

## INVENÇÕES CASEIRAS - APRENDIZAGEM EM REDE E PROCESSOS DE CRIAÇÃO COMPARTILHADOS

### HOMEMADE INVENTIONS: NETWORKED LEARNING AND SHARED CREATION PROCESSES

Katyuscia Sosnowski / IFPR  
Maria Cristina V. Biasuz / UFRGS

#### RESUMO

Este texto apresenta um diálogo intercultural entre estudantes de licenciatura em artes visuais, brasileiros e norte-americanos, que ocorreu em uma ação de extensão desenvolvida ao longo de um semestre acadêmico. Este “diálogo audiovisual” utilizando imagens produzidas pelos participantes à distância, revela modos de vida permeados pela cultura local em que as aprendizagens foram construídas na experiência com a arte contemporânea e na produção colaborativa de objetos estéticos com a linguagem videográfica. As análises evidenciaram que houve aprendizagens na problematização conjunta do grupo, que em colaboração construiu objetos estéticos interagindo com novas semióticas.

#### PALAVRAS-CHAVE

Processo de criação colaborativo; aprendizagens em rede; intercâmbio online; licenciatura em artes visuais.

#### ABSTRACT

This text presents an intercultural dialogue between Brazilian and North American student in visual arts that occurred in an extension action developed on an academic semester. This “audiovisual dialogue” uses moving images produced collaboration at a distance by participants. It reveals ways of life permeated by the local culture in which learning was built while experiencing with Contemporary Art in a collaborative production of aesthetic objects using videographic language. Analyzes showed that learning occurred in collaborative group discussions while developing aesthetic objects interacting with new semiotics.

#### KEYWORDS

Creation processes; networked learning; online exchange; Visual Arts.

**Introdução:**

As redes sociais na internet, no século XXI, promovem em larga escala a alternância de discursos e trocas compartilhadas de imagens entre pessoas de diferentes lugares do planeta. Numa proposta basicamente social, facilitam o compartilhamento de fotos e arquivos pessoais, fazendo-nos vislumbrar novas possibilidades para trabalharmos com aprendizagens em rede. As interações dentro desse espaço são ampliados nos processos de criação colaborativos à distância. No entanto, alguns modelos utilizados pelas instituições de educação no Brasil utilizam metodologias individualistas para a educação online, autoinstrução com materiais fechados e autosuficientes, com metodologias que não promovem atividades em grupos, aprendizagens, nem mesmo processos colaborativos ou discussões síncronas entre participantes dentro do ambiente virtual do curso.

Com o tema: “Investir na Diversidade Cultural e no Diálogo Intercultural”, o relatório mundial da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura da UNESCO, já em 2009, indica um crescente interesse sobre o debate da diversidade e da aproximação dialogada entre culturas diferentes.

Atentas a essas considerações, foram viabilizados diálogos entre estudantes de dois países, no caso EUA e Brasil, buscando os AVAs do tipo LMS que possibilitam múltiplas e diferentes conexões entre conteúdos disponíveis na rede.

O objetivo inicial na ação de extensão era criar conexões, diálogos entre licenciaturas de artes visuais de países diferentes, aproximar estudantes para dialogarem e criarem juntos utilizando a linguagem videográfica, pois por sermos atuantes na formação de professores de artes visuais, acreditamos que nosso área possui particularidade ao trabalharmos com a imagem. É a partir da imagem e por meio dela, que artistas visuais, cineastas, fotógrafos pensam e produzem sentido.

Uma experiência foi problematizada, a qual incorporou o sentido de colaborar, aprender a aprender, bem como aprender com o “outro” no mundo digital conectado com outras culturas, outras semióticas. O olhar inquieto e questionador das pesquisadoras sobre os modelos educacionais dentro da universidade buscou os diálogos possíveis entre textos, imagens, linguagens, culturas e afetos, nos

intertextos e intervisualidades que provocam e produzem sentidos, instaurar talvez, novas possibilidades pedagógicas para o ensino intercultural da arte, em questões que envolvam os saberes e fazeres no mundo digital.

Os processos que ocorreram foram analisados a partir de teóricos que ajudassem a compreender os eventos nas interações entre os estudantes. Entre eles, Kastrup traz a análise das problematizações das experiências nos processos de aprendizagem. Debruçada nos estudos deleuzianos Kastrup ressalta que “[...] colocar o problema da aprendizagem do ponto de vista da arte é colocá-lo do ponto de vista da invenção” (2001, p.19). E ainda “tudo que nos ensina alguma coisa emite signos, e não se aprende senão por decifração e interpretação” (2001, p.19). A aprendizagem não está no reconhecimento e sim no estranhamento do novo. A autora chama de “aprendizagem inventiva, aquela que, não é espontânea, mas sim constrangida”, estranhada, que experimentamos no presente.

O ensino situa-se no plano fazer junto, Deleuze comenta: “Nada aprendemos com aquele que nos diz: faça como eu. Nossos únicos mestres são aqueles que nos dizem: ‘faça comigo’ e que, em vez de nos propor gestos a serem reproduzidos, sabem emitir signos a serem desenvolvidos no heterogêneo” (DELEUZE, 1988, p.31).

Outro enfoque que entra transversalmente em nossa análise é a perspectiva ético-estética proposta por Axt (2008) propiciada pela dialogia bakhtiniana. Por essa perspectiva espera-se do pesquisador movimentos de adentramentos e afastamentos, vivencias, implicamentos para produzir por meio de uma tradução interpretativa, (em oposição a uma transcrição literal) um texto (estético) com participantes do projeto. Amorim diz que “[...] não há trabalho de campo que não vise um encontro com o “outro”, que não busque um interlocutor” (AMORIM, 2004, p. 16). A busca incessante pelo encontro com o outro, pelo diferente, nos constitui enquanto pesquisadoras. A necessidade de retornar ao excedente de visão de pesquisadoras e com a própria expressividade dar acabamento a estas análises. Somente esse movimento exotópico finaliza o objeto estético.

Complementando, Axt considera que ao trabalhar o pressuposto dialógico devem ser consideradas múltiplas vozes o que inclui “autores de referência teórica e a do

pesquisador-autor, no âmbito de uma relação de confronto mais ampla entre campos de força monológicos e dialógicos". (AXT, 2008, p. 98).

Estas autoras entendem que o princípio dialógico na pesquisa é visto como uma proposta de análise, uma via de investigação, uma forma de interrogar as construções produzidas em um campo. Essa perspectiva considera os autores do referencial teórico parceiros na experimentação e na escrita. Todo o processo é dialogado, seja com a teoria, seja com o campo ou com os próprios participantes da investigação.

Axt (2008) propõe, que pesquisar na perspectiva dialógica é operar simultaneamente em dois movimentos quando implicados no campo empírico, "[...] dobrando-se com o dentro, o movimento de implicação-vivenciação [...]"; que é para Bakhtin, um movimento interior do eu-para-mim; "[...] e o de explicar (no sentido de uma tradução interpretativa, não literal) as relações sobre o plano ao dobrar-se com o fora [...]", no sentido bakhtiniano, um movimento exterior do eu-para-outro, "[...] transbordando (assim) as fronteiras do dentro, distanciando-se, o movimento de distância-explicação." (AXT, 2008, p. 96). Os processos ocorrem em movimentos de eu-para-mim e de eu-para-outro, na perspectiva dialógica.

Desse modo, entende-se que pesquisador deva passar pelo emaranhado da pesquisa e da escrita, lançando mão de enunciados vindos de todas as direções, na tentativa de organizar uma nova obra desafiando-se a propor novos e inúmeros diálogos com outros novos interlocutores. Nessa perspectiva, o objeto não está posto aguardando para ser pesquisado; e sim, é no próprio ato de problematizar/refletir sobre ele que o objeto de pesquisa toma forma, se mostra, se constrói.

### **Processos e seus percursos**

Os participantes foram provocados a utilizar a linguagem videográfica, durante o projeto que se desenrolou por um semestre, foram compartilhados 32 vídeos. A proposta da ação foi organizada em três modos de dialogar com o outro-estrangeiro : a) Diálogos sobre cada um de nós, que teve o objetivo de promover o primeiro contato entre os participantes do projeto, através da produção e compartilhamento de **videocartas**. b) Diálogos sobre arte contemporânea, que objetivava o

compartilhamento das experiências estéticas e a compreensão mútua da arte contemporânea vigente, nos dois contextos, por meio da troca de **vídeos autorais** produzidos pelos estudantes; e c) Diálogos com a 9ª Bienal do Mercosul, que teve como objetivo a criação de um **vídeo colaborativo** e a participação, propriamente dita, na 9ª Bienal do Mercosul | Porto Alegre, submetendo este vídeo à convocatória pública "Invenções Caseiras".

Nesse sentido a proposta de produção coletiva foi duplamente oportuna. Procuramos criar um cenário fértil para a invenção, no qual todos estavam comprometidos com diferentes objetivos, além de ter que negociar a narrativa para o vídeo, enfrentar as problemáticas técnicas de compartilhamento de imagens em movimento via internet, necessitavam buscar uma estética que atendesse a convocatória de uma exposição internacional com uma temática que desafiava os conceitos de arte, "Invenções Caseiras". A proposta da produção do vídeo colaborativo foi após três meses de convívio das duas licenciaturas dentro do ambiente online, eles já tinham trocado videocartas entre Brasil e EUA, já tinham compartilhado vídeos autorais sobre a arte contemporânea de ambos os contextos o que contribuiu para o conhecimento dos participantes do grupo.

A convocatória "Invenções Caseiras" da 9ª Bienal do Mercosul fazia parte das ações do projeto pedagógico da Bienal. Sua proposta era convidar o público em geral à submeter um vídeo ou áudio via site sobre uma invenção cotidiana. A convocatória foi de abrangência internacional e feita através de um vídeo compartilhado na internet com áudio em português e legendas em inglês. Apropriamo-nos desta chamada e a incorporamos no projeto de extensão.

Os vídeos fizeram parte da exposição virtual realizada no canal do Youtube da Fundação Bienal por dois anos. Em nosso ambiente virtual de aprendizagem os grupos foram organizados com cinco estudantes em cada e subdivididos em motes definidos pelas professoras 1) Meio Ambiente, 2) Reciclagem, 2) Moda, 3) Invenção Pedagógica, 5) Arte e Tecnologia. Forçamos a interação entre eles organizando cada grupo com estudantes das duas universidades. As produções de cada vídeo foram negociadas a distância por meio de fóruns, redes sociais, e chats. Para esse texto recortamos apenas uma das negociações.

Há, por trás das escolhas para a produção desses vídeos, a dimensão ética (ações vividas no acontecimento) e a dimensão estética (a forma, o estilo, o gênero). Ambas foram negociadas a distância entre os participantes envolvidos que buscam o sentido no encontro com o outro: o sentido, a resposta ao enunciado do outro, o embrião, no diálogo, na aproximação da vida com a arte e vice-versa. Em Bakhtin (2011, p. XXXIV): “Arte e vida não são a mesma coisa, mas devem tornar-se algo singular em mim, na unidade da minha responsabilidade”. Este pensamento complementa nossos questionamentos.

Nos registros publicados no fórum sejam eles escritos ou imagéticos há multiplicidade de natureza dialógica, neles instauram-se processos de produção de sentidos, potencializando processos de criação e de autoria. É no contato com o outro, no diálogo, no acabamento que o outro dá ao meu questionamento que o sentido se instaura. O sentido com sua infinita potência se atualiza no encontro dos enunciados. O conceito de sentido na compreensão bakhtiniana reconhece que não há um “sentido em si”, pois o sentido se situa sempre entre os sentidos, elo de uma cadeia do sentido (BAKHTIN, 2000). Dialogando com a ótica mais deleuziana, que trata das heterogeneidades e das conexões entre esses é que emergem linhas de criação, de invenção” (AXT, 2006, p. 265).

A partir de nossas análises observamos forças que tensionaram as decisões imagéticas, éticas e estéticas. Para esse texto destacamos o grupo que trabalhou com arte e tecnologia nas invenções caseiras. O grupo foi composto por três estudantes norte-americanos da UNT, Juliane, Joe, George e três estudantes brasileiros da UFRGS, Guadalupe, Valter e Júlia. Joe (UNT) desistiu de participar do projeto nos primeiros dias de negociação. O Projeto foi desenvolvido em um ambiente Moodle e nele criamos fóruns para cada grupo, neles mediávamos as conversas sempre no formato bilíngue. No fórum do grupo 5) Arte e tecnologia foram postadas 57 mensagens, dessas, 9 eram nossas, das professoras mediadoras, 22 mensagens são da estudante Juliane da (UNT), a qual era mestrandona em arte/educação e participou juntamente com os estudantes de graduação no projeto.

Segue abaixo um mapa que produzimos para compreender como ocorreu a negociação durante todo o processo de criação do vídeo.

Juliane (UNT) em seu primeiro *post* no fórum do grupo anuncia que está trabalhando em um projeto paralelo individual de uma escultura cinética para submeter também também à chamada da Bienal do Mercosul. Ela fala de seus interesses pela cidade e em invenções para tornar a casa remotamente controlada por tecnologias.

Uno-me a este grupo de discussão e gostaria de contribuir com tudo o que pudermos para tornar a sua cooperação na Bienal do Mercosul ! Eu também estou trabalhando em um vídeo caseiro de algo invenção começou há algumas semanas - uma escultura cinética para minha casa ...Será que todo mundo tem alguma ideia para começar este tema? Eu estava pensando em maneiras de resolver este problema e pensei em algumas perguntas em invenções caseiras tecnológicas. Existem um monte de novas invenções estranhas à venda (por exemplo, uma nova tecnologia que permite monitorar remotamente sua casa quando você está de férias : iluminação, segurança , aquecimento, etc ) Este é um link para um: [http://www.smarthome.com/\\_/index.aspx](http://www.smarthome.com/_/index.aspx) Eu explorei a ideia da casa muito no meu trabalho e tecnologia de uso também. Estou interessado em saber como nos conectamos as nossas casas com skype, webcams, etc. Mas a tecnologia digital não significa sempre também... Qualquer invenção é realmente uma forma de tecnologia como qualquer ferramenta (Juliane, (UNT).

Juliane, Joe e George, estudantes da UNT, iniciaram as postagens no fórum, Juliane compartilhou algumas ideias com Joe, sua colega de classe na tentativa de agilizar e acordar ideias primeiramente com os colegas da mesma turma, mais próximos. George (UNT) diz que o tema Arte e Tecnologia é tão amplo, que não tem ideia de como começar, mas pensa em explorar a música da vida cotidiana. Logo a música e sons do dia a dia começa a aparecer como temática nas discussões do grupo. "Eu gosto especialmente da ideia de explorar a música e nossa vida diária. Além disso, eu sinto que há bastante espaço para essa ideia de usar a tecnologia como um meio de agrupamento de uma ligação entre as casas". Joe (UNT)

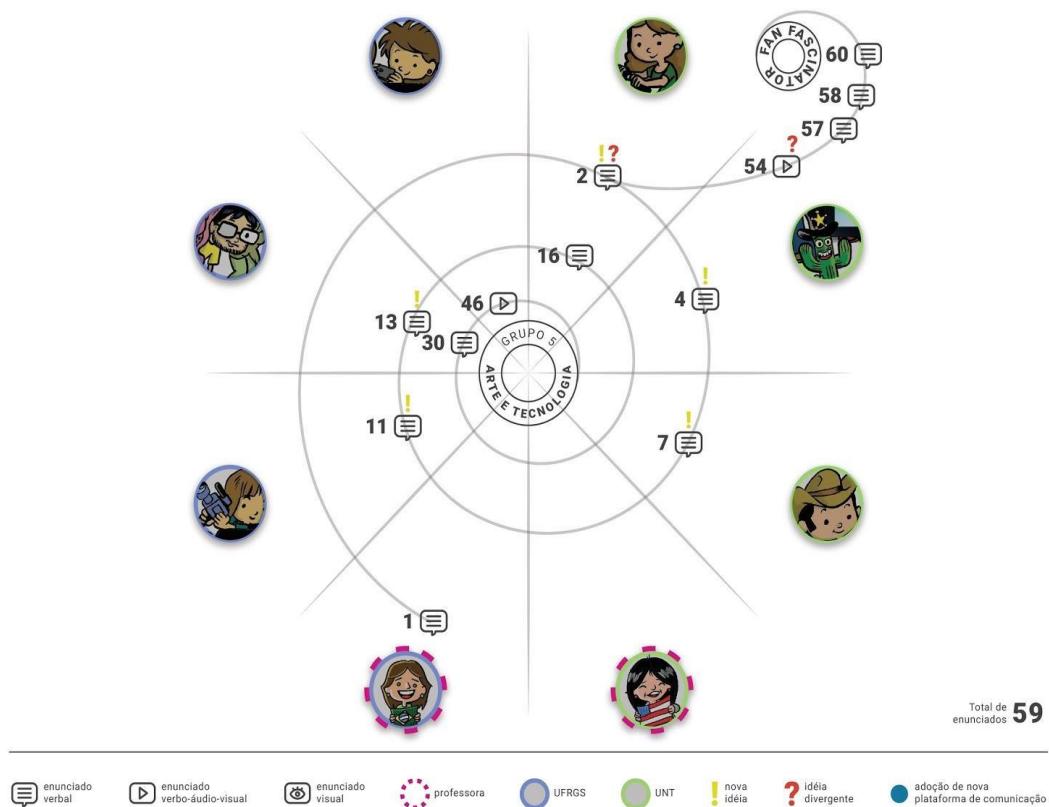


Imagen 1: Mapa das negociações produzida por Sosnowski (2013)

O grupo apresenta diversas ideias, mas a ideia de Joe (UNT) é levada até o final pelo grupo, para a produção do vídeo coletivo, mesmo ela tendo abandonado a disciplina e o grupo em meio as negociações. Júlia retoma a questão quanto a forma do objeto.

Eu adorei todas as ideias, mas acho que vamos ter de escolher uma forma de arte + tecnologia. Tipo será um video? Um objeto? Vamos fazê-lo juntos online de alguma forma? Tenho alguma experiência com arte e tecnologia, vocês podem dar uma olhada no meu site. Estudei novas plataformas, softwares, microprocessadores e um monte de edição de vídeo. Já escrevi sobre isso também. Dê uma olhada <http://www....com/#!arteetecnologia/cjar>. Júlia (UFRGS)

Júlia (UFRGS) e Juliane (UNT) atuam na esfera artística paralelamente à esfera educacional. Elas publicam em seus sites projetos de arte e tecnologia.

Obrigado por compartilhar o seu trabalho Júlia! Você está definitivamente trabalhando com arte e tecnologia, os vídeos são bem trabalhados fascinante de assistir. A pergunta de Júlia é importante sobre o que fazemos: um vídeo ou um objeto. Eu entendi que era um vídeo no formato esperado. A descrição do projeto no site Mercosul pede um vídeo no formato DIY, partilha de conhecimentos com

outros fabricantes. Eu realmente gosto das peças apresentadas, que não têm um elemento de instrução, mostrando ao espectador como fazer a invenção. Eu acho que especialmente desde que tantos colaboradores que poderia ser interessante se mostrar o processo de nossa invenção, seja ele qual for! Na web, em forma de objeto, e documentadas através de vídeo. Como é que a arte e a tecnologia em casa? Como podemos relacionar tudo isso conosco, como estamos participando em uma colaboração ?Eu gosto da sugestão de Valter lidamos com toda a tecnologia que está usando para se conectar. Nós poderíamos fazer alguma coisa "um evento" com webcams ao vivo conectando todos nós ou nossos lares ?Eu realmente queria saber o que é um FlipWebBook1 ? (Grifos nossos) Juliane (UNT)

A primeira versão do vídeo publicada pelo grupo tinha 43 segundos. Em um estilo do qual podemos aproximar do vídeo de autor. Enquanto os outros quatro grupos buscaram um estilo narrativo linear para responder à temática das invenções caseiras, esse grupo apresenta uma sequência visual simplificada a partir de imagens, e sons do cotidiano. O grupo postou diversas ideias para a produção no entanto definiu somente nos últimos dias. Mesmo tendo conhecimento em edição de vídeo, pouco usaram de efeitos de pós-produção, tais como sobreposição. O grupo se organizou de forma que cada integrante gravaria um fragmento de vídeo seguindo a instrução dada por Valter exemplo: "imagem fechada da mão que produz som com o objeto". Cada integrante compartilhou no fórum um link do "dropbox" com seu fragmento de vídeo e Júlia (UFRGS) ficou responsável pela edição final.

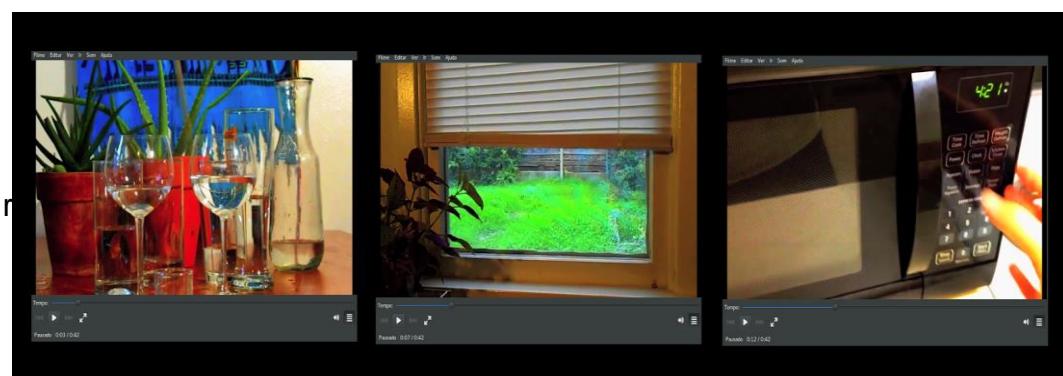


Imagen 2 - Frames do vídeo invenções caseiras - arte e tecnologia  
 Arquivo da autora (2013)

A partir da publicação do vídeo discutimos presencialmente em como ele poderia ganhar maior enfase nos aspectos visuais se o tempo fosse expandido com o efeito slowmotion. Tanto o som como as imagens sofreram alterações com o efeito e isso provocou no o grupo a possibilidade de um novo olhar, que aprovou-a para a edição final.

Não está sendo analisada aqui a técnica utilizada na construção do vídeo, mas a riqueza das interações nos processos de um olhar ampliado para o cotidiano de cada estudante, estes carregados de seus significados, uma vez que habitam lugares de culturas diferentes. A própria sociedade recebe um olhar e tratamento críticos, como diz o aluno Valter - no quadro abaixo -, que traçou relações entre movimento/poluição sonora e visual das imagens com um pensar refratário sobre a sociedade contemporânea.

Iremos montar um vídeo conceitual, onde os sons e imagens se adicionarão, criando uma espécie de poluição sonora e visual,o que reflete a nossa sociedade hoje e a quantidade de informação que recebemos diariamente. - Dentro da possibilidade educativa, também é um exercício possível de ser feito com os alunos.Valter (UFRGS)

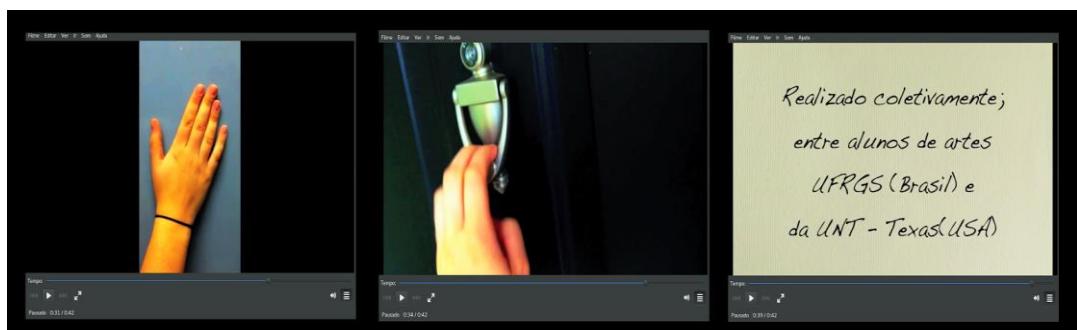


Imagen 3 - Frames do vídeo invenções caseiras - arte e tecnologia  
 Arquivo da autora (2013)

As mãos em close são as protagonistas, elas participam do vídeo agindo sobre objetos que produzem sons. O foco está no fato de produzir sons a partir de objetos do cotidiano.

O conteúdo de uma obra de arte assume um valor que não é somente resultante da cultura em que o sujeito está inserido, mas também advém de um posicionamento individual como autor-criador frente aos valores que implicam em escolhas que podem inferir em uma ação estética.

Juliane (UNT), percebendo a oportunidade de ampliar seu processo criativo naquele contexto social, produz descontinuidades estéticas e reflexivas sobre o seu cotidiano, produz novas subjetividades, sejam da ordem do sujeito individual ou do coletivo. Apresenta o vídeo produzido individualmente para responder à convocatória da 9<sup>a</sup> Bienal do Mercosul. No vídeo de Juliane(UNT) aparecem legendas em

português, e a trilha sonora instrumental embala as imagens aceleradas do processo de criação de um "Fan fascinator1". Na legenda do vídeo, Juliane descreve: "Por viver em um clima quente, desenvolvi uma estreita relação com meu ventilador de teto. Eu passo horas durante a noite observando as rotações, embalada por seu movimento como um bebê sob o seu móbil" (Juliane, UNT, 2013).

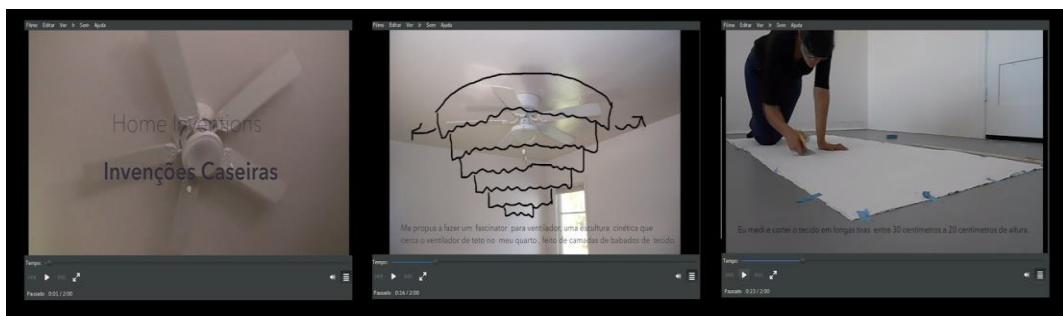


Imagen 4: Frames do vídeo Fan Fascinator  
 Arquivo da artista Julie Libersat (2013) disponível em:  
[http://julielibersat.com/artwork/3416494\\_Fan\\_Fascinator.html](http://julielibersat.com/artwork/3416494_Fan_Fascinator.html)

O conteúdo de uma obra de arte é resultante das subjetividades em uma ação estética. Os processos de centralização e descentralização, de unificação e de desunificação cruzam-se nas discussões desse grupo, além de Juliane colaborar na produção do vídeo colaborativo do grupo Arte e Tecnologia. Ela tem sua vontade de autoria, torna-se autora na sua própria vida fazendo arte. Juliane, busca no seu quarto possibilidades para que um evento estético aconteça. Ela se torna participante ativa.

### Considerações

O que restou após o término do projeto? Ativar a memória; entender os momentos/planos da pesquisa que se desdobram processo de aprendizagens para nós pesquisadoras participantes das mediações e problematizações do projeto. Para atender à complexidade desse campo, foi preciso elencar vias de investigação que nos ajudassem a interrogar. Entre elas as falas e as imagens publicadas pelos participantes, há: registros escritos nos fóruns e vídeos gravados; registros no diário de bordo; entrevistas gravadas com estudantes brasileiros e norte-americanos; convívio/interação com ambos os grupos. O trabalho reflexivo nos planos éticos e estéticos consistiu em sobrepor todas essas informações e produzir sentido a partir

delas revelando que houve aprendizagens na busca incessante de interação na qual a problematização foi o tonus dos processos.

Os estudantes enfrentaram a diferença da língua e buscaram diferentes formas de dialogarem na intenção de se conhecer e aprender com o outro. De acordo com Ponzio (2012, p. 24), “O espaço no qual uma língua vive é um espaço interlíngüístico, e a capacidade de expressão e adaptação da língua às necessidades da comunicação é diretamente proporcional à quantidade de contatos com outras línguas”.

Zeca Baleiro, músico brasileiro em sua obra “Samba do Approach”, nos apresenta uma mixagem do português com o inglês na intenção de produzir uma estética entre essas duas línguas. Nos versos iniciais ele convida: “Venha provar meu brunch saiba que eu tenho *approach* na hora do *lunch* eu ando de *ferryboat...*”. Podemos aproximar as reflexões de Ponzio (2012), e a obra de Zeca Baleiro para pensar as reflexões sobre videologias apresentadas por Bucci, que nos fala das movimentações que a língua sofre. Para esse autor, “Os sujeitos sociais não cessam de testar novos limites da língua, transgredir suas normas, subverter o sentido dos termos de modo a adequá-los a novas necessidades expressivas” (BUCCI, 2004, p. 20).

A diferença de idioma não se apresenta mais como um limitador absoluto das comunicações. A linguagem videográfica mediada pela tecnologia digital revelou potência em projetos de intercâmbios entre estudantes de licenciatura que não somente falam diferentes idiomas mas cujos meios de olhar e produzir imagens estão imersas em sua cultura carregada de seus modos de produzir subjetividades. Ao comentar Foucault sobre subjetividade, Deleuze diz: “os gregos inventam o modo de existência estético. É isso a subjetivação: dar uma curvatura à linha, fazer com que ela retorne sobre si mesma, ou que a força afete a si mesma...não há sujeito, mas uma produção de subjetividade.” (DELEUZE, 1992, p. 141)

Acreditamos que as interações e as produções coletivas dos grupos, geograficamente distantes, permitiram estas mudanças nas “curvaturas das linhas” em que as produções de sentido fossem se revelando nos diálogos audio-visuais.

## Notas

<sup>1</sup> [http://julielibersat.com/artwork/3613745\\_Fan\\_Fascinator\\_Kit.html](http://julielibersat.com/artwork/3613745_Fan_Fascinator_Kit.html)

## Referências Bibliográficas

- AMORIM, M. O pesquisador e seu outro: Bakhtin nas ciências humanas. São Paulo, Musa, 2004.
- AXT, M. Comunidades Virtuais de Aprendizagem e Interação Dialógica: do corpo, do rosto e do olhar. Filosofia Unisinos, v. 7, p. 256-268, 2006.
- AXT, M. Do pressuposto dialógico na pesquisa: o lugar da multiplicidade na formação (docente) em rede. Revista informática na educação v.11 n.01. Porto Alegre, 2008.
- BAKHTIN, M. Estética da Criação Verbal. Tradução Paulo Bezerra. 6<sup>a</sup> ed. São Paulo: Martins Fontes, 2011.
- BUCCI, Eugênio; KEHL, M R. Videologias: ensaio sobre televisão. São Paulo: Bontempo, 2004.
- DELEUZE, G. Conversações, 1972-1990 / Gilles Deleuze. Rio de Janeiro. Ed 34, 1992.
- DELEUZE, G. Diferença e Repetição. (L. Orlandi & R. Machado, Trads). Rio de Janeiro: Graal. 1988. (original publicado em 1968).
- KASTRUP, Virgínia. Aprendizagem, Arte e Invenção. Psicologia em Estudo, Maringá, v. 6, n. 1, p. 17-27, jan./jun. 2001.
- LIBERSAT, Julie. Fan Fascinator 2014. Disponível em: [http://julielibersat.com/artwork/3416494\\_Fan\\_Fascinator.html](http://julielibersat.com/artwork/3416494_Fan_Fascinator.html) Acesso em 12 Jun. 2017.
- MOSTAFA, S. P.; NOVA CRUZ, D. V.(org) Deleuze vai ao cinema. Campinas, SP, Editora Alínea, 2010.
- PEREZ, A. M; BIASUZ, M C; SOSNOWSKI, K, Change/Interchange in Virtual Learning Environments: Aesthetic Activity and Video Letters Produced Between Brazil and U.S. Students. Informática na Educação teoria e prática - V.19 nº1, 2016.
- PONZIO, Augusto. A revolução bakhtiniana: o pensamento de Bakhtin e a ideologia contemporânea. Trad. Valdemir Miotello. 2. ed. São Paulo: Editora Contexto, 2012.
- SOSNOWSKI, K. Telecolaboração, Arte e Educação: Diálogos interculturais e a negociação da autoria em vídeos coletivos sob uma perspectiva Bakhtiniana. 2015. 229 p. tese( Doutorado em Informática na Educação). PPGIE-UFRGS, Porto Alegre, 2015.

## Katyuscia Sosnowski

Doutora em Informática na Educação; Mestre em Artes Visuais, email: kaluhe@gmail.com; docente do IFPR - Instituto Federal do Paraná, Desenvolve pesquisa na área de formação de professores de arte e tecnologias digitais, membro do grupo de pesquisa RETLEE (Representações, Espaços, Tempos e Linguagens em Experiências Educativas - UNIOESTE) e N.E.S.T.A. (Núcleo de estudos em Subjetivação, tecnologia e Arte - UFRGS)

## Maria Cristina V. Biasuz

Professora do Programa de Pós Graduação em Informática na educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Desenvolve pesquisa na área de Tecnologias Digitais, coordena o N.E.S.T.A. (Núcleo de estudos em Subjetivação, tecnologia e Arte).