

A transiarte como forma de expressão ciberestética na produção do vídeo “Tribus”

Lúcio Teles¹ e Aline Zim²

Resumo

A arte de transição ou transiarte é entendida como aquela que se expressa no ciberespaço revelando a existência de uma transição estética entre a arte presencial de membros de um grupo e sua reconfiguração em formato digital. A transiarte permite a construção de relações entre as diferentes linguagens artísticas, os sujeitos participantes e as interfaces digitais no ciberespaço. Trata-se de uma forma de ciberarte que é desenvolvida no projeto **PROEJA-transiarte**, uma pesquisa-ação da Faculdade de Educação da UnB com estudantes de EJA (Educação de Jovens e Adultos), na cidade de Ceilândia, Distrito Federal. A especificidade da transiarte, além da necessidade de estar conectado à Internet para acessá-la, está no processo de criação artística, que é colaborativo. O projeto foi iniciado com a visita dos pesquisadores ao Centro de Ensino Médio 03 – CEM03 onde se realizam as aulas do programa de Educação de Jovens e Adultos – EJA. Vários professores do CEM-03 se disponibilizaram a trabalhar com o projeto Transiarte e grupos de estudantes interessados foram formados pelos professores. Os pesquisadores/formadores da equipe da pesquisa-ação, ajudaram com a instalação de vários softwares que foram utilizados: GIMP (desenho gráfico), Paint, MovieMaker, facilitando assim a utilização destas tecnologias. O grupo de estudantes EJA trabalhou e produziu arte colaborativa que foi então postada no site do projeto www.proejatransiarte.ifg.edu.br. A transição e reconfiguração estética de uma forma de arte tradicional à ciberarte vivenciada pelos estudantes EJA, é um processo que ocorre durante a criação, o design e a produção artística, facilitando a emergência de uma identidade cultural de grupo que se expressa através da transiarte. Neste artigo descrevemos o processo de produção do vídeo Tribus por um dos grupos EJA do CEM-03.

Palavras-chave: transiarte, ciberarte, educação de jovens e adultos, arte colaborativa, e identidade cultural.

¹ Professor Adjunto, Faculdade de Educação, Universidade de Brasília.

² Professora de Arquitetura na Universidade Católica de Brasília.

1. Introdução

O PROEJA-transiarte é um projeto de pesquisa orientado para o trabalho da educação profissional de jovens e adultos (PROEJA) a partir da produção de arte digital. Neste sentido, busca-se ligar a produção colaborativa da transiarte (Teles, 2008; Zim, 2010) com os objetivos do PROEJA, tais como a utilização de novas tecnologias no processo de aprendizagem e de inclusão social. Além de ser integrada às atividades da escola, a produção colaborativa da transiarte facilita o desenvolvimento de um possível itinerário formativo para os participantes, como por exemplo, a escolha de uma carreira voltada para o design de softwares, o tratamento de som ou foto digital, a criação de animações, o design de interfaces, e outros mais.

A equipe de pesquisa do PROEJA-transiarte é formada por professores universitários e estudantes de graduação e de pós-graduação, junto aos participantes do CEM-03. A metodologia de pesquisa utilizada no grupo é a pesquisa-ação existencial proposta por Barbier (2002). Segundo o autor, a pesquisa-ação se distingue de outros modelos pela abordagem da realidade, propondo não somente a análise mas também a transformação e se sustentando mais na intuição, criatividade e improvisação. No contexto do PROEJA-transiarte todos os participantes do grupo contribuem, de varias maneiras, com o processo de pesquisa-ação. O objetivo do projeto é investigar o processo de introdução de arte digital no currículo EJA da escola, a partir do design e produção de trabalhos artísticos digitais colaborativos que são posteriormente compartilhados na Web. Neste artigo o foco da pesquisa é na produção do vídeo *Tribus*.

As oficinas de trabalho colaborativo da transiarte se dão em uma escola de Educação de Jovens e Adultos (EJA), o CEM-03, na cidade de Ceilândia. Os participantes são os estudantes de EJA que, junto ao professor, decidiram utilizar parte do tempo dedicado às disciplinas (matemática, português, historia, física etc.) para trabalhar com a transiarte. Uma escola profissional que fica a 800 metros da escola também participa do programa. Lá as atividades são mais focadas no ensino técnico e no uso das ferramentas de *software* para a produção de textos, fotos, músicas e videoclipes, que são depois disponibilizados no ciberespaço, no site do projeto <http://www.proejatransiarte.ifg.edu.br>.

2. A transiarte como uma forma de ciberarte colaborativa

O referencial teórico da transiarte se dá na confluência de conceitos e considerações desenvolvidos por Walter Benjamin e Richard Shusterman. A estes críticos de arte anteriores à Internet incluímos também os trabalhos de Arlindo Machado, Priscila Arantes, e Diana Domingues. Estes últimos pesquisadores introduziram o conceito de artemídia, como uma das formas de expressão da arte digital (Machado, 2007; Arantes; 2005; Domingues, 2009). A transiarte é produzida através do trabalho colaborativo dos membros de um grupo, tal como se dá em outras formas de produção artística coletiva, em especial no teatro (Abreu, 2004).

A reprodutibilidade técnica da obra de arte (Benjamin, 2004) é um conceito criado por Walter Benjamin no início do século passado e que adquire toda sua atualidade com a existência da tecnologia digital. Segundo Benjamin, a emergência de novas tecnologias como o fonógrafo, a fotografia, e o cinema, facilitaram a produção em série das obras de arte, eliminando a noção mesma de original e único. A tecnologia digital parece exacerbar ainda mais a velocidade com que se dá a reprodutibilidade técnica da obra de arte, agora não somente como o resultado de tecnologias analógicas ou mecânicas como as descritas por Benjamin.

Ao mesmo tempo, com a reprodutibilidade técnica se dá a perda da aura da obra de arte, pois esta deixa de ser única ao ser reproduzível. Por outro lado, a reprodutibilidade técnica facilita a disseminação mais rápida do acesso à arte, e também permite que indivíduos e grupos possam se expressar de maneira criativa com os instrumentos da arte digital. Um número crescente de pessoas passa a fazer uso da ciberarte ou arte digital para se expressar, democratizando ainda mais o acesso às possibilidades de criatividade artística no ciberespaço.

Shusterman (1998) mostra que quando falamos de arte, estamos quase sempre associando arte com belas artes ou a arte erudita dos museus e galerias de arte. Pensamos em obras de teatro, plásticas, galerias de pinturas e assim por diante. Também quando se fala de história da arte o foco se dá nos grandes gênios da literatura, pintura, escultura que, através dos séculos, criaram obras que hoje estão nos museus e galerias públicas ou privadas.

Segundo Shusterman (1998) para muitos autores a arte que não se enquadra nas belas artes ou na arte erudita, seja ela a arte popular ou colaborativa, não é vista como expressão estética legítima. Mas segundo ele existe uma outra forma de se pensar a arte, além da erudita ou das belas artes, quando várias formas de expressões artísticas utilizando os mais variados suportes são desenvolvidas por indivíduos ou grupos. Entretanto pensar a arte em termos mais amplos é algo

que acontece vagarosamente nos meios artísticos tradicionais. Qualquer outra forma de arte que não se ajusta a esta visão tradicional passa a ser vista como “arte de segunda classe”. Para o autor deve-se buscar o encontro entre a arte erudita e a popular, sendo ambas formas válidas de expressões artísticas.

No trabalho artístico da transiarte, procura-se desenvolver uma amplitude de opções para que todos se sintam efetivamente incluídos. O grupo trabalha de maneira colaborativa, cada um aportando o que pode contribuir para a construção estética da arte digital. A escolha do tema e posterior elaboração do roteiro do projeto criativo é também um processo lento que inclui todos os participantes na discussão e tomada de decisões:

O processo colaborativo é dialógico por definição. Isso significa que a confrontação e o surgimento de novas idéias, sugestões e críticas não só fazem parte de seu *modus operandi* como são os motores de seu desenvolvimento. Isso faz do processo colaborativo uma relação criativa baseada em múltiplas interferências (Abreu, 2004).

3. A contemporaneidade da reprodutibilidade técnica da arte

Na sociedade contemporânea vivenciamos uma revolução profunda em nossos costumes, hábitos e na forma como nos expressamos e nos comunicamos. O período que vivemos é marcado pela utilização crescente da tecnologia digital e da Internet no trabalho, entretenimento, relações sociais e em vários outros domínios.

O impacto das novas tecnologias na arte é descrita por Benjamin (2005). Ele chegou à conclusão de que novas tecnologias fazem com que a obra de arte seja cada vez mais reprodutível (como por exemplo, na reprodução do som, primeiro no fonógrafo, depois nos discos de vinil, até nossos dias com o som digitalizado; ou a fotografia, tanto digital quanto analógica). Ao ser reprodutível em grande escala a arte perde sua aura ao mesmo tempo em que chega a setores mais amplos da sociedade, e se democratiza. Benjamin afirma que quando mudam as épocas históricas e com elas as formas de como a sociedade produz seu sustento, muda também a maneira como os seres humanos percebem o mundo. Esta mudança sensorio-perceptiva pode também levar à produção de novas formas de expressão estética. Uma mudança histórica recente foi a introdução da tecnologia digital. Nossas formas de comunicação foram alteradas e também a maneira de nos expressarmos na comunicação cotidiana. A tecnologia digital permite que amplos setores da população possam participar em vários âmbitos antes relegados a poucos. Um deles é a arte digital que permite aos indivíduos se expressar de outra maneira e serem criativos com estas novas formas de expressão.

4. Arte e tecnologia

Frequentemente a arte digital é vista como somente tecnologia, já que para alguns críticos de arte, o virtual não tem valor estético. Outros vêem na arte digital uma forma de arte popular, sendo desqualificada desta maneira. A conceituação da arte proposta por Shusterman (1998) permite ir além das limitações impostas pelas noções conflitantes de belas artes e arte popular para se chegar a uma nova conceituação que inclua no universo estético ambas as formas de expressão artística.

A transição estética da arte tradicional para a virtual, ou seja, a digitalização de componentes artísticos existentes anteriormente ao digital permite a emergência de uma nova forma de expressão artística. Neste sentido, o fazer artístico pode ser constantemente reinventado ou modificado para ser parte da arte digital no ciberespaço.

Nesta perspectiva, a transiarte é também marcada pela mudança na essência dos elementos da arte, ou seja, de um estado, de um sentido, de um sentimento, que indicam também as expressões de transição da vida do artista. As obras de arte transitam do imaginário daquele que a criou e a sua percepção do contexto social que o envolve. A arte de transição, assim como a ciberarte, permite infinitudes de interações do artista com a sua obra e com os internautas, assim como exercício do olhar promovido pela mudança tecnológica. Neste sentido, a transiarte é uma forma de ciberarte que facilita o desenvolvimento de habilidades no uso da Internet facilitando a inclusão digital e social por meio das novas técnicas e formatos artísticos.

5. A criação coletiva no PROEJAtransiarte

A dimensão colaborativa do PROEJAtransiarte se dá no processo criativo de produzir arte digital realizado por vários indivíduos que formam o grupo de trabalho. Os membros do grupo têm em comum: estar na mesma turma de EJA; frequentar reuniões semanais durante o semestre; estar matriculado nas turmas dos professores que participam do projeto, permitindo que dediquem parte do tempo na sala de aula para o trabalho com a transiarte.

Ao incorporar a arte de cada um àquela do grupo, o sujeito coletivo na transiarte cria trabalhos de forma conjunta, sem direitos autorais. O grupo também utiliza material da Internet, por sua vez foi produzido por outros indivíduos ou grupos.

No PROEJA-transiarte o trabalho colaborativo se dá a partir das oficinas que são realizadas a cada quinta-feira à noite na escola. O grupo é composto, geralmente por cinco ou mais estudantes, de

idade variando de 18 a 70 anos. A partir dessa reunião semanal, inicia-se a discussão sobre o projeto, sobre a arte do ciberespaço, e sobre como o grupo pode trabalhar. Uma escola técnica muito próxima do CEM-03 oferece também cursos de introdução às técnicas da ciberarte permitindo que alguns dos participantes no PROEJA-transiarte se aperfeiçoem mais no uso de software apropriado para arte digital.

6. A produção do vídeo *Tribus*

Um dos trabalhos desenvolvidos pela equipe transiarte se deu na semana cultural do CEM-03, que acontece duas vezes por ano. Cursos de vários tipos são ofertados: artesanato, dança, música e agora também a projeção de um vídeo sobre a sequelas que experimenta um novo aluno, o calouro, na escola. O título do vídeo – *Tribus* - havia sido criado no primeiro semestre mas foi apresentado na semana cultural do segundo semestre. Foi numa sexta-feira, último dia de atividades, e a apresentação do videoclipe *Tribus* (ver clipe no site do projeto) se deu no auditório da escola. Os estudantes de EJA conduziram esse espetáculo que aconteceu em torno do vídeo. Houve um encantamento da plateia pela técnica e uma identificação imediata com o vídeo produzido.

A partir de discussões em roda entre a equipe da UnB e professores e estudantes do CEM-03, foi criado um roteiro das atividades para a oficina transiarte constando de cinco etapas: 1. Definição de temas, discussão do problema gerador; 2. Roteiro e planejamento das atividades; 3. Execução artística e audiovisual (fotografias, filmagens, desenhos, teatro, bonecos, massinha, gravação de músicas, colagens etc.); 4. Edição digital (captação de vídeos e músicas da internet, tratamento das imagens e áudio, edição do material captado segundo o roteiro); 5. Postagem do vídeo no site www.proejatransiarte.ifg.edu.br para interação com internautas.

No vídeo *Tribus* o calouro jogador de basquete, o reggaeiro, o skatista, a patricinha, a roqueira, o *emo*, a *nerd* e a funkeira foram os personagens escolhidos pela roda de discussão. Por isso o clipe tem pedaços do rap da periferia, do funk carioca, o punk rock, o pop americano e o pop rock brasileiro, o reggae de Bob Marley, música popular brasileira, interpretados cada um pelo seu personagem.

Os estereótipos mostram a diversidade cultural, as classificações e os rótulos na escola. Nas conversas de roda cada um se sentia mais próximo de um ou de outro personagem. Na verdade, faltaram personagens para tantas modas e comportamentos classificáveis. A roda de conversa foi um espaço de expressão das identidades dos estudantes e professores de EJA. Participantes sugeriram imagens da identidade cultural de cada um, das origens e das identidades múltiplas associadas aos grupos, à escola e à cidade.

Cidade das feiras, cidade dos repentistas ou cidade-dormitório, a cidade de Ceilândia é o lugar onde as pessoas são muitas, pois é o maior colégio eleitoral do Distrito Federal. É um espaço próprio de construção de identidades múltiplas, de transições. Seus habitantes vêm de todo o país, principalmente do nordeste. Mais que espaço de transição, a Ceilândia é bairro, moradia e encontro. Um encontro de tribos, de guetos, de grupos diferentes e ao mesmo tempo semelhantes entre si. Naquele momento, na roda de conversa dentro da escola ceilandense, as identidades emergiram em forma de personagens caricatos, cada um com seus tipos e comportamentos.

E quais são as modas para esses estudantes de Ceilândia? A roda mostra que essas são modas muitas vezes globalizadas e globalizantes. Fazem referência direta ao comportamento de se ouvir determinado tipo de música e pertencem ao mundo atual, ao presente. Onde? De todos os lugares e em toda parte, do hip-hop mais pedido nas rádios à MPB. As modas, as origens e os destinos se confundem e se misturam; geram outras coisas. São culturas híbridas e múltiplas. Na tentativa de representar os tipos, surgem os personagens caracterizados na vestimenta e no comportamento, e essa classificação fica interessante para o roteiro. Para a obra de arte e a expressão artística, escolhemos a livre iniciativa dos estudantes que, nesse caso, foi a de classificar os diferentes e identificar os pares.

Ao observarmos a roda de discussão, percebemos que os paradigmas e as visões de mundo dos estudantes se expressam na fala, na música e nas imagens escolhidas por eles. Essas não são meras informações sobre a realidade desse ou daquele indivíduo. São imagens deles, sobre eles e construídas por eles, as múltiplas identidades, a construção individual e a construção coletiva.

Quando o tema e os personagens foram escolhidos, o ponto de partida foi a própria escola. As tribos, os guetos e os grupos representam geralmente a vontade das gerações mais novas de se diferenciarem, de se expressarem. Procurou-se um roteiro para que todos pudessem participar. Cada um escreveu as características de um personagem e o ponto comum entre eles era a figura do calouro que chegando à escola é assediado por vários estudantes, cada um representando uma tribo, um gueto ou um grupo. Esses grupos foram definidos pela forma de vestir e pelo tipo de música preferida. Ed, o calouro, aparece com uma bola de basquete (personagem do vídeo). Surgem então vários elementos ligados aos personagens e ao cenário, que vão se movimentando e se modificando ao longo da trajetória de Ed.

O cenário constitui ali o fundo para as fotomontagens. É um muro feito de cartolina colorida, na frente de um céu que é dia e depois é noite. As músicas se modificam de acordo com os personagens que encontram a figura de Ed, o calouro do Tribus, pelo caminho. A ideia do roteiro

era a de que eles – os personagens – convencessem Ed a ingressar em suas tribos. Ao final dessa trajetória, Ed compartilharia um momento com todos. Mas no processo os detalhes se constituem como parte da história e modificam o roteiro, que não é nunca definitivo ou final.

Alguns bonecos, desenhos e um cenário foram montados. Buscou-se nas revistas os pedaços, os fragmentos dos atores. Rostos anônimos que representam pessoas reais. Anônimos ou populares que não reclamariam seus direitos autorais estão ali, na mídia impressa, expostos ao recorte. As imagens foram reconfiguradas em seus fragmentos pelas técnicas da fotocoloragem e da fotomontagem. Cartolina, cola e tesoura deram vida aos bonecos articulados.

Foram novecentas fotografias que animaram o roteiro, usando da sequência para dar ilusão de movimento. O claque da câmera não conseguiu acompanhar a criatividade que quase flui das mãos que articulam os movimentos dos bonecos. Enquanto alguns participantes captam essas imagens, outros buscam na rede (Internet) as músicas que foram escolhidas. Concluída essa etapa, começa a edição, utilizando a técnica de *stopmotion*, onde uma grande quantidade de imagens estáticas (fotografias, montagens ou desenhos escaneados), quando postas em sequência, gera a ilusão de movimento. Tribus ficou muito conhecido pelo seu formato de vídeo musical, onde a música e o silêncio são elementos constituintes das imagens.

As fotografias são postas em sequência em um dos programas eletrônicos que editam imagens, áudio e vídeo. O programa usado foi o Windows Movie Maker, disponível no sistema operacional Windows. Além dessa ferramenta, a equipe também trabalha com software livres como o Cinelerra e o Gimp. Com a ajuda desses aplicativos, pode-se escolher o tempo em que cada fotografia permanece, atrasando ou acelerando a ilusão de movimento ou repetindo-o. São recortes e fragmentos de imagens e músicas que, ao se juntarem, criam uma narrativa que tem como ponto de partida o roteiro. Mas o roteiro não é o fim, porque ele pode ser desconstruído e modificado durante o processo, principalmente na edição.

Pela edição conseguimos expressar nossa habilidade de contar uma história ou transmitir uma mensagem, porque ali organizamos as ideias através da imagem, do som e do movimento. Esteticamente, a imagem em movimento enquadrada e editada se aproxima do nosso pensamento. Imaginamos cenas esteticamente parecidas com as que vemos nas telas, mesmo antes da técnica cinematográfica surgir já que as técnicas e as tecnologias modificam o ser humano ao longo do tempo e espaço, e vice-versa. Arantes (2008) nos lembra que:

As técnicas, de acordo com Benjamin, desencadeiam percepções e processos cognitivos que são, muitas vezes, os motores das grandes transformações estéticas. (...) Contrariamente às técnicas de visualização desenvolvidas na época

do Renascimento, que tinham no olhar do sujeito único e imóvel seu foco fundamental, as tecnologias informacionais ligam-se muitas vezes a um sujeito em trânsito, em constante movimento. Nesse contexto, não somente a obra se movimenta, rompendo com a forma fixa e imutável da estética da forma, mas o próprio sujeito se desloca, interferindo no comportamento da obra (p. 31).

As novas técnicas artísticas possibilitam ao ser humano experiências estéticas diferentes. Domingues (2002) aponta a ciberarte como uma experiência partilhada entre produtor e receptor.

A partilha com os participantes da experiência modifica a relação obra-recepção, pois não mais se trata de um público em atitudes contemplativas, mas de sujeitos/atuantes que recebem e transformam o proposto pelo artista, em ações e decisões que são respondidas por computadores. É o fim do “espectador” em sua passividade. A passividade é trocada pela possibilidade (p.61).

Da mesma forma que é interativa, a transiarte é uma obra aberta porque pode ser modificada. Seu valor de origem é praticamente irrelevante. Quando ela é reproduzida, não importa o meio, não importam as mídias, o que vale é seu poder de transmissibilidade e acesso. Para Benjamin (1994) a obra de arte poderia ser colocada em situações inusitadas e até mesmo impossíveis se não fosse reproduzida. “A catedral abandona seu lugar para instalar-se no estúdio de um amador; o coro, executado numa sala ou ao ar livre, pode ser ouvido num quarto”(p.168), exemplifica. E continua:

Com a reprodutibilidade técnica, a obra de arte se emancipa, pela primeira vez na história, de sua existência parasitária, destacando-se do ritual. A obra de arte reproduzida é cada vez mais a reprodução de uma obra de arte criada para ser reproduzida. A chapa fotográfica, por exemplo, permite uma grande variedade de cópias; a questão da autenticidade não tem nenhum sentido (p. 171).

A questão da autoria também é discutida nos grupos transiarte. Tradicionalmente, ela está ligada a uma concepção mais individual do sujeito. No movimento moderno do início do século XX, por exemplo, a arte era vista como a expressão profunda da singularidade desse indivíduo, ou seja, da noção do talento individual do artista. Ao falar da morte do sujeito moderno, Hall (2005) afirma que a noção de identidade unificada e individual está associada com a modernidade. No início no século XX, segundo esse autor, emergem dos movimentos estéticos e intelectuais um quadro perturbado e perturbador do sujeito e da identidade. Na modernidade tardia, ou pós-modernidade, o sujeito e identidade únicos estariam abalados por fragmentações e deslocamentos, onde até mesmo condições de ubiquidade colocariam em questão a noção da autoria da obra de arte. Alguns autores apontam a morte do autor, enquanto outros mais conservadores defendem a pureza como condição de sobrevivência da obra de arte. O impuro seria considerado um desrespeito aos limites, quando estruturas e identidades são misturadas. Ainda sobre a morte do sujeito, Santaella (2004) nos diz que:

Não é apenas o pressuposto de que existe um sujeito universal e centrado que está em questão, mas, sobretudo, como porventura o sujeito poderia ser situado, corporificado, fragmentado, descentrado, des-construído ou destruído. Por isso, no lugar dos antigos “sujeito” e “eu”, proliferam novas imagens de subjetividade. Fala-se de subjetividade distribuída, socialmente construída, dialógica, descentrada, múltipla, nômade, situada, fala-se de subjetividade inscrita na superfície do corpo, produzida pela linguagem, etc. Nessa mudança, o psicológico abandona o espaço privado e intransferível das psiques individuais para alojar-se nas encruzilhadas e nas ruelas que marcam o estar-no-mundo com outros seres humanos (p. 17).

Segundo Arantes (2002), muitos dos trabalhos em mídias digitais:

implicam a desmistificação de certos valores convencionais da obra de arte e do artista. A idéia de que a obra de arte é fruto de um gênio individual em profunda sintonia com o cosmos cai por terra. Há cada vez menos pertinência em encarar os produtos ou processos estéticos contemporâneos como criação individual, como manifestação do estilo de um gênio singular, em vez de um trabalho em equipe (p. 49).

Os estudantes envolvidos no projeto transiarte são autores, interatores, público e produção. No ciberespaço eles experimentam a autoria colaborativa, veem-se e ouvem-se – sentem. Decidiram, tanto na elaboração do trabalho, como na forma de disponibilização no ciberespaço, pela não autoria do trabalho produzido, disponibilizando os mesmos para serem vistos, copiados e/ou modificados.

6. Conclusões

A criação colaborativa é um complexo projeto estético que permite a negociação entre membros do grupo na geração de um tema para posterior produção digital e postagem na Web. Neste projeto o grupo foi o veículo para a produção e disponibilização da arte digital no site do projeto. Ali, as artes digitais permitem maior interatividade, pois as fronteiras entre obra e público podem ser desconstruídas facilmente. Nessa pesquisa com a transiarte, por exemplo, é possível alterar e reconfigurar as produções artísticas, porque as técnicas digitais permitem essas ações. Os estudantes são incentivados a interagirem no ciberespaço, num trabalho individual, coletivo, contínuo e inacabado.

Ao aceitarem a roda de discussão como o ponto de partida para a oficina transiarte, muitos estudantes revelaram a falta de contato com as novas tecnologias, principalmente com o computador. Um dos objetivos da oficina transiarte foi de promover os primeiros contatos de muitos estudantes com o computador e a Internet. Para alguns, estaria ali uma das poucas oportunidades de se aprender informática. A transiarte como arte de transição mostra para eles a

galeria virtual como possibilidade de um espaço interativo povoado pelas produções artísticas e construído a partir dessas interações.

O ciberespaço é um espaço reverberante, onde as possibilidades atravessam até mesmo a condição transitória dessas pessoas na escola EJA. O vídeo *Tribus*, por exemplo, ganhou outras telas e outras platéias, dentro e fora da escola. Ele está nas redes, para quem quiser ver e ouvir, a qualquer momento e em qualquer lugar, como arquivo postado no PROEJA-transiarte. Esse espaço virtual é uma imensa galeria onde as pessoas podem compartilhar todo tipo de arte que puder ser digitalizada. São vídeos, animações, imagens, poesias, músicas, textos e fotografias modificadas, além dos comentários e avatares que povoam esse espaço e torna possível a interatividade entre os seus usuários.

Mais do que galeria, o site PROEJA-transiarte é um espaço de vivência colaborativa, um ensaio para uma comunidade virtual. Todas as produções transiarte estão expostas no mundo virtual ao remodelamento e às redefinições. Isso significa que a autoria é coletiva no que se refere aos participantes da oficina transiarte, mas não é definitiva. Toda obra de arte ali pode ser modificada, descontextualizada e redefinida por quem quiser. A obra de arte perde o seu valor de origem, sua autenticidade, e ganha as redes, o ciberespaço, onde é reproduzida infinitas vezes, em espaços-tempos diversos. Dada a especificidade mesma da transiarte de ser uma forma de arte digital em uma sociedade em rede, é possível que cada vez mais existam grupos de todo tipo na Internet que trabalhem de uma maneira similar na produção coletiva de arte digital, como no Projeto PROEJA-transiarte.

Referências

ABREU, Luís Alberto de. “Processo colaborativo: relato e reflexão sobre uma experiência de criação”. *Cadernos da Escola Livre de Teatro*. Santo André, v. 1, n. 0, 2003.

ARANTES, Priscila. *@rte e mídia: perspectivas da estética digital*. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2005

ARAÚJO, Antônio. *A encenação no coletivo: desterritorializações da função do diretor no processo colaborativo*. Tese de Doutorado em Artes Cênicas. Escola de Comunicações e Artes. Universidade de São Paulo. São Paulo, 2008.

BARROS, Anna & SANTAELLA, Lucia. *Mídias e Artes: os desafios da arte no início do século XXI*. São Paulo: Unimarco Editora, 2002.

BARBIER, René. *A Pesquisa-Ação*. Trad. Lucie Didio. Brasília: Liber Livro Editora, 2007.

BENJAMIN, Walter. *Charles Baudelaire um lírico no auge do capitalismo*. São Paulo: Brasiliense, 1989 (Obras escolhidas vol III).

_____ *A reproduzibilidade técnica da obra de arte*.

- _____. *Magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 1994 (Obras escolhidas vol I).
- _____. *Rua de mão única*. São Paulo: Brasiliense, 1995 (Obras escolhidas vol II).
- DOMINGUES, Diana. *Arte, Ciência e Tecnologia: passado, presente e desafios*. São Paulo: Editora UNESP, 2009.
- _____. *Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade*. São Paulo: Editora UNESP, 2003.
- _____. *Criação e interatividade na ciberarte*. São Paulo: Experimento, 2002.
- HALL, Stuart. *A Identidade Cultural na Pós-Modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2005.
- MACHADO, Arlindo. *Arte e mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.
- SHUSTERMAN, Richard. *Vivendo a arte: o pensamento pragmatista e a estética popular*. Trad. Gisela Domschke. São Paulo: Ed. 34, 1998.
- SANTAELLA, Lúcia & ARANTES, Priscila. *Estéticas Tecnológicas: novos modos de sentir*. São Paulo: Educ, 2008.
- SANTAELLA, Lúcia. *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus, 2004.
- _____. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.
- _____. “Ciberarte de A a Z.” In DOMINGUES, Diana. *Criação e interatividade na ciberarte*. São Paulo: Experimento, 2002.
- TELES, Lúcio. “Reconfigurações estéticas virtuais na transiarte”. In MARTINS, Raimundo. *Visualidade e Educação*. Goiânia: Editora da Universidade Federal de Goiás, 2008.
- _____. *Transiarte na produção artística do ciberespaço*. Brasília: [s.n.], 2006. <http://www.fe.unb.br/pos-graduacao/arquivos/transiarte.pdf>.
- VENTURELLI, Suzete e TELES, Lúcio. *Introdução à Arte Digital*. Publicado no Creative Commons. www.creativecommons.com.br
- VIDEOCLÍPE. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2010. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Videoclipe&oldid=18662140>>. Acesso em: 2 mar. 2010.
- ZIM, Aline. *Arte, Educação e Narrativa no PROEJA-Transiarte: Ensaios e Fragmentos*. Dissertação de Mestrado, Faculdade de Educação, UnB, 2010.