4/24	9	N	129	4	instagram.com/p/C5jOULPLvIkE
Raimunda	Ana Cardoso (@anacardos_art) 10,5k	Belo Horizonte (MG)	30	Mulher negra	14/5/24	9	N	2273	69	instagram.com/p/C69ZTBEPw5h
					21/5/24	9	N	2760	63	instagram.com/p/C7PfxUrPBoa
					28/5/24	9	N	827	13	instagram.com/p/C7hWS8bP2hZ
					4/6/24	9	N	1716	28	instagram.com/p/C7zobRWv6Wg

Fonte: organizado pelo autor (2024)

7.2.1 Apresentação dos dados

Baseados nas técnicas e saberes do estudo de caso, partimos para a apresentação dos dados observados durante a análise do projeto Quadro a Quadro. Para tal empreitada, selecionamos seis indicadores descritivos que serão apresentados nas subseções seguintes.

Os três primeiros indicadores (1. Temas; 2. Formatos e estéticas; e 3. Interatividade) referem-se à estrutura narrativa/estética e à recepção das HQs publicadas pelo Quadro a Quadro. Já os outros três itens (4. Gênero e raça; 5. Origem geográfica; e 6. Popularidade) tratam das características dos quadrinistas responsáveis pela criação das narrativas digitais do projeto.

A intenção desta etapa de pesquisa é expor, de forma clara e estruturada, possibilidades de leituras das informações que emergem do objeto de estudo, a fim de que se compreenda a base factual sobre a qual as análises e interpretações serão construídas no momento de análise reflexiva sobre os dados. Assim, busca-se assegurar que as reflexões sejam ancoradas em fatos observáveis.

7.2.1.1 *Temas*

Apesar de haver pouca bibliografia sobre o assunto e de inexistirem dados consolidados sobre os quadrinhos no Brasil, conforme aponta o pesquisador Gledson Ribeiro de Oliveira no livro “Quadrinhos: Profissão e trabalho criativo”¹³², é possível, a partir da análise observacional dos temas que compõem as narrativas seriadas do projeto Quadro a Quadro, inferir que há uma ampla diversidade de temas e assuntos abordados pela ação digital.

Os exemplos vão desde narrativas mais populares, aproximando-se da demanda comercial de mercado, como pode ser percebido na fábula de suspense “Foram as formigas” (Figura 8, seção Anexos), na aventura adolescente “A tempestade” (Figura 27, seção Anexos) ou no romance “Corta-vento” (Figura 23, seção Anexos). No entanto, a maioria das narrativas do projeto Quadro a Quadro apresentam temas e assuntos “estranhos” à demanda de mercado, considerando uma abordagem mais evocativa, lírica, poética e filosófica para assuntos menos atraentes,

¹³² Fonte: OLIVEIRA, Gledson Ribeiro de. *Quadrinhos: Profissão e Trabalho Criativo*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2023. Acesso em 29 set. 2024.

comercialmente falando.

De acordo com a nossa análise observacional, 51,6% das narrativas do Quadro a Quadro, ou seja, 16 das 31 HQs digitais, apresentam uma abordagem temática que se distancia do universo dos super-heróis, aventuras infantis, humor ou terror, assuntos que ainda dominam o mercado das HQs dentro e fora do país. É o caso de narrativas que tratam de gentrificação, como “Vila de São Paulo” (Figura 30, seção Anexos), de especulação imobiliária e justiça social, como “A praça perto de casa” (Figura 33, seção Anexos), ou ainda as que resvalam em reflexões filosóficas e existenciais, como “Minha guia” (Figura 31, seção Anexos).

Temas complexos, como abuso infantil e saúde mental, além de demandas sociais latentes, como diversidade sexual, negritude, acessibilidade e sustentabilidade, também estão presentes de maneira recorrente nas histórias do projeto Quadro a Quadro, como é o caso das narrativas “Para o meu eu de 9 anos” (Figura 16, seção Anexos), “Inteiro pesa mais do que metade” (Figura 12, seção Anexos), “Camisa emprestada” (Figura 17, seção Anexos), “O tiranossauro rosa” (Figura 20, seção Anexos) ou “O video-game” (Figura 22, seção Anexos).

Esse tipo de abordagem temática contrasta com os conteúdos com maior potencial de viralização e engajamento no cenário das redes sociais algoritmizadas. Conforme afirma Fisher (2024), a estratégia algorítmica das *big tech* faz com que o que mais ganhe atenção e gere repercussão nos *feeds* das redes sociais seja o que ele chama de “*junk food* informacional e veneno descarado”. Na melhor das hipóteses, os conteúdos são frívolos e viciantes. Na pior, abomináveis ou conspiratórios, adestrando usuários e criadores e segui-los” (Fisher, 2024, p. 153).

A partir da amplitude temática apresentada pelo Quadro a Quadro, é possível refletir sobre a intencionalidade do projeto, e do próprio Sesc São Paulo, em subverter a demanda de consumo do mercado de quadrinhos brasileiro, ainda dominado por narrativas mais “atraentes”, do ponto de vista comercial, e também em transgredir a lógica de popularidade das redes sociais, oferecendo HQs com menos potencial de engajamento algorítmico e alcance, mas ao mesmo tempo com maior força de reflexão e conscientização crítica.

Ao propor intencionalmente essa diversificação temática a partir de reflexões filosóficas, sociológicas e humanísticas nas redes sociais, o projeto Quadro a Quadro pode ajudar a combater alguns dos efeitos corrosivos da sociabilidade digital, como é o caso do efeito filtro-bolha e das câmaras de eco. Além disso, dialoga com as

premissas pedagógicas da mediação cultural, uma vez que estabelece uma ponte simbólica do público com as obras de arte, a fim de oferecer ampliação de repertório temático e conscientização política, social e cultural.

7.2.1.2 Formatos e estética

A arte é a mesma arte em qualquer lugar que esteja? Ou as condições para sua fruição dependem do suporte e do contexto em que está inserida? Uma história em quadrinhos impressa em formato de gibi, de zine ou no jornal de domingo impacta da mesma forma do que aquela mediada por uma tela de celular e que demanda o movimento ativo de toque para que os quadros sejam vistos em formato de carrossel? A ideia não é responder a essas questões, afinal essa não é a intenção da nossa pesquisa. Elas servem apenas como uma provocação inicial para discutirmos panoramicamente as particularidades de formato e estética oferecidas pelas narrativas seriadas do projeto Quadro a Quadro.

Em relação ao formato, o objeto de estudo se difere das histórias em quadrinho “tradicionais”, publicadas de maneira impressa em gibis, zines, romances gráficos, tiras, charges e cartuns, como é o caso de Nhô Quim (1869)¹³³, ou as aventuras da Turma da Mônica (1959)¹³⁴, para citar dois exemplos extremamente populares. Com o advento da internet e, mais recentemente, das redes sociais, o universo das histórias em quadrinho ganhou novos formatos, adaptados às telas e aos recursos de interatividade digital.

Ao serem criadas especialmente para o *feed* do Instagram, as HQs do Quadro a Quadro têm como prerrogativa a adaptação de formato das histórias para os recursos e potencialidades técnicas da rede social digital, o que interfere diretamente na condução narrativa das tramas. Duas características técnicas do Instagram são mais relevantes neste ponto: o tamanho máximo determinado para cada quadro e o formato de carrossel, que permite o máximo de 10 quadros por publicação.

¹³³ “As Aventuras de Nhô-Quim, ou Uma Viagem à Corte” é considerada a primeira história em quadrinhos do Brasil, com publicação entre 1869 e 1870, no Jornal A Vida Fluminense. Mais informações sobre a HQ em: nanquim.com.br/as-aventuras-de-nho-quim-ou-uma-viagem-a-corte. Acesso em 21 out. 2024.

¹³⁴ A série de histórias em quadrinhos mais popular do Brasil acompanha as aventuras de Mônica e seus amigos. Criada pelo cartunista Maurício de Sousa, em 1959, segue até hoje como um marco da cultura pop nacional. Mais informações em: turmadamonica.uol.com.br. Acesso em 21 out. 2024.

O tamanho de cada quadro é parametrizado pelo Instagram como sendo quadrado (1080x1080px) ou retangular (1080x1350px). Essa exigência técnica faz com que o artista convidado do projeto Quadro a Quadro tenha de adaptar a narrativa de sua obra para fazer caber nesse formato as informações relevantes para cada uma das cenas da história. Além disso, o recurso de carrossel¹³⁵ faz com que os quadros sejam vistos um de cada vez, diferentemente de um gibi ou um romance gráfico, nos quais o leitor consegue visualizar mais de uma cena ao mesmo tempo, sem ter o esforço de “deslizar” a tela para o lado para acompanhar a continuidade da história.

Ainda falando nas especificidades técnicas do carrossel, a divisão das HQs do Quadro a Quadro em quatro capítulos com periodicidade semanal de publicação, contendo 9 ou 10 quadros por semana, pode instigar o artista convidado a criar ganchos narrativos ao final de cada um dos capítulos semanais das histórias, a fim de prender a atenção do leitor e incentivá-lo a continuar acompanhando a narrativa na semana seguinte. No entanto, a partir da análise observacional realizada por nossa pesquisa, verificamos que, do total de 124 capítulos que compõem as 31 HQs do Quadro a Quadro, apenas 48% dos capítulos semanais, ou seja, 60 capítulos, apresentam ganchos narrativos que instigam o usuário do Instagram a continuar acompanhando o conteúdo na próxima semana.

A diversidade estética das narrativas do Quadro a Quadro é outro ponto analisado pela nossa pesquisa. A partir da observação das 31 HQs publicadas pelo projeto, é possível reparar que não há uma unidade estética nas narrativas, uma vez que se percebe a presença de variados tipos de traços e linguagens, o que oferece ao público uma gama de possibilidades, tons, humores e atmosferas artísticas.

Entre as proposições estéticas das narrativas analisadas, é possível encontrar uma série de estilos, entre eles elementos e texturas realistas, traços cartunescos, estética mangá, design minimalista, expressionista e surrealista, cenas underground e grunge, outras com elementos ligne claire (ou linha clara), traços em estilo grotesco, outros mais pictóricos, e ainda elementos futuristas ou cyberpunk.

A análise dos formatos e estéticas presentes nas 31 HQs do Quadro a Quadro

¹³⁵ Recurso criado pela rede social Instagram, em fevereiro de 2017, que permite aos usuários publicarem múltiplas fotos ou vídeos em uma única postagem. O carrossel pode conter até 10 itens que os usuários visualizam deslizando a tela para a direita ou para a esquerda. Esse formato é frequentemente usado para compartilhar conteúdos em sequência ou contar histórias visuais, oferecendo flexibilidade para combinar imagens em uma mesma postagem, sem precisar criar vários posts separados. Fonte: about.instagram.com/pt-br/features. Acesso em 29 set. 2024.

permite observarmos algumas características do projeto, entre elas a evidente maleabilidade da arte dos quadrinhos para as características e recursos técnicos do Instagram. Isso demonstra que, apesar de ainda estar fortemente vinculada ao cenário impresso dos gibis, romances gráficos e outros formatos tradicionais, a criação de histórias em quadrinhos encontrou, nos ambientes digitais, uma possibilidade de sobrevivência e manutenção do seu potencial criativo.

Outro ponto analisado por esta seção foi a falta de gancho narrativo na maior parte dos capítulos que compõem as narrativas do Quadro a Quadro. Esse dado pode revelar certa despreocupação dos artistas, ou do próprio Sesc São Paulo, com a exigência de venda, lucro ou engajamento das narrativas do projeto, diferentemente do que provavelmente aconteceria se o Quadro a Quadro fosse desenvolvido por outra instituição que visasse o lucro ou a popularidade computada em métricas de alcance e engajamento. Esse dado ainda pode revelar a total liberdade criativa dada aos artistas convidados, a quem não teria sido exigido o compromisso de sempre terminar cada um dos capítulos com um gancho narrativo que despertasse a atenção do público para a continuidade da leitura na semana seguinte.

Por último, a ampla diversidade estética de traços, estilos e tons das narrativas seriadas do projeto Quadro a Quadro pode revelar uma possível intenção educativa do Sesc São Paulo em não pasteurizar a experiência frutiva e contemplativa de seu público, oferecendo a maior gama possível de impacto visual e estético, seja pelo prazer, pela curiosidade ou pelo choque. Tal estratégia também pode dialogar com as premissas do conceito pedagógico de arte como experiência, desenvolvido por John Dewey (2010), e definido como uma importante ferramenta de combate às anomalias alienantes da sociabilidade digital, como é o caso da ideia de terror do igual, do pensador sul-coreano Buyng-Chul Han (2016).

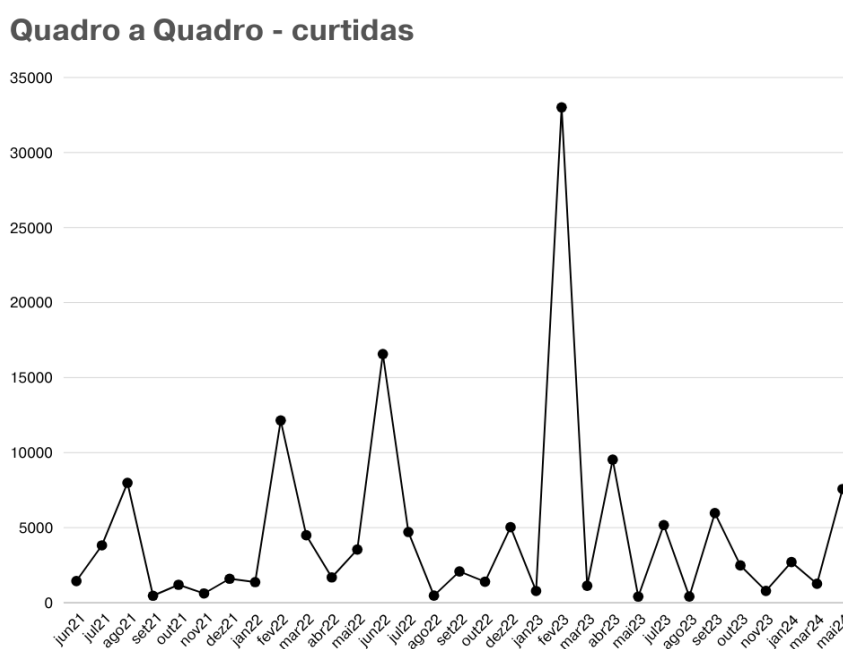
7.2.1.3 Interatividade

Dois indicadores numéricos que revelam a popularidade de um conteúdo nas redes sociais são a quantidade de curtidas e comentários de uma publicação. A análise desses dados pode ajudar a demonstrar o potencial de alcance e de interatividade de um conteúdo, dois predicados abordados por Henry Jenkins (2009), em seu conceito de cultura participativa e da convergência, e pelo educador George Siemens (2004), com sua teoria do conectivismo.

A partir da compilação dos dados e da análise observacional das 31 narrativas seriadas publicadas pelo Quadro a Quadro, verificamos que as HQs digitais do projeto somaram o total de 141.858 curtidas, com uma média de 4.576 curtidas por narrativa. Esse número médio de curtidas é impulsionado para cima pelas histórias mais populares, como “Corta-vento” (Figura 23, seção Anexos), “Para o meu eu de 9 anos” (Figura 16, seção Anexos) e “Inteiro pesa mais do que metade” (Figura 12, seção Anexos), que alcançaram, respectivamente, 33.009, 16.570 e 12.144 curtidas. Ou seja, somente essas três HQs acumularam, juntas, 43,5% do total de curtidas do projeto Quadro a Quadro.

Por sua vez, o número médio de curtidas das narrativas do Quadro a Quadro foi puxado para baixo pelas histórias menos populares, como “A história de Geraldo Filme” (Figura 26, seção Anexos), “A jornada” (Figura 28, seção Anexos) e “Onde as longitudes convergem” (Figura 7, seção Anexos), cada qual com, respectivamente, 406, 409 e 465 curtidas. A seguir, por meio da Figura 35, é possível visualizar, de forma panorâmica e cronológica, um compilado com a quantidade de curtidas de todas as 31 narrativas seriadas do projeto Quadro a Quadro, considerando as HQs digitais publicadas entre junho de 2021 e maio de 2024.

Figura 35 - Gráfico de curtidas do projeto Quadro a Quadro



Fonte: organizado pelo autor.

A título de comparação, as dez últimas histórias em quadrinhos publicadas pelo maior perfil do Instagram no mundo especializado no assunto (o da quadrinista inglesa Gretel Lusky¹³⁶, que possui 896 mil seguidores), acumulam, em média, 54.553 curtidas cada. Por sua vez, a segunda maior página do Instagram especializada em webHQs no mundo, o perfil Comics¹³⁷, com 811 mil seguidores, acumula, em média, 9.652 curtidas nas últimas dez HQs digitais publicadas em seu *feed*. Quase quatro vezes menor que o @gretlusky e o @comics em número de seguidores, o perfil do Sesc Pompeia no Instagram, que possui 270 mil seguidores¹³⁸ e não é especializado no assunto, conseguiu reunir, em média proporcional, 4.576 curtidas em cada uma das 31 narrativas do projeto Quadro a Quadro.

O outro indicador numérico utilizado nesta seção para a análise do projeto Quadro a Quadro é a quantidade dos comentários em cada uma das narrativas do objeto de estudo. Após compilação dos dados e análise observacional, verificamos que as HQs digitais do projeto somaram o total de 3.446 comentários, com uma média de 111 comentários por narrativa. Esse número médio, no entanto, é impulsionado para cima pelas histórias mais populares, como “Corta-vento” (Figura 23, seção Anexos), “Para o meu eu de 9 anos” (Figura 12, seção Anexos) e “De bicicleta é mais gostoso” (Figura 29, seção Anexos), que alcançaram, respectivamente, 618, 513 e 226 comentários. Ou seja, somente essas três HQs acumularam, juntas, 39,3% do total de comentários do projeto Quadro a Quadro. Por sua vez, o número médio de comentários das narrativas digitais foi puxado para baixo pelas histórias menos populares, como “Onde as longitudes convergem” (Figura 7, seção Anexos), “Diário de bordo” (Figura 18, seção Anexos) e “Minha guia” (Figura 31, seção Anexos), cada qual com, respectivamente, 6, 6 e 10 comentários.

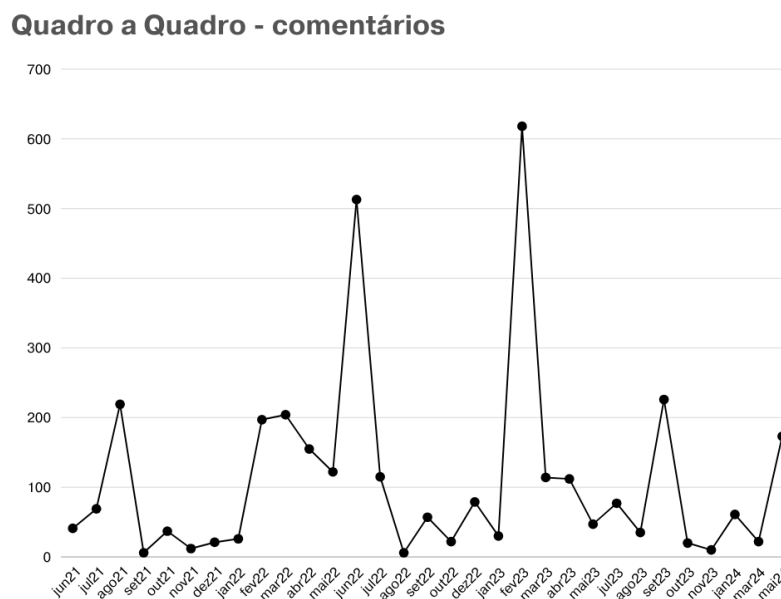
A seguir, por meio da Figura 36, é possível visualizar, de forma panorâmica e cronológica, um compilado com a quantidade de comentários de todas as 31 narrativas seriadas do projeto Quadro a Quadro, perfazendo as HQs digitais publicadas entre junho de 2021 e maio de 2024.

¹³⁶ Saiba mais sobre a artista em: [instagram.com/gretlusky](https://www.instagram.com/gretlusky). Acesso em 29 set. 2024.

¹³⁷ Saiba mais sobre esse perfil em: [instagram.com/comics](https://www.instagram.com/comics). Acesso em 29 set. 2024.

¹³⁸ Dado coletado em 22 de outubro de 2024, a partir da consulta ao perfil do Sesc Pompeia no Instagram. Fonte: [instagram.com/sescpompeia](https://www.instagram.com/sescpompeia).

Figura 36 - Gráfico de comentários do projeto Quadro a Quadro



Fonte: organizado pelo autor

A título de comparação, as dez últimas histórias em quadrinhos publicadas pelo maior perfil do Instagram no mundo especializado no assunto (o da quadrinista inglesa Gretel Lusky), acumulam, em média, 134 comentários cada. Por sua vez, a segunda maior página do Instagram especializada em webHQs no mundo, o perfil Comics, acumula, em média, 87 comentários nas últimas dez HQs digitais publicadas em seu *feed*. Quase quatro vezes menor que o @gretlusky e o @comics em número de seguidores, o perfil do Sesc Pompeia no Instagram, que não é especializado no assunto, superou o @comics e quase alcançou o @gretlusky, conseguindo reunir, em média proporcional, 111 comentários em cada uma das 31 narrativas do projeto Quadro a Quadro.

Para além do levantamento sobre a quantidade absoluta e a média proporcional no número de curtidas e comentários do projeto Quadro a Quadro, vale a pena nos atentarmos ao conteúdo de alguns dos comentários feitos nas publicações do projeto, a fim de analisarmos se a interatividade gerada pelas HQs digitais responde às premissas pedagógicas e emancipatórias de conceitos como o conectivismo, o sociointeracionismo e a cultura da participação. Para isso, apresentamos, a seguir, o conteúdo de alguns comentários a partir de cinco perspectivas de recepção e mediação entre o público e a criação artística.

A Figura 37 apresenta uma montagem com alguns dos exemplos de comentários que revelam a **identificação** do público com o conteúdo abordado pelas

histórias em quadrinhos publicadas ao longo do projeto Quadro a Quadro. O pesquisador Henry Jenkins (2009) fala em identificação como um processo ativo em que o público dos ambientes digitais não apenas absorve conteúdo, mas o transforma e o redistribui a partir da criação de comunidades colaborativas, nas quais o envolvimento tende a ir além do consumo passivo.

Figura 37 - Comentários sobre identificação feitos nas HQs do Quadro a Quadro



Fonte: perfil do @sescpompeia no Instagram. Montagem: organizada pelo autor.

Já na Figura 38, apresentada na próxima página, constam alguns comentários que revelam a **emoção** sentida pelo público depois de ter contato com as narrativas seriadas do projeto Quadro a Quadro. Tanto Jenkins (2009) quanto Lévy (1999) falam sobre a emoção nos ambientes digitais como um instrumento de criação de laços afetivos profundos com personagens, histórias e universos ficcionais. Segundo os autores, essa ligação emocional coletiva incentiva o público a colaborar e a participar ativamente, compartilhando e produzindo suas próprias narrativas e interpretações simbólicas.

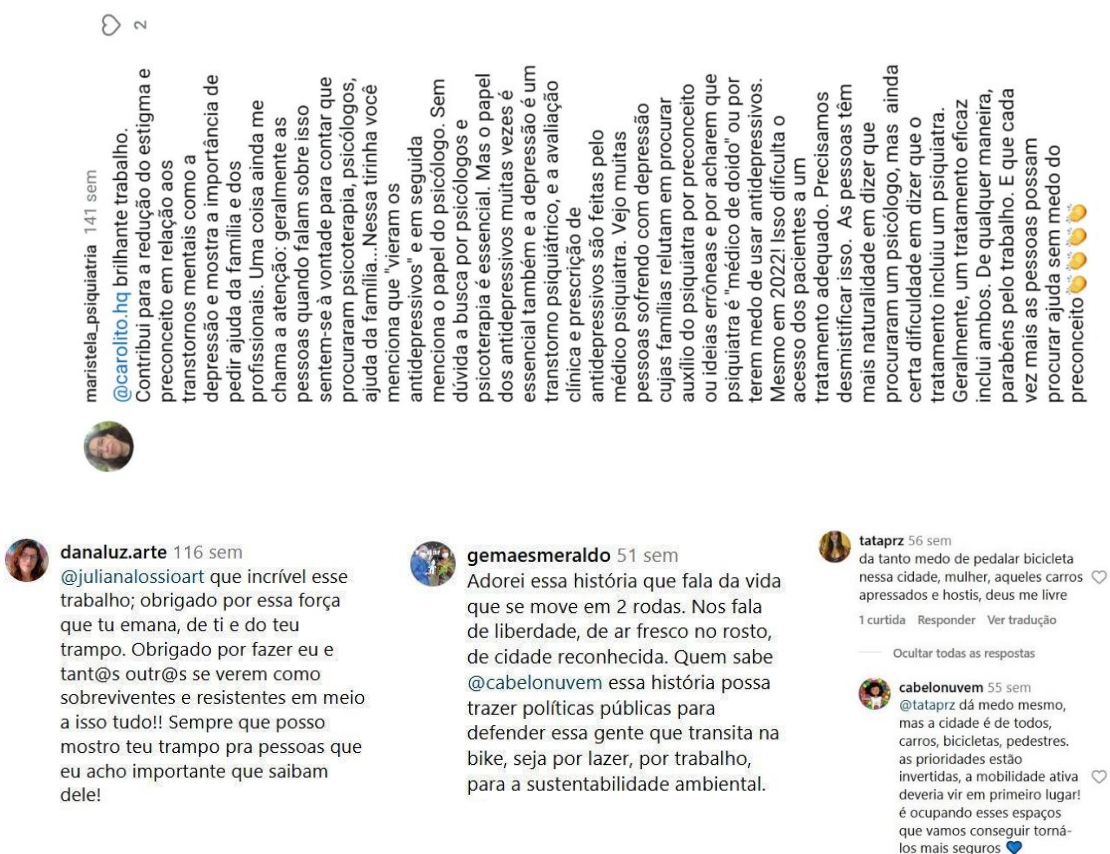
Além de possibilitar a interatividade entre o público e a obra de arte, o campo de comentários de uma rede social como o Instagram também permite o contato direto com os criadores dos conteúdos. A Figura 39 apresenta uma montagem com alguns comentários reveladores desse **intercâmbio entre os artistas e o público**. Sobre esse assunto, Lévy (1999) defende que essa interação contínua entre criadores e consumidores possibilita a prática de uma inteligência colaborativa a partir da qual formam-se redes em que ambos influenciam a criação de novos conteúdos culturais.

Figura 38 - comentários sobre emoção feitos nas HQs do Quadro a Quadro



Fonte: perfil do @sescpompeia, no Instagram. Montagem: organizada pelo autor (2024).

Figura 39 - Comentários mostram contato do público com os artistas das HQs



Fonte: perfil do @sescpompeia, no Instagram. Montagem: organizada pelo autor (2024).

Já a Figura 40 mostra alguns exemplos de comentários inspirados pela ansiedade na continuidade das narrativas e na **curiosidade** para com os desfechos possíveis das histórias seriadas. Jenkins (2009) e Lévy (1999) abordam a curiosidade

em suas obras como uma força impulsionadora da colaboração em rede e da produção coletiva de conhecimento, sugerindo que a curiosidade é um dos principais motores de engajamento profundo no ciberespaço.

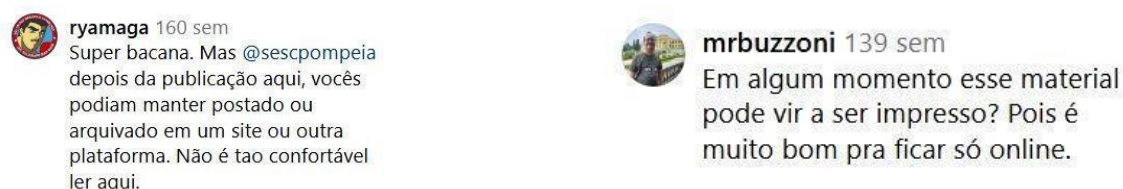
Figura 40 - Comentários sobre curiosidade do público do Quadro a Quadro



Fonte: perfil do @sescpompeia, no Instagram. Montagem: organizada pelo autor (2024).

E por fim, a Figura 41 apresenta alguns **comentários críticos** em relação à publicação de quadrinhos no ambiente das redes sociais, sugerindo que as narrativas seriam mais bem contempladas se fossem fruídas em versão impressa. Em sua obra, Jenkins (2009) argumenta que o público consumidor no ciberespaço pode questionar, debater e até desafiar as escolhas dos criadores de conteúdo, e que esses feedbacks negativos são parte da dinâmica de cocriação, a partir da qual o público se sente autorizado a opinar e sugerir mudanças.

Figura 41 - Comentários críticos sobre as HQs do projeto Quadro a Quadro



Fonte: perfil do @sescpompeia, no Instagram. Montagem: organizada pelo autor (2024).

Após a análise observacional das narrativas seriadas do Quadro a Quadro baseada em aspectos relacionados aos indicadores “curtidas” e “comentários”, é possível chegar a algumas conclusões sobre o potencial de alcance, engajamento e interatividade do objeto de estudo. Entre elas, podemos inferir que as três narrativas

mais populares, tanto em número de curtidas quanto em número de comentários, contêm relatos em primeira pessoa sobre a vida dos quadrinistas e suas vivências relacionadas a relacionamentos amorosos, ansiedade e abuso infantil. Isso demonstra a força da identificação do público para com esses conteúdos, e pode revelar que narrativas pessoais e emocionais são particularmente eficazes em criar conexões significativas, estimulando o envolvimento e a reflexão dos participantes, como propõem Henry Jenkins e Pierre Lévy.

Outra observação diz respeito às histórias em quadrinhos menos populares, do ponto de vista das métricas de interatividade: é possível perceber que essas HQs têm, em comum, um conteúdo mais histórico, hermético e distante do público, com menos possibilidade de envolvimento emocional. Essa constatação pode evidenciar que a identificação humana e afetiva é fator central no sucesso de conteúdos em plataformas digitais, enquanto histórias mais “frias” tendem a gerar menor engajamento.

Por fim, destacamos que a presença de feedbacks críticos nos comentários das histórias em quadrinho pode sugerir que o público (ou pelo menos uma parte dele) nas redes sociais não é um consumidor passivo, mas pode exercer papel ativo na cocriação e reinterpretação dos conteúdos culturais, reforçando o conceito de cultura participativa (Jenkins, 2009). Dessa maneira, a interação direta entre criadores e público, além de fortalecer laços afetivos, também incentiva a aprendizagem colaborativa e a produção coletiva de conhecimento, alinhando-se às ideias de inteligência coletiva, de Lévy (1999), e de conectivismo, de Siemens (2004).

7.2.1.4 Artistas – Gênero e raça

A partir desta seção, passamos a observar características dos 32 artistas convidados a criar narrativas seriadas para o projeto Quadro a Quadro. A análise observacional desses criadores se concentra em alguns indicadores, e os primeiros deles se baseiam nas informações sobre gênero e raça. A fim de estabelecer relações com a conjuntura social e cultural do fenômeno estudado, faria sentido associar os dados coletados na análise dos artistas do Quadro a Quadro com estatísticas de gênero e raça advindos do cenário quadrinista brasileiro. No entanto, não há métricas consolidadas que apontem a quantidade de homens e mulheres e/ou de pessoas negras e brancas que se dedicam a esse ofício no Brasil.

Ainda assim, quando o assunto é diversidade de gênero, é possível afirmar, com base no relato de pesquisadoras como Mariela Acevedo, que o cenário quadrinista brasileiro chega ao século XXI não sendo mais um “Clube do Bolinha”, mas que este ainda carece de reconhecimento e representatividade feminina. Segundo Acevedo (2017), hoje em dia há uma maior quantidade de autoras que disputam reconhecimento nas redes sociais e em publicações profissionais. No entanto,

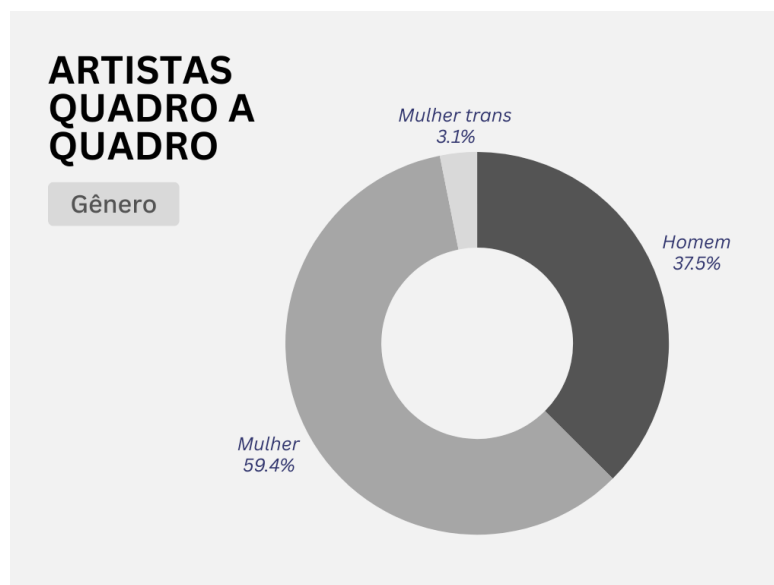
(...) as chances que têm os autores de crescer nesse meio e de melhorar seu estilo com a existência das publicações não é algo que se estende às autoras. Elas só vão chegar lá passando por obstáculos e se demonstrarem ser excepcionais. Dessa forma, os critérios de crítica, que são diferentes em relação ao trabalho de autores, desestimulam a participação da maioria delas (Acevedo, 2017, n.p.).

Outra pesquisadora que se dedica ao assunto é Gabriela Borges, que lamenta que a maioria das mulheres que produzem HQs, assim como as personagens femininas no mainstream, ainda ocupem um espaço marginalizado em relação aos homens. Segundo Borges (2017), apesar de haver um movimento crescente, principalmente na internet, de valorização de autoras de HQs, é essencial que haja “cada vez mais espaço para autoras cis e transgênero e para trabalhos que remetam ao feminino, ao prazer, à liberdade e à igualdade em todos os contextos e universos” (Borges, 2017, n. p.).

O projeto Quadro a Quadro parece ser um desses espaços. A partir da observação dos dados relacionados ao gênero dos artistas convidados, chegamos à conclusão de que a maioria deles é do gênero feminino, conforme aponta a Figura 42. Dos 32 artistas participantes do projeto, 62,5% correspondem ao gênero feminino (sendo 19 mulheres cis e uma transgênero). Essa estatística supera, inclusive, a composição da população brasileira por gênero, que se divide em 51,5% de mulheres e 48,5% de homens, segundo dados do IBGE¹³⁹.

¹³⁹ Fonte: Censo 2022 do IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. Saiba mais em: educa.ibge.gov.br/jovens/conheca-o-brasil/populacao/18320-quantidade-de-homens-e-mulheres. Acesso em 30 set. 2024.

Figura 42 - Gráfico de gênero dos artistas do projeto Quadro a Quadro



Fonte: organizado pelo autor

Em se tratando de raça, também não há dados estatísticos que deem conta de mensurar a representatividade racial e étnica dos criadores e personagens dos quadrinhos brasileiros. Ainda assim, é inegável, segundo pesquisadores como Leonardo Rodrigues, que o Brasil carece de diversidade racial em suas HQs. Segundo o autor, embora tenha crescido, nos últimos anos, a presença de personagens e quadrinistas negros no cenário das HQs brasileiras, essa atuação ainda não reflete os dados sociais de um país que possui a maior parte da população negra ou parda (53,7%, de acordo com o último levantamento do IBGE)¹⁴⁰.

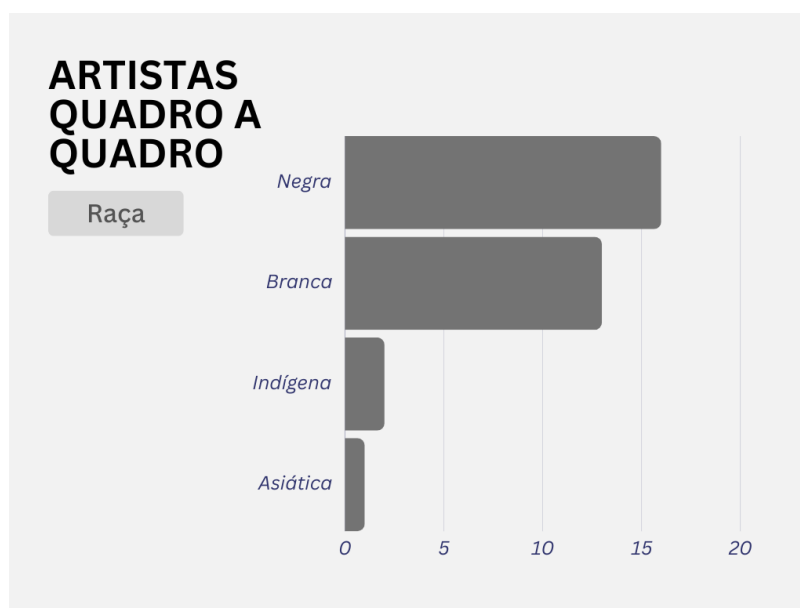
Para Rodrigues (2021), é essencial construir e multiplicar experiências para que mais criadores negros possam tornar-se protagonistas de suas histórias em quadrinhos, reverberando cada vez mais suas vozes e traços, como um prisma. “O protagonismo de quadrinistas negros contribui para além do campo das HQs, fortalecendo uma disputa de discursos e narrativas na sociedade brasileira. Os negros não são mais temas, e sim vozes potentes que se fazem ouvidas” (Rodrigues, 2021, n. p.).

Ao analisar os dados do Quadro a Quadro relacionados à raça dos artistas, conforme apresentado na Figura 43, é possível inferir que esse projeto é um dos espaços possíveis para valorização da diversidade étnica e racial no cenário

¹⁴⁰ Fonte: Censo 2022 do IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. Saiba mais em educa.ibge.gov.br/jovens/conheca-o-brasil/populacao/18319-cor-ou-raca. Acesso em 30 set. 2024.

quadrinista brasileiro, uma vez que a representação racial dos artistas do Quadro a Quadro se aproxima da composição da população do país. Dos 32 artistas convidados, apenas 13 são brancos (ou seja, 40,6%), enquanto 16 são negros (50%) e três são indígenas ou asiáticos.

Figura 43 - Gráfico de raça dos artistas do projeto Quadro a Quadro



Fonte: organizado pelo autor

Outro dado revelador se mostra quando interseccionamos os indicadores de gênero e raça e verificamos que 21,8% das artistas mulheres convidadas pelo projeto Quadro a Quadro são negras, o que se aproxima da composição estatística da população brasileira, que conta com 27,9% de mulheres negras¹⁴¹.

A partir da análise observacional dos dados dos artistas convidados pelo Quadro a Quadro, com base nos indicadores de gênero e raça, é possível concluir que o projeto de quadrinhos digitais do Sesc São Paulo apresenta uma ampla diversidade de artistas, o que é demonstrado pela paridade racial entre negros e brancos e pela predominância de mulheres entre os convidados.

Tal estratégia intencional ajuda na valorização e na visibilidade de mais mulheres e pessoas negras que se dedicam à criação quadrinista, além de denotar a preocupação do Sesc São Paulo em representar, a partir da sua ação, a diversidade cultural, étnica, racial e de gênero que compõe o tecido social brasileiro. Afinal,

¹⁴¹ Fonte: Censo 2022 do IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. Saiba mais em educa.ibge.gov.br/jovens/conheca-o-brasil/populacao/18319-cor-ou-raca. Acesso em 30 set. 2024

conforme consta nas premissas institucionais da instituição, a justiça social e a cidadania só podem ser alcançadas a partir do momento em que todas as vozes, cores, histórias e demandas da sociedade estejam representadas na produção simbólica, ou seja, na cultura, do nosso povo.

7.2.1.5 Artistas – Origem geográfica

“Descentralizar é preciso!”, defende a quadrinista amazonense Sâmela Hidalgo, idealizadora do projeto Norte em Quadrinhos¹⁴², dedicado à divulgação e ao impulsionamento de carreira de artistas visuais e ilustradores da região Norte do país. Em entrevista ao jornalista amapaense Danilo Santos, Sâmela argumenta que a produção cultural brasileira, por ser enorme, não deveria ser tão centralizada, e também lamenta ser cansativo demais ter que sempre buscar novas oportunidades no lugar aonde todos vão com o mesmo objetivo.

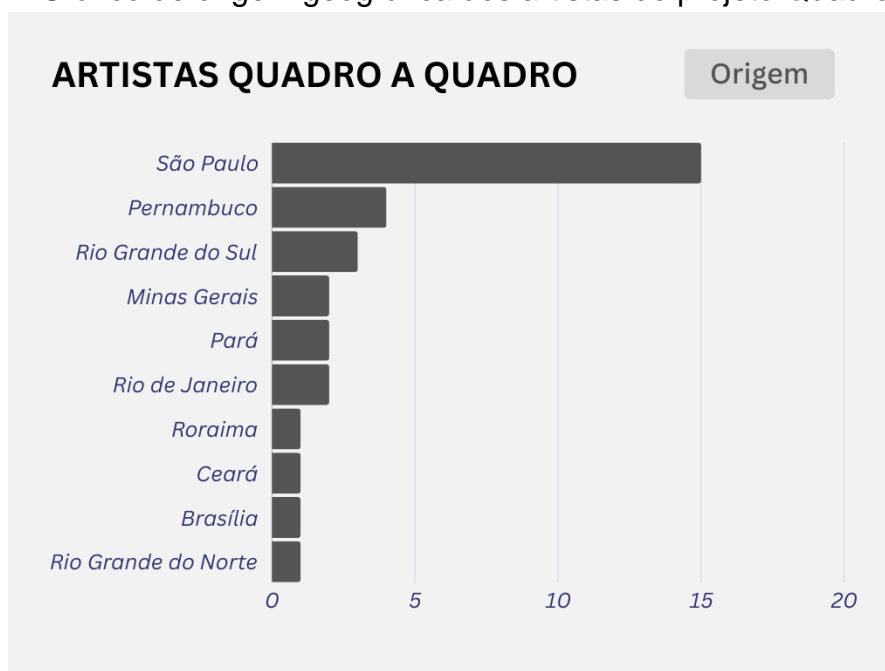
É ridículo que em pleno século 21 ainda temos essa centralização girando no eixo Rio-SP. (...) Não deveríamos ter que deixar nossa vida e origem pra trás para conseguir viver e sobreviver, mas ainda somos muito condicionados a acreditar — pelo mercado e pela mídia — que só teremos sucesso e reconhecimento produzindo no sudeste (Santos, 2022, n. p.).

Em sua pesquisa, Santos (2022) aponta que o mercado de quadrinhos no Sudeste brasileiro é bem menos escasso e apresenta muito mais oportunidades aos artistas. Isso cria, segundo o jornalista, uma bolha cultural, “que no imaginário popular resulta em um pensamento de que apenas nessa região do país se concentram os grandes artistas que vemos hoje em dia nas redes sociais, páginas de quadrinhos, TV, etc” (Santos, 2022, n. p.).

Ao analisarmos os dados de origem geográfica dos artistas convidados pelo Quadro a Quadro, conforme demonstrado pela Figura 44, chegamos à conclusão de que, apesar da tentativa de ampliar o raio e não selecionar apenas quadrinistas sudestinos, a maioria dos criadores que participam do projeto são originários do eixo Rio-São Paulo. Para ser mais exato, 15 dos 32 artistas, ou seja, 46,8% do total, nasceram em terras paulistas ou paulistanas. Se somarmos a esse número os dois artistas mineiros e os dois cariocas que compõem esse quadro, chegamos ao número de 19 artistas (ou 59,3% do total) de quadrinistas oriundos dos estados do Sudeste.

¹⁴² Saiba mais sobre a iniciativa em: [instagram.com/norteemquadrinhos](https://www.instagram.com/norteemquadrinhos). Acesso em 30 set. 2024.

Figura 44 - Gráfico de origem geográfica dos artistas do projeto Quadro a Quadro



Fonte: organizado pelo autor

As outras regiões do país são bem menos valorizadas pelo projeto Quadro a Quadro: enquanto o Nordeste é representado por seis artistas (ou 18,7% do total), o Sul e o Norte reúnem três quadrinistas cada (ou 9,3% do total para cada região), e o Centro-oeste é representado por apenas um artista (ou 3,1% do total de 32 quadrinistas).

Diferentemente dos outros indicadores desta análise, que revelaram certa preocupação do Sesc São Paulo com a diversidade, os dados de origem geográfica dos artistas que participaram do projeto Quadro a Quadro entre junho de 2021 e maio de 2024 apenas reforçam a hegemonia artística do Sudeste, especialmente do estado de São Paulo, frente à invisibilização e o apagamento cultural das outras regiões do país, em especial o Norte e o Centro-oeste.

7.2.1.6 Artistas – Popularidade

Apesar da crescente movimentação do mercado de quadrinhos nacional em prol da valorização dos artistas emergentes (o que tende a ser impulsionado por iniciativas independentes, como feiras, publicações colaborativas e projetos digitais), o país ainda concentra a maior parte de sua produção quadrinista nas mãos de grandes editoras e de artistas já consolidados.

De acordo com o mais recente Relatório Quadrinhopédia do Mercado Editorial Brasileiro de Quadrinhos¹⁴³, publicado em 2023 pela Quadrinhopédia¹⁴⁴, 42,6% do total de histórias em quadrinhos publicadas no Brasil são criações da Mauricio de Sousa Produções¹⁴⁵. Além disso, a Panini Comics¹⁴⁶, maior editora de quadrinhos do país, responde, sozinha, por mais da metade das HQs publicadas no Brasil em 2023. Outro dado interessante diz respeito à predominância de criações internacionais (principalmente norte-americanas) no mercado quadrinista brasileiro: segundo a pesquisa da Quadrinhopédia, o número de títulos de HQs de origem nacional representa apenas 20% do total de publicações circuladas no ano passado.

Essa evidente predominância dos grandes criadores e editoras no cenário quadrinista brasileiro contribui para que as tentativas de valorização da arte independente, regional e menos comercial sejam sufocadas pelas demandas hegemônicas do mercado. Por isso, é essencial que haja iniciativas como o Quadro a Quadro, a fim de que artistas menos consagrados tenham espaço para mostrar suas produções e se expressar criativamente.

Conforme demonstrado na Figura 45, apresentada na próxima página, nossa pesquisa propõe a observação da popularidade dos artistas convidados a participar do projeto Quadro a Quadro, a partir da análise do número de seguidores de cada um na rede social Instagram. Tal estratégia propõe verificar se o objeto de estudo teve a intenção de dar espaço a artistas menos ou mais populares.

A partir da observação dos dados, é possível concluir que grande parte dos artistas convidados são emergentes, considerando o número de seguidores que acumulam no Instagram. 13 artistas (ou seja, 40,6% do total de 32 quadrinistas) têm menos de 10 mil seguidores no Instagram, ou seja, são muito pouco relevantes, do ponto de vista de alcance e engajamento.

Outros oito artistas, ou 25% do total, também são irrelevantes para os parâmetros do marketing de influência, uma vez que possuem até 20 mil seguidores. Quatro artistas convidados (ou 12,5% do total) têm perfis de tamanho médio, ou seja, possuem até 50 mil seguidores. Dos 32 artistas convidados, somente seis (ou seja,

¹⁴³ Para saber mais sobre o relatório, acesso o endereço: publishnews.com.br/materias/2023/10/25/panini-responde-por-mais-de-50-dos-titulos-de-quadrinhos-publicados-por-editoras-no-brasil-aponta-relatorio. Acesso em 30 set. 2024.

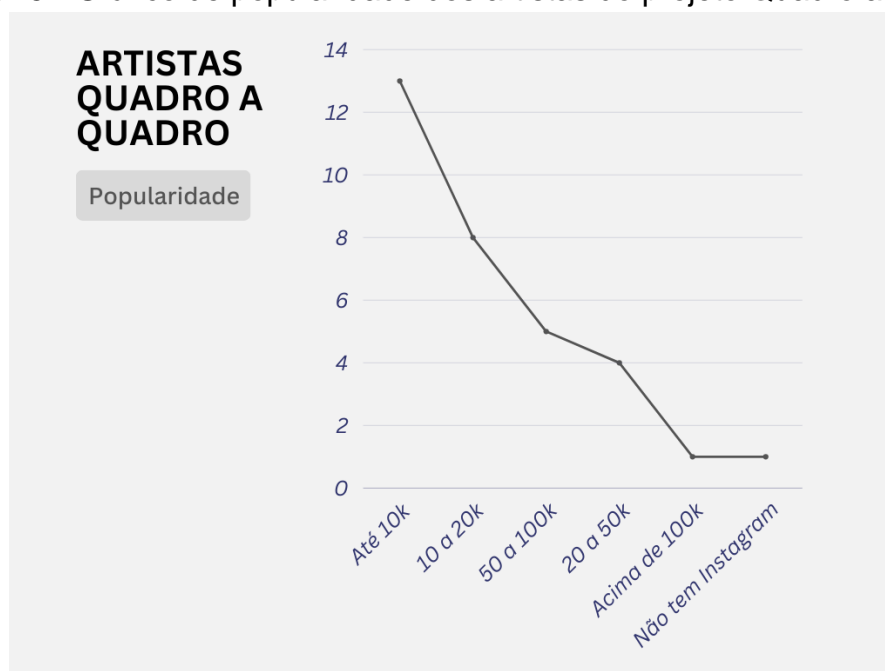
¹⁴⁴ Saiba mais sobre a iniciativa em: quadrinhopedia.com.br. Acesso em 30 set. 2024.

¹⁴⁵ Conheça a produtora de Mauricio de Souza em: turmadamonica.uol.com.br. Acesso: 30 set. 2024.

¹⁴⁶ Conheça a editora em: panini.com.br. Acesso em 30 set. 2024.

18,7% do total) têm páginas que somam mais de 50 mil seguidores no Instagram, e por isso são numericamente mais relevantes. A roteirista Sirlene Barbosa, criadora da HQ “A Goela do Fogo” (Figura 11, seção Anexos), é a única artista que não possui conta ativa no Instagram.

Figura 45 - Gráfico de popularidade dos artistas do projeto Quadro a Quadro



Fonte: organizado pelo autor

A análise dos dados referentes à popularidade dos artistas participantes do Quadro a Quadro indica que a ação digital do Sesc São Paulo tem a intenção, consciente ou não, de subverter a lógica hegemônica das grandes editoras e artistas consagrados do cenário quadrinista nacional, e com isso dar espaço para criadores “pequenos” e independentes, cuja obra não necessariamente atenda às demandas e interesses de mercado.

7.2.2 Afinal, o Quadro a Quadro é educativo?

Após a apresentação dos dados coletados durante a análise observacional do objeto de estudo, chega o momento de refletir criticamente sobre o que foi exposto, relacionando os dados com os conceitos pedagógicos estudados ao longo da nossa dissertação de mestrado. Esta etapa da pesquisa cumpre o papel de integrar teoria e prática, a fim de fazer surgir alguns sentidos e significados que emergem do Quadro

a Quadro, e possibilitar compreensões e interpretações exploratórias sobre o potencial pedagógico dessa ação digital.

Para isso, a ideia é descobrir associações simbólicas entre o fenômeno investigado, os conceitos apresentados em nosso referencial teórico e as premissas institucionais e curriculares da ação cultural do Sesc São Paulo. Para a construção desta análise reflexiva do projeto Quadro a Quadro, lançamos mão de três categorias de análise, entre elas: 1. A fruição artística como experiência pedagógica; 2. A aprendizagem em rede; e 3. A intencionalidade curricular.

7.2.2.1 A arte do Quadro a Quadro é educativa?

Para responder se a prática de contemplação e fruição artísticas proposta pelo Quadro a Quadro pode ser considerada uma experiência pedagógica, retomamos algumas compreensões e conceitos estudados ao longo do texto.

Para Vygotsky (2001), por exemplo, a força do contato com bens artísticos pode auxiliar na construção de significados e no desenvolvimento de consciência social, contribuindo para a transformação individual e coletiva.

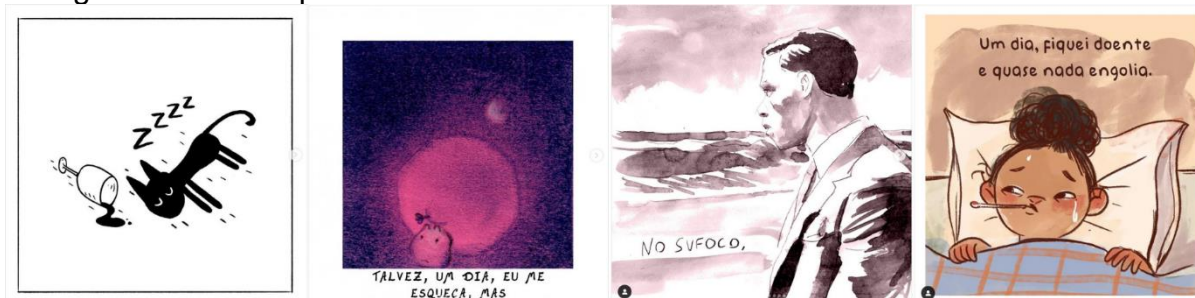
John Dewey (2010), por sua vez, defende que a arte possibilita uma experiência estética ativa, a partir da qual o sujeito e o objeto estão em constante interação. Para ele, a arte é educativa na medida em que provoca envolvimento sensível, ligando emoção e intelecto. A experiência estética, para o autor, é um processo contínuo de descoberta e conexão, que rompe a separação entre vida cotidiana e criação artística.

Já Marcuse (1991) alega que a arte é o processo social que conecta o homem com o mundo. Em crítica ao capitalismo, o autor vê na arte um potencial emancipatório, já que a experiência estética proporcionaria um espaço simbólico em que a imaginação poderia resistir à alienação imposta pelas lógicas produtivistas e mercadológicas. Assim, a experiência estética permitiria vislumbrar novos modos de ser e agir no mundo, abrindo caminhos para a transformação.

Com base nos pensamentos desses autores, podemos admitir que a fruição artística promovida pelo contato do público com as narrativas digitais do Quadro a Quadro é potencialmente educativa na medida em que pode ter a capacidade de despertar novas percepções e reflexões estéticas geradas a partir da contemplação artística. Isso pode ser evidenciado pelo oferecimento de uma diversidade de estilos, traços e linguagens estéticas nos quadrinhos publicados pelo Quadro a Quadro,

conforme já demonstrado na seção 7.2.1.2 (Formatos e estética). A Figura 46 apresenta uma série com quatro exemplos de web quadrinhos criados a partir de traços, estilos e linguagens estéticas diversas.

Figura 46 – Exemplos da diversidade estética das HQs do Quadro a Quadro.¹⁴⁷



Fonte: perfil do @sescpompeia no Instagram. Montagem: organizada pelo autor (2024).

A partir do contato com essa gama de inspirações criativas, cores, traços, tons e estilos, o público teria a possibilidade de quebrar a rotina visual do *feed* do Instagram, acostumada à repetição sem fim de anúncios e conteúdos comerciais e divulgatórios, e ter acesso a criações artísticas sensíveis que possam instigar a “apreciação ativa”, como defende Dewey (2010), e também a consciência reflexiva.

No entanto, a apreciação estética, sozinha, não nos parece ser suficientemente capaz de convidar o público do projeto Quadro a Quadro a despertar para aprendizagens significativas a partir da reflexão e da conscientização. Para isso, outro elemento constitutivo da fruição entra em ação: as abordagens temáticas que inspiram as narrativas seriadas do objeto de estudo.

Como já adiantado na seção 7.2.1.1. (Temas), a análise observacional do Quadro a Quadro indicou que as HQs digitais do projeto do Sesc Pompeia se apoiam numa amplitude temática que acaba por subverter a lógica do mercado quadrinista brasileiro, ainda dominado por temáticas atraentes para o lucro, mas por vezes esvaziadas de sentido.

A partir dessa constatação, é possível verificar que o público do Quadro a Quadro tem a chance de ser impactado, por exemplo, pela história de uma mulher que quer voltar à infância para avisar o seu eu de nove anos sobre as investidas de um

¹⁴⁷ A Figura 46 apresenta cenas de quatro HQs publicadas pelo projeto Quadro a Quadro. Da esquerda para a direita, vê-se quadros de “Epílogo”, obra de Rafael Corrêa (dezembro de 2021), “Outros verbos”, narrativa seriada de Lu Cafaggi (setembro de 2022), “Minha guia”, HQ de Wagner Willian (novembro de 2023), e “Raimunda”, criação de Ana Cardoso (maio de 2024).

primo que vai abusá-la sexualmente anos depois; pela trama de um grupo de amigas do Recife (PE) que se juntam para ocupar a cidade com bicicletas e questionar a mobilidade urbana; ou ainda pela biografia seriada do artista Geraldo Filme, a partir da narração de episódios que resgatam, visualmente, a trajetória do sambista paulistano. Outros exemplos de temáticas das HQs do Quadro a Quadro podem ser visualizados na Figura 47.

Figura 47 – Exemplos da diversidade temática das HQs do Quadro a Quadro.¹⁴⁸



Fonte: perfil do @sescpompeia no Instagram. Montagem: organizada pelo autor (2024).

Com o oferecimento dessa ampla gama de abordagens temáticas, as histórias do Quadro a Quadro podem permitir o aumento do repertório intelectual do público, ao mesmo tempo em que instigam para a reflexão sobre questões filosóficas, de saúde mental, acessibilidade, dramas familiares, consciência social, ambiental, racial, sexual, de gênero e política.

Como propõe Dewey (2010), Vygotsky (1984) e Marcuse (1991), a fruição

¹⁴⁸ A Figura 47 apresenta oito exemplos de narrativas que ilustram a diversidade temática das HQs publicadas pelo projeto Quadro a Quadro. Da esquerda para a direita e de cima para baixo, é possível visualizar quadros das HQs “Inteiro pesa mais do que metade”, criação de Carol Ito sobre saúde mental e ansiedade (fevereiro de 2022), “Camisa emprestada”, romance seriado de Mário César sobre afetividade LGBTQIA+ (julho de 2022), “Amora caça amor”, obra de Helô D’Angelo sobre busca pelo amor próprio (abril de 2023), “Vila de São Paulo”, narrativa de Paloma Franca Amorim sobre urbanização (outubro de 2023), “O tiranossauro rosa”, história de Alice Pereira sobre diversidade de gênero (outubro de 2022), “A praça perto de casa”, trabalho de Rafael Calça sobre gentrificação (março de 2024), “O vídeo-game”, criação de Ju Loyola sobre surdez e acessibilidade (janeiro de 2023), e “Sopa de salsicha – De volta pro passado”, obra de Eduardo Medeiros sobre parentalidade e bloqueio criativo (junho de 2021).

artística acaba não sendo um fim em si, mas representa a parte de um processo de crescimento, a partir do qual o contato com a arte pode ampliar a consciência e permitir aprendizagens significativas, estimulando uma forma de aprender que não se reduz à aquisição de conhecimento utilitário, mas que desperta um olhar crítico e uma imaginação libertadora.

Assim, a potência artística do Quadro a Quadro pode se revelar educativa, não pela transmissão direta de conteúdo formal e/ou com estrutura escolarizada, mas pela vivência e reflexão crítica que a arte suscita. O contato do público com os webquadrinhos do objeto de estudo pode proporcionar um tipo de fruição que amplia horizontes estéticos, promove questionamentos sociais e sugere novos modos de ser e estar no mundo, transformando a experiência visual em um processo de aprendizado e emancipação.

7.2.2.2 A interação com o Quadro a Quadro é educativa?

A segunda categoria de análise desta reflexão sobre o potencial educativo do projeto Quadro a Quadro se baseia na percepção de que os recursos de interatividade propostos pelas redes sociais digitais, como o Instagram, são mecanismos que, se bem utilizados, poderiam oferecer possibilidades de aprendizagem informal no contexto digital.

Antes, no entanto, de refletirmos sobre essa compreensão, é necessário retomar duas abordagens pedagógicas que tratam da aprendizagem em rede, e que foram estudadas ao longo deste estudo.

O conectivismo, de Siemens (2004), propõe que o aprendizado ocorre por meio da interação de nós e redes. Aprender, portanto, envolveria estabelecer e manter conexões entre informações, ideias e pessoas. No caso do Quadro a Quadro, cada interação no *feed* do Instagram, como curtidas, comentários ou o próprio silêncio, seria um ponto de conexão que permitiria aos participantes acessar e construir conhecimento através das interações sociais.

Já a abordagem sociointeracionista, de Vygotsky (1984), defende que a aprendizagem é mediada pela interação social, a partir da qual o conhecimento é construído na relação entre indivíduos. Apesar de não ter estudado especificamente as redes sociais digitais, o pensamento de Vygotsky poderia ser adaptado ao contexto do Quadro a Quadro, na medida em que as sociointerações propiciadas pelo

Instagram, como curtidas, comentários e compartilhamentos, poderiam funcionar como mediações que incentivariam o aprendizado colaborativo.

Além das teorias pedagógicas listadas acima, outras quatro construções de pensamento abordadas por esta dissertação também se aproximam do entendimento de que a interatividade do universo digital tem potencial educativo e poderia ser entendida como uma forma de aprendizagem colaborativa.

É o caso do conceito de “cultura da participação”, de Jenkins (2009), autor que argumenta que o ato de aprender e ensinar mediado pelas plataformas digitais ocorre pela colaboração ativa dos participantes. Lévy (1999), por sua vez, diz que o aprendizado no ciberespaço é fruto da troca de saberes em comunidade, e que as redes sociais digitais tornam essa forma de aprender e ensinar mais acessível e dinâmica.

Já a obra de Castells (2009) destaca que a aprendizagem na “sociedade em rede” é descentralizada e contínua, e que as redes sociais são capazes de ampliar o alcance do conhecimento, promovendo práticas educativas a partir da conexão de pessoas e culturas. Por fim, os estudos de Recuero (2009) analisam como as redes sociais digitais podem facilitar a circulação de conhecimento e criar espaços de pertencimento, fortalecimento de comunidades e troca de conhecimento, transformando, assim, a rede num ambiente pedagógico que incentiva a construção colaborativa e dialógica de saberes.

Com base nos pensamentos desses autores, parece-nos possível considerar que a interatividade permitida pela rede social digital Instagram é um mecanismo que convida à troca, à conversa e ao diálogo – e isso, por si só, já seria um recurso a ser utilizado para qualificar as ações educativa hospedadas nesse ambiente.

Quando trazemos a reflexão para o objeto de estudo da nossa pesquisa, verificamos que os indicadores de interação social das publicações do Quadro a Quadro – verificados por meio de curtidas e comentários – mostram resultados sensíveis e reveladores do potencial educativo do projeto digital.

Conforme já demonstrado pelas Figuras 37, 38, 39, 40 e 41, presentes na seção 7.2.1.3 (Curtidas e comentários), o público impactado pelo Quadro a Quadro tende a se apropriar das ferramentas de interatividade do Instagram e interagir ativamente entre si, além de “conversar” com as narrativas das HQs, com os artistas convidados e com a instituição Sesc São Paulo, num ciclo dialógico e participativo.

Exemplos desse diálogo possibilitado pelos recursos de interatividade da rede social digital também podem ser encontrados na Figura 48, apresentada na próxima página, por meio da qual é possível visualizar três sequências de comentários em que o público interage entre si e com os artistas das narrativas do Quadro a Quadro, em uma ação ativa de construção de sentidos.

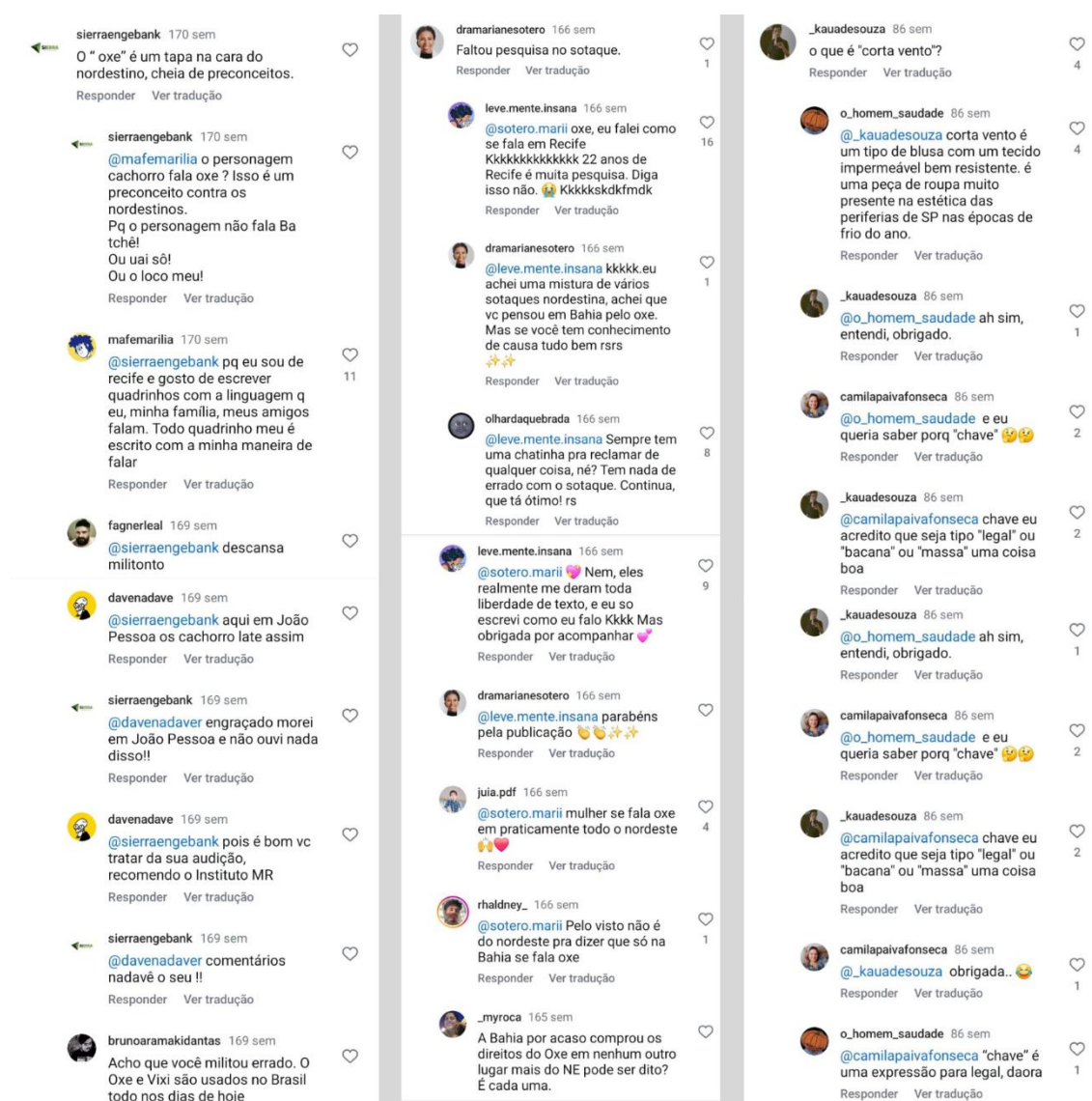
Coincidentemente, dois dos exemplos apresentados referem-se a uma discussão sobre uma suposta má utilização de elementos dos sotaques nordestinos nas histórias em quadrinhos, como o termo “oxe”. Em ambos os casos, é possível reparar que as artistas das HQs, a partir de suas identidades culturais pernambucana e paraibana, reforçam a utilização dos termos linguísticos, sendo “defendidas” pelo público, que questiona as críticas apresentadas.

O terceiro diálogo demonstra um processo colaborativo de construção de saberes a partir do questionamento sobre dois termos utilizados pelo artista Saudade³ ao longo da história em quadrinhos criada para o Quadro a Quadro. Sem saber o significado da palavra “corta-vento”, uma pessoa impactada pela HQ inicia um diálogo na caixa de comentários do Instagram, e o próprio artista explica do que trata o termo. Em seguida, outra pessoa aproveita a troca de informações e questiona o que é “chave”, sendo respondida por outros usuários da rede social.

Os exemplos apresentados demonstram que, por meio de recursos simbólicos, como identificação, afetividade e criticidade, o público fruidor do Quadro a Quadro pode se relaciona socialmente através da interação, construindo uma rede colaborativa de cocriação de sentidos e imaginários despertados pela arte. Produz-se, assim, um ambiente de envolvimento ativo e construção coletiva do saber.

Portanto, em consonância com as perspectivas epistemológicas de educadores como Siemens (2004) e Vygotsky (1984), além do pensamento de outros autores, como Lévy (1999), Jenkins (2009), Castells (2009) e Recuero (2009), parece-nos possível endossar o potencial educativo despertado pela interatividade com o projeto Quadro a Quadro. Esse tipo de aprendizagem em rede pode se dar, entre outros motivos, pela conexão entre pessoas e ideias, pelo estímulo dialógico à construção colaborativa de sentidos, pela criação de espaços de pertencimento e pelo incentivo à participação ativa dos usuários – que se tornam coautores do processo informal de aprendizagem. Assim, a interatividade com um projeto cultural, como o Quadro a Quadro, pode potencializar a aprendizagem em rede ao proporcionar experiências colaborativas significativas.

Figura 48 – Exemplos de diálogos entre o público e os artistas do Quadro a Quadro, propiciados pelos recursos de interatividade do Instagram.¹⁴⁹



Fonte: perfil do @sescpompeia no Instagram. Montagem: organizada pelo autor (2024).

7.2.2.3 O currículo do Quadro a Quadro é educativo?

Nas duas seções anteriores, discutimos as potencialidades educativas dos atos de fruição artística e interação dialógica no ambiente das redes sociais digitais. No entanto, não nos parece pertinente admitir que o objeto de estudo da nossa pesquisa

¹⁴⁹ A Figura 48 apresenta três exemplos de diálogos propiciados pelos recursos de interatividade da rede social Instagram. Da esquerda para a direita, conversas realizadas entre o público e os artistas das narrativas “Produtividade”, criação seriada de Marília Mafé (julho de 2021), “Não identificado”, obra de Benné Oliveira (agosto de 2021), e “Corta vento”, história em quadrinhos idealizada pelo artista Saudade³ (fevereiro de 2023).

é uma ação educativa sem, antes, refletirmos sobre suas intencionalidades curriculares. Portanto, a terceira categoria de análise desta etapa de reflexão sobre o potencial educativo do Quadro a Quadro se baseia na percepção de que o conjunto de escolhas e ações deliberadas que estruturam a organização do projeto digital do Sesc pode ser entendido como uma ação educativa.

Para validarmos esse raciocínio, retomemos a visão de Libâneo (1990), que defende não haver prática educativa, seja ela formal ou não formal, sem objetivos e critérios intencionais. No contexto do Sesc São Paulo, conforme já apresentado na seção 4.3.1.2., a construção de uma estrutura institucional/curricular se dá a partir do entendimento de que a educação é o fim de quaisquer de suas ações, sejam elas presenciais, digitais, formais ou não formais.

No caso do Quadro a Quadro, que se pretende como um projeto de arte e cultura de caráter educativo, e foi idealizado para um ambiente informal de ensino, as bases curriculares que sustentam a ação não são engessadas, mas adaptáveis ao contexto e às necessidades dos espaços digitais.

Essa maleabilidade curricular dialoga com o que Sacristán (2010) entende por currículo aberto, que só existe se for construído em processo, incorporando múltiplas perspectivas, formas e espaços de conhecimento. Aplicado ao Quadro a Quadro, esse conceito pode ser percebido em diversas escolhas intencionais que têm condições de revelar a potência educativa do projeto.

Uma dessas escolhas refere-se aos critérios curatoriais que inspiraram a seleção dos artistas convidados para criarem narrativas para o Quadro a Quadro. Conforme visto na etapa de apresentação dos dados da pesquisa, especialmente nas seções 7.2.1.4., 7.2.1.5. e 7.2.1.6., é possível perceber que o projeto do Sesc São Paulo teve a intenção de selecionar uma variedade de artistas de diferentes idades, raças, níveis de popularidade e contextos sociais. A exceção ficou por conta do quesito geográfico, uma vez que a maioria dos quadrinistas convidados pelo Sesc são do Sudeste, o que acaba por reforçar a hegemonia desta região frente à invisibilização cultural dos outros cantos do país.

Ainda assim, é notável perceber que as escolhas curatoriais do Quadro a Quadro possibilitam o contato do público com culturas e realidades diversas, o que pode gerar uma série de consequências positivas, como a ampliação da compreensão dos usuários do Instagram sobre diferentes modos de vida; a valorização da pluralidade cultural brasileira; o desenvolvimento de consciência crítica e o

questionamento às desigualdades sociais; e o enriquecimento da aprendizagem a partir do contato com novos olhares e perspectivas, o que tende a provocar empatia e combater preconceitos.

O rol de intencionalidades curriculares do Quadro a Quadro também comporta escolhas formais que têm a ver com as funcionalidades e recursos narrativos do próprio Instagram. Entre elas, destacamos seis particularidades do objeto de estudo que, em certa medida, auxiliam o público a se organizar na estrutura caótica do *feed* e se deixar ser impactado pelos quadrinhos.

1. Periodicidade: a publicação das 31 narrativas seriadas do projeto Quadro a Quadro foi feita com frequência semanal entre as quatro partes de cada história. Além disso, os capítulos foram lançados sempre às terças-feiras. Por fim, a maior parte das HQs foi postada dentro das quatro semanas de um mesmo mês. Essas estratégias intencionais relativas à consistência e periodicidade na publicação das HQs ajudam a criar expectativa e fidelizar o público, que tem informação suficiente para se programar para acompanhar o desenrolar das histórias, o que tende a aumentar o engajamento e o interesse em seguir acompanhando as narrativas.

2. Capas: dias antes do início de cada nova história em quadrinhos ser lançada, o projeto Quadro a Quadro faz uma publicação com a capa da narrativa, incluindo informações sobre o título da história, a identidade do artista convidado e uma sinopse do que o público pode esperar com aquela HQ. Ao divulgar antecipadamente esse *teaser*, o projeto tem a intenção de despertar a curiosidade, gerar expectativa sobre a história e fortalecer o vínculo com o público, promovendo engajamento e participação ativa. A Figura 49 apresenta quatro exemplos de capas publicadas pelo Sesc Pompeia dias antes do lançamento das HQs digitais.

Figura 49 – Capas de narrativas seriadas publicadas pelo Quadro a Quadro.¹⁵⁰



Fonte: perfil do @sescpompeia no Instagram. Montagem: organizada pelo autor (2024).

3. Apresentação visual dos artistas: a fim de reforçar para o público a identidade dos artistas convidados, o Quadro a Quadro criou o hábito de aproveitar o último *card* de cada capítulo das histórias (geralmente o décimo quadro do carrossel do Instagram) com uma apresentação visual, contendo foto do artista, endereço das redes sociais e título da HQ correspondente. Dessa forma, essa prática valoriza a identidade autoral e contribui para o enaltecimento do trabalho criativo. Isso fortalece a relação entre o público e os artistas, incentivando o reconhecimento desses criadores no cenário cultural e digital. A Figura 50, apresentada na próxima página, mostra quatro exemplos de *cards* de apresentação de artistas.

4. Marcações e collabs: além de apresentar visualmente os artistas com a inserção de *cards* no fim de cada capítulo das HQs, o projeto Quadro a Quadro também utiliza os recursos de marcação¹⁵¹ e *collab*¹⁵². O uso intencional dessas funcionalidades do Instagram tende a aumentar a probabilidade de os seguidores do Sesc e/ou do artista se encontrarem nas redes, comentarem, compartilharem e interagirem diretamente, e assim construírem um senso de comunidade entre

¹⁵⁰ A Figura 49 apresenta exemplos de capas de narrativas seriadas do Quadro a Quadro publicadas dias antes do lançamento oficial de cada história, como uma espécie de teaser de divulgação. Da esquerda para a direita, é possível ver as capas das HQs “Camisa emprestada”, de Mário César (julho de 2022), “Corta vento”, do artista Saudade³ (fevereiro de 2023), “Bloqueio”, de Tai Silva (novembro de 2022), e “Para o meu eu de 9 anos”, criação da quadrinista Juliana Lossio (junho de 2022).

¹⁵¹ O recurso de marcação, ou tagueamento, consiste no ato de marcar outra conta ativa do Instagram em uma postagem. Assim, os perfis dos artistas do Quadro a Quadro, por exemplo, são destacados na postagem do Sesc Pompeia, o que pode aumentar a interação entre a conta que publica aquele conteúdo e os perfis marcados. Fonte: about.instagram.com/pt-br/features. Acesso em 20 out. 2024.

¹⁵² Recurso do Instagram que permite que duas contas compartilhem a autoria de uma mesma postagem, com o conteúdo aparecendo nos perfis de ambas as contas e acumulando métricas conjuntas, como curtidas e comentários. A funcionalidade tem sido utilizada por criadores de conteúdo para maximizar o alcance e o engajamento de suas postagens em parceria. Fonte: about.instagram.com/pt-br/features. Acesso em 20 out. 2024.

interessados naquele conteúdo. Além de também valorizarem a criação autoral, as marcações e *collabs* têm capacidade de criar condições para a ampliação da rede de interação social e de participação ativa entre criadores e consumidores, conforme postula Jenkins (2009) em sua teoria da participação.

Figura 50 - Apresentações visuais de artistas do Quadro a Quadro.¹⁵³



Fonte: perfil do @sescpompeia no Instagram. Montagem: organizada pelo autor (2024).

5. Legenda: ao lado de cada publicação semanal, o Quadro a Quadro apresenta uma legenda explicativa com as informações referentes àquela história, como identificação do capítulo, sinopse da narrativa, minibiografia do artista e descrição do projeto (conforme pode ser visualizado nos dois exemplos presentes na Figura 51). Além de fornecer informações adicionais sobre a trama, ajudando o público a entender aspectos que não são claros apenas pela imagem, essa estratégia de mediação também pode ser útil ao aumentar a acessibilidade da publicação e criar vínculos de envolvimento entre o público e a obra.

¹⁵³ A Figura 50 apresenta quatro exemplos de apresentações visuais de artistas convidados pelo Quadro a Quadro, publicadas sempre como o último *card* no carrossel dos capítulos semanais de cada narrativa seriada. Da esquerda para a direita, apresentações de Jeff Costa, criador da HQ “Concatena” (novembro de 2021), Sirlene Barbosa e João Pinheiro, artistas responsáveis pela criação de “A goela do fogo” (janeiro de 2022), Carol Ito, idealizadora da história em quadrinhos “Inteiro pesa mais do que metade” (fevereiro de 2022), e Tai Silva, criadora da narrativa “Bloqueio” (novembro de 2022).

Figura 51 – Legendas explicativas ao lado das narrativas do Quadro a Quadro.¹⁵⁴



Fonte: perfil do @sescpompeia no Instagram. Montagem: organizada pelo autor (2024).

6. Guias: Uma das dificuldades no acompanhamento regular das narrativas do Quadro a Quadro reside na natureza efêmera e passageira do *feed*. Afinal, depois que um conteúdo é entregue pelo algoritmo, é provável que aquele usuário não seja novamente impactado pela mesma publicação. Pensando nessa limitação, o Sesc Pompeia passou a utilizar o recurso de Guias¹⁵⁵ do Instagram para agrupar os quatro capítulos de cada narrativa do Quadro a Quadro em formato de itens de catálogo ou blog, com um link disponível na página inicial do perfil @sescpompeia. Embora tenha sido descontinuada pelo Instagram no fim de 2023, a funcionalidade de Guias ajudou o público a subverter a lógica fluida do *feed* e acompanhar as webHQs de maneira estruturada e eficiente.

Ao lançar mão de estratégias curriculares intencionais, como os seis exemplos listados acima, o projeto Quadro a Quadro pretende construir pontes simbólicas do público com as obras de arte, promovendo o que autores como Ana Mae Barbosa chamam de mediação cultural.

Para Barbosa (2009), a mediação cultural é um tipo de ação educativa que pressupõe que a interpretação de um bem cultural (como uma história em quadrinhos, por exemplo) se dá a partir de um processo de construção de sentidos para os sujeitos

¹⁵⁴ A Figura 51 apresenta dois exemplos de legendas explicativas posicionadas ao lado das narrativas do projeto Quadro a Quadro. Da esquerda para a direita, é possível visualizar um dos quadros e a legenda explicativa das narrativas “A praça perto de casa”, de Rafael Calça (março de 2024), e “Concatena”, criação de Jeff Costa (novembro de 2021).

¹⁵⁵ Recurso que permite curar e organizar grupos de publicações realizadas no feed de um perfil do Instagram em um local com formato semelhante a um blog ou catálogo. A intenção deste recurso era permitir uma experiência de navegação mais estruturada, permitindo agrupar posts por temas ou tópicos de interesse, facilitando o consumo de conteúdo. Fonte: about.instagram.com/pt-br/features. Acesso em 20 out. 2024.

que o leem. A autora defende, ainda, que estratégias de mediação cultural devem ir além da simples transmissão de informações. Somente se estiverem ancoradas em um processo dialógico, que envolva a participação plena do público, é que conseguirão promover aprendizagem, reflexão crítica e engajamento.

Diante da apresentação das estratégias intencionais que compõem o “currículo aberto” (Sacristán, 2010) do objeto de estudo – desde a seleção curatorial dos artistas convidados até as diversas ações de “mediação cultural” (Barbosa, 2009) em diálogo com as funcionalidades do Instagram –, parece-nos possível indicar que há potencial educativo no currículo do projeto Quadro a Quadro.

Essa capacidade de ensino e aprendizagem pode se dar, entre outros motivos, pelas escolhas intencionais que, aplicadas ao projeto, promovem um diálogo entre arte, cultura e mídia. A partir dessas escolhas, mesmo um espaço não educativo, como o *feed* do Instagram, pode ser ocupado por um projeto interativo e participativo que convide à formação crítica e estética a partir da arte.

7.3 Arremate

Neste capítulo, descrevemos e analisamos criticamente os dados relativos ao projeto de webquadrinhos Quadro a Quadro, do Sesc São Paulo, objeto de estudo da nossa pesquisa. Para começar, propusemos uma introdução, apresentando brevemente outros dois exemplos de projetos digitais abrigados no Instagram que poderiam ser analisados por uma pesquisa como a nossa, mas que foram deixados de lado por conta da falta de clareza quanto à intencionalidade pedagógica/emancipatória de suas ações. São eles os projetos Ô de Casas, da cantora Monica Salmaso, e o museu virtual CAM - Covid Art Museum.

Na segunda seção deste capítulo, apresentamos uma breve discussão sobre alguns conceitos, técnicas e saberes do estudo de caso, com base nas obras de Yin (2005) e Gil (2009), a fim de situar o leitor sobre os passos metodológicos escolhidos para conduzir a descrição e análise crítica que faríamos, a seguir, a partir da análise observacional do objeto de estudo.

A seção seguinte deste capítulo foi inteiramente dedicada ao objeto de estudo, o projeto Quadro a Quadro. Para começar, propusemos uma conceituação das histórias em quadrinhos e um breve panorama histórico sobre essa linguagem artística. Depois, apresentamos as características distintivas do Quadro a Quadro,

passando pelas questões técnicas e as informações relacionadas à composição das narrativas, periodicidade, proposta criativa do projeto, entre outros detalhes. Em seguida, descrevemos cada uma das 32 narrativas seriadas publicadas pelo Quadro a Quadro, entre junho de 2021 e junho de 2024, considerando informações sobre a abordagem temática, as sinopses das HQs digitais, a identificação dos artistas convidados, o período de publicação e um apanhado numérico sobre a quantidade de curtidas e comentários de cada uma das histórias.

Depois de descrever as narrativas do Quadro a Quadro, chegou o momento de fazer algumas reflexões sobre os dados compilados. Para observar as informações do projeto, nos baseamos em seis indicadores, entre eles: 1. Temas; 2. Formatos e estética; 3. Curtidas e comentários; 4. Artistas: Gênero e raça; 5. Artistas: Origem geográfica; e 6. Artistas: Popularidade.

A análise dos dados a partir dos indicadores supracitados permitiu a este pesquisador chegar a algumas interpretações. Entre elas, podemos inferir que a diversidade temática, estilística e estética das narrativas digitais pode ter contribuído para a ampliação do repertório dos públicos do projeto a partir da fruição e da mediação cultural online promovida pelo contato com as webHQs.

Além disso, pudemos verificar que os números do Quadro a Quadro relacionados a curtidas e comentários, ou seja, a métricas que ajudam a mensurar alcance e engajamento nas redes sociais, foram relevantes, do ponto de vista estatístico. Apesar de o perfil do Sesc Pompeia no Instagram não ser um espaço especializado no assunto HQs, conseguiu, com o projeto Quadro a Quadro, furar a bolha e se aproximar, em número de curtidas e comentários, dos números dos dois maiores perfis do mundo especializados no assunto — o que demonstra, em certa medida, a força de alcance e engajamento do projeto.

A observação dos dados sobre o conteúdo dos comentários das HQs digitais também permitiu que pudéssemos relacionar essas informações com alguns dos conceitos e teorias que fundamentam a pesquisa e nos ajudam a habitar a sociabilidade digital com conteúdos humanos e emancipatórios. Entre eles, estão a cultura da convergência e da participação, de Jenkins (2009), a cibercultura e a inteligência coletiva, de Lévy (1999), e o conectivismo, de Siemens (2004). Essas proposições de conhecimento podem interagir com a prática quando observamos, por exemplo, diversos comentários do público, reunidos a partir de perspectivas sentimentais e simbólicas de recepção e de mediação com a criação artística, como

identificação, emoção, interação com artistas, curiosidade e criticidade.

Os próximos três indicadores analisados pela etapa de apresentação dos dados referem-se a características dos artistas convidados pelo projeto Quadro a Quadro. Entre eles, estão gênero e raça, a partir dos quais foi possível perceber a estratégia intencional e consciente do Sesc na valorização da diversidade racial, étnica e de gênero. Outro indicador é a popularidade dos quadrinistas, medida pela quantidade de seguidores de cada um deles no Instagram. A observação desses dados nos fez perceber que há, por parte do projeto, a busca por dar espaço a artistas emergentes, “pequenos”, “irrelevantes” e que, portanto, subvertem as demandas e padrões do mercado, ainda dominado por grandes editoras e artistas consagrados.

Por fim, o indicador origem geográfica foi o único, entre os analisados, que não respondeu positivamente aos anseios de busca por diversidade e representatividade, como visto anteriormente. Apesar de o Sesc São Paulo ter como premissa a valorização da arte regional e a descentralização da produção e criação cultural em sua ação, 59,3% dos artistas do projeto Quadro a Quadro são sudestinos, o que demonstra que o projeto reproduz a lógica de mercado ao não permitir que outras vozes e traços estejam representados nas narrativas.

Após a etapa de apresentação dos dados, retomamos a questão-problema e os objetivos da pesquisa, a fim de refletir sobre as supostas potencialidades educativas do Quadro a Quadro. Para isso, o desafio foi integrar a prática observada no objeto de estudo com os referenciais teóricos estudados ao longo da pesquisa, a partir de uma análise crítica que se baseou em três categorias de análise: 1. A fruição artística como experiência pedagógica; 2. A aprendizagem em rede; e 3. A intencionalidade curricular.

A primeira categoria de análise buscou discutir se o contato com a arte dos quadrinhos pode ser considerado, por si, uma ação educativa. A partir da integração da análise observacional do objeto de estudo com a teoria, sugerimos que a fruição estética proposta pelo Quadro a Quadro vai além da mera contemplação passiva, transformando-se em uma experiência pedagógica ativa. O conceito de arte como experiência, de Dewey (2010), além dos pensamentos de Vygotsky (1984) e Marcuse (1991), nos ajudam a inferir que o contato com a potência artística do Quadro a Quadro pode conectar o público a diferentes expressões culturais, o que tende a promover engajamento sensível e intelectual e incentivar a construção de novos sentidos e imaginários, proporcionando momentos de aprendizagem significativa ao

ampliar horizontes culturais e estéticos.

A segunda categoria de análise crítica aborda a capacidade de ensino e aprendizagem do objeto de estudo a partir dos recursos de interatividade e conectividade. Com base nos conceitos pedagógicos de conectivismo, de Siemens (2004), e sociointeracionismo, de Vygotsky (1984), torna-se possível evidenciar que a conexão social que ocorre no Instagram pode fazer do Quadro a Quadro uma plataforma para aprendizagem coletiva e colaborativa. Outros autores, como Lévy (1999), Jenkins (2009), Castells (2009) e Recuero (2009), nos ajudam a observar que a interação dialógica entre usuários e artistas tem capacidade de potencializar o aprendizado, criando um espaço em que cada conexão contribui para a construção conjunta de conhecimento. Assim, o projeto Quadro a Quadro tende a subverter a lógica alienante das redes sociais ao promover um aprendizado participativo.

A terceira e última categoria de análise da etapa de reflexão crítica sobre o objeto de estudo discute se as estratégias curriculares do Quadro a Quadro poderiam indicar a existência de potencial educativo no projeto. Para isso, utilizamos os conceitos de currículo aberto, de Sacristán (2010), e de mediação cultural, de Barbosa (2009), para indicar que as intencionalidades pedagógicas do objeto de estudo estão claramente presentes nas diversas escolhas curriculares do projeto. Entre elas, está a seleção curatorial diversa, plural e flexível de artistas e obras, além da adoção de diferentes estratégias de mediação cultural em sintonia com as funcionalidades técnicas do Instagram, como o uso de marcações e *collabs*, a publicação de teasers antecipadamente ao lançamento das HQs, a criação de Guias no Instagram e a utilização de legendas explicativas, entre outras. Juntas, essas ações intencionais compõem um conjunto de estratégias curriculares que podem permitir que o público aprenda em rede de forma adaptativa e contínua.

Além das escolhas intencionais supracitadas, que poderiam revelar um tipo de “currículo aberto” (Sacristán, 2010) do objeto de estudo, há de se considerar a reflexão sobre a existência, ou não, de uma base curricular institucional que oriente ou sustente um projeto digital como o Quadro a Quadro. Como visto na seção deste capítulo dedicada ao Sesc, a entidade promotora do Quadro a Quadro possui intencionalidades educativas declaradas em premissas institucionais e documentos normativos que revelam o propósito de que quaisquer de suas ações, sejam elas presenciais ou digitais, tenham um componente pedagógico como finalidade.

Chegamos ao fim deste capítulo com a reunião de diversas evidências sobre a intencionalidade pedagógica do Quadro a Quadro. Entre elas, está a potência educativa da fruição estética promovida pelo contato do público com a arte dos quadrinhos; a aprendizagem colaborativa e dialógica proporcionada pelos recursos de interatividade da rede social digital Instagram; e as intencionalidades curriculares do projeto, compostas pelas premissas institucionais do Sesc, as escolhas curatoriais e as estratégias de mediação cultural do objeto de estudo.

Diante dessa composição, é possível afirmar que o Quadro a Quadro representa um espaço educativo possível em meio ao barulho dispersivo, caótico e comercial do *feed* do Instagram? Será que a análise observacional proposta por este capítulo, conjugada ao referencial teórico, traz elementos suficientes para atestarmos que há um processo educativo não formal que permeia a relação entre o público, os artistas, a instituição e a obra de arte, tudo isso mediado pelas telas e políticas algorítmicas das redes sociais?

REFLEXÕES FINAIS

Então é só acabar com as redes e tudo bem?”, alguém pode perguntar. Evidentemente que não. Seria o mesmo que propor acabar com os instrumentos musicais porque, quando mal tocados, podem fazer barulho. (Martino, 2024, n.p.)

Como, então, anular o ruído estridente e caótico das redes sociais com música de qualidade, bem orquestrada, em acordes afinados e timbres agradáveis de se ouvir? A metáfora musical utilizada por Martino (2024) dá o tom ao início destas reflexões finais, que, no entanto, de “finais” só têm o nome. Neste capítulo de arremate da nossa pesquisa de mestrado, a ideia é retomar as questões que nos afligiram ao longo do trabalho, a fim de motivar outras perguntas que instiguem a proposição de novas reflexões acerca do futuro dos estudos sobre sociabilidade digital, tecnologia e educação.

Antes, no entanto, de fazermos esse passeio panorâmico por tudo o que foi estudado até aqui, repetimos a pergunta que abre este capítulo: como construir um futuro mais salutar para a convivência humana, diante das corrosividades moldadas pela sociabilidade digital, tal como a modulação algorítmica, efeito filtro-bolha, câmaras de eco, o “terror do igual”, fadiga de desempenho, confirmação de vieses preconceituosos, uberização e plataformização das relações de trabalho, extração e manipulação criminosa de dados, desinformação, entre outros?

Nessa encruzilhada rumo a um futuro incerto, nos parece possível tomar quatro caminhos de comportamento. O primeiro deles é negar completamente a digitalização da vida e retornar às relações analógicas, como defende Jaron Lanier (2018) ao declarar: “Evito as redes sociais pela mesma razão que evito as drogas” (Lanier, 2018, p. 4). Em sua argumentação, o autor norte-americano alega que a dinâmica algoritmizada das redes provoca efeitos degradantes, como o fim do livre-arbítrio, uma percepção distorcida da realidade e a precarização das profissões. No entanto, nos parece que a defesa da adoção de uma vida completamente desconectada é inócua, considerando o potencial de penetração e onipresença que as tecnologias digitais desempenham em muitos aspectos do cotidiano — com você querendo ou não estar inserido.

Uma segunda trilha para quem persegue o futuro é mais derrotista: a completa resignação, a aceitação de que, sim, nossos dados serão extraídos, vazados,

manipulados, vendidos, e não podemos fazer nada além de nos deixar ser moldados pelo poder supremo das *big tech* e seus algoritmos de inteligência artificial. Sinceramente, esperamos que esse seja o caminho mais ignorado pela humanidade.

A terceira possibilidade é a da resistência via substituição do uso dos dispositivos hegemônicos das *big tech* por meio do desenvolvimento de softwares livres, redes sociais independentes, plataformas coletivas e autogestionárias e outros espaços digitais decoloniais, de fortalecimento das culturas locais e de subversão de lógicas imperialistas. O ideário hacker e o *hackativismo*¹⁵⁶, campos de estudo de Menezes (2018) e de Nina da Hora¹⁵⁷, por exemplo, dialogam com essa perspectiva de mudança.

O quarto caminho é o que promove mudanças comportamentais de dentro para fora. Considerado por este pesquisador como a mais adequada das possibilidades para trilharmos um futuro mais saudável de sociabilidade digital, a ideia é impedir uma falsa polarização que ou demoniza ou endeusa as redes e as plataformas digitais e, no lugar disso, explicitar os impactos negativos e positivos do mundo digital nas relações humanas, oferecendo soluções para tornarmos a experiência no universo digital mais salutar.

Sem deslumbramentos alienantes nem fatalismos derrotistas, nos parece que uma das soluções possíveis para habitar o futuro com consciência e criticidade deve passar pela educação. É a partir dela que conseguiremos, ao mesmo tempo, admitir os potenciais benéficos das redes sociais (esses “espaços de partilha” [Ranciere, 2005] que conectam pessoas, dão voz a grupos marginalizados, organizam movimentos importantes e incentivam uma onda sem precedentes de criatividade humana), sem deixar de alertar a humanidade sobre as lógicas e mecanismos corrosivos da experiência digital.

Seria uma internet menos sedutora, menos envolvente, mas todas as provas também sugerem que seria um mundo em que menos professores seriam perseguidos até terem que se esconder, menos famílias seriam queimadas vivas na própria casa devido a revoltas alimentadas por boataria, menos vidas seriam arruinadas pela infâmia ou falsa promessa de extremismo.

¹⁵⁶ Hacktivism é uma forma de protesto digital que mistura ativismo e *hacking* (ato de explorar sistemas de computador para entender seu funcionamento ou fazer modificações, podendo ser usado tanto para propósitos maliciosos quanto para objetivos construtivos, como melhorar a segurança digital. O hacktivism é usado para a promoção de causas sociais, políticas ou ambientais, em ações como invasões de sistemas de computador, vazamento de informações secretas ou até mesmo para derrubar sites em protesto.

¹⁵⁷ Os conteúdos produzidos por Nina da Hora estão disponíveis em: ninadahora.dev.

Menos crianças seriam privadas de vacinas capazes de salvar suas vidas ou expostas à sexualização indesejada. Talvez até menos democracias seriam dilaceradas pela polarização, mentiras e violência (Fisher, 2024, p. 447).

É nessa esteira que carrega as contradições da contemporaneidade digital, e tenta oferecer caminhos pedagógicos para que ela continue girando rumo ao futuro, que se situa nossa dissertação de mestrado. O objetivo principal da nossa pesquisa foi investigar se e como a ocupação do *feed* do Instagram por conteúdo artístico pode ser considerada uma ação pedagógica não formal. Para isso, propomos, ao longo dos capítulos de fundamentação teórica, um mergulho em conceitos que se dedicam a refletir sobre os fundamentos e os revezes da sociabilidade digital, das redes sociais e da educação (como teoria da participação, cibercultura, modulação algorítmica, efeito filtro-bolha, conectivismo e aprendizagem em rede, mediação cultural, educação não formal, entre outros).

Entre os objetivos específicos da nossa pesquisa, está a realização de um estudo de caso, a partir do qual buscou-se analisar se o projeto digital Quadro a Quadro pode ser considerado como exemplo de ação pedagógica não formal a partir de critérios como intencionalidade curricular, fruição artística e interatividade. Com isso, a ideia foi demonstrar que, apesar do borrão barulhento do *feed*, dominado por conteúdos dispersivos, comerciais, alienantes e deseducadores, há exceções capazes de oferecer, em um ambiente não vocacionado para isso, um respiro de sensibilidade, apuro estético e conteúdo potencialmente emancipatório.

Os resultados obtidos pelas reflexões propostas em nossa pesquisa de mestrado indicam que o conteúdo artístico no Instagram, quando produzido com intencionalidade educativa, como é o caso do projeto Quadro a Quadro, pode subverter a lógica dispersiva e alienante das redes sociais, promovendo reflexões e discussões sobre questões sociais importantes, como sustentabilidade, gênero, sexualidade, mobilidade urbana, segurança pública, saúde mental etc.

Assim, esse tipo de conteúdo pode impactar positivamente os vários agentes pedagógicos envolvidos (público, instituição cultural, artista e plataforma digital), em um processo integrado de mediação cultural a partir da ampliação de repertório e contemplação estética. Se a arte, como defende autores como Marcuse (1977), Barbosa (2009) e Dewey (2010), possui a capacidade de alterar a percepção, a sensibilidade e o entendimento das pessoas, promovendo consciência crítica que pode levar à transformação social, é possível inferir que um projeto como o Quadro a

Quadro pode ser considerado ação pedagógica não formal. Afinal de contas, ocupa um espaço alternativo à sala de aula, como é o *feed* do Instagram, com conteúdo cultural emancipatório e intencionalidade educativa.

Apesar da clara intenção educativa e do poder edificante da arte, há de se considerar que o potencial pedagógico de um projeto como o Quadro a Quadro, feito no e para o *feed* do Instagram, enfrenta limitações em sua análise crítica. Entre elas está a baixa recorrência de outras iniciativas digitais parecidas que deem conta de formar uma ampla rede de exemplos positivos a ocuparem os *feeds* com conteúdo emancipatório. Mesmo que seja uma exceção deveras positiva à lógica do que se cria e consome nas redes sociais, a presença de um único projeto cultural de intencionalidade educativa, tal qual o objeto de estudo desta pesquisa, não nos parece suficiente para que se resolva a complexa problemática a que estamos submetidos.

Além disso, outra limitação da nossa pesquisa diz respeito à transitoriedade das redes sociais e o funcionamento do mercado das *big tech*. Como o Instagram e as outras mídias digitais de relacionamento são plataformas privadas, geridas por interesses comerciais e reguladas, ou não, por normativas institucionais e governamentais, elas são efêmeras, do ponto de vista de sua sobrevivência. Haja visto o caso de redes que foram descontinuadas por terem perdido seu poder de lucratividade e influência junto ao público, como é o caso do superpopular Orkut¹⁵⁸, ou que foram temporariamente proibidas de serem acessadas em território brasileiro por descumprimento de exigências legais do país, como o caso da plataforma X¹⁵⁹. Isso quer dizer que a análise do *feed* do Instagram tem que ser considerada apenas como um retrato do momento em que se situa a realização da nossa pesquisa, devido à impermanência dos objetos e das mídias investigadas.

Nas considerações finais desta dissertação, também há de se considerar outra limitação da nossa pesquisa que diz respeito às engrenagens da opaca política algorítmica das redes sociais, conforme já explorado ao longo do texto. Esse mecanismo acaba por limitar a entrega de conteúdos, de acordo com o comportamento de cada usuário. Isso quer dizer que, por mais que consigamos

¹⁵⁸ Saiba mais sobre a rede social cujo funcionamento foi encerrado em 2014: canaltech.com.br/redes-sociais/a-historia-do-orkut-rede-social-ja-foi-a-favorita-do-brasil. Acesso em 9 out. 2024.

¹⁵⁹ Entenda as leis que basearam a decisão sobre a suspensão das atividades da plataforma X em território brasileiro: g1.globo.com/politica/noticia/2024/08/30/suspensao-do-x-no-brasil-entenda-as-leis-que-basearam-a-decisao-do-ministro-alexandre-de-moraes.ghtml. Acesso em 9 out. 2024.

habitar esses ambientes com projetos emancipatórios e com intencionalidade educativa, não conseguimos garantir que eles sejam entregues a todos os *feeds*, uma vez que cada usuário é impactado com um pacote próprio de conteúdos moldados a partir da modulação algorítmica que empacota e direciona as nossas trilhas de consumo digital.

Portanto, apesar de esta pesquisa demonstrar que a ocupação artística do *feed* do Instagram tem potencial para ser uma ferramenta pedagógica eficaz, a difusão dessa ocupação depende fortemente da participação ativa do público, o que levanta questões sobre o alcance desse tipo de prática em um ambiente tão saturado de informações, quase sempre não pedagógicas.

Ainda assim, nos parece promissor que, diante de tanto *fast food* informacional, disseminado de forma pasteurizada a partir de estratégias do marketing de influência — ou seja, nada educativas —, haja espaço no ciberuniverso das redes sociais para a oferta de oásis culturais como o Quadro a Quadro. Assim, esse e outros projetos digitais têm a possibilidade de oferecer conteúdo intencionalmente emancipatório e culturalmente edificante e que, com isso, questionem as práticas educacionais nos ambientes digitais, propondo uma transgressão sensível com novas perspectivas e possibilidades para a pedagogia não formal nas redes sociais.

Portanto, entendemos ser possível chegar ao entendimento de que, apesar das diversas limitações e controvérsias, o projeto digital Quadro a Quadro se configura como uma ação educativa. Afinal de contas, ele promove uma educação estética e crítica, facilita a aprendizagem em rede e apresenta um “currículo aberto” (Sacristán, 2020) com intencionalidade pedagógica clara, que valoriza a diversidade e a participação ativa do público. Assim, o projeto não apenas apresenta arte, mas transforma essa fruição em uma experiência educativa, demonstrando que redes sociais como o Instagram, desde que intencionalmente utilizadas, podem ser espaços possíveis para o aprendizado e a formação cultural.

No entanto, nada é tão bom que não possa ser melhorado. Quando analisamos o período desde quando o Quadro a Quadro foi criado até hoje, ou seja, de 2021 a 2024, percebemos um histórico de mudanças que incluem alterações no comportamento dos usuários das redes sociais, constantes atualizações nas políticas algorítmicas das *big tech*, inúmeras discussões mundo afora sobre regulamentação das redes sociais, e até mesmo avanços (ou retrocessos) sociais que interferem no modo como produzimos, consumimos e divulgamos conteúdos nas plataformas

digitais. Diante dessa série de transformações, avaliar como o Quadro a Quadro se comportou nesses quatro anos nos ajuda, enquanto pesquisadores, a olhar criticamente para o objeto de estudo e ponderar sobre possibilidades de melhorias ou adaptações, a fim de que o projeto digital se mantenha, além de atuante, relevante do ponto de vista pedagógico.

Para que o Quadro a Quadro do futuro amplie seu impacto educativo, fizemos um exercício de imaginar caminhos para melhorias e avanços, e chegamos a quatro propostas. A primeira delas trata da adoção de uma curadoria participativa a partir do envolvimento do público e de artistas na escolha de novos conteúdos. As 31 primeiras narrativas seriadas publicadas pelo projeto (no período entre junho de 2021 e junho de 2024) foram selecionadas a partir de curadoria interna, sob responsabilidade exclusiva da equipe de programação do Sesc Pompeia. Entendemos que expandir essa rede criadora e atender a sugestões e pedidos do público e dos artistas que já passaram pelo projeto pode ser interessante, uma vez que aumentaria o engajamento e criaria uma comunidade participativa ao redor do Quadro a Quadro, gerando uma possível sensação de pertencimento nos envolvidos.

Outra possibilidade para qualificar futuras criações do Quadro a Quadro envolve a adoção de ações estratégicas para o aumento do alcance dos conteúdos e melhoria da presença algorítmica do projeto no *feed* dos usuários do Instagram. Fazem parte deste item algumas ideias práticas que ajudam a aumentar a visibilidade, o engajamento contínuo e a viralização do Quadro a Quadro. Entre elas está a utilização de *reels*¹⁶⁰ e vídeos curtos que transformem os webquadrinhos em conteúdos animados (sobre o processo criativo dos artistas, por exemplo); o uso de *trends*¹⁶¹, *hashtags* e *geotags*¹⁶² relevantes, a fim de diversificar o público alcançado; a adoção contínua de colaborações e postagens em conjunto com outros perfis; a

¹⁶⁰ Os *reels* são vídeos de até 90 segundos, criados para competir com o TikTok. Tornaram-se um dos principais formatos de conteúdo no Instagram e são priorizados pelo algoritmo, alcançando públicos mais amplos, mesmo além dos seguidores diretos do perfil. Esse recurso permite adicionar áudios populares, efeitos visuais, transições, e legendas, facilitando a criação de conteúdos envolventes e de rápida absorção. Por serem favorecidos pelo algoritmo, os *reels* são uma ferramenta estratégica para perfis que buscam aumentar o alcance orgânico, engajar públicos novos e estimular interação. Fonte: about.instagram.com/features/reels. Acesso em 28 out. 2024.

¹⁶¹ Tendência popular, como um desafio, áudio, dança ou formato de vídeo que se torna viral e é reproduzido por diversos usuários da rede social. Participar de *trends* aumenta a visibilidade, pois o algoritmo favorece conteúdos alinhados ao que está em alta.

¹⁶² Marcação de localização adicionada a postagens no Instagram. Ela indica o local onde o conteúdo foi produzido ou se refere a um lugar específico. Ao usar uma *geotag*, o conteúdo aparece nas pesquisas daquela localização, ajudando a aumentar o alcance e conectar o perfil com pessoas interessadas na região.

criação de quadros e séries temáticas complementares às publicações das narrativas (como “Memórias do Quadro a Quadro” ou “Por onde andam os artistas?”) etc.

A terceira proposta para que os próximos passos do Quadro a Quadro caminhem em direção a uma maior qualificação educativa do projeto contempla a hibridização entre o digital e o presencial, a partir da integração entre as postagens regulares no Instagram e a realização de atividades em ambientes físicos, como oficinas de criação de quadrinhos, residências artísticas e/ou exposições com obras publicadas pelo projeto ao longo de sua existência. A conexão entre os dois mundos de forma fluida poderia reter o interesse dos seguidores que acompanham o Quadro a Quadro à distância, além de reforçar o potencial educativo do projeto ao incentivar encontros presenciais e discussões mais aprofundadas entre interessados no assunto.

Por fim, o quarto caminho de qualificação para a continuidade do Quadro a Quadro passa pela criação de parcerias educativas e alianças interinstitucionais entre o Sesc e outras entidades educacionais ou culturais, a fim de expandir o impacto do projeto digital, incorporando-o a outras propostas curriculares formais e/ou não formais. Aqui, vale propor, entre outras ideias, a utilização dos webquadrinhos em parcerias com programas educativos de museus, ONGs e centros culturais, o que permitiria o intercâmbio artístico e a criação de novas obras colaborativas; a realização de ações dentro de salas de aula, como vivências e oficinas relacionadas a disciplinas de literatura, artes ou história; e a incorporação do projeto Quadro a Quadro no planejamento de secretarias de educação como parte de iniciativas voltadas à educação midiática e alfabetização visual dos alunos. Esse tipo de estratégia poderia ajudar a fortalecer a identidade educativa do projeto, ampliando seu alcance e relevância institucional.

Em resumo, as quatro propostas citadas apontam alguns caminhos complementares para qualificar o Quadro a Quadro, ampliando seu impacto educativo e cultural. A combinação de uma curadoria participativa, estratégias digitais para aumentar o alcance algorítmico, integração entre ações digitais e presenciais, e parcerias interinstitucionais, poderia reforçar o potencial pedagógico do projeto em diferentes frentes. Juntas, essas iniciativas contribuiriam para que o Quadro a Quadro mantivesse sua relevância e crescesse como um espaço de experimentação, mediação cultural e aprendizagem contínua, respondendo aos desafios das redes sociais e do campo educativo contemporâneo.

Antes de encerrar nossa dissertação de mestrado, retomemos um dos versos da canção que serve de epígrafe para esse texto: “O cérebro eletrônico faz quase tudo, mas só eu, cá com meus botões de carne e osso, posso pensar”¹⁶³. E é exatamente a busca pela humanização na digitalização que guiou grande parte das reflexões ao longo da nossa trajetória de pesquisa. O mais importante, nesse caminho acadêmico, foi buscar o que de humano existe em um ambiente cada vez menos humanizado.

Diante de problemáticas estruturais, sociais e políticas que ultrapassam a área da educação, buscamos encontrar, na teoria e na prática, possibilidades emancipatórias de habitar onLIFE (Schlemmer *et al.*, 2020) as redes sociais e de subverter a “máquina do caos” (Fisher, 2024) com conteúdo intencionalmente libertador e expansor de desenvolvimento simbólico. O exercício da inventividade humana, seja no legado acadêmico dos autores estudados ou na diversidade criativa dos artistas do estudo de caso da nossa pesquisa, parece ser a resposta para navegarmos no futuro desconhecido com consciência e criticidade, sem nos rendermos aos mecanismos e estratégias adestradores das plataformas digitais.

Se levarmos em consideração que “os chamados cérebros eletrônicos são apenas eletrônicos, e não cérebros”, como disse Vieira Pinto (2005), entenderemos que a chave para habitar um espaço que recusa o humano é resgatar a humanização de nossas relações – mesmo as digitais.

Em um tempo de desenvolvimento de competências e inteligências artificiais que têm acesso a nossos sistemas emocionais, priorizam a hiperindividualização e prometem substituir a criação humana por oráculos digitais, é premente que consigamos encontrar maneiras de redescobrir o humano a partir da compreensão de como navegar pela contemporaneidade de forma crítica e humanizada. Para isso, torna-se essencial, ao fim da nossa pesquisa, assumir como compromisso três verbos que convidam a ações urgentes: conhecer, controlar e habitar.

Conhecer as complexidades e variáveis do universo digital a partir da adoção de estratégias de letramento digital para a conscientização no uso e no consumo de

¹⁶³ Trecho da canção “Cérebro eletrônico”, composta por Gilberto Gil para o álbum “Gilberto Gil (Cérebro Eletrônico)”, lançado em 1969 pela Philips Records. Mais informações sobre a composição em gilbertogil.com.br/noticias/producoes/detalhes/gilberto-gil-1969. Acesso em 28 out. 2024.

informações nos ambientes digitais. Para a humanidade enfrentar a complexidade e a opacidade dessas engrenagens, é necessário entendê-las, mesmo que seja apenas para criticar. Para isso, uma das soluções possíveis é a adoção, individual e coletiva, de práticas de educação midiática como política pública.

Controlar a mão invisível das plataformas digitais passa por um sério projeto de regulamentação a partir de um compromisso intranacional e decolonial. E isso não depende da iniciativa das *big tech*, uma vez que é de interesse dessas empresas manter o sistema como está, sem nenhum tipo de esforço de autorregulação (o que geraria perda de lucro). Na ausência de sólidos mecanismos de controle, as plataformas seriam capazes, com a ajuda de recursos de IA cada vez mais poderosos, de seguir promovendo concepções de mundo distorcidas, possibilitando abusos de poder e quiçá gerando novos tipos de caça às bruxas. É necessário, portanto, uma mobilização da sociedade civil organizada para que se encontrem maneiras legais de minimizar a influência das plataformas na modulação de nossas subjetividades e imaginários.

E **habitar**, verbo emprestado da ação humana correspondente ao ato de popular um território, encontra paralelo na atividade de ocupar os espaços digitais com nossa presença humana desterritorializada. Esse movimento, chamado por Schlemmer *et al.* (2020) de habitação onLIFE, convida a ocuparmos com humanidade e intenção pedagógica um ambiente não humano e não vocacionado para a educação

É a partir de um convite à ação de conhecer, controlar e habitar que nossa busca por humanizar o digital começa. Para além de ter conhecimento técnico que nos liberte da alienação com a formação de um olhar crítico para com a digitalização da experiência humana, precisamos fiscalizar quem nos torna reféns das plataformas digitais e, também, persistir em uma habitação digital emancipatória e intencionalmente educativa como uma das maiores missões sociais e coletivas da humanidade em tempos de novas instabilidades e impermanências.

A partir dessas ideias, nossa pesquisa de mestrado termina por aqui, devido à sua limitação espacial, mas esperamos que suas reflexões e indagações sigam gerando questionamentos, ainda que de maneira inicial e exploratória, no campo das discussões transdisciplinares sobre tecnologia, arte, comunicação e educação. Tivemos a intenção, do início ao fim do texto, de abraçar a complexidade e o contraditório dos fenômenos investigados, sem cair em falsas promessas nem ilusões deslumbradas, ou ainda sem cravar certezas fatalistas ou afirmações ingênuas.

Enquanto o mundo acelera e pede pressa, nossa pesquisa se recusa, faz hora, vai na valsa¹⁶⁴. Com isso, abraçamos o universo sensível e simbólico das artes para humanizar assuntos tão espinhosos como algoritmização, *big tech* e tecnologias digitais. Tentamos resgatar o que de humano se esconde no digital, o que de afável é eclipsado pela dureza das tecnologias hegemônicas, o que de musical é ofuscado pela gritaria estridente e desafinada das redes sociais.

E assim, mesmo que encerremos este texto sem respostas para todas as questões, demonstramos que é possível ocuparmos, com sensibilidade, intencionalidade e criatividade humanas, um espaço não vocacionado para isso e tão popular quanto fugidio, ubíquo e dispersivo.

¹⁶⁴ Em referência aos versos da canção “Paciência”, de Lenine, gravada no álbum “Na Pressão” (1999, BMG Brasil). Mais informações em lenine.com.br. Acesso em 8 out. 2024.

REFERÊNCIAS

- ABÍLIO, Ludmila C. Uberização: Manicures, *motoboys* e a gestão da sobrevivência. In: MARQUES, Léa (org.). **Trajetórias da informalidade no Brasil contemporâneo**. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2021.
- ACEVEDO, Mariela. Quadrinhos e gênero. **Revista E**, São Paulo, 29 set. 2017. Em Pauta. Disponível em: portal.sescsp.org.br/online/artigo/11383_QUADRINHOS+E+GENERO. Acesso em 30 set. 2024.
- ALMEIDA, Fernando J. de. Um novo olhar para a educação: entrevista com Fernando José de Almeida. In: **Revista E**, Sesc São Paulo, 30 jun. 2022. Seção Entrevista. Junho de 2022. Disponível em: sescsp.org.br/um-novo-olhar-para-a-educacao-entrevista-com-fernando-jose-de-almeida/. Acesso em 25 mai 2024.
- ALMEIDA, Maria Elizabeth B. **Currículo**: panorama histórico e abordagens conceituais. Texto de circulação restrita ao âmbito das atividades da disciplina Teoria do Currículo, do Programa de Pós-graduação em Educação: Currículo, da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). São Paulo, 2023 (no prelo).
- ALMEIDA, Maria Elizabeth B.; SILVA, Maria da Graça M. Web currículo: contexto, aprendizado e conhecimento. Apresentação de dossiê temático. **Revista eCurrículo**, São Paulo, v. 14, n. 3, p. 767-773, 2016. Disponível em: revistas.pucsp.br/curriculum/article/view/29684. Acesso em 7 mai. 2024.
- ANJOS, Augusto dos. **Eu e outras poesias** / Augusto dos Anjos. 4. ed. São Paulo: Martin Claret, 2012.
- ARAÚJO, Cláudia *et al.* A noção de sujeito algoritmizado e sua implicação na cultura digital. In: Simpósio Internacional de Inovação em Mídias Interativas, 8., 2021, Valência. **Anais [...]**. Valência: Universitat Politècnica de València; Media Lab, n. 1, p. 587-598. Disponível em: doi.org/10.5281/zenodo.5803471. Acesso em 10 abr. 2024.
- AZEVEDO, Maria do Rosário P. M. Dinâmicas de aprendizagem nos museus: a mediação. **Revista en-red**, p. 1-20. 2008.
- BARBOSA, Ana Mae. Mediação cultural é social. In: BARBOSA, Ana Mae; COUTINHO, Rejane Galvão (org.). **Arte/Educação como mediação cultural e social**. São Paulo: Editora Unesp, 2009.
- BARLOW, John Perry. A Declaration of the Independence of Cyberspace. EFF, 8 fev. 1996. Disponível em: eff.org/cyberspace-independence. Acesso em 14 abr. 2024.
- BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulação**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1991.

BECKER, Howard S. **Mundos da arte**. Lisboa: Livros Horizontes, 2010.

BHABHA, Homi Keshar. Interrogando a identidade: Frantz Fanon e a Prerrogativa Pos-Colonial. In: BHABHA, Homi Keshar. **O local da cultura**. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 1998. p. 70-104. Disponível em: ufrgs.br/cdrom/bhabha/bhabha.pdf. Acesso em 7 abr. 2024.

BOCK, Ana Mercês Bahia; FURTADO, Odair; TEIXEIRA, Maria de Lourdes Trassi. **Psicologias**: Uma introdução ao estudo da psicologia. 13. ed. São Paulo: Saraiva, 1999.

BORGES, Gabriela. Quadrinhos e gênero. **Revista E**, São Paulo, 29 set. 2017. Em Pauta. Disponível em: portal.sescsp.org.br/online/artigo/11383_QUADRINHOS+E+GENERO. Acesso em 30 set. 2024.

CANTO, Aylana T. P. **A Mediação Cultural Online como estratégia educativa**: um estudo de caso no Museu de Arte de São Paulo - MASP. 2022. Dissertação (Mestrado em Museologia) – Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2022. Disponível em: repositorio.ufba.br/handle/ri/36439. Acesso em 25 abr. 2024.

CASTELLS, Manuel. *A Sociedade em Rede*. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CERDERA, Fábio Pereira. Materialidade, exposição e mediação cultural. In: Congresso Internacional e Interdisciplinar em Patrimônio Cultural: Experiências de Gestão e Educação em Patrimônio, 3., 2021, Nova Iguaçu e Seropédica. **Anais [...]**. Porto: Cravo, p. 1-15. Disponível em: ciipc2020.rj.anpuh.org/resources/anais/13/ciipc2020/1624071055_ARQUIVO_bda5f622ca4195b4ffbd88fd10d1c786.pdf. Acesso em 25 mai. 2024.

COSTA, Ângelo Brandelli; ZOLTOWSKI, Ana Paula C. Como escrever um artigo de revisão sistemática. In: KOLLER, Sílvia Helena; COUTO, Maria Clara Pinheiro de Paula; HOHENDORFF, Jean Von (org.). **Manual de produção científica**. Porto Alegre: Penso, 2014. p. 55-70.

COSTA, Lucas Piter Alves. **Uma análise do discurso quadrinístico** – práticas institucionais e interdiscursos. 2016. Tese (Doutorado em Estudos Linguísticos) – Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2016. Disponível em: repositorio.ufmg.br/handle/1843/MGSS-ACENCR. Acesso em 2 out. 2024.

COUTINHO, Rejane Galvão. Estratégias de mediação e a abordagem triangular. In: BARBOSA, Ana Mae; COUTINHO, Rejane Galvão (org.). **Arte/ Educação como mediação cultural e social**. São Paulo: Editora Unesp, 2009. p. 171-185.

CRESWELL, John W. **Projeto de pesquisa**: Métodos qualitativo, quantitativo e misto. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2010.

DAVALLON, Jean. A mediação: a comunicação em processo?. **Prisma.com**, Portp, n. 2, p. 4-37, 2007. Disponível em: ojs.letras.up.pt/index.php/prismacom/article/view/2100. Acesso em 20 mai. 2024.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs**. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2000.

DEWEY, John. **Arte como experiência**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

FAUSTINO, Deivison. **Colonialismo digital: por uma crítica hacker-fanoniana**. São Paulo: Boitempo, 2023.

FERRARI, Pollyana. **Descolonizar pelo afeto**. São Paulo, SP: Veríssima, 2023.

FISHER, Max. **Como as redes sociais reprogramaram nossa mente e nosso mundo**. São Paulo: Todavia, 2023.

FLUSSER, Vilém. **O Mundo codificado: Por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Cosac Naify, 1985.

FRANCO, Maria Lúcia de A. A. **Análise de conteúdo**. 3. ed. Brasília: Liber Livro, 2012.

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

_____. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1975.

FREITAS, Luciana Barbosa de. **Comunicação, educação e cidadania: diálogos possíveis**. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Faculdade de Informação e Comunicação, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2013. Disponível em: repositorio.bc.ufg.br/tede/items/b75d54df-5735-486b-844d-4889eb7451da. Acesso em 10 mai. 2024.

GALVÃO, Maria Cristiane B.; RICARTE, Ivan Luiz M. Revisão sistemática de literatura: Conceituação, produção e publicação. **Logeion: Filosofia da Informação**, Rio de Janeiro, v. 6, n.1, p. 57-73, 15 set. 2019. Disponível em: doi.org/10.21728/logeion.2019v6n1.p57-73. Acesso em 10 mai. 2024.

GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: LTC, 1989.

GETSCHKO, Demi. A internet é um espelho de nossas ações no mundo. **O Estado de S. Paulo**. 1 fev. 2022. Coluna Por Dentro da Rede. Disponível em: estadao.com.br/brasil/demi-getschko/a-internet-e-um-espelho-de-nossas-acoes-no-mundo/. Acesso em 22 maio 2024.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GOHN, Maria da Glória. **Educação não formal e o educador social**. São Paulo: Cortez, 2013.

_____. Educação não formal: direitos e aprendizagens dos cidadãos(ãs) em tempos do coronavírus. **Humanidades & Inovação**, Tocantins, v. 7, n. 7, p. 9-20, 7 mai. 2020. Disponível em: revista.unitins.br/index.php/humanidadeseinovacao/article/view/3259. Acesso em 7 mai. 2024.

GOMES, Adryana Diniz. Mediação cultural em meios tecnológicos como ação coletiva: o mediador como um artista propositor de novas experiências entre o público e a obra dentro do ciberespaço. In: Congresso Internacional Lusófono Todas as Artes, Todos os Nomes, 2., 2022, Porto. **Anais [...]**. Porto: Faculdade de Letras da Universidade do Porto, 2022. v. 2, p. 142-154. Disponível em: ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/19468.pdf. Acesso em 7 mai. 2024.

GRAMSCI, Antonio. **Cadernos do cárcere**: Maquiavel. Notas sobre o Estado e a política. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2007.

GUIMARÃES, Ana Lúcia. **Aprendizagem colaborativa e redes sociais**: experiências inovadoras. Curitiba: Appris Editora, 2018.

HAN, Byung-Chul. **A expulsão do outro**: sociedade, percepção e comunicação hoje. Petrópolis: Vozes, 2016.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

KARHAWI, Issaaf. Algoritmo: decifra-o ou devora-te. Artigos analisam a lógica e refletem sobre a influência social dos algoritmos. **Revista E**, São Paulo, 31 ago. 2023. Em Pauta, p. 60-65. Disponível em: sescsp.org.br/artigos-analisam-a-logica-e-refletem-sobre-a-influencia-social-dos-algoritmos. Acesso em 6 abr. 2024.

_____. Influenciadores digitais: conceitos e práticas em discussão. **Communicare**, São Paulo, v. 17, p. 46-61, 2017.

KEEN, Andrew. **O culto ao amador**: como a internet está destruindo nossa cultura. Rio de Janeiro: Campus, 2008.

LANIER, Jaron. **Dez argumentos para você deletar agora suas redes sociais**. São Paulo: Intrínseca, 2018.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**: Tecnologia e vida social na cultura Contemporânea. São Paulo: Editora 34, 1999.

LIBÂNIO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1990.

MANDARINO, Raphael Jr. Organizando o caos. **CGI.br**. 1 mai. 2001. Repositório. Disponível em: cgi.br/publicacao/organizando-o-caos/. Acesso em 27 mai. 2024.

MANOVICH, Lev. **Instagram and the Contemporary Image**. New York: University of Chicago Press, 2017.

MARCONI, Marina de A.; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

MARCUSE, Herbert. **A Dimensão Estética**: Rumo a uma Crítica da Estética Marxista. São Paulo: Editora Perspectiva, 1991.

MARTINO, Luís Mauro Sá. O que fica depois de ver mil posts? Era da infoxicação. **Revista E**, São Paulo, jun. 2024. Em Pauta. Disponível em: sescsp.org.br/editorial/era-da-infoxicacao/#junho24-integra. Acesso em 29 mai. 2024.

MARTINS, Mirian Celeste. Mediação em Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM). In: INSTITUTO BRASILEIRO DE MUSEUS. **Caderno da Política Nacional de Educação Museal**. Brasília: IBRAM, 2018. Disponível em: museus.gov.br/wp-content/uploads/2018/06/Caderno-da-PNEM.pdf. Acesso em 14 mai. 2024.

MELO NETO, João Cabral de. **A educação pela pedra**. Rio de Janeiro: Editora do Autor, 1966.

MORIN, Edgar. **A via para o futuro da humanidade**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2011.

NEVES, Bárbara C.; SANTANA, Ramon D. Entre filtros e bolhas: a modulação algorítmica na sociedade pós-panóptica. **Logeion**: Filosofia da informação, Rio de Janeiro, v. 8, n. 2, p. 47-64, 2022. Disponível em: revista.ibict.br/fiinf/article/view/5825. Acesso em 20 mai. 2024.

NGUYEN, C. Thi. Echo chambers and epistemic bubbles. **Episteme**, Cambridge, v. 17, n. 2, p. 141-161, 2020. Disponível em: https://www.cambridge.org/core/journals/episteme/article/abs/echo-chambers-and-epistemic-bubbles/5D4AC3A808C538E17C50A7C09EC706F0?utm_campaign=shareaholic&utm_medium=copy_link&utm_source=bookmark. Acesso em 29 abr. 2024.

O'NEIL, Cathy. **Armas de destruição matemática**: Como o Big Data aumenta a desigualdade e ameaça a democracia. São Paulo: Editora Leya, 2017.

PAO, Ellen. **We cannot let the internet trolls win**. Washington Post, Washington, 16 jul. 2015. Opinião. Disponível em: [washingtonpost.com/opinions/we-cannot-let-the-internet-trolls-win/2015/07/16/91b1a2d2-2b17-11e5-bd33-395c05608059_story.html](https://www.washingtonpost.com/opinions/we-cannot-let-the-internet-trolls-win/2015/07/16/91b1a2d2-2b17-11e5-bd33-395c05608059_story.html). Acesso em 20 mai. 2024.

PARISER, Eli. **O filtro invisível**: o que a internet está escondendo de você. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

PINTO, Simã Catarina de L. A algoritmização da vida intensificada pela pandemia da Covid-19: o controle de subjetividades. **Informação em Pauta**, Fortaleza, v. 7, p. 1-

16, 22 ago. 2022. Disponível em: periodicos.ufc.br/informacaoempauta/article/view/71228. Acesso em 6 abr. 2024.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível: estética e política**. São Paulo: Editora 34, 2005.

RECUERO, Raquel. **Redes sociais na internet: Considerações Iniciais**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

RODRIGUES, Leonardo. Quadrinhistas negros no Brasil: resistência, memória e histórias. **Itaú Cultural**, São Paulo, 30 jan. 2021. Opinião. Disponível em: taucultural.org.br/secoes/opiniaio/quadrinhistas-negros-brasil-resistencia-memoria-historias. Acesso em 30 set. 2024.

RUIZ, Castor Bartolomé. Algoritmização da vida: a nova governamentalização das condutas. **Revista Cadernos IHU Ideias**, Porto Alegre, n. 548, p. 69-75, 2021. Disponível em: ihuonline.unisinos.br/artigo/7775-cadernos-ihu-ideias-algoritmizacao-da-vida-a-nova-governamentalizacao-das-condutas. Acesso em 30 abr. 2024.

SACRISTÁN, José G. ¿Qué significa el currículum? In: SACRISTÁN, José G. (coord.). **Saberes e incertidumbres sobre el currículum**. Madrid: Sinéctica, 2010. Disponível em researchgate.net/publication/262656282_Que_significa_el_curriculum_adelanto. Acesso em 20 mai. 2024.

SAGAN, Carl. **Cosmos**. São Paulo: Companhia das Letras, 2017.

SANTAELLA, Lucia. **A Pós-verdade é verdadeira ou falsa?**. Barueri: Estação das Letras e Cores, 2019.

SANTOS, Boaventura de Sousa. **Para além do pensamento abissal: das linhas globais a uma ecologia de saberes**. Coimbra: Almedina, 2010.

SANTOS, Danilo. **A descentralização dos quadrinhos nacionais**. [S. l.], 4 jan. 2022. Medium: @dan.santos.jor. Disponível em: medium.com/@dan.santos.jor/a-descentraliza%C3%A7%C3%A3o-dos-quadrinhos-nacionais-e84d511b644d. Acesso em 30 set. 2024.

SCHLEMMER, Eliane; DI FELICE, Massimo; SERRA, Ilka Márcia R. de S. Educação OnLIFE: a dimensão ecológica das arquiteturas digitais de aprendizagem. **Educar em Revista on-line**, Curitiba, v. 36, n. p., 2020. Disponível em: revistas.ufpr.br/educar/article/view/76120/42529. Acesso em 4 mai. 2024.

SERVIÇO SOCIAL DO COMÉRCIO. **Diretrizes Gerais de Ação do Sesc**. Rio de Janeiro, 2010. Disponível em: transparencia-dn.sesc.com.br/transparencia. Acesso em 2 out. 2024.

_____. **Sesc São Paulo Brasil**. Administração Regional no Estado de São Paulo. São Paulo: Sesc, 2015.

_____. **Política Cultural**. Departamento Nacional. Rio de Janeiro, 2015. Disponível em: rfp.sesc.com.br/moodle/mod/glossary/showentry.php?eid=178. Acesso em 2 out. 2024.

_____. **Realizações 2023**: Sesc São Paulo. São Paulo, 2023.

SIEMENS, George. Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age. In: **Elearnspace**, 2004. Disponível em: elearnspace.org/Articles/connectivism.htm. Acesso em 27 mai 2024.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. A noção de modulação e os sistemas algorítmicos. In: SOUZA, Joyce; AVELINO, Rodolfo; SILVEIRA, Sérgio Amadeu (org.). **A sociedade de controle**. Manipulação e modulação nas redes digitais. São Paulo: Hedra, 2019. p. 31-46.

SILVERSTONE, Roger. **Por que estudar a mídia**. São Paulo: Loyola, 2005.

VAN DIJCK, José. **From a Culture of Connectivity to a Platform Society**. London School of Economics. Disponível em: youtube.com/watch?v=ahEXaHihG2Q. Acesso em 6 abr. 2024.

VIEIRA PINTO, Álvaro. **O conceito de Tecnologia**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2005.

VYGOTSKY, Lev. **Pensamento e linguagem**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

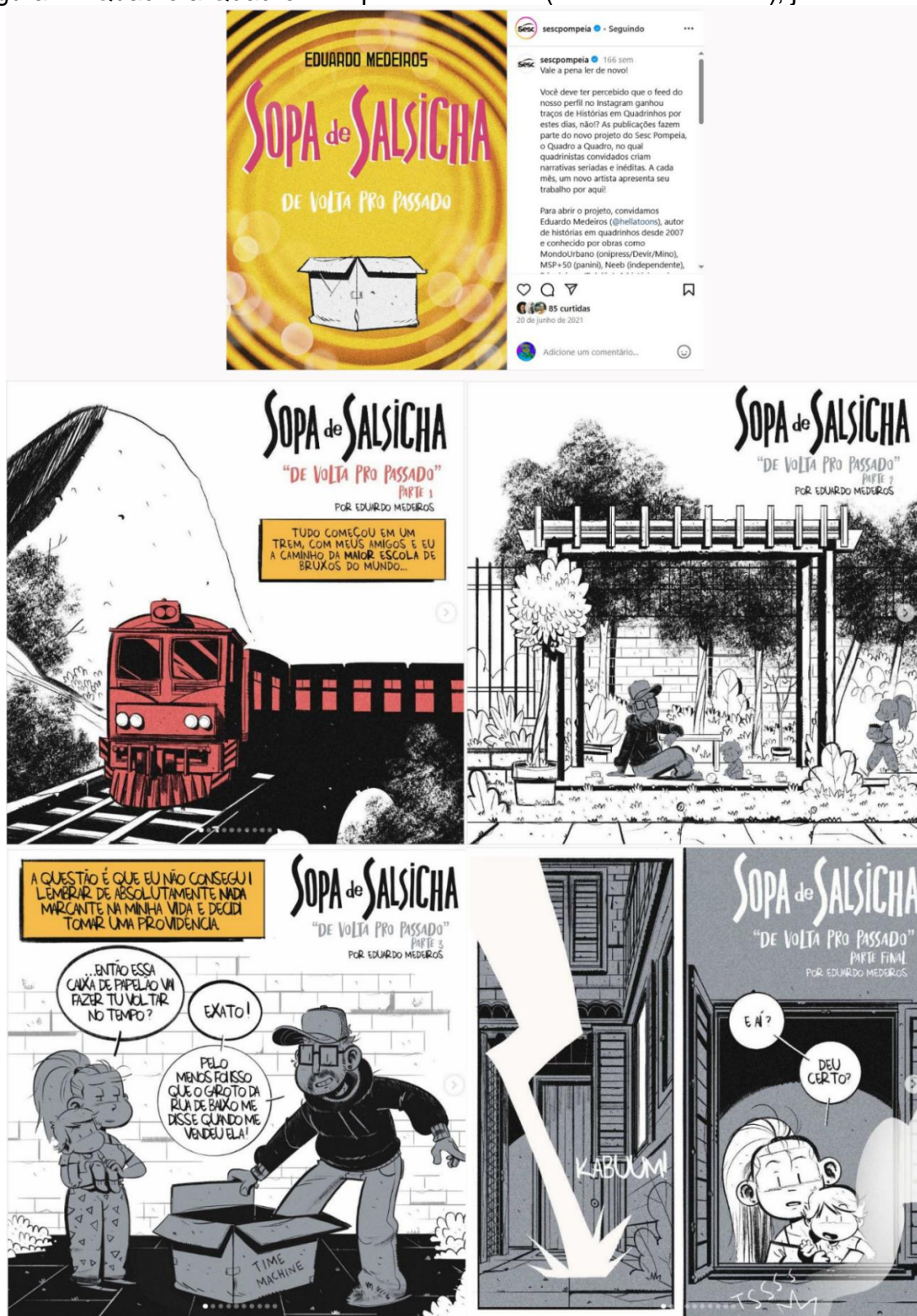
VYGOTSKY, Lev. A educação estética. In: VYGOTSKY, Lev. **Psicologia pedagógica**. São Paulo: Martins Fontes, 2001. p. 323-363.

WENDELL, Ney. **Estratégias de Mediação Cultural**: Para a Formação do Público. Salvador: Funceb (Fundação Cultural do Estado da Bahia), 2014. Disponível em: ba.gov.br/fundacaocultural/sites/site-funceb/files/migracao_2024/arquivos/File/imagenswordpress/2014/09/estrategias-de-mediacao-cultural_ney-wendell_8-9.pdf. Acesso em 10 mai. 2024.

ZUBOFF, Shoshana. **A era do capitalismo de vigilância**: a luta por um futuro humano na nova fronteira do poder. Rio de Janeiro: Editora Intrínseca, 2021.

ANEXOS

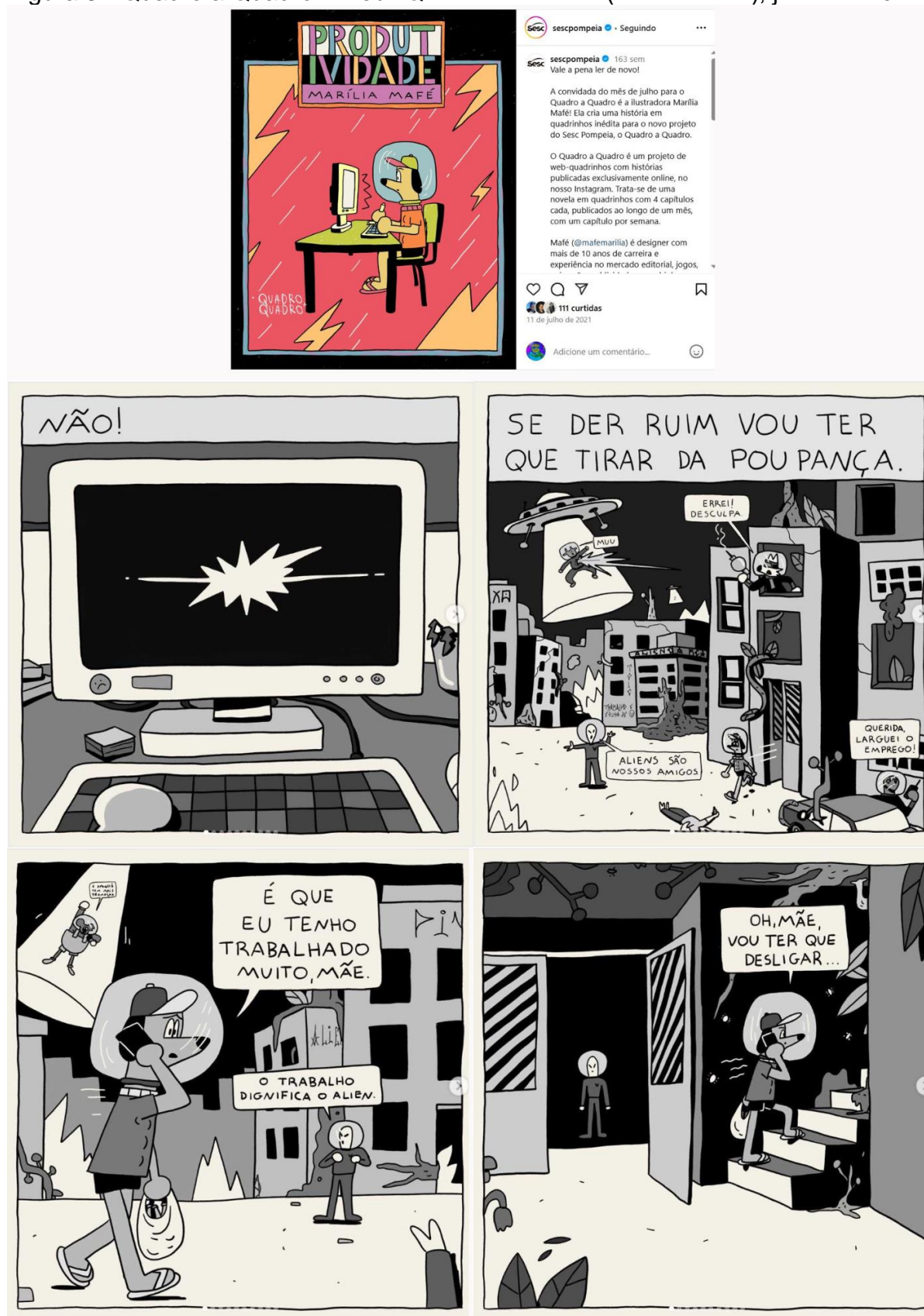
Figura 4 - Quadro a Quadro - “Sopa de salsicha” (Eduardo Medeiros), junho de 2021



Fonte: Perfil @sescpompeia, no Instagram. Montagem: elaborada pelo autor (2024)¹⁶⁵

¹⁶⁵ Disponível em [instagram.com/p/CP3_HworQQ7](https://www.instagram.com/p/CP3_HworQQ7). Acesso em 11 set. 2024.

Figura 5 - Quadro a Quadro – webHQ “Produtividade” (Marília Mafé), julho de 2021



Fonte: Perfil @sescpompeia, no Instagram. Montagem: elaborada pelo autor (2024)¹⁶⁶

¹⁶⁶ Disponível em [instagram.com/p/CRAKYVnIKVN](https://www.instagram.com/p/CRAKYVnIKVN). Acesso em 11 set. 2024.

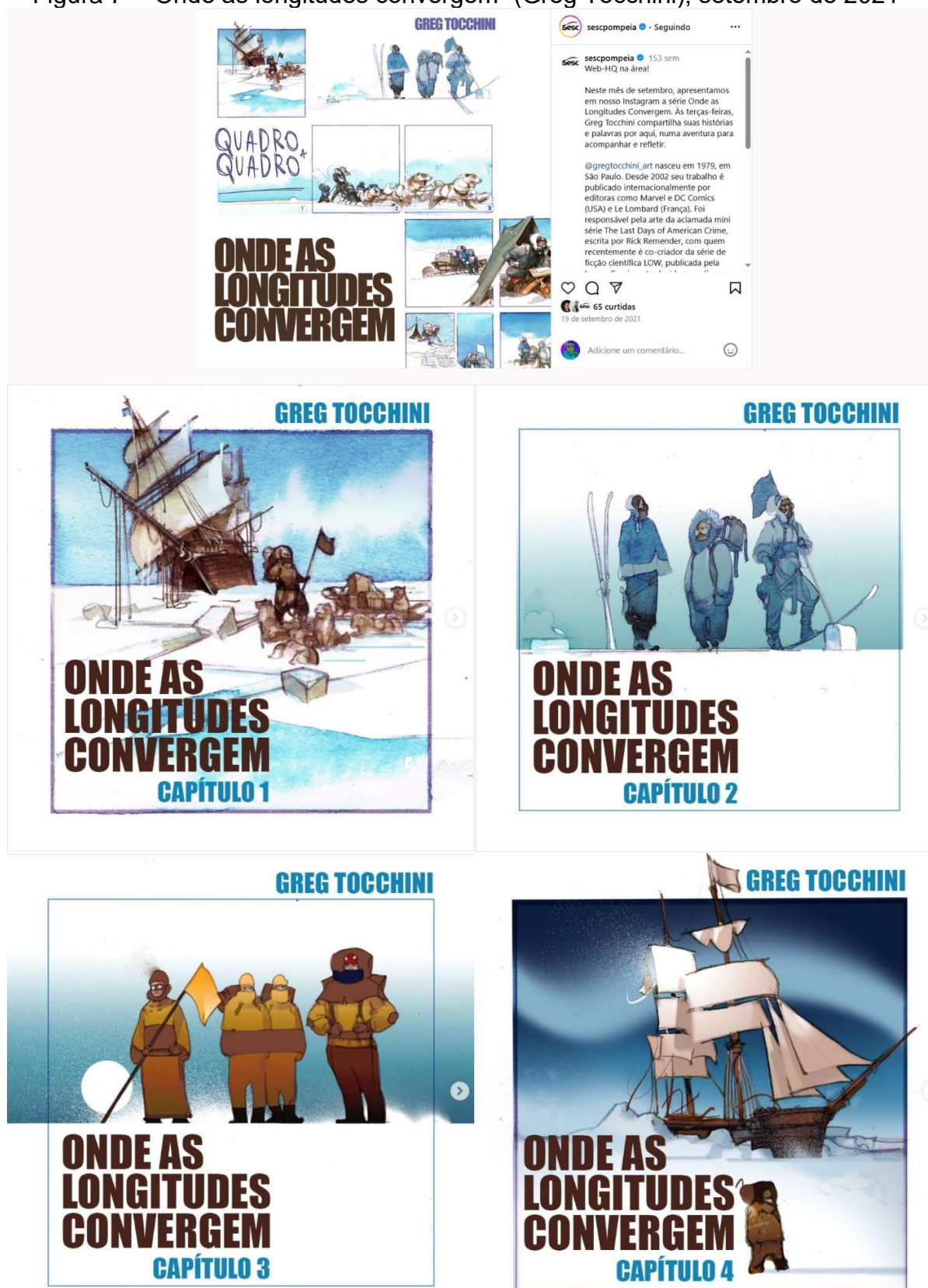
Figura 6 - Quadro a Quadro - “Não identificado” (Benné Oliveira), agosto de 2021



Fonte: Perfil @sescpompeia, no Instagram. Montagem: elaborada pelo autor (2024)¹⁶⁷

¹⁶⁷ Disponível em [instagram.com/p/CSaMzRoM33h](https://www.instagram.com/p/CSaMzRoM33h). Acesso em 11 set. 2024.

Figura 7 - “Onde as longitudes convergem” (Greg Tocchini), setembro de 2021



Fonte: Perfil @sescpompeia, no Instagram. Montagem: elaborada pelo autor (2024)¹⁶⁸

¹⁶⁸ Disponível em [instagram.com/p/CTIOSNTR0s](https://www.instagram.com/p/CTIOSNTR0s). Acesso em 11 set. 2024.

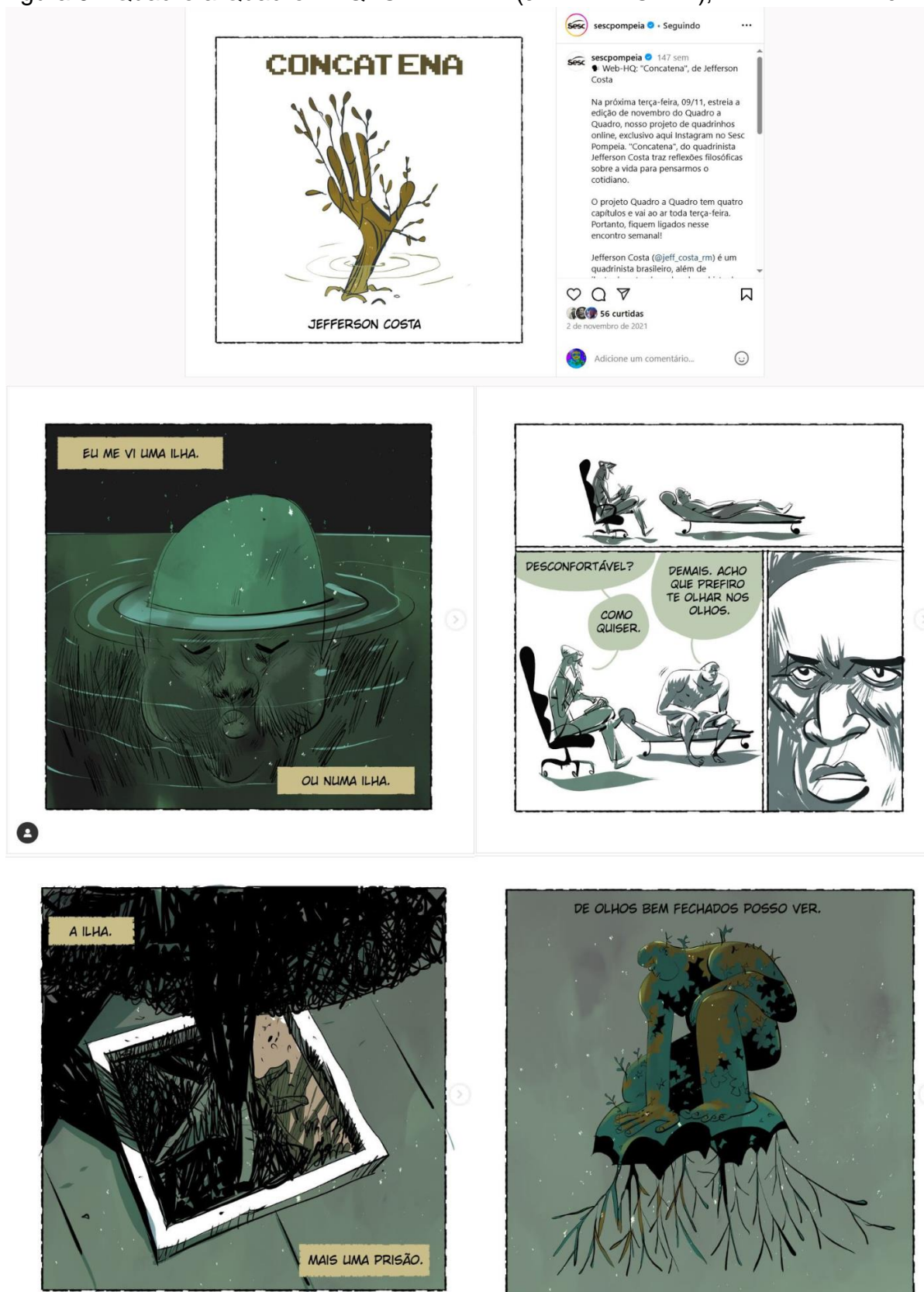
Figura 8 - Quadro a Quadro - “Foram as formigas” (Marília Marz), outubro de 2021



Fonte: Perfil @sescpompeia, no Instagram. Montagem: elaborada pelo autor (2024)¹⁶⁹

¹⁶⁹ Disponível em [instagram.com/p/CUqbVRsLrqD](https://www.instagram.com/p/CUqbVRsLrqD). Acesso em 11 set. 2024.

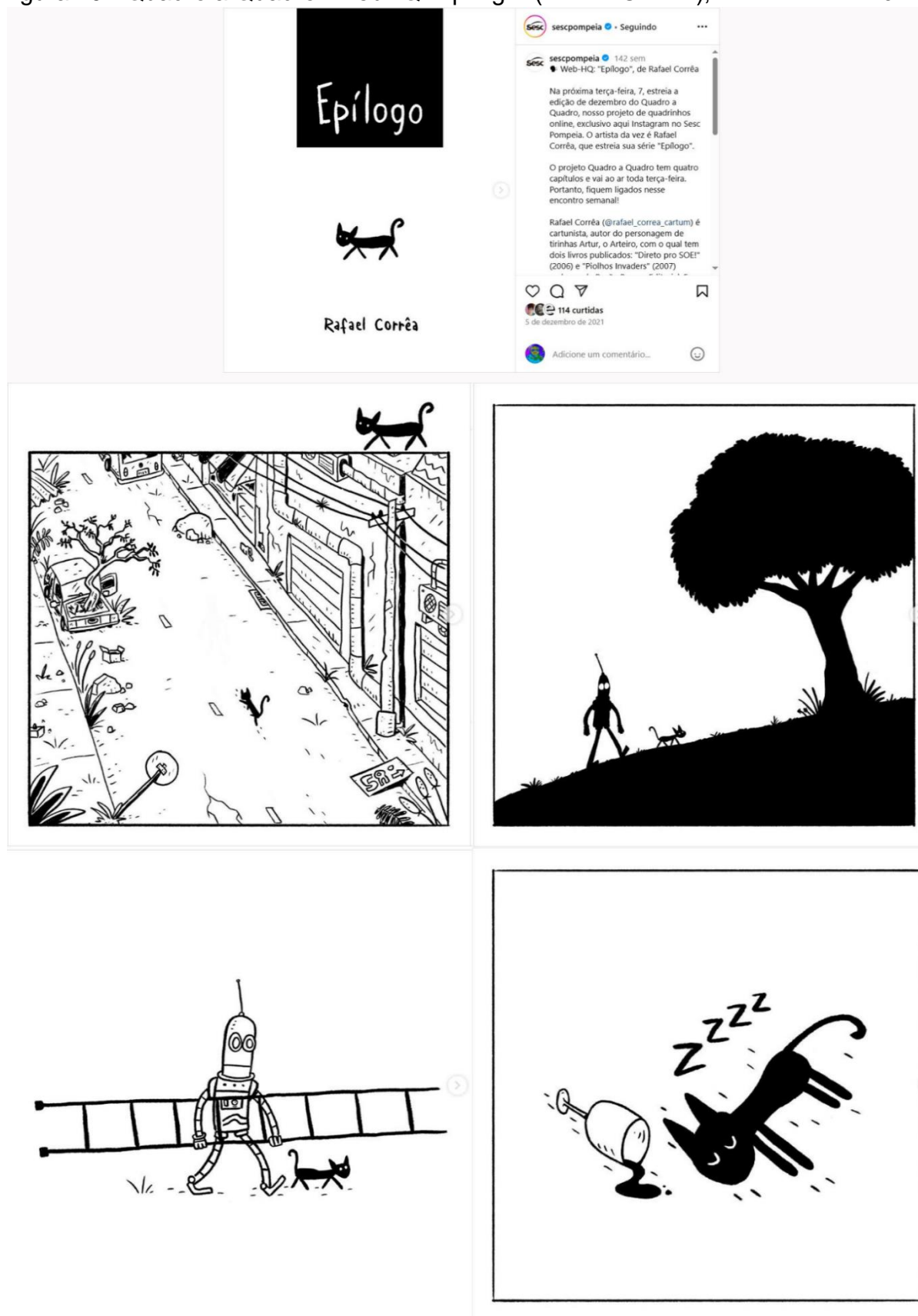
Figura 9 - Quadro a Quadro - HQ "Concatena" (Jefferson Costa), novembro de 2021



Fonte: Perfil @sescpompeia, no Instagram. Montagem: elaborada pelo autor (2024)¹⁷⁰

¹⁷⁰ Disponível em [instagram.com/p/CWEcRBFmfhZ](https://www.instagram.com/p/CWEcRBFmfhZ). Acesso em 11 set. 2024.

Figura 10 - Quadro a Quadro - webHQ “Epílogo” (Rafael Corrêa), dezembro de 2021



Fonte: Perfil @sescpompeia, no Instagram. Montagem: elaborada pelo autor (2024)¹⁷¹

¹⁷¹ Disponível em [instagram.com/p/CXMiAuOMJ49](https://www.instagram.com/p/CXMiAuOMJ49). Acesso em 11 set. 2024.

Figura 11 – “A goela do fogo” (Sirlene Barbosa e João Pinheiro), janeiro de 2022



Fonte: Perfil @sescpompeia, no Instagram. Montagem: elaborada pelo autor (2024)¹⁷²

¹⁷² Disponível em [instagram.com/p/CYUo0DEsmqp](https://www.instagram.com/p/CYUo0DEsmqp). Acesso em 11 set. 2024.

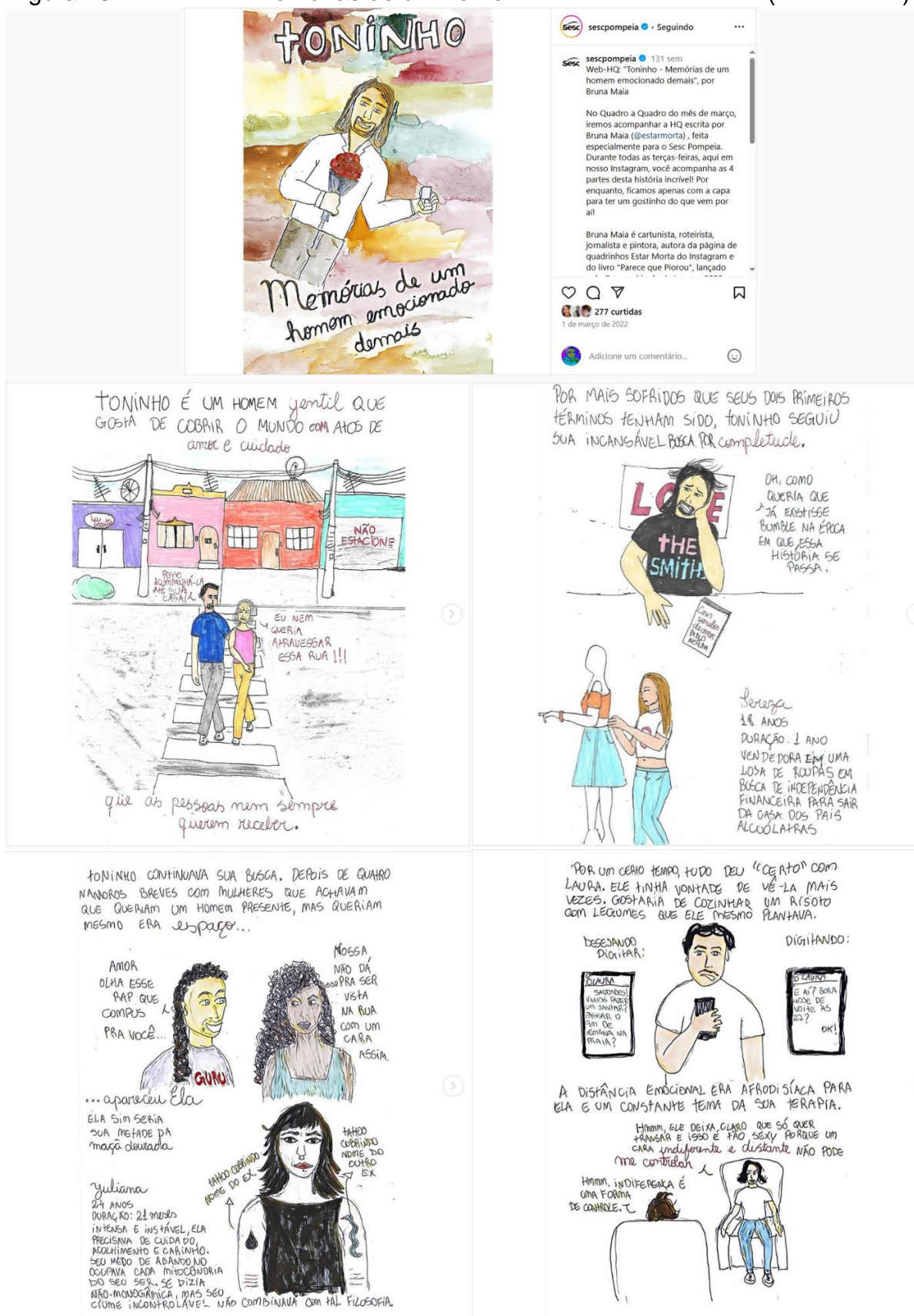
Figura 12 - "Inteiro pesa mais do que metade" (Carol Ito), fevereiro de 2022



Fonte: Perfil @sescpompeia, no Instagram. Montagem: elaborada pelo autor (2024)¹⁷³

¹⁷³ Disponível em [instagram.com/p/CZfUPkChk1Q](https://www.instagram.com/p/CZfUPkChk1Q). Acesso em 11 set. 2024.

Figura 13 - “Toninho - Memórias de um homem emocionado demais” (Bruna Maia)



Fonte: Perfil @sescpompeia, no Instagram. Montagem: elaborada pelo autor (2024) 174

174 Disponível em [instagram.com/p/Ca22c9srSEP](https://www.instagram.com/p/Ca22c9srSEP). Acesso em 11 set. 2024.

Figura 14 - Quadro a Quadro - HQ “Maritza” (Hipácia Caroline), abril de 2022



Fonte: Perfil @sescpompeia, no Instagram. Montagem: elaborada pelo autor (2024)¹⁷⁵

¹⁷⁵ Disponível em [instagram.com/p/Cb_Hy1brEAu](https://www.instagram.com/p/Cb_Hy1brEAu). Acesso em 11 set. 2024.

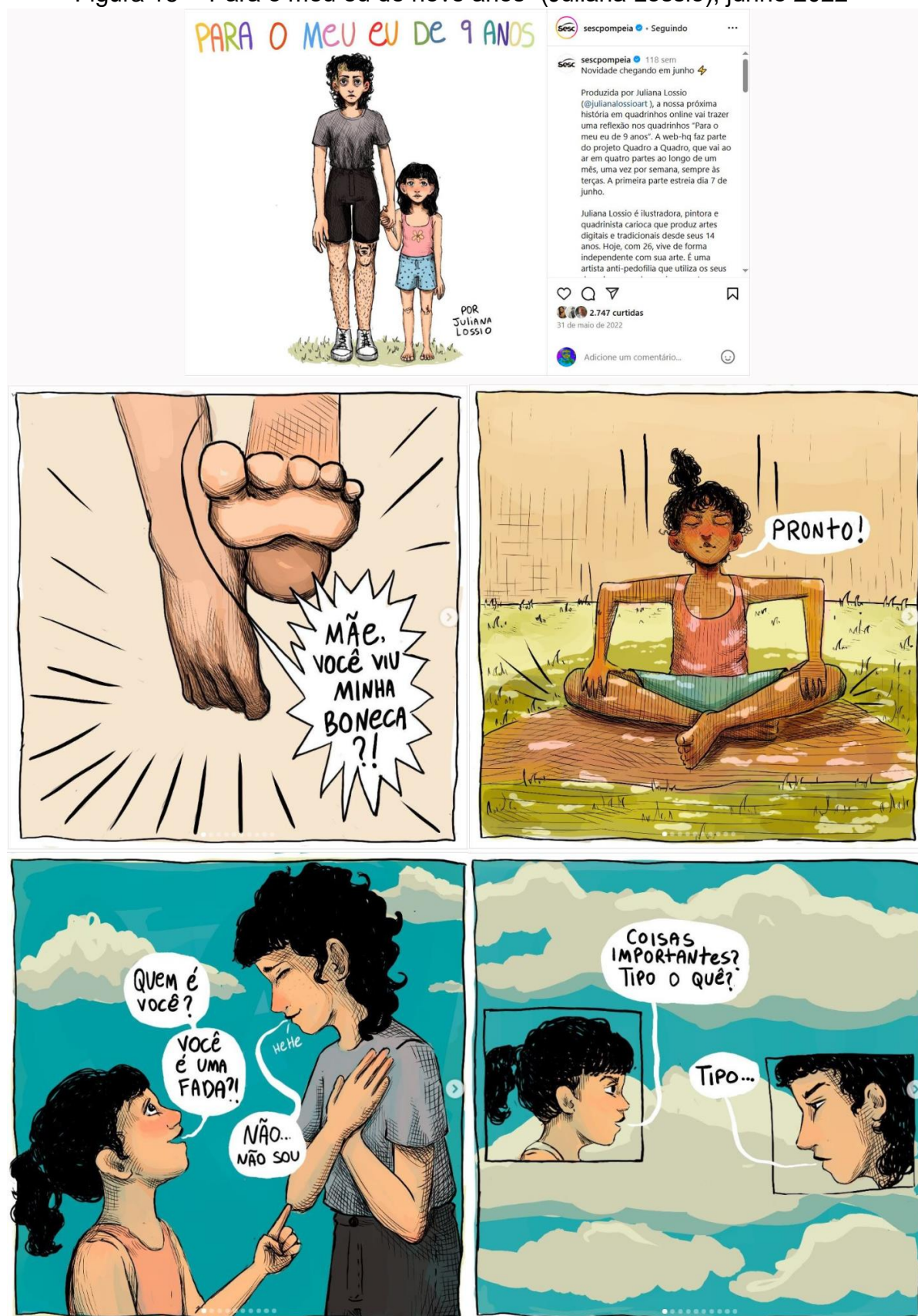
Figura 15 - Quadro a Quadro - HQ "Eu e as demônias" (Sirlanney), maio de 2022



Fonte: Perfil @sescpompeia, no Instagram. Montagem: elaborada pelo autor (2024)¹⁷⁶

¹⁷⁶ Disponível em [instagram.com/p/CdHDfFXK0i6](https://www.instagram.com/p/CdHDfFXK0i6). Acesso em 11 set. 2024.

Figura 16 - “Para o meu eu de nove anos” (Juliana Lossio), junho 2022



Fonte: Perfil @sescpompeia, no Instagram. Montagem: elaborada pelo autor (2024)¹⁷⁷

¹⁷⁷ Disponível em [instagram.com/p/CehOWpws2Hr](https://www.instagram.com/p/CehOWpws2Hr). Acesso em 11 set. 2024.

Figura 17 – Quadro a Quadro – “Camisa emprestada” (Mário César), julho de 2022



Fonte: Perfil @sescpompeia, no Instagram. Montagem: elaborada pelo autor (2024)¹⁷⁸

¹⁷⁸ Disponível em [instagram.com/p/Cfpj3Z5BoC3](https://www.instagram.com/p/Cfpj3Z5BoC3). Acesso em 11 set. 2024.

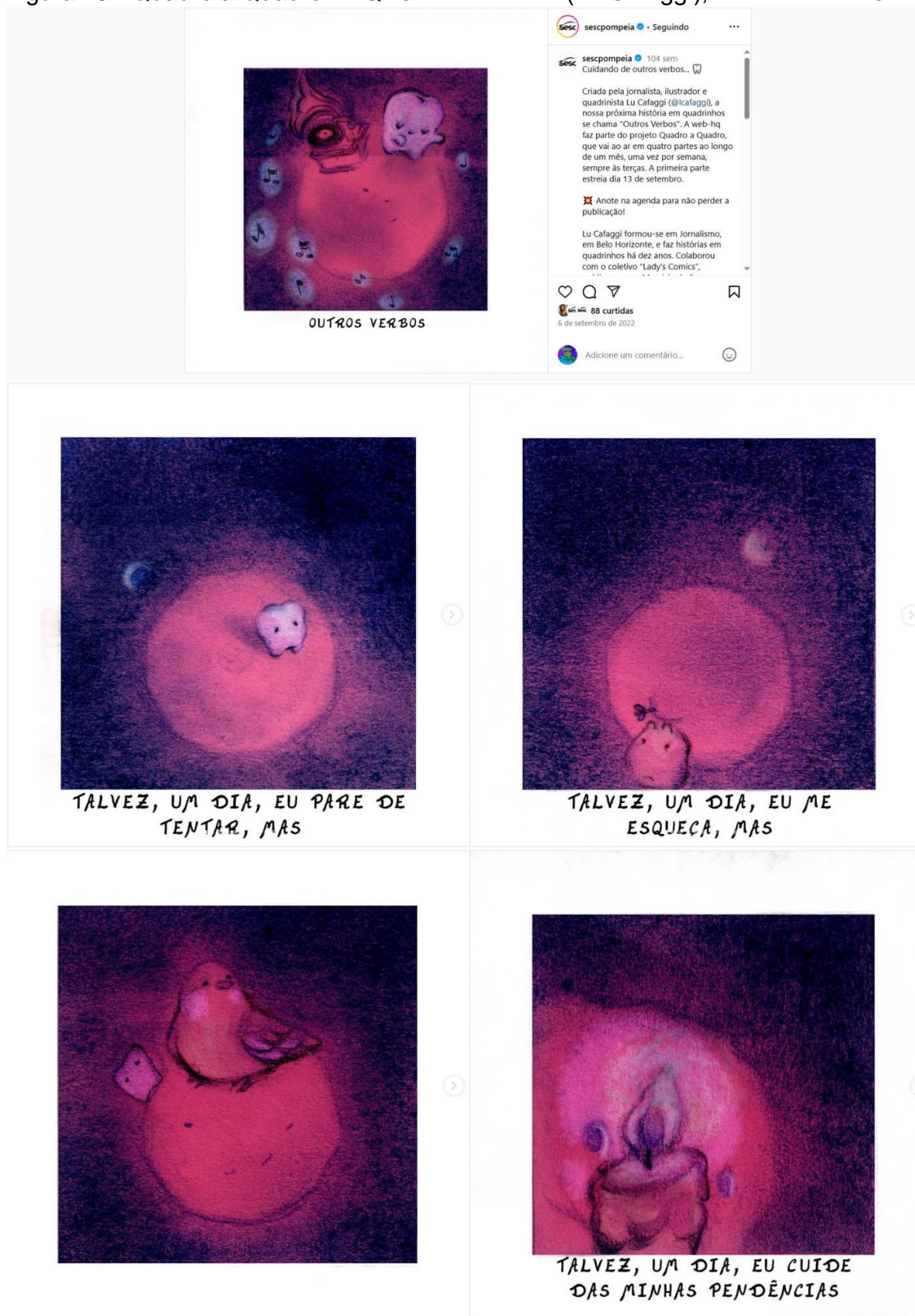
Figura 18 - Quadro a Quadro - HQ "Diário de bordo" (Junião), agosto de 2022



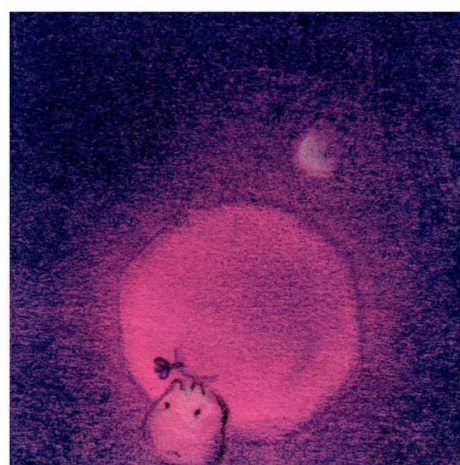
Fonte: Perfil @sescpompeia, no Instagram. Montagem: elaborada pelo autor (2024)¹⁷⁹

¹⁷⁹ Disponível em [instagram.com/p/ChDZTyZPKeV](https://www.instagram.com/p/ChDZTyZPKeV). Acesso em 11 set. 2024.

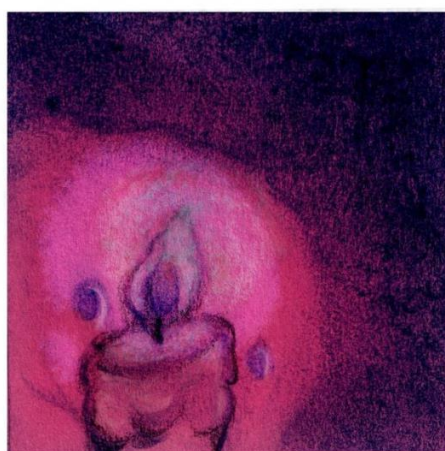
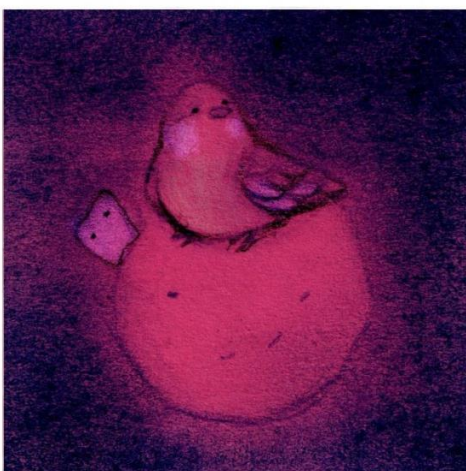
Figura 19 - Quadro a Quadro - HQ “Outros verbos” (Lu Cafaggi), setembro de 2022



TALVEZ, UM DIA, EU PARE DE
TENTAR, MAS



TALVEZ, UM DIA, EU ME
ESQUEÇA, MAS



TALVEZ, UM DIA, EU CUIDE
DAS MINHAS PENDÊNCIAS

Fonte: Perfil @sescpompeia, no Instagram. Montagem: elaborada pelo autor (2024)¹⁸⁰

¹⁸⁰ Disponível em [instagram.com/p/CidPjVzoSdl](https://www.instagram.com/p/CidPjVzoSdl). Acesso em 11 set. 2024.

Figura 20 - Quadro a Quadro - "O tiranossauro rosa" (Alice Pereira), outubro 2022



Fonte: Perfil @sescpompeia, no Instagram. Montagem: elaborada pelo autor (2024)¹⁸¹

¹⁸¹ Disponível em [instagram.com/p/Cj3UVNWsNto](https://www.instagram.com/p/Cj3UVNWsNto). Acesso em 11 set. 2024.

Figura 21 – Quadro a Quadro – HQ “Bloqueio” (Tai Silva), dezembro de 2022



Fonte: Perfil @sescpompeia, no Instagram. Montagem: elaborada pelo autor (2024)¹⁸²

¹⁸² Disponível em [instagram.com/p/CIRcJ0uMS7D](https://www.instagram.com/p/CIRcJ0uMS7D). Acesso em 11 set. 2024.

Figura 22 - Quadro a Quadro - HQ “O video game” (Ju Loyola), janeiro de 2023



Fonte: Perfil @sescpompeia, no Instagram. Montagem: elaborada pelo autor (2024)¹⁸³

¹⁸³ Disponível em [instagram.com/p/Cm96JTGLIID](https://www.instagram.com/p/Cm96JTGLIID). Acesso em 11 set. 2024.

Figura 24 - Quadro a Quadro - HQ "Pipa 'pensa'" (Betto Souza), março de 2023



Fonte: Perfil @sescpompeia, no Instagram. Montagem: elaborada pelo autor (2024)¹⁸⁵

¹⁸⁵ Disponível em [instagram.com/p/CpyJyNVtzHZ/](https://www.instagram.com/p/CpyJyNVtzHZ/). Acesso em 11 set. 2024.

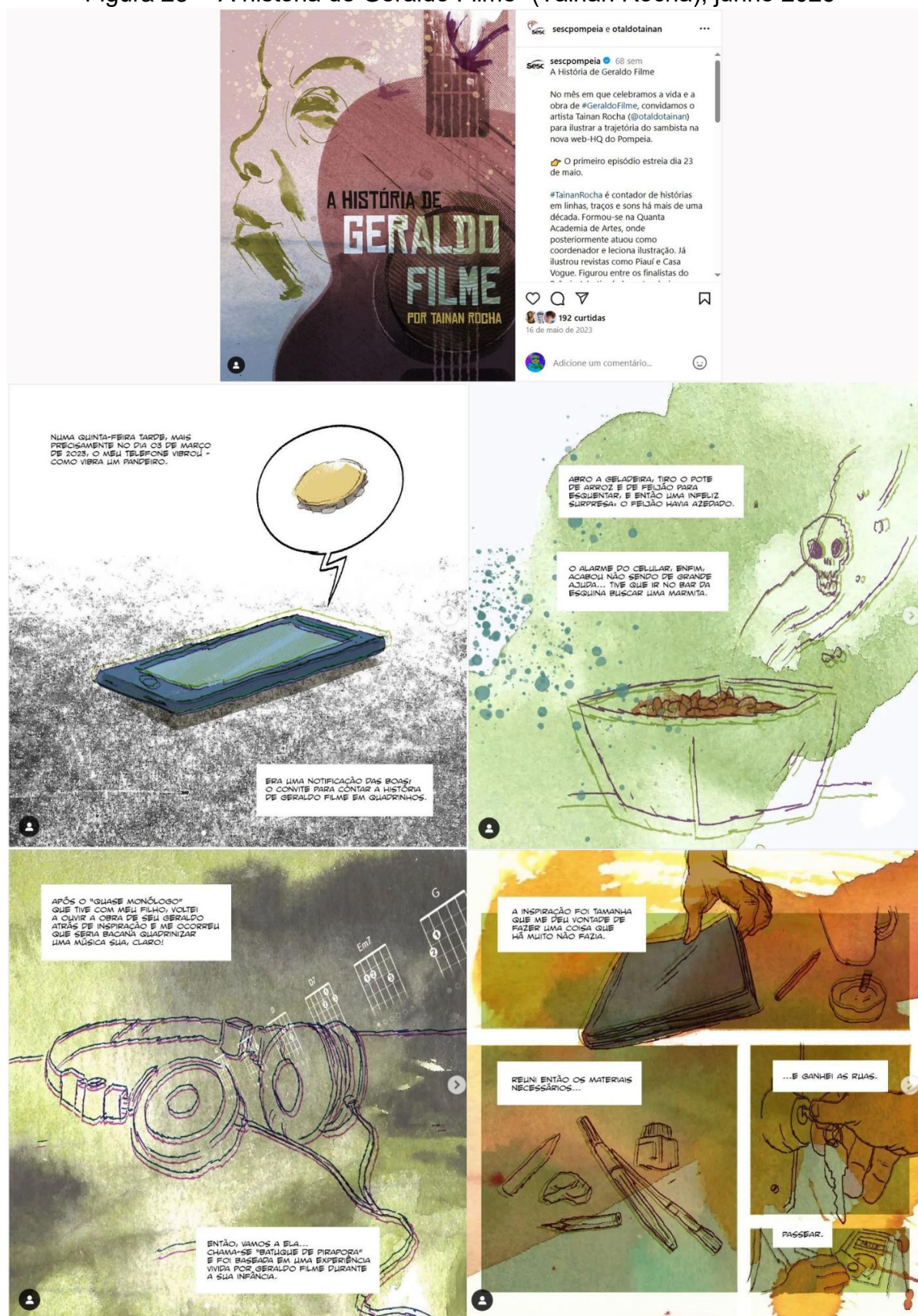
Figura 25 - Quadro a Quadro - “Amora caça amor” (Helô D’Angelo), maio de 2023



Fonte: Perfil @sescpompeia, no Instagram. Montagem: elaborada pelo autor (2024)¹⁸⁶

¹⁸⁶ Disponível em [instagram.com/p/CrMRGc4PAb3](https://www.instagram.com/p/CrMRGc4PAb3). Acesso em 11 set. 2024.

Figura 26 - “A história de Geraldo Filme” (Tainan Rocha), junho 2023



Fonte: Perfil @sescpompeia, no Instagram. Montagem: elaborada pelo autor (2024)¹⁸⁷

¹⁸⁷ Disponível em [instagram.com/p/CsmYPONvHUP](https://www.instagram.com/p/CsmYPONvHUP). Acesso em 11 set. 2024.

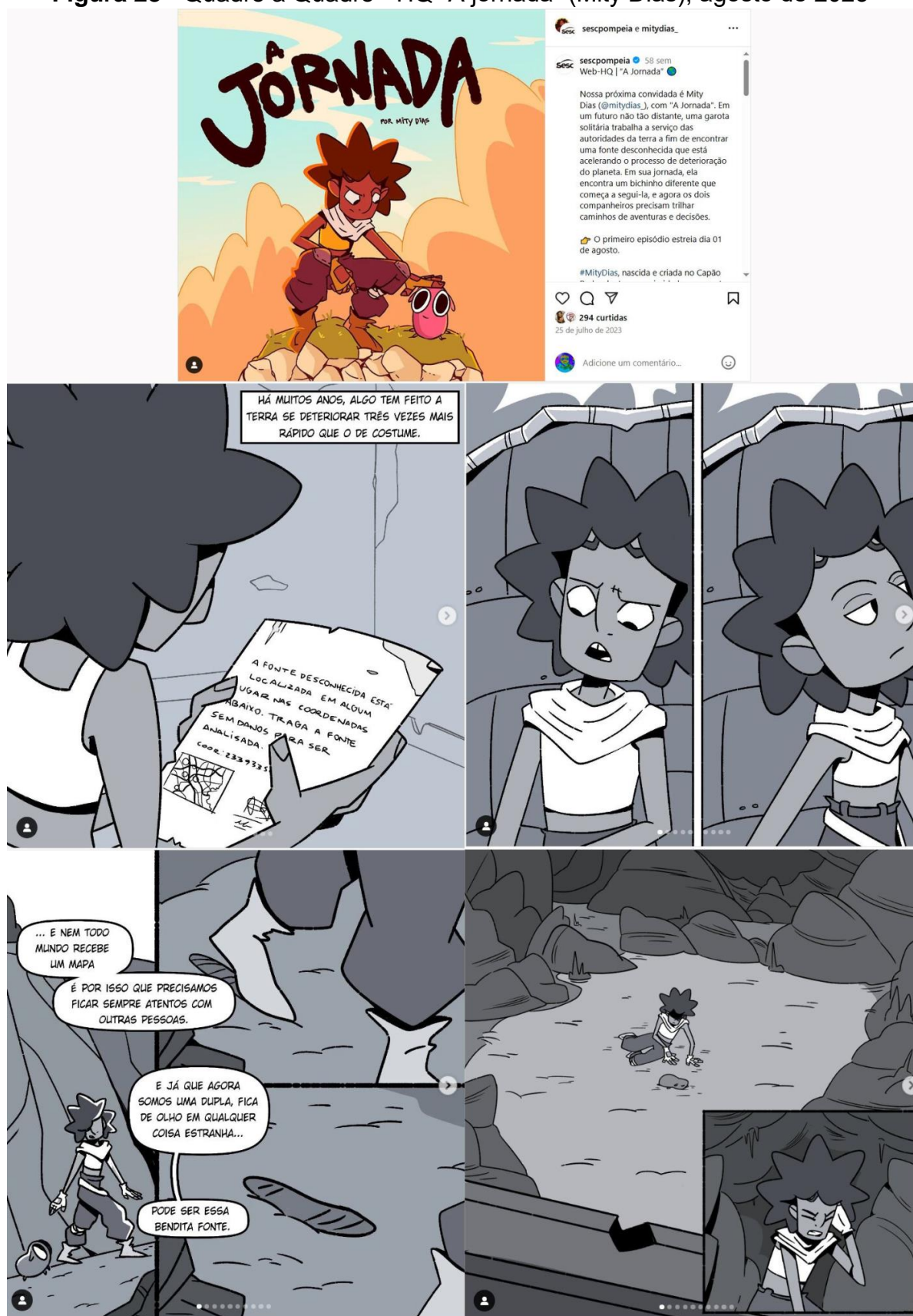
Figura 27 – Quadro a Quadro – HQ “A tempestade” (Mariana Cagnin), julho de 2023



Fonte: Perfil @sescpompeia, no Instagram. Montagem: elaborada pelo autor (2024)¹⁸⁸

¹⁸⁸ Disponível em [instagram.com/p/CuAfXNXvQD2](https://www.instagram.com/p/CuAfXNXvQD2). Acesso em 11 set. 2024.

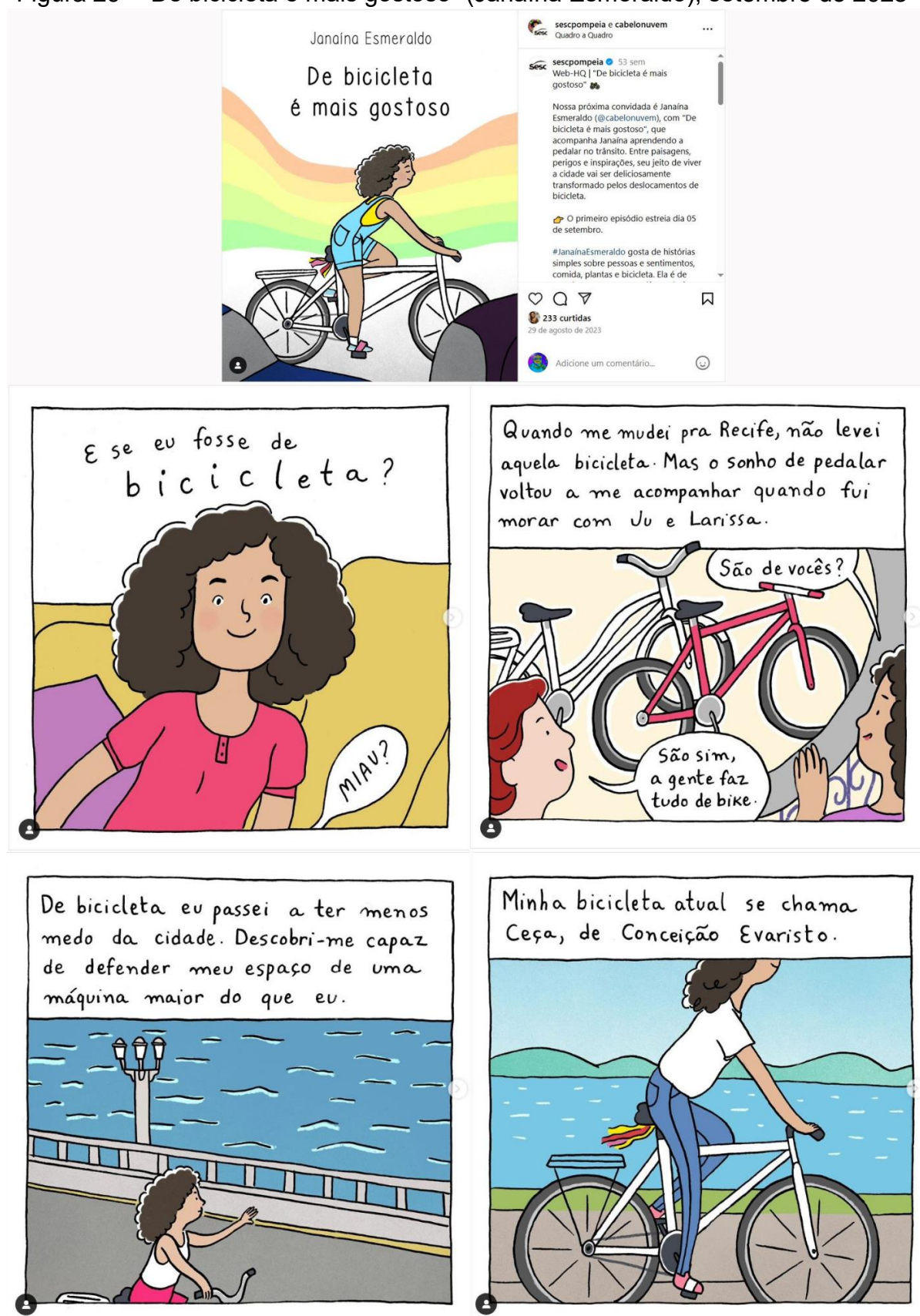
Figura 28 - Quadro a Quadro - HQ “A jornada” (Mity Dias), agosto de 2023



Fonte: Perfil @sescpompeia, no Instagram. Montagem: elaborada pelo autor (2024)¹⁸⁹

¹⁸⁹ Disponível em [instagram.com/p/CvaoCzGv9id](https://www.instagram.com/p/CvaoCzGv9id). Acesso em 11 set. 2024.

Figura 29 - “De bicicleta é mais gostoso” (Janaína Esmeraldo), setembro de 2023



Fonte: Perfil @sescpompeia, no Instagram. Montagem: elaborada pelo autor (2024)¹⁹⁰

¹⁹⁰ Disponível em [instagram.com/p/Cw0uG0xPce](https://www.instagram.com/p/Cw0uG0xPce). Acesso em 11 set. 2024.

Figura 30 - "Vila de São Paulo" (Paloma Franca Amorim), outubro de 2023



Fonte: Perfil @sescpompeia, no Instagram. Montagem: elaborada pelo autor (2024)¹⁹¹

¹⁹¹ Disponível em [instagram.com/p/CyO2wRQuiO](https://www.instagram.com/p/CyO2wRQuiO). Acesso em 11 set. 2024.

Figura 31 – Quadro a Quadro – “Minha guia” (Wagner William), novembro de 2023



Fonte: Perfil @sescpompeia, no Instagram. Montagem: elaborada pelo autor (2024)¹⁹²

¹⁹² Disponível em [instagram.com/p/Czo-1Uip93](https://www.instagram.com/p/Czo-1Uip93). Acesso em 11 set. 2024.

Figura 32 - “Um pico muito doido” (Rhebeça Moraes), janeiro de 2024



Fonte: Perfil @sescpompeia, no Instagram. Montagem: elaborada pelo autor (2024)¹⁹³

¹⁹³ Disponível em [instagram.com/p/C1-VVTPApQy](https://www.instagram.com/p/C1-VVTPApQy). Acesso em 11 set. 2024.

Figura 33 - “A praça perto de casa” (Rafael Calça), março de 2024



Fonte: Perfil @sescpompeia, no Instagram. Montagem: elaborada pelo autor (2024)¹⁹⁴

¹⁹⁴ Disponível em [instagram.com/p/C4tK4gSP_G_](https://www.instagram.com/p/C4tK4gSP_G_). Acesso em 11 set. 2024.

Figura 34 - Quadro a Quadro - HQ “Raimunda” (Ana Cardoso), maio de 2024



Fonte: Perfil @sescpompeia, no Instagram. Montagem: elaborada pelo autor (2024)¹⁹⁵

¹⁹⁵ Disponível em [instagram.com/p/C69ZTBEPw5h](https://www.instagram.com/p/C69ZTBEPw5h). Acesso em 11 set. 2024.