



Universidade de Brasília – UnB

Faculdade de Educação – FE

Programa de Pós-graduação em Educação

Área de Concentração: Educação e Comunicação

**ARTE, CIBERARTE E INTERATIVIDADE: UMA
EXPERIÊNCIA NA ARTE DE TRANSIÇÃO NA
PROEM.**

Pedro Luiz da Silva Filho

Brasília-DF

Fevereiro de 2008

Pedro Luiz da Silva Filho

**ARTE, CIBERARTE E INTERATIVIDADE: UMA
EXPERIÊNCIA NA ARTE DE TRANSIÇÃO NA
PROEM.**

Dissertação apresentada à Faculdade de Educação da Universidade de Brasília, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Educação, área de concentração – Educação e Comunicação, sob a orientação do Prof.º Dr.º Lúcio França Teles.

Brasília-DF
Fevereiro de 2008

Pedro Luiz da Silva Filho

**ARTE, CIBERARTE E INTERATIVIDADE: UMA
EXPERIÊNCIA NA ARTE DE TRANSIÇÃO NA PROEM.**

Banca Examinadora:

Prof.º Dr.º Lúcio França Teles - UnB

Orientador

Prof.º Dr.º Elicio Bezerra Pontes - UnB

Prof.^a Dr.^a Laura Maria Coutinho - UnB

Brasília, fevereiro de 2008.

A **Mariêta**, querida mãe, meu maior exemplo de força e coragem.

AGRADECIMENTOS

A Deus e aos meus pais, pela vida.

Ao Professor Dr.º Lúcio França Teles, que me orientou neste trabalho de pesquisa com grande sabedoria, paciência e compreensão.

À Professora Dr.^a Laura Maria Coutinho, com quem tive a oportunidade de compartilhar reflexões.

À Professora Dr.^a Suzete Venturelli e ao professor Dr.º Paulo Sérgio de Andrade Bareicha pela aceitação ao convite para participar da banca de defesa.

Aos colegas e professores Maria Luiza Angelim, Renato Hilário, Adriane Fritz, Tadeu Maia, Márcia, Júlio e Roberta pelos conselhos, incentivos e apoio.

A todos os colegas, direção, professores e servidores da PROEM, pelo apoio compreensão e amizade.

Aos alunos da PROEM, por serem o motivo e a iluminação desta pesquisa.

“A arte não reproduz o que vemos. Ela nos faz ver”.

Paul Klee

“O maior problema de toda arte é produzir por meio de aparências a ilusão de uma realidade mais grandiosa”.

Goethe

RESUMO

A Transiarte, ou Arte de Transição, é uma linguagem interativa e digital, mediada pela *Web* e configurada na coletividade. No resgate de valores e tradições culturais de indivíduos, ela busca sua identidade e memória. Esta pesquisa surgiu do envolvimento com um grupo de alunos da Escola do Parque da Cidade, PROEM – Promoção Educativa do Menor -, situada em Brasília – DF. A ela são destinados meninos e meninas em defasagem educacional, alguns em situação de risco pessoal e social. Este estudo propõe analisar – gerando, assim, um processo de reflexão - algumas produções artísticas presenciais desses estudantes, desenvolvidas na sala de artes da escola. Propõe, também, repensar esteticamente o processo de digitalização dessas imagens e o seu produto em um mundo virtual: a Transiarte. As imagens selecionadas nesta pesquisa foram criadas com suportes tradicionais - papel, lápis, *crayon*, pincel, fotografia, etc. - e digitalizadas esteticamente. Assim, foi possível aos estudantes adicionar dimensões criativas a esses trabalhos, com a utilização de técnicas como a animação, *redesign*, som, duração da apresentação de imagens, cores, reconfigurando-os de uma forma apenas possível no ambiente virtual. Nosso objetivo foi a compreensão do processo artístico de criação no ciberespaço e a exploração, em profundidade, do sentimento estético do aluno-ciberartista na produção das imagens virtuais. Objetivou-se, também, a discussão do produto artístico gerado nesse processo, chamado de transiarte, através da janela da ciberarte.

Palavras-chave: Arte, Ciberarte, Ciberespaço, Educação e Transiarte.

ABSTRACT

The Transiart or the Transition Art is an iterative and digital language built in the web and by the collectivity. It aims its identity and memory through values and cultural traditions. This research was elaborated with a group of students at *Escola do Parque da Cidade* – City Park School - called *PROEM*, from Brasília – D.F. This school is composed of boys and girls with educational deficit, some of them in personal or social risks. This research intends to analyze and consider the artistic productions of these students in art class and the digitizing process of the images and their product in the virtual world: the *transiart*. The selected images were created with traditional supports such as paper, pencil, crayon, brush, photography and so on aesthetically digitized. In that way, students could add their creativity by using techniques las animation, redesign, sound, time of images presentations and color, reconfiguring them in a possible virtual environment. Our objective is the understanding of the creative artistic process in the aesthetically feeling of the cyber art student, while creating these virtual images. We also proposed discuss the artistic product generated in this process, called *transiart*, through the ciberart window.

Key words: art, cyber art, cyberspace, education, transiart.

SUMÁRIO

1. APRESENTAÇÃO.....	11
2. INTERATIVIDADE, ARTE E CIBERARTE.....	21
• Interatividade.....	21
• Arte.....	25
• Uma Arte para o Ciberespaço.....	31
• Convergência: Arte, Educação e Tecnologia.....	36
• Funções da Arte em um Mundo Virtual.....	39
• Questões Estéticas na Ciberarte.....	45
• A Estética da Ciberarte.....	48
• TRANSIARTE – O Processo Criativo na Arte de Transição.....	53
• O Espaço Ambulante de Transição.....	58
3. PROEM – O CAMPO DE PESQUISA.....	62
• Caminhos Percorridos.....	70
4. PROEM: UMA EXPERIÊNCIA NA ARTE DE TRANSIÇÃO	73
• O Processo de Criação de Imagens e sua Digitalização – A Sedução.....	76
• A Personagem.....	81
• Nas Barras da PROEM.....	84
• Drogas: To Fora.....	100
• A Monalisa.....	104
• Da Releitura a Reconfiguração Virtual.....	109
• Bonde do Axé – Creu.....	119

5. REFLEXÕES TRANSITÓRIAS.....	123
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	133
7. ANEXO.....	140

1. APRESENTAÇÃO

Encontros e Despedidas

Composição: Milton Nascimento / Fernando Brant

Mande notícias
Do mundo de lá
Diz quem fica
Me dê um abraço
Venha me apertar
Tô chegando...

Coisa que gosto é poder partir
Sem ter planos
Melhor ainda é poder voltar
Quando quero...

Todos os dias é um vai-e-vem
A vida se repete na estação
Tem gente que chega prá ficar
Tem gente que vai
Prá nunca mais...

Tem gente que vem e quer voltar
Tem gente que vai, quer ficar
Tem gente que veio só olhar
Tem gente a sorrir e a chorar
E assim chegar e partir...

São só dois lados
Da mesma viagem
O trem que chega
É o mesmo trem
Da partida...

A hora do encontro
É também despedida
A plataforma dessa estação
É a vida desse meu lugar
É a vida desse meu lugar
É a vida...

Lá lá Lá Lá Lá...

A hora do encontro
É também despedida
A plataforma dessa estação
É a vida desse meu lugar
É a vida desse meu lugar
É a vida...

(<http://letras.terra.com.br/milton-nascimento/>)

Milton Nascimento e Fernando Brant são dois importantes representantes da Música Popular Brasileira - MPB. A parceria dessa dupla, em *Encontros e Despedidas*, diz de forma poético-musical de mudanças, renovações, transições. Conta de vidas que passam e deixam sua marca, parte de sua história em uma estação, que adota, aqui, uma significação simbólica, importante para essa compreensão, uma vez que pode ter vários significados. A Estação indicada é um cenário de dramas humanos, de inícios, meios e fins diversos, que ultrapassam fronteiras de bom ou mal, bonito ou feio, falso ou verdadeiro. Faz, assim, uma analogia com a própria arte, que também pode ultrapassar todos esses sentidos e formas. A dupla indica as estações do ano que possuem tal significação em seu contexto, e reforçam a idéia de que “todos os dias é um vai-e-vem”, e de que “a vida se repete na estação”, num ciclo. Por que, de uma forma ou de outra, todos nós passamos. São fronteiras que também atravessamos.

O ciclo da vida parece-me marcado por etapas, transições. A elas nós nos submetemos como às próprias estações que, a todo ano se repetem. A diferença está na forma como, ao longo desses anos, fomos e continuamos a ser preparados para atravessar essas estações, que às vezes são curtas, ou longas demais; calorosas ou extremamente frias. Cada uma tem características que lhe são próprias.

Ao pensar assim, não poderia deixar de me referir às transições da arte e às minhas próprias transições. A minha caminhada. A forma como fui preparado para chegar a essa nova etapa de mudanças e transformações que é a arte digital. Ao olhar para trás, percebo como tive liberdade para seguir meus rumos. Apesar de entender a liberdade como utopia, sinto-me privilegiado pelos meus pais não me forçarem a trilhar caminhos não desejados por mim. Um jovem de 17 anos que

pretende cursar uma faculdade de artes não era e ainda não me parece ser, valorizado ou bem visto por muitos pais que, num olhar geral, desejam um futuro de sucesso, realização financeira e profissional para seus filhos. A arte não figuraria esse desejo.

Mas fui. Trilhei, desde cedo, um caminho de relação íntima com o universo artístico, com as atividades escolares de que sempre participava, e as programações culturais que adorava freqüentar em Brasília, minha cidade natal. Meus pais perceberam as minhas relações com as artes. Foi dentro da escola, a partir dos anos 80, quando ainda cursava o Ensino Fundamental - antigo 1º grau -, que elas se aprofundaram e me deixaram marcas que então levaria para vida toda, ou pelo menos permanecem presentes até hoje, aos meus 33 anos de idade.

Naqueles outros anos, época em que as “aulas-práticas” eram comuns nos currículos das escolas públicas, tive a possibilidade de realizar atividades paralelas às das salas de aula convencional. O teatro, o desenho, a cerâmica, a marcenaria e a música eram algumas dessas atividades diversificadas no entender da proposta curricular. Com elas descobri uma enorme atração pela manipulação de materiais, considerando o corpo como o principal deles. Daí a inclinação para o teatro, que se tornou uma das minhas principais paixões, ao lado do cinema.

Na mesma época, os primeiros computadores chegavam às escolas. O encantamento que hoje percebo em meus alunos, remete-me ao meu próprio, quando sentava em frente a uma máquina disputadíssima e de poucos recursos técnicos, se comparadas às da atualidade. Mas isso não importava, pois naquele tempo essas novidades impressionavam tanto quanto hoje. É o que identifico ao, observar os alunos estimulados e empolgados, sentados frente aos monitores do laboratório de informática da escola. Gostaria muito de ainda possuir, para poder

compartilhar aqui, alguns dos desenhos ou trabalhos realizados naquelas antigas versões computacionais de *Basic* e *Cobol*. Eles eram feitos diante daquela tela cinza, que, ainda assim, era muito atrativa e estimulante na época.

A sucessão das estações, assim como a das fases da lua, marca o ritmo da vida, as etapas de um ciclo de desenvolvimento: nascimento, formação, maturidade, declínio – ciclo que se ajusta tanto aos seres humanos quanto a suas sociedades e civilizações. Ilustra, igualmente, o mito do eterno retorno. Simboliza a alternância cíclica e os perpétuos reinícios (CHEVALIER e GHEERBRANT, 1991, p. 401).

Outras estações passaram e - concordando com Chevalier e Gheerbrant - marcaram o ritmo de minha vida e os perpétuos reinícios. Hoje, ao navegar pela imensidão virtual proporcionada pelo ciberespaço, encontramos inúmeras produções artísticas. Elas são desenvolvidas por indivíduos diversos, que vivem e trabalham com o intuito de fazer arte, ou aventureiros que, pelo domínio da técnica, realizam trabalhos com que ganham dimensões expressivas de grande valor estético. Muitas dessas produções são realizadas a partir do interesse de professores e alunos que, dentro do ambiente escolar, buscam outras possibilidades para as artes na educação, a partir do contato com novas tecnologias.

Desde o início de 1993, quando iniciei meus trabalhos como arte-educador, observo o crescente contato de novas tecnologias computacionais no cenário educativo. Pude perceber o potencial que elas possibilitaram para o fazer artístico. Questiono-me, desde então, o tipo de arte que tem sido desenvolvida com o avanço tecnológico. Contemplo como a arte de transição, através da janela da ciberarte, pode despertar a expressividade artística tanto de educandos como de

educadores. Procuo uma resposta em meio a uma situação concreta que me permita perceber o desenvolvimento da arte e sua transposição - transição - do presencial para o virtual¹.

Essa concepção encontra-se presente em meus anseios como arte-educador. As produções artísticas no ciberespaço² se tornam cada vez mais intrigantes para mim, pois nelas é possível inovar, transgredir, sentir, pensar e sonhar. Discussões como as de autoria, democratização e humanização são levantadas. Nesse desejo de inovar na transposição da arte, considere as possibilidades tecnológicas que surgiram, aos poucos, rumo à reflexão de seus efeitos e mudanças.

Hoje, mais uma vez, volto-me para a arte no ciberespaço, agora em busca de compreender e apreciar a ciberarte e as transições que ela possibilita. Mais especificamente, quero compreender e indicar os seus benefícios no processo ensino-aprendizagem.

Uma das constatações é que a arte interativa amplia o interesse do público pela sua participação e recebimento de respostas processadas pelos sistemas. Por sua forte dimensão comportamental que exige uma total implicação do participante, a ciberarte chama para o envolvimento e fruição como um ato a ser vivido, recolocando a arte na situação milenar proposta pelas sociedades primitivas e seus rituais tribais e afastando-a da mera condição de objeto (DOMINGUES, 2002, p.21).

¹ A palavra virtual vem do latim medieval *virtualis*, derivado por sua vez de *virtus*, força, potência. Na filosofia escolástica, é virtual o que existe em potência e não em ato (LÉVY, 1996, p.15).

⁴ Ciberespaço: palavra empregada pela primeira vez pelo autor de ficção científica William Gibson, em 1984, no romance *Neuromancer*. O ciberespaço designa ali o universo das redes digitais como lugar de encontros e de aventuras, terreno de conflitos mundiais, nova fronteira econômica e cultural. Existe no mundo, hoje, um fervilhar de correntes literárias, musicais, artísticas, quando não políticas, que falam em nome da "cibercultura". O ciberespaço designa menos os novos suportes de informação do que os modos originais de criação, de navegação no conhecimento e de relação social por eles propiciados (LEVY, 1998, p.104).

Com a ciberarte, os recursos tecnológicos se tornam cada vez mais humanizados, o que permite ao artista um maior desenvolvimento da sua expressividade. No entanto, ele deve, mais do que nunca, conhecer o material a ser trabalhado, procurar entender os caminhos necessários para moldá-lo e, por essa sempre inovadora matéria-prima, buscar a sua expressividade como artista de um mundo onde a participação do outro deverá ser levada em consideração. Afinal, seguindo o pensamento de Diana Domingues, a interatividade regerá esse novo caminhar. Sua obra não será algo apenas de observação; ela se tornará elemento de transformação, nas mãos de outros que busquem compreendê-la, caso seja esse o ponto. Cabe ao artista, nessa busca, abrir horizontes inéditos na exploração de novos territórios da sensorialidade e da sensibilidade. Cabe a ele renovar os repertórios da arte.

Hoje, inúmeras pessoas têm o potencial para se tornarem artistas no ciberespaço. No entanto, volto-me para a ciberarte na educação. Percebo que a arte criada pelo estudante presencialmente, em sua sala de aula, ao ser ela inserida no ambiente virtual, ganha uma nova dimensão estética. Geram-se, assim, algumas questões: Que tipo de arte está sendo criada com a transição do presencial para o virtual? Quais os mecanismos perceptivos e cognitivos podem ser apreendidos com o desenvolvimento dessas propostas? De que forma a transição da arte presencial para a arte virtual pode contribuir na educação dos sentidos humanos?

Uma possível resposta para esses questionamentos só se realizaria, a meu ver, com a centralização da minha percepção no desenvolvimento educacional de atividades artísticas. Entendo que seria um trabalho falho se me ativesse apenas às produções atuais, sem chegar às questões histórico-sociais a que se remete a ciberarte. Nesse sentido, as referências necessárias, possivelmente, aparecerão ao

longo do trabalho. Identifico também ser este um campo imenso e ainda muito a ser explorado. Dessa forma, direciono minhas pesquisas para o interior da proposta de transições indicadas, que serão discutidas em outro capítulo.

Nas escolas onde leciono e em conversas com professores de outras instituições de ensino, vejo que uma parcela importante de profissionais em educação utiliza o computador em suas aulas. Em contrapartida, alunos dos mais variados segmentos usam dos recursos oferecidos pela máquina para realizar suas pesquisas ou para entretenimento. Contudo, para esses indivíduos poderem utilizar o computador como instrumento de ensino, particularmente na educação artística, é necessário conhecer o que ele pode oferecer, com a vinculação de conhecimentos históricos e específicos de cada linguagem.

Saliento que as inovações no mundo computacional podem ainda trazer mudanças significativas para a educação. Nesse sentido, entender como esses recursos deverão ser utilizados, respeitando-se os aspectos pedagógicos exigidos nos projetos das escolas, é de fundamental importância para se desenvolver o conhecimento com o uso da tecnologia computacional de forma coerente e eficaz. A existência de apenas um laboratório de informática dentro de uma instituição de ensino não significa a aplicação dessa tecnologia de forma eficiente.

A intenção, aqui, é analisar esses recursos e refletir acerca de melhores meios para realizar arte no ciberespaço. Para assim fazer, trago o conceito de transiarte, que surgiu a partir das pesquisas e reflexões do Prof. Dr. Lúcio França Teles, da Faculdade de Educação da Universidade de Brasília – UnB. Esse conceito se caracteriza pela transposição e resgate da cultura do indivíduo, associando-o ao desenvolvimento tecnológico computacional.

No caso desta pesquisa, o campo a ser explorado associa-se as produções artísticas de um grupo de alunos da Escola do Parque da Cidade – PROEM - Promoção Educativa do Menor/SEEDF -, localizada na Asa Sul, quadra 909 em Brasília - D.F. A escola atende crianças e adolescentes em situação de risco e defasagem escolar, proporcionando o resgate e o desenvolvimento do conhecimento artístico-cultural, por meio do ciberespaço. Dessa maneira, a escola se tornaria um pólo de criação não somente de artistas computacionais, mas também de apreciadores cuidadosos e críticos.

O aluno deixa de ser o receptor de informações para tornar-se o responsável pela construção de seu conhecimento, usando o computador para buscar, selecionar e inter-relacionar informações significativas na exploração, reflexão, representação e depuração de suas próprias idéias, segundo seu estilo de pensamento. Professores e alunos desenvolvem ações em parceria, por meio da cooperação e da interação com o contexto, com o meio ambiente e com a cultura circundante (ALMEIDA, 1998, p.66).

Com a utilização da capacidade criativa de alunos e professores em produções artísticas educacionais, acredito que a formação artística, a partir de explorações no ciberespaço, é mais um passo para melhor divulgação da arte dentro da escola. A qualidade desse mecanismo deve ter em vista tanto os objetivos dos professores, como os interesses dos educandos, aliados para o bom desenvolvimento da aula em um processo estimulante e desafiador.

A observação é fundamental. No entanto, o debate e a própria produção no ciberespaço, por exemplo, são experiências enriquecedoras e construtivas na formação intelectual, criativa e crítica de professores e alunos, levando-se em consideração o teor do trabalho aqui proposto.

No ambiente online o professor terá que modificar sua velha postura, inclusive para não subutilizar a disposição à interatividade própria do digital online. No lugar da memorização e da transmissão centradas no seu falar-ditar, o professor propõe a aprendizagem aos estudantes modelando os domínios do conhecimento como espaços abertos à navegação, manipulação, colaboração e criação. Ele propõe o conhecimento em teias (hipertexto) de ligações e de interações, permitindo que os alunos construam seus próprios mapas e conduzam suas explorações (SILVA, 2002, p.1).

A arte é responsável por uma imensa parcela das informações transmitidas pelo ser humano. Desde a pré-história, o homem se utiliza da arte para contar a sua história, seus pensamentos e questionamentos. Sendo o ciberespaço uma realidade, pode ser também um instrumento dessa comunicação, uma nova técnica que desperta para uma democratização do fazer e pensar arte. Com o uso das novas potencialidades tecnológicas, será possível estabelecer um elo com a arte. Pode-se acreditar nos benefícios que juntos, poderão trazer para o interior do universo educacional, com a percepção do desenvolvimento de sua função artístico-pedagógica.

Para solidificar, esta pesquisa, escolhi me pautar em autores como Pierre Lévy, Diana Domingues, Suzete Venturelli, André Lemos - entre outros -, que me permitam falar da arte no ciberespaço. Assim, trago também Walter Benjamin e sua percepção da arte em um período de transição social e tecnológica. Vygotsky e Piaget, numa busca por esclarecimentos sobre as produções dos educandos e suas possíveis significações. Sílvio Zamboni e seus esclarecedores caminhos para o universo da pesquisa em arte.

É preciso ressaltar que as outras atividades de pesquisa ligadas à arte, as teóricas, as interdisciplinares ou as circundantes, que também poderiam ser rotuladas de pesquisa em arte, já têm uma fundamentação metodológica usual que orienta o processo de investigação. O historiador da arte, por exemplo, conta com métodos solidificados para a realização de seu trabalho, pois, embora o objeto de seu estudo seja a manifestação da arte ao longo do tempo, as metodologias de que se vale, normalmente,

são aproximações de outras utilizadas em história ou outras ciências humanas afins. O mesmo se dá com o arte-educador, que pode lançar mão de métodos de pesquisa habitualmente utilizados em educação, em ciências sociais, psicologia etc. (ZAMBONI, 2006, p.6).

Acredito que, com esse arcabouço teórico, num diálogo com esses autores e a minha experiência na PROEM, será possível visualizar melhor o processo de transição da arte presencial para a arte virtual, expressivos com essa experiência.

Ressalto que a intenção é bastante híbrida. Ela estimula uma miscigenação de experiências de laboratório de informática, educação, ciberespaço e arte. Como pesquisador, artista e também professor, numa mistura de papéis, pretendo buscar dados para, analisar e refletir a organização das idéias para este estudo.



PROEM – Exposição Luz e Sombra

2. INTERATIVIDADE, ARTE E CIBERARTE

- Interatividade

O fio condutor de meu pensamento é o princípio da interatividade, comentando o contexto artístico-científico e tecnológico e também as condições que envolvem o processo de criação de sistemas interativos. A intenção é demarcar o cenário da arte interativa, também chamada de Ciberarte, tanto na produção como nas formas de fruição do trabalho do artista, a partir da interatividade do ciberespaço. Tenta-se resgatar o grande diferencial da arte produzida em ambientes regidos por computadores e redes. Pretende-se colaborar com as discussões que verificam a mentalidade própria da cibercultura e os efeitos das tecnologias interativas na sociedade (DOMINGUES, 2002, p.17).

Na introdução do livro *Criação e Interatividade na Ciberarte* - Editora Experimento -, Diana Domingues aponta um dos principais diferenciais da arte produzida com recursos computacionais: a interatividade. Ações de forma recíproca e mútua são alguns dos principais significados que dicionários como Silveira Bueno e Aurélio trazem para definir a palavra *interação*³.

Nesse sentido, acompanhando os pensamentos de Diana Domingues, a possibilidade de se fazer arte num ambiente em que os interlocutores estarão interagindo durante e, até mesmo, após a conclusão de uma obra, torna-se característica marcante nas produções artísticas desenvolvidas por meio do uso de sistemas computacionais. Nessa linha, Venturelli (2004, p.74) coloca que “uma das

³ De modo geral autores, artistas e tecnólogos não têm feito diferença entre interação e interatividade. Há os que dizem que interação refere-se a relações humanas, enquanto interatividade está restrita à relação homem-máquina (tecnologias, equipamentos, sistemas, no sentido do sistema hipertextual, da tecnologia informática). Em princípio não aceito tal posição. A interatividade está na disposição ou predisposição para mais interação, para uma hiper-interação, para bidirecionalidade (fusão emissão-recepção), para participação e intervenção. Digo isso porque um indivíduo pode se predispor a uma relação hipertextual com outro indivíduo. Esta perspectiva é, para mim, muito cara, uma vez que venho pesquisando o "professor interativo" na relação interpessoal em sala de aula. O professor pode se posicionar além da interação com seus alunos, pois essa interação já ocorre "naturalmente" na separação emissão-recepção, que, aliás, tem sido a característica inabalável da docência nos últimos cinco mil anos (SILVA, 1998, p.3).

características fundamentais da arte computacional é a interação que ela pode provocar entre a obra e o espectador”.

Ao considerar-se mente humana como um campo ainda bastante desconhecido e inexplorável, e por entender a sua capacidade de uso como delimitada por estudiosos dos sistemas neurais, pode-se dizer que há uma evolução diária na sua forma e dinâmica. Nesse processo, uma coisa é certa: a capacidade que o homem tem de se comunicar com seus semelhantes, a cada dia, se renova em possibilidades. Nessa perspectiva, Braga e Calazans (2001, p.14) definem que “a comunicação é conatural ao ser humano. Não há sociedade, não há comunidade, sem comunicação entre os homens. Para agir em comum os seres humanos interagem”.

A habilidade desenvolvida pelo processo artístico para interagir, não somente com materiais e idéias, mas também com processos mentais, é equivalente à capacidade para lutar com as relações inerentes aos problemas criativos de outra natureza.

A capacidade para interação é a chave para ambos, aprendizagem e ensino, através do processo criativo. “Aprender a interagir é, portanto, essencial para o aluno viver responsiva e criativamente, tanto dentro quanto fora da sala de aula, e constitui o objeto fundamental da educação artística⁴.” (BARBOSA, 1995, p.61).

O mercado consumidor coloca à disposição da sociedade, que demonstra cada vez mais estar disposta a absorvê-las, inovações como aparelhos celulares, carregados de tecnologia interativa, em que barreiras são quebradas e espaços são desconsiderados pela facilidade de se alcançar o outro em tempo real, por meio do som e da imagem. Filmadoras e câmeras fotográficas com recursos como o zoom,

⁴ BURKHART, Robert C. **Spontaneous and Deliberate Ways of Learning**. Scranton, Pensilvânia, Internacional Test-Book Company, 1962. In. BARBOSA, Ana Mãe. **Teoria e Prática da Educação Artística**. São Paulo, Editora Cultrix, 1995, p.61.

apresentação de slides e recortes; agenda telefônica; acesso à internet; envio de mensagens de texto; jogos e GPS - Sistema de posicionamento global por satélite, utilizado para determinar a posição de um receptor na superfície da Terra ou em órbita -, são alguns dos aparatos encontrados em apenas um aparelho, facilmente adquirido em lojas especializadas.

Sabe-se, hoje, que as máquinas, das quais nos falou Edgar Morin e outros autores importantes da atualidade, são poderosíssimas pela capacidade de cálculo e são também adequadas para conectar o sujeito na sua comunicação com o mundo, na sua aproximação com outros que habitam em espaços geográficos distantes, na tentativa de sua simulação de expressão comportamental, corporal, facial e até de sua inteligência. Podem ainda oferecer apoio para o espírito, ajudando o sujeito a se tornar verdadeiramente humano. Essas máquinas podem ajudar a conhecer o sujeito além das características morfológicas e psicológicas de universos onde existe o acaso, a incerteza, o perigo, a morte. Elas ajudam a conhecer algo mais, como o nosso sistema neurocerebral, que forma tanto o conhecimento como o comportamento. Além desse sistema, o que define para Edgar Morin (1996, p.48), o sujeito humano é a característica afetiva da subjetividade. Como as máquinas podem lidar com o sujeito, nesse aspecto? (VENTURELLI, 2003, p.336).

A interação com sujeitos que habitam espaços geográficos distantes, conforme nos diz Venturelli, pode possibilitar uma forte e importante troca de conhecimentos. Estes influenciariam diretamente o comportamento cultural das pessoas, inclusive no que diz respeito ao objeto de nosso interesse de estudo: o fazer artístico no ciberespaço. Segundo Lemos (2004, p.115), “a interatividade digital caminha para a superação das barreiras físicas entre os agentes (homens e máquinas) e para uma interação cada vez maior do usuário com as informações, e não com objetos”.

Atualmente, as tecnologias, principalmente após a abertura da *Web*, impulsionaram novas formas de criação e comunicação entre os seres humanos no

ciberespaço. Segundo Diana Domingues (2002, p.32), “como em outros momentos da história, as tecnologias redefinem a experiência humana”.

O corpo humano recebe por meio dos recursos tecnológicos disponíveis, um acoplamento sem barreiras de espaço-tempo. Nele, sua percepção sensorial é expandida pela conexão com a máquina e suas interfaces, proporcionando possibilidades para se poder resolver limitações e anseios de ordem física e mental. A memória se amplia com componentes que aumentam a proporção de armazenamento de informações, catalogando-as e as disponibilizando-as de maneira acessível e imediata. De acordo com Steven Johnson (2001, p.17), “a interface atua como uma espécie de tradutor, mediando entre duas partes, tornando uma sensível para outra”.

Em todas as situações, a interatividade ocorre por situações compartilhadas do corpo com a linguagem abstrata de softwares e seus cálculos com funções que transformam e devolvem sinais enviados do ecossistema (corpo e ambiente) para o tecnoecossistema (hardware, software e interfaces). Isto se verifica pelo acoplamento do corpo com o sistema artificial com o qual interage, provocando, em tempo real, uma ação compartilhada, em que algo acontece pelas conexões humano/máquina. (DOMINGUES, 2002, p.41)

Uma das dimensões da arte é a sensibilidade. A forma como o homem trilhará o seu caminho, dentro das perspectivas oferecidas no ambiente virtual, é um dos desafios com que nos deparamos neste momento, em que ocorrem estudos, pesquisas e produções, realizadas por indivíduos que se comunicam e trocam idéias, informações e interesses, colocando em prática a interatividade virtual.

- Arte



O Zoológico de Magdeburgo, Alemanha, tem dois artistas inusitados. São os elefantes africanos que recebem tratamento mais do que especial. Para evitar o tédio que pode acometer os animais, a terapia recomendada é a pintura. O tratador Thomas Rolle estimula o lazer dos animais. Na foto, ele aparece com o paquiderme Mwana e uma de suas obras (Redação Terra, 2005, [n.p.]).

A pintura é uma técnica das artes visuais, considerada da mais antiga praticada pelo homem. Gostaria de entender como a produção realizada pelo elefante pintor de Magdeburgo pode ser um exemplo de arte? Como escreveríamos, a partir de agora, sobre o fazer artístico que antes era atribuído ao humano e ainda me parece ser!? Encontramos, nesse animal e na sua produção,

questões que acabam por trazer ao universo artístico discussões importantes no que diz respeito aos seus conceitos, história e teorias.

No entanto, as questões levantadas acima, neste trabalho, aqui estão apenas para estimular os debates que as produções realizadas com o uso de tecnologias computacionais também movimentam. Afinal, o que antes era pensado como fato, agora sofre um abalo em sua estrutura, muito comum se pensarmos na evolução da arte nos tempos. Por várias vezes vimos conceitos serem quebrados, escolas que surgem e uma resistência do considerado velho em reação ao que percebemos como novo. Foi assim, por exemplo, com o impressionismo e com a arte abstrata.

Na história da arte, muitos movimentos artísticos foram de contestação, de ruptura, e foram combatidos pela estética que vigorava até aquele momento. Foram somente reconhecidos tempos depois, quando já era inevitável admirar suas qualidades e valorizar suas obras. Enquanto eram segregadas ou pouco admiradas, eram obras vistas e apreciadas apenas por um grupo pequeno, chamados vanguardistas. Como este processo ocorreu muitas vezes, ficou a impressão de que arte realmente “artística” deveria ser entendida e aceita somente tempos depois. É uma visão romântica segundo a qual os artistas são incompreendidos e suas obras são herméticas e destinadas a alguns poucos iluminados (SESI arte, 2007, p.25).

Quando pensamos em uma obra de arte, geralmente trazemos a imagem de uma produção física realizada por homens num contexto de tempo e espaço específicos. Nesse sentido, para melhor compreendê-la, é preciso entender sua contextualização histórica, o artista e até mesmo as características que permeiam a obra, a linguagem artística, a técnica.

Nas diversas épocas e culturas variam os enfoques seletivos, sempre de acordo com os valores vigentes. Não são valores eternos. O que vem a ser considerado importante numa geração, talvez não o seja mais na geração seguinte, Além disso, os enfoques variam de acordo com a

personalidade do artista – nos contextos culturais onde já é possível a individualidade expressar-se – e possivelmente ainda nas formas de maturidade de seu desenvolvimento artístico (OSTROWER, 1996, p.312).

Sendo uma criação humana, sua manifestação artística se concretiza a partir da observação da natureza, entendendo-se essa natureza como global, como um todo, material e imaterial, da qual faz parte o próprio homem. Suas produções, podendo ser temporais e atemporais ao mesmo tempo, atravessaram os anos e deixam marcas das histórias de inúmeras civilizações, acompanhando-as em sua trajetória, em suas crenças e nos mais diversos aspectos que permeiam suas vidas. Para Lemos (2004, p.176), “a arte exprime sempre o imaginário de sua época”.

A expressividade artística humana, frequentemente, teve e tem o seu papel discutido dentro das sociedades. No entanto, inúmeras vezes é vista de diferentes formas, se comparada às questões ideológicas que transpassam os mais diversos segmentos sociais. Percebo que a religião, a política e a ciência apropriam-se da arte como forma de expressão, sendo um espelho do homem que vive em uma constante mutação, e que busca um significado para sua existência.

Por meio da arte, o homem pode representar o bem e o mal, o falso e o verdadeiro. Cabe lembrar que esses conceitos são inerentes à humanidade. A arte está aí para, assim também, servir a todas as religiões, credos, visões políticas ou científicas. Levanta preocupações referentes à ética ou a valores. As discussões sobre o fenômeno artístico, comumente, são calorosas, cheias de argumentações e incrivelmente complexas, como ela própria é.

As sociedades mudam através de conflitos e são administradas por políticos. Uma vez que a Internet está se tornando um meio essencial de

comunicação e organização em todas as esferas de atividade, é óbvio que também os movimentos sociais e o processo político a usam, e o farão cada vez mais, como um instrumento privilegiado para atuar, informar, recrutar, organizar, dominar e contradominar. O ciberespaço torna-se um terreno disputado (CASTELLS, 2003, p.114).

Trago Manuel Castells, para dizer que, como a arte, o ciberespaço também é uma criação humana, um instrumento, uma realidade. O ciberespaço é, hoje, o que a arte há muito se tornou: uma ferramenta que é utilizada e que redefine parâmetros, quebra paradigmas; o que nos faz lembrar, mais uma vez, Diana Domingues e suas pesquisas sobre a trajetória da existência humana no universo computacional.

Podemos perceber produção artística sempre à margem de uma intensa crítica, relacionada ao contexto de sua criação. Para Zamboni (2006, p.11), “o que é uno e distinto hoje não o era em épocas passadas, e nada garante que será no futuro”. Atualmente, as diversas manifestações artísticas são apresentadas ao público entrelaçando-se umas com as outras, muitas vezes sem regras pré-estabelecidas, sem limites. Com o ciberespaço, quebraram-se conceitos de espaço-tempo, de forma que as possibilidades se tornaram infinitas, e os processos de criação parecem extrapolar o imaginário.

Essa transformação pode ser percebida com as técnicas de impressão e evolução da informática, que a era digital tem proporcionado, difundindo a informação e o conhecimento. Essa facilidade movimenta barreiras sociais e culturais e interliga produções, criando uma diversidade globalizada.

Da mesma forma, o desenvolvimento da técnica de impressão, no século 15, abriu as portas à disseminação do conhecimento em estratos muito mais amplos da população, mas também colocou ao alcance dos estudiosos um acervo muito maior de obras culturais e científicas. Essa

ampliação, por sua vez veio unir – Para os estudiosos da época – fragmentos de conhecimento até então isolados, como, por exemplo, os trabalhos dos filósofos gregos e dos matemáticos árabes. Cada uma dessas revoluções aumentou de maneira significativa o número e o âmbito das possíveis modalidades de instrução e criou novos caminhos para o aprendizado: tanto para a “velha cultura” (ou seja, aquela que já fora criada) como para novas matérias ou conhecimentos (ou seja, aqueles que surgiram como resultado das oportunidades inerentes à nova tecnologia). Historicamente, essas inovações tecnológicas fundamentais também deram origem a novas “tecnologias de apoio” (por exemplo, a disponibilidade de um amplo acervo de textos escritos gerou a oportunidade tecnológica do desenvolvimento de bibliotecas e catálogos) e gerou novos profissionais para os especialistas nessas tecnologias (os bibliotecários, no exemplo citado) (HORVATH E TELES, 2001, p.2).

O trecho citado por Horvath e Teles exemplifica algumas das direções que as novas tecnologias podem proporcionar tanto para a educação e para as artes, como para o mundo do trabalho. Novos profissionais surgem, nesse cenário, para manipular todo equipamento e suas interfaces. Deve-se, no entanto, atentar para as direções que o ciberespaço seguirá, para as mudanças que ele traz e trará para o processo de ensino-aprendizagem e, conseqüentemente, para o fenômeno das expressões artísticas dentro desse contexto.

Não se devem temer as mudanças, já que elas parecem ser inevitáveis. A história assim já nos mostrou diversas vezes, com a passagem de um período a outro, ou com o surgimento de uma nova tecnologia. Para Moran (1998, p.81), “com a internet estamos começando a ter de modificar a forma de ensinar e de aprender, tanto nos cursos presenciais quanto nos de Educação continuada a distância”. A meu ver, precisa-se discutir a respeito do impacto iminente e de que forma essas inovações tecnológicas trarão, para as futuras gerações, mais liberdade de criação, uma melhor e real democratização e compreensão do conhecimento artístico e educacional.

Para entender a emergência das pesquisas, e conseqüentemente, o uso de tecnologias computacionais em nossa sociedade, cito um trecho do Painel – Geopolítica Cultural: Regionalização, Integração e Identidade, no qual Alcione Araújo conta dos cuidados que devemos ter ao inserir uma nova tecnologia em nossa formação cultural.

Quando a televisão surgiu no mundo, nos países de primeiro mundo, esses países já tinham as suas práticas culturais consolidadas, já se lia muito, já se freqüentava muito cinema e teatro, havia orquestras sinfônicas que tocavam nas cidades, etc. Havia uma vida cultural diversificada e rica, exatamente por causa dessa diversificação. Portanto, a chegada da televisão não trouxe grandes prejuízos à vida cultural dos países. Ela continuava existindo, como é a experiência hoje na França, na Alemanha e até mesmo nos Estados Unidos. No entanto, quando você pega um país do terceiro mundo, com um perfil de miséria da população, sem nenhuma prática cultural disseminada, rotineirizada, como ouvir música, ter orquestras sinfônica, ter boas bibliotecas, ter boas pinacotecas, bons museus, bons teatros, cinemas, etc... Nós tínhamos um perfil de um País na miséria e de analfabetos. A televisão chega e estrupa as práticas culturais desse País e se impõe como a única referência cultural. A realidade brasileira hoje é que, se o disco não entra na telenovela, não vende. Se no filme, a atriz ou o ator não está no ar, não tem público. Se na peça não tem o elenco da telenovela, não vai bem. Se o político não aparecer no Jornal Nacional, ele não existe. A televisão virou uma referência básica para a população brasileira, eu não digo para nós outros produtores de Cultura, eu digo para a população brasileira, e isto é um absurdo, isto é uma violência com a experiência não só do cidadão, mas do ser humano (ARAÚJO, 1993, p.1).

O trecho acima foi retirado dos Anais da Conferência Nacional de Cultura, do ano de 1993. No entanto, depois de passados 15 anos, ele nos poderá parecer bastante atual se pensarmos na forma como se desenvolve a formação cultural ainda praticada pela maioria da população do nosso país. A escola, nesse sentido, precisa refletir acerca do seu papel, dentro da formação cultural do estudante, para que este tenha a oportunidade de vivenciar as manifestações artísticas e culturais que lhe são negadas.

Esse fato não invalida o processo de acompanhamento do que se vivencia, hoje, com as tecnologias computacionais. Mas faço, aqui, apenas um alerta no sentido de termos a competência de entender e repassar caminhos que poderão ser mais bem compreendidos por nós, educadores, e, conseqüentemente, pelos nossos alunos. Estes estão sedentos por fazer parte desse novo momento, mas sem oportunidades em relação a outras experiências estéticas.

- Uma Arte para o Ciberespaço

Ciberarte é a arte interativa que insere as tecnologias numéricas nas práticas artísticas, modifica o processo de criação e coloca novos modos de fruição para o público. A intenção dos artistas é propor um trabalho não mais como mera criatividade do autor, mas como possibilidade de ser fruído, conectado através de terminais de computador, distribuído em rede, usando interfaces para conectar o corpo, sempre solicitando uma ação num determinado ambiente. Cada indivíduo pode se conectar, agir, modificar, intervir. Os artistas pensam o que está além do mouse, da tela e do teclado, geram situações que devem ser vividas e partilhadas. O público, em suas interações, conexões e imersões, conectado a computadores e redes, deve vestir capacetes, acessar terminais, usar mouses, telas sensíveis, caminhar, tocar, assoprar, escolher, experimentar, explorar, dialogar e interpretar o que é proposto pelos artistas (DOMINGUES, 2002, p.60).

A partir do “pensar”, o homem passou a criar instrumentos – tecnologias - que o ajudaram em seu desenvolvimento físico e intelectual, assim como definiram sua sobrevivência na terra. A conseqüente produção de tecnologias surgiu a partir das necessidades específicas de cada grupo, levando-se em consideração questões diversas como política, religião e de as ordem natural. Segundo André Lemos (2004, p.15), “podemos dizer que existe uma relação simbiótica entre o

homem, a natureza e a sociedade. A cada época da história da humanidade corresponde uma cultura técnica particular”.

As primeiras grandes questões que se apresentam são quanto e como, ao longo da história, o homem se utilizou dessas tecnologias. Não é preciso ir muito longe: bastaria observarmos, ao nosso redor, os inúmeros recursos tecnológicos à nossa disposição. Ainda segundo Lemos (2004, p.9), “não podemos pensar a cultura contemporânea sem nos remetermos à questão da técnica”. Percebe-se, no entanto, que essa produção de caráter interativo e irreversível abre inúmeros caminhos, mesmo que o homem moderno, criador, mostre-se, muitas vezes, incapaz de manipulá-la e de entender as possibilidades de sua criatura.

Adotando a sugestão de Agudo Guevara, um olhar sobre a experiência concreta das sociedades de informação permite revelar como a reestruturação do capitalismo e a difusão das novas tecnologias da informação lideradas e/ou mediatizadas pelo Estado estão interagindo com as forças sociais locais e gerando um processo de transformação social. Em termos gerais, é consenso entre analistas que a realização do novo paradigma se dá em ritmo e atinge níveis díspares nas várias sociedades. Junto com o jargão da “sociedade de informação” já é lugar comum a distinção entre países e grupos sociais “ricos” e “pobres” em informação. As desigualdades de renda e desenvolvimento industrial entre os povos e grupos da sociedade reproduzem-se no novo paradigma. Enquanto, no mundo industrializado, a informatização de processos sociais ainda tem de incorporar alguns segmentos sociais e minorias excluídas, na grande maioria dos países em desenvolvimento, entre eles os latino-americanos, vastos setores da população, compreendendo os médios e pequenos produtores e comerciantes, docentes e estudantes da área rural e setores populares urbanos, adultos, jovens e crianças das classes populares no campo e na cidade, além daquelas populações marginalizadas como desempregados crônicos e os “sem-teto” engrossam a fatia dos que estão ainda longe de integrar-se no novo paradigma (Agudo Guevara 2000). Este fato fundamental constitui um dos desafios éticos para a constituição das sociedades da informação, desafio que somente a ação social consciente poderá superar, já que certamente não será resolvido pelo avanço tecnológico em si mesmo, nem por uma hipotética evolução natural (WERTHEIN, 2000, p.3).

Compartilhar as colocações de Jorge Werthein e suas reflexões que trazem Agudo Guevara para a discussão, é importante para termos as questões éticas sempre presentes nos debates sobre tecnologias e o seu uso pela sociedade. Se pensarmos que a utilização do fogo, na pré-história, trouxe poder para os que o manipulavam, hoje o ciberespaço é capaz de proporcionar o mesmo poder para quem melhor obtiver o seu controle. O conhecimento dessa prática e a capacidade de manipulá-la podem trazer um novo homem. Um novo comandante e um novo comandado. Essas reflexões se tornam indispensáveis, pois, se as armas mudaram, esse homem também é diferente. A necessidade de poder e superação do outro, a meu ver, é a mesma que existiu nos primórdios da humanidade.

De acordo com Lemos (2004, p.15), “compreender a cibercultura contemporânea é impossível sem uma compreensão global do fenômeno técnico, já que ela faz parte de um processo mais amplo da relação entre técnica e sociedade”. Antigamente, levando-se em consideração as barreiras espaço-temporais, as necessidades de cada grupo eram muitas vezes diferenciadas. Hoje, com um mundo globalizado, essas necessidades podem se tornar comuns a todos, principalmente pela possibilidade de quebra dessas barreiras. É importante lembrar que ciberarte é uma produção artística, produzida como os recursos tecnológicos do computador. É interativa no e para o ciberespaço.

Na sociedade informática, a humanidade poderá alcançar finalmente aquilo que até hoje foi apenas um slogan. É óbvio que nem mesmo as maravilhas da tecnologia mudarão o fato de que este processo deve ser lento e gradual: tanto os estereótipos como o caráter social do homem são pouco flexíveis e bastante refratários às mudanças (SCHAFF, 1995, p.83).

Não se trata, aqui, de desmerecer os benefícios que o ciberespaço pode proporcionar. Nem se pretende, a princípio, demonstrar possíveis soluções, mas sim chamar a atenção para questionamentos como o valor estético de uma obra de arte, no mundo virtual, o *Copyleft*⁵, dirigindo-se para uma produção mais democrática, acessível e principalmente na humanização tecnológica, pela arte. As sociedades de informação precisam ser debatidas, repensadas, principalmente dentro das Universidades, para que não sejamos forçados a cair no mesmo círculo vicioso e manipulador da sociedade capitalista, com seus interesses políticos e econômicos, que há muito se faz presente neste universo e que não perde tempo em estudá-lo e, assim, controlá-lo.

Os atuais sistemas e ferramentas de informação e comunicação (Internet, Web, correio eletrônico, hipertextos, groupwares, simulações, realidades virtuais, entre outros) possibilitaram a formação de um universo que transcende delimitações de espaço e tempo e abrange um intenso trânsito de informações, a interação entre milhares de indivíduos e a construção e a fruição de saberes individuais e coletivos: o ciberespaço (HAETINGER, 2005, p.2).

O ciberespaço é uma realidade, ou melhor, como diria Lemos (2004, p.19) “[...] mesmo em sua fase embrionária, ele é uma realidade planetária”. Nesse sentido, a cultura contemporânea passou a adotar conceitos e tendências que antes faziam parte apenas da ficção, a mesma que utilizou a imaginação humana para dar vida a realidades cada vez mais complexas. Um caminho traçado e a cada dia pensado, estudado, estruturado e modificado. Para onde essa “mega” tecnologia pode nos levar? Essa pergunta paira sobre as cabeças de

⁵*Copyleft* pode ser definido como processos de transformação de obras onde o usuário pode adicionar informações e transformações, desde que a obra continue livre para novas transformações. A essa apropriação criativa e coletiva de trabalhos chama-se de *copyleft*, termo surgido como uma oposição ao termo *copyright* (LEMOS, 2004, p.12).

pesquisadores espalhados por todo o globo terrestre e fora dele. Entrar em um universo onde diferenças, principalmente aquelas que dizem respeito a tempo e espaço, começam a adquirir novas concepções estimula e engrandece o pensamento humano.

Se a corrida espacial frustrou a imaginação popular de viagens interplanetárias ao alcance de todos no século XXI, os avanços da telemática e da microeletrônica prometem colocar ao alcance da mão facilidades nunca antes imaginadas em termos de bem-estar individual, lazer e acesso rápido, ilimitado e eficiente, ao rico acervo do conhecimento humano (WERTHEIN, 2000, p.4).

O ciberespaço se torna a cada dia, senão a cada minuto, uma incrível ferramenta do fazer humano. É como mergulhar no “novo” sempre! A velocidade com que as inovações ficam ultrapassadas impressiona, instiga e deixa os menos atentos para trás. O tempo e o espaço são vividos em outra perspectiva, “num outro mundo”, virtual. A visão desse mundo também se modifica quando passamos a ter uma nova visão das imagens, produzidas ou levadas a esse novo ambiente.

Vimos como o ciberespaço se comporta como um espaço mágico e que, se durante a modernidade o espaço e o tempo eram entidades concretas, transformadoras pela industrialização, hoje, com o processo de desmaterialização engendrado pelas economias avançadas, o espaço é comprimido pelo tempo real. Assim, o ciberespaço pode ser visto também como uma fronteira, um espaço intermediário na passagem do industrialismo para o pós-industrialismo. Ele é também (como o espelho de Alice) um espaço de passagem do indivíduo austero ao indivíduo religado (do individualismo ao tribalismo, como vimos), participante do fluxo de informações do mundo contemporâneo. Ele é um rito de passagem obrigatório para os novos cidadãos da cibercultura (LEMOS, 2004, p.131).

Os benefícios que esse espaço traz para o encurtamento de distâncias e a divulgação de conhecimentos e culturas são imensos, para não dizer intensos em sua dinâmica. No entanto, algumas observações precisam ser lembradas no que tange aos efeitos colaterais que toda essa tecnologia pode causar se não houver uma disposição para sua democratização. Podemos ver surgir um novo meio de exclusão social, no qual as diferenças podem aumentar proporcionalmente ao avanço tecnológico. Daí o papel da educação, permeando os setores que lidam com essa transformação.

As mudanças foram sem dúvida, causadas pela velocidade dos meios de transporte, pelo fenômeno da globalização político-social e pelo desenvolvimento das tecnologias de comunicação, que tornaram o planeta bem pequeno e, principalmente, com o surgimento do espaço cibernético, que marca a prioridade do tempo sobre o espaço (VENTURELLI, 2004, p.12-13).

- Convergência: Arte, Educação e Tecnologia

A educação tem um papel crucial na chamada “sociedade tecnológica”, pois é um dos meios pelos quais os indivíduos serão capazes de compreender e de se situar na contemporaneidade, como cidadãos partícipes e responsáveis. E as novas tecnologias devem ser compreendidas e utilizadas como elementos mediadores para a superação da opressão na sociedade. Geralmente, as discussões em torno das novas tecnologias, de sua influência na sociedade, do seu potencial e das suas possibilidades de interatividade, se apóiam sobre uma certa exaltação deste tema, atribuindo-lhe praticamente o estatuto de novo paradigma fundamental, a panacéia que irá regular as interações sociais, culturais, éticas e profissionais numa nova sociedade que urge em tomar forma. Mas, qualquer que seja a ótica das discussões sobre o assunto, é inegável, e isto vem sendo repetido continuamente, que precisamos aprofundá-lo, pois suas repercussões sobre nossa sociedade ainda não foram suficientemente exploradas. (SANTOS & MORAES, 2003, p.11)

Nesse sentido, numa reflexão com os autores, somente a partir da abertura de um sistema educacional democratizado é que poderemos constituir um cidadão capaz de se libertar do jogo manipulador que pode se formar, e está se formando, em torno dessas tecnologias. Para Nelson Pretto (2003, p. 34), "somos levados a pensar permanentemente na formação do cidadão, relativizando o conceito de cidadania, em função do desgaste que esse conceito tem sofrido". É importante pensar-se na cidadania, uma vez que ela estabelece os direitos de cada indivíduo ao conhecimento. Leva-se em consideração que, a cada minuto, surge um novo instrumento no âmbito dessas tecnologias computacionais, e elas se refletem em todo o ciberespaço. Uma urgência no debate e nas ações referentes a esse tema aponta no sentido de não termos uma enorme parcela de nossa sociedade condenada a fazer parte de um analfabetismo virtual.

A atualidade nos oferece uma aproximação no contato com novas mídias em um processo irreversível. Apesar de todo o desenvolvimento assistido, a maioria da população ainda não encontra condições favoráveis para se contactar com essa nova realidade e vê, também no ambiente escolar, uma forma de aprimorar o seu conhecimento e estar diretamente interligada com um mundo ainda desconhecido. Todavia as precárias condições tecnológicas em que muitos dos laboratórios de informática se encontram frustram aqueles que almejam competências e habilidades que possam mudar suas condições atuais.

Entende-se que o papel do professor no processo ensino-aprendizagem, não é transmitir apenas conhecimentos, mas obter condições para sua própria construção. Nesse caso, a escola seria uma intermediária entre a técnica e o aluno, auxiliando-o no desenvolvimento de competências e habilidades que o permitam descobrir novas possibilidades. Segundo Teles (2004, p.3), "com os modelos

pedagógicos mais recentes, o ensino colaborativo on-line foi introduzido e a aprendizagem tornou-se baseada na construção do conhecimento”. Participando desse pensamento, acredito que o ciberespaço disponível no colégio, mesmo defasado, é uma possibilidade de divulgação, capacitação e inclusão para educadores e educandos, no que tange a caminhos que se abrem diante de possibilidades diversas de novos conhecimentos, por meio de pesquisas continuadas e participativas; construções coletivas que passam, inclusive, por processos tradicionais, culminando com novas alternativas proporcionadas pelas máquinas e programas.

Sabemos que a arte na escola não tem como objetivo formar artistas, como a matemática não tem como objetivo formar matemáticos, embora artistas, matemáticos e escritores devam ser igualmente bem-vindos numa sociedade desenvolvida.

O que a arte na escola principalmente pretende é formar o conhecedor, fruidor, decodificador da obra de arte. Uma sociedade só é artisticamente desenvolvida quando ao lado de uma produção artística de alta qualidade há também uma alta capacidade de entendimento desta produção pelo público (BARBOSA, 2005, pág.32).

Ao acompanhar esse processo, em sintonia com seus alunos, observar seus interesses e até mesmo propor que eles indiquem produções que abordem os temas estudados, o professor também promove a interação e a comunicação entre os temas e usuários, isto é, “os estudantes, sozinhos, trabalham em projetos comuns e aprendem no dia-a-dia. Assim, o professor já não é o centro das atenções, mas um guia ou mentor que dá apoio ao trabalho dos estudantes” (TELES, 2004, p.3). Ele orienta para as inovações que possam surgir, a partir das discussões e das recriações.

- Funções da Arte em um Mundo Virtual

[...]antes de ser preparado para explicar a importância da Arte na Educação, o professor deverá estar preparado para entender e explicar a função da Arte para o indivíduo e para a sociedade (BARBOSA, 1995, p.90).

A infância, período em que a imaginação pode tomar lugar da realidade para, de repente, um pedaço de madeira qualquer virar um avião, ou até mesmo um carro. Ser criança é poder criar, idealizar, fazer com que as coisas tenham a significação que se deseja.

Lembro-me de que quando ainda pequeno, produzia desenhos, trabalhos de recorte e colagem na sala de artes. Muito do que eu e meus amigos produzíamos era realizado de acordo com as orientações da professora. De todas, me recordo de uma em especial: Mirian era o nome dela, uma das mais legais, para utilizar o termo adolescente da época. Com ela podíamos conversar sobre os mais diversos assuntos sem intimidações. Aliás, essa liberdade era sempre remetida às atividades propostas por ela, fator que acredito ter sido importantíssimo para o meu crescente interesse pelas artes. De qualquer forma, mesmo lembrando o prazer que a maioria de nós tínhamos em fazer as atividades propostas, não me recordo de discussões mais direcionadas sobre a finalidade atribuída a essas produções.

Hoje entendo que, a partir dos estudos e de produções de caráter lúdico na sala de artes, os alunos desenvolvem habilidades, estimulando a criatividade, mais uma vez de forma prazerosa. O contato com a experiência artística é, então, fundamental em todo o processo ensino-aprendizagem.

O conhecimento da arte abre perspectivas para que o aluno tenha uma compreensão do mundo na qual a dimensão poética esteja presente: a arte ensina que é possível transformar continuamente a existência, que é preciso mudar referências a cada momento, ser flexível. Isso quer dizer que criar e conhecer são indissociáveis e a flexibilidade é condição fundamental para aprender (PCN/ARTE, 1997, p.20-21).

Percebo, em reflexões com professores que trabalham com arte-educação em escolas públicas, que há um erro bastante freqüente nas salas de artes e até mesmo entre colegas de outras disciplinas. Ele diz respeito aos questionamentos em torno da sua finalidade, ou melhor, para falar em termos mais teóricos, da sua função. Para Jack Cross (1983, p.22), “a melhor maneira que tem o professor de arte para defender-se é sustentar a identidade inerente da arte como disciplina por si mesma. Não é um acessório de outra coisa qualquer”.

Na rede pública de ensino, existe certa liberdade para o professor planejar suas aulas. Assim, o professor formado em apenas uma linguagem acaba por elaborar planejamentos de acordo com a linguagem específica que desenvolveu em seus estudos. Isso faz com que muitos outros conteúdos ou mesmo o contato com outras linguagens sejam interrompidos ou até nulos dentro de muitas escolas.

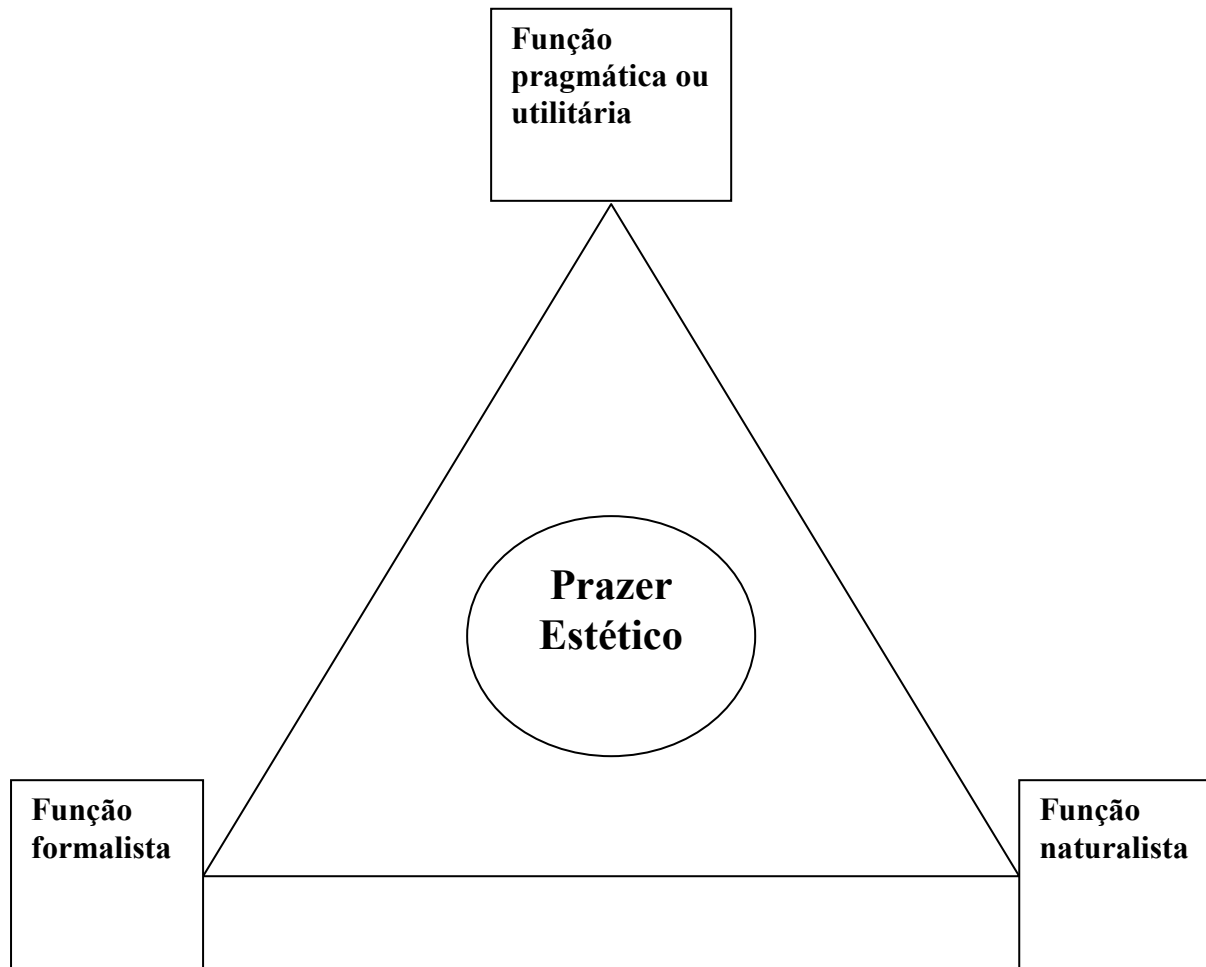
Os arte-educadores indicam, ainda, as dificuldades existentes na assimilação, por parte dos alunos, da importância do ensino de artes dentro das escolas. O fato se agrava quando pensamos no material didático voltado a essa disciplina. Encontramos livros - os quais não me sinto à vontade para expor aqui - escritos tanto por autores brasileiros como por estrangeiros e que nos oferecem inúmeras situações teórico-práticas, mas sem uma preocupação com o ensino-aprendizagem. Pior quando percebemos, em muitas escolas particulares, arte-educadores orientados a trabalhar com desenho geométrico, para auxiliar o

conteúdo de matemática, deixando, nessas escolas, o universo artístico em segundo plano.

O desenvolvimento de atividades como a proposta de trabalho em transarte seria difícil em ambientes fechados a mudanças. Estaríamos privando os alunos de uma parte do conteúdo artístico que, em seu contexto geral, recai em uma das funções primordiais da arte, que é, a meu ver, proporcionar prazer estético.

Para seguir essa linha, devemos, então, entender o significado principal da palavra prazer. Segundo o dicionário Aurélio, prazer é algo que causa satisfação, agrada. Nesse sentido, tanto as funções pragmática ou utilitária, formalista, bem como naturalista, em suas especificidades, desembocam no inicial do prazer estético, que é uma das linhas do que se pretende refletir nestas discussões.

Função pragmática ou utilitária: Dentro dessa função, a arte serve como meio para se alcançar um fim não artístico, não sendo valorizada por si mesma, mas só pela sua finalidade. Esses fins não-artísticos variam muito no decorrer da história; Função formalista: Do ponto de vista formalista, vamos procurar, em cada obra, os princípios que determinam a sua organização interna: os elementos da composição e as relações que existem entre eles. Não importa o tipo de obra analisado, todos envolvem a estruturação interna de signos selecionados a partir da linguagem ou código específico de cada arte; Função naturalista: O interesse está voltado para o conteúdo da obra do que para seu modo de apresentação. A obra de arte seria como uma janela que deixa entrever uma realidade que está além e fora dela, isto é, não no mundo artístico, mas no dos objetos retratados (ARANHA e MARTINS, 1992, p.194-196).



Segundo Fernando Bastos ⁶(1987, p.179), Kant postulava que, “do ponto de vista da qualidade, o juízo do gosto é desinteressado, não existe a idéia de possuir o objeto e até nos despreocupamos de sua existência real”. O gosto é a “faculdade de julgar o belo”. É um julgamento. Nesse sentido, o filósofo indica quatro possibilidades para as funções da arte ligadas ao belo. Todas levam a um tipo de “prazer”, seja pela forma como a arte é internalizada pelo indivíduo, seja pela sua

⁶ Fernando Bastos, Prof.Dr. da Universidade de Brasília. Filósofo com quem tive a oportunidade de fazer a disciplina: Estética da Comunicação, no 2º semestre de 2006.

utilidade ou inovações técnicas que traz, seja ainda pela afirmação de um grupo de pessoas que a percebem de forma semelhante. “O deleite estético está na pura representação, pelo que se distingue do bom (que agrada através de um conceito) e do prazer comum (que faz despertar uma tendência ou um desejo)”⁷.

Esse prazer vem ao encontro dos questionamentos sobre o belo, que na arte há muito se tornou objeto de estudo de vários filósofos. O belo, na obra de arte, para ser definido, -se é que temos realmente uma definição única-, requer dos pesquisadores inúmeras discussões prévias, sem as quais não chegaríamos a um ponto satisfatório.

Mas, natural ou artística, um acordo definitivo sobre o que é ou não é belo, vem a fundamentar-se no prazer. No prazer “estético”, diz-se; não no “natural”. Mas, adjetivando-o assim, o que se faz é descrever o círculo vicioso que consiste em qualificar o belo pelo prazer, e o prazer pelo belo. Nada mais difícil, com efeito, do que alcançar respostas unânimes, concordantes e fundamentadas, à questão de saber se o belo é belo porque nos dá prazer, ou se ele nos dá prazer porque é belo (SOUSA, 1973, p.168).

Desse modo, a estética engloba várias significações. Ela não pode ser reduzida apenas ao belo. É também o poder de sensação, o sentir, a aura sobre a qual Walter Benjamin discorreu, e pode ser produzida e reproduzida, seja pelo artista ou pelo observador. O ponto único é que, de uma forma ou de outra, para esse fenômeno ser real, é necessário que a obra de arte se materialize.

Em suma, o que é aura? É uma figura singular, composta de elementos espaciais e temporais: a aparição única de uma coisa distante, por mais perto que ela esteja. Observar, em repouso, numa tarde de verão, uma cadeia de montanhas no horizonte, ou um galho, que projeta sua sombra sobre nós, significa respirar a aura dessas montanhas, desse galho. Graças a essa definição, é fácil identificar os fatores sociais específicos que condicionam o declínio atual da aura (BENJAMIM, 1981, p.170).

⁷ BASTOS, Fernando. **Panorama das Idéias Estéticas no Ocidente (De Platão a Kant)**. Brasília, Editora Universidade de Brasília, 1987. p.179.

De acordo com Jean Lacoste (1986, p.83), Heidegger indicava que a obra de arte é uma “coisa”, assim como a ferramenta, que também era uma coisa. Ambas seriam criações do homem. Mais do que a própria obra de arte, que seria uma imitação, a ferramenta era uma criação original, pois não era algo que se encontrava na natureza. Porém, são outros os elementos que separam a obra da ferramenta. Acredito que o prazer da obra de arte está na capacidade do homem de representar, de reproduzir e, acima de tudo, do prazer de provar que as suas criações podem dar outra significação à matéria encontrada na natureza.

No ciberespaço, esse pensamento tem uma lógica, pois o artista se concretiza quando vê as possibilidades que a sua ferramenta, o computador, pode reproduzir. A obra, nesse caso, é a prova da capacidade que essa criação original pode oferecer. Esse homem não é apenas o ser imitativo, mas tem a capacidade de criar. Assim, como no ciberespaço, não se valoriza apenas o produto final, a obra, mas também todo o processo de criação.

Existem outras ponderações feitas por Benjamim e afirmadas por outros autores a respeito dos efeitos da tecnologia para o campo das artes. Algumas dessas ponderações dizem respeito ao ritual e ao processo de criação. Nele, a meu ver, é constituída a aura de uma obra de arte. Nele ela adquire sua essência. Nele existe a plena relação entre criador e criatura.

- Questões Estéticas na Ciberarte

*“Mistério é a segunda categoria estética,
se quiserem que o belo seja a primeira;
e símbolo, a terceira.
Poesia não há, que não seja misteriosa;
poesia não há, que não seja simbólica.”
Eudoro de Sousa(1973, p.172).*

Eudoro de Sousa (1973), grande pensador português do século passado, relacionou a estética a um grande mistério, o qual se situaria em uma segunda categoria, como percebemos pela epígrafe acima. Mistério que, ainda postulando com Eudoro de Sousa, não se acaba com o decifrar do enigma que o envolve. Ao contemplar o desenvolvimento das questões estéticas que acompanham o homem desde a antiguidade é sempre uma representação simbólica.

A Obra de arte é uma produção humana e existe a partir da relação do artista com a natureza. De acordo com Xavier (1983, p.92), “toda arte lida sempre com seres humanos”. A arte imita a natureza não no seu aspecto particular, e sim no universal. Representa o real e o imaginário – verossímel - ao mesmo tempo. Não se pode restringir a arte a uma definição lógica única, pois ela não apresenta, mas “reapresenta”.

Assim, o mistério que envolve a obra de arte perpassa por todos os pontos que a completam, desde os materiais utilizados, a forma como eles foram manipulados pelo artista, até o tema escolhido, etc. Talvez o mistério esteja entre o belo e o símbolo, equilibrando todos os pontos em discussão. Afinal, para se entenderem as questões estéticas que envolvem uma obra de arte, é preciso compreender o contexto histórico em que ela se insere, o artista que a criou e os

diversos pontos a refletirem a verdade que a envolve. Verdade que o artista copia, de acordo com a sua técnica e concepção de mundo. A natureza, nesse caso, é inspiração para o poeta, ou seja, para o artista. Parafraseando Marx: “A raiz de toda a arte é o homem”⁸.

Etimologicamente, a palavra *estética*, de origem grega, tinha um significado adjetivo bem diferente do que hoje é adotado no meio popular. Apesar das relações de beleza e sensação a que ela ainda reporta, seu sentido originário caiu em certa banalização. Esta, hoje, é reproduzida e transmitida pelos meios de comunicação, atingindo o contexto educacional, que, por sua vez, não explora com a devida importância os aspectos que a envolvem.

O termo estética que, de um modo geral, se refere à ciência ou teoria do Belo, não possui etimologicamente o sentido tão importante que hoje lhe consagramos. O adjetivo aisthethiké, ligado ao verbo aisthánomai e ao substantivo aísthesis, designa originalmente, em grego, a ação genérica de sentir, ou seja, do que está ligado aos sentidos, à sensação (BASTOS, 1987, p.11).

Quando nos deparamos com o soar da palavra *estética*, ligamos o seu significado à palavra *beleza*. O belo, por assim dizer, é objeto de profunda pesquisa dentro das mais diversas linhas do pensamento humano. Os livros nos mostram que a *estética* é um ramo da filosofia que se preocupa com o belo na arte. Essa afirmação não está errada se nos dirigirmos ao século passado e nos colocarmos de encontro com as indagações sobre *estética* defendidas por Kant, filósofo que elaborou uma teoria da arte, relacionando *estética* à *beleza*. Para Kant, a obra de arte é transcendental; ela reflete uma beleza bem maior, que está em um mundo

⁸ MARX, Karl. In. XAVIER, Ismael. A Face do Homem. **A Experiência do cinema: antologia**. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilme, 1983, p. 92-96.

sensível, metafísico. A beleza, para ele, não está na obra de arte, mas dentro de nós, no juízo que fazemos das coisas, no campo reflexivo. Conhecer é a principal característica do sujeito kantiano; diferente do da antiguidade, em que o importante era existir.

De acordo com Fernando Bastos, diferente de Kant, Platão postulava que a arte era transcendente. Nesse sentido, ela seria uma mentira, uma enganação e, por isso, perigosa, por iludir e, acima de tudo, ser desnecessária, até mesmo perigosa. Platão acreditava que a pintura e a tragédia levavam o homem a um mundo irreal, e poderiam despertar nele algo potencialmente presente em seu inconsciente. Estimulariam efeitos psicológicos e fisiológicos, relacionando-se ao entusiasmo poético da palavra *estética* à época. Além disso, para Platão, qual seria a necessidade de representar algo que é cópia de uma cópia? A humanidade, para ele, atribui juízo de valor à coisa, e essa “coisa” não teria uma forma definida. A sua forma estaria em um mundo sensível e poderia ser compartilhada por qualquer um, em qualquer lugar. Quando nos referimos a uma mesa, essa mesa seria compreendida por qualquer um, mas a mesa não possuiria um só pé, ou um só tampo; estaríamos lidando, então, com representações, e estas fariam parte do universo artístico.

Na verdade, Platão não condena as artes enquanto artes; o seu gosto conscientemente arcaizante leva-o a condenar o ilusionismo da arte revolucionária de sua época, na qual ele vê uma concepção estritamente humanista, relativista, próxima dos sofistas (LACOSTE, 1986, p. 13).

Aristóteles, ainda segundo Bastos, acreditava que a arte nos dava prazer porque mexia com as nossas emoções e sentimentos. O sentido de catarse,

defendido por ele, levava o homem a vivenciar sentimentos e emoções. Por meio desse deleite pessoal, perpassando pela observação da obra, o homem poderia ser purificado. Aristóteles postulava que “enquanto a história dizia o que foi, a arte dizia o que poderia ser”. Assim, a arte era necessária no sentido de a catarse purificar o ser humano, ajudando-o a colocar para fora sentimentos e emoções que poderiam estar em seu interior.

Pretende-se, aqui, apenas fazer uma intervenção no entendimento de como essas questões estéticas são exploradas nas produções artísticas no ciberespaço, a fim de compreender como essa nova realidade se apresenta, e se ela está conectada com o pensamento dos antigos filósofos. Acredito ser mais vantajoso, para se compreender o fenômeno estético da atualidade, voltar-se para o passado. Na história da humanidade, tudo é reconstrução; cada geração oferece a sua colaboração para o processo de crescimento do homem, que vive uma eterna busca de reconhecimento.

- A Estética da Ciberarte

As produções artísticas no ciberespaço, pela chamada ciberarte, trouxeram inovações e quebra de paradigmas no que diz respeito à forma como a arte é percebida pelos que navegam diante das interfaces disponibilizadas pelas tecnologias computacionais. Por meio de recursos oferecidos pelos programas criados por especialistas, na área de informática, muitas vezes auxiliados por artistas, a arte, como não haveria de ser, procura estabelecer seu espaço. Esses novos artistas são inovadores: homens e mulheres de todas as idades que ousam

encarar o desafio de um mundo ainda pouco explorado, mas que nos deixa claro sua potencialidade.

As formas de sentir do virtual tecnológico são integrantes de uma nova estética, a ciberestética e nos colocam em pleno pós-biológico, onde o corpo age, pensa e sente acoplado a corpos sintéticos de computadores cujos dispositivos de acesso nos permitem entrar nas informações. Neste sentido, devemos compreender a forte dimensão comportamental das tecnologias e a presença dos artistas que podem com sua imaginação propor mundos com “vida própria” em que a imprevisibilidade, a complexidade, a reordenação caótica a partir de circuitos lógicos digitais, interconectados, fazem emergir situações imprevisíveis e indeterminadas, logo ampliam a dimensão estética em um mundo tecnologizado. Com estas colocações estamos inserindo a pesquisa artística no território da ciência contemporânea, mais particularmente na teoria da complexidade, própria de pesquisas com sistemas computacionais. Um vasto território para a comunicação humana é o dos agentes inteligentes, avatares, corpos robóticos dotados de redes neurais e de outras programações que são capazes de processar conhecimentos em arquiteturas inteligentes fazendo com que o homem ganhe uma consciência expandida pelas máquinas e abrindo novas formas de comunicação pelo diálogo entre os sistemas naturais e artificiais (DOMINGUES, 2000 [n.p.]).

Hoje, o termo ciberestética soa em nossos ouvidos e nos pode levar a entender o fenômeno do belo em um espaço jamais imaginado por aqueles que primeiro a discutiram. O belo, nesse caso, para evocar a teoria defendida por Kant no século passado, leva a estética para a definição mais popular nos nossos dias. Esse conceito formulado, - devido ao surgimento de um espaço virtual -, vivenciado e manipulado pelo homem nas de interfaces - teclados, mouses, webcam, etc. -, pede por discussões de cunho acadêmico, numa tentativa de reafirmá-lo em uma sociedade que não tem mais como voltar atrás no que diz respeito às inovações presentes.

As interfaces da ciberarte, - como são chamadas -, é uma realidade. Atualmente, o homem pelas interfaces, produz inúmeras imagens, acompanhadas por elementos que permeiam outros sentidos. Essas imagens são manipuladas e

modificadas de acordo com a criatividade e interesse de cada indivíduo-artista, modificando sua postura diante da obra de arte e permitindo-lhe abandonar sua posição de observador.

Nos diferentes momentos da história do homem, ele produziu obras de arte. Paralelo a isso, abriu discussões em torno de como e por que ela era produzida. Toda produção era e é permeada por um mistério, mesmo para aqueles que acompanharam sua evolução. Quando os questionamentos não abrangiam um tema, a técnica era posta em questão. Foi assim na Idade Média, quando o mundo sobrenatural imperou sobre o homem terreno. Foi assim durante o Impressionismo, quando os contornos perfeitos foram postos de lado. É assim com discussões, produções. Como falamos, antes, é o mistério que nos envolve.

Uma discussão, levantada no início do século passado por Walter Benjamin e que ainda se mostra bastante atual, diz respeito à reprodução, que põe conceitos como obra de arte e estética em questão. Se, no passado, Benjamin pesquisava os efeitos da fotografia e do cinema e, dessa forma, a “reprodutibilidade técnica” da obra de arte, hoje, no ciberespaço, a obra de arte está ao alcance de todos, a qualquer hora em qualquer lugar. Esse pensamento traz as reflexões de Benjamin para a atualidade. Benjamin (1981, pág.166) assevera que “em sua essência, a obra de arte sempre foi reproduzível. O que os homens faziam sempre podia ser imitado por outros homens”. Esses questionamentos se tornam também atuais no ciberespaço e na relação com a autenticidade da obra.

Mesmo na reprodução mais perfeita, um elemento está ausente: o aqui e agora da obra de arte, sua existência única, no lugar em que ela se encontra. É nessa existência única, e somente nela, que se desdobra a história da obra. Essa história compreende não apenas as transformações que ela sofreu, com a passagem do tempo, em sua

estrutura física, como as relações de propriedade em que ela ingressou. Os vestígios das primeiras só podem ser investigados por análises químicas ou físicas, irrealizáveis na reprodução; os vestígios das segundas são o objeto de uma tradição, cuja reconstituição precisa partir do lugar em que se achava o original (BENJAMIM, 1981 p.167).

A meu ver, o pensamento de Benjamim vai ao encontro às indagações realizadas por Platão na antiguidade, quando estabelece que a obra de arte é um “simulacro”, uma vez que toda ela é a imitação ou reprodução de uma idéia original. De qualquer forma, os tempos são outros e, por mais que o pensamento de Platão e de Benjamim estejam correlacionados, eles foram formulados com base em teorias mais complexas do que as que poderia relatar aqui. Para Platão, a arte é uma mentira, uma vez que reproduz uma verdade existente em um ambiente metafísico. Por isso se torna perigosa, pois seria uma forma de manipulação dessa realidade. Mas Benjamim postula que a reprodutibilidade poderia retirar o que ele chama de *aura*, o aqui e agora da obra de arte. Penso em como ele reagiria ao ver a reprodutibilidade em um mundo virtual: obras consagradas disponíveis na *web*, ao alcance de todos. É importante pensar que por mais que Platão e Benjamim discorram a respeito da reprodução possível na arte, suas teorias seguem caminhos diferentes. Em Benjamim a reprodutibilidade da obra não acarreta a “aura” que vem do original. Já Platão defende que esse original não está em um mundo terreno.

O fato é que a ciberarte reorganiza essas questões. Em primeiro lugar, está a idéia de a obra só ser possível em seu ambiente. A idéia de que uma reprodução, pela sua possível interatividade, não tem fim, e nem sempre estará acabada. Coloca-se em discussão, aqui, a sua própria natureza e as posturas de novos autores e observadores.

Quando se duplica uma imagem, um texto ou mesmo uma música digitalmente é possível fazê-lo sem que haja perda nenhuma de qualidade, isto é, a distância de um duplo da matriz que deu origem a ele não implica necessariamente em diferenças estéticas. Assim, é possível defender que a reprodução eletrônica está muito mais para uma clonagem do que para a copiagem. E mais, ao contrário do que inevitavelmente acontece com objetos mecanicamente reproduzidos, no caso de documentos digitais, o desgaste físico ao longo dos anos é próximo de zero (ASSIS, 2005, pág. 2).

De acordo com Diego Assis (2005, pág.2), “graças à capacidade de se comportarem reativamente e se modificarem diante dos olhos dos espectadores, muitos trabalhos de arte contemporâneos tem como principal característica a interatividade, ou ainda a exigência da participação do público”. O autor não é mais o único possível dono da criação. Não sei se já foi um dia, se levamos em conta que todas as produções são reflexos de outras verdades. Seria possível o cinema sem o surgimento primeiro da fotografia? A *web* sem o computador? Toda criação perpassa por pesquisas que se desenvolvem em cima de outras criações, e, hoje, o domínio da autoria passa a viver a filosofia da interatividade, do compartilhamento, da globalização.

O observador comenta a obra e tem a possibilidade de modificá-la, deixando sua “passividade” de lado e participando da criação conforme a sua subjetividade, sua visão do mundo, da composição e da técnica.

Nossa discussão se encontra no momento em que a atualidade nos oferece possibilidades de reprodução, acesso e, principalmente, criações artísticas por meio de interfaces. Nesse sentido, é preciso pensar como essa nova estética se relaciona com o pensamento passado e com o presente. Pensar como ela se encaminha para o futuro.

- TRANSIARTE: O Processo Criativo na Arte de Transição

*"Ouve-me, Arcoargênteo, protetor de Crisa
 e de Cila sagrada, Esmínteo, rei de Tênedos.
 Se o templo que te ergui merece teu favor,
 se coxas gordurosas te queimei de touros
 e de gordas ovelhas, cumpre meu desejo:
 faze os Dânaos pagar meu pranto com tuas flechas!"
 súplice assim falou. Ouviu-o Febo Apolo.
 Baixou do alto do Olimpo, coração colérico,
 levando aos ombros o arco e a aljava bem fechada.
 À espádua do Iracundo retiniam flechas,
 enquanto o deus movia-se, ícone da noite.
 Sentou longe das naus: então dispara a flecha.
 Horríssono clangor irrompe do arco argênteo.
 Fere os mulos; depois, rápida prata, os cães;
 então mira nos homens, setas pontiagudas
 lançando: e ardem sem pausa densas piras fúnebres.
 Nove dias sibilam flechas pelo exército;
 no décimo o Aquileu convoca o povo à ágora,
 inspiração de Hera, a deusa, braços brancos,
 aflita ao contemplar os Dânaos que morriam.
 Depois que estavam juntos, reunidos, todos,
 ergueu-se e lhes falou Aquiles, pés-velozes:
 "Atreide, agora - penso - o descaminho oblíquo
 nos frustra e força o passo atrás, se à morte salvos:
 que, simultâneas, guerra e peste aos Aqueus domam.
 Vamos, sem mais, ouvir arúspice ou vidente
 - oniromante - que o sonhar provém de Zeus*

(HOMERO, *Ilíada*, p.33).

A *Ilíada*⁹ de Homero, poema épico grego que narra os últimos acontecimentos da guerra de Tróia, é uma produção com sua origem indeterminada. Apesar de sua autoria ser atribuída a um único homem, ela é questionada, pela incoerência na forma de transição da linguagem oral para a

⁹ "A *Ilíada* (do grego *ΙΛΙΑΔΟΣ* - *ILIADOS*, na transliteração) é um poema épico grego que narra os acontecimentos ocorridos no período de pouco mais de 50 dias durante o décimo e último ano da Guerra de Tróia e cuja gênese radica na cólera "inumana" (μηνις, *mênis*), de Aquiles. O título da obra deriva do nome grego de Tróia, Ílion. A *Ilíada* e a *Odisséia* são geralmente atribuídas a Homero, que se julga ter vivido por volta do século VIII a.C, na Jônia (lugar que hoje é uma região da Turquia), e constituem os mais antigos documentos literários gregos que chegaram nos nossos dias. Ainda hoje, contudo, se discute a sua autoria, a existência real de Homero, e se estas duas obras teriam sido compostas pela mesma pessoa." (<http://pt.wikipedia.org/wiki/Il%C3%ADada>).

escrita. Acredita-se que não tenha sido escrita por um único homem, mas que seja uma reunião de histórias contadas de geração para geração e, assim, adaptada futuramente para a literatura para, então, ser atribuída a um único escritor, Homero.

Transição¹⁰: efeito de passar de um lugar, estado ou assunto para outro, de ir além. Assim como na Ilíada, toda transição pode ser marcada pela mudança no conteúdo ou na essência dos elementos, transições de um estado para outro, do espírito e de sentimentos. As obras de arte são muitas vezes, expressões de momentos de transições de vida do artista, de sua relação com o mundo e com as outras pessoas. Elas nos levam a transitar pelo inconsciente imaginário daquele que a criou e a sua percepção com o que o rodeia. No entanto, a arte de transição, assim como a ciberarte, pode sofrer mutações, pois o exercício do olhar é praticado de forma bastante diferente do promovido pela mudança de tecnologia.

Orientado por uma concepção que abrange o arcaico e o ultra-moderno, Benjamim exerce uma imaginação criadora apreendendo "o vivo do sujeito", sem se limitar aos dogmas da teologia, nem reduções do marxismo; o filósofo se agiliza transversalmente atento para o devir das sociedades e culturas. Sua percepção e experiência do mundo compreendem as inovações tecnológicas do seu tempo (a fotografia, o rádio, o cinema) de forma dialética. Isto é, impõe uma visão crítica, reconhecendo os efeitos de uma estratégia mercadológica que favorece a reprodução mecânica, cópia e falseamento das obras culturais, ou seja, como sintomas de decadência, mas ao mesmo tempo as percebe como vetores de experiências estéticas enriquecedoras, alavancas que abrem as portas da percepção para uma nova contemplação da realidade (PAIVA, 1999, p.4).

Entendemos como transiarte a passagem do real físico para o virtual. Ou seja, a digitalização de componentes ou elementos artísticos produzidos com a utilização de técnicas tradicionais das artes visuais, da música, da literatura e do

¹⁰ No latim, existia a palavra transitu-, que significava "acto de atravessar, passagem, transição (< do lat. transitione-), acto de passar, de ir além". ... (<http://ciberduvidas.sapo.pt/pergunta.php?id=8386>).

teatro em seus diversos estilos, os quais, por meio da utilização de suportes disponíveis como filmadoras, câmeras fotográficas digitais, scanners, entre outros, podem capturar expressões artísticas “presenciais”. Estas são manipuladas no mundo virtual, pelos inúmeros recursos que o ciberespaço dispõe, de acordo com a subjetividade do artista que as compõe.

A arte de transição nasce a partir das pesquisas do professor Lúcio França Teles, da Faculdade de Educação da Universidade de Brasília. O seu caminhar integra Educação, Arte e Tecnologia. Segundo Teles (2006, p.1), “o laboratório transiarte trabalha com jovens e adultos na produção artística virtual em forma de avatares, cibercenários, animações, imersão na realidade virtual, que “reflitam”, enquanto reconfigurações virtuais, a arte não virtual”.

É a esse processo de remodelação ou “refashioning” que chamamos reconfiguração estética virtual: a produção artística, seus suportes, e outros implementos da arte tradicional são repensados e reconfigurados, e passam então a expressar novas estéticas, agora digitais, povoando o campo do ciberespaço. São, portanto extensões do existente, mas remodelados gerando assim novas expressões artísticas. A transiarte se situa como uma corrente da ciberarte que promove um elo entre o presente não virtual e o espaço interativo virtual (TELES, 2007, p.3).

A transiarte se insere em tecnologias e técnicas já existentes, sendo uma linguagem norteadora do fazer artístico. Possibilita uma democratização dessas produções, em níveis de interatividade, entre seus diversos idealizadores, cada um com sua competência ou competências. Na transiarte, a conexão entre os criadores passa por relações espaço-temporais, que colocam a arte em um mundo dificilmente pensado anteriormente, adquirindo uma dimensão que implicará a discussão de aspectos importantes para a atualidade: a utilização de softwares livres; a co-autoria; a humanização das tecnologias computacionais; a produção e

percepção artísticas. Todas as questões levantadas ainda serão muito discutidas e debatidas por estudiosos da área, que apontam diferenças nas mudanças de conceitos de acordo com as transformações e inovações tecnológicas computacionais que são e serão disponibilizadas.

Para compreendermos os impactos das novas tecnologias na cultura e na comunicação contemporâneas, devemos dirigir nosso olhar para a sociedade enquanto um processo (que se cria) entre as formas e os conteúdos (Simmel). É isso, no fundo, o que nos propõe Michel Maffesoli. Trata-se, a partir da perspectiva formalista simmeliana, de mostrar a dinâmica sociotécnica que se instaura nesse final de século misturando, de forma inusitada, as tecnologias digitais e a socialidade pós-moderna, formando a cibercultura (LEMOS, 2004, p.81).

O fazer artístico - associado à fruição estética -, a pesquisa e a reflexão ajudam no desenvolvimento intelectual do educando, que, por sua vez, atinge níveis cognitivos importantes para a educação do olhar. A forma lúdica com que vários professores direcionam suas atividades transformam o processo ensino-aprendizagem em momentos de expressividade e criatividade, despertando esse novo estudante da era tecnológica para um mundo ainda em pleno processo de construção, no qual muitos pontos ainda serão esclarecidos.

Entende-se, neste sentido, que o fazer artístico pode ser constantemente reinventado. A pesquisa e releitura de obras como a Monalisa, de Leonardo da Vinci, é um exemplo disso. Uma obra de arte com mais de 500 anos e ainda está sendo reinventada, e servi de inspiração para outras obras¹¹.

Ensino Criativo é aquele que dá estímulo, entusiasmo e satisfação à aprendizagem. Esse ambiente criativo de ensino deve prover a criança com experiências ricas e com encontros que lhe permitam lidar com a

¹¹ Verificar experiências do grupo Transiarte/PROEM, com releituras da Monalisa de Leonardo da Vinci.

fantasia, ser imaginativo, fazendo perguntas, maravilhando-se, investigando e testando suas próprias idéias e sentimentos contra os fatos (VASSAR, William G. In. BARBOSA, 1995, p.60).

As produções artísticas tradicionais como o desenho, a pintura, o teatro, a música e a literatura alcançam, diante do direcionamento de professores comprometidos, presença importante para a pesquisa das linguagens artísticas e da história da arte.

Nesse caminho é o nosso trabalho no laboratório da PROEM. Com fotografias digitalizadas e/ou imagens escaneadas, produzimos uma obra de arte animada. Esta, pela transformação por ferramentas do computador, já não reflete o que a câmera, por exemplo, capturou do real, mas a modifica, com a expressão subjetiva do artista que a criou. Uma vez disponibilizadas na *Web*, essas produções percorrem um mundo sem fronteiras de tempo-espço e podem, pela interatividade, ser modificadas, recriadas, avaliadas, criticadas em todo seu contexto. Esse processo não acaba e põe esse novo artista, muitas vezes anônimo, em contato com um novo mundo, em que as possibilidades se tornam imprevisíveis. Assim, a obra não se acaba em si, como as produzidas no presencial, mas ela toma formas, desenvolve-se, percorre distâncias e adquire autonomia.

Nas últimas décadas, com a Ciberarte, através da interatividade, está sendo proposto que arte é antes de tudo gerar um evento e não somente contemplar imagens, sons, textos, passivamente. A revolução numérica introduz a interatividade e põe fim à noção de espetáculo em que a arte é assistida e interpretada como um ato puramente mental. Os espaços da arte da contemplação com seus avisos de não tocar, fazer silêncio, não pisar e não entrar são substituídos pela necessidade de se partilhar fisicamente a obra do artista (DOMINGUES, 2002, p. 61).

Percebe-se que os alunos possuem histórias de vida, dificuldades diversas e problemas no cotidiano, que podem ser trabalhados nesse processo. É fundamental no projeto transarte não excluir o “existencial humano”, o “real concreto”. Trazer essa problematização para o trabalho é ponto que se direciona ao sucesso da proposta.

- O Espaço Ambulante de Transição



A maleta é, geralmente, destinada ao transporte de roupas e outros objetos pessoais. Dentro da formulação do conceito, pensou-se no símbolo da maleta como o espaço ambulante de transição, como o local onde todas as coisas podem ser guardadas, retiradas e transportadas. Como a caixa da memória, que

guarda símbolos de uma cultura particular e social. Lá podem existir elementos que identificam a personalidade e a história de alguém, um passado que pode ser recontado com os itens que ali estão.

Na linguagem representada pela transiarte, essa maleta apresenta-se de forma simbólica e figurada, uma vez que é o elo entre o passado e o futuro. Ela resgata a cultura individual, regional, e a reconfigura em um mundo virtual, permitindo sua participação com outros que, assim, se identifiquem com ela e entendam sua importância. Ela explora as habilidades de cada indivíduo e pode se manifestar coletivamente, proporcionando novas possibilidades para uma arte contemporânea democrática e social.

Para Benjamim, as vivências e narrativas dos indivíduos, se norteiam por uma busca de sentido inscrito nas imagens, através de uma memória coletiva que desperta para um estilo de vida mais pleno; é isto que o filósofo traduz por experiência. Ele acredita no retorno das imagens do passado como um despertar, atualização e partindo do presente, livrando os homens de uma experiência empobrecida (PAIVA, 1999, p. 2).

Observamos que a cultura de massa traz, aos poucos, o desaparecimento da cultura popular, em um processo gradativo. Nesse sentido, as experiências com a transiarte buscam a abertura dessa “maleta”, para se resgatarem experiências vividas na arte popular dos alunos e de toda a comunidade escolar. Assim, poderemos levá-la para um contexto em que não estará fadada ao desaparecimento, mas será eternizada com o uso de tecnologias computacionais e de uma nova reconfiguração estética. Para Lemos (2004, p.176), “uma fronteira configura-se entre a arte popular e a arte erudita. A arte moderna nasce de um projeto histórico em que o passado é evocado, doravante, sob o signo da paródia, e consonância com o útil e o funcional”.

A maleta aqui representada foi elaborada pelos alunos da PROEM, com o uso de uma das técnicas mais antigas utilizadas nas artes visuais, o recorte e a colagem. As imagens utilizadas na modelagem da maleta são reproduções de obras de arte criadas por artistas de renome histórico como Michelangelo, Rubens, Degas e Ingres. Essa composição fez com que os alunos tivessem um primeiro contato com esses artistas, sua história e técnica de pintura. Alguns dos movimentos estudados foram o Renascimento, o Barroco e o Impressionismo. Os alunos buscaram trazer para a composição harmonia entre os recortes das obras, utilizando, para isso, a linha ondulada como elemento. Entenderam que, dessa forma, poderíamos dar a impressão de unidade entre as partes das obras, com a sensação de que um recorte entraria no outro, fazendo, assim, parte dele.

Dentro da maleta, a proposta foi trazermos elementos diversos da cultura popular para colocarmos o trabalho em evidência.

O símbolo da maleta pode representar muitas coisas para aqueles que pretendem trabalhar com o laboratório transiarte, pois pode conter tanto o passado, quanto as tecnologias necessárias para a sua transformação e reconfiguração em um futuro virtual.

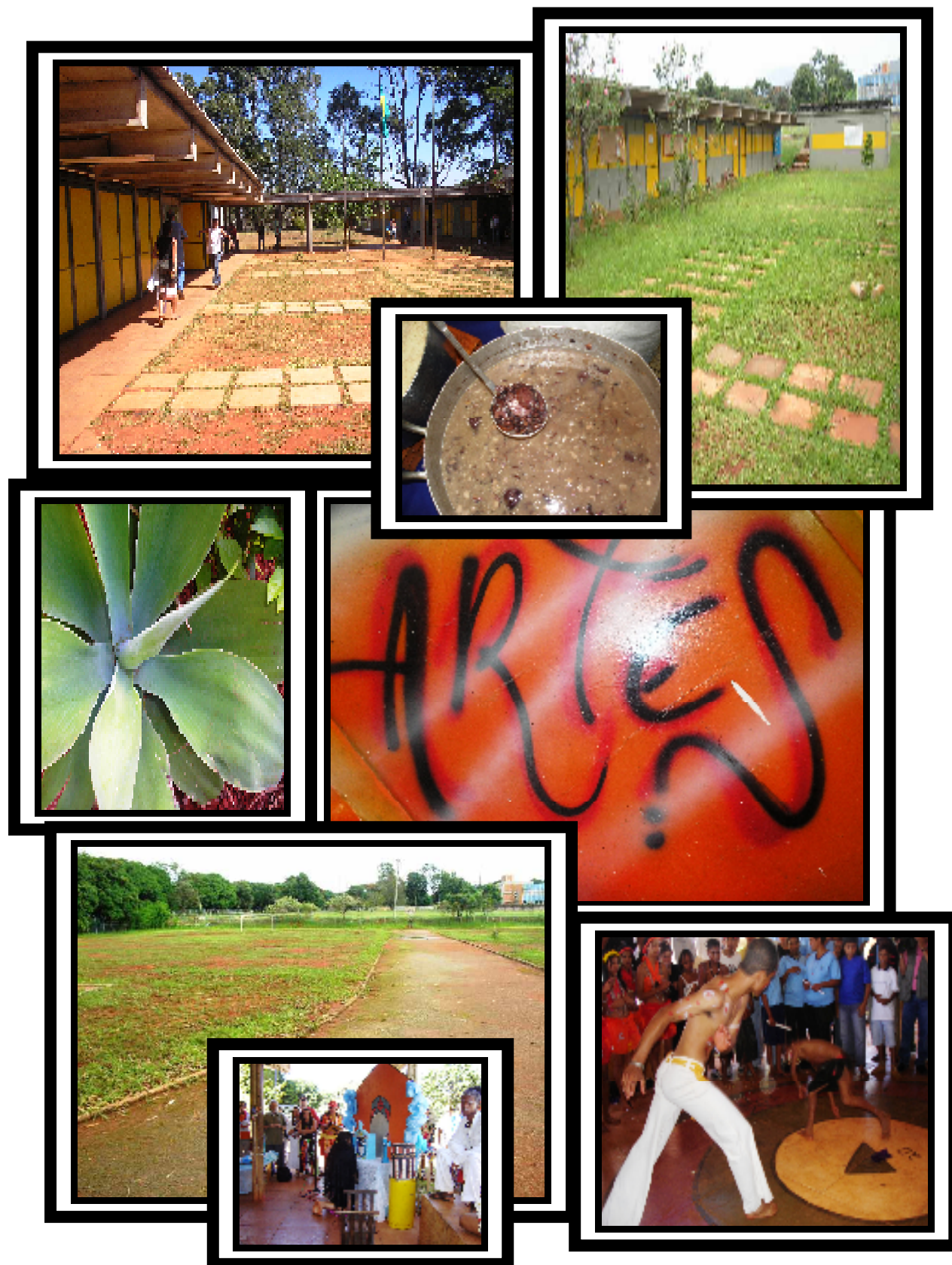
Bonecos como mamulengos, fantoches e marionetes; papéis como a cartolina e o papelão; tesoura, cola, régua, lápis e borracha; objetos diversos que representam a cultura popular de um lugar, um evento; símbolos da história de uma pessoa ou de um grupo. Estes são alguns dos elementos que compõem a maleta-transiarte; são objetos, por si só, que “reapresentam” algo ainda a ser dito, a ser escutado.

Câmeras digitais, *scanners*, gravadores, microfones, são alguns dos objetos tecnológicos que compõem a maleta-transiarte. A maleta também traz a

simbologia do uso do computador e de seus *softwares*, utilizados na elaboração das animações propostas com a transiarte. O computador não é o centro, mas um pedaço, um fragmento da trama, um componente incompleto da rede calculadora universal (LÉVY, 1996, p.47).

A Sociedade migra suas percepções para a nova realidade. Até a década de 1970, o computador era tido como vilão, pois substituiria o homem. Atualmente, a palavra de ordem passa a ser “interage” com o homem. [...] O computador deixa de ser um mero aparato, ou simplesmente uma mídia, e passa a ser um “ambiente”. Esse novo ambiente é repleto de informações, ações e estímulos, em que o que importa de fato é a comunicação, a expressividade (MELLO, [s.d.], p.4).

3. PROEM – O CAMPO DE PESQUISA



Nada é mais precioso que o humano. Ele é fonte das outras riquezas, critério e portador vivo de todo valor. Que bem seria esse que não fosse saboreado, apreciado ou imaginado por nenhum membro de nossa espécie? Os seres humanos são, ao mesmo tempo, a condição necessária do universo e o supérfluo que lhe confere seu preço, compõem o solo da existência e o extremo de seu luxo: inteligências, emoções, envoltórios frágeis e protetores do mundo, sem os quais tudo voltaria ao nada. É por isso que defendemos que é preciso ser economista do humano, que é bom cultivá-lo, valorizá-lo, variá-lo e multiplicá-lo, e não esbanjá-lo, destruí-lo, esquecer-lo, deixá-lo morrer por falta de cuidados e de reconhecimento. Mas não podemos permanecer no plano da enunciação de seus princípios. É necessário igualmente forjar instrumentos – conceitos, métodos, técnicas – que tornem sensível, mensurável, organizável, em suma praticável o progresso em direção a uma economia do humano (LÉVY, 1998, p.47).

Na PROEM, as manhãs são mais tranqüilas, segundo a maioria dos professores que ali trabalham. A paz que o início do dia traz surpreende, comparada ao que podemos esperar do turno vespertino, como calor que chega com ele esquentando os ânimos e as salas. A manhã, segundo Chevalier e Gheerbrant (1991, p.587), “simboliza o tempo em que a luz ainda está pura, os inícios, onde nada ainda está corrompido, pervertido ou comprometido. A manhã é ao mesmo tempo símbolo de pureza e de promessa: é a hora da confiança em si, nos outros e na existência.”

De qualquer forma, é sempre uma surpresa, pois é no início do dia que temos as notícias que o intervalo entre a última aula do dia anterior e a primeira do atual vem nos trazer. Geralmente, são acontecimentos de situações casuais, violentas e intempestivas.

Os alunos da PROEM são agitados, inquietos, são crianças e adolescentes que, apesar da pouca idade, possuem muitas histórias para contar. Quando saem da escola, tudo pode acontecer. Ao se depararem com alunos de outras escolas, é inevitável o sentimento negativo, a diferença estampada no tênis que o outro possui. Muitas vezes, o único caminho que acabam por seguir, para não

se sentirem inferiores, é o dos delitos, que os levam, muitas vezes, às mãos das autoridades.

Nem sempre os alunos são os mesmos do dia anterior. Às vezes, parece que estamos em outra escola, pela impressionante rotatividade. Mas sabemos quem são e o que eles buscam. São jovens que, no primeiro momento, se interessam por um lugar que os distancie de sua realidade, que ofereça um pouco do que eles precisam como básico. Há a necessidade de nos desapegar, muitas vezes, de nossas referências; as deles são outras, e talvez nem eles mesmos saibam o que realmente desejam. Como saber?

A escola parece ter se tornado uma referência, um local onde tudo pode acontecer de bom; uma segurança; um alimento; uma oportunidade para que eles se sintam mais “alguém”, um cidadão, mesmo que muitos não entendam ainda a amplitude de direitos que essa palavra traz.

Quando o café já está no fim, eu me dirijo à sala de aula, onde hoje trabalho de acordo com a necessidade e capacidade de cada um – assim o tenho feito. Como disse anteriormente, esse precisa ser um trabalho diferenciado; os alunos não estão acostumados às práticas rotineiras das salas de aula. Observo, neles, uma necessidade de algo mais, de se descobrir. Alguns apontam características bastante específicas, e eu, como professor, sinto a necessidade de estimular essa criatividade reprimida, desconhecida.

Por essa característica de rotatividade na presença, aulas com uma seqüência são descartadas. Na PROEM, o professor precisar ter o entendimento do que precisa ser feito, trabalhado, mas precisa, também, ter criatividade e estratégias para desenvolver atividades diárias que possam satisfazer o que se tem proposto, respeitando a dinâmica da presença dos alunos.

A PROEM - Promoção Educativa do Menor -, escola a ser considerada nessa pesquisa, funciona em regime integral, das 7 às 19 horas, de segunda a sexta-feira. É uma Escola de Ensino Fundamental vinculada à Diretoria Regional de Ensino Plano Piloto/Cruzeiro, da Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal, oficializada mediante Resolução nº 453 em 18 de fevereiro de 1981, do Conselho de Educação do Distrito Federal.

Seus alunos, com idade entre 11 e 18 anos, encontram-se em defasagem, segundo a relação idade e série, em situação de risco social e pessoal. São carentes e oriundos das Regiões Administrativas e entorno do D.F. A escola tem capacidade para atender 202 alunos.

Minha experiência como docente na PROEM, no ensino da arte, com a interação com a arte virtual, frutificou o desejo em desenvolver esta pesquisa. Considero de fundamental importância fazer um histórico dessa experiência a partir de 2004, quando ingressei na PROEM. Naquela época, encantei-me com o trabalho desenvolvido, por ter um ritmo que jamais considerei possível para alunos com aquelas características, o que relatarei a seguir. Observei que a realidade daqueles alunos era bem diferente da vivida em outros estabelecimentos de ensino.

Nessa escola, pude presenciar as dificuldades por parte dos alunos. Mas um local em que essas crianças e adolescentes encontram histórias tão semelhantes às suas de violência e descaso, realmente, não se pode ignorar. Os alunos apresentam dificuldades de aprendizagem e baixa auto-estima, que prejudicam o seu processo educacional. O trabalho é mais direcionado e, com isso, os professores tentam reverter o ciclo de fracassos a que essas crianças estão submetidas. As crianças e adolescentes podem encontrar, na PROEM, um lugar de socialização que, geralmente, não possuem em seus ambientes familiares. Dessa

forma, aos poucos, elas podem refletir sobre o seu papel na sociedade e observar outras possibilidades para um futuro até então desconhecido, ou percebido de forma muitas vezes equivocada em suas histórias de vida.



Sala de Artes Visuais

Na rua, os educandos estão sujeitos a todo tipo de violência e agressão. Sendo assim, a iniciativa do Projeto Político Pedagógico da PROEM visa afastar esses jovens do ambiente de risco em que se encontram, trazendo-os para dentro da escola e proporcionando atividades diversas, além das aulas regulares que

possibilitam estímulo e aprendizagem. Sua metodologia é individualizada, com o respeito ao ritmo de cada aluno, como prevê a sua Proposta Pedagógica.

Os alunos são atraídos para a PROEM pelo que ela oferece de possibilidades para acelerar os estudos, ao se utilizar de uma metodologia pedagógica única na rede pública de ensino do Distrito Federal. Proporciona atividades em turno integral, com poucos alunos em cada sala de aula. Paralelamente, a escola oferece, também, noções práticas de higiene pessoal, transporte escolar -passe estudantil- e, no mínimo, três refeições ao dia.



PROEM – Exposição Luz e Sombra

A escola ainda possui um laboratório de informática, onde todo o processo artístico-cultural é vivenciado e aprimorado. Nele, os alunos começam a ter um contato com a máquina, desmistificam o que, para muitos, é uma novidade; descobrem *softwares* que podem modificar o trabalho produzido na sala de artes e passam a entender a nossa proposta. Esse ambiente é muito desejado pelos alunos. Eles anseiam ir para o laboratório e ter contato com o mundo; com lugares que eles nunca foram; com as informações; com as possibilidades de produção virtual e artística. Para esses estudantes, o Laboratório de Informática é um lugar surreal, pois, somente na escola, eles podem desfrutar desse recurso tecnológico.



Laboratório de Informática - PROEM

Tendo em vista tais características, trabalhei algumas atividades de conhecimento e produção artística, a princípio sem muito sucesso, no resgate dos valores culturais desses alunos e no seu desenvolvimento. Todavia, percebi que, por meio do contato com a informática, obtive um resultado satisfatório, no momento em que os educandos encontram no computador algo “diferente” do que visto no seu dia-a-dia. Essa curiosidade explícita levou os alunos a se identificarem, no mundo virtual, o novo, o contato possível com a produção artística universal, mediante orientações pré-estabelecidas. Ele, assim, tornou-se um espaço de produção e divulgação desse material.

As Tecnologias de Informação e Conhecimento (TICs) têm grandes possibilidades de reduzir distâncias e esta proposição tem presidido grande parte das discussões sobre o seu uso na educação e em especial na EAD. Por outro lado, é preciso estar atento para o fato de que, ao pensarmos nessas tecnologias como potencialmente redutoras das distâncias, temos que ter sempre em mente que se isso não acontecer amplamente, poderemos estar iniciando, mais uma vez, um perverso mecanismo de aumento da exclusão daqueles que já são excluídos socialmente em termos das condições mínimas de sobrevivência. Estaríamos introduzindo um novo tipo de exclusão: a digital (PRETTO, 2003, p.35-36).

No intuito de estimular a capacidade criativa dos alunos no desenvolvimento de produções artísticas, esse trabalho é relevante para se poder compreender a arte sem barreiras pré-estabelecidas. Ele pode guiar esse aluno para um mundo que é seu por direito, onde ele possa se valer do seu cotidiano, para criar e recriar.

As produções artísticas, na sala de artes no PROEM, seguem as orientações dos parâmetros curriculares nacionais e se estabelecem de acordo com

a criatividade dos alunos e as orientações dos professores regentes, numa troca de conhecimentos e valores. Nela, busca-se o crescimento pessoal de alunos e professores.

“A PROEM tem como missão promover a reinserção escolar e social dos alunos, possibilitando-lhes a interação entre eles, com educadores e com a comunidade, numa procura sistemática e conjunta na construção do conhecimento e da cidadania em consonância com o momento histórico, os avanços tecnológicos, sociais e culturais”

*Maria dos Anjos Muniz Menezes.
Diretora da PROEM.*

- Caminhos Percorridos

A pesquisa apresentou caráter exploratório e uma abordagem qualitativa. O estudo de caso, assim, foi a base para todo o processo de pesquisa, baseando-se, conseqüentemente, em uma revisão bibliográfica atual, voltada para as questões relacionadas com a produção artística virtual. De acordo com Gil (2006, p. 72), “o estudo de caso é caracterizado pelo estudo profundo e exaustivo de um ou de poucos objetos, de maneira a permitir o seu conhecimento amplo e detalhado.” Segundo este autor, o estudo de caso tem sido utilizado, com freqüência cada vez maior, pelos pesquisadores sociais, para explorar situações da vida real, cujos limites não estão claramente definidos, ou descrever a situação do contexto em que se dá determinada investigação.

Para Zamboni (2006, p.5), “pode-se dizer de uma maneira ampla, que pesquisa em arte é qualquer pesquisa que se desenvolva no campo das artes”. Ainda de acordo com o autor, o arte-educador pode lançar mão de métodos de

pesquisa habitualmente utilizados em educação, em ciências sociais, psicologia, etc., para realizar e orientar o processo de sua investigação.

O universo da pesquisa foi a Escola do Parque da cidade - PROEM-Promoção Educativa do Menor da rede pública de ensino do Distrito Federal, localizada na Asa Sul-Brasília/DF, quadra 909. Os interlocutores da pesquisa são os estudantes que produziram arte na escola e no computador, além do corpo docente da escola, e o seu coordenador pedagógico.

A conversa informal e as discussões em grupo dos trabalhos desenvolvidos e selecionados para análise foram de suma importância para o entendimento da questão proposta.

Procuramos captar dois momentos: o processo de criação artístico com suportes tradicionais e a digitalização de imagens, como animações, colagens e outras produções, modificadas em um mundo virtual, com o uso de programas diversos, disponíveis no decorrer da pesquisa.

Para levar a cabo esta pesquisa, utilizamos a análise documental; resenha da literatura; a observação participativa e reflexões interpretativas, de acordo com a intuição, o que ocorre sempre que faltarem meios empíricos e racionais para processar o contato com o mundo (ZAMBONI, 2006, p.31).

As produções artísticas realizadas no interior da sala de artes se transformam em documentos de grande valia para análise efetuada nesta pesquisa. Esta abordou questões referentes à técnica aplicada; a forma em que essa técnica foi percebida e desenvolvida pelo educando e os temas abordados, relacionando-os com o cotidiano do indivíduo e outros pontos que se tornaram relevantes durante o processo.

A observação participativa traçou um esquema de todo o processo, desde as produções realizadas na sala de artes até o produto virtual desenvolvido no laboratório de informática. Nesse caso, vale lembrar que uma das hipóteses nesta pesquisa é a de o laboratório transiarte, o processo, uma vez na *web*, não tem fim; o aluno participa quanto à interatividade.

As reflexões interpretativas e a intuição foram aplicadas no sentido de esclarecer pontos, no processo de criação, que, no decorrer da pesquisa, não se tornaram claros e para identificar outros que entendemos relevantes no olhar dos alunos da pesquisas. Para Ostrower (1976, p.10) “Os processos de criação ocorrem no âmbito da intuição”.

Em arte, a intuição é de importância fundamental, pois ela traz em grau de intensidade maior a impossibilidade da racionalização precisa. A arte não tem parâmetros lógicos de precisão matemática, não é mensurável, sendo, por sua vez, grandemente produzida e assimilada por impulsos; a arte é sentida e receptada, mas de difícil tradução para formas integralmente verbalizadas. [...] A intuição nada mais é do que uma forma de sabedoria; em arte, assume muitas vezes feições de uma auréola de mistério, pela dificuldade de verbalização e de explicações lógicas sobre a forma de obtenção de resultados (ZAMBONI, 2006, P.32).

A coleta de dados se realizou durante o ano de 2006 e o 1º semestre de 2007. Todos esses passos metodológicos visavam à observação das realidades educacionais, com foco na produção artística, promovendo uma análise das práticas pedagógicas desenvolvidas, no tocante aos diversos aspectos da arte na escola.

4. PROEM: UMA EXPERIÊNCIA NA ARTE DE TRANSIÇÃO

Quando apreciamos uma obra de arte, seguimos o mesmo rumo. Tampouco nós, ao recriarmos a obra mentalmente, precisamos dar palavras às emoções ou idéias que são evocadas pela imagem. Mesmo assim entendemos, sem uma palavra, que alguma coisa nos está sendo transmitida, às vezes alguma coisa que queremos escutar com muita atenção. Diante das obras de arte fazemos nossas sínteses. São atos de compreensão que cada um faz dentro de si e com sua própria bússola, de acordo com a personalidade de cada um (OSTROWER, 1996, p.60).

Sinto que alguma coisa está querendo ser dita! Percebo que os nossos alunos querem falar algo! Querem ser compreendidos e compreender o mundo tecnológico que os rodei e do qual fazem parte. Necessitam viver o momento globalizante presente, que os seduz e que, ao mesmo tempo, muitas vezes, os descartam!

Essas são algumas colocações que ouço em sala. Falas de alunos que possuem muito a ser dito, de pessoas que buscam um caminho; ainda não sabem qual, mas percebem a sua existência. Para Vygotsky (2003, p.56) “a fala é interiorizada psicologicamente antes de ser interiorizada fisicamente”. Falas de indivíduos que encontram, muitas vezes, nas expressões artísticas como a dança, a música, nas artes visuais e no teatro, maneiras de se mostrarem para uma sociedade que, segundo eles, é cruel com os menos favorecidos.

Como a produção artística está diretamente ligada ao artista que a criou e ao seu contexto histórico-social, as relações no espaço-tempo influenciam as criações de cada indivíduo. E estas são possíveis reflexos do real vivido, anseios e perspectivas que se pretendem alcançar. Por mais que nossos alunos tenham contato com obras realizadas em outro contexto, sua realidade estará explícita de

alguma forma em suas produções e poderá servir de mensagem para aqueles que queiram fazer e compreender parte desse caminhar.

Na história, as artes passaram a figurar como atividade representativa de um grupo social com a finalidade de expressar sentimentos, sonhos, temores, esperanças, idéias. Várias linguagens eram usadas com aspectos estéticos distintos. Tinham e têm ainda a função de refletir sobre a realidade com linguagem simbólica, elaborando sobre e a partir de realidade, sem, contudo, retratar a própria realidade de modo mecânico e automático. Esta dimensão simbólica, presente em todas as culturas, é a depositária dos sentimentos, sensações e reflexões relevantes da sociedade envolvente (SESI arte, 2007, p.17).

Neste capítulo, pretendo mostrar o cotidiano vivenciado na PROEM, com o objetivo de permitir ao leitor sentir-se parte desse universo. Para assim, compreender e talvez se reconhecer no trabalho desses jovens e suas primeiras experiências com a ciberarte, mais especificamente com a arte de transição, a chamada transiarte.

“Arte, ô coisa difícil de entender”: ouço essa frase de um aluno, ao tentar explicar a necessidade da arte em nossas vidas e como ela está mais próxima de nós do que muitos deles imaginam. Então, os caminhos trilhados precisam ser outros. Falar de arte é praticar arte, é sentir o que ela pode nos trazer de imediato. Entender como podemos, mesmo com os poucos equipamentos da escola, usar da criatividade para produzir obras que possam transmitir um pouco do que sentimos e somos.

A educação em arte propicia o desenvolvimento do pensamento artístico, que caracteriza um modo particular de dar sentido às experiências das pessoas: por meio dele, o aluno amplia a sensibilidade, a percepção, a reflexão e a imaginação. Aprender arte envolve, basicamente, fazer trabalhos artísticos, apreciar e refletir sobre as formas da natureza e sobre as produções artísticas individuais e coletivas de distintas culturas e épocas (PARÂMETROS/ARTE, 1997, p.15).

Ao procurar trabalhar a partir daquilo que eles podiam me oferecer, identifiquei muitos talentos e linguagens artísticas já vivenciadas de forma prática e concreta. A mais próxima observei logo em que cheguei à escola. A necessidade de ouvir música contamina. Os alunos amam o *Hip Hop*¹² e o *Rap*¹³, estilos surgidos na periferia das grandes cidades. São os mais solicitados. Para estimular os alunos, começo a discutir a origem do estilo e quais outros ritmos nasceram da mesma linhagem. Ouvir é levar a turma a um estado de reflexão sobre o seu cotidiano. Os alunos começam a falar de seus problemas e encontram, nas letras, narrações semelhantes ao que presenciam diariamente em suas vidas. É como se contassem um pouco de suas próprias histórias.

A música trouxe a dança, e, logo, a formação de um grupo se mostrou viável. Afinal, muitos já praticam dança em suas casas, em sua quadra ou em grupos formados com os próprios colegas, identificados em interesses comuns. Mas a continuidade é difícil. Como ensaiar se a frequência é irregular? Voltando ao início, entendo que as habilidades de cada um precisam ser cultivadas e trabalhadas para, então, só depois, serem costuradas em um grande grupo, como uma colcha de retalhos que se forma. Cada parte tem seu valor e sua beleza individual, mas o que a caracteriza é o todo, a combinação única de formas e cores dentro do processo de criação que se instala.

¹² **Hip-hop** é um movimento cultural iniciado no final da década de 1960 nos Estados Unidos como forma de reação aos conflitos sociais e à violência sofrida pelas classes menos favorecidas da sociedade urbana. É uma espécie de *cultura das ruas*, um movimento de reivindicação de espaço e voz das periferias, traduzido nas letras questionadoras e agressivas, no ritmo forte e intenso e nas imagens grafitadas pelos muros das cidades (<http://pt.wikipedia.org/wiki/Hip-hop>).

¹³ O **Rap** (do inglês *Rhythm and Poetry*, ritmo e poesia) é a expressão musical-verbal da cultura Hip Hop (<http://pt.wikipedia.org/wiki/Rap>).

Foi assim, observando essas características, que encontrei vários alunos com grandes habilidades para o desenho. Outros também possuem o desejo e adoram produzir trabalhos com temas diversos, os quais percebo estarem ligados ao cotidiano deles. No entanto, falta-lhes a “técnica”, o “jeito”. Alguns são extremamente habilidosos. Seus desenhos possuem uma marca, uma personalidade, e logo observo que precisam ser investigados nesse sentido. Explorados em sua compreensão, na mensagem que realmente querem passar. Não existe para eles o “não quero fazer”, pois estão produzindo algo que lhes dá imenso prazer e satisfação. E a necessidade de orientação se mostra clara em todo o processo, à medida que a responsabilidade puxa a dificuldade de expor idéias as que surgem.

- O Processo de Criação de Imagens e sua Digitalização - A Sedução

Sedução: palavra que precisa ser vivenciada diariamente pelo professor em relação ao conteúdo e aos seus alunos. A sedução, segundo o Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa, é o dom de atrair ou de seduzir, próprio de certas pessoas. É encanto, atração, beleza de formas ou de estilo que prende a atenção geral. É através do jogo de conquista que a expressão artística transiente deve acontecer. O educador precisa estar atento às dicas fornecidas pelos alunos a todo instante. Cada palavra, cada gesto pode significar um ponto de partida para que o trabalho se inicie, para que a primeira semente seja plantada. Depois disso, não se deve retornar; a produção virtual, seja ela qual for, precisa ser apreciada, avaliada, divulgada, buscando-se o mesmo encantamento anterior, a sedução.

Em uma busca orientada, no laboratório de informática, em sites como o *YouTube*¹⁴, os alunos encontraram várias produções artísticas realizadas por jovens espalhados pelo mundo. Essa busca já se torna uma aventura à parte - a sedução - e coloca o aluno em contato com a tecnologia, com a internet, com o ciberespaço. Para Moran (1998, p.84), "O professor precisa estar atento, porque a tendência na Internet é para a dispersão fácil. O intercâmbio constante de resultados, as supervisões do professor podem ajudar a obter melhores resultados".

Cada achado é comemorado e compartilhado por todos, que, aos poucos, tecem comentários sobre as produções e a forma como elas foram feitas. As técnicas presenciais e virtuais utilizadas aparecem nas observações dos alunos, que, inclusive, sugerem como elas poderiam ser refeitas na escola, demonstrando um despertar da imaginação e da criatividade.

[...] o essencial da criação não é "descoberta", mas constituição do novo; a arte não descobre, mas constitui; e a relação do que ela constitui com o "real", relação seguramente muito complexa, não é uma relação de verificação. E no plano social, que é aqui nosso interesse central, a emergência de novas instituições e de novas maneiras de viver, também não é uma "descoberta", é uma constituição ativa (CASTORIADIS, 1982, p. 162).

¹⁴ O **Youtube** é um site da internet que permite a seus usuários carregarem, assistirem e compartilharem vídeos em formato digital. Foi fundado em fevereiro de 2005 por três pioneiros do Pay Pal, famoso site da internet ligado a gerenciamento de doações. O Youtube utiliza o formato *Macromedia Flash* para disponibilizar o conteúdo. É o mais popular site do tipo (com mais de 50% do mercado em 2006) devido à possibilidade de hospedar quaisquer vídeos (exceto materiais protegidos por *copyright*, apesar deste material ser encontrado em abundância no sistema). Hospeda uma grande variedade de filmes, video-clipes e materiais caseiros. O material encontrado no YouTube pode ser disponibilizado em blogs e sites pessoais por meio de mecanismos (APIs) desenvolvidos pelo site (<http://pt.wikipedia.org/wiki/YouTube>).

Nesse caminhar, assistimos à animação “De repente cachaçada”¹⁵. O meu conhecimento sobre o seu processo de criação, com o compartilhamento dessa experiência com os alunos, fez com que eles despertassem para a intenção do trabalho proposto e começassem a perceber histórias do seu cotidiano. Dessa forma, com o trabalho artístico e o uso de tecnologias computacionais, eles poderiam desenvolver vídeos que demonstrassem um pouco dessa realidade. Poderiam assim, compartilhar, na rede, seus anseios e percepções de vida, identificando-se com outros seres humanos. Digo isso, porque esse relacionamento proposto pela internet pode refletir-se em pessoas de diversas raças, credos e idades; pessoas que poderão estar em espaços geográficos distantes dos próprios.



¹⁵ “De repente cachaçada”: animação produzida por um grupo de alunas da turma de Educação, Arte e Cultura no Ciberespaço, disciplina ministrada pelo professor Lúcio Teles na Faculdade de Educação da Universidade de Brasília, no 1º semestre de 2006, e da qual tive oportunidade de participar. O vídeo, disponibilizado no Youtube, é um exemplo de produção segundo as características da transiarte.

O vídeo, com duração de 1m40s, foi produzido seguindo as técnicas do teatro de bonecos, a partir da utilização de uma câmera digital e do *software movie-maker* do *Windows XP*. Trata-se da primeira experiência do grupo com *stop-motion*, uma modalidade de animação que utiliza modelos reais produzidos a partir do uso de materiais diversos, como a massa de modelar e bonecos. Os modelos são movimentados e fotografados quadro a quadro. Esses quadros são, posteriormente, montados em uma película cinematográfica, criando a impressão de movimento. Nessa fase, podem ser acrescentados efeitos sonoros como fala ou música.

As alunas Alessandra Kemper, Aline Zim e Fabiana Marone produziram um cenário e, com a manipulação da câmera digital e uma seqüência de fotos, desenvolveram um vídeo que conta a história de um casal muito alegre em um momento de descontração e divertimento.



De repente cachaçada – versão 1
Making of
(www.youtube.com.br)

A educação em arte propicia o desenvolvimento do pensamento artístico e da percepção estética, que caracterizam um mundo próprio de ordenar e dar sentido à experiência humana: o aluno desenvolve sua sensibilidade, percepção e imaginação, tanto ao realizar formas artísticas quanto na ação de apreciar e conhecer as formas produzidas por ele e pelos colegas, pela natureza e nas diferentes culturas (PCN/ARTE, 1997, p.19).

Foram desenvolvidas três versões para o mesmo vídeo, onde a única diferença é a música. Nesse momento, os alunos puderam perceber a importância da música em uma cena. Eles compreendem - e isso é bastante visível no trabalho - a mudança de clima que a troca de música proporciona. Aliás, as influências dos sons nas produções propostas na transarte se mostram cada vez mais importantes como partes da criação dos projetos pensados pelos alunos da PROEM.

Os sons podem modificar o sentido e o clima de qualquer ciberarte. São capazes de trazer, para a obra, outra significação, relacionando, com o cotidiano do aluno-ciberartista, suas produções e a ambientação formada por eles. Imagens e sons, simulações do real, tornam-se reais devido a suas identificações com a oralidade da fala, com a simultaneidade dos tempos do espectador e das imagens (ALMEIDA, 2001, p.45).

O estudo da linguagem musical deve favorecer ao aluno a ampliação da atividade criativa e expressiva, por meio da exploração dos elementos da linguagem – som, ritmo e silêncio – em diversas fontes sonoras, por meio da improvisação e da estruturação sistematizada, da pesquisa de grafias e, também, da incursão em seu trabalho de outras áreas artísticas (CURRÍCULO, 2002, p.191).

O Currículo da Educação Básica das Escolas Públicas do Distrito Federal, em sua edição de 2002, p.191, ainda coloca que “deve-se ter a oportunidade de vivenciar a música por meio de atividades ligadas ao seu interesse, participando

como agente co-responsável no processo de aprendizagem”. Assim sendo, as produções musicais vivenciadas pelos alunos poderão estar presentes nas produções realizadas por eles, como reflexo do que vivem e com o que se identificam.

Nesta fase, é interessante estimular os alunos a fazerem uma leitura das imagens e sons. Conforme Almeida (2001, p.19), “todo o nosso aparato intelectual acostumado a entender e ver palavras oralizadas, a nossa inteligência verbal, é atualmente obrigado a acordar para uma inteligibilidade diferente, necessária para a vida educacional e cultural na sociedade oral de imagem e som”.

- A Personagem

Cada linguagem artística possui esquemas, muitos deles semelhantes, quando se trata do processo criativo. Nesse caso, as habilidades na construção da personagem, já que tenho formação cênica, relacionada às técnicas do desenho, foram o caminho para busca deste estímulo.

No teatro, a construção da personagem muitas vezes se dá pelo estudo de suas características físicas e psicológicas. O ator é chamado a fazer uma análise profunda e exaustiva sobre quem é a personagem, onde ela está, como ela está, quando a cena ocorre e o porquê daquela situação. Estes são os chamados “quês” da linguagem teatral, os quais levam a um entendimento sobre o que se passa na cena - mais especificamente com a personagem - e, conseqüentemente, na história a ser contada.

Esse recurso foi utilizado para que os alunos pensassem em suas primeiras histórias, em seus primeiros traços, em seus primeiros personagens ou

objetos que viriam a fazer parte de sua primeira produção. Em nenhum momento, procurei me prender apenas ao estudo das técnicas ou linguagens, mas quis abrir, também, caminhos para que os alunos pudessem compreender o seu processo criativo e, a partir daí, quebrar barreiras que poderiam bloquear a imaginação.

É importante perceber que a escola possui uma limitação de equipamento. Diante disso, o professor deverá estar atento à realidade do espaço e do material disponível para o desenvolvimento dos trabalhos com seus alunos. Ele tem de estar atento às inúmeras soluções indicadas pelo grupo. No nosso caso, o projeto Transiarte/PROEM se configurou em um trabalho coletivo; cada aluno contribui de uma forma, disponibilizando, aos poucos, suas experiências, habilidades, conhecimentos, dentro da sua capacidade. Essa valorização levou a que, aos poucos, o medo ficasse de lado, dando lugar à impaciência, típica da idade, na vontade de poder ver o trabalho concluído. Só um fazer consciente e informado torna possível a aprendizagem em arte (BARBOSA, 2005, p.32).

Procurei, com meus alunos, perceber que cada etapa do processo tem o seu charme e o seu gosto, e que dependia do grupo a rapidez e a qualidade do trabalho. Estávamos ali para desenvolver atividades cotidianas da sala de artes; trabalhar a técnica mais básica das artes visuais, o desenho, compreendendo os elementos que a compõem e, conseqüentemente, entender como as tecnologias computacionais poderiam desenvolver conhecimentos e habilidades, com uma nova reconfiguração, para trabalhos que poderiam ganhar o mundo, pelo ciberespaço. Aliás, a possibilidade de que uma produção deles se encontrasse na internet, por si só, tornou-se um estímulo - a sedução.

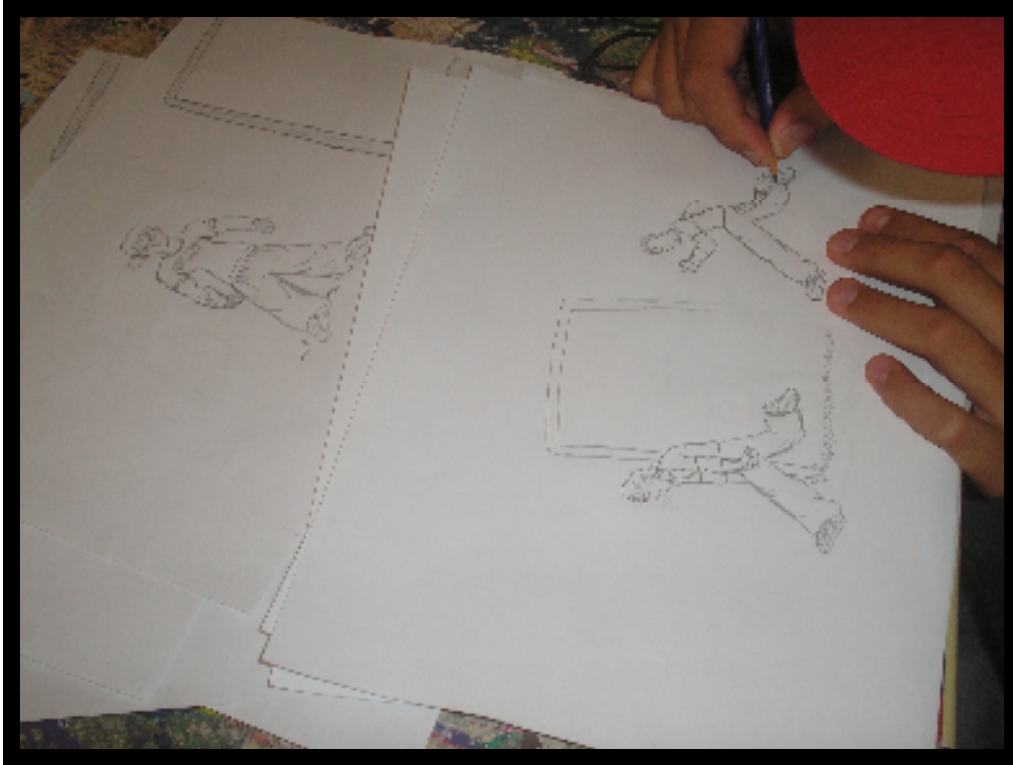
Diante as aptidões, percebo, entre tantos alunos, aqueles que possuem uma maior facilidade em se expressar artisticamente, com a técnica do desenho.

Este faz parte do conteúdo programático da Educação artística dentro das escolas públicas. Mas nesse primeiro momento, a liberdade foi um ponto defendido tanto na técnica quanto no tema, para que o projeto se iniciasse. Precisa haver um momento de conquista, de liberdade, para essa clientela de alunos, que não possuem uma auto-estima muito elevada; um conforto, uma liberdade na forma, no como e no quando trabalhar, quase que levando a atividade para um “descompromisso”. Isso realmente não acontece, pois estive atento a chamá-los, sempre que percebia uma distração. Precisamos encontrar aliados para estimular a criatividade e a continuação do trabalho. Muitas vezes, eu observava que, nos momentos de descontração, os alunos deixavam soltar idéias que poderiam fazer parte do trabalho e dar prosseguimento às atividades.

Os desenhos feitos por eles são, predominantemente, reflexos da realidade, do contato com a violência, das roupas e das músicas, próprias de suas regiões. Não identifico um conhecimento mais aprofundado quanto à técnica, do uso da linguagem ou mesmo dos elementos das artes visuais. Mas a habilidade se mostra no início do processo e deve ser estimulada para a continuidade do trabalho. Esse “descompromisso” refere-se ao método de livre expressão, que pode despertar nos alunos as idéias referentes ao trabalho proposto.

Qualquer professor de Arte conhece a relativa eficiência do método de livre expressão. Sabe-se que algumas capacidades intelectuais e sensíveis não fluem automaticamente da habilidade de criar formas visuais. O professor deve ensinar a ver, a analisar, a especular. O “preconceito da livre expressão” não existe mais. Podemos considerá-la como um processo inicial, um ponto de partida no ensino da arte, e não como um método auto-suficiente global (BARBOSA, 1995, p.71).

- Nas Barras da PROEM



Anderson, 15 anos, aluno do grupo III B - que corresponde à 5ª série do ensino fundamental -, tem um traço leve. A rapidez com que produz seus desenhos é incrível. Tem uma capacidade de assimilação maravilhosa e gosta muito do ato de desenhar. Seus desenhos seguem uma característica comum aos da maioria dos adolescentes de sua idade: têm linhas e formas que lembram os animes e mangás¹⁶ japoneses. Personagens musculosos, adolescentes, que parecem ter

¹⁶ Talvez um dos itens de exportação mais famosos e facilmente reconhecíveis do Japão seja o animê, o desenho animado, que se espalha pelas TVs do mundo inteiro há décadas. Mas esses desenhos normalmente trazem os personagens e os traços dos desenhos de **mangá** (histórias em quadrinhos), que é a origem da milionária indústria dos personagens japoneses. A palavra mangá significa literalmente "desenhos irresponsáveis" e foi usada pela primeira vez pelo ilustrador **Katsushika Hokusai** em 1814. O termo se referia às charges de cunho político e social que eram produzidas por ele e por outros desenhistas da época. O mangá como história em quadrinhos (com personagens fixos, histórias seriadas e quadros seqüenciados) começou mesmo entre o final do século XIX e início do século XX com o artista **Rakuten Kitazawa** e não trazia os elementos que se tornariam sua marca registrada (NAGADO, 2002 [N.P.]).

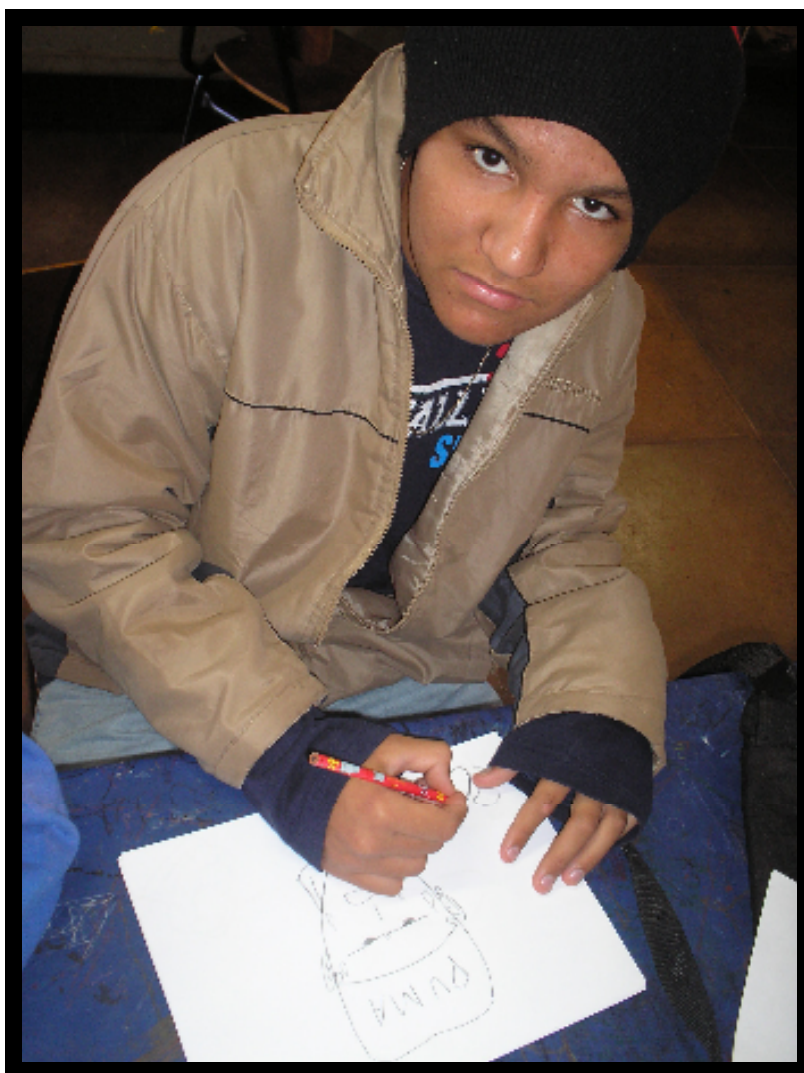
super poderes. Os personagens usam também roupas de marcas da moda, aquelas que ele mesmo gostaria de poder usar no seu dia-a-dia. Seus trabalhos demonstram um pouco da sua realidade, dos seus sonhos, das suas expectativas. Desenhar, para ele, ainda é uma passatempo, um momento de descontração.

Longe de se tornar uma profissão, muitos alunos da turma não conseguem visualizar a idéia de como o desenvolvimento de suas habilidades com a prática artística, dentro e fora do ambiente escolar, pode se tornar uma atividade lucrativa e profissional, bastante rentável -como discutido anteriormente no que diz respeito às inúmeras atividades que surgem no cenário com o uso das tecnologias computacionais. Esse pensamento é reflexo de uma cultura ainda preconceituosa, que coloca o trabalho artístico em segundo plano, em relação ao trabalho.

Toda atividade deve ser realizada pelo professor, paralelamente ao estudo da linguagem e à compreensão dos benefícios intelectuais que ela pode trazer para o desenvolvimento de cada indivíduo. Apesar de não entender ainda como essa habilidade poderia lhe ajudar a sair da condição social em que vive, é importante o aluno fazer uma reflexão com relação ao trabalho produzido e o direcionamento que ele pode alcançar. Esta, para mim, é a grande oportunidade que a arte de transição oferece dentro da escola: a possibilidade de uma possível profissionalização artística do aluno em um mundo virtual.

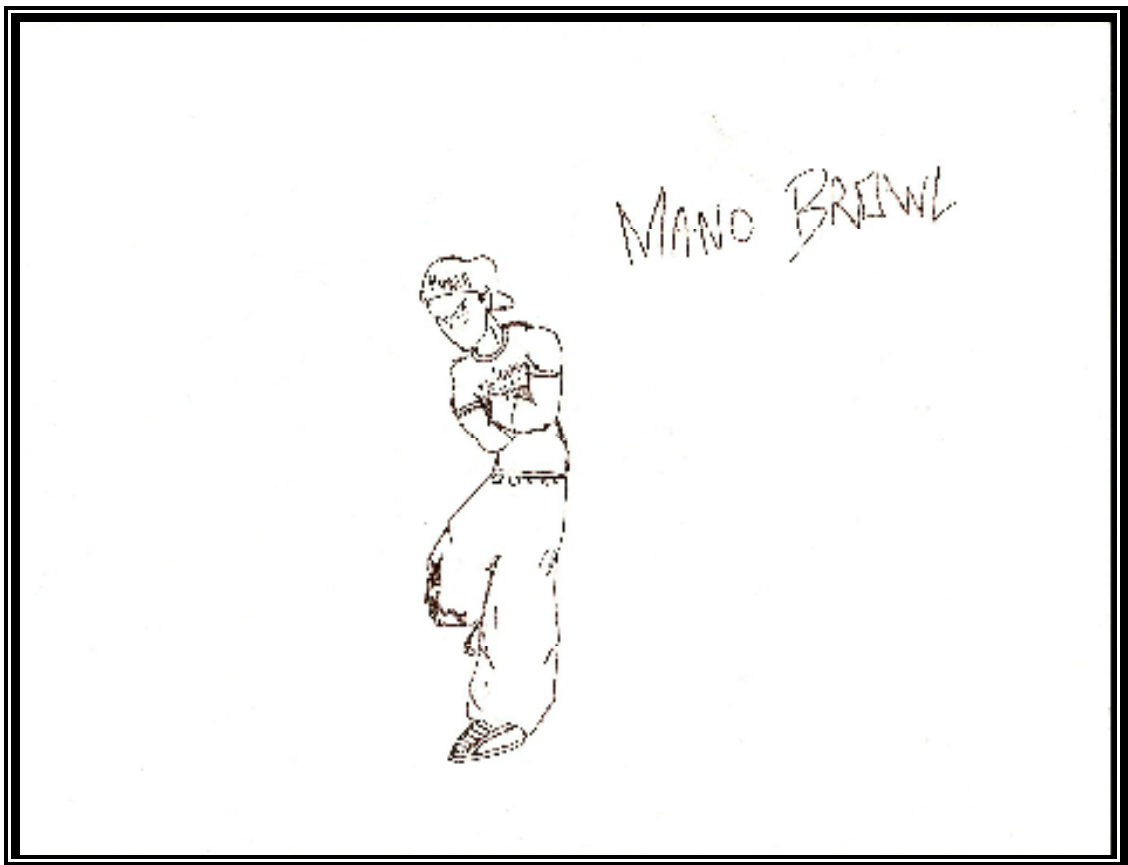
Hoje, são inúmeras as profissões que precisam de um olhar artístico para o profissional ser bem sucedido. Atividades não diretamente ligadas a um fim artístico, mas que perpassam por elas, quando executadas por profissionais de formação acadêmica, voltados para as artes, tendem a ter um resultado superior. A educação do olhar pela arte desperta uma habilidade cognitiva capaz de fazer com

que aquele que está diretamente ligado à produção a critique a todo momento, buscando um resultado melhor do que o até então esperado. Essa educação deve ser bombardeada de pesquisa a fim de o aluno adquirir conhecimentos suficientes para entender até que ponto suas produções seguem um padrão desejado. Para isso, a pesquisa, o debate e outros meios que possam levar o aluno a essa compreensão se fazem necessários.



ANDERSON

No início, a dificuldade de criação é aparente. O que desenhar? Constantemente surge essa pergunta, em voz alta ou apenas no olhar. Mas, então, temos de levar o processo para o coletivo; usar de técnicas teatrais para a construção da personagem; utilizar os “quês”; chamar a turma para participar. O encaminhamento é a criação de um personagem, que logo se configura no papel.



Anderson cria um personagem com calças largas, tênis, blusa e, lógico, boné. Não pode faltar, nas roupas e nos acessórios, a marca, aquela desejada e dificilmente presente nas roupas que usam. Marcas de uma sociedade capitalista, que cria, nestas crianças, o desejo por aquilo que ainda não podem consumir. O

desejo pelo que outros usam o que leva muitas dessas crianças à marginalidade, na busca de possuir aquilo que acabam por enxergar como necessário, essencial. Mas, para não perder o foco, aqui, questiono quem seria esse personagem, ainda sem nome, que habita o centro de uma folha branca, sem cores e sem roteiro definido? Para Barbosa (1995, p.72), “o tema é função do conteúdo, mas arte é forma e conteúdo ao mesmo tempo e, de acordo com os estruturalistas, a forma é mesmo anterior ao conteúdo”.

Não poderia deixar de ser: toda a história é voltada para um pouco da realidade deles; ou seja, da realidade do criador. O personagem toma, aos poucos, personalidade, história, essa que lhe traz nome e fisionomia bastante curiosas. Logo, aparecem várias idéias de onde ele poderia estar. A mais interessante, na consideração de todos, é que ele estaria se preparando para uma seqüência nas barras, um exercício de musculação muito encontrado nas praças de grandes e pequenas cidades, e como, não poderia deixar de ser é ponto de encontro dos alunos da PROEM. As barras da PROEM é um ponto de encontro nos momentos de lazer. Lá existem discussões sobre diversos assuntos do cotidiano dos alunos e disputas relacionadas à força. Algumas dessas discussões levam a brigas, que sempre são apartadas pelos outros colegas ou professores de plantão. A transiarte está, muitas vezes, conectada à identidade cultural dos interatores que produzem arte na forma de vídeos, fotos, animações, avatares, ou imersão na realidade virtual (TELES, 2007, p.3).



BARRAS DA PROEM

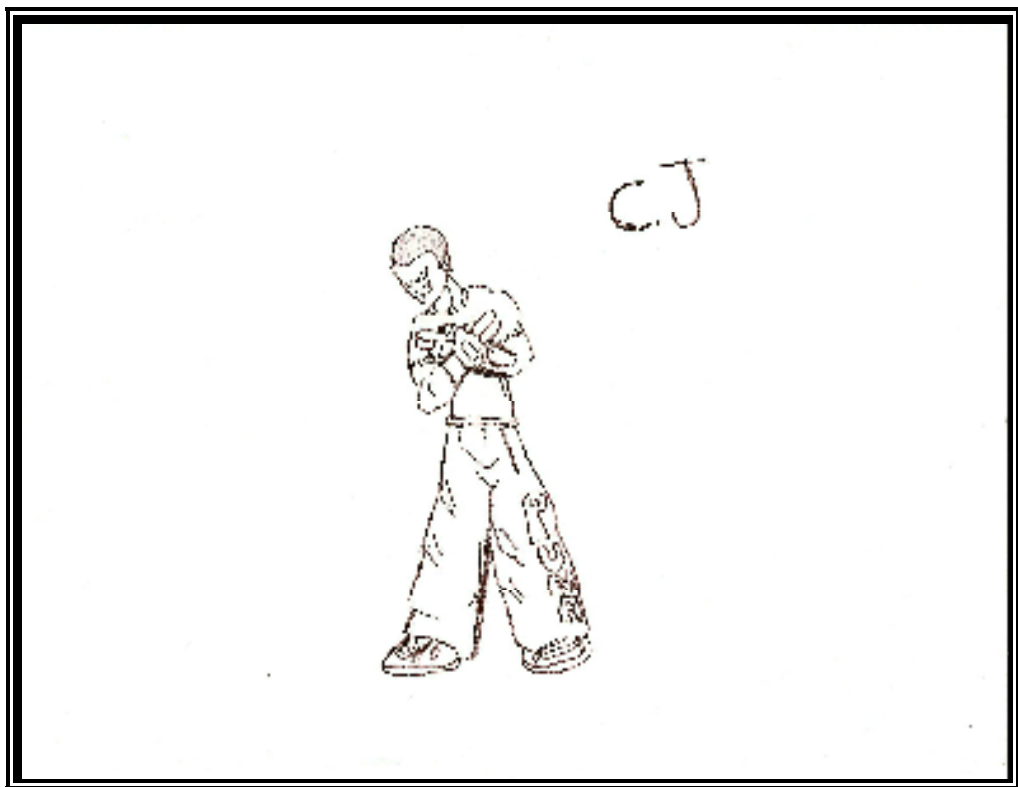
A história se desenrola, então, e outros personagens são convidados a participar da cena, em uma série de desenhos criados com uma rapidez enorme. É impressionante como a história se desenvolve! Mano Brown¹⁷, como é batizado o primeiro personagem criado, é, assim, convidado a protagonizar uma cena de violência, uma briga - situação presente no dia-a-dia dessas crianças. Apesar da escrita errada, o nome se refere ao mesmo Mano Brown, que se tornou referência para crianças e adolescentes da periferia, com a sua música a respeito de histórias de vida que se identificam bastante com a realidade carente e marginal em que vivem muitos de nossos alunos.

¹⁷ **Mano Brown**, nome artístico de **Pedro Paulo Soares Pereira**, (São Paulo, 22 de abril de 1970) é um rapper brasileiro, vocalista do grupo Racionais MC's, grupo de rap formado na capital paulista em 1988 e integrado por Ice Blue (Paulo Eduardo Salvador), Edy Rock (Edivaldo Pereira Alves) e KL Jay (Kleber Geraldo Lelis Simões). É o compositor das letras que abordam a vida na periferia das grandes cidades do Brasil (http://pt.wikipedia.org/wiki/Mano_Brown).

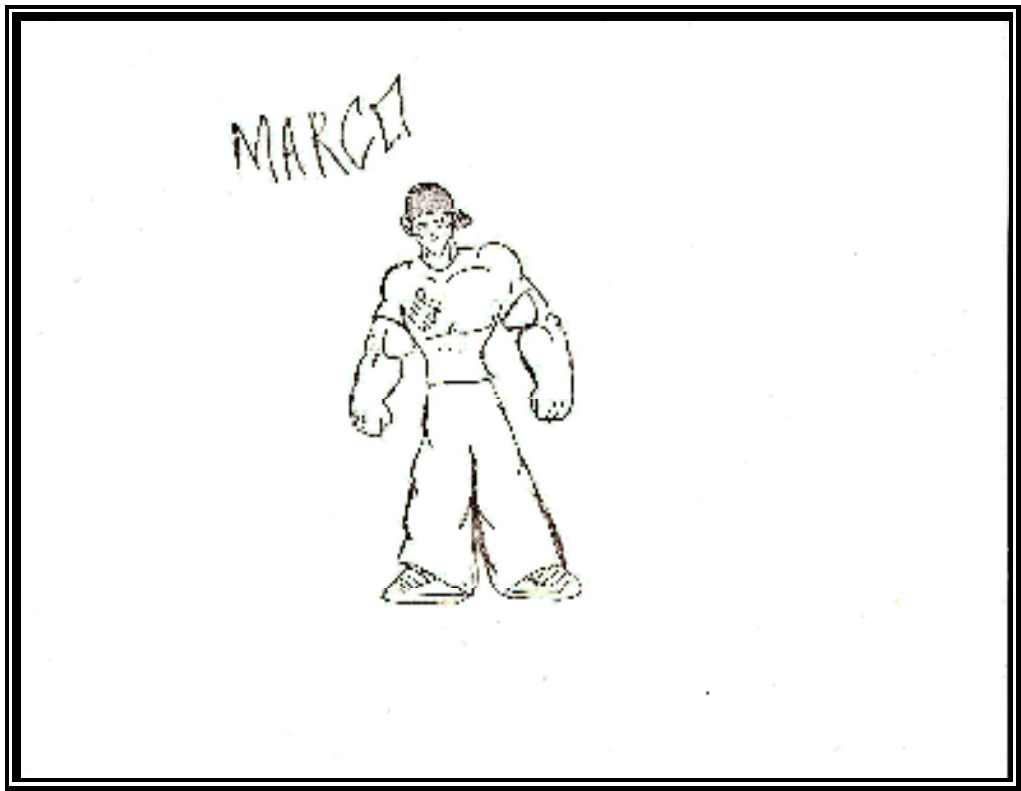
-firmeza total, mais um ano se passando
 Graças a deus a gente tá com saúde aí moro?
 Muita coletividade na quebrada, dinheiro no bolso
 Sem miséria, e é nós...
 Vamos brindar o dia de hoje
 Que o amanhã só pertence a deus, a vida é loka.
 Deixa eu fala, pocê,
 Tudo, tudo, tudo vai, tudo é fase irmão,
 Logo mais vamo arreentar no mundão,
 De cordão de elite, 18 quilates,
 Poê no pulso, logo breitling,
 Que tal? tá bom?

(V.L. Parte II - Mano Brown)

Romário, 14 anos, aluno do grupo VC (8ª série), sugere que ele esteja fazendo uma série nas barras, mas que, infelizmente, talvez não consiga por falta de força. Nesse momento, Robson, 15 anos, aluno do mesmo grupo e série, opina que outro personagem apareça e que consiga realizar, então, várias barras, “tirando uma” com o outro personagem. A partir daí, entra em ação o nosso desenhista Anderson, que logo cria o segundo personagem de nossa história.



C.J. segue as mesmas características físicas de Mano Brawl nas roupas e acessórios. Sua fisionomia é tão agressiva quanto a do primeiro personagem. A partir desse ponto, o enredo da história começa a se desenrolar, pois todos concordam que deve haver uma cena de briga entre os dois. Surge uma pergunta: se Mano Brawl não conseguiu fazer barras, e C.J. sim, como ele conseguiria enfrentá-lo? O próprio Anderson sugere que entre em cena um terceiro personagem, que irá enfrentar C.J. e defender Mano Brawl.



A personagem Marco surge como uma alternativa para a briga acontecer. Como é de costume, “sempre existem parceiros que podem ajudar nos momentos difíceis”, que podem intervir nas discussões eminentes, comenta Robson. Seu corpo é aparentemente mais “bombado” do que dos outros personagens; seu rosto

carrega uma agressividade típica de quem quer conseguir as coisas com o uso da força. Mas não é bem assim que nossos três criadores entendem que deva acontecer. As coisas podem tomar um novo rumo, segundo o que eles acreditam, e, apesar de a força estar contra C.J., ele acaba se saindo melhor, quando usa a inteligência e derrota aquele que se diz mais forte!

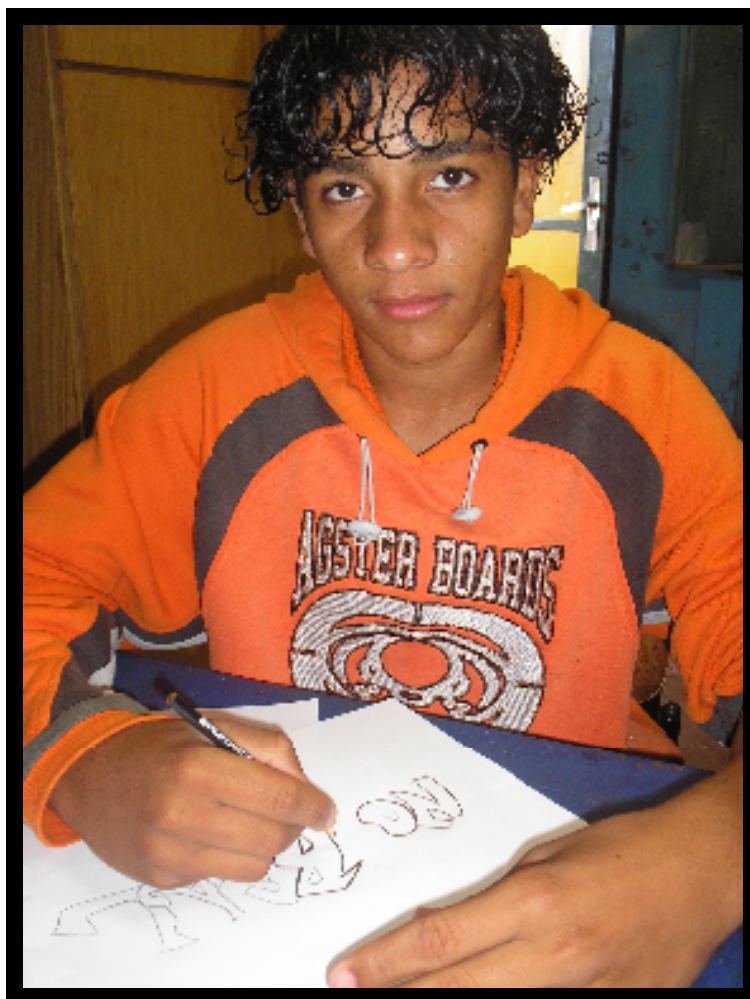
Percebo, nas colocações dos alunos, apesar de toda violência demonstrada na elaboração do trabalho, uma necessidade de justiça; nem sempre aquele que se apresenta como mocinho da história pode se dar bem no final. O jogo muda a todo instante, o que está bastante presente no cotidiano deles. Para Hall (2005, p. 38), “a identidade é realmente algo formado, ao longo do tempo, através de processos inconscientes, e não algo inato, existente na consciência no momento do nascimento”. Essa transferência de identidade aparece no trabalho, que tem uma linguagem universal. Nessa prática, os alunos se reconhecem nas atitudes das personagens criadas, podendo fazer reflexões sobre suas próprias atitudes e, quem sabe, modificá-las, se for o caso.

Para eles, o mais interessante nesse processo é que, depois de pronto, qualquer pessoa, em qualquer lugar, poderá entender a história, independente do idioma, do país em que esteja. O trabalho não possui falas; não há necessidade, pois a elaboração dos desenhos e a forma como ele se configura estabelecem uma linguagem universal, podendo ser compreendido em qualquer lugar por qualquer um.

É importante perceber que eu, como orientador, procurei respeitar todas as decisões do grupo. Observei o processo; muitas interferências de minha parte poderiam levar o trabalho a um roteiro diferente do que eles estão acostumados a vivenciar. As discussões em torno do que se está formando é importante, mas não

deverá ser a única produção desse pequeno grupo, formado por três jovens dispostos a desenvolver um trabalho diferente daquilo que até então estavam acostumados a produzir.

Os alunos Robson e Romário pesquisaram e desenvolveram os grafites usados na elaboração do trabalho, e tiveram grande importância pelas fotografias tiradas, os quais fizeram parte da seqüência do *making of* da produção.



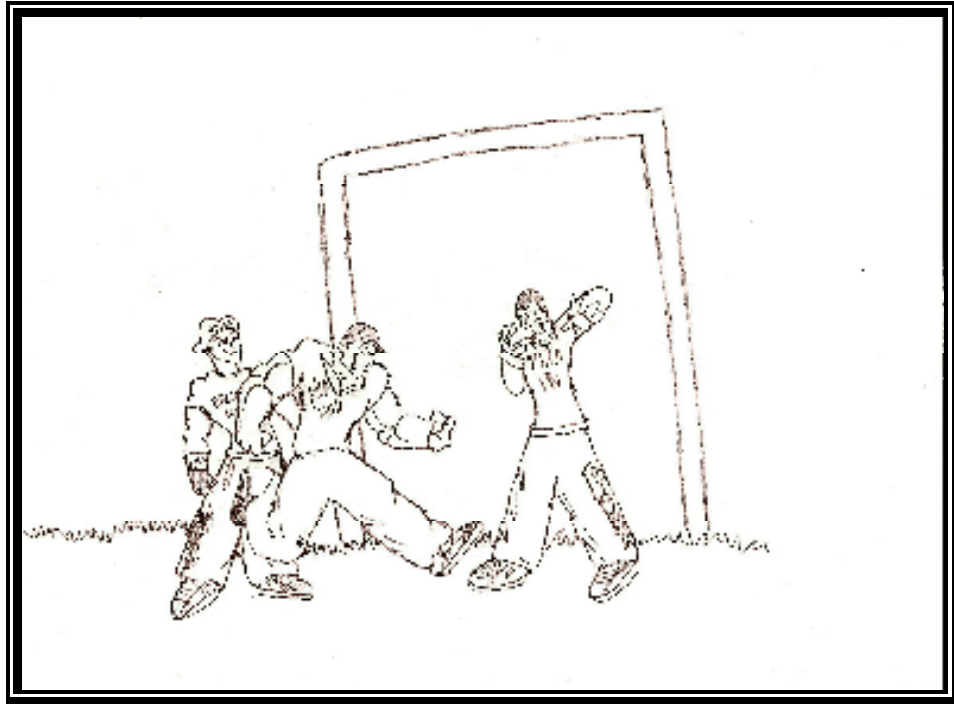
ROBSON

**ROMÁRIO**

Depois de algumas aulas bem aproveitadas na produção dos desenhos, passamos para o laboratório de informática, onde tivemos contato com o primeiro instrumento fundamental nesse processo, o *scanner*. Todos os desenhos foram digitalizados e melhorados com um programa oferecido pela própria HP, marca do *scanner* utilizado. O *HP fotosmart Express*, fornecido na compra do aparelho, tem a capacidade de fazer com que as imagens fiquem mais nítidas e limpas; também pode cortar as imagens para criar outras, o que, no nosso caso, foram usadas como *close* das personagens criadas. Esse programa, também, possibilita inverter as imagens, trazendo novas possibilidades, ao processo de criação.

Um exemplo desse recorte é o momento em que C.J. se assusta com a presença e agressividade de Marco que chega para defender e proteger Mano

Browl. Os alunos criaram um close do personagem C.J. a partir de um outro desenho já produzido, conferindo mais emoção e ação à cena.



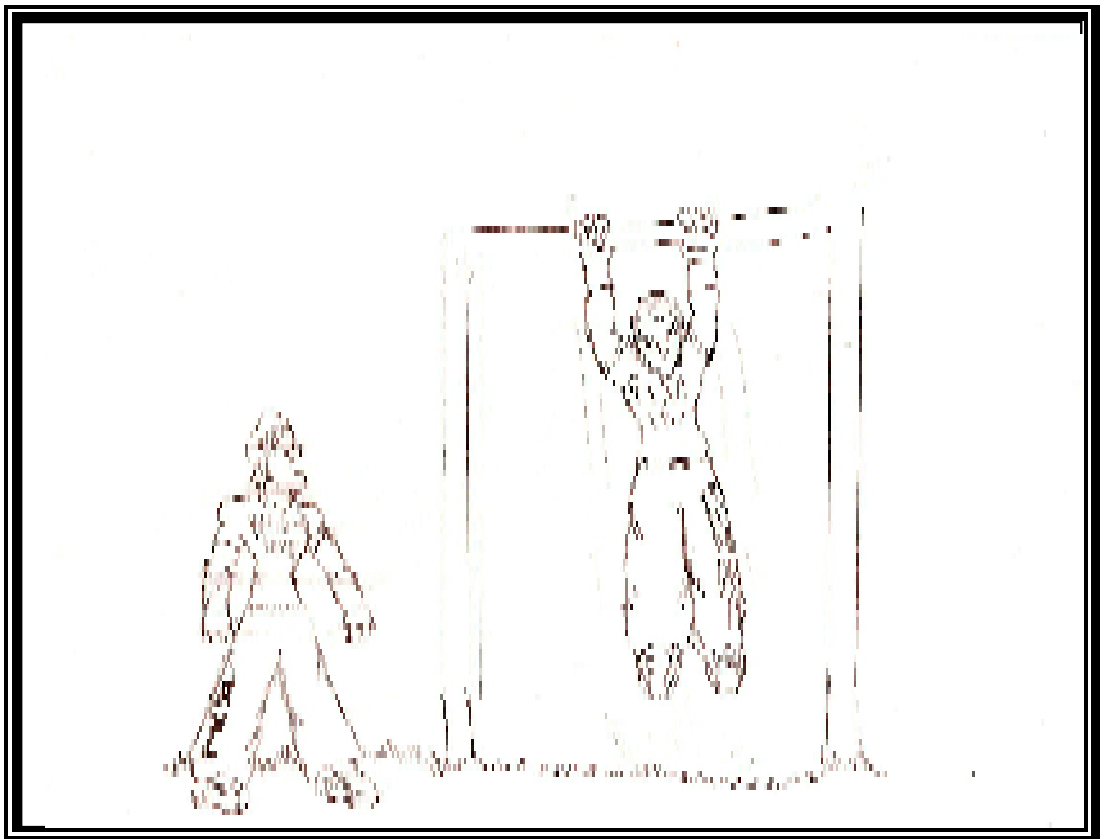
Logo em seguida, com o uso de um computador portátil, os alunos tiveram a oportunidade de conhecer o *Movie Maker*, programa existente no *Windows XP*, para produzir vídeos. Esse programa oferece inúmeros recursos e

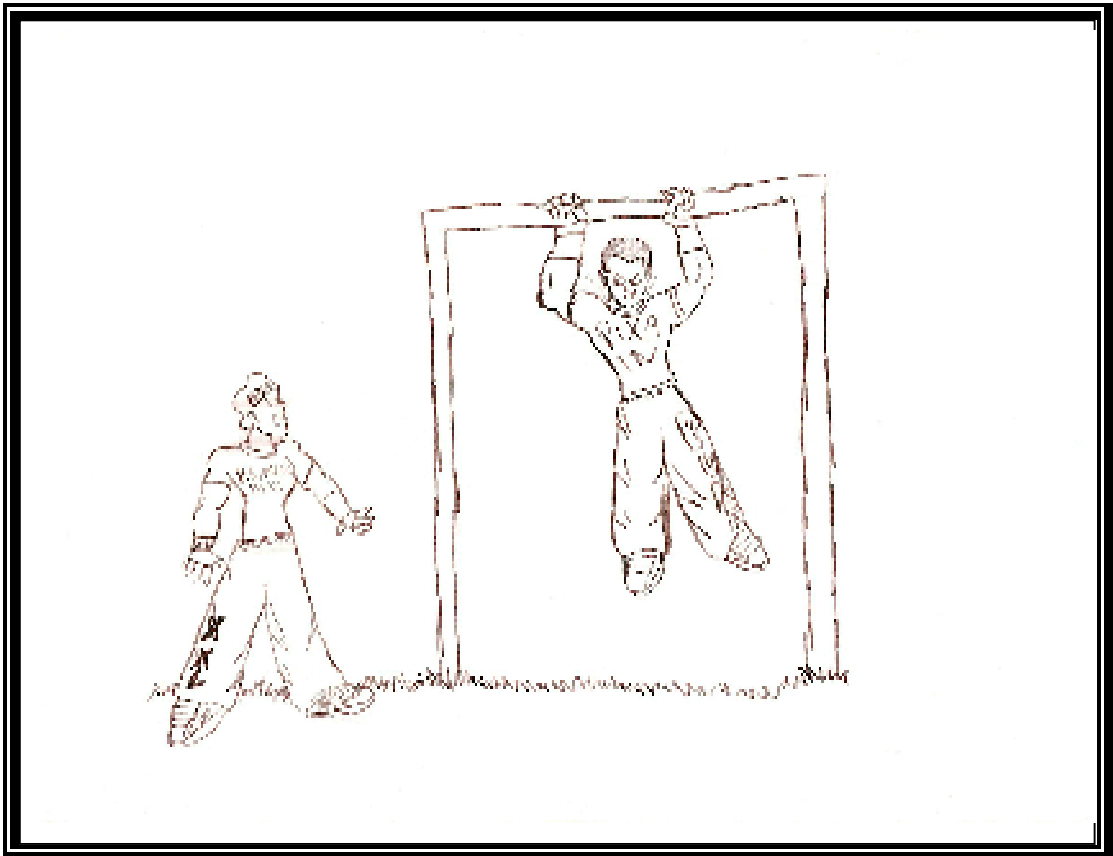
pode ser facilmente compreendido pelos alunos. Depois de scaneadas e melhoradas, as imagens foram postas em uma seqüência lógica e transferidas para o *Movie Maker*, que, inclusive, possui um recurso de áudio. Com esse recurso, segundo a avaliação do grupo, “o nosso vídeo digital ficou mais interessante”. A música usada pelos alunos, na primeira versão de “Nas Barras da PROEM”, foi “Ridin”, composição do *Rapper* americano Chamillionaire. Apesar de não entenderem a letra da música, os alunos parecem se identificar com ela. A música sobre a violência das grandes cidades, sexo e uso de drogas; tornou-se uma ótima oportunidade para um debate sobre o seu conteúdo. Devo ressaltar que os alunos tiveram muita liberdade na escolha dos elementos para a composição desse primeiro vídeo.

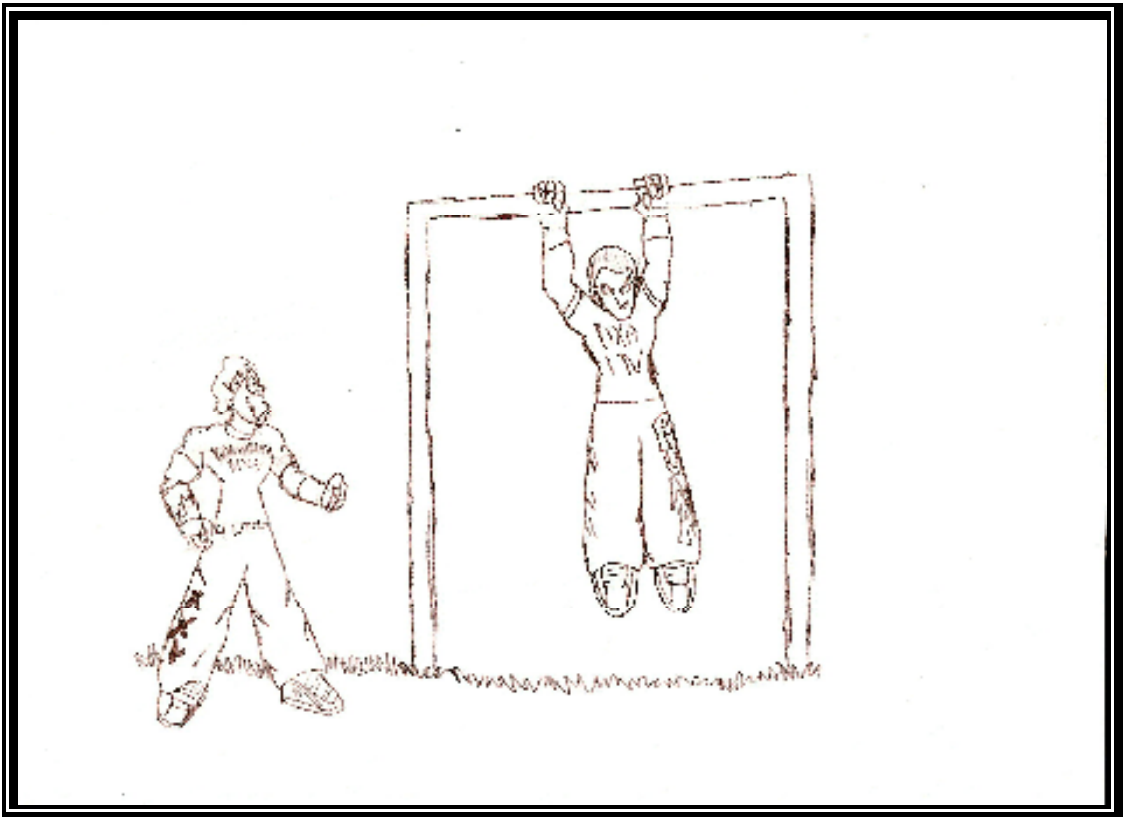
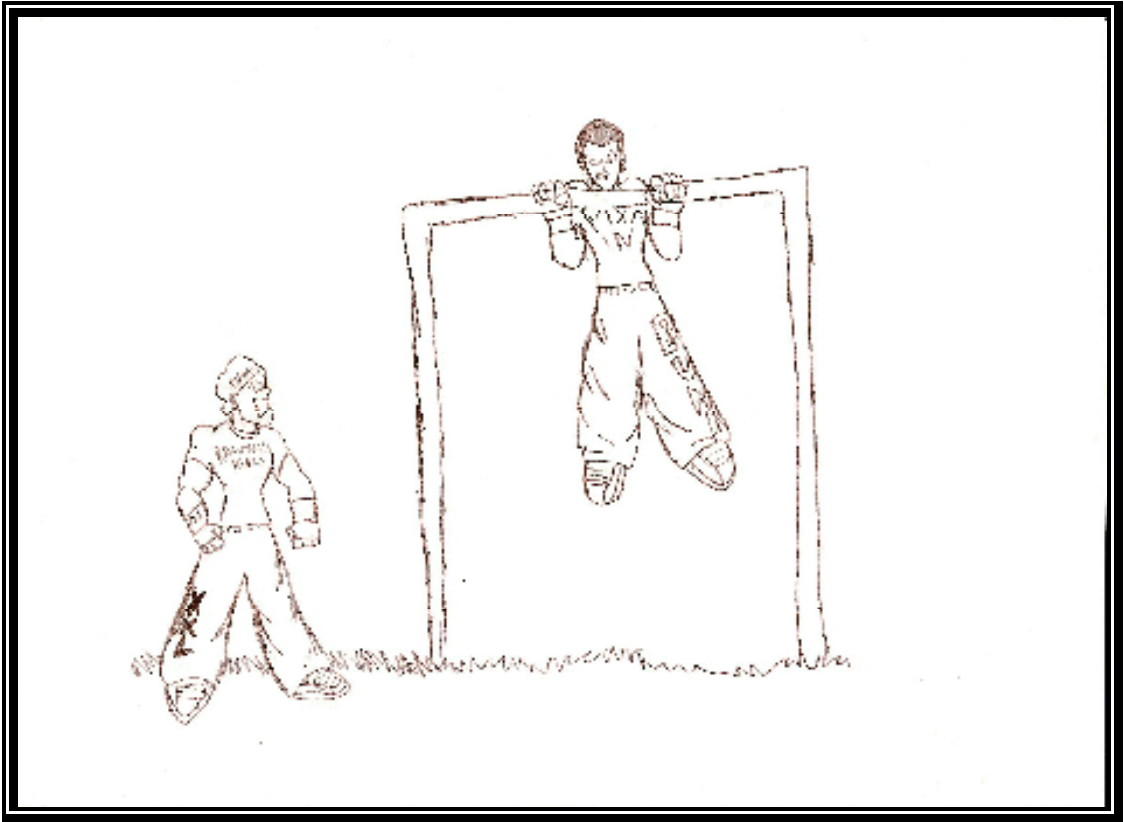
Com o vídeo digital as imagens deixam de ser “fechadas” e se abrem para a manipulação de seus elementos deixando de lado a idéia da imagem como retrato da realidade e se torna o que realmente é: imagem, nada mais que imagem. O resultado são imagens plásticas, abstratas, imaginárias, mentais, geradas a partir da junção da memória humana com a memória do computador.

A característica híbrida da imagem digital enriquece o vídeo que depois de inserido no computador tende a absorver outras mensagens como fotografias, animações, grafismos, som, textos, objetos interativos. Pela capacidade do computador de codificar tudo o que pode capturar, o real, o imaginário, todas as imagens da história são convertidas para um discurso novo, espaço-temporal próprio do vídeo. O vídeo digital pode, então, ser visto como uma linguagem em potência, uma vez que permite a convergência e releitura de todas as outras linguagens (TEIXEIRA, 2003, p.1).

Alguns desenhos são repetidos, como foi o caso da seqüência das barras. Anderson produziu apenas uma série de desenhos, nos quais C.J. faz barras. As outras são repetições, acompanhadas de uma aceleração nas imagens, recurso disponível também nesse programa.





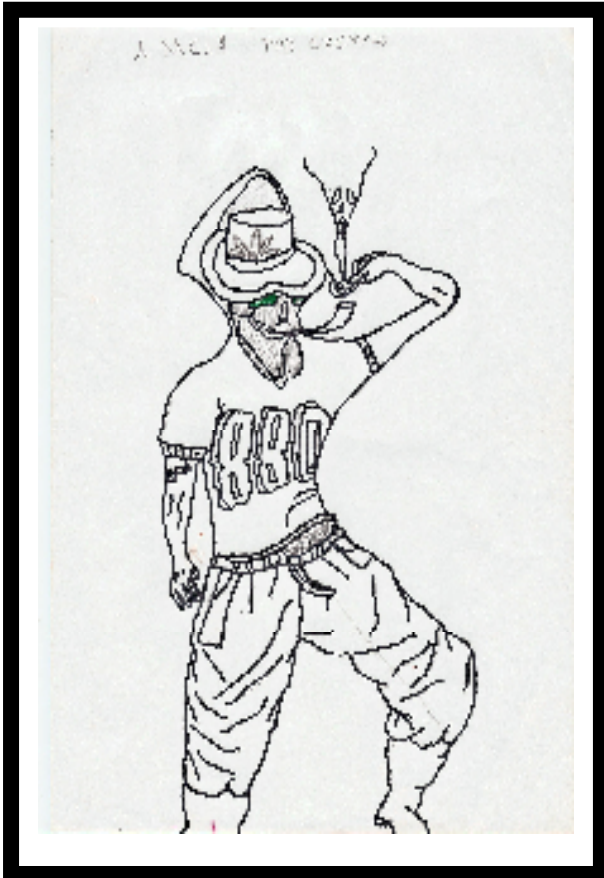


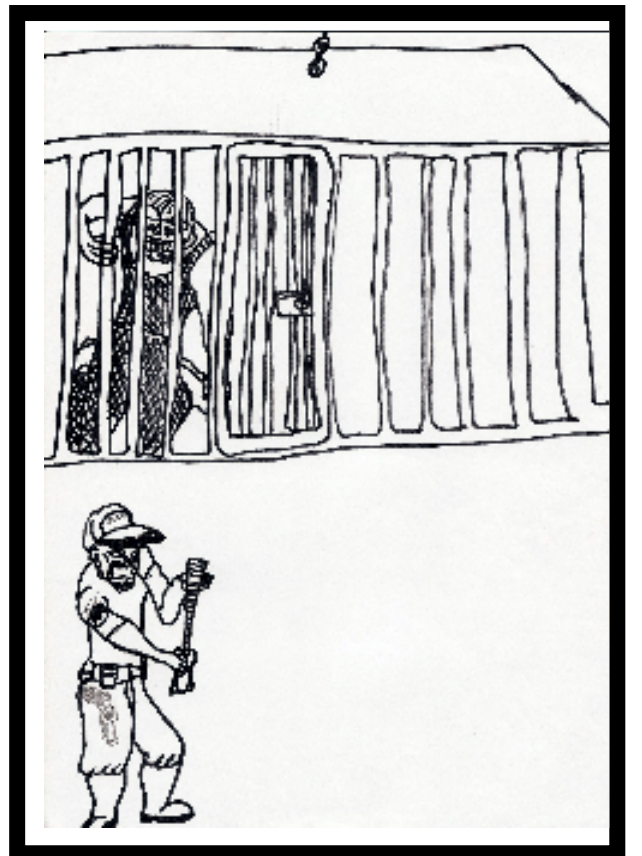
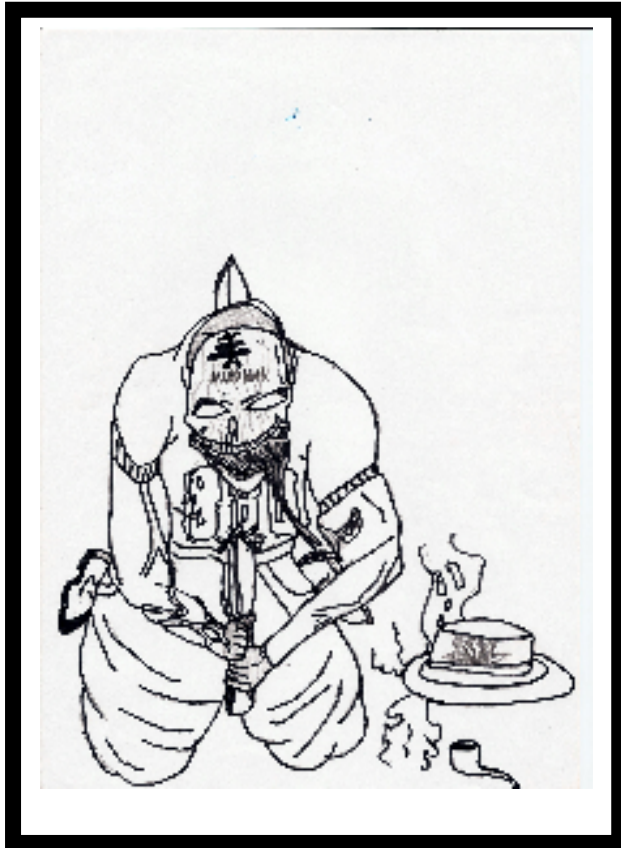
- Drogas: Tô Fora!

Cristiano é mais direto no pensamento. Seu personagem demonstra os efeitos prejudiciais das drogas, encarnando uma aparência cadavérica. Ele, independentemente de sugestões, desenvolve um roteiro que se torna difícil ignorar: traços fortes e expressividade marcante são características de seu trabalho, que exige um tempo maior para ser concluído.

Os desenhos desenvolvidos por esse aluno não vão de encontro à sua aparente personalidade tranqüila e acessível. Mostra, em seus traços, temas presentes em uma realidade bastante próxima da sua, mas que, como ele mesmo diz, pretende deixar de lado, não se envolver. Ele relata que sua seqüência de desenhos está mais para uma denúncia, um alerta em relação ao uso de drogas.







A intenção é denunciar as conseqüências do uso de drogas, as quais, nas palavras do próprio aluno, “estão mais perto da nossa realidade do que se imagina”. Para ele, o uso freqüente de drogas pode levar a apenas duas direções: morte ou cadeia. Essas são as duas hipóteses que ele vê no seu dia-a-dia. De qualquer forma, o tema proposto para o trabalho se torna de suma importância para a aula, mostrando-se, num primeiro momento, um assunto sobre o qual todos têm uma opinião. A aparência da personagem chama a atenção dos colegas, que identificam “como ele está sendo criativo“! O número menor de desenhos e o tempo necessário para realizá-los pedem que tenhamos uma postura diferente da tomada com o trabalho do grupo anterior. Robson sugere que façamos algo que lembre uma história em quadrinhos, o que imediatamente é apoiado pelo resto do grupo. Teve início, então, uma pesquisa sobre a forma como os quadros iriam se apresentar

A idéia de passarem suas produções para o computador é ainda curiosa. Anderson não sabe muito bem como operar a máquina e nem como tal seria possível. Mas, no decorrer das conversas, isso se tornou menos obscuro, apesar de não ser algo muito real para aquele momento de criação no papel. Para eles, até então, suas produções se encerravam ali; eram avaliadas pelo professor e depois, com o tempo, descartadas, devido ao seu envelhecimento do papel.

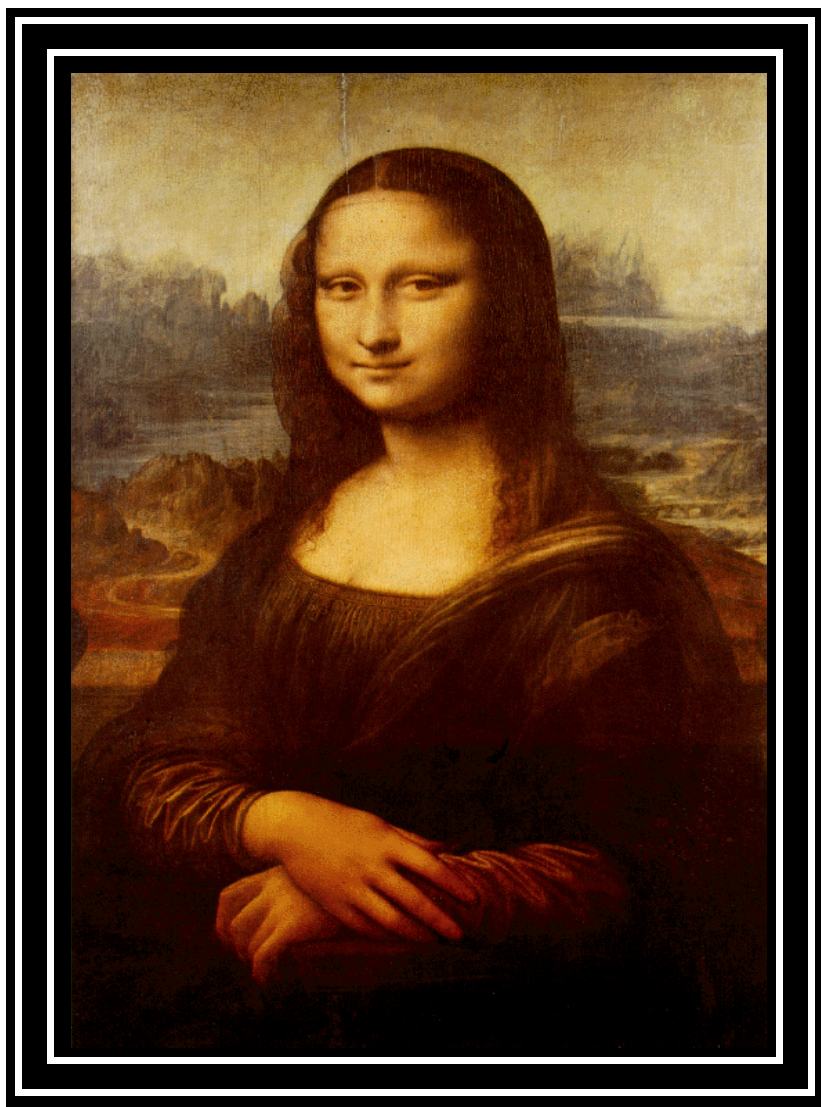
Percebi, nas primeiras observações, que as histórias de vida dos alunos se confundem com a realidade vivida, com características comuns a todos. Essas percepções de mundo são transferidas para suas produções de forma muito peculiar.

O trabalho, depois de passar para o laboratório Transiarte/PROEM, recebeu fundos apropriados para cada quadro, retirados da internet. Todas as montagens foram realizadas com o uso de programas como o *Corel Photo Paint* e o

Corel Draw 13. Na montagem da animação, foi utilizado o *Windows Movie Maker*. O trabalho, então, foi enviado e salvo no *Windows Media Player*.

Nesse caso, a composição escolhida foi a “Quinta sinfonia de Beethoven”, interpretada por Steve Vai, guitarrista americano.

- A Monalisa



Monalisa
Leonardo
da Vinci
1503-1507
Museu do
Louvre -
Paris

A *Monalisa*, de Leonardo da Vinci, é uma obra de arte universal. Também conhecida como *La Gioconda*, acredita-se, dentre inúmeras versões, se tratar da mulher de *Francesco del Gioncondo*, um rico comerciante de seda de Florença e figura proeminente no governo fiorentino. Acredita-se, também, que eles eram vizinhos de Da Vinci. Em outra versão, cogitou-se tratar do próprio Da Vinci, em um auto-retrato, travestido. Os mistérios que envolvem a *Monalisa* e seu criador de certa forma contribuíram para o crescimento da sua popularidade no decorrer dos anos; ela se tornou objeto de estudo de artistas, historiadores e cientistas. Segundo Rizolli ([s.d.], p.1), “Leonardo da Vinci foi um homem plural. Antes de tudo, pensador e artista”.

Sem dúvidas, é a mais conhecida, falada, reverenciada obra de arte, questionada pelos inúmeros alunos que já tive a oportunidade de acompanhar.

Percebo, em meus estudos sobre o quadro, que também é a mais popular de todos os tempos. Mesmo muitos daqueles que possuem poucos conhecimentos acadêmicos ou artísticos já ouviram falar de seus mistérios e das façanhas de seu criador, que inovou em técnica ao realizar esse trabalho de inigualável importância cultural. Um desses exemplos é a técnica do *Sfumato*¹⁸, estudada pelos alunos de artes como conhecimento básico do desenho e da pintura, e utilizada pelo pintor na criação da *Monalisa* há aproximadamente 500 anos.

¹⁸ O *Sfumato* apresenta-se como uma revelação volumétrico–cromática dos fenômenos da luz e sombra. O *Sfumato* é uma inovação pictórica que define a relação figura–fundo. Estabelece, na bidimensionalidade do quadro, uma atmosfera tridimensional dada pela articulação das luzes, presentes nos volumes dos corpos ou derivadas das projeções espaciais. Estudos de luz e sombra incluem a perspectiva aérea (RIZOLLI, [s.d.], p.2).

O sorriso no rosto da Mona Lisa é enigmático porque desaparece quando se olha diretamente para ele, segundo a cientista americana Margaret Livingstone.

A professora, da Universidade de Harvard, disse que o sorriso só se torna aparente quando o observador olha para outras partes do quadro. O misterioso sorriso da Mona Lisa, pintada por Leonardo da Vinci no século XVI, vem intrigando os amantes da arte há cinco séculos. A teoria de Livingstone foi apresentada durante um encontro anual da Associação Americana para o Avanço da Ciência (AAAS, na sigla em inglês) em Denver, no Estado do Colorado, Estados Unidos.

Sombras:

Existem dois tipos de visão, central e periférica. A visão central é excelente para captar detalhes, mas não é muito eficiente na percepção de sombras, por exemplo.

"A qualidade enigmática do sorriso da Mona Lisa pode ser explicada pelo fato de que ele é captado melhor pela visão periférica", disse Livingstone.

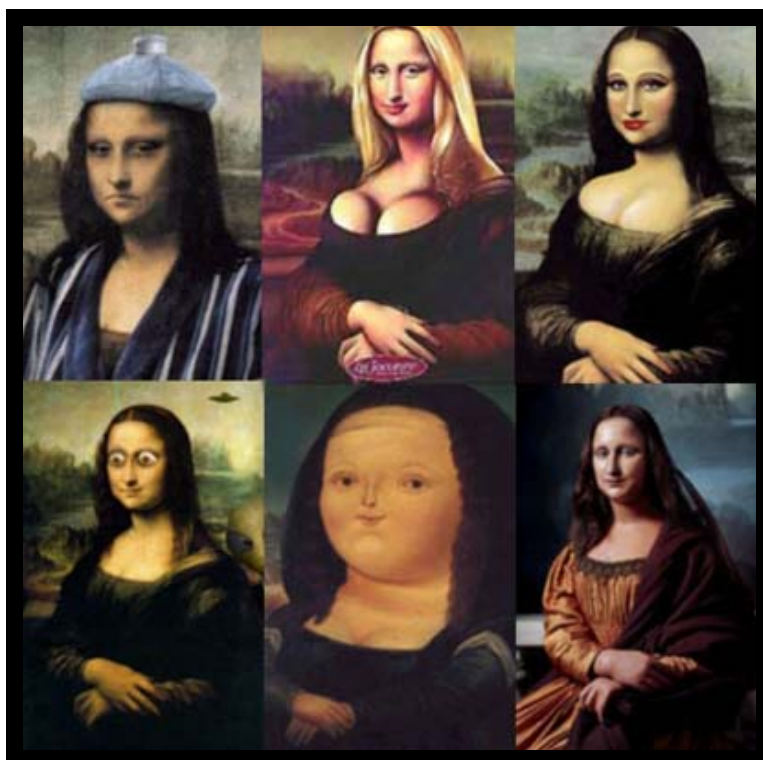
Quanto mais uma pessoa olha fixamente para um ponto, menos útil é a sua visão periférica. Livingstone disse que Da Vinci usou o mesmo princípio ao pintar a Mona Lisa: o sorriso só se torna aparente se o observador olhar para os olhos ou para outras partes do rosto.

O quadro de Da Vinci, talvez o mais famoso retrato de todos os tempos, pertence ao acervo do museu Louvre, em Paris. A cientista Margaret Livingstone também usou um quadro do pintor impressionista Monet, que mostra um sol cor-de-laranja contra o céu azul, para demonstrar que os grandes mestres da pintura entendiam profundamente o olho humano.

"Estou desmistificando técnicas conhecidas há anos por alguns artistas, mas não quero diminuir sua arte de forma alguma", disse ela.

"Esses artistas - os impressionistas, Da Vinci, Chuck Close e Robert Silvers, por exemplo - descobriram verdades fundamentais que os cientistas estão apenas começando a conhecer." Fonte: bbcbrasil (<http://www.ipvisao.com.br/site/pages.php?m=noticia&id=35&subm=curiosidade&width=&mostraData=no&include=>).

Esses estudos foram praticados por outros artistas de renome histórico e internacional, que se utilizaram da *Mona Lisa* como fonte de inspiração para desenvolverem releituras com a utilização de técnicas específicas, desenvolvidas em seus trabalhos.



Fonte: bbcbrasil



Monalisa
Fernando
Botero
1977
Coleção de
Arte da
Biblioteca
Luis Angel
Arango,
Colômbia



Monalisa
Jean-
Michel
Basquiat
1983

A releitura de uma obra de arte é atividade praticada por artistas de renome e por alunos e professores de artes no decorrer das práticas educacionais desenvolvidas no ambiente escolar.

A releitura de uma obra, além de trazer conhecimentos sobre a vida e a época em que o artista viveu, pode levar o estudante de arte-educação para a própria prática artística, no sentido em que ele revive a experiência, deixando suas impressões mais importantes relativamente ao trabalho desenvolvido.

Na PROEM, o exercício realizado com os alunos partiu de questionamentos realizados por eles próprios sobre a mais conhecida e popular obra da humanidade, a *Monalisa*, de Leonardo da Vinci (Feita entre os anos de

1503 e 1507, ela é um mistério no que diz respeito à sua criação, devido os fatores, dentre alguns, acima mencionados.)

A beleza em torno da *Monalisa* intriga os alunos, assim como sua importância e valor financeiro. Eles questionam se ela é o quadro mais caro do mundo, assim como o fato de inúmeras pessoas, ao visitarem Paris, terem a necessidade de vê-la, admirá-la, “como se ela fosse algo de extraordinário”. O que não parece, para muitos deles.

- Da Releitura a Reconfiguração Virtual

A proposta desenvolvida pelos alunos da PROEM tem em vista uma aula dinâmica e de forte conteúdo técnico e histórico das linguagens artísticas. Os alunos foram levados a perceber, a partir de seus próprios questionamentos sobre a *Monalisa* e, conseqüentemente, Leonardo da Vinci, a importância da arte como elemento histórico e desenvolvimento criativo e cultural. A partir dessas reflexões, eles foram convidados a entrarem em um mundo de criação, pela técnica do desenho, utilizando-se da *Monalisa* como elemento de inspiração na criação de uma releitura, que trouxe um pouco de suas percepções de mundo, como as apresentadas nos exemplos anteriores de Botero e Basquiat.

Os alunos se identificaram bastante com as duas obras, a *Monalisa* de Botero chamou a atenção por se tratar de uma figura feminina que fugia dos padrões de beleza atuais de magreza, por exemplo. A *Monalisa* de Basquiat chamou ainda mais atenção por se tratar de uma obra que relembra os grafites feitos nas cidades, muito comuns entre os estudantes da PROEM. A história de vida

de Basquiat, pesquisada na internet pelo aluno Robson, trouxe mais interesse aos estudantes, uma vez que eles conseguiram uma identificação com o artista por sua infância nas ruas e o contato com as drogas.

Criar é, basicamente, formar. É poder dar uma forma a algo novo, Em qualquer que seja o campo de atividade, trata-se, nesse "novo", de novas coerências que se estabelecem para a mente humana, fenômenos relacionados de modo novo e compreendidos em termos novos. O ato criador abrange, portanto, a capacidade de compreender; e esta por sua vez, a de relacionar, ordenar, configurar, significar (OSTROWER, 1976, p.9).

Monalisa
Wallaques
Grupo II B





A Monalisa do aluno Wallaques, de 13 anos, foi desenvolvida de forma bastante expressiva. O aluno, ao atender a uma solicitação feita na introdução do trabalho, desenhou um carro e um sol, com a finalidade de procurar ocupar todo o espaço da folha na elaboração de sua atividade.

No laboratório de informática, o desenho, muito bem finalizado - segundo a avaliação do professor, do próprio aluno e dos colegas -, foi digitalizado, com o uso do *scanner*. Com o próprio programa oferecido pelo suporte, o *HP Photosmart Essential*, pode-se recortar e melhorar as cores do trabalho.

Em seguida, na oficina Transiarte/PROEM, foram selecionadas fotos e música para a criação da animação, que iria colocar a Mona Lisa de Wallaques em uma janela, tendo como fundo uma paisagem, onde teríamos vários efeitos no decorrer da música escolhida. Nesse processo, o grupo selecionou imagens da própria internet, assim como a música. A selecionada para essa animação foi a composição de Lô Borges e Fernando Brant “Paisagem da Janela”, interpretada por Beto Guedes.



Outros recursos utilizados foram os programas *Corel Photo Paint* e *Corel Draw 13*. Na montagem da animação, foi utilizado o *Windows Movie Maker*.



A Monalisa Estudante do aluno Ismar, 14 anos, do grupo IIIA - que corresponde à 5ª série do Ensino Fundamental -, traz características bastante presentes da realidade vivida pelos alunos em sala de aula. O aluno tentou passar um pouco do seu cotidiano para a versão produzida por ele.

A partir do uso do *Paint* criaram-se três versões para o próprio desenho, copiando e colando. Finalmente, com o uso do *Microsoft Office PowerPoint 2003*, realizou-se uma animação bastante criativa, segundo a avaliação do grupo de alunos e professores presente, em um exemplo claro da arte de transição.

Para Ismar, essa atividade se tornou um estímulo, pois, além de poder guardar seu trabalho na internet “para sempre”, aprendeu algumas técnicas que poderá usar nos outros trabalhos que pretende desenvolver a partir dessa experiência com a arte de transição.



A Monalisa Gótica, assim foi batizada a releitura do aluno Anderson. Seus desenhos são um estímulo no que diz respeito à dificuldade colocada pelo aluno

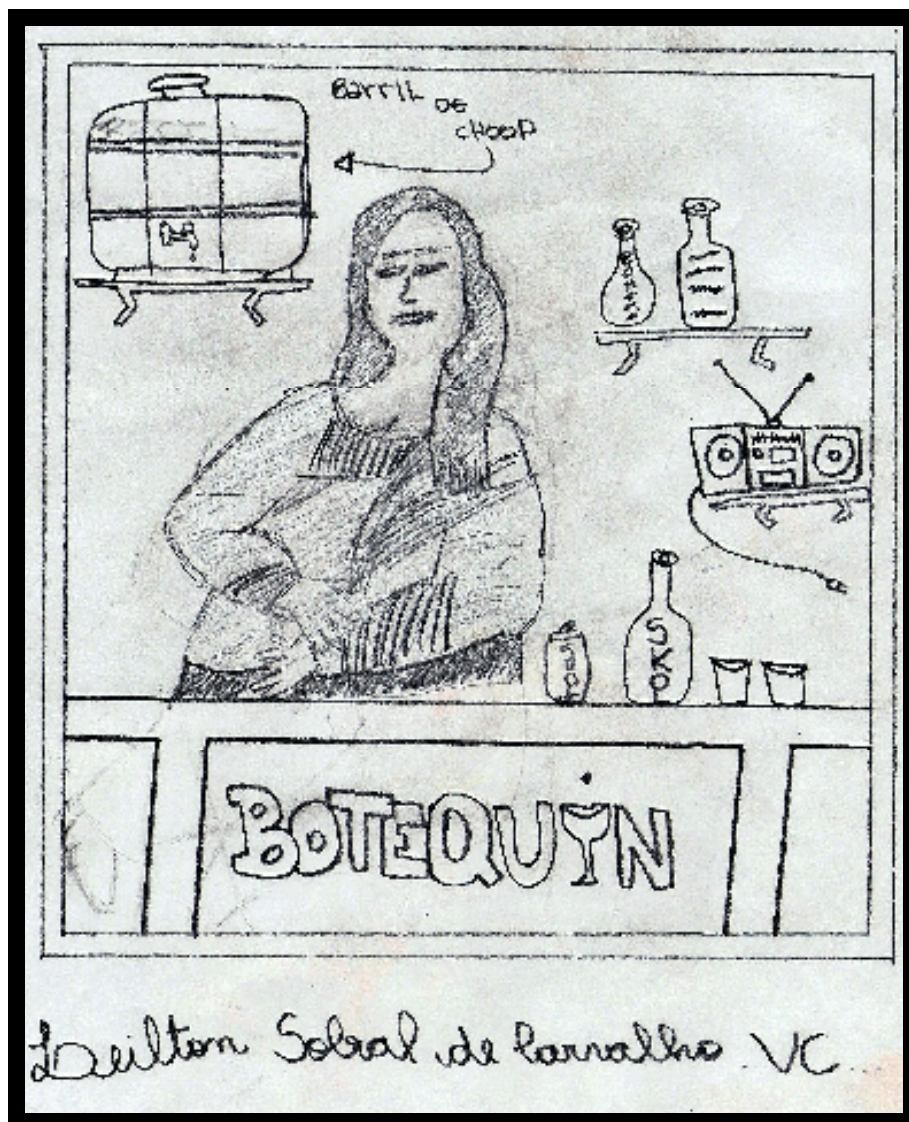
para realizar desenhos com temas femininos. Ele diz ter se pautado na característica mais marcante, identificada por ele, na *Monalisa*: seus olhos. Procurou dar-lhes uma expressividade mais forte no momento de sua criação. Identificando-se com a cultura Gótica¹⁹, muito presente entre os jovens de sua idade, Anderson procurou, depois da digitalização de seu desenho, trabalhar a área dos olhos de sua Monalisa, no sentido de que ela mantivesse seu ar misterioso e sombrio, característica identificada por ele importante para a obra representada.

O processo de criação Transiarte seguiu os mesmos caminhos dos outros colegas anteriores, desde a digitalização até o uso de recursos como o *Paint* e o *Powerpoint*, em que identificamos, conforme a avaliação da turma, a criatividade na sua conclusão.

¹⁹ **Gótico**: estilo artístico e arquitetônico (eclesiástico, principalmente, como a catedral de Notre Dame, na França) nascido na Europa no século XII. Hoje, a tribo de jovens góticos cresce cada vez mais nas grandes cidades, onde organizam festas e até raves no estilo. Niilistas, os jovens são adoradores das trevas, vestem preto e ostentam acessórios de metal como colares de cruces, anéis de caveiras, piercings e tatuagens de estilo marcante (frases profundas em letras góticas, por exemplo). Eles encaram a vida com tristeza, visitam cemitérios à noite, e gostam de bandas de rock que fazem um som denso, pesado e introspectivo, como Lacrimosa, Nightwish, My Dying Bride, Lacrimas Profundere (estilos sonoros preferidos são o próprio gótico, mas também doom e death metal). Na literatura, gostam de autores como Álvares de Azevedo e dos fantasiosos Anne Rice e JR Tolkien Fonte: Terra. Disponível em: <<http://moda.terra.com.br/interna/0,,OI459065-EI1119,00.html>>. Acesso em: 05 de janeiro de 2008.



A Monalisa Flertando é outro trabalho desenvolvido pelo aluno Anderson, do grupo III B, com as mesmas características do trabalho anterior. Ele procurou, também, trabalhar a área dos olhos do desenho, buscando um sentido, logo identificado como um flerte com o observador. Como Anderson adora desenhar, e seus trabalhos são produzidos rapidamente - esse desenho foi realizado em apenas 5 minutos -, ele ofereceu várias possibilidades no desenvolvimento das atividades no laboratório Transiarte/PROEM.

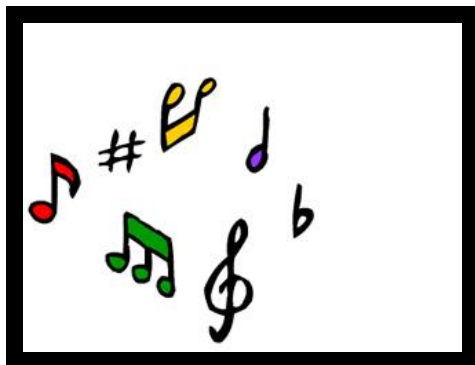


A Mona Lisa no Botequim foi desenhada pelo aluno Leiton Sobral, de 15 anos, do grupo VC - que corresponde à 8ª série. Segundo o aluno, seu trabalho busca colocar a personagem em um clima bem brasileiro e cotidiano. Muito criativo, segundo a avaliação de todos, o aluno expressou a idéia de mostrar, com o uso do computador, elementos reais em sua obra, assim como uma composição musical característica de bar e pessoas conversando.

Os elementos que fizeram parte da composição do trabalho foram capturados em *sites* diversos da internet, assim como a música utilizada no

trabalho. Nesse caso, a música escolhida foi *Samba do Approach*, letra de Zeca Baleiro, na versão de Zeca Pagodinho.

Imagens capturadas na internet:



Com o uso de programas como o *Corel Photo Paint* e o *Corel Draw 13*, o grupo conseguiu criar as imagens desejadas, que foram transferidas para o *Movie Maker*. Logo em seguida, ocorreu a introdução da música e, finalmente, o projeto foi salvo no *Windows Media Player*.

- Bonde do Axé - Créu

Desenhar carros é atividade que estimulou alguns alunos da PROEM. O interesse em desenvolver composições de automóveis e outros veículos, sempre levou a resultados positivos no estudo dos elementos de composição visual. Ponto, linha, forma, volume, cor são alguns dos elementos desenvolvidos nessa aula, facilmente absorvidos pelos alunos em favorecimento do tema.

Algumas alunas da turma não se interessam muito pelo tema. Escolheu, então, desenhar paisagens, também um forte estímulo para o estudo dos elementos da forma.

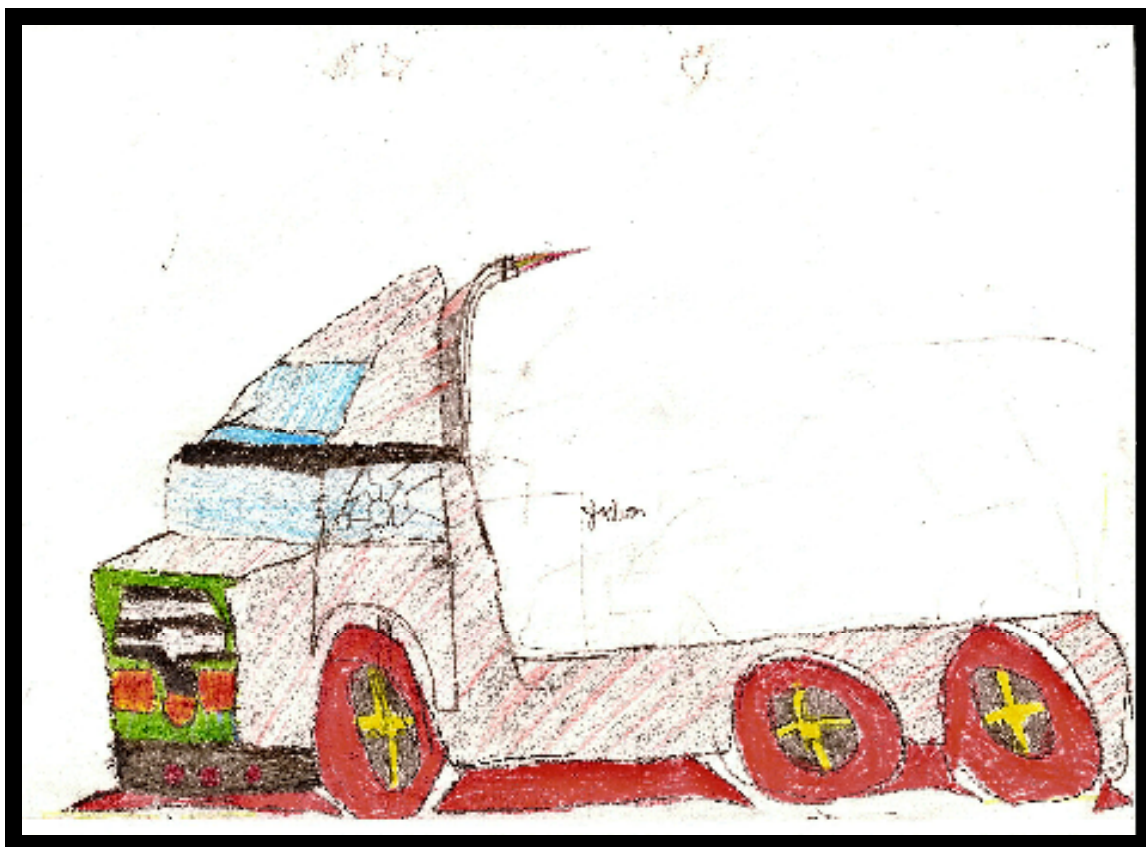
Com o desenvolvimento dos trabalhos, o desafio foi pensar, junto com a turma, uma forma de realizar uma fusão entre os vários desenhos, tidos como criativos, mas realizados por alunos que se julgavam pouco experientes para esse tipo de criação nas artes visuais.

Depois de avaliados e selecionados, alguns desenhos foram escaneados, seguindo os mesmos procedimentos realizados em trabalhos anteriores, e encaminhados ao laboratório Transiarte/PROEM para uma possível reconfiguração ambiente virtual.

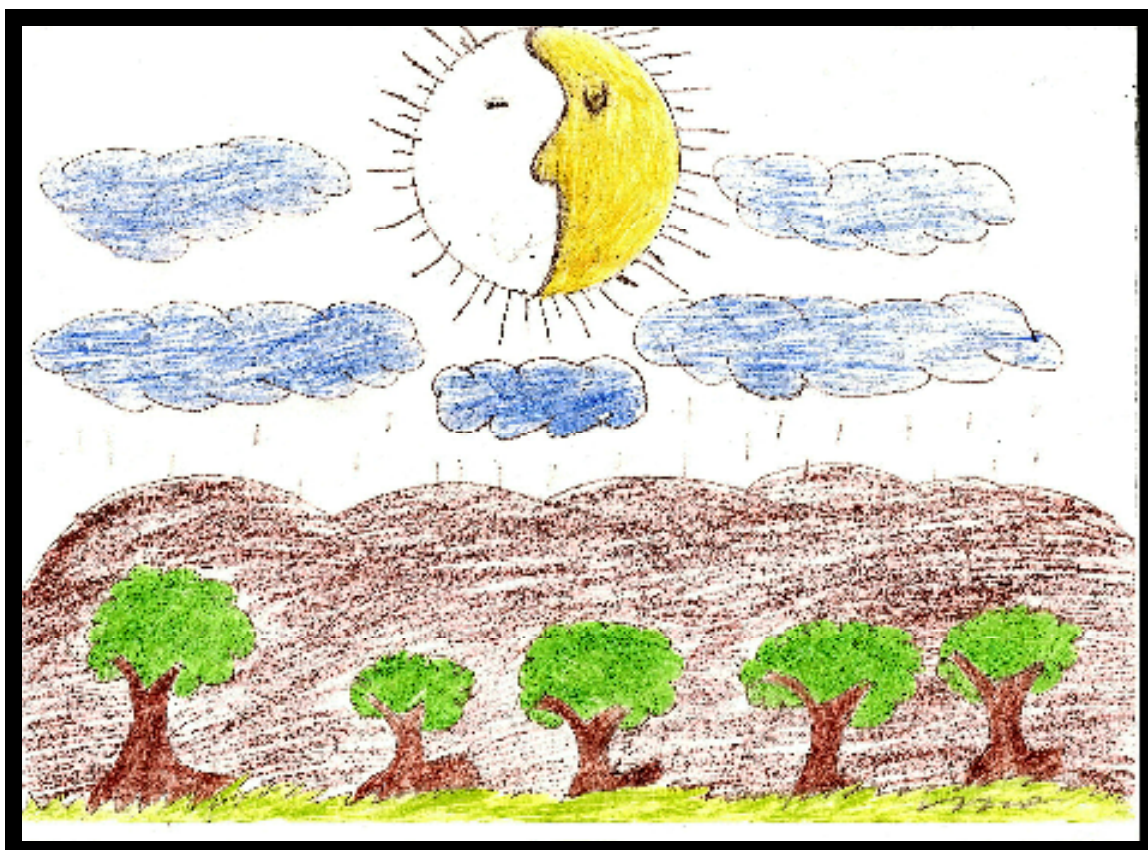
O aluno Jéferson, de 13 anos, do grupo IIIB - que corresponde à 5ª série - sugeriu que ele mesmo fizesse parte do seu trabalho, de alguma forma. Assim, foram selecionadas algumas fotos de eventos já ocorridos no colégio. Nesse caso, o processo partiu da escolha da música.

A música selecionada para esse trabalho foi *Dança Creu*, funk de Mc Creu, bastante tocada em festas e outros eventos durante o verão 2008. Esse tipo de música popular tem bastante aceitação pelos alunos, e, segundo eles, estimula a

dança e a alegria, apesar de identificarem pouco conteúdo no que diz respeito à mensagem que a música pode passar. Para muitos deles, a música tem um cunho altamente sexual, devido aos movimentos coreográficos que ela sugere.



Caminhão – Jackson – Grupo IIIA



Paisagem – Denílson – Grupo II A/B



Foto aluno Robson – Grupo VC



Jéferson e Jurandir – Apresentação Folclórica – maio de 2005

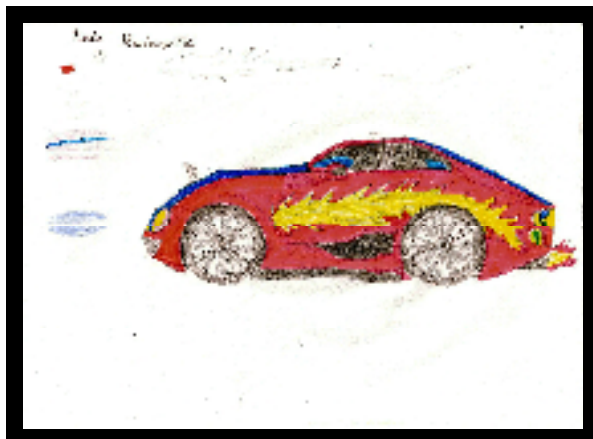
A montagem das imagens foi realizada no laboratório Transarte/PROEM, com o uso de softwares como o *Corel* e *Photoshop*, seguindo a montagem do vídeo com o uso do *Movie Maker* e salvo no *Windows Media Player*.

Nesse trabalho, o estímulo foi a aparição de personagens reais - alunos da escola -, que se sentiram valorizados no decorrer das atividades propostas.

“Há uma idade em que se ensina o que se sabe; mas surge em seguida uma outra em que se ensina o que se não sabe: a isso se chama procurar. Chega agora, talvez, a idade de uma outra experiência: a de desaprender, de deixar germinar a mudança imprevisível que o esquecimento impõe à sedimentação dos saberes, das culturas, das crenças que atravessamos. Essa experiência tem, creio eu, um nome ilustre e fora de moda que ousarei aqui arrebatá-lo, sem complexos, à própria encruzilhada da sua etimologia: Sapientia: nenhum poder, um pouco de saber, um pouco de sabedoria e o máximo de sabor possível”.

Roland Barthes

5. REFLEXÕES TRANSITÓRIAS



Carro (Rodrigo II C)



Imagem capturada da internet



- Colagem Transiarte/PROEM

A arte da rede é a arte sem suporte e sem matéria. A arte da rede é uma transparência presente, um véu diáfano sem profundidade; logo, sem limite. A arte da rede é como o vento, inatingível e, no entanto, inegavelmente presente. Ela é a navegação, não geográfica, mas identitária. A arte da rede é uma arte metafísica no sentido próprio e metafórico do termo, já que esta arte existe além do corpo e para além do corpo, pois que ela nos interpela em nossas sensibilidades. A arte da rede não é nem um objeto nem um artefato. Não tem nenhuma fisicalidade. Ela é um ambiente. E, como todo o ambiente, ela é inatingível. Um todo múltiplo, multidimensional e multissensorial (DYENS, 2003, pág. 265).

A arte da rede se tornou uma viagem em possibilidades, caminhos, troca de sentimentos; uma nova visão estética que nos acompanha e nos completa. Quebra de barreiras; distâncias não existem mais. Conhecimento ao alcance de todos, ou melhor, para aqueles que buscam e procuram compreendê-la, usá-la e interpretá-la. No mundo virtual, o aluno-ciberartista, por assim dizer, é um criador, que parte de suas próprias experiências e de outros, que podem estar em qualquer lugar e em tempos diferentes. Para Barbosa (2005, p. 32), “o conhecimento em artes se dá na interseção da experimentação, da decodificação e da informação”.

São reflexões transitórias e em construção, pois a arte da rede está em formação. No seu desenvolvimento, mostra-se diversificada e dinâmica, podendo seguir caminhos diversos, muitos deles ainda sem uma definição concreta. É preciso que ela se torne presente, que navegue pelo espaço imaginável, que se transforme nas potencialidades de cada indivíduo e se processe no interior dos componentes que fazem parte da máquina e no interior do homem que a complementa, com a sua subjetividade e interpretação do mundo. Para Melo (2004, p. 137), “não basta as idéias estarem lá depositadas, é preciso que elas circulem, que elas tomem corpo, que elas reverberem. Isto é, que elas entrem na *ordem do discurso* e não fiquem apenas à deriva na superfície das águas”.

Há muito se houve falar que, no Brasil, não existe a cultura do olhar; que não temos o hábito de levar nossos alunos a museus, cinemas ou teatros. A

oportunidade e o contato seriam uma escolha de poucos iluminados. A escola se tornaria, nesse momento, um espaço para que aqueles que desejam contato com produções realizadas em seu país e fora dele, pelo comprometimento de arte-educadores conscientes da necessidade desse processo, que se torna mais acessível no ciberespaço. Fazer não é o único ponto dentro da prática artística: compreender é fundamental no processo de transformação cultural.

É importante perceber como os nossos alunos relacionam-se com esse novo momento, que lhes é presente. Como serão os produtores e/ou apreciadores de uma arte que pode ser modificada ou simplesmente produzida e reproduzida por eles mesmos e por outros? Uma arte que pode ser vista por milhares de pessoas espalhadas por todo mundo? Como se dá o processo dessas criações? Questões como essas ainda precisariam de muitas pesquisas para que se chegar a uma definição mais concreta, se é que ela existe neste momento ou existirá algum dia! Agora, torna-se preciso captar o sentimento estético que flui dentro de cada um que experimenta essa experiência de criação e apreciação artística.

A Transiarte, nesse sentido, mostrou, na experiência da PROEM, ser mais do que aprender a manipulação de *softwares* e como navegar pela internet na busca de imagens ou músicas que são necessárias. Ela ultrapassou o domínio da técnica. Trouxe a esse aluno-produtor uma nova visão estética de suas produções realizadas dentro de um ambiente tradicional, como a sala de artes. Para Almeida (2000, pág. 37), “não se trata de uma junção da informática com a educação, mas sim de integrá-las entre si e à prática pedagógica, o que implica um processo de preparação contínua do professor e de mudança da escola”. Acompanhando o pensamento de Almeida, eu complementaria que a junção entre educação, arte e informática ao buscar uma integração entre as partes que formou o universo aqui

proposto, com o resgate da cultura individual do educando e do seu grupo, proporciona uma mudança de comportamento destes e do arte-educador, uma vez que a educação está a serviço da cultura na função de transmitir aos novos o conhecimento passado e atual.

Os recursos da informática não podem ser vistos apenas como instrumentalização do docente. Se o docente não souber como utilizá-los didaticamente, esses recursos não garantem aprendizagem. A escola deve ensinar o aluno a ler o mundo também por meio de outras linguagens e ele deve saber lidar com esses instrumentos para essa nova leitura (PETITTO, 2003, pág. 22).

O arte-educador é fundamental nesse processo, pois conhece e participa da matéria, dos pontos em que há mais dúvidas dos estudantes, aqueles nos quais torna-se mais necessário comunicar. Percebe-se a falta, nesse sentido, de uma maior oportunidade no que diz respeito ao acesso ao conhecimento e à utilização dessas tecnologias, para o professor poder estabelecer uma postura educacional na busca de uma nova forma de arte-educação, baseada no ambiente virtual.

É necessário entender que o fato de colocarmos o ensino de artes em nossos currículos não garante a resolução de todos os problemas relacionados ao processo de criação nas escolas. Segundo Barbosa (1995, pág. 74), “devemos pensar em termos de um programa de arte que desenvolva o entendimento das relações entre forma e conteúdo”. Nesse sentido, incluem-se as tecnologias computacionais como instrumento presente e necessário para o desenvolvimento de aptidões, exigidas em um mundo tecnológico.

É importante perceber que a transiarte é uma linguagem que pode se configurar na aquisição de conhecimentos artísticos por meio das tecnologias computacionais. Assim, educa-se o olhar e se proporcionam conhecimentos e

habilidades que, por sua vez, podem se reconfigurar em uma profissão, necessidade dos jovens que terminam o ensino fundamental e ingressam no ensino médio. Nas discussões realizadas em torno das produções, no laboratório Transiarte/PROEM, esse foi um ponto defendido e muitas vezes apontado. É a possibilidade de se aprender conhecimentos artísticos e informáticos que poderiam se configurar em uma profissão, tornando-se, assim, um caminho para os jovens necessitados de uma profissionalização, de forma a saírem da situação de risco em que se encontram.

Web Designer, Web Master, Desenvolvedor de Sites: essas são algumas das profissões relativas ao conhecimento técnico-artístico voltados para a informática. Com o crescente aumento do campo de trabalho, aqueles que tiverem associado o domínio da técnica à sensibilidade estética artística poderão se tornar profissionais qualificados e promissores em uma área que não pára de crescer e de requisitar pessoas com perfis múltiplos de conhecimentos. Pessoas criativas e com domínio das linguagens artísticas são um diferencial nas suas produções.

As experiências desenvolvidas na PROEM, seguindo as características da transiarte, permitiram a troca de conhecimentos e ações entre indivíduos, viabilizada pela possibilidade de os interlocutores estarem muitas vezes separados em um tempo-espço diferenciado. Ocorreu, assim, uma elevação da auto-estima, que adquiriu, então, uma amplitude seja nas relações com o outro, física e materialmente, que está ao seu lado, seja em relação aos outros, que poderão apreciar, comentar e até mesmo modificar a sua ciberarte, captando-a em sites de divulgação de animações como o *PTtube* (<http://www.proejatransiartetube.com/>).

As animações realizadas pelos alunos da PROEM refletem o que eles querem; seus costumes; suas relações dentro e fora da escola; os temas

vivenciados no dia-a-dia; suas preferências musicais. Ou seja, a sua identidade se mostra nas obras, por menor que seja a participação na elaboração do todo. Essa participação poderá se desdobrar via *net*.

Nossos alunos conseguiram captar essas indicações, uma vez que seus desenhos não eram mais papéis que provavelmente iriam se deteriorar com o tempo. Segundo eles, os trabalhos desenvolvidos, na sala de artes, muitas vezes refletem questões importantes momentos de suas vidas, que passam e ficam apenas no âmbito da memória. Momentos que estão estampados em suas produções, mas que podem desaparecer juntamente com o papel e, conseqüentemente a obra.

Conforme as importantes observações dos alunos da PROEM que integraram esta experiência, o grande diferencial do projeto transiarte é, além de seus trabalhos serem modificados esteticamente como eles gostariam - com movimentos, definição de cores e formas, músicas que são de suas preferências -, a possibilidade de essas produções ficarem imortalizadas e ganharem um mundo além dos muros do colégio, onde tradicionalmente ficavam reclusas.

Todas as mudanças proporcionadas pelas novas tecnologias computacionais, dentro da arte, permitem a ocorrência de um fenômeno relativo à autoria das produções artísticas, em que a coletividade se torna uma característica especial.

Na Escola do Parque da Cidade – PROEM, algumas questões referentes à autoria são levantadas em discussões ainda na sala de artes. A partir das produções artísticas com sucata, os alunos percebem um pouco de como essas indagações são importantes. Objetos produzidos com o uso de materiais que geralmente jogados no lixo requerem uma breve pesquisa e tempo para serem

concluídos. Isso faz com que o aluno seja agente participante do processo, o que muitas vezes não acontece devido à pouca frequência às aulas. Essas produções acabam sendo concluídas por outras mãos, que percebem a sua participação no processo de criação.



Peixe – PROEM – (Folhas de revistas)

Por pensarem que ser artista é algo muito distante da realidade deles, para os alunos suas obras só são consideradas boas quando apresentam um elemento realmente “diferente” do que eles acham que poderiam criar. Para eles, a autoria da obra está nas mãos daquele que a iniciou. No entanto, sempre surge um comentário que coloca as questões de co-autoria em discussão. Lembrando que, por motivos diversos, esses adolescentes que vivem em situação de risco possuem alto índice de faltas no ambiente escolar; suas obras clamam por serem concluídas, e acabam sendo, mas por mãos diferentes das que a iniciaram. Isso não é uma

regra, mas eles tentam perceber até que ponto são donos da obra produzida. O que, acredito, poderá ser de grande valia para as discussões em torno da autoria no ciberespaço. Lá eles encontrarão outro elemento: muitas vezes, a manipulação de suas obras não acontecerá por um colega da sua turma ou da sua escola, mas por alguém que poderá estar em outra escola, às vezes até em outro estado ou país.

Outro ponto de discussão refere-se ao uso das tecnologias computacionais e a sua democratização. No ciberespaço, muitos se aventuram a produzir obras qualificadas como artísticas. Por isso, é importante entender que não é apenas o domínio de uma técnica que qualifica uma pessoa como artista; não é apenas o domínio, no sentido de manipular imagens com programas de computador, que qualifica o autor da obra. É preciso que a autoria seja reconhecida. Para esses alunos, é preciso que se trabalhe mais e se assuma tal posição de artista para que eles se sintam assim. Para eles, esse reconhecimento não se faz pela televisão ou jornal; não precisamos ficar famosos mundialmente para nossas obras serem qualificadas e valorizadas. Esse reconhecimento deve partir, primeiro, do próprio ser que se vende como um artista. Deve-se aprender todas as possibilidades da técnica escolhida e estudar muito o seu campo, partindo da reflexão até o fazer, sem esquecer o estudo da história, para se poder ser um artista verdadeiramente completo. O artista é, antes de tudo, um pesquisador, pois está em constante momento de criação.

Esse reconhecimento ganhará asas a partir do momento em que ele realiza suas produções e se coloca na sociedade como um artista. Como qualificaremos um advogado que não advoga, um professor que não dá aulas? Existem muitas pessoas que se qualificam como tal, mas que não têm uma produção ou atividade que justifique a sua colocação. É o fazer que irá dar a cara

de quem faz, e ele não pode ser fruto de uma atitude irresponsável. Deve ser fruto de pesquisa e reflexão, em busca de uma qualidade e de uma personalidade. O artista tem sempre algo a dizer, e suas produções, suas obras de arte são a sua fala.

Na PROEM, não trabalhamos com a intenção de criar artistas. Se, no futuro, isso se configurar será de grande valor. No entanto, estamos trabalhando no intuito de formar pessoas mais ligadas à percepção artística de fruição e criação; pessoas capazes de produzir, apreciar arte no dia-a-dia, no seu cotidiano, e valorizar uma expressão presente em cada momento, em todos os lugares, que são parte do fazer humano.

O artista é aquele que produz a obra de arte, mas devemos entender qual a postura desse artista no ciberespaço. O ciberartista - porque não chamá-lo assim? - produz suas obras a partir de interfaces acopladas aos seus sentidos e de imagens manipuladas de acordo com os programas escolhidos. Nesse sentido, o computador, com os seus inúmeros recursos, torna-se ferramenta necessária para criação da ciberarte. Uma vez disponibilizada na *web*, essa obra poderá ser manipulada pelo observador. Este se tornará um artista? Esta é questão que ainda precisa de muita reflexão – e pesquisa – antes de encontrar resposta. Até que ponto a inferência em uma obra tira sua autoria? Se seguirmos esse caminho, perceberemos também, que, muitas vezes, esse artista produziu sua obra a partir de imagens e recursos que não foram criados por ele. Isso realmente lhe daria a autoria?

Devemos olhar para a ciberarte como um novo caminho, em um processo de renovação estética em que a interatividade, anteriormente não convocada, se apresenta como um processo de criação coletiva participativa. Trata-

se de uma tecnologia que prende a atenção dos alunos e está presente dentro e fora da escola. Ela não está relacionada apenas à estrutura educacional, mas se relaciona com a casa, os amigos e os outros ambientes do aluno. Ela possibilita o surgimento de um novo artista e de uma nova platéia, que se confundem; há muitas vezes, a troca de papéis. Ela pode ser a democratização do ensino e da vivência artística no âmbito das práticas educacionais.



Máscara Africana – PROEM

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini. **Informática e formação de professores.** Série de estudos – Educação a distância – Volume I. Brasília: Ministério da Educação, 2000. 93p.

_____. **TV e Informática na Educação: Da Atuação a Formação de Professores.** Salto Para o Futuro, Série de Estudos. Brasília: MEC, 1998. 112p.

ALMEIDA, Milton José, **Imagens e Sons: A Nova Cultura Oral.** 2.ed. São Paulo: Cortez, 2001. 110p.

ARANHA, M.I.A e MARTINS, M.H.P. **Temas de Filosofia.** 1.ed. São Paulo: Editora Moderna, 1992. 232p.

ARANTES, Priscila. **Arte em Tempo de Estética Digital.** [S.l.: s.n.], [s.d.]. Disponível em: <www.priscilaarantes.com.br/PDF/artem.pdf>. Acesso em 03 de fevereiro de 2008.

ARAÚJO, Alcione. **Painel- Geopolítica Cultural: Regionalização, Integração e Identidade.** Anais da Conferência Nacional de Cultural. Brasília, 1993.

ASSIS, Diego. **Escaneando Benjamin: Uma Leitura Digital do ensaio A Obra de Arte na Era de sua Reprodução Mecânica.** São Paulo: [s.n], 2005. 3p.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Miniaurélio Século XXI Escolar: O minidicionário da língua portuguesa.** Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 2001. 790p.

BARBOSA, Ana Mae. **A Imagem no Ensino da Arte: Anos oitenta e novos tempos.** 6.ed. São Paulo: Perspectiva, 2005. 134p.

_____. **Teoria e Prática da Educação Artística.** São Paulo: Editora Cultrix, 1995. 116 p.

BASTOS, Fernando. **Panorama das Idéias Estéticas no Ocidente (De Platão a Kant).** Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1987. 184 p.

BENJAMIM, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. **Obras Escolhidas: Arte e Técnica, Magia e Política**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1981. 253p.

BRAGA, J.L. e Calazans, M.R. **Comunicação e Educação: Questões Delicadas na Interface**. São Paulo: Hacker Editores, 2001. 132 p.

BUENO, Francisco da Silveira. **Minidicionário da Língua Portuguesa: Edição Atualizada**, São Paulo: Editora FTD, [s.d.]. 703p.

CASTELLS, Manuel. **A Galáxia da Internet: Reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2003. 243 p.

CASTORIADIS, Cornelius. **A Instituição imaginária da sociedade**. Tradução de Guy Reynaud. 1.ed. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra S/A, 1982. 418 p.

CHEVALIER, Jean e GHEERBRANT, Alain. **Dicionário de Símbolos: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números**. 5.ed. Rio de Janeiro: José Olympio Editora S.A., 1991. 996 p.

CHIZZOTTI, Antonio. **Pesquisa em ciências humanas e sociais**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001. 164 p.

CROSS, Jack. **O Ensino de Arte nas Escolas**. São Paulo: Editora Cultrix, 1983. 130p.

Currículo da Educação Básica das Escolas Públicas do Distrito Federal: Ensino Fundamental 5ª a 8ª série. 2. ed. / Secretaria de Estado de Educação. – Brasília: Subsecretaria de Educação Pública, 2002. 402 p.

DOMINGUES, Diana. CIBERARTE: fronteiras complexas do sentir em ambientes de pesquisas artísticas e científicas. In: **Catálogo Eletronic Art Exhibition. 13th SIBGRAPI 2000. Brazilian Symposium on Computer Graphics and Image Processing**. Caxias do Sul: Lorigraf, 2000. Disponível em:<artecno.ucs.br/livros_textos/textos_site_artecno/3_catalogos%20org/sibgrapi2000_diana_port.rtf>.

_____. **Criação e Interatividade na Ciberarte**. São Paulo: Editora Experimento, 2002. 252 p.

DYENS, Ollivier. A arte da rede. In. **Arte e vida no século XXI – Tecnologia ciência e criatividade**. Organizadora: Diana Domingues. São Paulo: Editora UNESP, 2003. 379 p.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 5.ed. São Paulo: Editora Atlas S. A. 2006. 206 p.

GONÇALVES, Hortência de Abreu. **Manual de monografia, dissertação e tese**. São Paulo: Editora Avercamp, 2004. 124 p.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 10. ed. Rio de Janeiro: DP&A editora, 2005. 102 p.

HAETINGER, Daniela. **Fatores Relevantes à Formação e manutenção de Comunidades Virtuais Facilitadoras da Aprendizagem**. Novas Tecnologias na Educação V.3 N.1, Maio, 2005.

HOMERO. **Ilíada**. Tradução de Haroldo de Campos. [S.l.: s.n.], [s.d.]. Disponível em: <<http://revistaepoca.globo.com/Epoca/0,6993,EPT457095-1655,00.html>>.

HORVATH, A. O. e TELES, L.F. **Usando a Web como Ferramenta de Apoio nas Tarefas Escolares de Pesquisa**. Engenheiro 2001. Disponível em: <<http://www.serprofessoruniversitario.pro.br/ler.php?modulo=18&texto=1133>>.

JOHNSON, Steven. **Cultura da Interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001. 189p.

LACOSTE, Jean. **A Filosofia da Arte**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1986. 110p.

LEMOS, André. **Cibercultura, Cultura e Identidade. Em direção a uma “Cultura Copyleft”**. Simpósio Emoção Art.Ficial. São Paulo: [s.n.], 2004. 12p. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/copyleft.pdf>>.

_____. **Cibercultura, Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea.** 2.ed. Porto Alegre: Editora Sulina, 2004. 295p.

LÉVY, Pierre. **A Inteligência Coletiva: por uma antropologia do ciberespaço.** São Paulo: Edições Loyola, 1998. 212p.

_____. **O Que é o Virtual?** 1.ed. São Paulo: Editora 34, 1996. 157p.

MELLO, Paulo Cezar Barbosa. **Mídia digital, o reflexo de uma estética contemporânea.** [S.l.: s.n.], 2005. 8p. Disponível em: <http://www.unibero.edu.br/download/revistaeletronica/Set05_Artigos/PC_MIDIA%20DIGITAL_OK.pdf>. Acesso em: 12 de março de 2006.

MELO, Cristina T. V. A análise do discurso em contraponto à noção de acessibilidade ilimitada da internet. In. **Hipertexto e Gêneros Digitais.** Organizadores: Luiz Antônio Marcuschi e Antônio Carlos Xavier. Rio de Janeiro: Editora Lucerna, 2004. 195p.

MORAN, José Manuel. **TV e Informática na Educação: Mudar a forma de aprender e ensinar com a Internet.** Salto para o futuro, Série de estudos/Educação a distância. Brasília: MEC, 1998. 112p.

NAGADO, Alexandre. **A História do Mangá – Parte I.** [S.l.: s.n.], 2002. Disponível em: <<http://www.nihonsite.com.br/mang/secoes/mat/index.cfm?id=28&pagina=0>>. Acesso em: 12 de janeiro de 2008.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e Processos de Criação.** Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1976. 187p.

_____. **Universos da Arte.** 13. ed. Rio de Janeiro: Editora Campus LTDA. 1996. 360 p.

PAIVA, Cláudio Cardoso. **Walter Benjamin e a Imaginação Cibernética: Experiência e Comunicabilidade na Era do Virtual.** Universidade Federal da Paraíba, 1999. Disponível em: <<http://bocc.ubi.pt/pag/cardoso-claudio-paiva-walter-benjamin.html>>

Parâmetros curriculares nacionais: arte / Secretaria de Educação Fundamental. V. 6 – Brasília: MEC/SEF, 1997. 130p.

PETITTO, Sônia. **Projetos de trabalho em informática: Desenvolvendo competências.** Coleção Papyrus Educação. Campinas, SP: Papyrus, 2003. 160p.

PRETTO, Nelson de Luca. **Tecnologías Educacionais e Educação à Distância - Desafios para a Educação na era da Informação: O Presencial, A Distância, As Mesmas Políticas e o de Sempre.** Rio de Janeiro: Quartet, Educação e Sociedade, 2003. 192p.

Redação Terra. **Elefante pintor exhibe quadro em zoológico.** [S.l.: s.n.]: Terra, 2005. Disponível em: <<http://noticias.terra.com.br/popular/interna/0,,OI806562-EI1141,00.html>>. Acesso em 12 de janeiro de 2008.

RIZOLLI, Marcos. **A arte e sua natureza interdisciplinar.** [S.l.: s.n.], [s.n.]. 5p. Disponível em: <http://www.redebrasileiradetransdisciplinaridade.net/file.php/1/Artigos_dos_membros_da_Rede/Trabalhos_apresentados_no_II_Congresso_Mundial/Artigo_Marcos_Rizolli.doc>.

SANTOS, G. L. e MORAES, R. A. **Tecnologias na Educação e Formação de Professores: A Educação na Sociedade Tecnológica.** Org. Gilberto Lacerda Santos. Brasília: Plano Editora, 2003. 154p.

SCHAFF, Adam. **A Sociedade Informática.** São Paulo: Editora Brasiliense, 1995. 157p.

SESI arte: caderno de introdução/ SESI. Departamento Nacional – Brasília: SESI/DN, 2007. 28p.

SILVA, Marco. **O professor online e a pedagogia da transmissão.** Sala de aula interativa, 2002. Disponível em: <<http://www.folhadirigida.com.br/professor/Cad08/ArtMarcoSilva.html>>

_____. **O que é Interatividade.** Boletim Técnico do SENAC, Rio de Janeiro, 1998 - senac.br. Disponível em: <<http://www.senac.br/INFORMATIVO/BTS/242/boltec242d.htm>>

SOUSA, Eudoro de. Arte e Escatologia. In. **Dionísio em Creta e outros ensaios.** São Paulo: Duas Cidades, 1973. 300p.

TEIXEIRA, Mirian Duarte. **Vídeo Arte Digital**. São Paulo: [s.n.], 2003. 1p. Disponível em: <<http://www.iar.unicamp.br/pesquisas/videoartedigital/index.htm>>. Acesso em: 12 de março de 2006.

TELES, L. COUTINHO, L. FRITZ, A. MAIA, T. **O Laboratório Transiarte – A Arte de Transição Virtual em Educação Artística**. Poster apresentado na II semana de Pedagogia e IV Encontro de Pesquisa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, UnB, Brasília, 14 de setembro de 2006.

_____. **No Canadá, até o ensino fundamental tem disciplinas a distância**. Folha on-line, 2004. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/educacao/ult305u16140.shtml>>

_____. **Reconfigurações estéticas virtuais na transiarte**. Brasília: [s.n.], 2007. 7p.

_____. **Transiarte na produção artística do ciberespaço**. Brasília: [s.n.], 2006. 3p. Disponível em: <<http://www.fe.unb.br/pos-graduacao/arquivos/transiarte.pdf>>.

VENTURELLI, Suzete. **Arte: Espaço-Tempo-Imagem**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2004. 186 p.

_____. Homem artista, deus criador ou feiticeiro ciborgue? In. **Arte e vida no século XXI – Tecnologia ciência e criatividade**. Organizadora: Diana Domingues. São Paulo: Editora UNESP, 2003. 379 p.

VIGOTSKI, L. S. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2003. 194p.

WERTHEIN, Jorge. **A Sociedade da informação e Seus Desafios**. Brasília, Scielo Brasil, Ciência da Informação V.29 N.2, 2000. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-19652000000200009&lng=pt&nrm=iso&tlng=pt>

XAVIER, Ismael. **A Experiência do cinema: antologia**. Coleção Arte e Cultura; v.5. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilme, 1983. 483p.

ZAMBONI, Silvio. **A Pesquisa em Arte: Um Paralelo entre Arte e Ciência.** Polêmicas do Nosso Tempo, 3.ed. Revista, Campinas-SP: Autores Associados, 2006. 124 p.

ANEXO

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA-UnB
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO DA FACULDADE DE EDUCAÇÃO
ÁREA DE CONCENTRAÇÃO: EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO
MESTRANDO: PEDRO LUIZ DA SILVA FILHO

AUTORIZAÇÃO

Eu, _____, aluno(a)
e componente do Projeto Transarte/PROEM da Secretaria de Estado de Educação
do Distrito Federal, educando(a) na escola PROEM – Escola do Parque da Cidade,
autorizo, a utilização e divulgação de minha imagem e/ou trabalhos realizados no
projeto citado, em trabalhos científicos e sites apropriados, sob a responsabilidade
do professor PEDRO LUIZ DA SILVA FILHO, coordenador do projeto na escola.

Assinatura do Aluno

Assinatura do Responsável

Brasília, fevereiro de 2008.