

O processo colaborativo na produção de ciberarte: O caso dos estudantes do Centro de Ensino Médio 03

**Lucio Teles
Faculdade de Educação - UnB**

Introdução

A colaboração no processo de criação artística na sociedade contemporânea teve início com os trabalhos coletivos de teatro nos anos 60 (ABREU, 2004; CUNHA, 2007). Já a colaboração artística no ciberespaço é uma atividade mais recente. Dado o caráter aberto da Web, o compartilhamento de informações, idéias, trabalhos, artigos, é uma atividade frequente no ciberespaço. Esta colaboração se dá em comunidades virtuais, em processos de aprendizagem online, e também na produção da arte digital do ciberespaço.

Na arte do ciberespaço, ou na ciberarte, existem várias correntes (VENTURELLI & TELES, 2008). Aqui discutimos uma destas correntes, a transiarte, ou arte de transição, que foi concebida como uma ponte entre a arte não digital e a arte digital colaborativa. Este processo de mediar expressões artísticas entre o presencial e o virtual se dá por meio de uma atividade coletiva de repassamento de expressões artísticas existentes antes do digital, para novas expressões estéticas reconfiguradas no ciberespaço (TELES, 2008). Na produção da transiarte o trabalho colaborativo é iniciado em encontros presenciais e só no final do processo de criação é que o objeto artístico é postado no ciberespaço onde pode ser acessado, copiado, e modificado.

O projeto PROEJA-transiarte teve início em 2007 e tem como objetivo a produção de ciberarte com alunos da Educação de Jovens e Adultos do Centro de Ensino Médio 3 -CEM 03, em Ceilândia. Os participantes do projeto desenvolvem habilidades artísticas e técnicas e uma nova compreensão do estético e da ligação deste com o processo de aprendizagem. A participação ativa e criativa de todos os estudantes de cada grupo do projeto é necessária para que este seja bem sucedido. Também importante no trabalho do projeto foi a parceria estabelecida com a Escola Técnica de Ceilândia – ETC, que permitiu a capacitação de vários estudantes EJA do CEM 03.

Os pesquisadores e participantes do projeto trabalham na perspectiva da introdução de novas linguagens artísticas digitais no currículo da educação da EJA. Contudo, a transiarte pode ser utilizada em todo o currículo da educação básica e do ensino superior, assim como em qualquer disciplina, pela dinâmica do processo de interação multimídia. As formas de trabalho, individual ou colaborativo, de aprendizagem e produção com as novas mídias no PROEJA, são pensadas a partir de formas de expressões artísticas existentes e já vivenciadas pelos participantes.

O processo colaborativo da transiarte se nutre da experiência de cada um dos participantes na reinterpretação artística, quando cada membro participa a partir da própria subjetividade e preferência artística. O processo envolve, portanto, uma discussão e reelaboração constante do objeto a ser produzido e compartilhado no ciberespaço. Os pesquisadores e demais participantes desenvolvem o trabalho do projeto utilizando a pesquisa-ação (BARBIER, 2004) que se propõe não somente interpretar a realidade, mas também modificá-la.

A transiarte é uma forma de ciberarte que transita pela cultura do híbrido: do espaço presencial e do ciberespaço, do tempo individual e coletivo, promovendo um elo entre o presente do tempo real, não virtual, e o espaço virtual interativo da Web, em produções de caráter artístico colaborativo. É a partir, portanto, do que já conhecem, e do que já vivenciaram, que os membros do grupo elaboram um projeto artístico. Como afirma Arlindo Machado,

Na verdade, os chamados “novos meios” só puderam se impor como “novos” e ser rapidamente aceitos e incorporados socialmente pelo que eles tinham também de “velhos” e familiares. A este processo de remodelação ou reajuste (refashioning) dos meios precedentes eles dão o nome de “remediation” (re-mediação) (MACHADO, 2004 p. 73).

O projeto se propôs assim explorar a relação do PROEJA com a transiarte na criação de um currículo que integrasse as mídias digitais e a experiência vivida e que, ao mesmo tempo, iniciasse um itinerário formativo abrindo opções de profissionalização para os participantes. O itinerário formativo inclui o desenvolvimento de habilidades no uso de softwares de criação e de edição de

audiovisuais digitais, com um perfil profissional de uma ocupação relacionada com o tratamento digital do som, de imagens, vídeos, e animações.

O processo colaborativo e criativo na transiarte

Na transiarte o trabalho colaborativo é iniciado em encontros presenciais e somente no final do processo é que se chega ao ciberespaço. Neste contexto foram identificados dez passos no processo de produção artística na transiarte:

1. Contato com o educador e discussão com eles e seus estudantes sobre a proposta do projeto. Os pesquisadores do projeto – depois de reunião com diretoria e conselho escolar do CEM-03 e da Escola Técnica de Ceilândia - vão até os professores e alunos e expõem o objetivo da pesquisa-ação do projeto PROEJA-transiarte.
2. Uma vez confirmado o interesse e participação formam-se grupos de trabalho não muito grandes, com o máximo de oito participantes, e dá-se início à discussão sobre a transiarte.
3. Um dos primeiros itens é a escolha do tema do trabalho artístico do grupo. Cada um fala de sua experiência com arte e os vários interesses de cada um são discutidos no grupo. Este terceiro passo pode levar algumas semanas de discussão até o grupo escolher o tema a ser tratado.
4. Como será o formato de apresentação do tema: fotos, músicas, animações, vídeos, teatros, são opções a serem exploradas, utilizando técnicas de teatro, cinema, tratamento de som, e várias outras.
5. Planejamento e design do trabalho. Quando vão se reunir, que softwares e computadores, que objetos e suporte necessitam para a execução do trabalho.
6. Elaboração de um roteiro. Aqui se cria o enredo e o script para a produção e se discute como melhor apresentar o tema escolhido.
7. Execução artística (colagens, desenhos, pinturas, massinha, bonecos, teatro e outros mais). Utilização apropriada de luz, cores, textura, proporção, interação.

8. Execução técnica-artística-digital e audiovisual, como fotografias, filmagens, gravação de entrevistas, depoimentos, sons, e músicas.
9. Execução e montagem digital (uso de site de busca de vídeos, músicas, imagens, programas para edição de imagens e vídeos como Gimp, PhotoShop, PhotoPaint, MovieMaker, AdobePremiere);
10. Postagem no site www.proejatransiarte.ifg.edu.br.

O trabalho na transiarte implica na construção artística de caráter autoral coletivo, criando uma obra aberta que pode ser copiada e modificada no ciberespaço. Neste processo de criação os “autores”, ou melhor, os “interatores” têm, dentro da ciberarte, infinitas possibilidades de modificar o objeto artístico e interagir com ele. Marco (2004) afirma que:

A autoria continua a existir em potencial, até mesmo em caráter virtual, posto que ao propor uma ideia, um lugar de maestro e, a partir da intenção, da ação originária e do acompanhamento interativo, propõe sua arte, ainda que tenha sido pulverizada e metamorfoseada pelos coautores da rede (MARCO, P. 87).

Talvez possamos pensar a autoria da maneira proposta por Marco (2004), e ao mesmo tempo, reconhecer o aspecto de que cada novo interator poderá reconfigurar a obra a seu próprio estilo e apresentá-la sem referências autorais anteriores. Parte-se do princípio de que, ainda que haja um autor inicial, ou um grupo, isto não é o mais importante. E como o próprio título do artigo de Marco sugere “A diluição do autor na ciberarte”, na transiarte, o autor se dilui, mas o trabalho permanece no ciberespaço.

Conclusões

O projeto PROEJA-transiarte foi iniciado em 2007, com duração de financiamento CAPES por quatro anos. Neste momento, no final de 2012, estamos continuando o projeto sem financiamento. Agora estamos considerando ampliar o PROEJA-transiarte para todo o país. O projeto levou a cabo a proposta de focar no lúdico, no estético, e no comunicacional, em atividades colaborativas com vistas à sua integração no currículo EJA. O projeto se realiza através de um processo

constante de pesquisa-ação que visa transformar a realidade existente e proporcionar novas experiências no ensino/aprendizagem na educação de jovens e adultos através do uso colaborativo das mídias digitais.

Aqui cabe recordar a afirmação de Walter Benjamin (1996) de que novas tecnologias não somente impactam a sociedade em geral, mas também a obra de arte em particular. Na época em que ele viveu a tecnologia digital não existia e a referência que fazia era somente à tecnologia mecânica e analógica. Uma das características das novas tecnologias de seu tempo, como o cinema e a fotografia, é de que estas facilitam a emergência da “reprodutibilidade técnica da obra de arte” (Benjamin, 1996.). Ou seja, a arte ao ser tão facilmente reproduzida e duplicada através das novas tecnologias, perde aquele caráter único e autêntico que implica numa distinção explícita entre o original e a cópia.

Hoje a tecnologia digital permite o uso de simulações, jogos, imersão virtual, 3D, e introduz elementos novos que ampliam ainda mais o conceito de reprodutibilidade técnica de Benjamin. Agora não apenas se reproduz facilmente uma obra de arte, mas também se cria uma nova dimensão estética, puramente virtual, que permite a interatividade com a mesma. Com a estética digital a arte se democratiza ainda mais, permitindo que milhões de internautas participem desta experiência.

O projeto PROEJA-transiarte parte do princípio de que a aprendizagem na educação de jovens e adultos pode ser mais motivadora a partir de reconfigurações estéticas colaborativas e de suas ramificações com o currículo. Resultados obtidos até o momento confirmam que a transiarte pode ser produzida de forma integrada com o currículo, aumentando a motivação dos participantes, diminuindo a evasão escolar, assim como reforçando a inclusão social e digital.

Os participantes do projeto PROEJA-transiarte desenvolvem também uma apreciação pelo estético digital do ciberespaço e vivenciam estas experiências, publicando várias obras no site do projeto, assim como conhecem possíveis itinerários formativos no campo da produção artística digital.

Referencias Bibliográficas

ABREU, Luis Alberto. (s/d). Processo Colaborativo: Relato e Reflexões sobre uma Experiência de Criação. Disponível em www.sesipr.org.br/nucleodedramaturgia/FreeComponent-9545content77392.shtml. Acessado em 05/11/2012.

BARBIER, René (2004). *A pesquisa Ação*. Brasília: Líber Livro Editora.

BENJAMIN, W. (1996). A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: *Magia e Técnica, Arte e Política*. São Paulo: Editora Brasiliense.

CUNHA, Ana (2007). Arte colaborativa e cibercultura: A visão dos coletivos Superflex e De geuzen a respeito da linguagem digital. Disponível em: <http://cencib.org/simposioabciber/PDFs/CAD/Ana%20da%20Cunha.pdf>. Acessado em: 08/11/2012.

MACHADO, Arlindo (2004). *Arte e Mídia*. Rio de Janeiro, Zahar.

MARCO, Kátia. (2004). A diluição do autor na ciberarte, in *Arte em Pesquisa: Especificidades. Organização, Maria Beatriz de Medeiros*. Editora da Universidade de Brasília - ANPAP (Associação Nacional dos Pesquisadores em Artes Plásticas). Disponível em: www.gestaocultural.org.br/pdf/autornaciberarte-katia.pdf Acessado em 18/09/2012.

NUNES, Fabio Oliveira. (2010). Reflexões sobre a *Web arte* em novos contextos. Disponível em http://www.fabiofon.com/webartenobrasil/texto_reflexoesweb1.htm. Acessado em 08/11/2012.

TELES, L.; VENTURELLI, S.(2008). Introdução à Arte Digital. Brasília: *Creative Commons* Brasil. Disponível em: <http://www.fe.unb.br/quem-e-quem/docentes/l/lucioteles/minhas-publicacoes/artedigital.pdf/view>, acessado em 18/05/2012.

TELES, Lucio. (2008). Reconfigurações estéticas virtuais na transiarte. In: MARTINS, R. (Org.). *Visualidade e Educação*. Goiânia: Editora Universidade Federal de Goiás.