

A criação de identidade cultural de grupo na produção de ciberarte

Lúcio Teles, Professor Adjunto, Faculdade de Educação, Universidade de Brasília

Aline Zim é professora de Arquitetura na Universidade de Brasília.

Resumo

A arte de transição ou transiarte é entendida como aquela que estabelece uma transição entre a arte presencial e a virtual, construindo relações entre as diferentes linguagens artísticas, os sujeitos participantes, as interfaces digitais e o ciberespaço. Trata-se de uma forma de ciberarte que é desenvolvida no projeto PROEJA-Transiarte, uma pesquisa-ação com estudantes de EJA (Educação de Jovens e Adultos), na cidade de Ceilândia, Distrito Federal. A especificidade da transiarte está no processo de criação, que é coletivo, e se nutre de experiências artísticas anteriores do grupo de participantes. Esta transição estética de uma forma de arte "tradicional" à arte virtual é um processo vivenciado pelos membros do grupo durante a produção artística, gerando uma identidade cultural de grupo que se expressa através da ciberarte coletiva.

Palavras-chave: transiarte, ciberarte, educação de jovens e adultos, arte coletiva.

1. Introdução

O PROEJA-transiarte é um projeto de pesquisa com financiamento CAPES, com fundos orientados para o trabalho da educação profissional de jovens e adultos (PROEJA) utilizando a arte digital neste processo. Neste sentido busca-se ligar a produção coletiva da transiarte com os objetivos do PROEJA, tais como a utilização de novas tecnologias no processo de aprendizagem e de inclusão social. Além de ser integrada às atividades da escola, a produção coletiva da transiarte facilita o desenvolvimento de um possível itinerário formativo para estes indivíduos, como por exemplo, a escolha de uma carreira voltada para o design de softwares.

A equipe de pesquisa é constituída por professores universitários, estudantes da graduação e da pós-graduação. A metodologia de pesquisa utilizada no grupo é a pesquisa-ação existencial proposta por Barbier (2002). Segundo o autor, a pesquisa-ação se distingue de outros modelos pela abordagem da realidade, própria da intuição, criatividade e improvisação. No contexto do PROEJA-transiarte, não é o pesquisador individual mas todos os participantes do grupo que contribuem com os resultados da pesquisa.

As oficinas de trabalho coletivo da transiarte se dão em uma escola de Educação de Jovens e Adultos (EJA), na cidade de Ceilândia, ao lado de Brasília. Os participantes são os estudantes de EJA que, junto ao professor, decidem tomar parte do tempo dedicado às disciplinas (matemática, português, história, física etc.) para trabalhar com a transiarte. Uma escola

profissional que fica a 800 metros da escola também participa do programa. Lá as atividades são mais focadas no ensino técnico do uso das ferramentas de *software* para a produção de textos, fotos, músicas e videocliques, que serão depois disponibilizados no ciberespaço, no site do projeto "<http://www.proejatransiartetube.cefetgo.go>"

O referencial teórico da transiarte se dá na confluência de três críticos de arte: Benjamin, Shusterman e Bourriaud. Walter Benjamin, com seu trabalho sobre a reprodutibilidade técnica da obra de arte, coloca a contemporaneidade de sua teoria em relação à tecnologia digital que parece magnificar ainda mais a velocidade com que se dá a reprodutibilidade - agora não somente de tecnologias analógicas mas também digitalizadas.

Richard Shusterman faz uma importante contribuição com sua noção de "viver a arte" que se nutre dos conceitos de arte de John Dewey em seu livro "A arte como experiência". Shusterman mostra que a arte está quase sempre relacionada com a chamada "arte erudita". Quando se fala de história da arte o foco se dá sempre nos grandes gênios da literatura, pintura, escultura que, através dos séculos, foram produzindo suas obras. A "arte popular" recebe assim o status de segunda classe. Mas segundo ele o que se deve buscar é estabelecer uma ponte entre a arte erudita e a popular, sendo ambas formas válidas de expressões artísticas. É comum, por exemplo, que críticos de arte não comentem a "arte popular", ainda que exista e que seja aceita como tal. As estátuas, pinturas e artesanatos, que são vendidos nas praças populares são arte, ainda que estes artistas nunca tiveram suas obras em galerias ou comentadas por críticos.

O terceiro elemento na confluência da transiarte é a escolha do coletivo no processo artístico, no qual a geração de temas, escolha da forma de arte, suportes, assim como o roteiro são debatidos e executados pelo grupo, implicando assim numa estética relacional (Bourriaud). A estética relacional vê a arte como processo de interação social que se dá nas relações humanas coletivas de arte. Tal como diz Cunha (2007):

A arte relacional não pretende progredir através dos conflitos e dos opostos, característicos no pensamento moderno, no qual proliferavam ideais de oposição. A prática artística hoje pretende se desenvolver a partir do progresso das relações entre unidades diferentes e através da conciliação de ideais opostos (Cunha, 2007).

No trabalho artístico da transiarte, procura-se desenvolver uma amplitude de opções para que todos se sintam efetivamente incluídos.

2. A contemporaneidade da reprodutibilidade técnica da arte

Na sociedade contemporânea vivenciamos uma revolução profunda em nossos costumes, hábitos e na forma como nos expressamos e nos

comunicamos. O período que vivemos é marcado pela utilização da tecnologia digital e da Internet, assim como os vários *softwares* e *hardwares* que foram criados para o ciberespaço, como as redes sociais e as comunidades virtuais.

O impacto das novas tecnologias na arte é descrita por Benjamim (2005) que estudou o uso de tecnologias na sociedade e sua relação com a arte de seu tempo. Ele chegou à conclusão de que novas tecnologias fazem com que a obra de arte seja cada vez mais reproduzível (como por exemplo na reprodução do som, primeiro no fonógrafo, depois nos discos de vinyl, até nossos dias com o som digitalizado; ou a fotografia, analógica e digital). Ao ser reproduzível em grande escala a arte perde sua "aura" ao mesmo tempo em que chega a setores mais amplos da sociedade, e se democratiza. Benjamin afirma que quando mudam as épocas históricas ou formas de como a sociedade produzia seu sustento, muda também a percepção dos seres humanos. Esta mudança sensorio-perceptiva leva a uma transformação em como os seres humanos percebem os fenômenos sociais, inclusive a arte.

Uma mudança histórica recente foi a introdução da tecnologia digital no planeta. Nossas formas de comunicação foram alteradas e também a maneira de nos expressarmos na nossa comunicação cotidiana. A tecnologia digital permite que amplos setores da população possam participar em vários âmbitos antes relegados a poucos. Uma delas é a arte digital que permite que uma grande parte das pessoas possam ser potencialmente criativas.

3. Arte e tecnologia

Frequentemente a arte digital é vista como "somente tecnologia". Todos já o fazem o que a torna uma "arte popular", sendo desqualificada por estes adjetivos. A conceituação da arte proposta por Shusterman (2005) permite ir além das limitações impostas pelas noções conflitantes de belas artes e arte popular para se chegar a uma nova conceituação que inclua no universo estético ambas formas de expressão artística.

A passagem do real físico para o virtual, ou seja, a digitalização de componentes artísticos produzidos por meio das técnicas das artes "tradicionais" permite capturar expressões artísticas agindo como uma linguagem norteadora do fazer artístico. Neste sentido, o fazer artístico pode ser constantemente reinventado ou modificado para ser parte da arte eletrônica no ciberespaço.

Nesta perspectiva, a transição da arte é marcada pela mudança na essência dos elementos da arte, ou seja, de um estado, de um sentido, de um sentimento que mostra também expressões de transição da vida do artista. As obras de arte transitam do imaginário daquele que a criou e a sua percepção do contexto social que a envolve. A arte de transição, assim como a ciberarte permite infinitudes de interação do artista com a sua obra, assim como exercício do olhar promovido pela mudança tecnológica. Neste projeto, explora-se uma forma de ciberarte que facilita o desenvolvimento de

habilidades no uso da Internet facilitando a inclusão digital e social por meio das novas técnicas e formatos artísticos.

4. Estética relacional

O indivíduo enquanto ser humano está interessado na arte como forma de expressão artística a partir de seu próprio interesse e gosto. Na discussão do grupo ele vai aprender a negociar esta relação do indivíduo com o grupo enquanto experiência estética. Segundo Cunha (2007),

As ações artísticas relacionais são calcadas no desenvolvimento do pensamento artístico através da criação de interstícios sociais nos quais novas “possibilidades de vida” são desenvolvidas e se revelam possíveis – é a estética da conciliação. Desenvolvem suas práticas através da criação de mundos possíveis com os aspectos mais próximos da realidade humana, são feitas com os vizinhos, com os quais se acredita ser mais urgente inventar relações.

Aqui buscamos capturar o coletivo da arte através da noção da estética relacional (Bourriaud, 2009) que mostra a importância do intercâmbio social no trabalho coletivo de arte. À medida em que a estética relacional se dá no processo criativo e não somente se revela no produto final, o trabalho coletivo passa a ter um impacto fundamental na estética relacional. Na transiarte este processo se dá a partir da priorização do trabalho coletivo em diferentes aspectos, como a escolha dos temas, das técnicas e do roteiro de trabalho.

5. A criação coletiva no Proejatransiarte

A dimensão coletiva do Proeja-transiarte se dá no processo criativo de arte digital realizada por vários indivíduos que formam um grupo. Os membros do grupo têm em comum: estão na mesma turma de EJA da Escola de Ceilandia; frequentam reuniões semanais durante o semestre; estão matriculados nas turmas dos dez professores que participam do projeto, permitindo que dedique parte do tempo na sala de aula para o trabalho com a transiarte.

Incorporando a arte de cada um a do grupo na arte do ciberespaço, o sujeito coletivo na transiarte cria trabalhos de forma conjunta, sem direitos autorais. O coletivo também usa na sua produção bastante material da Internet, por sua vez produzidos por outros indivíduos ou grupos.

Talvez o caso mais conhecido de produção coletiva na rede é o sistema operacional Linux que foi criado por uma equipe internacional de programadores voluntários. Trabalhando desde seus respectivos países aos poucos esta equipe que chegou ter 9000 participantes produziu o novo sistema operacional, hoje amplamente utilizado. Ainda que a parte técnica da arte

digital seja diferente de programação, a relação com a situação de grupos na produção com técnicas digitais é semelhante.

No Proejatransiarte o trabalho coletivo se dá a partir das oficinas transiarte que são realizadas a cada quinta-feira à noite na escola. O grupo se reúne, geralmente cinco ou mais estudantes, de idade variando de 18 a 70 anos. A partir daí se inicia a discussão sobre o projeto, a arte do ciberespaço e como o grupo pode trabalhar com a ciberarte. Uma escola técnica muito próxima da escola EJA oferece também cursos de introdução às técnicas da ciberarte permitindo que alguns deles se aperfeiçoem mais no uso de software apropriado para arte digital.

Um dos trabalhos desenvolvidos pela equipe transiarte aconteceu na semana cultural da escola do Centro de Ensino Médio 03, que acontece duas vezes por ano. Cursos de vários tipos são disponíveis: artesanato, dança, música e também a transiarte. A seguir o processo de gestação, criação, e postagem de um videoclipe chamado Tribus.

Foi numa sexta-feira, último dia de atividades, que apresentamos o videoclipe *Tribus* (*ver clipe no site*) no auditório da escola. Os estudantes de EJA (Educação de Jovens e Adultos) conduziram esse espetáculo que aconteceu em torno do vídeo. Houve um encantamento pela técnica e a identificação imediata entre ela e o espectador.

Tudo começou a partir de discussões em roda entre a equipe da UnB, professores e estudantes da escola, até definirmos um roteiro das atividades para a oficina transiarte: 1. Geração de temas, discussão do problema gerador; 2. Roteiro e planejamento das atividades; 3. Execução artística e audiovisual (fotografias, filmagens, desenhos, teatro, bonecos, massinha, gravação de músicas, colagens etc.); 4. Edição digital (captação de vídeos e músicas da internet, tratamento das imagens e áudio, edição do material captado segundo o roteiro); 5. Postagem do vídeo no site www.proejatransiartetube.cefetgo.br.

O tema escolhido para a oficina foi "Tribus". O calouro jogador de basquete, o reaggeiro, o skatista, a patricinha, a roqueira, o *emo*, a *nerd* e a funkeira foram os personagens escolhidos pela roda de discussão. Por isso o clipe tem pedaços do rap da periferia, do funk carioca, o punk rock, o pop americano e o pop rock brasileiro, o reagge de Bob Marley, música popular brasileira, interpretados cada um pelo seu personagem.

Os estereótipos mostram a diversidade cultural, as classificações e os rótulos na escola. Nas conversas de roda cada um se sentia mais próximo de um ou de outro personagem. Na verdade faltaram personagens para tantas modas e comportamentos classificáveis. Faltaram também os personagens múltiplos, híbridos, que representam vários tipos ao mesmo tempo ou então variações desses tipos. Pensamos que a roda de conversa poderia ser um espaço de expressão das identidades dos estudantes e professores de EJA. Surgiriam imagens da identidade cultural de cada um, das origens e das

identidades múltiplas associadas aos grupos, à escola e à cidade.

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

E quais são as modas para esses estudantes de Ceilândia? A roda mostra que essas são modas muitas vezes globalizadas e globalizantes. Fazem referência direta ao comportamento de se ouvir determinado tipo de música e pertencem ao mundo atual, ao presente. Onde? De todos os lugares e em toda parte, do hip-hop mais pedido nas rádios à música popular brasileira - que de tão popular atravessou o mundo. As modas, as origens e os destinos se confundem e se misturam; geram outras coisas. Culturas híbridas, culturas múltiplas, e culturas novas.

Na tentativa de representar os tipos, surgem os personagens caracterizados na vestimenta e no comportamento, e essa classificação fica interessante para o roteiro. Para a obra de arte e a expressão artística, escolhemos a livre iniciativa dos estudantes que, nesse caso, foi a de classificar os diferentes e identificar os pares.

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

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

O cenário constitui ali o fundo para as fotomontagens. Ele é um muro feito de cartolina colorida, na frente de um céu que é dia e depois é noite. As

músicas se modificam de acordo com os personagens que encontram a figura de Ed pelo caminho. A idéia do roteiro era a de que eles – os personagens – assediasses Ed a tomar partido de suas tribos. Ao final dessa trajetória, Ed compartilharia um momento com todos. Mas no processo dessa transição os detalhes se constituem como parte da história e modificam o roteiro, que não é nunca definitivo ou final.

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

Foram novecentas fotografias que animaram o roteiro, usando da seqüência para dar ilusão de movimento. O claque da câmera não conseguiu acompanhar a criatividade que quase flui das mãos que articulam os movimentos dos bonecos. Enquanto alguns participantes captam essas imagens, outros buscam na rede as músicas que foram escolhidas. Concluída essa etapa, vamos à edição usando a técnica de *stopmotion*, onde uma grande quantidade de imagens estáticas (fotografias, montagens ou desenhos escaneados), quando postas em seqüência, gera a ilusão de movimento. Pode-se atribuir aqui a qualidade de animação digital, pois os desenhos animados originalmente usavam desse artifício, mas nós preferimos chamá-lo de videoclípe. O videoclípe ficou muito conhecido pelo seu formato de vídeo musical, onde a música e o silêncio são elementos constituintes das imagens.

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

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

As técnicas, de acordo com Benjamin, desencadeiam percepções e processos cognitivos que são, muitas vezes, os motores das grandes transformações estéticas. (...) Contrariamente às técnicas de visualização desenvolvidas na época do Renascimento, que tinham no olhar do sujeito único e imóvel seu foco fundamental, as tecnologias informacionais ligam-se muitas vezes a um sujeito em trânsito, em constante movimento. Nesse contexto, não somente a obra se movimenta, rompendo com a forma fixa e imutável da estética da forma, mas o próprio sujeito se desloca, interferindo no comportamento da obra (p. 31).

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

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

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

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

A questão da autoria também é discutida nos grupos transiarte. Tradicionalmente, ela está ligada a uma concepção mais individual do sujeito. No movimento moderno do início do século XX, por exemplo, a arte era vista como a expressão profunda da singularidade desse indivíduo, ou seja, a noção do talento individual do artista. Ao falar da morte do sujeito moderno, Stuart Hall (2005) afirma que a noção de identidade unificada e individual está

associada com a modernidade. No início no século XX, segundo esse autor, emergem dos movimentos estéticos e intelectuais um quadro perturbado e perturbador do sujeito e da identidade. Na modernidade tardia, ou pós-modernidade, o sujeito e identidade únicos estariam abalados por fragmentações e deslocamentos, onde até mesmo condições de ubiquidade colocariam em questão a noção da autoria da obra de arte. Alguns autores apontam a "morte do autor", enquanto outros mais conservadores defendem a pureza como condição de sobrevivência da obra de arte. O impuro seria considerado um desrespeito aos limites, quando estruturas e identidades são misturadas. Ainda sobre a morte do sujeito, Lucia Santaella (2004) nos diz que

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

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

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

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

6. Conclusões

A criação coletiva é um complexo projeto estético que permite a negociação entre membros do grupo na geração de um tema para posterior produção digital e postagem na Web. Neste projeto o coletivo foi o veículo para a produção e disponibilização da arte digital no site do projeto. Ali, as artes

digitais permitem maior interatividade, pois as fronteiras entre obra e público podem ser desconstruídas facilmente. Nessa pesquisa com a transiarte, por exemplo, é possível alterar e reconfigurar as produções artísticas, porque as técnicas digitais permitem essas ações. Os estudantes são incentivados a interagirem no ciberespaço, num trabalho individual, coletivo, contínuo e inacabado.

Ao aceitarem a roda de discussão como o ponto de partida para a oficina transiarte, muitos estudantes revelam a falta de contato com as novas tecnologias, principalmente com o computador. Um dos objetivos da oficina transiarte foi de promover os primeiros contatos de muitos estudantes com o computador e a Internet. Para alguns, estaria ali uma das poucas oportunidades de se aprender informática. A transiarte como arte de transição mostra para eles a galeria virtual como possibilidade de um espaço interativo povoado pelas produções artísticas e construído a partir dessas interações.

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

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

7. Referências

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

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

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

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

_____. *Magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 1994 (Obras escolhidas vol I).

_____. *Rua de mão única*. São Paulo: Brasiliense, 1995 (Obras escolhidas vol II).

BOURRIAUD, Nicolas. *Estética Relacional*. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

_____. *Culture as Screenplay: How Art Reprograms the World*. Nova York: HAS & Sternberg, 2005.

BRITES, B.; TESSLER, E. *O meio como ponto zero: metodologia da pesquisa em artes plásticas*. Porto Alegre: Ed. Universidade/UFRGS, 2002 (Coleção Visualidade; 4).

CUNHA, Ana. <<http://www.fav.ufg.br/8art/Nova%20pasta/texto-anadacunha.pdf>>

DOMINGUES, Diana. *Arte, Ciência e Tecnologia: passado, presente e desafios*. São Paulo: Editora UNESP, 2009.

_____. *Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade*. São Paulo: Editora UNESP, 2003.

_____. *Criação e interatividade na ciberarte*. São Paulo: Experimento, 2002.

HALL, Stuart. *A Identidade Cultural na Pós-Modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2005.

MACHADO, Arlindo. *Arte e mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

SHURSTERMAN, Richard. *Vivendo a arte: o pensamento pragmatista e a estética popular*. Trad. Gisela Domschke. São Paulo: Ed. 34, 1998.

SANTAELLA, Lúcia & ARANTES, Priscila. *Estéticas Tecnológicas: novos modos de sentir*. São Paulo: Educ, 2008.

SANTAELLA, Lúcia. *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus, 2004.

_____. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.

_____. "Ciberarte de A a Z." In DOMINGUES, Diana. *Criação e interatividade na ciberarte*. São Paulo: Experimento, 2002.

TELES, Lúcio. *Reconfigurações estéticas virtuais na transiarte*. in MARTINS, Raimundo. *Visualidade e Educação*. Goiânia: Editora da Universidade Federal de Goiás.

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

VENTURELLI, Suzete e TELES, Lúcio. *Introdução à Arte Digital*. Publicado no Creative Commons. www.creativecommons.com.br

VIDEOCLÍPE. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2010. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Videoclipe&oldid=18662140>>. Acesso em: 2 mar. 2010.