



MAS AFINAL, O QUE É A ESTÉTICA VIRTUAL NA TRANSIARTE?

Lucio Teles¹ e Dorisdei Rodrigues²

Resumo:

Na sociedade contemporânea, a exigência para formação de cidadãos com competências e aprendizagens diversas tem sido um tema bastante debatido no sentido da construção de um perfil de um cidadão que tenha uma participação ativa, crítica e interativa, ou seja, de inserção participativa e integral na sociedade. Essas novas competências estão diretamente relacionadas ao uso de tecnologias e das artes em suas mídias digitais, identificadas na pesquisa-ação Transiarte (2007-2016) com foco na colaboração, coautoria, criação artística e a estética virtual. Estas produções artísticas são apresentadas no formato de videoclipe e são postadas no site do projeto PROEJA-Transiarte. As produções em formato de vídeo/animação, têm sido exploradas em práxis interativas, de colaboração, criação, cocriação, e aprendizagem, que passam a serem incorporadas à educação formal.

Palavras chaves: Colaboração, estética, Transiarte

A arte de transição ou transiarte foi pensada como uma ponte entre a arte não digital dos participantes e a arte digital colaborativa. Ela é criada por meio do repasse de expressões artísticas existentes para novas expressões estéticas reconfiguradas para o ciberespaço. A transiarte se propõe assim ser uma forma inovadora de arte digital colaborativa para ser compartilhadas na Web.

O trabalho dos pesquisadores do projeto PROEJA-Transiarte é maiormente na Educação de Jovens e Adultos (EJA) e o trabalho se dá em reuniões de grupos de estudantes da EJA nas escolas para levarem a cabo a produção de uma obra estética, desenvolvida pelo grupo, e em grande parte no formato de videoclipe que posteriormente é postada no site do projeto: www.proejatransiarte.ifg.gov.br Esta produção se dá em várias escolas de Brasília e cercania onde estão operando os pesquisadores da transiarte: Ceilândia, Sobradinho e São Sebastião.

A interpretação do que é a estética nos vídeos da transiarte é um tema que pode ser focado de vários ângulos e são várias as interpretações de como se expressa a estética na transiarte: desde a interpretação que afirma que cada vídeo tem sua própria história, desenvolvimento e estética, àquelas que afirmam que existe um tema comum nos vídeos transiarte que se manifesta no fato de que os estudantes produtores do vídeo são trabalhadores que buscam agora completar seus estudos na modalidade de Educação de jovens e Adultos.

Para discutir a estética da Transiarte, vamos analisar a etapa de criação artística coletiva em dois vídeos.

Pretendemos mostrar os dois vídeos aos participantes da conferência e discutir com eles uma interpretação da estética digital na transiarte. Um videoclipe se chama Parada de ônibus e o outro se chama É preciso amar. A seguir discutimos os dois.

A oficina Transiarte de produção de conhecimento colaborativo com arte e tecnologia

A oficina Transiarte é desenvolvida em dois formatos: semanal e/ou semestral, em constante diálogo com os sujeitos da pesquisa, os alunos da Educação de Jovens e Adultos. A oficina Transiarte é dividida em seis etapas:

1ª Etapa - o convite à equipe da UnB, a cada início de semestre, convida os professores e alunos para conhecerem o projeto, assim como todos os membros da comunidade es-

colar. A busca pela reflexão e ação no processo gera sempre novos caminhos nas etapas da oficina, que estão sempre em movimento, em fluxo. Começa-se a estabelecer uma "contratualização" (BARBIER, 2007, p. 118): o pensar em um "contrato de ação" que se estabelece entre os novos educadores e educandos.

2ª Etapa - a situação-problema-desafio - Configura-se na discussão entre alguns que sabem mais sobre um assunto e outros que sabem mais sobre outros. O trabalho da equipe de pesquisa é o de fortalecer o grupo no sentido de uma produção coletiva e colaborativa, a fim de levar uma mensagem que eles querem divulgar para a sociedade. Algo próprio das experiências deles, em que suas aprendizagens possam se revelar de modo criativo e ativo.



Figura 1: Estudantes discutindo o tema sa situação-problema-desafio

3ª Etapa - a criação do roteiro - O roteiro é o processo de sistematização das ideias para a criação da imagem. É o momento da identificação dos conflitos a serem abordados. Em círculo, todos escrevem um roteiro a partir do tema escolhido. Depois, todos os leem, até chegarem a um consenso e construir um único roteiro coletivo que traga aspectos políticos, críticos, culturais, entre outros.

4ª Etapa - a criação artística coletiva - Articula o sentido da construção coletiva aos alunos e professores, que se permitem elaborar formas estéticas e brincar com as possibilidades do real e, também, do virtual. Esse é o momento para a captação de imagens com celulares, máquinas fotográficas ou filmadoras e, também, para a criação e manipulação de imagens no computador.

5ª etapa - a edição de imagens - A realização da animação se dá através de um processo de construção/desconstrução constantes, desde o roteiro até a finalização da edição, dentro de certa ótica, dos fragmentos a serem produzidos que traduzam a percepção dos sujeitos da pesquisa, nas produções estéticas em formato de vídeo.

6ª etapa - a postagem no site - Socialização dos resultados da pesquisa. Avaliação do processo e preparação para uma nova oferta. No processo, todos se constituem como pesquisadores, pela leitura, reflexão, e participação nas reuniões da Transiarte, semanalmente, pois nesse trabalho não há distância entre educador e educando. Assim, o caminho é trilhado em cada oficina e o resultado altera a proposta da oferta posterior.

Etapa da criação artística coletiva da animação "Parada de ônibus" e "É preciso Amar".

A grande questão é como materializar a ideia. Os três encontros dos grupos, no processo de criação artística, foram destinados à coleta de imagens e a criação das



composições, o que envolveu recortes de jornal e fotografia. Essa etapa define a produção estética coletiva a partir do roteiro, que pode sofrer alterações, o que geralmente acontece. Consideramos essa etapa uma das mais importantes, primeiro porque aproxima os estudantes do fazer da “arte”, e, segundo, porque leva os estudantes a pensar as imagens fora dos conceitos tradicionais desenvolvidos pela mídia em geral à qual eles estão expostos. A internet é ainda cara para boa parte da população como a dos sujeitos pesquisados, que a utilizam, principalmente a internet, pelo celular.

Diante da exposição diária a tantas imagens, mais do que nunca a leitura imagética passa a ser um exercício fundamental nas escolas. Tendo a internet um papel fundamental como fonte de informação para pesquisa em arte. Neste sentido, a distância que se criou nas escolas entre a chamada arte popular e a arte erudita pode ser diminuída pela arte digital, que se apresenta como uma forma de realizar a religação do sentido da arte, na medida em que retorna aos sujeitos a possibilidade de se verem como produtores de arte e de se fazerem presentes em museus em várias partes do mundo, pelo processo virtual, conectados ao ciberespaço.

Na oficina Transiarte realizamos atividades de leitura de imagem com revista e, depois, com obras artísticas aproxima os estudantes dos elementos básicos da linguagem visual (ponto, linha, forma, textura, dimensão, escala, cor), dos fundamentos compositivos da imagem (equilíbrio, tensão) e da composição (simetria, harmonia, tensão), tornando a apreciação das imagens mais crítica e reflexiva. Além dos elementos que compõem a imagem, é importante abordar os princípios da Gestalt, também denominada de psicologia da forma que surgiu no início do século XX e trabalha com dois conceitos: supersoma e transponibilidade, onde a arte se funda no princípio da organização da forma. Consideramos importante perceber a forma por ela mesma, vê-la como “todos” estruturados resultantes de relações. Assim como desenvolver experiência de percepções do olhar, do tocar, do sentir e do fazer da linguagem visual.



Figura 2: Criação artística colaborativa

Os estudantes no coletivo discutem os temas como uma situação problema desafio. O grupo “Transporte” percebeu que precisava de um nome que identificasse melhor o problema e, assim, nasceu a animação “Parada de ônibus”. Os personagens foram escolhidos do jornal, sendo a próxima etapa pensar como dariam vida a personagens. Quais as técnicas que seriam utilizadas e como? Os estudantes fizeram algumas filmagens fora do ambiente da escola e também dentro dela. As imagens seriam para desenvolver a animação.

Após concretizar o quem e o onde, passamos para o como e o quando. Por definição, animação é o processo no qual cada quadro ou fotograma de um filme é produzido individualmente. Quando esses fotogramas são postos em sequência e exibidos em curtíssimos intervalos de tempo, temos a ilusão de movimento contínuo. Hoje, há uma grande variedade de estilos e técnicas sendo utilizados no mundo inteiro. Na Transiarte, a animação desenvolvida é baseada na técnica de Stop Motion. É uma técnica que utiliza a disposição sequencial de fotografias diferentes de um mesmo objeto inanimado para simular a seu movimento. Essas fotografias são chamadas de quadros e, normalmente, são tiradas de um mesmo ponto, com o objeto sofrendo uma leve mudança de

lugar, afinal é isso que dá a ideia de movimento.

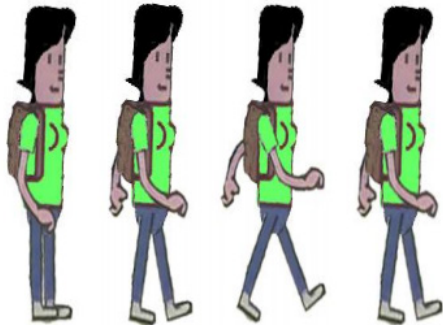
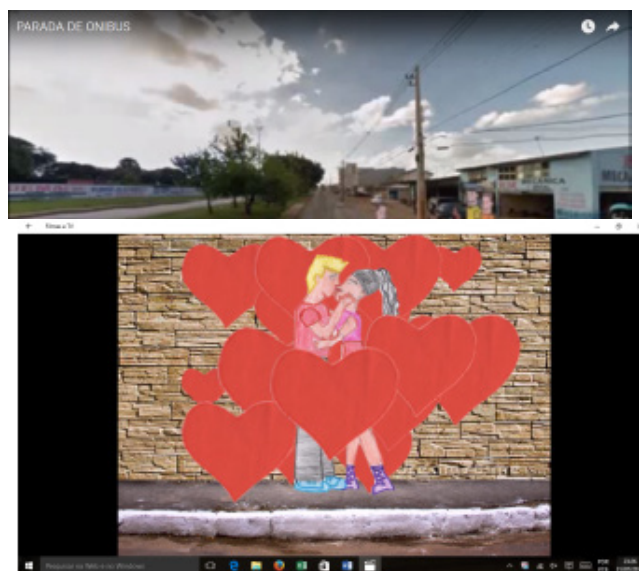


Figura 3: Personagem da animação parada de ônibus

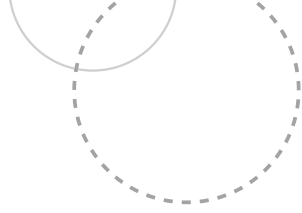
A imagem mostra como cada personagem vai ganhando movimento, para andar sobre a imagem (fundo), realizando o trajeto da escola para a "Parada de ônibus". A criatividade é um fator essencial nesse trabalho. Na animação "É preciso amar" muda-se o tema, mas o desenvolvimento segue o mesmo processo da sequência de imagens. A criatividade e a intuição são reconhecidas no processo da Transiarte como impulsos espontâneos das experiências e das produções artísticas coletivas. É nesse caminho pessoal de criação e expressão que a arte tem um papel fundamental. É pela arte digital que os jovens e os adultos manifestam, na estética colaborativa da Transiarte, um conceito de arte aberto, rico na comunhão de sentidos e que não está naquele conceito das artes defendidas pela indústria cultural, mas nas artes populares, no teatro, na dança, na literatura, na música, na linguagem estética tecnológica.



Fonte: <http://www.projetatransiarte.ifg.edu.br/index.php/transivideos/354-super-user/video/27-e-preciso-amar>

Figura 5: Animação é preciso amar

A etapa de criação artística é uma forma de possibilitar a expressão do processo criativo desses jovens e adultos na cibercultura. O ciberespaço tem sido utilizado nesta



pesquisa como espaço democrático, já que possibilita a manifestação de qualquer pessoa. No caso da Transiarte, essa manifestação tem se dado pela linguagem audiovisual, sendo a arte, nesse contexto, "o conhecimento" que une todas as áreas de conhecimentos na direção de que realmente aconteça uma formação integral do ser humano (razão/emoção). Essa etapa desenvolve uma aproximação com o fazer e apreciar da arte, sendo um momento que as habilidades artísticas se fazem mais presente em toda a oficina. Para que os estudantes possam expressar-se no ciberespaço, eles devem conhecer funcionalidades de softwares e hardwares. Durante todas as etapas da oficina, os educandos perpassam pelas competências básicas de informática (noções de hardware e software, pesquisa na web, navegação, e-mail e outros). Contudo, somente na etapa de edição, os estudantes adquirem mais familiaridade com o computador e com as possibilidades de criação estética.

Considerações Finais

A Transiarte é um processo artístico que está sempre em transição, na busca de novas experiências no campo da arte e da educação. A arte de transição coloca-se frente às discussões sobre os processos cognitivos e a arte, onde essas novas possibilidades para a investigação científica da percepção estética são consideradas e discutidas.

O processo de criação, na Transiarte, é pensando sempre como uma obra aberta para experimentação e participação dos estudantes, em busca de percepções individuais e coletivas pela experiência do fazer artístico. Com os avanços científicos, a neurologia, a neurobiologia e a neuropsicologia começam a possuir meios para mapear as zonas do cérebro responsáveis pela cognição e iniciam a exploração da 'subjetividade' humana, tratando de compreender como e em que áreas daquele órgão ocorrem as mais variadas formas da percepção humana.

Cada vez mais, estudos recentes da neurociência vêm apenas confirmando que os sentidos humanos, especialmente a visão, possuem um papel fundamental na obtenção do conhecimento. Com isso, vemos surgir nos debates das ciências cognitivas uma preocupação cada vez mais constante com as origens da percepção estética em toda a sua complexidade. Essas contribuições na práxis da Transiarte corroboram como possibilidade de futuros projetos que despertem as percepções dos jovens e dos adultos, a partir do uso de equipamentos tecnológicos que permitam ir além das percepções do olhar dos estudantes, que permitam ir além do processo de conhecimento, que tenham como material, momentos para desenvolver a criatividade, assim como a informação do meio em que vivemos e o que já está registrado na nossa memória. E que permitam interagir com tecnologias digitais de uma forma estética.

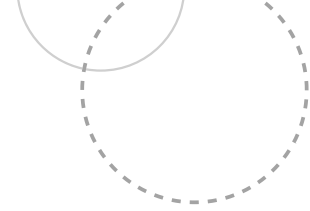
Bibliografia

BARBIER, Rene, *La Recherche-Action*, Open Library: Economica Publisher, 1996, ISBN-10: 2717830626

FISHER, Douglas & FREY, Nancy, in BELANCA, James and BRADT, Ron (2010) *Preparing Students for Mastery of 21st century skills*. In *21st century skills: rethinking how students learn*. Bloomington: Solution Tree Press.

GARLAND, Iris, TELES, Lucio and XINXUN, Wang. *Fostering Creativity through Cross-Disciplinary Collaboration in an Online Dance Course*. Paper presented at the Computer Support for Collaborative Learning Conference, San Francisco, 1999.

LEWIN, Kurt (1958). *Group Decision and Social Change*. New York: Holt, Rinehart and Winston.



SANTOS, Brian Rovere (2013) O Portal PROEJA-Transiarte como espaço de integração e formação coletiva em meio digital. Monografia de conclusão de curso de Pedagogia. Faculdade de Educação - UnB

SCHEIN, E (1995) 'Kurt Lewin's Change Theory in the Field and in the Classroom: Notes Toward a Model of Managed Learning', Systems Practice, <http://www.solonline.org/res/wp/10006.html>

SMITH, Mark (2001) Kurt Lewin: groups, experiential learning and action research. <http://infed.org/mobi/kurt-lewin-groups-experiential-learning-and-action-research/> Accessed 27/07/2014.

RODRIGUES, Dorisdei. Transiarte: A arte de transição. Tese (Doutorado em Educação), Faculdade de Educação. Universidade de Brasília, 2015. 252 p.

THIOLLENT, Michel. Action Research and Participatory Research: An Overview. International Journal of Action Research, Vol 7, Issue 2, 2011, pag 160-175.

VENTURELLI, Suzete and TELES, Lucio (2008). Introdução à Arte Digital. Brasília: Creative Commons Brasil. Available at <http://www.fe.unb.br/quem-e-quem/docentes/l/lucioteles/minhas-publicacoes/artedigital.pdf/view>. Accessed on 18/02/2014.

TELES, Lucio, I. Garland, and X. Wang. Fostering Creativity Through Cross-Disciplinary Collaboration in an Online Dance Course. Proceedings of the CSCL - Computer Supported Collaborative Learning Conference, 1999, Palo Alto, CA.

TELES, Lucio. Introdução a transiarte, in TELES, Lucio; CASTIONI, Remi; HILÁRIO, Renato PROEJA-Transiarte: Construindo novos sentidos para a educação de jovens e adultos trabalhadores. Brasília: Editora Verbena, 2012.