



UnB – Universidade de Brasília
FE – Faculdade de Educação
PPGE – Programa de Pós-Graduação em Educação
Área de concentração: Educação e Comunicação

O Projeto PROEJA/Transiarte: Uma experiência de pesquisa- ação em Ciberarte

Dorisdei Valente Rodrigues

Brasília, janeiro de 2010.



O Projeto PROEJA/Transiarte: uma experiência de pesquisa-ação em Ciberarte

Dissertação apresentada à Faculdade de Educação da Universidade de Brasília como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Educação, na área de: Educação e Comunicação.

Brasília, janeiro de 2010.

**O Projeto PROEJA/Transiarte: uma experiência de pesquisa-ação
em Ciberarte**

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Lúcio França Teles – Orientador
UnB – Faculdade de Educação

Prof.^a Dra. Leda Maria de Barros Luiza Guimarães
FAV/UFG – Universidade Federal de Goiás

Prof. Dr. Renato Hilário dos Reis
UnB – Faculdade de Educação

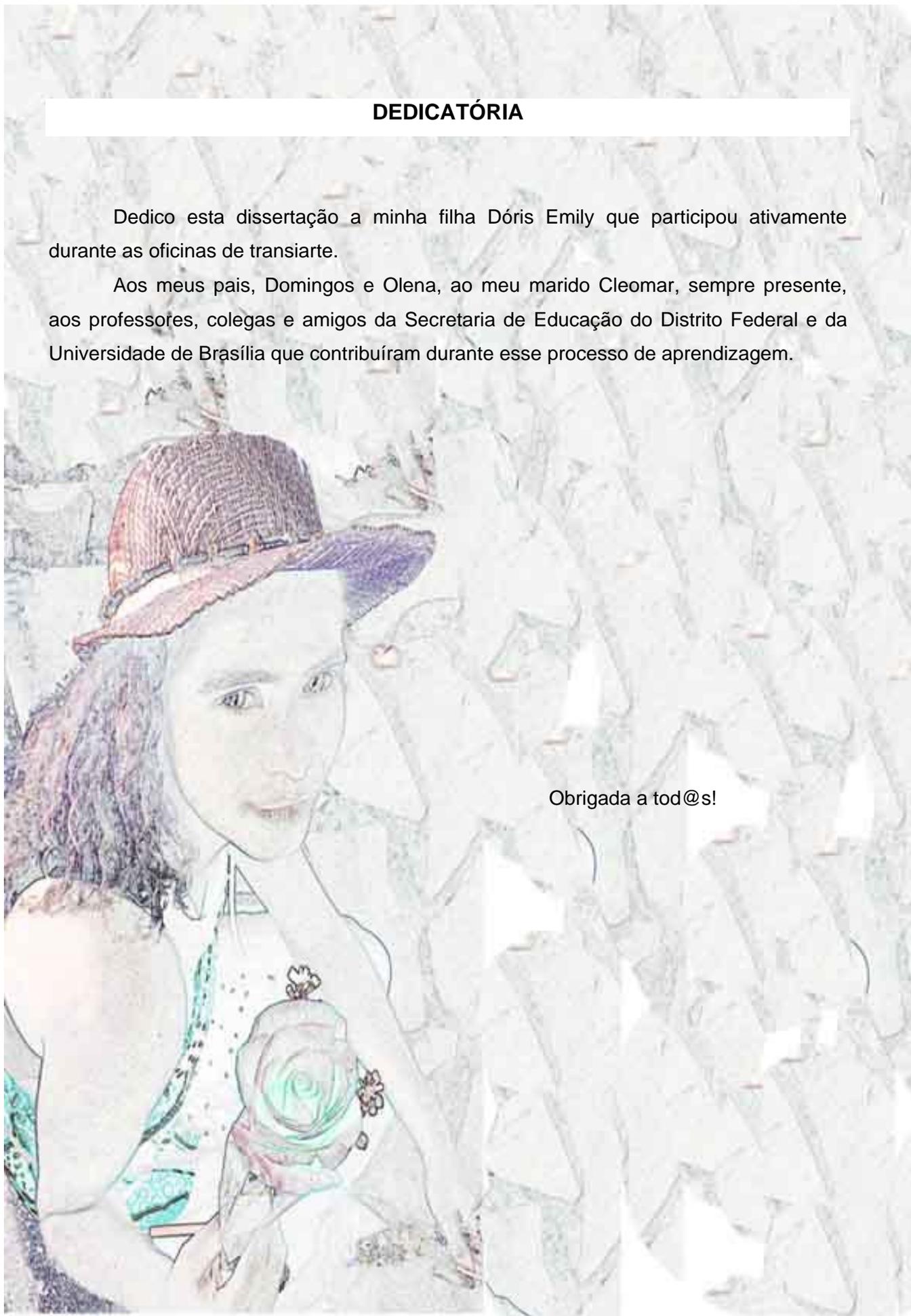
Prof. Dr. Remi Castioni
UnB – Faculdade de Educação

DEDICATÓRIA

Dedico esta dissertação a minha filha Dóris Emily que participou ativamente durante as oficinas de transiarte.

Aos meus pais, Domingos e Olena, ao meu marido Cleomar, sempre presente, aos professores, colegas e amigos da Secretaria de Educação do Distrito Federal e da Universidade de Brasília que contribuíram durante esse processo de aprendizagem.

Obrigada a tod@s!



AGRADECIMENTOS

Nesta fase difícil e cansativa da maternidade e do mestrado, agradeço primeiramente a Deus, por me conceder força, saúde e coragem diante das dificuldades enfrentadas.

Agradeço ao meu orientador Lúcio Teles pela paciência e pelo incentivo, pelas horas de descontração nas oficinas de transiarte.

Aos professores e amigos do Proeja/Transiarte Maria Luiza Pereira Angelim, Rita Bruzzi, Remi Castioni e Renato Hilário pelas contribuições que nortearam esse trabalho.

Agradeço a professora Leda Guimarães por aceitar participar da banca de defesa desta dissertação.

Aos colegas João Felipe, Isadora, Natalia, Aline, Felipe e Fausta pelas contribuições e momentos de prazer e descontração nesta caminhada.

Ao professor Oséas, alunos e demais professores do Centro de Ensino Médio 03 de Ceilândia, que participaram da pesquisa, por acreditarem que existem outras formas de educar.

Agradeço ao meu amigo João Milton, Rebbeka, Vânia e Fabrício por estarem sempre à disposição.

Agradeço a todos os professores da Pós Graduação e colegas que em algum momento contribuíram nesta jornada mesmo que de forma indireta.

RESUMO

Esta pesquisa tem como propósito investigar o Proeja/Transiarte e os principais efeitos do desencadeamento da pesquisa-ação no processo de criação e na produção ciberartística, além das possibilidades da Transiarte como linguagem no ambiente escolar. Observo a prática da Transiarte com alunos da Educação de Jovens e Adultos no Centro de Ensino Médio 03 da Ceilândia (CEM 03), no desenvolver da aquisição de uma nova linguagem transdisciplinar que permite aos jovens e adultos uma outra forma de se expressar no ciberespaço. Decidi por trabalhar com pesquisa-ação, por ter a convicção de que pesquisa e ação podem e devem caminhar juntas quando se pretende a transformação da prática. Nesse caso, a metodologia não se faz por meio das etapas de um método, mas se organiza pelas situações relevantes que emergem do processo das oficinas de Transiarte. Para Barbier (2007) o verdadeiro espírito da pesquisa-ação consiste em sua “abordagem em espiral” e significa que “todo avanço em pesquisa-ação implica o efeito recursivo em função de uma reflexão permanente sobre a ação”. Como resultado sugiro a disseminação do Proeja Transiarte nas escolas públicas em todos os níveis de ensino, para professores e alunos.

Palavras Chaves: Ciberarte, Educação e Pesquisa-ação

ABSTRACT

This research aims to investigate the Proeja/Transiarte and the main effects of research-action development on the process of cyberartistic creation and production, besides the possibilities of Transiarte as a language in scholar atmosphere. observe the practice of Transiarte with young and adult students of centro de ensino medio 03 of Ceilândia (CEM 03) on the acquisition development of a new transdiscipline language which gives to adults and young people another way to express themselves in cyberspace. I decided to work with research-action due to our conviction that research and action can, and should , walk side by side when we look for transformation of practice. In this case, the methodology is not done by the stages of a method, but it is organized by the relevant situations which emerge from the process of Transiarte workshop. Accordingly to Barbier (2007), the truly spirit of research-action consists in its “spiral approach” and it means that “all the progress in research-action implies the recurring effect due to a permanent reflection over the action”. As a result, i suggest the dissemination of Proeja Transiarte in public schools, in all learning curve for teachers and students.

Keywords: Cyberart, education, research-action.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

1. ARTEDUCA – Arte, Educação e Tecnologias Contemporâneas
2. CAPES – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
3. CEAD – Centro de Educação Aberta Continuada a Distância
4. CEF10 – Centro de Ensino Fundamental 10 de Ceilândia
5. CEFET/GO – Centro Federal de Tecnologia de Goiás
6. CEM 03 – Centro de Ensino Médio 03 de Ceilândia
7. CONFITEA – Conferência Internacional de Educação de Adultos
8. DREs – Diretorias Regionais de Ensino
9. EAD – Educação a Distância
10. EAPE – Escola de Aperfeiçoamento dos Profissionais em Educação
11. EJA – Educação de Jovens e Adultos
12. ETC - Escola Técnica de Ceilândia
13. IFET – Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia
14. LDB – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
15. LDBEN – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
16. MEC – Ministério da Educação
17. PAS – Programa de Avaliação Seriada.
18. PCNs – Parâmetros Curriculares Nacionais
19. PPP – Projeto Político Pedagógico
20. PROEJA – Programa Nacional de Integração da Educação Profissional com a Educação Básica na Modalidade de Educação de Jovens e Adultos
21. SEEDF – Secretaria do Estado de Educação do Distrito Federal.
22. SETEC – Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
23. UAB/DF – Universidade Aberta do Distrito Federal
24. UCG - Universidade Católica de Goiás
25. UEG – Universidade Estadual de Goiás
26. UnB – Universidade de Brasília.
27. SBPC – Sociedade Brasileira Para o Progresso da Ciência
28. CESPE – Centro de Seleção e Promoção de Eventos
29. CODEPLAN – Companhia de Planejamento do Distrito Federal
30. PNAD – Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios
31. IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
32. INEP – Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais

LISTA DE FIGURAS

FIGURA-01- Revista Ceilândia em Foco. 1993	22
FIGURA-02- “Catedral-DF” www.colagemdigital.xpg.com.br	30
FIGURA-03- “Congresso Nacional ” www.colagemdigital.xpg.com.br	31
FIGURA-04- “A ponte JK” www.colagemdigital.xpg.com.br	31
FIGURA-05- “Reconstruir a Paisagem Urbana” www.colagemdigital.xpg.com.br	33
FIGURA-06- “Reconstruir a Paisagem Urbana” www.colagemdigital.xpg.com.br	33
FIGURA-07- “Reconstruir a Paisagem Urbana” www.colagemdigital.xpg.com.br	33
FIGURA-08- “Reconstruir a Paisagem Urbana” www.colagemdigital.xpg.com.br	33
FIGURA-09- “Reconstruir a Paisagem Urbana” www.colagemdigital.xpg.com.br	34
FIGURA-10- “Reconstruir a Paisagem Urbana” www.colagemdigital.xpg.com.br	34
FIGURA-11- “Reconstruir a Paisagem Urbana” www.colagemdigital.xpg.com.br	34
FIGURA-12- “Reconstruir a Paisagem Urbana” www.colagemdigital.xpg.com.br	34
FIGURA-13- “Reconstruir a Paisagem Urbana” www.colagemdigital.xpg.com.br	34
FIGURA-14- “Reconstruir a Paisagem Urbana” www.colagemdigital.xpg.com.br	34
FIGURA-15- “Reconstruir a Paisagem Urbana” www.colagemdigital.xpg.com.br	35
FIGURA-16- “Reconstruir a Paisagem Urbana” www.colagemdigital.xpg.com.br	35
FIGURA-17- Registro do grupo de pesquisa Proeja/Transiarte	41
FIGURA-18- Mala Transiarte	45
FIGURA-19- Centro Cultural de Ceilândia	52
FIGURA-20- Casa do Cantador	52
FIGURA-21- Museu da Memória Viva	53
FIGURA-22- Centro de Ensino Médio 03	53
FIGURA-23- Escola Técnica de Ceilândia, Curso Ciberarte 1	54
FIGURA-24- Reunião no laboratório de informática com os professores do CEM 03.	78
FIGURA-25- Discussão do problema gerador. Registro _ Proeja-Transiarte_CEM03	80
FIGURA-26- Fotomontagem oficina Proeja -Transiarte_CEM03	81
FIGURA-27- Foto de Darlene Santiago - Da Secretaria de Comunicação da UnB	83
FIGURA-28- Entrevista oficina Proeja/transiarte	84
FIGURA-29- Entrevista com o professor Oséas	85
FIGURA-30- Construção do roteiro	87
FIGURA-31- http://www.camara.gov.br/	88
FIGURA-32- http://www.camara.gov.br/	88

<i>FIGURA-33- Criação artística</i>	89
<i>FIGURA-34- interface do software GIMP</i>	91
<i>FIGURA-35- Construção Coletiva</i>	93
<i>FIGURA-36- Oficina</i>	95
<i>FIGURA-37- http://www.camara.gov.br/</i>	97
<i>FIGURA-38- fotomontagem</i>	97
<i>FIGURA-39- fotomontagem</i>	99
<i>FIGURA-40- fotomontagem</i>	99
<i>FIGURA-41- fotomontagem</i>	100
<i>FIGURA-42- fotomontagem</i>	100
<i>FIGURA-43- fotomontagem</i>	101
<i>FIGURA-44- fotomontagem</i>	104
<i>FIGURA-45- fotomontagem</i>	105
<i>FIGURA-46- fotomontagem</i>	106
<i>FIGURA-47- fotomontagem</i>	106
<i>FIGURA-48- http://proejatransiarte.cefetgo.br</i>	108
<i>FIGURA-49- Professor Oseas, turma de EJA em uma das oficinas</i>	116
<i>FIGURA-50- Oficina Criação Artística</i>	116
<i>FIGURA-51- Reunião na UnB- participantes do CEM 03, ECT, IFET, SEDF, SECT e UNB.</i>	117
<i>FIGURA-52- criação artística-técnica de colagem</i>	119
<i>FIGURA-53- Manoel –alunos do Curso ciberarte 1, Escola Técnica de Ceilândia</i>	120
<i>FIGURA-54- Produção Ciberarstística – Aprendizagem na era tecnológica</i>	121

LISTA DE GRÁFICOS

<i>GRÁFICO-01-Idade</i>	48
<i>GRÁFICO-02-Sexo</i>	49
<i>GRÁFICO-03-Estado civil</i>	49
<i>GRÁFICO-04- Filhos</i>	49
<i>GRÁFICO-05-Motivo do abandono dos estudos</i>	49
<i>GRÁFICO-06-Qual o motivo</i>	49
<i>GRÁFICO-07-Abandono dos estudos mais de 2 vezes</i>	50
<i>GRÁFICO 08-Preensão com a EJA</i>	50
<i>GRÁFICO-09-Moradia</i>	50
<i>GRÁFICO-10-Região onde mora</i>	50
<i>GRÁFICO-11-Situação ocupacional/Profissional</i>	51
<i>GRÁFICO-12-Escolha do curso profissional</i>	51
<i>GRÁFICO-13-Implantação de educação profissional na EJA</i>	51

LISTA DE QUADROS

Quadro-01- Procedimento da pesquisa-ação predominantemente existencial (Barbier,2007, p.122). 75

LISTA DE ANEXOS

<i>Anexo 01 – Autorização de educadores e educandos.....</i>	<i>127</i>
<i>Anexo 02 – CD com a animação “Encontro de Gerações”.....</i>	<i>127</i>

SUMÁRIO

<i>Apresentação</i>	17
<i>CAPÍTULO I</i>	20
1.1 Do memorial ao objeto de investigação	20
1.2 De onde venho...	20
1.3 Conhecendo a Universidade	23
1.4 Experiências na rede pública de ensino do Distrito Federal	25
1.5 Conhecendo as possibilidades da tecnologia na arte	28
<i>CAPÍTULO II</i>	40
2.1 O projeto Proeja/Transiarte	40
2.2 Contexto da arte educação	43
2.3 Transiarte: A arte de transição do presencial para o virtual.	45
2.4 Objetivos, metodologias e resultados alcançados	46
2.5 Lócus da pesquisa e perfil dos alunos	48
2.6 A cidade de Ceilândia	52
<i>CAPÍTULO III</i>	55
3.1 Da problemática aos objetivos	55
3.1.1 Arte e Ciberarte : Construção do Objeto de Pesquisa.	55
3.1.2 Da Ciberarte a Transiarte	59
3.4 Objetivos	66
3.4.1 Objetivo Geral	66
3.4.2-Objetivos específicos	66
3.4.3 Objetivo específico futuro	66

<i>CAPÍTULO IV</i>	67
4.1 Metodologia da Pesquisa	67
4.2 O Diário itinerante do pesquisador	77
4.2.2 Problematização e Situações Problemas Desafios	82
4.2.3 Criação do roteiro	87
4.2.4 Criação artística coletiva	91
4.2.5 Edição de Imagens	94
4.3 Postagem no site	108
4.4 Especificações técnicas do site	109
4.5 A importância do site	111
<i>CAPÍTULO V</i>	115
5.1 Avaliação e Reflexão	115
<i>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</i>	122
<i>ANEXOS</i>	127

Apresentação

Situada na pré-história da vida digital, a ciberarte é uma arte que humaniza e constitui-se como um elemento chave para a compreensão da sociedade no início do século XXI. Uma vez que aproxima mais o sujeito da simbiose homem máquina e o convida a fazer parte de sua própria criação.

Neste contexto, além das inúmeras formas de expressão artística já existente, a Transiarte apresenta-se como uma das formas de ciberarte.

A Transiarte ou “Arte de Transição” trata, neste momento, além da transposição da arte tradicional, ou já estabelecida - como a pintura, escultura, gravura, entre diversas outras - para o meio digital, também trata da realização de produção coletiva de videoclipes, de fotomontagem, de poesia, de música, entre outras formas possíveis de ciberarte e da junção entre arte e tecnologia.

Este trabalho aborda a experiência de participante do Projeto Proeja/Transiarte na oficina do segundo semestre de 2008, que culminou na produção da animação: “Encontro de Gerações”.

Tendo como foco a investigação da Transiarte como linguagem e suas possibilidades na arte educação, numa perspectiva de abordagem transdisciplinar da arte e tecnologia no ambiente escolar.

A metodologia utilizada é a pesquisa-ação (Barbier, 2002). Baseia-se no conceito de que o ato de pesquisar, também inclui a transformação da realidade pesquisada. Na pesquisa-ação utilizo o diário itinerante, que na sua essência, trata-se, então, de registrar momentos do trabalho coletivo entre os sujeitos na oficina de transiarte.

No primeiro capítulo, a narrativa se constrói a partir da história de vida, experiências anteriores que conduzem a construção do objetivo da pesquisa.

O segundo capítulo traz uma síntese do Proeja/transiarte e descreve seus desafios e conquistas, introduzindo o conceito de transiarte e o perfil dos participantes da pesquisa.

No terceiro capítulo a partir da reflexão do conceito de arte, desenvolvo a problematização e os objetivos da pesquisa. Seguindo em direção à contextualização da ciberarte em nossa sociedade.

No quarto capítulo descrevo a metodologia utilizada e todo o processo da oficina transiarte que ocorreu no segundo semestre de 2008. Utilizo as reflexões do diário itinerante.

No quinto capítulo faço avaliação do percurso percorrido e reflexão do processo, pois na pesquisa-ação a avaliação e reflexão são dois passos que ocorrem a cada etapa do método de pesquisa.

CAPITULO I

1.1 Do memorial ao objeto de investigação

“Que beleza é saber seu nome, sua origem, seu passado e seu futuro...”

Tim Maia.

1.2 De onde venho...

Mineiro da cidade de Carmo do Paranaíba, Domingos Soares, meu pai, saiu de sua cidade em busca uma vida melhor, assim como muitos outros que vieram para construção da cidade de Brasília e ficaram conhecidos como candangos.

Em 1958, meu pai chegava a Brasília para trabalhar na construção da capital, trouxe consigo um projetor de filmes, criando então o “CINE-RABELO”. Era a atração nos finais de semana, o que durou pouco, devido à queima do gerador de energia.

Na época, Doris Day, era uma artista que fazia muito sucesso e tinha entre seus fãs meu pai, que ao se casar, fez um pedido para minha mãe, caso tivessem uma filha, colocaria o nome da atriz e cantora.

Anos depois eu nasci, e o contato com a expressão artística foi acontecendo naturalmente na minha vida. Minha mãe, uma mulher sempre muito ativa. Dedicava-se aos filhos, participava de movimentos sociais, e ainda sobrava tempo para fazer cursos de artesanato.

Cresci em meio às experimentações, brincadeiras com tintas e objetos utilizados em diferentes suportes, como prata boliviana, cerâmica, madeira, tela, porcelana e outros materiais dessa ordem.

Minha mãe desenvolvia trabalhos que iam desde a criação artística, até a restauração, além da manipulação de tintas, mais especificamente, por meio de pigmentos retirados de pedras que passam por um processo de decantação.

A cerâmica sempre foi a sua grande paixão e até hoje produz peças utilitárias e artísticas. Expondo há mais de vinte anos na Feira da Torre de TV de Brasília, e participando de eventos como feiras, exposições nacionais e internacionais. Atualmente conta também com ajuda do meu pai que está aposentado.

Sempre estudei em escolas públicas, todas no Distrito Federal, cada ano em uma escola diferente, devido à freqüente mudança de endereço. Estudei em duas escolas na cidade do Gama, em duas outras na cidade de Sobradinho. E já na cidade de Ceilândia estudei em três escolas distintas.

Aos quatorze anos, era moradora da cidade de Ceilândia, cursava a oitava série no Centro de Ensino Fundamental 10 (CEF10), onde participei da construção do grupo, “Bumba-meu-boizinho” que mais tarde foi batizado pelo Bumba-meu-Boi do seu Teodoro de Sobradinho¹.

Conheci o “Boi do seu Teodoro” quando morava em Sobradinho. E por intermédio da minha mãe, as professoras de artes e ciências do CEF 10, assistiram a uma apresentação e ficaram encantadas com o trabalho desenvolvido, apostaram na formação de um grupo dentro da escola para brincar com o “Boi”.

¹ Seu Teodoro mudou-se do Maranhão para Brasília em 1962, quando começou a trabalhar na Universidade de Brasília (UnB) como contínuo. Em dezembro do mesmo ano, deu início ao projeto do bumba-meu-boi na cidade. Em 1963, criou o Centro de Tradições Populares, em Sobradinho, cidade localizada a 20 km de Brasília, para difundir festas e danças do folclore nordestino. Hoje, o Centro de Tradições Populares reúne cerca de 45 pessoas e faz apresentações de bumba-meu-boi, de Tambor de Crioulo e comemora as festas de São Sebastião e São Lázaro, entre outras datas. Dos 44 anos em que Seu Teodoro está em Brasília, 28 foram dedicados à UnB. Mesmo aposentado há 16 anos, ele declara o amor pela instituição.

Esta brincadeira durou anos e virou um projeto da escola, atendia alunos do ensino fundamental (da 5ª à 8ª série) no horário contrário das aulas.

Os pais participavam da confecção dos figurinos, além de acompanhar os filhos nas apresentações em outras escolas e em outros espaços culturais. O grupo não recebia dinheiro algum por esta atividade, mas pedia ao ser agendado, apenas transporte e lanche.

Este projeto durou cerca de 10 anos. Na gestão do Governador do Distrito Federal Cristovão Buarque (1994-1998) o projeto contou com uma professora exclusiva, com isso, foi possível aumentar o número de participantes. Mas na gestão do governador Joaquim Roriz, foi simplesmente desativado.

A cidade de Ceilândia sempre teve representantes de diferentes manifestações culturais, na época formaram-se vários grupos preocupados com os encaminhamentos, da desativação dos projetos culturais de incentivo a cultura local.

Por pressão popular foram criados os Conselhos de Cultura. Com pessoas eleitas em seminários realizados nas cidades de Brasília. Estas pessoas acompanhavam a destinação das verbas destinadas a cultura local nas administrações regionais.

Aos quinze anos, já participava ativamente dos seminários para eleger os representantes da cidade de Ceilândia que atuariam na administração regional na área de cultura.

Uma das reivindicações na época era a construção do Centro Cultural de Ceilândia que consistia na construção de um pavilhão com infra-estrutura para abarcar espaços destinados a uma biblioteca, cine-teatro, bar, restaurante, teatro de arena, espaço para dança de salão, ginásio de esporte, praça dos poetas, além da administração e arquivo da cidade. Seu formato original era de quatro blocos em forma de “S”, conforme figura ao lado.



FIGURA-01- Revista Ceilândia em Foco. 1993

Mais depois de muitos anos e de muitas lutas, foi construído pela metade. Com isso, tornou-se uma biblioteca pública e um centro de informática, que atualmente oferece cursos básicos para comunidade.

Durante o ensino médio fiz várias oficinas de teatro, todas em instituições filantrópicas e também no prédio da UnB em Ceilândia como curso de extensão.

Ao terminar o ensino médio no Centro Educacional 07 de Ceilândia, entrei em um grupo de teatro chamado “Cara Metade”. Fizemos várias apresentações em Brasília, a grande maioria em escolas públicas, com o intuito de despertar a linguagem teatral.

Ao término das apresentações abríamos para conversa com os alunos presentes, que ali se mostravam curiosos, onde muitos alunos nos diziam que era a primeira vez que assistiam a uma peça de teatro. Este foi um fator, para mantermos acesas nossas reflexões da influencia da indústria cultural que nos faz associar teatro com o espaço físico (lugar) e não como uma manifestação cultural.

1.3 Conhecendo a Universidade

Ingressei na Universidade de Brasília (UnB) em 1997, no Curso de Licenciatura em Educação Artística com Habilitação em Artes Cênicas. No entanto, desvinculei-me do grupo de teatro por falta de tempo.

Da Ceilândia para UnB sempre foi uma longa viagem. Mas na época, ainda não havia a ocupação que hoje virou a cidade Estrutural. O ônibus fazia o percurso entre trinta e cinco e quarenta minutos. Hoje, esse percurso é percorrido pelo ônibus por volta de uma hora. Por este motivo e devido à extensa distância entre a minha residência e meu grande objetivo, que era estudar, passava o dia inteiro na UNB.

Para comprar o passe estudantil, os livros para pesquisa, os textos xerocopiados solicitados e almoçar todos os dias, passei a prestar serviços para o CESPE/UnB (Centro de Seleção e Promoção de Eventos). Trabalhava nas inscrições de concursos e de vestibulares, na seleção de títulos, na fiscalização das provas, entre outras atividades relacionadas a eventos e concursos desta natureza, sempre de forma temporária para no horário contrário cumprir com rigor, o que me destinava de todo coração: Estudar com afinco arte educação.

Já no final do segundo semestre do curso de Educação Artística, comecei a dar aulas em uma escola particular. A prática desta instituição de ensino e também de outras escolas particulares, nas quais realizei substituição de professores, fez-me repensar muitas questões sobre a postura do educador na sala de aula.

Percebia que o ensino das artes era tratado sem a devida importância, portanto, destituído de qualquer reflexão, e conduzida como atividade curricular de menor valor do que as demais disciplinas, como matemática, português, geografia, história e outras. Por outro lado, dei-me conta de que queria ter liberdade para elaborar minhas aulas de acordo com a necessidade do aluno.

Neste contexto, o Programa de Avaliação Seriada (PAS)² trouxe um novo olhar das escolas e dos alunos para a disciplina de Artes: “Agora artes está entre os conteúdos programáticos que caem no vestibular.” Porém a experimentação em arte foi trocada pela história da arte, questão que está sendo analisada e revista por professores de artes do Distrito Federal.

Com a intenção de estar mais à frente de minhas preteridas referências do que vem a ser educar com arte, deixei a escola particular, levando comigo toda a experiência adquirida e fui trabalhar como contrato temporário, na rede pública de ensino.

² Em março de 1995, foi constituída uma comissão mista para discutir as formas alternativas de ingresso na universidade de Brasília, houve reuniões com professores do ensino médio e da UnB, a fim de indicar conteúdos relevantes para avaliação dos estudantes. Desses fóruns abertos, surgiu o primeiro edital do PAS. Em 1996, o programa foi implementado e a primeira prova realizada. Três anos mais tarde, os primeiros alunos entraram na UnB pelo novo processo seletivo. O PAS avalia o conhecimento dos alunos ao término de cada série do ensino médio. A média dessas três notas resulta na classificação. A idéia é estimular melhorias no ensino médio e favorecer os candidatos. Interdisciplinaridade das provas é uma característica marcante do PAS.

1.4 Experiências na rede pública de ensino do Distrito Federal

Início minha experiência na rede pública de ensino em 1999, como contrato temporário no período noturno, com alunos da Educação de Jovens e Adultos (EJA) na cidade de Brazlândia/DF.

A realidade da escola pública era muito diferente da escola particular, mas tinha a liberdade de desenvolver e experimentar diferentes prática artísticas.

A escola em que fui acolhida para o trabalho temporário, localizava-se em uma comunidade carente, conhecida como Vila Roriz. Em decorrência do tráfico de drogas e devido a constante ameaça à direção e também a alguns professores, costumávamos abrir o turno com a presença da Polícia Militar.

A disciplina de artes, apesar de não ter o mesmo respeito que as outras demais disciplinas pelo aluno, naturalmente já encarquilhado pelo conceito anterior e empregado em demasia pela instituição escolar, pelo sistema, de que a arte era uma disciplina menor, ao menos favorecia o contato professor aluno.

E assim, no Centro de Ensino Fundamental 01 de Brazlândia, desenvolvi um trabalho interdisciplinar em conjunto com um colega professor de história, o projeto, com o tema “Grécia”, contemplava o conteúdo programático das duas disciplinas.

Como resultado do projeto os alunos produziram caricaturas e esculturas das percepções adquiridas nas histórias dos deuses gregos, além de uma réplica fiel da própria escola, feita em cima de uma porta de madeira. O que trouxe muita alegria, paz e satisfação entre todos os envolvidos, até o final do ano.

Os alunos ficaram encantados com as produções elaboradas por eles mesmos, pela descoberta de várias potencialidades, antes desconhecidas nestes sujeitos.

O deslumbramento acometeu-os de imensa capacidade de irem ao que desejavam em suas vidas, devido também, desta atividade que despertou novamente entre outras coisas, a confiança e a auto- estima.

Os trabalhos foram expostos na escola, para orgulho daqueles que pela primeira vez recebiam elogios no ambiente escolar. Neste momento percebi o que significava a

expressão “tijolo” para Paulo Freire, tinha que buscar, o que de fato dizia respeito ao meio social e cultural do aluno.

Desenvolver as aulas a partir do contexto da realidade dos alunos foi fundamental para que eu conseguisse a participação de todos, os alunos escolhiam a técnica que desejavam utilizar e eu apenas os orientava, fazendo a relação com o conteúdo da disciplina de artes.

No ano seguinte, continuei como professora em regime de contrato temporário. Agora em uma escola da Ceilândia, Centro de Ensino Fundamental 10, onde posteriormente, tornei-me professora efetiva. Durante este período concluí minha formação em Artes Cênicas, e em seguida iniciei o curso de Licenciatura em Artes Plásticas, também na UnB.

Durante os oito anos que lecionei no turno noturno, na modalidade EJA, conheci bem as dificuldades enfrentadas, pelos professores e pelos alunos. Dificuldades estas, que poderiam ser amenizadas com políticas públicas direcionadas para a EJA, a começar pelo respeito ao direito à aprendizagem ao longo da vida.

A aprendizagem ao longo da vida na educação de adultos, inclui “a educação formal, a educação não formal e o espectro da aprendizagem informal e incidental disponível numa sociedade multicultural, onde os estudos baseados na teoria e na prática devem ser reconhecidos” (IRELAND,2009, p.9).

Esses termos incluíram a contribuição da educação de adultos, na perspectiva da aprendizagem ao longo da vida; para a democracia; para as relações de gênero; para com as transformações no mundo do trabalho, em relação ao meio ambiente, à saúde e à população; para a cultura, meios de comunicação e novas tecnologias de informação, para os direitos e as aspirações dos diferentes grupos (pessoas idosas, migrantes, ciganos, nômades, refugiados, deficientes) privadas de liberdade, entre outros, e para a promoção da cooperação e da solidariedade internacionais³.

No ano de 2002, o Ministério da Educação lançou a Proposta Curricular para educação de jovens e adultos. Tendo como princípio que a construção de uma educação

³ O livro Práticas De Educação de Jovens e Adultos, Complexibilidade e desafios e propostas está disponível em <<http://www.autenticaeditora.com.br/download/capitulo/20090929102216.pdf>> acesso em 12/10/2009.

básica para jovens e adultos deve se voltar para a cidadania e não apenas garantir oferta de vagas, mas oferecer um ensino comprometido com a qualidade.

Dentro deste caráter ampliado, o termo jovens e adultos, indica que em todas as idades e em todas as épocas da vida, é possível se formar, se desenvolver e constituir conhecimentos, habilidades, competências e valores que transcendam o espaço formal da escolaridade e conduza à realização de si e ao reconhecimento do outro como sujeito, capaz de assegurar sua autonomia, como cidadão.

Mesmo com todas essas mudanças ocorridas na EJA, como se pode constatar com a nova Proposta Curricular elaborada em 2004, observa-se que existe de forma efetiva, uma necessidade da continuidade nas mudanças de forma mais dinâmica, portanto, ativa das políticas públicas.

Mudar apenas a estrutura do ensino e as leis, não garante um melhor aprendizado, e muitos menos, uma melhor qualidade do ensino público. Em especial, nesta modalidade que corresponde a educação de jovens e adultos, uma vez que estes, em suas vidas, diferente das dos demais educandos, que pertencem a outras faixas etárias, já caminha a passos bem mais largos, no que diz respeito às oportunidades.

Contudo, nunca fui uma pessoa de esperar todas as condições ideais para realizar um trabalho, “Quem sabe faz a hora não espera acontecer...” (VANDRE Geraldo, 1968). Desta forma, mostrava para os alunos jovens e adultos, os trabalhos que estava fazendo na universidade, e após este primeiro desvendar, utilizávamos as mesmas técnicas que a disciplina solicitava, ou então, fazíamos uma adaptação para nossa realidade.

A cada disciplina que cursava na UnB desenvolvia na prática com os meus alunos , a cada técnica utilizada fazia o que vou chamar de transposição, pois na maioria das vezes temos que adequar o material a realidade da escola que estamos e assim o fiz com as diferentes técnicas a seguir:

- Desenho - utilizávamos diferentes materiais como lápis, giz de cera, caneta, carvão e todo tipo de papel acessível, inclusive jornal, em busca de novas formas de expressão;
- Escultura - utilizávamos argila, madeira, gesso, retalhos, garrafa plástica e objetos do dia-a-dia;

- Gravura – construíamos, então, as ferramentas para esculpir das mais diversas possibilidades, incluindo técnica com batata, sabão, barbante e guache;
- Pintura – confeccionávamos telas, utilizávamos vários suportes, também, como cartolina, papel *canson*, embalagens de isopor, como proposta de material reciclado, assim como retalhos de madeira;
- Arte eletrônica - utilizávamos a técnica, de recorte e colagem, depois, digitalizávamos, para então transpor, este trabalho efetuado, para a fotomontagem. Na época a escola ainda não tinha laboratório de informática como explicarei a seguir.

A descrição de algumas destas experiências, foram publicadas nos anais da Sociedade Brasileira para o Progresso da Ciência (SBPC)⁴, entre 1999 e 2005.

1.5 Conhecendo as possibilidades da tecnologia na arte

Início minha experiência com arte eletrônica, no curso de Artes Plásticas no ano de 2005, na época não tinha nenhuma experiência com software de manipulação de imagens, além de outras habilidades com computador e por isso relutei em fazer a disciplina. Porém como já estava no último semestre dentro do curso, não tinha mais como adiá-la e o jeito foi enfrentar as minhas dificuldades.

Naquela época perdi uma pessoa muito querida da família, um primo que muito me incentivou na minha vida acadêmica. E ao ver minha tia olhando as fotografias antigas,

⁴ Trabalhos desenvolvidos com alunos da EJA. A produção artística como eixo norteador para inclusão social na educação de jovens e adultos. 2003. Local: Pernambuco; Cidade: Recife; Inst. promotora/financiadora: SBPC./.. Contextualizando e analisando por meio da história da arte as transformações do mundo no ensino de jovens e adultos. 2002. (Apresentação de Trabalho/Congresso). Local: Goiás; Cidade: Goiânia; Inst. SBPC/ Ensino da linguagem teatral por meio da pluralidade cultural. 2001. (Apresentação de Trabalho/Congresso). Local: Bahia; Cidade: Salvador; Inst. promotora/financiadora: SBPC.

recordando tantas alegrias que partilharam antes de sua ida, verifiquei que algumas fotografias estavam rasgadas e até mesmo manchadas, resolvi restaurá-las.

Em um mês, já havia restaurado as fotografias e criado um álbum digital para minha tia. Utilizei o Adobe Photoshop⁵ versão 4.0, e o conhecimento anterior que já havia adquirido no curso de Artes Plásticas.

O processo de restauração demanda algum tempo, por ser um trabalho que se prende em detalhes, portanto, requer especial cuidado, principalmente com relação à cor e conhecimento de cada ferramenta do software utilizada. Contudo o conhecimento dos elementos da linguagem visual faz-se necessário, para não se perder muito tempo testando cada possibilidade de cor até chegar à imagem desejada.

Desde então realizei várias manipulações com fotografias (fotomontagens), e percebi na disciplina de arte eletrônica uma possibilidade de expressão e inclusão digital. Pois ao se compreender um software, podemos fazer muito mais, e aprender outros softwares de manipulação, de edição, entre outras inimagináveis formas de se expressar usando o formato digital.

Desenvolvi um projeto chamado “Reconstruir a Paisagem Urbana” com algumas fotomontagens, com o objetivo de relacionar os espaços esquecidos nas cidades (periferias) com marcos históricos. Tudo feito por meio da exploração da interação do virtual e real (simulação de um ambiente real por meio de imagens manipuladas).

Utilizei a técnica de colagem, como mecanismo de produzir momentos nos quais duas realidades culturais são retiradas de seus contextos e submetidas a uma proximidade, proximidade que se torna perturbadora ao suscitar reflexões dos espaços na cidade.

Considerando que a possibilidade desta junção, como inconciliável em um primeiro momento. Parecia possível, no mundo da fantasia que faz emergir não apenas a geografia, mas também uma reflexão ideológica e etnográfica da cidade

O objetivo traçado foi seguido com a intenção de reconhecer as prováveis aberturas para esta conciliação. Com foco de trabalhar as questões pertinentes à

⁵ Adobe Photoshop é um *software* caracterizado como editor de imagens bidimensionais do tipo *raster* (possuindo ainda algumas capacidades de edição típicas dos editores vectoriais) desenvolvido pela Adobe Systems. É considerado o líder no mercado dos editores de imagem profissionais, e pode utilizado também no sistema operacional Linux.

visibilidade da cidade e sua relação com a identidade, o estranhamento e o reconhecimento das imagens que revelam a paisagem-espaço.

Para Milton Santos (1997)⁶, o significado de “PAISAGEM é o domínio do visível e não se forma apenas de volumes, mas também de cores, movimentos, odores, sons etc. É o conjunto de objetos que nosso corpo alcança e identifica”. Para ele a dimensão da paisagem é a mesma da percepção, segundo a crucial atuação do aparelho cognitivo. Assim, pessoas diferentes apresentam diferentes versões do mesmo fato.

O termo “ESPAÇO”, é portador de uma infinidade de significados. Para Milton Santos (1996), o “ESPAÇO” é entendido como “um conjunto de sistemas de objetos e de sistemas de ações”. No espaço, segundo o mesmo autor, se reúnem materialidade e ação humana.



FIGURA-02- “Catedral-DF” www.colagemdigital.xpg.com.br

⁶ A obra de Milton Santos é inovadora ao abordar o conceito de espaço. De território onde todos se encontram, o espaço, com as novas tecnologias, adquiriu novas características para se tornar um conjunto indissociável de sistemas de objetos e sistemas de ações. As velhas noções de centro e periferia já não se aplicam, pois o centro poderá estar situado a milhares de quilômetros de distância e a periferia poderá abranger o planeta inteiro com o progresso tecnológico



FIGURA-03- "Congresso Nacional " www.colagemdigital.xpg.com.br



FIGURA-04- "A ponte JK" www.colagemdigital.xpg.com.br

Estas fotomontagens, entre outras, foram desenvolvidas na disciplina de Arte Eletrônica, com o Professor Sílvio Zamboni. Esse trabalho, em específico, proporcionou-me um contato maior com software e hardware na aquisição de novas habilidades, de criação artística na linguagem tecnológica.

Ainda no ano de 2005, tive a minha primeira experiência como tutora de um curso a distância, Africanidades Brasil, curso de extensão oferecido pelo CEAD/UNB para professores da rede pública de todo o Brasil. Além da tutoria, cursava a Especialização em Arte- educação e Tecnologias Contemporâneas à Distância (Arteduca-UnB).

Para administrar melhor o tempo e continuar com a pesquisa em arte e tecnologia trouxe como aluna da graduação do curso de artes plásticas para a especialização em arte e tecnologia, o projeto “Reconstruir Paisagens Urbanas” tendo como objetivo trazer as experiências de práticas contemporâneas para dentro do ambiente escolar.

Ao mostrar as fotomontagens aos meus alunos, com a intenção de apresentar a proposta do projeto, verifiquei que os alunos gostaram muito e pediram que fizéssemos no espaço da aula algo parecido em classe.

Como o trabalho havia sido feito anteriormente com o uso de um computador, e também com o auxílio de uma máquina fotográfica, pensei que seria inviável realizá-lo naquele primeiro momento pela falta de parte da tecnologia necessária para sua confecção. A solução foi fazer uma adaptação do projeto, uma vez que, os alunos já haviam se decidido vivenciar, entusiasmados a experiência.

Todavia, ao pesquisar sobre colagem, descobri que poderíamos tentar fazer de outra forma, utilizando revistas e jornais como no Cubismo, assim utilizamos estes materiais. Estes trabalhos construídos a partir de revistas e jornais depois seriam transportados para o virtual, com utilização de um *scanner*, com a função de capturar as imagens, e uma vez digitalizadas (virtualizadas), concluiríamos o processo e enviaríamos para revelação.

Utilizamos o tema paisagens urbanas, numa abordagem da percepção visual e reflexiva: “o olhar” dos alunos sobre a cidade de Brasília, mesmo com a falta de tecnologia necessária.

A percepção dos alunos superou as minhas expectativas, pois ao final os alunos se perceberam como sujeitos de uma cidade de desigualdades, o que vai além da compreensão estética de um trabalho de artes, mas denuncia o abandono que a comunidade enfrenta em seu cotidiano.

Os alunos da EJA que participaram deste projeto apresentavam o mesmo perfil dos alunos do Centro de Ensino Médio 03, que são os sujeitos da nossa pesquisa. Onde alguns destes alunos, que eram do Centro de Ensino Fundamental 10 de Ceilândia, neste período, hoje estão cursando a modalidade de EJA no CEM 03.

Em síntese, a EJA trabalha com jovens e adultos, subempregados, desempregados, trabalhadores informais e representantes das múltiplas apartações que a sociedade brasileira excludente promove para grande parte da população desfavorecida econômica, social e culturalmente. O que pode ser observado nas produções a seguir:

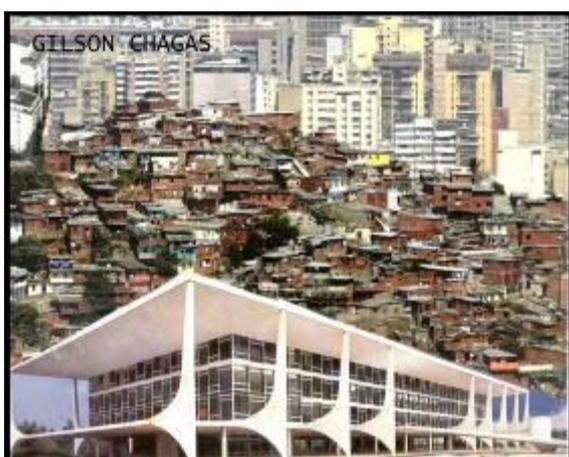


FIGURA-05- “Reconstruir a Paisagem Urbana”
www.colagemdigital.xpg.com.br



FIGURA-06- “Reconstruir a Paisagem Urbana”
www.colagemdigital.xpg.com.br

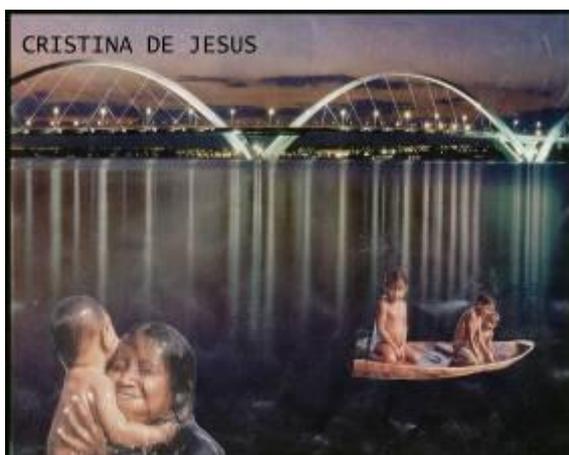


FIGURA-07- “Reconstruir a Paisagem Urbana”
www.colagemdigital.xpg.com.br



FIGURA-08- “Reconstruir a Paisagem Urbana”
www.colagemdigital.xpg.com.br

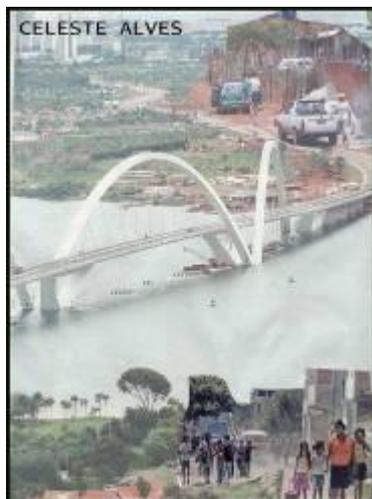


FIGURA-09- "Reconstruir a Paisagem Urbana"
www.colagemdigital.xpg.com.br

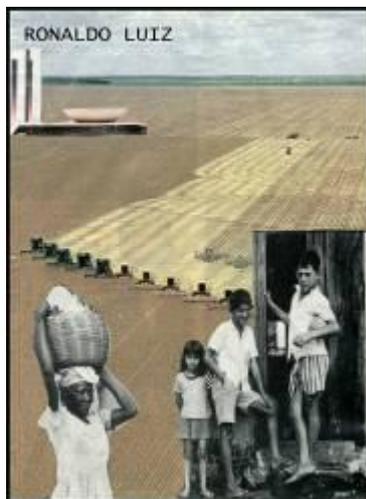


FIGURA-10- "Reconstruir a Paisagem Urbana"
www.colagemdigital.xpg.com.br

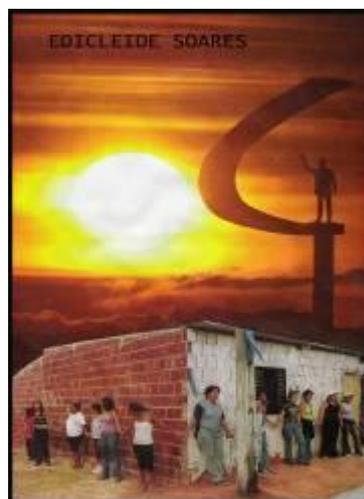


FIGURA-11- "Reconstruir a Paisagem Urbana"
www.colagemdigital.xpg.com.br



FIGURA-12- "Reconstruir a Paisagem Urbana"
www.colagemdigital.xpg.com.br



FIGURA-13- "Reconstruir a Paisagem Urbana"
www.colagemdigital.xpg.com.br



FIGURA-14- "Reconstruir a Paisagem Urbana"
www.colagemdigital.xpg.com.br

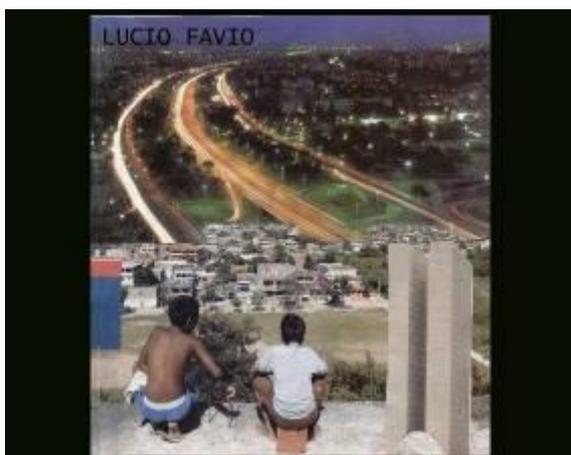


FIGURA-15- “Reconstruir a Paisagem Urbana”
www.colagemdigital.xpg.com.br

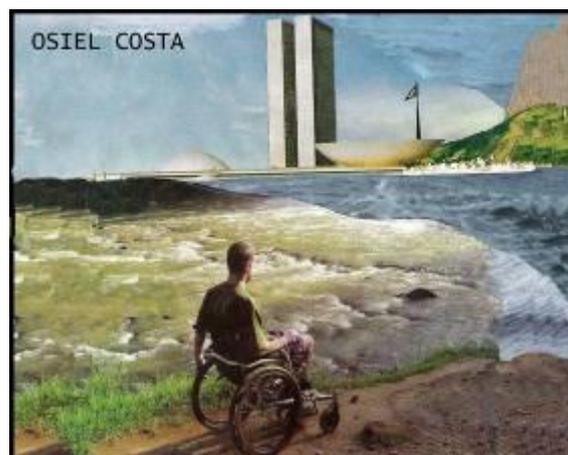


FIGURA-16- “Reconstruir a Paisagem Urbana”
www.colagemdigital.xpg.com.br

Este projeto foi finalista, na categoria nacional, do Prêmio Arte na Escola Cidadã,⁷ representando o Distrito Federal, na modalidade do ensino fundamental. Pois não existia esta uma categoria, dirigida para a modalidade da educação de jovens e adultos.

Penso que este fato em específico foi empecilho para ganharmos o devido prêmio, contudo esta iniciativa, instigou o evento a formalizar a entrada da categoria e modalidade, exclusivamente para a EJA.

Isto se torna mais evidente no momento em que, após participação desse projeto, foi criada categoria e modalidade da EJA, logo no ano seguinte, o que sinaliza a inserção, definitivamente da EJA, no prêmio Arte na Escola Cidadã.

Contudo me senti ativamente integrada e participante de todo aquele processo, que moveu, mesmo sem o reconhecimento da premiação, fontes de olhares, em direção a uma classe da educação, até então, sempre carente de atenção em toda sua estrutura formativa e inclusiva.

No ano de 2006, o projeto que eu estava desenvolvendo na escola foi interrompido, devido ao processo de fechamento das escolas, em especial da

⁷ O Prêmio Arte na Escola Cidadã (PAEC) é realizado pelo Instituto Arte na Escola e pelo SESI - Serviço Social da Indústria, visando reconhecer e revelar experiências educativas desenvolvidas por profissionais de ensino na área de Arte. Sua 10ª edição será realizada no decorrer do ano de 2009.

modalidade de EJA, processo que já vinha ocorrendo em todo o DF e chegou à escola em que eu lecionava, e a escola (CEF10) foi fechada, isso tudo ocorreu durante as férias para evitar mobilização por parte dos alunos.

Em fevereiro, ao me apresentar, como habitualmente todos os professores fazem, fui recebida, pela diretora da escola, com a minha carta de devolução.

Posteriormente recebi o convite para fazer parte da direção do Centro de Ensino Fundamental 10 de Ceilândia, na área de coordenação pedagógica. Desta forma fiquei durante dois anos, trabalhando neste cargo, onde pude ter uma visão maior do ambiente escolar para além do limite de sala de aula.

Deparei-me com grandes problemas: falta de professores, profissionais hábeis para atuar na biblioteca, pedagogos e psicólogos. De uma melhor estrutura física capaz de acolher devidamente, e atender os alunos. Maior participação do Estado e da família. Ausência de compromisso com educação, por parte de alguns professores. E ainda, para finalizar este quadro, definitivamente devastador, em síntese o problema da evasão, da violência e da repetência.

Aceitei o desafio e comecei atuar, procurando oferecer, o melhor que eu possuía, independente das dificuldades que via pela frente. Toda reunião com professor parecia, efetivamente, sempre a mesma coisa lacerante. Havia uma divisão entre o que se concebe como aluno, em geral, segundo o olhar do professorado.

Com essa falta de entrosamento, de compreensão, de atitude, de competência também (por que não admitir?). Eu escutava, ardorosamente, dos professores: “Os alunos não querem nada, com nada!”, ou ainda, “não fazem as atividades, perturbam o tempo todo”.

Essas frases eram rotineiras e como já deixei transparecer, não ocorre apenas no meu ambiente de trabalho, é fator comum e ocorre também em várias outras escolas, que tive oportunidade de conhecer e de trabalhar.

Na coordenação a minha maior preocupação era com a formação dos professores. Assim sempre incentivei, de forma incessante, a participação dos colegas em cursos, palestras, exposições ou qualquer atividade vinculada à pesquisa e extensão.

Agendava visitas para todas as exposições, que aconteciam em Brasília, principalmente, para as que asseguravam o transporte das escolas. Dentre elas, destacam-se, o Centro Cultural do Banco do Brasil, Centro Cultural da Caixa, Espaço Cultural Contemporâneo, Teatro Nacional entre outras de porte semelhante.

Na Contramão dos problemas que as escolas públicas enfrentam, participei da primeira formação de tutores para o Pró-licenciatura/ UnB, e também para Universidade Aberta do Brasil (UAB). Ambos para atuar como tutora do curso de graduação em Artes Visuais.

A Educação à Distância (EAD) busca cada vez mais profissionalizar seus professores-tutores mantendo-os sempre atualizados. Oferecendo cursos de formação a cada disciplina desenvolvida, mesmo que o tutor já tenha trabalhado com esta disciplina, ele deve fazer o curso de formação, o que consiste em ser aluno da disciplina e vivenciar as dificuldades enfrentadas pelos alunos.

Assim atuei como tutora a distância da graduação, na Universidade Aberta do Brasil, UAB – UnB, no Curso de Artes Visuais da UnB, nas disciplinas de Antropologia Cultural, Atelier em Artes Visuais, Estratégias de Ensino e Aprendizagem, Estágio Supervisionado e História das Artes Visuais.

Em fevereiro de 2008, voltei para sala de aula presencial. Poderia continuar insistindo na coordenação pedagógica, mas sabia que em sala de aula, poderia atuar de forma mais direta com os alunos. Então, a direção deixou de ser o meu lugar.

Para conhecer uma escola de fato sugiro que convide o coordenador da escola para uma conversa. Você ficará surpreso ao ouvir o relato de alguns colegas que não possuem compromisso com a educação, ocupam cargos efetivos e atrapalham o andamento de bons projetos, prejudicando a comunidade e perpetuando a desigualdade que gera vários problemas sociais.

Como uma professora que deseja atender às necessidades transformadoras desta sociedade, voltei para sala de aula, por ser um espaço significativo para mim, pois nele conseguia ver um melhor resultado do meu empenho na educação pública.

Feliz da vida com os meus alunos, e com alguém para lá de importante e especial, minha filha. Pois estava grávida de dois meses. O que também iria mudar em muito, a minha forma de perceber, ser e estar no mundo, conseqüentemente na sociedade.

Como uma professora que quer realmente atender às necessidades transformadoras desta sociedade, pode contribuir com futuro melhor sem violência, poluição e desigualdades?

Neste contexto, a aprovação no mestrado, aconteceu num momento de busca enquanto professora e pesquisadora, que só tinha uma certeza: a arte educação era resposta para minhas perguntas.

O desejo de conhecer e investigar novas práticas pedagógicas, que se utilizam da arte mídia⁸ digital, em especial a ciberarte se tornou uma paixão, e também um objetivo.

Na busca de disseminar nesta prática arte educativa, diferentes formas de aprendizagem e intervir na realidade existente, contribuir na formação de sujeitos autônomos, críticos e criativos. Sujeitos estes que possam se expressar, na atual sociedade da informação e da comunicação, tanto no presencial, como no virtual.

Na data 09 de abril de 2008 (dia do meu aniversário), depois de ministrar aula das sete às doze horas da manhã, assistir no período vespertino a aula de Pesquisa em Educação recebi o convite do professor Lúcio Teles, para participar da primeira e de muitas outras reuniões subseqüentes que viriam do grupo de pesquisa Proeja/Transiarte⁹.

Neste encontro percebi muitas afinidades na busca por mudança da realidade existente no contexto escolar. A Transiarte desenvolve a linguagem artística, despertando a criação e reflexão a partir dos problemas da realidade existente unindo arte e tecnologia no ambiente escolar. Parecia um casamento de idéias.

Neste sentido, busco investigar o Proeja/Transiarte, como uma prática que pode contribuir de forma efetiva, na construção do saber, e tornar a escola um lugar mais

⁸ A *artemídia* designa as investigações poéticas que se apropriam de recursos tecnológicos das mídias e da indústria cultural, ou intervêm em seus canais de difusão, para propor alternativas estéticas. São ações efêmeras e desmaterializadas, obras em processo, construídas coletivamente, que conseguem, muitas vezes, a árdua tarefa de conciliar o circuito da arte ao ambiente das mídias e das tecnologias informacionais.

⁹ O proeja/transiarte é uma pesquisa financiada pela CAPES, realizada por professores e alunos da universidade de Brasília que visa a formação de recursos humanos voltados para a articulação entre a EJA e a Educação Profissional – EP.

agradável. Onde os alunos possam pesquisar, criar e experimentar, nas disciplinas, uma linguagem híbrida e transdisciplinar. Uma vez que, ao mesmo tempo, aborda o currículo da educação básica e proporciona a formação do aluno.

CAPÍTULO II

2.1 O projeto Proeja/Transiarte

Atualmente, a Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica (SETEC) do Ministério da Educação, desenvolve o Programa Nacional de Integração da Educação Profissional com a Educação Básica, na modalidade de Educação de Jovens e Adultos – (PROEJA).

O Decreto Nº 5.478, de 24 de junho de 2005, institui, no âmbito das instituições federais de educação tecnológica, o Programa de Integração da Educação Profissional ao Ensino Médio na Modalidade de Educação de Jovens e Adultos – PROEJA, que abrange os seguintes cursos e programas: formação inicial e continuada de trabalhadores; e educação profissional técnica de nível médio.

O Decreto Nº 5.478 limitava apenas à rede federal de educação esta oferta, o que foi modificado com o Decreto Nº 5.840 de 13 de Julho de 2006, que instituiu no âmbito federal, na SETEC, o Programa Nacional de Integração da Educação Profissional com a Educação Básica na modalidade de Educação de Jovens e Adultos - PROEJA, permitindo que qualquer sistema de ensino possa ofertá-lo.

O programa traz novos desafios, para a construção e a consolidação de uma proposta educacional de inclusão social emancipatória. Aspira uma formação continuada que permite a mudança de perspectiva de vida dos jovens e adultos; a compreensão das relações do seu mundo; a ampliação de leitura de mundo e participação efetiva e crítica nos processos sociais.

Tendo como base da proposta o reconhecimento, respeito e diálogo com o saber do aluno trabalhador; respeito de tempos e espaços de aprendizagem diferenciados, bem como processos contínuos, de construção coletiva, de saberes.

O Proeja/Transarte teve origem no Edital da CAPES/SETEC-MEC e visa estimular a investigação dos processos de implementação da educação profissional integrada à educação de jovens e adultos, tendo por base o Decreto Nº. 5.840 de 13 de julho de 2006.

O programa tem a duração de quatro anos. Visa a pesquisa e a formação de recursos humanos voltados para a articulação entre a EJA e a Educação Profissional – EP. No Centro-Oeste foi contemplado um projeto que integrado pela Universidade Federal de Goiás (UFG), Universidade Católica de Goiás (UCG), Universidade de Brasília, e o Centro de Educação Federal e Tecnológico de Goiás (CEFET/GO).

Em Brasília, o subprojeto da UNB atua na Ceilândia com duas escolas, o Centro de Ensino Médio 03 de Ceilândia e a Escola Técnica, que sofreu alteração na nomenclatura no ano de 2008, antes conhecida como Centro de Educação Profissional de Ceilândia.

No ano de 2008, o Instituto Federal de Brasília agregou-se ao projeto. E naquele momento buscou-se, por meio de um acordo de cooperação técnica, institucionalizar em Brasília a integração da EJA à Educação Profissional, e a utilização do Transarte como linguagem para ser utilizada nas disciplinas juntamente com o currículo da EJA, o que considerei nesta pesquisa como um grande avanço para a modalidade da EJA.



FIGURA-17- Registro do grupo de pesquisa Proeja/Transarte

A imagem anterior marca um momento importante do encontro entre a UnB, o SETEC, a SEEDF e o Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia com o mesmo objetivo, o de se fazer Proeja em Brasília.

A importância desse momento consiste na união destas instituições estarem juntas em torno de uma modalidade de educação sempre carente de políticas públicas.

No Distrito Federal a distância entre o que é proposto pela legislação e o que vem sendo feito pode ser medida por uma enorme incompatibilidade, principalmente se a modalidade de ensino é a Educação de Jovens e Adultos. Do financiamento à execução de programas mínimos, ainda insuficientes acaba mostrando uma precarização da educação pública local, sobretudo, em EJA.

O Projeto Proeja/Transiarte (www.proejatransiartetube.cefetgo.br) foi implementado com foco na arte educação na escola de hoje e investiga a sua relação com as mídias digitais e com a possibilidade de que os alunos se expressem, por meio de uma linguagem artística mediada pelas tecnologias de comunicação e informação. Esta proposta com as mídias digitais tem a intenção de que se explore o processo de criação da identidade cultural dos sujeitos no coletivo, na expressão na experimentação da ciberarte.

Na sociedade contemporânea os indivíduos parecem estar vivenciando uma re-invenção da identidade cultural (Hall, 2005). Esse processo se dá a partir de profundas mudanças, às quais os indivíduos e grupos buscam a adaptação nesta sociedade midiática, que requer de atores do processo novos tipos de comunicação e criatividade. Internautas/artistas que criam transiarte participam através do ciberespaço da criação e da interatividade, que muitas vezes facilita também um processo de criação de uma identidade cultural própria. O processo de re-invenção da identidade cultural de um grupo pode ser desencadeado com o acesso e o desenvolvimento de habilidades na utilização de nova mídia, com subseqüente apoio das escolas para que os estudantes possam desenvolver sua arte digital de rede.

Ao estimular no ambiente educacional a transposição da arte presencial para o meio virtual, pretende-se fortalecer os conhecimentos epistemológicos da arte, favorecer os processos criativos e valorizar a expressividade artística tanto no presencial como no

virtual. Paralelamente à criação artística, são desenvolvidas pesquisas que buscam a visualização de outros trabalhos artísticos similares, no intuito de contribuir e de estimular a geração de novas idéias.

A Ciberarte aqui é entendida como uma arte da comunicação, um evento dialógico que acontece apenas com a participação do espectador: “O paradigma da representação, a idéia do belo, a contemplação da imagem ou de um objeto é trocada pela idéia de um processo a ser vivido” (Domingues, 2002, p.63).

A arte deixa de ser privilégio de poucos, onde todos podem ser ciberartistas, e passam a ser incluídos na sociedade da informação. Na atualidade a Ciberarte é uma forma de se expressar e comunicar no ciberespaço por meio de avatar (realidade virtual): animações, hipertextos, videoclipes e outras formas midiáticas digitais que são formas de expressão artística e comunicação na Internet.

Nesse contexto, a Transiarte busca dar possibilidades para os jovens e adultos, “cidadãos do século XXI” de conhecer e dominar a tecnologia da comunicação e se expressarem na Internet no sentido de inclusão na sociedade da informação.

2.2 Contexto da arte educação

O Proeja/Transiarte vem desenvolvendo uma experiência com alunos da EJA, em dois segmentos da educação: no Centro de Ensino Médio 03 de Ceilândia e na Escola Técnica de Ceilândia. A pesquisa-ação teve início no ano de 2007. Ambas as escolas que participam do projeto, estão localizadas na cidade de Ceilândia, em Brasília, Distrito Federal.

O projeto visa despertar a identidade cultural na produção artística virtual de jovens e adultos através da criação artística coletiva e individual. A partir das ferramentas de informação e comunicação no ciberespaço, permite ao jovem/adulto agir diretamente na transformação do mundo presencial e virtual em que está inserido.

É desta maneira que o jovem e o adulto, ao mesmo tempo em que adquirem conhecimento, desenvolvem habilidades artísticas no uso de softwares de edição e manipulação de imagens, apropriados para o desenvolvimento de projetos ciberartísticos e audiovisuais voltados para o ambiente do ciberespaço.

A palavra ciberespaço foi 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 escultural.

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).

A Transiarte busca trabalhar no ciberespaço com a aprendizagem das funcionalidades das mídias digitais, em seu uso criativo. Ao perceber que na atualidade, a linguagem digital está presente nas mais variadas formas de expressão, tendo maior difusão entre os jovens.

Um exemplo pode ser visto no site <http://www.proejatransiartetube.cefetgo.br>, a experiência do trabalho de Filho P. (2008) que desenvolveu a ciberarte com enfoque na criação e interatividade de grupos de estudantes em situação de risco. Levando-os a refletir sobre suas situações culturais na escola e desenvolverem uma forma de expressão artística em formato de videoclipe, áudio/musica, fotografias e texto interativo.

Filho desenvolveu em sua dissertação de mestrado o conceito da mala transiarte (Filho, P., 2008), uma maleta de madeira, pintada com várias imagens conhecidas na história da arte e que contém uma câmera digital, caixas de som e laptop com vários programas, comerciais e livres, para trabalhar com a nova mídia: entre eles Cinelerra, Adobe Premier, Gimp, Movie Maker.

Pedro Filho é professor de artes na rede pública de ensino do Distrito Federal e continua desenvolvendo a transiarte com novas turmas.

“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” (Filho, 2008, p.59).



FIGURA-18- Mala Transiarte

2.3 Transiarte: A arte de transição do presencial para o virtual.

No contexto educacional desse projeto, utilizamos o conceito de Transiarte para que se faça entender este conceito como à arte de transição, entre os espaços presenciais de arte já existentes, e os espaços virtuais acessados pelas tecnologias digitais.

A proposta é resgatar a identidade cultural dos estudantes. Desenvolvendo a produção artística virtual em forma de animações, vídeos e avatares, que refletem, enquanto reconfigurações virtuais, a arte não virtual.

Sendo uma das formas da ciberarte que promovem um elo entre o presente não virtual e o espaço/tempo interativo virtual. Essa dimensão de convergência entre as novas formas de arte com as formas mais tradicionais mostram um processo de reconfiguração do passado no presente.

“Esse processo de remodelação ou refashioning de algo existente ou fabricado, é o que chamamos de “reconfiguração estética virtual”, onde a produção artística junto com seus suportes e outros implementos da arte tradicional são repensados e reconfigurados, passando a expressar novas estéticas, agora digitais, que povoam o campo do ciberespaço. São, portanto, extensões do existente que foram remodelados, gerando assim novas expressões artísticas” (Teles, 2008).

Para Teles, as artes midiáticas em geral tomam o mesmo sentido que a transiarte, quando se propõe a arte digital ou partir da arte existente. Visa estimular no ambiente educacional, a transposição da arte presencial (desenho, pintura, escultura, grafite, fotografia, dança, teatro entre outros) para o meio virtual. Pretende-se fortalecer os conhecimentos epistemológicos da arte, favorecer os processos criativos e valorizar a expressividade artística tanto no presencial como no virtual.

Segundo Teles (2008) a passagem do real físico-presencial para o físico-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.

A transiarte trabalha o processo de transição artística coletiva, entre os espaços presenciais da arte popular, e de grupo, e os espaços virtuais da ciberarte. Desenvolve novas possibilidades criativas, requer o uso de softwares específicos, resgata a identidade cultural do grupo, o que promove também, a criatividade dos participantes no coletivo.

2.4 Objetivos, metodologias e resultados alcançados

Como objetivo geral o projeto busca desenvolver no Centro de Ensino Médio 03, o interesse pelo desenvolvimento e utilização de uma nova linguagem hipermídia da Internet, em particular da ciberarte.

Busca despertar o desenvolvimento de novas habilidades que facilite a preparação dos jovens e adultos para o mercado de emprego. Criar efeito multiplicador com a

implantação de projetos em vários centros educacionais, integrado ao currículo como uma linguagem.

A pesquisa-ação é o procedimento metodológico adotado nessa pesquisa e se inscreve, num desdobramento histórico das Ciências Sociais, na sua institucionalização definitiva no mundo e em suas múltiplas tendências teóricas e metodológicas. Tendo, por um lado, como preocupação, iminente, a revolução epistemológica, e por outro, a eficácia política e social. Ora, sabe-se que existem inúmeras experiências de inovação pedagógica nas escolas que se prestam à abordagem da pesquisa-ação (Barbier, 2007:14).

“A Pesquisa-ação proposta no âmbito do PROEJA, em Brasília, surge como opção do Grupo por entender que o método implica a finalidade da ciência e os procedimentos metodológicos (Reis, 2000). Nesse sentido, o grupo de pesquisa entende que uma produção de conhecimento, uma produção de ciência, implica, não mais em só interpretar o mundo, mas, de transformá-lo, conforme a XI. Tese de Marx a Feuerbach (Marx & Engels: 1999). O fazer ciência não pode se restringir ao diagnosticar os problemas, mas, sobretudo, produzir um conhecimento, que inerentemente esteja transformando a realidade em que o pesquisador esteja inserido.” (Reis & Castioni, 2009)

A pesquisa ainda está em processo, com sistematizações constantes, em registros de campo (Barbier, 2007). Todos os encontros tanto no Centro de Ensino Médio 03 e na Escola Técnica de Ceilândia, assim como na UNB, são registrados e considerados objetos de discussão do encaminhamento ou reencaminhamento da pesquisa.

A produção do conhecimento, neste momento, é tanto individual como coletiva. Ao mesmo tempo cada estudante do Centro de Ensino Médio 03 e da Escola Técnica de Ceilândia, participa dos problemas geradores e do encaminhamento da solução desses, tendo como base inicial a Transarte (uma fase de transição entre a arte tradicional e a arte virtual). Como pré-texto da mobilização e organização dos estudantes, há uma gama de envolvidos, como a direção do CEM 03 e da ECT, bem como seus professores, além de mestrandos, graduandos e professores da UNB e os parceiros da Secretaria de Educação, Secretaria de Ciência de Tecnologia e Instituto Tecnológico Federal de Brasília.

Os produtos a serem gerados no projeto são vídeos, animações, fotografias, documentários, conteúdos educativos, a serem utilizados nas escolas, com a perspectiva de estimular o ensino-aprendizagem.

2.5 Lócus da pesquisa e perfil dos alunos

O Centro de Ensino Médio 03 - CEM-03, está localizado na cidade de Ceilândia que possui cerca de 500 mil habitantes. Na atualidade a Escola atende a 2.826 alunos, sendo 763 do ensino regular, e 2.063 da educação de jovens e adultos (EJA). Dos estudantes de EJA, 128 alunos estão no primeiro segmento, 690 no segundo segmento e 1.245 no terceiro segmento. É a única escola na cidade que atende aos três segmentos da EJA.

Para compor o perfil do alunado de EJA dos turnos vespertino e noturno, foi realizada uma pesquisa de opinião¹⁰ (CODEPLAN-PNAD/ IBGE/ INEP/ MEC/ SEEDF). Apresentada pelo, então diretor Waldek Santos, em 01 de outubro de 2007, como resultado da pesquisa por ele coordenada, com a participação de estudantes do ensino médio e dos três segmentos de EJA nos três turnos, conforme gráfico que pode ser acessado no site <http://www.forumeja.org.br/df>.

No gráfico 01 verificamos que 60% dos alunos possuem idade acima de 24 anos, o caracteriza indivíduos que já passaram pela vida escolar e estão retornando a escola em busca de ingressar no mercado de emprego como vamos poder constatar nos próximos gráficos. Ainda apontamos para o crescente numero de alunos que estão trocando o ensino regular de insucesso para a EJA o que torna essa publico cada vez mais jovem.

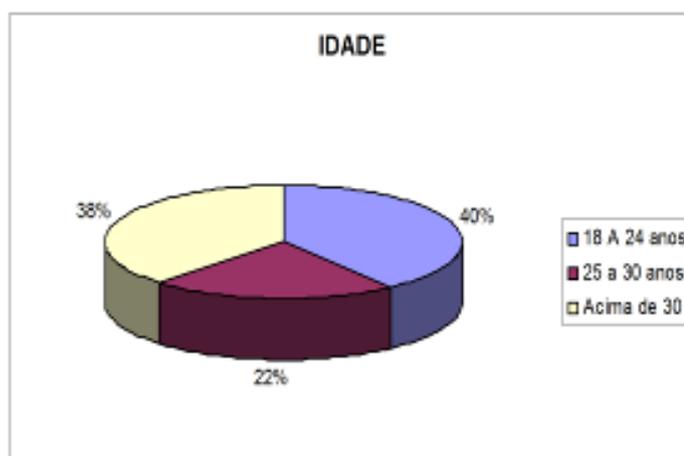


GRÁFICO-01-Idade

¹⁰ Acesso em 10-07-2009 <http://www.forumeja.org.br/df/?q=node/1381>

No gráfico ao lado verificamos que 66% é um numero bastante expressivo de mulheres, que buscam um superação não apenas na desigualdade de gênero mais também uma volta a vida escola de mulheres que em grande maioria, já mães (ver gráfico 4) abandonaram os estudos para cuidar de seus filhos sendo muitas vezes mãe e pai. Conforme poderemos verificar nos gráficos abaixo onde 46% responderam com relação ao estado civil serem solteiros.

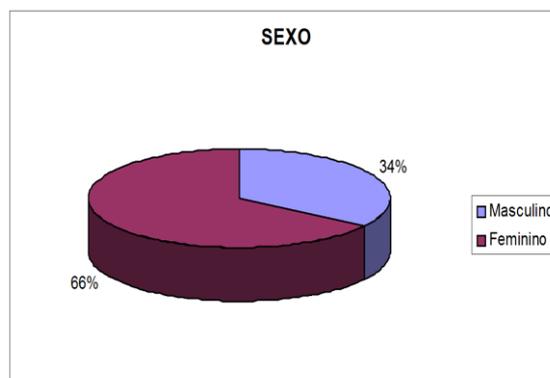


GRÁFICO-02-Sexo

As dificuldades enfrentadas são muitas, como gravidez na adolescência, distancia da escola. Fatores que estão presentes nos próximos gráficos e confirmam a deficiência do sistema público de ensino na chamada inclusão escolar, o que foi abordado anteriormente referindo-se à educação ao longo da vida.

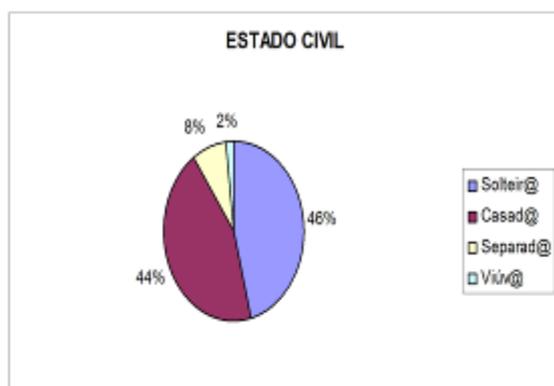


GRÁFICO-03-Estado civil

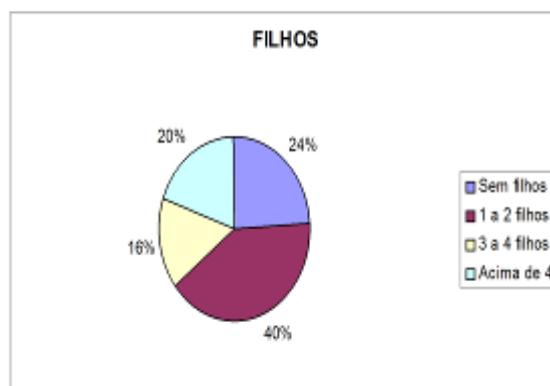


GRÁFICO-04- Filhos

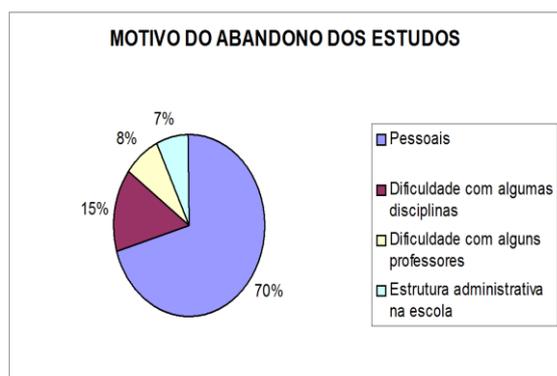


GRÁFICO-05-Motivo do abandono dos estudos

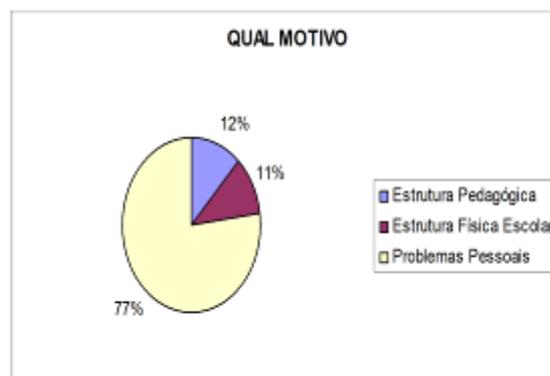


GRÁFICO-06-Qual o motivo

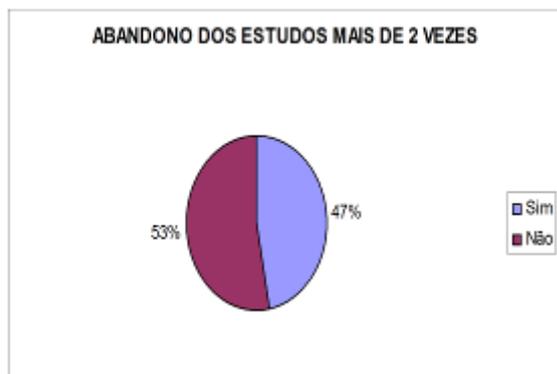


GRÁFICO-07-Abandono dos estudos mais de 2 vezes

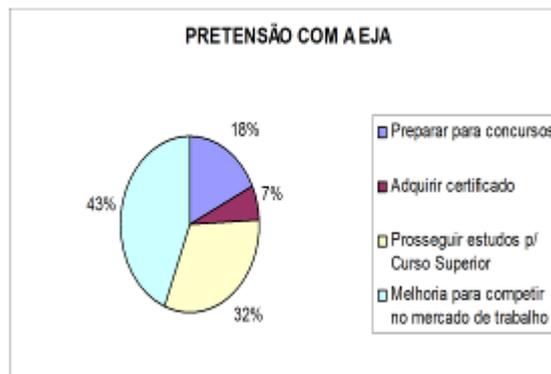


GRÁFICO 08-Pretensão com a EJA

No gráfico de numero 07 identificamos um dos problemas da EJA: a desistência. E constatamos que mesmo havendo abandonado mais de duas vezes os estudos, esses mesmos alunos voltaram a estudar, pois acreditam que existe uma relação direta entre a educação e um bom emprego, e este para eles é o que mais pesa na decisão de voltar a estudar (ver gráfico 08). É a relação entre escolarização e empregabilidade visando um futuro melhor em termos econômicos na conquistas de bens materiais e conforto o que mais influencia no retorno aos estudos.

Inseridos neste contexto os gráficos abaixo (ver gráfico 09 e 10) mostram uma demanda por moradia com uma parcela de apenas 28% de alunos que possuem residência própria, o que traz mais uma problemática: a falta de oferta na modalidade EJA faz com que indivíduos procurem por escolarização em outra cidade.

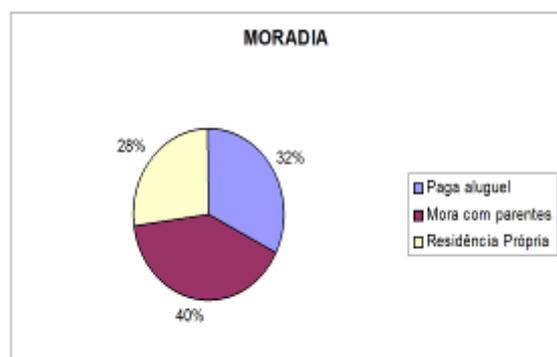


GRÁFICO-09-Moradia

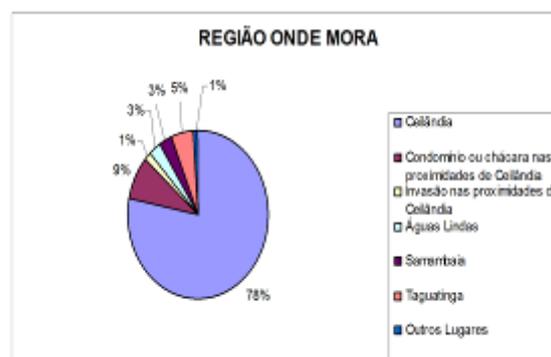


GRÁFICO-10-Região onde mora

Nessa pesquisa, confirmamos o perfil dos alunos do CEM 03, que têm uma média de idade de 18 a 50 anos e residem em diferentes setores da cidade, sendo 60% mulheres, aspiram uma qualificação profissional para competir no mercado de emprego em busca de uma melhor qualidade de vida, onde apenas 17% destes alunos nunca exercerão uma função profissional no mercado de emprego. A relação entre perfil do aluno e o mundo do emprego pode ser bem visualizada no gráfico abaixo:



GRÁFICO-11-Situação ocupacional/Profissional

Neste contexto a integração entre a Educação de Jovens e Adultos e Educação Profissional tem sido um desejo e uma demanda desta comunidade que reage às transformações tecnológicas e apontam com 60% a procura por um curso de Informática.



GRÁFICO-12-Escolha do curso profissional

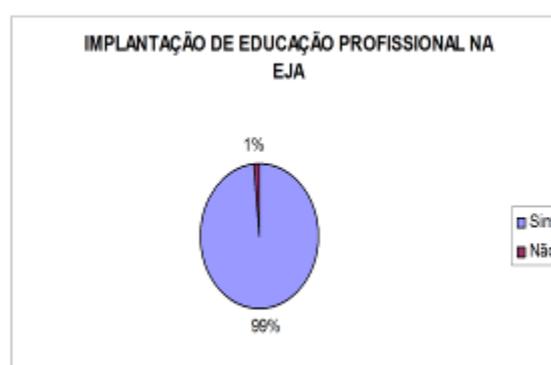


GRÁFICO-13-Implantação de educação profissional na EJA

Nessa perspectiva, o Proeja/Transarte se apresenta dentro de uma situação problemática de um grupo, “um pedido de ajuda” na construção do objeto abordando (Barbier,2007, p.122). O que veremos no capítulo IV, na metodologia da pesquisa nas fases da pesquisa-ação existencial.

2.6 A cidade de Ceilândia

Em 27 de março de 1971, o governador Hélio Prates lançou a pedra fundamental da cidade de Ceilândia.

Na cidade foram assentadas algumas famílias de operários candangos, removidas da Antiga Cidade Livre que era a soma das vilas do Iapi, Tenório, Esperança, Colombo, Bernardo Sayão, dos morros do Urubu e do Querosene, da Placa das Mercedes e do Curral das Éguas, todas elas ocupações.

Em nove meses, todas as famílias já tinham sido transferidas. Mas havia ainda a necessidade de água tratada e encanada, de saneamento básico, em seguida de iluminação pública, mais transporte coletivo.

Em 25 de outubro de 1989, é criada oficialmente a nova cidade de Ceilândia. Os pontos atrativos de Ceilândia são o Centro Cultural de Ceilândia. Fundado em 20 de setembro de 1998, atualmente instalada a Biblioteca Pública, Conselho Tutelar, Divisão Regional do Desporto, Lazer e Turismo



FIGURA-19- Centro Cultural de Ceilândia



FIGURA-20- Casa do Cantador

A Casa do Cantador: também conhecida como, Palácio da Poesia e Literatura, instalação projetada por Oscar Niemeyer, foi construída em 09 de novembro de 1986.

O Sítio Arqueológico de Ceilândia: descoberto por Eurico Teófilo Muller (arqueólogo), em 1996, possui quatro hectares,

onde foram encontrados neste local, fósseis, pedras e pontas de flechas de cristal de 10.000 anos.

A cidade apresenta uma grande diversidade cultural. Nela concentra um grande número de cidadãos de origem nordestina.

Além do mais, existem movimentos culturais representativos como artesanato, literatura, grupos musicais de hip hop, rap, rock, forró, repente e Orquestra Sinfônica da Cidade.

O Museu da Memória Viva de Ceilândia, fundado por Manoel Jevan, Coordenador do espaço e professor de história que transformou sua própria casa, em um museu, que conta fatos do passado da identidade da cidade.



FIGURA-21- Museu da Memória Viva

No meio desse turbilhão de influências está o Centro de Ensino Médio 03 de Ceilândia.



FIGURA-22- Centro de Ensino Médio 03

O Centro de Educação Profissional de Ceilândia - CEP-Ceilândia, situado na QNN 14, Área Especial – Ceilândia Sul/DF, foi inaugurado em 21 de maio de 1982. Estabelecido por lei específica, com a denominação de Centro de Educação para o Trabalho, traz em seu cerne, a finalidade de ofertar cursos de Qualificação

Em meados do ano de 2008, o CEP passou a fazer parte da Secretaria de Ciência e Tecnologia e não mais da Secretaria de Educação, a que estava vinculado desde a sua criação. Recebeu nesta alteração de endereço e de sua etimologia, o título de Escola Técnica. Com essa efetiva mudança vamos utilizar, a partir de então, neste trabalho o termo que designa sua atual nomenclatura: Escola Técnica de Ceilândia (ETC).



FIGURA-23- Escola Técnica de Ceilândia, Curso Ciberarte 1

CAPÍTULO III

3.1 Da problemática aos objetivos

3.1.1 Arte e Ciberarte : Construção do Objeto de Pesquisa.

Que a arte nos aponte uma resposta
Mesmo que ela não saiba
E que ninguém a tente complicar
Porque é preciso simplicidade pra fazê-la florescer

E que a minha loucura seja perdoada
Porque metade de mim é amor
E a outra metade também.

Oswaldo Montenegro

Antes de descrever o processo, façamos uma reflexão sobre o conceito de arte. Conceito este, que vamos utilizar na abordagem do processo da Transiarte.

Há dez anos lecionando a disciplina de artes, ouço essa pergunta: O que é Arte? Que de alguma forma, norteia as primeiras aulas, independente das séries que os alunos estejam cursando, seja no ensino fundamental ou no ensino médio, regular ou EJA.

Os alunos buscam por conceitos pré-definidos e acreditam que o professor é o detentor do conhecimento e responsável pela aprendizagem. Os educandos pautados ainda em um modelo de educação tradicional esperam para cada pergunta uma única resposta, um conceito que deve ser decorado como garantia de uma boa aprovação no vestibular ou aprovação em um concurso público, ou mesmo como garantia de um bom emprego.

Definir arte é uma discussão longa, varias teorias desde a antiguidade aos dias atuais foram sendo propostas para definir a arte e delimitar seu campo. Mas segundo Richard Shusterman,¹¹ nenhuma que definisse seus objetos e sua essência singular, nenhuma que pudesse ser compartilhada por todas as práticas, que fundamentasse suficientemente a diferença entre o objeto comum e a obra de arte. Segundo Shusterman (1998, p.21):

“O que é arte? Há tempos a teoria estética tenta responder a esta questão, mas nenhuma das definições oferecidas até o momento provou ser filosoficamente satisfatória, assim como nenhuma goza de aprovação unânime.”

As teorias falham por serem restritas ou por serem vagas. Shusterman se apropria da definição pragmatista, portanto, prática da arte como experiência de John Dewey¹². Para repensar a arte sem buscar necessariamente uma definição, uma verdade.

Considerando que o conceito de experiência estética para Dewey não se limita apenas à prática artística estabelecida pela história da arte, ela pode abarcar as infinitas práticas contemporâneas do fazer artístico que desviaram ou estabeleceram composições com outras esferas do conhecimento ou prática além do mundo da arte.

Tendo o conceito de experiência como fator central de seus pressupostos, Dewey chega à conclusão de que a escola não pode ser uma preparação para a vida, mas sim, a própria vida. Para ele, vida, experiência e aprendizagem estão unidas de tal forma que a função da escola encontra-se em possibilitar uma reconstrução permanente.

Neste sentido, entendo o conceito de arte muito além da arte enquanto consumo. Pensamos a arte na dimensão cultural e identificamos os indivíduos como sujeitos de cultura capazes de criar, produzir e fruir as estéticas e tecnologias produzidas no seu tempo.

O conceito de cultura utilizado neste trabalho fez parte de uma pesquisa de campo, com observação participativa, realizada pela professora Glória Moura¹³. Constituindo o

¹¹ Richard Shusterman, filósofo americano nasceu nos EUA, tem cidadania israelense, mestre em filosofia, fez doutorado em Oxford e ensina filosofia na Universidade da Filadélfia. Shusterman , leva a cultura pop à academia. Em "Vivendo a Arte - O Pensamento Pragmatista e a Estética Popular", rejeita o monopólio da alta cultura como único gênero digno de atenção estética legítima, propõe uma reflexão incisiva sobre "as formas de expressão artística que dominam nosso mundo[...] fala das artes populares, difundidas, menosprezadas e mal tratadas pelas filosofias das artes conservadores".

¹² O filósofo John Dewey, tornou-se um dos maiores pedagogos americanos, contribuindo intensamente para a divulgação dos princípios do que se chamou de Escola Nova.

artigo “Os Quilombos Contemporâneos e a Educação”, publicado na revista *Humanidades N.º 47*:

“[...] A cultura, como universo simbólico através do qual se atribui significado à experiência de vida, orienta todos os processos de criação do homem, não só no domínio das artes, mas também no que o homem aprende ao longo de sua existência, acrescentando-se ao que já sabe por herança dos antepassados, como sua visão de mundo... o uso das ervas medicinais, o modo de trabalhar a terra,... as linguagens gestuais, a música, as festas, o modo de se divertir e o de morrer, cantar dançar e rezar.” (1999, p115).

Acredito que ao abordar a arte enquanto experiência estamos dando um passo contra a divisão que muitos professores de arte ainda fazem; dividindo a vida intelectual e a vida real, reproduzindo conceitos que abrangem idéias eurocêntricas, arraigadas em nossa cultura. De tal maneira que, nos percebemos também, como frutos desta cultura reconhecendo e assumindo a divisão entre arte e artesanato, arte popular e arte erudita, arte para o pobre e arte para o rico.

Ao dar ênfase apenas a história da arte e não considerar a experiência de vida dos alunos, os professores de artes corremos o risco de transformar a aula em uma atividade sem qualquer significado, perpetuando muitas vezes o fazer pelo fazer, sem oferecer uma experiência estética ou a aquisição de novos conhecimentos.

Para Shusterman, é urgente que os intelectuais elaborem uma crítica das artes de consumo para que não haja uma divisão cada vez mais profunda entre a vida intelectual e a vida real, pois para ele a arte está, de ponta a ponta, imersa na história dos homens e que não podemos submeter a criação a nenhuma norma a priori, pois a obra de arte não se pode definir senão pela experiência específica, que ela suscita naqueles que a consomem.

Neste contexto, alguns arte educadores justificam e argumentam que a grande maioria dos alunos das escolas públicas das cidades como Ceilândia, Brazlândia, Samambaia,¹⁴ entre outras, não possuem o hábito de frequentar exposições de artes, museus, teatros e até mesmo cinema. O que, segundo esses arte educadores do Distrito

¹³ *Glória Moura*, professora aposentada da Faculdade de Educação da UNB e coordenadora pedagógica do curso de Diversidade Étnico-racial.

¹⁴ Ceilândia, Samambaia e Brazlândia são cidades que compõem o Distrito Federal, também chamadas de periferias da cidade de Brasília.

Federal, restringe as possibilidades dos alunos de conhecer e conviver, com diferentes, manifestações artísticas.

Discordo deste pensamento, pois mesmo sem freqüentar estes espaços, não podemos dizer que os alunos não convivem com produções artísticas em seu dia-a-dia, e muito menos que não sejam capazes de criar, produzir e fruir objetos artísticos.

Dentre os fatores citados, considero a formação continuada como um fator importante na democratização e acesso a experimentações artísticas nas aulas de artes.

Foram várias as tendências que influenciaram o ensino e a aprendizagem da arte, ao longo da história. Os próprios conceitos de arte e de ensino modificaram-se com o passar do tempo.

A partir da divulgação dos Parâmetros Curriculares Nacionais de Artes de 2007, elaborados pelo Ministério da Educação, as diversas redes de ensino passaram a rever suas concepções e redimensionar de modo mais efetivo, seus projetos pedagógicos.

Estar inteirado das transformações pelas quais passam os pressupostos metodológicos e filosóficos na área da arte educação, bem como a compreensão destes processos, tem sido um dos principais problemas enfrentados pelos profissionais da área. No decorrer das últimas décadas, tem-se incessantemente, promovido algumas discussões a respeito do ensino da arte no Brasil. E agora também, discussões de excelente porte sobre arte e tecnologia e seu impacto na educação.

A arte, assim como tantas outras áreas do conhecimento humano, tem acompanhado o desenvolvimento dos meios de comunicação, além de se apropriar, algumas vezes do meio para se comunicar de diferentes formas com as pessoas.

Sabemos que a arte, por meio de suas inúmeras representações, em cada período da história, inventa e (re)constrói espaços a partir dos dados do mundo que lhe é contemporâneo, aqueles da ciência, da técnica, da sociedade e do pensamento (Venturelli 2004, p.97).

Em conseqüência, a arte vai modificando o espaço, que agora não é real, mas virtual. Cada vez mais, o conceito de pura apreciação da arte, perde o sentido, dando lugar às abordagens contextualistas, instrumentalistas e interdisciplinares, que refletem

uma arte que não aceita mais um produto acabado. Que não se presta mais à contemplação, como afirma Diana Domingues. Agora, definitivamente, tem-se colocado, de fato, para sempre no museu pincéis, tintas, papel, telas, onde o espectador precisa agir, dialogar, colaborar com o artista na obras ciberartísticas.

3.1.2 Da Ciberarte a Transiarte

Segundo Diana Domingues, em plena era digital, povoada por máquinas e seus softwares, a humanidade se defronta com a passagem da cultura material para a cultura imaterial.

Que arte é essa que tem como característica a criação e interatividade e se utiliza dos recursos tecnológicos, habitando na rede mundial de computadores (WWW), sofrendo mutações que humanizam nossos sentidos diante das máquinas?

Para responder esta questão devemos pensar na relação da arte permeada pela revolução da informática e por sua confluência com os meios de comunicação. Já que não existe ainda um consenso terminológico para designar essas novas formas de expressão no campo da arte, esse hibridismo entre arte, ciência e tecnologia que vem mudando a forma de nos relacionarmos com os objetos artísticos.

Neste contexto, segundo Priscila Arantes (2005, p.24) as produções artísticas que tinham como suporte a tecnologia nos anos 1950-1960, a expressão mais usada era “arte cibernética”. Nos anos 1970- 1980 passou a se usar “arte informática ”nos anos 80, “arte e tecnologia”, “arte numérica”, “arte eletrônica”. Atualmente os termos e expressões mais utilizados são ciberarte, “arte das novas mídias ”e artemídia.

Para Arantes o termo mídia vem ganhando uma expansão e diz respeito também a todos os processos de comunicação mediados pelo computador, assim vamos utilizar “mídias digitais ”para designar essa nova fase da cultura contemporânea influenciado pela revolução da informática e pelas tecnologias numéricas.

Segundo Arlindo Machado, a expressão inglesa “media arts” e o seu correlato português artemídia são usados hoje para designar formas de expressão artística que se

apropriam de recursos tecnológicos das mídias e da indústria do entretenimento em geral, ou intervêm em seus canais de difusão, para propor alternativas qualitativas.

Essa definição se alarga, compreendendo também as experiências de diálogo, colaboração e intervenção crítica nos meios de comunicação de massa, que por extensão abrange quaisquer experiências artísticas com mediação tecnológica. Verifica-se que:

Neste sentido, “artemídia” engloba e extrapola expressões anteriores, como “arte e tecnologia”, “arte eletrônica”, “ arte-comunicação”, “poéticas tecnológicas” e etc. Mas essa designação genérica apresenta o inconveniente de restringir a discussão da artemídia apenas ao plano técnico (suportes, ferramentas, modos de produção, circuitos de difusão), sem atingir o cerne da questão, que é o entendimento da imbricação desses dois termos: mídia e arte (Machado, 2007, p.7).

Para Machado, essa combinação sugere que artemídia é mais que a mera utilização de câmeras, computadores e sintetizadores na produção de arte, ou a simples inserção da arte em circuitos massivos como a televisão e a Internet. Sugere também que os produtos da mídia podem ser encarados como as formas de arte de nosso tempo ou, ao contrário, que a arte de nosso tempo busca de alguma forma interferir no circuito massivo das mídias.

Nesse contexto de interferência, colaboração, reconstrução e possibilidade de experimentação a ciberarte se apresenta como uma modalidade de arte interativa capaz de produzir seu próprio fluxo de comunicação no ciberespaço, propondo que a arte é antes de tudo gerar um evento e não somente contemplar imagens, sons, textos, passivamente.

Diana Domingues define ciberarte como arte interativa, produção artística que “possibilitada pela inclusão das novas tecnologias digitais nas práticas artísticas, modifica e coloca novos modos de fruição para o público.

A intenção é propor o trabalho artístico, não mais como mera criatividade do autor, mas como possibilidade de ser fruído, distribuído em rede, conectado através de terminais de computador, sempre solicitando uma ação num determinado ambiente onde

sensores, sintetizadores, mouses, teclados ou outros aparatos que captam o corpo, fazem gerar novas situações ao trabalho proposto pelo artista.

Cada indivíduo pode se conectar, agir, modificar, intervir”. No ciberespaço e em outros meios tecnológicos, a interatividade aliada a instantaneidade de respostas a cada estímulo do indivíduo “marca a passagem da arte da representação para uma arte muito mais comportamental” (Domingues, 1997, p.60).

Para a ciberarte, todos os aparatos que permitem a interação e a troca de significados - ou seja, a simbiose entre humanos e máquinas - podem ser chamados de interfaces. “Quando falamos em interface, temos que pensar em contatos de superfícies diferentes que se conectam de alguma forma, fazendo com que corpos diferentes partilhem de uma mesma decisão” (idem: 74).

Para precisar melhor um campo tão extenso, a interface ocorre quando duas ou mais fontes de informação se encontram face-a-face, mesmo que seja o encontro da face de uma pessoa com a face de uma tela. O usuário se conecta com o sistema e o computador se torna interativo (...). É a nossa interação com o programa que cria uma interface. Por seu lado a tecnologia nos incorpora (Santaella, 2003: 91).

Assim, é através das interfaces que a ciberarte propicia novas formas de percepção e experiência, dando o sustentáculo necessário para a interatividade, a essência da ciberarte. Com o advento das tecnologias digitais de interface, vale ressaltar a passagem da captura e transmissão de signos das obras de arte plásticas, antes primordialmente ótico, para o háptico (Domingues, 2002, p. 73). O háptico corresponderia ao sentido do toque, o sentido de tocar mundos virtuais, próprio da interatividade.

A arte interativa não é só um resultado visual, mas também o processo no qual se insere o indivíduo. A interatividade na Internet apresenta-se na maioria das vezes nas decisões em textos hipermídia (utilizando-se dos links clicáveis) e por ações em ambientes virtuais.

Lemos (1997) acredita que interatividade é um caso específico de interação digital, compreendida como um tipo de relação tecno-social, ou seja, como um diálogo entre homem e máquina, através de interfaces gráficas, em tempo real. Alguns autores chegam

até a não trilhar distinções entre interação e interatividade, sendo a primeira utilizada somente para as relações humanas e a segunda para as relações homem-máquina

Por meio de interfaces, a obra é navegada, desdobrada, tocada. É uma experiência que só pode existir quando estamos interconectados às tecnologias digitais. “Na Cibercultura, a interatividade propicia a humanização das tecnologias, pois oferece tipos de experiências estéticas que mesclam qualidades biológicas e emocionais da experiência humana em ambientes virtuais” (idem: 27).

Interatividade, portanto, poderia ser considerada como uma ramificação entre o homem e as tecnologias, permitindo que as ações humanas sejam processadas e desenvolvidas por máquinas. “Na ciberarte, com as diferentes modalidades de arte interativa, o artista precisa gerar zonas íntimas entre o corpo e as tecnologias, num intervalo que soma condições sinestésicas para o corpo, em estados de conectividade com sistemas complexos” (idem: 31).

Essa concepção de interatividade coincide com a superação do modelo humanista da separação corpo/mente, pois “ao agirmos ramificados, estamos validando as teorias científicas contemporâneas da fractalização, da instabilidade, das perdas de verdades únicas e acabadas de um sujeito para privilegiar as trocas, os acasos, a metamorfose, a partilha” (idem: 35).

Entretanto, para Lévy (1999: 82) “a interatividade assinala muito mais um problema, a necessidade de um novo trabalho de observação, de concepção e de avaliação dos modos de comunicação do que uma característica simples e unívoca atribuível a um sistema específico”. Por esse motivo, poderíamos pensar em graus de interatividade.

Na ciberarte, existem obras de baixos níveis de interatividade, nas quais o apreciador navega no espaço artístico através de cliques no mouse ou escrevendo textos (mais comuns na internet); de níveis intermediários, como instalações com recursos multimídia, nas quais o espectador pode alterar a obra com ações do próprio corpo; até altos níveis de interatividade, como no caso da Realidade Virtual.

Atualmente, em pesquisas avançadas de arte digital interativa, surge o conceito de “segunda interatividade”, defendido por Edmond Couchot. Num ambiente proposto, as máquinas ganhariam capacidade de agir próximas dos humanos, através de avanços das pesquisas em Inteligência Artificial.

As situações não são somente reativas de perguntas e respostas, de ações e reações, de diálogos, mas são oportunizados ambientes com métodos para artistas e cientistas do ATI – Art et Technologie de l'Image da Université Paris VIII. Geração de mundos virtuais que evoluem com autocontrole, emitindo respostas autônomas (Domingues, 2002, p. 83). Provavelmente, através dessas variações nos níveis de interatividade, poderemos iniciar uma classificação das faces da ciberarte, delimitando os meios utilizados para sua poética.

Assim, pode-se traçar uma classificação consistente das suas sutilezas estéticas, demonstrando objetos artísticos que utilizam o ciberespaço e as tecnologias digitais para representar o imaginário humano.

Dentro dos vários campos da arte contemporânea ligada a novas tecnologias, investigo Transiarte como uma forma de “ciberarte”, com ênfase, na apropriação que os alunos da EJA fazem das novas mídias e como esse processo pode trazer mudanças na realidade existente.

Esse é dos pontos importantes para considerar o significado da inovação tecnológica frente aos aspectos gerados pelos vários contextos que a cercam. Se uma tecnologia, em seu contexto, pode ser utilizada para outros fins, o que determina esta utilização é a capacidade de o homem extrair de seu repertório de experiências, novas idéias, conceitos e possíveis soluções para suas necessidades variadas.

Para Machado, a apropriação que arte faz do aparato tecnológico que lhe é contemporâneo difere da que é feita por outros setores da sociedade, como a indústria de bens de consumo.

Em geral, aparelhos, instrumentos e máquinas semióticas não são projetados para a produção de arte, pelo menos não no sentido como se constituiu no mundo moderno a partir mais ou menos do século XV. Máquinas semióticas são, na maioria dos casos, concebidas dentro de um princípio de produtividade industrial, de automatização dos procedimentos para a produção em larga escala, mas nunca para a produção de objetos singulares, singelos e “sublimes”. MACHADO, Arlindo, p.10).

A partir do pensamento de Machado e do ensaio “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica”, escrito pelo filósofo Walter Benjamin em meados do século passado, propomos nos subsidiar as discussões contemporâneas que dizem respeito às

produções artísticas em mídias digitais. Neste ensaio Walter Benjamin tenta detectar as modificações estéticas trazidas às manifestações artísticas pelo advento da reprodutibilidade técnica.

A tese da qual parte o filósofo é a de que na sociedade moderna há uma desintegração do valor aurático na manifestação artística. A obra de arte não somente se metamorfoseia, perdendo o seu *status* de unicidade e originalidade atrelado a uma determinada dimensão espaço temporal, como também há uma modificação na forma como o receptor e o produtor se relaciona com a produção artística

Concordo que a democratização e massificação foram dois processos desencadeados pelo uso da técnica “para o bem e para o mal”, mas a apropriação que o homem faz dessa técnica é o que se tornou um problema introduzido pelo capitalismo. Reconheço a existência da divisão de classes, da superestrutura, da infra-estrutura no processo de massificação estética, visando o lucro, portanto, considero que a tecnologia não é neutra e traz consigo muitos significados.

Apontadas como uma preocupação dos dois autores, a massificação das produções em arte, sendo que para Machado o homem tem acesso às máquinas, mas não existe uma preocupação em se criar instrumentos, para produção de objetos singulares e “sublimes”. Processo que Benjamin adverte com relação à reprodutibilidade técnica das obras de artes, ocasionando a perda da aura, originalidade e o mais importante, modificando à relação entre espectador e público.

A estética na ciberarte é comparada com a estética de obras de arte anteriores à produção digital e suas possíveis repercussões. A arte digital é vista assim dentro do conceito da reprodutibilidade técnica da obra de arte (Benjamin, 1981) que se caracteriza pela perda do valor aurático da obra de arte por um lado, e por outro por uma maior democratização e massificação das experiências artísticas. (Teles: 2008)

Assim como uma das formas de ciberarte, a Transiarte se apresenta como um processo em trânsito, que percebe a importância da expressão dos sujeitos no contexto contemporâneo, pela inclusão do uso das novas mídias.

Nós, professores, assistimos as rápidas mudanças trazidas pelo avanço tecnológico, pelas mídias digitais. Mudanças pelas quais crianças e adolescentes, nossos

alunos, demonstram conviver e se relacionar bem com o vídeo-game, TV, DVD, MP3, Internet, sites de relacionamento, chats, etc.

Palavras como interatividade, telepresença, ciberarte podem ser desconhecidas para esses alunos, mas a sua práxis pode ser identificada em sites como Youtube, onde esses mesmos alunos postam vídeos e animações.

Fundado em fevereiro de 2005, o YouTube é o líder no setor de vídeos on-line e o principal destino dos internautas para assistir e compartilhar vídeos originais com todo o mundo por meio da web. O YouTube permite que as pessoas enviem e compartilhem facilmente vídeos no “br.YouTube.com” na Internet por meio de sites, celulares, e-mail e blogs.

O computador, assim como o cinema, a televisão e os videogames atrai de forma especial a atenção dos mais jovens que desenvolvem uma grande habilidade para captar suas mensagens. De fato, estão descobrindo o mundo e lhes custa aprender a realizar trabalhos manuais como programar um vídeo ou um computador. Estão descobrindo as linguagens utilizadas em seu ambiente e lhes custa tanto ou mais decifrar e dominar a linguagem textual como a audiovisual. A grande diferença é que os resultados desta última ação abrem um amplo mundo de possibilidade cada vez mais interativas, em que constantemente acontece algo e tudo vai mais depressa do que a estrutura atual que a escola pode assimilar (HERNÁNDEZ & SANCHO, 2006, p.19).

Diante deste quadro, percebemos a importância da democratização da disseminação de uma linguagem que torne as ferramentas tecnológicas mais humanizantes. Em busca da democratização do saber, considerando a história de vida dos sujeitos, o seu potencial criativo para o fazer artístico conectadas com a realidade da sua comunidade.

Também percebemos a necessidade de constante atualização e de disseminação de novas práticas na área de arte educação, como contribuição para uma nova postura de perceber a arte contemporânea, como uma arte que esta sempre em transição.

3.4 Objetivos

3.4.1 Objetivo Geral

- Investigar a Transiarte como linguagem e suas possibilidades na arte educação, numa perspectiva de abordagem transdisciplinar da arte e tecnologia no ambiente escolar.

3.4.2-Objetivos específicos

- Investigar e interpretar o processo da oficina de Transiarte no segundo semestre de 2008.
- Identificar as fases da pesquisa-ação proposta por Barbier no processo de construção artística na animação “Encontro de Gerações”.
- Fundamentar a importância do site www.proejatransiartetube.cefetgo.br/ no campo da educação.

3.4.3 Objetivo específico futuro

- Disseminar a prática da Transiarte, em escolas públicas do Distrito Federal.

CAPÍTULO IV

4.1 Metodologia da Pesquisa

A escolha do método da pesquisa-ação partiu após leituras realizadas no grupo de pesquisa Proeja/Transiarte e veio ao encontro às expectativas individuais de realizar uma pesquisa que provocasse mudança na realidade existente.

Como participante das oficinas da Transiarte, sinto-me à vontade para falar como sujeito inserido nessa pesquisa por dois motivos:

Primeiro, por ser moradora da cidade de Ceilândia e conhecer de perto os problemas que os jovens e os adultos ali enfrentam. Problemas esses que vão muito além da falta de escolarização, como questão básica de assistência à saúde, moradia adequada, entre outros serviços públicos necessários para o bem-estar.

Vivo na chamada “periferia” de Brasília, percebo a importância de a Universidade estar inserida com programas e ações no resgate da auto-estima, alfabetização, profissionalização e outros programas que promovam a inclusão digital e social.

O segundo motivo e não menos importante, configura-se na profissão escolhida “professora da rede pública de ensino, com muito orgulho”, apesar de ver alunos trocando o ambiente escolar para servir ao tráfico de drogas e ainda vê-los se envolvendo com outros crimes e muita violência.

Por outro lado, também vivenciamos o sucesso de alunos que conseguiram vencer as barreiras do “tal do segundo grau”¹⁵, e concluíram cursos de nível superior tais como Letras, Educação Física, Pedagogia, tanto em faculdades particulares como também na Universidade de Brasília. Além do sucesso de muitos outros que não escolheram o caminho acadêmico, mas possuem a sua própria fonte de renda, estando inseridos no mercado de trabalho.

Em particular, incentivo vários alunos a participarem do PAS¹⁶ (Programa de Avaliação Seriada) processo que substitui o vestibular, por um sistema de avaliação realizado ao final de cada ano letivo, para os egressos do ensino médio.

A modalidade de EJA mais uma vez é esquecida por trabalhar semestralmente, o que levou alunos a ingressarem no ensino regular, em busca da mesma oportunidade.

Até aqui já foi identificado o que chamarei de Situações-Problemas-Desafio¹⁷, que vão se fazer presentes durante todo o processo de construção e criação coletiva. Como problematização ou geração de temas.

O termo Situações-Problemas-Desafio foi utilizado por Reis (2000) em sua tese de doutorado “A Constituição do Sujeito Político, Epistemológico e Amoroso na Alfabetização de jovens e Adultos” e referem-se “às necessidades econômicas, financeiras, sociais e culturais que caracterizam o cotidiano vivido/enfrentado pelos moradores da cidade (...), como decorrência da lógica excludente inerente a distribuição da riqueza econômica e cultural produzida no país”.

Buscamos a partir desses desafios, contribuir para fazer avançar e desenvolver a humanidade, a sociedade, a cidade “Ceilândia” com seus habitantes por meio de uma linguagem híbrida que une arte e tecnologia no ambiente escolar.

¹⁵ Em um dos encontros do Proeja/Transarte com alunos no CEM 03 de Ceilândia, no segundo semestre de 2009 durante uma roda de conversa, uma aluna colocou a dificuldade de conseguir emprego pela baixa escolarização e que o motivo de esta ali é o tal do “segundo grau” nomenclatura utilizada pelos alunos. Lei 5692 de 1971.

¹⁶ As inscrições do PAS eram feitas na secretarias das escolas a chamada homologação da inscrição onde o candidato pegava o cartão de acesso para fazer a prova era realizada na UnB, pois muitos alunos não eram de Brasília, recebíamos ônibus de cursinhos oriundos de cidades como São Paulo, Minas e Goiás. Um programa criado para dar oportunidades para alunos das escolas públicas do DF, já começava a apresentar indícios de disparidade já que estes alunos estavam sendo treinados para participar do PAS enquanto nossos alunos das escolas públicas sofriam com greves e falta de professores

¹⁷ Reis. Renato Hilário dos. A Constituição do Sujeito Político, Epistemológico e Amoroso na Alfabetização de jovens e Adultos. Campinas. Tese de Doutorado. Universidade de Campinas. 2000.p.47

Gostaria de enfatizar que durante todo meu caminho na Universidade, já citado no memorial, só tive conhecimento da pesquisa-ação como procedimento metodológico no Proeja/Transarte. Inclusive na própria disciplina do curso de pós-graduação em “Pesquisa em Educação”, a pesquisa-ação não foi contemplada e a referência mais próxima seria a pesquisa/participante como procedimento da pesquisa qualitativa.

Faço um breve histórico da pesquisa-ação abordando os pressupostos teóricos que norteiam esse trabalho.

A pesquisa-ação tem sido utilizada nas últimas décadas, de diferentes maneiras, a partir de diversas intencionalidades, passando a compor um vasto mosaico de abordagens teórico-metodológicas. Barbier (2007) é bem enfático, ao dizer que, a natureza da pesquisa-ação, não é apenas uma transfiguração metodológica da sociologia clássica. Ao contrário, ela expressa uma verdadeira transformação, da maneira de conceber e de fazer pesquisa, em Ciências Sociais e cita Blum (1955), utilizando-se da fala de Dusbot:

A pesquisa-ação é a revolta contra a separação dos “fatos” e dos “valores” que dá um sabor particular à noção de objetividade nas Ciências Sociais. É um protesto contra a separação do “pensamento” e da “ação” que é uma herança do “laisser-faire” do século 19. É uma tentativa desesperada de transcender a estéril especialização das Ciências Sociais como seu implícito repúdio da responsabilidade humana para os acontecimentos sociais (1987, p.136)

A expressão francesa *laisser-faire*, já dicionarizada em português, significa: “não – intervenção no que fazem os outros” ou “a não-interferência do Estado, em determinadas atividades econômicas de seus cidadãos”. Conforme o Novo Dicionário da Língua Portuguesa, de Aurélio Buarque de Holanda Ferreira (2001).

Cabe ressaltar que essa expressão também foi muito utilizada no sentido de não intervenção nas artes visuais, onde ainda domina, na sala de aula, o ensino de desenho geométrico, temas de forma banais, as folhas para colorir, a variação de técnicas e o desenho de observação, os mesmos métodos, procedimentos e princípios ideológicos encontrados numa perspectiva feita em programas de ensino de arte de 1971 a 1973.” (BARBOSA,1999,p.12) centrados apenas no fazer pela ação, dissociado de um pensamento crítico.

Assim, ao falar de pesquisa-ação, falo de uma pesquisa que não se sustenta na epistemologia positivista, que pressupõe, desta forma, a integração dialética entre o sujeito e sua existência; entre fatos e valores; entre pensamento e ação; e entre pesquisador e pesquisado.

Neste contexto percebo que a pesquisa-ação é incompatível com procedimentos decorrentes de uma abordagem positivista, uma vez que requer para seu exercício um mergulho na intersubjetividade da dialética do coletivo.

Essa afirmação da incompatibilidade da pesquisa-ação com os pressupostos positivistas não é consensual entre os pesquisadores da área, no entanto considero que a pesquisa-ação fundamenta-se em princípios que rompem com a perspectiva positivista da elaboração do conhecimento em educação. Esse rompimento se dá especialmente no espaço em que a pesquisa positiva, fundada na experimentação, pensa-se neutra e autônoma em relação à realidade social.

Desde sua origem, a pesquisa-ação assume uma postura diferenciada diante do conhecimento, uma vez que busca, ao mesmo tempo, conhecer e intervir na realidade que pesquisa. Essa imbricação entre pesquisa e ação faz com que o pesquisador, inevitavelmente, faça parte do universo pesquisado, o que, de alguma forma, anula a possibilidade de uma postura de neutralidade e de controle das circunstâncias de pesquisa (Franco, 2005, p.490).

Esse é um dos grandes desafios que enfrento enquanto pesquisadora. Optei pelo procedimento da pesquisa-ação, por ter a convicção de que pesquisa e ação podem e devem caminhar juntas quando se pretende a transformação da prática.

Assim considero o sujeito, sua perspectiva, seu sentido, mas não apenas para registro e posterior interpretação do pesquisador. Nesse caso, a metodologia não se faz por meio das etapas de um método, mas se organiza pelas situações relevantes que emergem do processo das oficinas de Transiarte.

Emprestamos de Barbier (2007, p.118) suas quatro temáticas, que consideramos como “eixos temáticos”, na medida em que dão sustentação à pesquisa-ação. São eles:

- 1º a identificação do problema e a contratualização;
- 2º o planejamento e a realização em espiral;
- 3º as técnicas de pesquisa-ação;
- 4º a teorização, a avaliação e a publicação (divulgação, no caso) dos resultados.

1º eixo temático - *identificar o problema e a contratualização*. Identifiquei o que chamei de formas de participação e de ação. Mostrando um pouco a qualidade das relações interpessoais nos trabalhos de grupo, dando viabilidade às propostas formuladas no decorrer de todo o processo.

2º eixo temático explorado - *o planejamento e a realização em espiral*. Foi delineado pelo professor com uma participação ativa, novamente me apoio em Barbier (idem, 121-125), ao retomar os eixos temáticos e, com Bourdieu (1999), busquei compreender o significado de “vigilância epistemológica”.

Parti do pressuposto de que a “vigilância epistemológica” deve acompanhar todo o processo em que se “exige a explicitação metódica das problemáticas e princípios de construção do objeto” (BOURDIEU, 1999, p. 49). Tinha a intenção de traçar um diálogo efetivo, coerente e vigilante entre a teoria (conteúdo da disciplina) e a prática. Sistematizei, dando mais força a este diálogo, nos três momentos enunciados por Barbier (2002, p.121), traduzidos como “objeto abordado, co-construído e efetuado”. Nesta perspectiva, defini que:

a) o 1º momento, seja *objeto conquistado e ou abordado*, estabelece um diagnóstico da situação a ser explorada: *faz a escuta sensível do vivido* (BARBIER, 2007, p.123);

b) o 2º momento, referente ao *objeto construído e ou co-construído*, apóia-se nos *pontos-chave da situação problemática o que também chamamos de problema* (p.122) e *na construção de um modelo de análise multirreferencial*. De posse da caracterização das escolas, assim como de registros de situações-problema, podemos *co-construir* os múltiplos objetos de pesquisa, configurando o lugar da pesquisa-ação;

c) o 3º momento, relacionado ao *objeto efetuado*, avalia os efeitos de sentido e sua *realização em espiral*, permeada por *conflitos e mediações assumidos* (p.121-125). Neste processo de *pesquisa em espiral*, foi constatado que:

- ✓ Os dados não falam por si mesmos; somente com a quantidade de alunos e as produções realizadas não teríamos a relação sujeito/produção e vários fatores que interferem no processo não seriam abordados, por não considerar a individualidade do grupo e seus problemas. Assim, muitas das políticas públicas implementadas pelos governos desconhecem a real situação das escolas, e por isso fracassam. A pesquisa-ação permite um olhar e uma vivência com e dos sujeitos da realidade.
- ✓ A análise não é neutra, está respaldada em posições teórico-epistemológicas e em dados consistentes. Como pesquisadora, a minha experiência influencia na recepção e reflexão dos dados, o que acredito que, no contexto estudado, só teve a contribuir a implicação na pesquisa e isso se torna inseparável durante o processo.
- ✓ A interpretação é orientada pelos objetivos, hipóteses e perguntas, que estão presentes em todo trabalho nos momentos de avaliação e reflexão.
- ✓ É preciso levar em conta a pertinência dos dados, o grau de complexidade, adequação e coerência das articulações realizadas e seus efeitos.

Esse movimento na construção do objeto de pesquisa foi antecedido por uma seqüência de conflitos/dificuldades/desafios, pois o CEM 03 apesar de uma escola antiga na cidade, apresenta uma estrutura grande com espaços que podem ser melhores utilizados (tema levantado pelos alunos durante as oficinas de 2009).

O laboratório de informática na escola foi fruto de articulações da pesquisa com os parceiros no ano de 2008. Participei do momento de “inauguração” do laboratório. Com

os representantes das turmas e a direção, dez computadores, isso mesmo! Uma Escola que atende mais ou menos dois mil alunos recebe dez computadores.

A diversidade de saberes na Educação de Jovens e Adultos explica os estágios muito diferenciados com relação à utilização de computadores, máquinas fotográficas, filmadora, pen drive, entre outros equipamentos eletrônicos. Principalmente entre os alunos mais vividos que nunca utilizaram um computador.

De fato, a exposição de situações conflitivas e das dificuldades em enfrentá-las não nos desmotivou. E parti para as temáticas e questões-problema em torno das inquietações dos sujeitos: a questão da violência; o regaste da auto-estima; dificuldades de aprendizagem.

Enfim, o segundo *eixo temático* possibilitou discutir sobre os equipamentos utilizados, os relatos e os registros das atividades, colocando em debate as formas de participação/ação no *alcance das transformações*, especialmente quanto à *conscientização e comunicação* (THIOLLENT, 1996, p. 41- 43).

Durante as oficinas a essa fase de planejamento, que é processual, foram-se agregando os demais eixos temáticos, que Barbier (2007, p.125 -143) denomina de “as técnicas da pesquisa-ação” e “a teorização, a avaliação e a publicação dos resultados”.

O 3º *eixo temático – algumas técnicas da pesquisa-ação*, resolvi limitar as reflexões em duas técnicas específicas à pesquisa-ação: *a observação participante e o diário* (idem: 126).

Na tentativa de aprofundar a construção de um caminho metodológico (Barbier, 2007, p.125-143), afirmo que em relação ao *observador participante*, é necessário que: primeiro se compreenda a natureza do problema e a observação a ser realizada; depois se integre ao campo de observação, pois ao mesmo tempo em que observa, é observado; sabe-se que é impossível observar tudo ao mesmo tempo; e por último percebesse que a confiabilidade dos dados decorre do entendimento dos limites/possibilidades do nível de experiência em observar.

Quanto ao uso do *diário*, considero a importância deste instrumento como registro, destacando alguns aspectos aprendidos no decorrer da pesquisa:

Faz repensar o significado da visão que se tem da realidade e de si mesmo.

Facilita a análise e questionamento das condições observadas e registradas;

Estabelece uma fundamentação da coerência das tarefas observadas e permite construir novas visões e versões diante das experiências que foram registradas.

Comprometida intelectualmente e emocionalmente com o projeto, optei por elaborar um *diário de campo* para os registros e relatos das situações investigadas nos momentos da oficina. Além das fotografias e filmagens do processo.

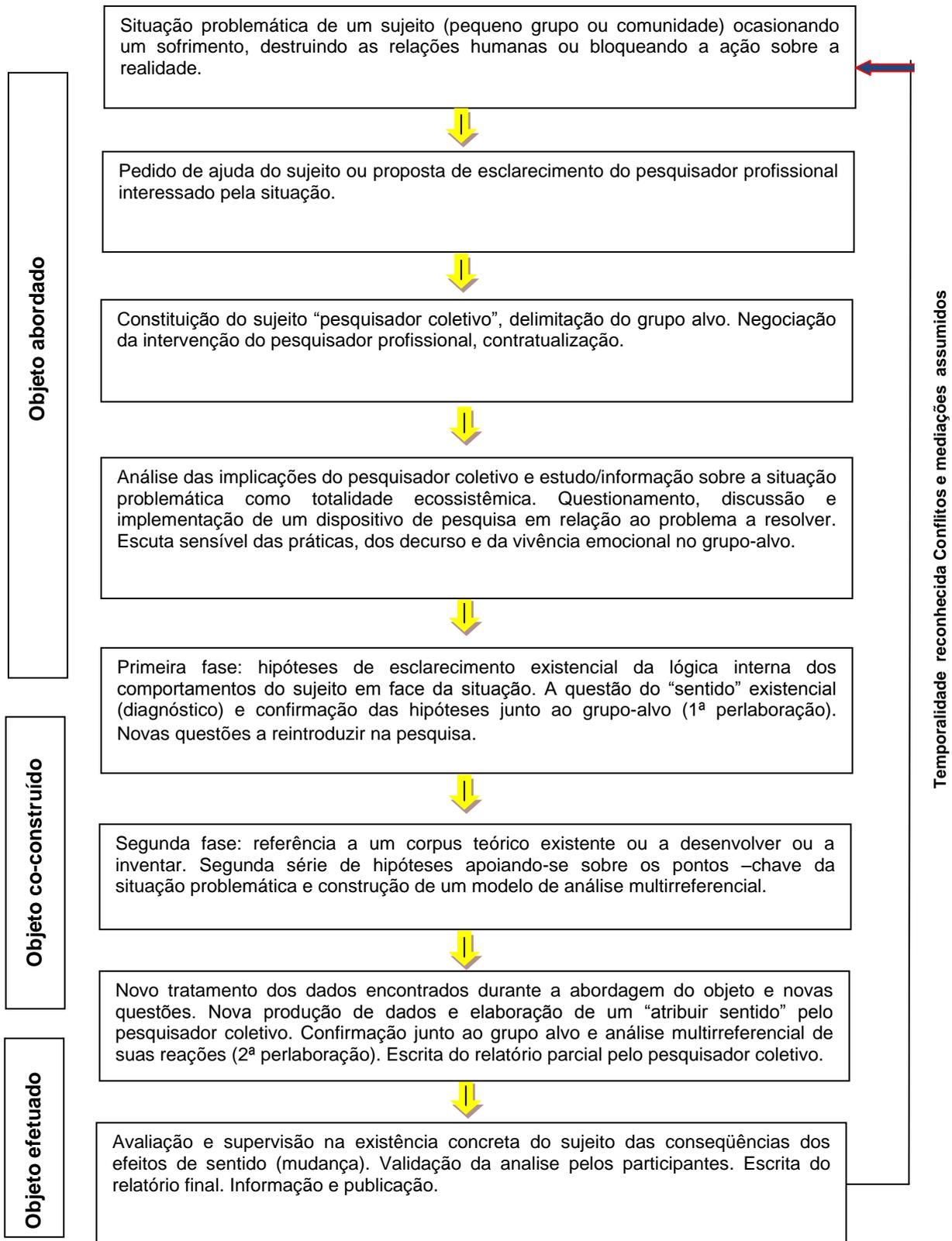
O 4º eixo temático - *a teorização, a avaliação e a publicação dos resultados* -, desenvolvido por Barbier (idem: 143 -146). Segundo ele “a teoria decorre da avaliação permanente da ação”. É a *ação de teorizar*, “que leva o resultado da pesquisa a um estabelecimento de modelos dos processos coletivos conduzindo à realização dos objetivos da ação”. É a *teorização*, que nos faz pensar a prática e avaliá-la.

As questões que envolveram este 4º eixo delinearam, por um lado, a leitura da história do passado na exposição e avaliação das trocas de experiência, e por outro, a construção de uma história presente e futura. Neste sentido, a pesquisa-ação passa a ser anunciada como método de pensamento e de análise.

Nesse processo de reflexão contínua sobre a ação, que é um processo eminentemente coletivo, abrem-se o espaço para se formar sujeitos pesquisadores.

Para Barbier o verdadeiro espírito da pesquisa-ação consiste em sua “abordagem em espiral” e significa que “todo avanço em pesquisa-ação implica o efeito recursivo, em função de uma reflexão permanente, sobre a ação” (p. 118). Essa reflexão permanente, sobre a ação, é a essência do caráter pedagógico desse trabalho de investigação, conforme será visto no quadro a seguir:

Quadro-01- Procedimento da pesquisa-ação predominantemente existencial (Barbier,2007, p.122).



A temporalidade assumida tem seu significado no processo da pesquisa-ação do que esta sendo construído (práxis da transarte como linguagem), pois não parti de um planejamento prévio que determine um modelo a ser validado.

Parti de um planejamento feito em grupo, alterado durante o seu processo pelos sujeitos envolvidos, e pelos conflitos que envolvem os sujeitos, fazendo surgir a história de vida de cada participante, que ao se juntar ao grupo passa a ser um sujeito coletivo, com objetivo de mudar a realidade.

Neste contexto as hipóteses existem, mas elas estão submetidas ao processo temporal. O tempo e processo são condições fundamentais para que a pesquisa-ação exista, os alunos estão adquirindo habilidades artísticas e tecnológicas e as percepções dos participantes podem ser visualizadas na produção artística.

A abordagem em espiral supõe igualmente que mesmo se nós nunca nos banhamos duas vezes no mesmo rio, segundo a fórmula heraclitiana, ocorre-nos olhar duas vezes o mesmo objeto sob ângulos diferentes. É o espírito da multirreferencialidade. (Barbier, 2007).

Para Morin, o multidimensional está presente no sujeito através da conjunção de diversos processos energéticos, elétricos, químicos, fisiológicos, cerebrais, culturais, etc. Colocando assim o conhecimento como um fenômeno multidimensional (Morin, 2005).

Outro conceito agregador e de importância para a assimilação do que seja multidimensional, é a idéia de transdisciplinaridade, que também permite o ponto de vista da multiplicidade e multirreferencialidade da realidade segundo Nicolescu (2000, p.11).

Para Nicolescu, a transdisciplinaridade “diz respeito àquilo que está ao mesmo tempo entre as disciplinas, através das diferentes disciplinas e além de qualquer disciplina. Seu objetivo é a compreensão do mundo presente, para o qual um dos imperativos é a unidade do conhecimento”.

Parti dos pressupostos de que os alunos que participam da pesquisa desenvolvem habilidades artísticas e tecnológicas, além de várias competências que contemplam os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's/2004).

O desafio é trocar, socializar e aprofundar esses conhecimentos, adquirindo simultaneamente uma educação e vida melhor como seres humanos e profissionais, com o objetivo de disseminar como se dá o processo criativo e coletivo, que parte das Situações-Problemas-Desafios e culmina na expressão ciberartística.

Iniciei o processo da oficina de Transiarte pela escuta dos alunos e professores na “construção real do aprendizado”, para produzir junto com eles um “novo olhar”. Esse trabalho é fundado no conceito de “pesquisa-ação”. Um pouco da lógica e do significado deste processo está registrado a seguir nas etapas que compõem o processo da oficina.

O termo “processo” em seu sentido mais geral implica qualquer conjunto de procedimentos consecutivos seqüenciados no tempo, a noção de arte baseada no processo refere-se à evolução e transformação temporais de seqüências de eventos descritíveis, porém ainda não completamente programadas.

Tais processos são realizados em ambientes sociais, semânticos e técnicos; e estão estritamente associados com a noção de comunicação - como maneira de intercâmbio semiótico - e conectividade - como uma forma de estrutura temporária que liga atores. Está descrita a seguir no diário itinerante.

A processualidade da arte está intimamente ligada à existência de ferramentas de comunicação, isso quer dizer no desenvolvimento comunicativo na preparação de uma obra de arte, como exemplo da arte colaborativa de uma produção de uma animação pode ser descrita como processo. Entretanto, só faz sentido falar de orientação pelo processo em casos que o próprio processo em evolução for um fator principal da experiência estética do trabalho. Assim na formulação de uma estética do maquínico¹⁸ é necessário enfatizar o entrelaçamento da processualidade maquínica com as dimensões sociais do envolvimento na arte baseada no processo. (Broekmann in Domingues, 2009, p.268)

4.2 O Diário itinerante do pesquisador

¹⁸ A noção de máquina adotada não se refere apenas ao aparato tecnológico, mas a qualquer tipo de montagem de forças produtivas, sejam elas técnicas, biológicas, sociais, semióticas ou outras.

Busquei descrever as experiências vividas com os alunos da Educação de Jovens e Adultos que participaram do projeto de pesquisa Proeja/Transiarte no período do segundo semestre de 2008 no turno vespertino.

Ao falar do processo e da criação nas oficinas, resolvemos ousar nas imagens mesmo que para alguns pautados no positivismo, elas sejam percebidas apenas como ilustração.

Nesse contexto considero a imagem tão importante quanto um texto escrito. Acredito que a junção das linguagens pode trazer uma leitura das ações realizadas. Numa tentativa de preservar a memória desses momentos. Numa perspectiva transdisciplinar, dividi o processo em momentos para uma melhor compreensão e também para relacionar com as fases da pesquisa-ação.

Estarei aqui me atendo à análise e o processo que trata especificamente da oficina que culminou na animação “Encontro de Gerações”.

4.2.1 O Convite aos professores

Uma das práticas utilizadas pelo grupo de pesquisa é o “convite” que é uma conversa realizada com a participação de todos os membros da escola com apresentação do projeto e os resultados realizados no semestre anterior, onde são explorados os temas que deram origem as animações realizadas desde 2007.



FIGURA-24- Reunião no laboratório de informática com os professores do CEM 03.

O convite acontece a cada semestre, isso porque a grade curricular dos alunos da EJA é baseada na semestralidade (LEI 9394-96)¹⁹ e portando a cada semestre a escola recebe novos alunos e em virtude disso a grade horária dos professores também é alterada.

Começo assim, a identificar o problema e a estabelecer certa “contratualização” (Barbier, 2007, p.118): pensar em um “contrato de ação” que se estabelece entre os novos professores e alunos que vão participar do projeto, no qual cada um tem sua responsabilidade como sujeito da pesquisa.

Neste encontro os professores perguntam, relatam experiências vividas em sala de aula e também as experiências em outros projetos.

Os professores que participam ou participaram do Proeja/Transiarte contam a sua experiência aos colegas, e após isso, é feito o “convite” novamente ao grupo.

Alguns professores se manifestam, discutem sobre os problemas do cotidiano escolar e comprometem a sua participação, pois alguns consideram o conteúdo programático ainda como o mais importante a ser desenvolvido na sala de aula, no entanto, deram sugestões para o desenvolvimento do projeto na escola. Entre as sugestões apresentadas destacamos duas:

A oficina como parte da disciplina atendendo uma turma fechada onde somente poderiam participar alunos da turma escolhida, com tema vinculado ao currículo da EJA.

A segunda sugestão seria incluir alunos de diferentes turmas, onde os professores liberariam os alunos de suas disciplinas no dia e horário definido para participarem do projeto, em ambas as propostas, os alunos teriam uma nota que seria vinculada a disciplina (experiência vivenciada no primeiro semestre de 2008).

Optei por desenvolver a Transiarte no currículo da EJA (PCN 2004) com uma única turma. Essa seria uma nova experiência como decisão tomada no encontro pedagógico

¹⁹ A Lei 9394/96, ao estabelecer as diretrizes e bases da educação nacional, buscou criar condições legais para que cada escola pudesse se organizar.

no CEM 03, onde estiveram presentes representantes da direção da escola, todos os professores e participantes do Projeto.

A Transarte já ocupava um lugar importante na escola, pois as mudanças na educação são sempre muito lentas, ao contrário, da velocidade das avançadas tecnologias de comunicação e informação.

Um projeto que teve seu início no ano de 2007, no ano de 2008 foi reconhecido no projeto político pedagógico o tão conhecido “PPP” e agora também entraria como parte diversificada, que segundo currículo da educação básica na modalidade da EJA correspondendo a 40% da nota como projeto desenvolvido na escola, sendo o restante 50% da avaliação de aprendizagem destinado a prova escrita e 10% auto-avaliação.

Pode-se considerar que, depois de um ano, esse passo configurava em um avanço dentro do ambiente escolar.

Essa conquista não ocorreu apenas dentro do ambiente escolar, mas também nas articulações administrativas: entre Secretaria de Educação do Distrito Federal e a Secretaria de Ciência e Tecnologia, juntamente com a Universidade de Brasília. E na atualidade ganhou uma nova parceria, o Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de Brasília (IFET).

Entre vários professores, Oséas Pacheco, da Disciplina de História aceitou o convite e o transmitiu para a sua turma da oitava série (8ªB) do segundo segmento da EJA no turno vespertino.



FIGURA-25- Discussão do problema gerador. Registro _ Proeja-Transarte_CEM03

No primeiro contato com a comunidade escolar, a Transiarte foi explicada ao grupo como uma das possibilidades da construção coletiva em Ciberarte. Como linguagem tecnológica hibridizada às linguagens artísticas tradicionais, que está associada aos valores, às culturas e às manifestações artísticas, capazes de levar à compreensão da realidade do jovem e do adulto dentro de suas possibilidades e de suas limitações.

Nas oficinas a formação da roda tem o sentido do círculo, onde todo(a)s se olham e se vêem. Nosso encontro ocorria às quintas-feiras, com duração de 1h30, correspondia à aula dupla de história, na qual cada aula tinha duração de 45 minutos. Apresentei o Projeto, falei sobre o PROEJA e cada aluno se apresentou, contando um pouco da sua história pessoal e suas expectativas.

Na pesquisa-ação a história de vida de cada participante “sujeito” é importante, concordei com afirmativa de Barbier “para mudar a realidade é preciso conhecê-la”. Ora se para fazer uma vacina é preciso conhecer o vírus, para transformar a realidade, não poderia ser diferente, é preciso reconhecer o conflito existente, e para isso, conhecer o lugar onde acontece a pesquisa, sua comunidade e sua forma de vida.

O professor de história, que também é músico, sugeriu alguns possíveis temas que poderiam ser desenvolvidos. Utilizando também, músicas dos anos 60 aos anos 90, relacionadas com o período histórico da construção de Brasília.



FIGURA-26- Fotomontagem oficina Proeja -Transiarte_CEM03

Aos poucos surgiram temas variados dos alunos, o que levou ao desejo de se desenvolver um tema comum e específico, utilizando processos de motivação, mobilização e construção coletiva.

4.2.2 Problematização e Situações Problemas Desafios

Em meio à discussão, debates e trocas de experiências surgiu o nome “Encontro de Gerações”. Os alunos buscaram mostrar o lado positivo das diferentes idades, dentro de um mesmo espaço, mesmo sem saber que eles estavam apontando para um problema concreto, chamado de juvenilização da EJA.

O processo de juvenilização caracteriza-se em função de um intenso movimento de migração do(a)s jovens do ensino regular para o ensino noturno e da diminuição da idade legal de acesso de 18 para 15 anos. Esses fatos vêm demandando uma reconfiguração desta modalidade de ensino que atendia, inicialmente, pessoas com mais idades que estavam fora da escola há certo tempo.

Existe uma resolução CNE/CEB 2/98 do Conselho Nacional de Educação que trata das Diretrizes Operacionais para a Educação de Jovens e Adultos (EJA) propõe a ampliação da idade mínima na modalidade para 18 anos, para oferta de cursos e realização de exames. A redação final do documento foi apresentada e a proposta espera homologação do Ministério da Educação, que ainda não se pronunciou sobre o tema.

O tema da juvenilização da EJA vem ao encontro dos interesses dos professores que trabalham com essa modalidade de ensino, abordado na conferência preparatória nacional a VI Conferência Internacional sobre Educação para Adultos (CONFINTEA), realizada no Brasil de 19 a 22 de maio de 2009²⁰.

A EJA se configura como uma possibilidade de re-inserção ou lugar de migração de jovens pobres com defasagem idade/série ou com histórico de fracasso escolar. No entanto não representa garantia de permanência e, estar inserido na EJA não significa, necessariamente, estar incluído.

A mobilidade do(a)s jovens dentro da escola visibiliza a flexibilidade e a provisoriade de tais processos. Todos podem ser incluídos em uma situação, mas excluídos de outra e, nesta dimensão, os pertencimentos de gênero, de classe e de raça

²⁰ Este documento pode ser encontrado no Portal da EJA. <http://forumeja.org.br/df/>

estão intrinsecamente relacionados com as posições de sujeito jovem que pode se ocupar no espaço da escola.

Quanto mais os alunos se manifestavam, mais percebia a contradição existente dentro de cada um. Em alguns momentos o silêncio. Em outros a voz autoritária, que no entusiasmo não permite que o outro também fale. A voz democrática e participativa onde se ouve o coletivo e se posiciona respeitando as diferenças, proporcionando mais riqueza no processo de criação do roteiro desenvolvido de forma livre.

Entre os alunos do CEM 03, Altino sujeito da pesquisa, morador da Ceilândia, descobriu-se como uma das personagens do roteiro ao contar algumas histórias sobre sua vida e a vinda para a Capital “Brasília”. Além da sua experiência de voltar a estudar e da dificuldade enfrentada no passado que o obrigou a abandonar a escola.

Esses momentos de interação na sala promovem a socialização e o encontro das histórias de vidas. Trazendo contribuições significativas, não apenas para o projeto, mais para o ambiente escolar.

O aluno Altino que havia participado da oficina de transiarte em 2008, resistindo à tecnologia naquele momento, optou por contribuir mais nas discussões e relatos. Atualmente está matriculado no curso Ciberarte I, que foi uma das conquistas do Proeja/Transiarte.

O curso Ciberarte I está em andamento na Escola Técnica de Ceilândia, e atualmente atende a um grupo de 25 alunos, todos alunos do CEM 03 do segundo e terceiro segmento da EJA. Alguns já passaram pelas oficinas em semestres anteriores.

A dona de casa Aurora Ferreira Pires (Foto), de 58 anos, aprovou a ideia. “Pra mim, computador era um bicho papão, tinha medo de chegar perto”, diz a estudante do CEM 03. “Estou amando o curso e quero continuar estudando. Já sei desenhar, navegar na internet.” (<http://www.unb.br/noticias>)



FIGURA-27- Foto de Darlene Santiago - Da Secretaria de Comunicação da UnB

As expectativas prevista para o ano de 2010, já se confirmam com oferta do curso Ciberarte 1 para novos alunos, e a continuidade com o curso Ciberarte 2 para os alunos que estão concluindo o curso, já em andamento.

Transcrevi abaixo trechos de uma conversa durante a oficina de Transiarte no ano de 2008, com seu Altino.



FIGURA-28- Entrevista oficina Proeja/transiarte

“Peguei meu caixão de europa e vim pra Brasília, naquela época não se tinham malas como se têm hoje. Foram três dias de viagem no pau-de-arara, muita poeira e pouca comida. Alguns choravam de alegria, por irem à nova capital. Outros choravam de tristeza, porque a viagem foi dura, muito difícil [...] O Núcleo Bandeirante chamava Cidade Livre, parada obrigatória para quem chegava aqui. Aqui (em Brasília) não precisa ter profissão não. Eu nem sabia o que era um rodo. Pra mim jirico era um jegue. Pra eles era um carrinho de mão com roda de pneu que transporta concreto. Teve um dia que eu saí procurando o tal do jirico e não encontrava de jeito nenhum.” [...] Gabinete do diretor da NOVACAP; a primeira experiência em falar no telefone. Os alojamentos abrigavam 101 homens em beliches. Passei frio. Graças a Deus eu não tinha família naquela época. Trabalhando noite e dia e cada um construindo seu barraco.” (Altino, aluno do CEM 03).

Ao ouvir o relato do aluno, faz-se necessário conhecer um pouco mais sobre a postura pedagógica do professor Oséas, e saber como ele se coloca diante do relato do aluno e dos demais estudantes que não viveram esse período. Mas que também fazem parte da turma, já que o conteúdo da disciplina, era sobre a construção da Capital Federal por Juscelino Kubitschek.



FIGURA-29- Entrevista com o professor Oséas

“Trabalhar com a história na EJA é uma situação difícil, mas ao mesmo tempo é desafiadora e interessante também. Porque trabalhamos com pessoas quem tem visão de mundo de tempo bastante diferente. trabalhamos com pessoas que tem desde 60 anos, um pouco mais, desde de pessoas que ingressam no sistema EJA com 15 anos e 16 anos, enfim pelos mais diversos motivos. Então a experiência de se trabalhar história com essa pessoas de idades tão diferentes é na verdade um desafio por que muitos deles viveram parte da historia que se trabalha , quando a gente trabalha por exemplo a parte de Brasil Moderno, atualidades se nós pegarmos por exemplo acontecimentos como a construção de Brasília, se pegarmos acontecimento como o golpe militar de 64 ou se pegarmos acontecimento como o impeachment do presidente Collor, enfim são acontecimentos que os alunos que tem 15 e 16 anos não vivenciaram e pra eles isso passa como historia escrita , tá certo. Enquanto que para uma pessoa que também estuda na mesma sala mas que tem 50 e 60 anos passa pra ele como histórias vividas e oral. Isso faz uma diferença muito grande, o desafio é a gente conseguir conciliar é conseguir aproveitar digamos assim, o que esses mais velhos conseguem comunicar dentro dessa situação e contribuir e esses mais novos entender digamos assim, utilizando esses mais velhos como uma espécie de suporte né, pra que se trabalhe um pouco dessa questão da história mais moderna mais vivida pela próprias personagens ou pelas próprias pessoas ou pelo próprio aluno que está naquele momento dentro da sala de aula. Isso é um ponto, quando de trata de história atual, é um tempo muito maior, então o que atual pra história os últimos 50 anos pra nós é extremamente atualíssimos. As pessoas que nasceram a 50 anos , 60 anos e agora que nasceram a 70 , 73 anos estão vivas então você trabalha com historia atual com as pessoas ainda vivas nesse ponto”.

Observei na práxis pedagógica do professor, a educação como processo de construção e desenvolvimento pessoal. Pelo qual, o indivíduo se relacionando com o ambiente, no sentido de formação, e também com os outros na sociedade.

Desenvolvendo e se constituindo como pessoa. Nesse sentido, a educação ultrapassa o espaço da escola e incide sobre a totalidade da vida do educando.

Em alguns momentos percebi que mesmo a educação libertadora, tem seus momentos de “Educação Bancária”²¹, pois os alunos utilizavam duas aulas, para o projeto, e as outras duas aulas, eram destinadas para os conteúdos da disciplina.

Dentro de uma dialética ora bancária ora libertadora, os alunos se tornaram protagonistas da história. Além de criar maiores possibilidades de se situar no tempo e no espaço em que vivem e conhecer aspectos do passado, constituidor do presente, participando da elaboração de seu projeto de futuro.

A aprendizagem se torna muito mais significativa e prazerosa com possibilidades bem de entrelaçamento do assunto com a história individual e coletiva dos alunos.

O desenvolvimento deste tema utilizado como exemplo, pode ser realizado com a rica contribuição dos alunos através de acontecimentos marcantes da história de pais, avós, bisavós, tios, que pode valer-se de várias fontes, como jornais, livros, depoimentos, documentos familiares, fotos, partindo-se do próximo para o distante, do simples para o complexo, do concreto para o abstrato, estudar a família, a escola, o bairro, o município, o estado, o país e o mundo de forma crescente e segmentada, incorporando o caminho singular de cada aluno.

A postura do professor contribuiu nas atividades da oficina. A sua participação configurava que a Transarte era algo possível de ser realizado dentro de uma escola pública. Apesar de todos os problemas existentes, como falta de materiais didáticos, de estrutura física, de funcionários para laboratórios, no caso da informática. Além da violência nas escolas.

O Projea/Transarte nesse momento mostra para o Estado que é possível fazer uma educação de qualidade sim. É claro que se houvesse a condição ideal teria um alcance maior, poderia atender a mais turmas, atendendo também outras escolas da proximidade.

²¹ Educação bancária como a pura transferência de conteúdos, a não participação do educando na produção do conhecimento, como sendo um dos elementos responsáveis pela desmotivação, pela falta de interesse em estudar o que é "passado" em sala de aula (FREIRE e SHOR, 1987, p. 15).

4.2.3 Criação do roteiro

Após a escolha do tema, acontece o que o grupo chama de tempestade de idéias. Momento da identificação dos conflitos a serem abordados. Em círculo, todos escrevem um roteiro a partir de um tema escolhido, depois todos lêem, até chegar num consenso e construir um único roteiro do grupo.

Nem tudo que é previsto no roteiro é concretizado, pois na execução pode haver modificações, porém sempre de forma coletiva e aberta.

Não existe uma concepção fechada de construção de roteiro no grupo de pesquisa. Quando iniciei no grupo de pesquisa em uma das oficinas, a forma de conceber o roteiro foi baseada na linguagem do cinema. Na época participavam dois alunos de graduação do curso comunicação e cinema da UnB. Eles davam enfoque nos ângulos em busca de uma melhor forma de se transmitir uma idéia.

Em “Encontro de Gerações”, nome dado a animação produzida pelos alunos e a partir da minha experiência como arte educadora, foi desenvolvido o roteiro utilizando os elementos da linguagem teatral: Quem, Onde, Quando, Como e Por que.



FIGURA-30- Construção do roteiro

(A cena inicia em Brasília, durante dia com a chegada de um caminhão estilo pau-de-arara, trazendo as personagens caracterizadas com roupas da época, todos descem do caminhão e seguem em direções diferentes)

João- (olha para trás e vê o congresso em construção e conta a sua história de Petrolina a Brasília em forma de depoimento).

(Enquanto isso, por trás dele, alguns personagens, que estavam no caminhão, estão passando como se estivessem indo para algum lugar, entre os personagens está Maria que merece um close que passa com uma sacola na cabeça).

João-(vai para Ceilândia e a personagem que passava por trás dele é Maria que conta sobre a construção de Ceilândia e que motivou a estudar no CEM 03).

(É feita a transição de Ceilândia para o CEM 03, onde acontece uma festa e o encontro das gerações, neto, pai e avô participam das oficinas na semana cultural...(Parte do Roteiro Encontro de gerações).

Com o roteiro definido foi possível estabelecer as personagens e partir para o processo de criação das cenas, com total liberdade para definir os materiais que seriam utilizados e as estéticas que caracterizariam a montagem dos cenários.

Como os materiais podem variar desde uma dramatização, até bonecos feitos de argila, massa de modelar, recortes de revista, desenhos ou outros, em meio a muito debate, os alunos escolhem utilizar fotografias, e cada um ficou encarregado de pesquisar ou trazer fotografias de seus pais ou avós que lembrassem a construção.

As imagens escolhidas do período da construção foram retiradas do site <http://www.camara.gov.br/> e também podem ser encontradas no Arquivo Público do Distrito Federal. Além de outras fotografias levadas pelos participantes tanto fotografias da cidade de Ceilândia quanto fotografias atuais de Brasília.



FIGURA-31-
<http://www.camara.gov.br/>



FIGURA-32-
<http://www.camara.gov.br/>

Os alunos também utilizaram máquina digital para fazer uma seqüência de ações das personagens que seriam transportadas para o virtual como uma volta ao passado da história da personagem.



FIGURA-33- Criação artística

As fotografias da figura 33 foram feitas dentro do espaço da escola. As seqüências mostram a dramatização das ações no presencial e as opções feitas pelos alunos, como a maioria dos alunos não tinha vivência com a máquina fotográfica digital, foi ensinada a forma de manuseio, opções de ângulo, etc., assim como o manuseio da filmadora. Após juntar esse material partimos para o momento da digitalização.

Desde o início da década de noventa, os cenários culturais midiáticos pós-modernos, com todas as suas instabilidades e interstícios, começaram a conviver com uma verdadeira revolução da informação e dos meios de comunicação, chamada de *revolução digital*. A espinha dorsal desta mudança é a digitalização, na qual todo tipo de informação (áudio, vídeo, texto etc.) pode ser manipulada em uma mesma linguagem universal – o código binário (Santaella, 2003: 59).

A digitalização aconteceu de duas maneiras. A primeira pela captura das imagens da Internet já citadas, copiando e salvando em arquivo de imagens JPEG ²². E a outra num processo mais demorado, com utilização do scanner, com a captura de imagem, salvando em um arquivo de imagens.

As imagens capturadas pela máquina digital e filmadora, são transferidas, pelo cartão de memória direto para o arquivo de imagens no computador, processo bem mais simplificado.

²² **JPEG** é um método comumente usado para comprimir imagens fotográficas, Além de ser um método de compressão, é frequentemente considerado como um formato de arquivo.

O software utilizado para manipulação de imagens foi o GIMP (GNU Image Manipulation Program) que é um editor de imagens de código aberto e licença livre. Criado em 1995 por Spencer Kimball e Peter Mattis é mantido por um grupo de voluntários e licenciado sob a GNU General Public License.

O GIMP foi criado pelos estudantes como uma alternativa livre ao Adobe Photoshop. Porém, o GIMP ainda possui uma participação pequena no mercado de ferramentas de edição profissionais (em contraste ao Photoshop). Os principais fatores que contribuem para isso são:

O GIMP ainda não possui suporte nativo ao modo CMYK²³, usado como formato para impressão. Isso limita a área de atuação do programa no setor gráfico profissional, tornando-o indicado apenas para trabalhos digitais que utilizam apenas o modo RGB²⁴.

- ✂ Pelo fato de ser distribuído gratuitamente, ele não inclui licenças para as cores Pantone, usadas largamente pelos profissionais gráficos como referência para garantir precisão de cor em materiais impressos.
- ✂ Até o início de 2004, a plataforma GTK usada pelo GIMP não se apresentava bem no Microsoft Windows. O melhor suporte ao GTK aumentou a adoção por usuários do ambiente Windows, bem como outros programas que também utilizam GTK, como o Inkscape.
- ✂ Apenas recentemente a plataforma GTK para Mac OS X ganhou suporte nativo. Versões anteriores do GIMP faziam uso do X11, tornando o programa pouco integrado ao restante do sistema.

O GIMP possui os recursos para ser utilizado na criação ou manipulação de imagens e fotografias. Seus usos incluem criar gráficos, logotipos, redimensionar fotos, alterar cores, combinar imagens utilizando camadas, remover partes desejadas e converter arquivos entre diferentes formatos de imagem digital. Além de apresentar uma interface de fácil manuseio.

²³ CMYK é a abreviatura do sistema de cores formado por Ciano (Cyan), Magenta (Magenta), Amarelo (Yellow) e Preto (black). A letra K no final significa Key pois o preto que é obtido com as três primeiras cores, CMY, não reproduz fielmente tons mais escuros, sendo necessário a aplicação de preto "puro".

²⁴ RGB é a abreviatura do sistema de cores aditivas formado por Vermelho (Red), Verde (Green) e Azul (Blue). O propósito principal do sistema RGB é a reprodução de cores em dispositivos eletrônicos como monitores de TV e computador, "datashows", scanners e câmeras digitais, assim como na fotografia tradicional. Em contraposição, impressoras utilizam o modelo CMYK de cores subtrativas.

A imagem da figura 34 mostra a interface do GIMP. Ao lado esquerdo da imagem temos o que se chama de caixa de ferramenta. As ferramentas vão permitir que o ciberartista faça várias interferências nas imagens. Como cortar, inserir novos elementos, novas cores ou utilizar filtros, dando uma nova estética à imagem.

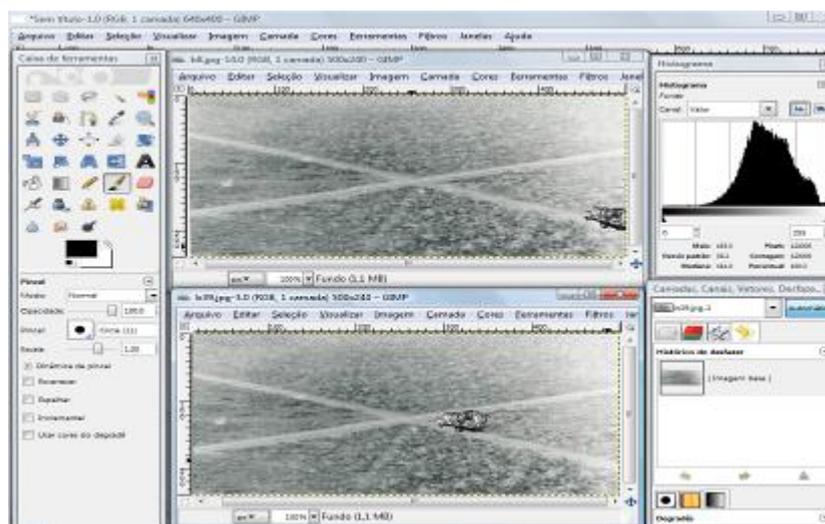


FIGURA-34- interface do software GIMP

4.2.4 Criação artística coletiva

A criação artística na Transiarte é o que se chama de construção coletiva. Utiliza-se o conceito de construção coletiva, vivenciado na pesquisa-ação do Proeja/Transiarte que se apresenta como idéia-força capaz de articular as singularidades, num esforço propiciador da potencialização dos indivíduos, elevando-se ao autêntico processo de sua humanização e libertação criadoras.

Aponta na direção da articulação entre o individual e o coletivo, valorizando as diferenças como constitutivo do próprio coletivo, bem como a valorização da perspectiva de processo, onde nada está pronto acabado. Coloca em discussão a questão do poder decisório e dos diferentes níveis de organização e instâncias de competências da vida em sociedade (Proeja/Transiarte).

Dentro do processo de criação priorizei as ações e a participação coletiva dos sujeitos. No sentido de estabelecer uma práxis pedagógica centrada no diálogo e na promoção da autonomia escolar.

Vou me pautar em Fayga Ostrower (2006), na concepção de criatividade. Para ela, o indivíduo cria não apenas porque quer, ou porque gosta, e sim porque precisa. O homem só pode crescer enquanto ser humano, coerentemente, ordenando, dando forma, criando.

Neste sentido o processo de criação ocorrem no âmbito da intuição. Toda experiência possível ao indivíduo, também é racional, trata-se de processos intuitivos que se tornam conscientes na medida em que são expressos e na medida em damos forma (OSTROWER,1996. p.10).

Entendendo que a própria consciência nunca é algo acabado ou definitivo. Ela vai se formando no exercício de si mesma, num desenvolvimento dinâmico em que o homem, procurando sobreviver e agindo, ao transformar a natureza se transforma também.

A educação é pensada como instrumento capaz de libertar o homem das relações de opressão e dominação. A educação escolar no seu fazer pedagógico, tem o compromisso político com a formação de sujeitos críticos e reflexivos que, mediante a apropriação do conhecimento, sejam capazes de perceberem-se como sujeitos históricos. Imbuídos de um espírito cada vez mais comprometido, com a construção de uma sociedade, verdadeiramente, democrática e inclusiva.

As práticas artísticas pretendidas no projeto se inserem na produção e reflexão através da utilização das tecnologias digitais, a ciberarte com tecnologias digitais se refere a criações gráficas a partir do computador e seus periféricos (câmera, gravadores, microfones, scanners, interfaces de acesso, mouses, teclados) ou outro dispositivo que permite gerar criar e transformar imagens, sons, movimentos abrindo possibilidades de interatividade, diálogo, descoberta por leituras não lineares em múltiplas reconfigurações e em associações inesperadas tanto no presencial como no virtual.

As práticas pedagógicas defendem uma pedagogia capaz de inserir o aluno em sua cultura, através da apropriação da arte e tecnologia e da capacitação. Para o uso das ferramentas humanas e da assunção da potencialidade criativa e transformadora. Respeitando a liberdade e a integridade coletiva por meio do valor colaborativo.



FIGURA-35- Construção Coletiva

A pedagogia do oprimido, como pedagogia humanista e libertadora, terá dois momentos distintos. O primeiro, em que os oprimidos vão desvelando o mundo da opressão e vão comprometendo-se na práxis, com a sua transformação; o segundo, em que, transformada a realidade opressora, esta pedagogia deixa de ser do oprimido e passa a ser a pedagogia dos homens em processo de permanente libertação. Em qualquer destes momentos, será sempre a ação profunda, através da qual se enfrentará, culturalmente, a cultura da dominação. No primeiro momento, por meio da mudança de percepção do mundo opressor por parte dos oprimidos; no segundo, pela expulsão dos mitos criados e desenvolvidos na estrutura opressora e que se preservem como espectros míticos, na estrutura nova que surge da transformação revolucionária. (FREIRE, 2003, p.23)

Neste sentido a concepção de educação de Paulo Freire em pedagogia do oprimido, orienta na construção coletiva, a partir da compreensão de uma realidade que pode ser transformada.

Busca-se a libertação pelo processo artístico coletivo. A partir da arte presencial, percorre-se um caminho que parte da prática artística, mediada pela prática pedagógica em direção ao sujeito do conhecimento.

Que em contrapartida são os sujeitos da pesquisa-ação. Onde todos os envolvidos no processo possuem o mesmo grau de importância. E o aprendizado passa do coletivo ao individual e do individual ao coletivo alternando os momentos em que cada um percebe-se dentro do processo, um processo que pode gerar mudanças para além dos muros da escola pela mudança de percepção dos sujeitos.

4.2.5 Edição de Imagens

Vários softwares nos trazem possibilidade de trabalhar com imagem quase que infinito. Sejam nas formas, nas cores ou na inserção de elementos, sendo muitos deles adquiridos de forma gratuita na Internet.

Percebi que assim como a colagem levantou várias questões sobre os conceitos e os critérios da obra de arte, no seu tempo, a ciberarte também traz muitas reflexões na atualidade: propõe a diluição do artista e disseminação da arte pela WEB, não como contemplação, mais como ação interativa.

A idéia é mostrar como as ferramentas foram utilizadas e as opções realizadas com algumas seqüências. A imagem retirada do site que já foi comentada, estava em preto e branco. Na época em que as fotos foram tiradas, ainda não havia fotografias coloridas. O que aparentemente seria um problema, mas foi decidido que o trabalho poderia ser todo em preto e branco num primeiro momento.

As técnicas mais utilizadas, nas animações do site do Proeja/Transiarte, são desenhos, pinturas, recorte, colagem, encenação teatral, animação de objetos do cotidiano e fotografia. No “Encontro de Gerações”, os alunos, escolheram colagem, fotografia e teatro.

Considero este momento muito importante, dentro do trabalho coletivo, pois entre tantas idéias, os alunos devem chegar a um acordo. O que, às vezes, pode causar desentendimento, devido ao enorme furor de idéias que surgem. Antes assim, do que a

aceitação passiva, por que enquanto vêm inúmeras sugestões, há vida girando em torno da confecção do trabalho, e com isso há a necessidade de mediação do professor atento, e tudo se resolve ou se encaminha como reflexão em busca de solução.

Para compor o fundo musical, alunos e professores levaram músicas que representassem seu tempo. O professor Oseas levou vários CDs de músicos do período de JK até os dias atuais. Iniciando por Luiz Gonzaga, Jackson do Pandeiro, Legião Urbana, Zeca Pagodinho, Dona Ivone Lara, entre outros complementares.

Uma aluna aproveitou para mostrar o *funk*, que estava em seu celular, mas quando a música começou a tocar, outra aluna com mais ou menos 45 anos, olhou para o



FIGURA-36- Oficina

professor e disse: “Se colocar esta música, eu não participo do trabalho!”

Neste momento, nós pesquisadores intervimos e colocamos que o trabalho é coletivo, onde o grupo é quem vai dizer o que pode ficar o que deve sair do trabalho: “Este é o momento da escolha“. O que o grupo pretende mostrar como fundo musical? É só para compor a imagem ou a música também traz um significado?

Os alunos levaram como tarefa a reflexão sobre o dialogo e o respeito ao gosto individual de cada um, e em outro encontro o aluno João Felipe, graduando em pedagogia, e Aline, mestranda em Educação, voltaram ao tema onde cada um pode expressar a sua opinião em relação ao dialogo entre as diferentes idades e concordaram que não havia necessidade de utilizar a música, assim como os conselhos dos mais experientes nem sempre é ouvido.

Durante o processo de criação, as vivências que os alunos trazem, assim como as habilidades estéticas visuais desenvolvidas, surgem como idéias para concretizar e materializar (virtualizar).

Foram tiradas várias fotografias, que compõem o acervo do projeto. Mas devido ao tempo disponível para a execução de todo o empreendimento, não puderam ser utilizadas. Mas estão à disposição para serem utilizadas na mesma animação ou em outra criação.

Entre 60 fotografias, os alunos escolheram uma seqüência, posteriormente, colocadas no Windows Movie Maker, software de edição de vídeos da Microsoft e que atualmente faz parte do conjunto de aplicativos Microsoft Live. É um programa simples e de fácil utilização. Permite que pessoas sem muita experiência em informática possa adicionar efeitos de transição, textos personalizados e áudio nos seus filmes.

Cabe ressaltar que antes de mostrar algumas manipulações com software GIMP é importante falar do procedimento utilizado. Uma vez que mesmo antes de se pensar em software de imagens, já foi bastante explorado na linguagem artística, e continua sendo um procedimento bastante explorado na atualidade na prática educativa, a técnica de colagem.

A colagem é um procedimento que aparece na literatura como incorporação na arte do século XX, com o cubismo. Entre 1912 e 1913, Pablo Picasso e Georges Braque, produziram uma série de colagens que levantaram várias perguntas sobre o estatuto do objeto de arte, ao abrigar no espaço do quadro elementos retirados da realidade, como pedaços de jornal e papéis de todo tipo, tecidos, madeiras, objetos etc²⁵.

Os materiais utilizados nas colagens foram freqüentemente associados a “cultura de massa” na arte da vanguarda, pois a colagem de Picasso e Braque introduzira uma nova dimensão para o uso de materiais cotidianos comuns, como jornais e anúncios, normalmente estranhos a arte erudita.

Os conceitos dos critérios aceitos no meio artístico estavam sendo questionados ou mesmo revistos, devido a formulação de um novo conceito de espaço, que rompeu com os efeitos de luz dos impressionistas e com a perspectiva naturalista vigente na pintura ocidental desde a Renascença.

²⁵ FER, Briony; BATCHELOR, David; WOOD, Paul. Realismo, racionalismo, surrealismo: A arte no entre - guerras. São Paulo: Cosac & Naify, 1998)

As experiências com colagem atribuíram a materiais e objetos industrializados algum valor estético. Outro aspecto importante da colagem é a estratégia do deslocamento de sentido original da imagem, rearticulada na justaposição com outras, resignificando tanto a sua leitura como a da obra como um todo (temos o princípio da simulação virtual).

Na atualidade, vários software nos trazem possibilidade de trabalhar com imagem quase que infinitas, sejam nas formas, nas cores ou na inserção de elementos. Como veremos a seguir um exemplo de um como foi construída a imagem do caminhão.

Após pesquisar no Google²⁶ em imagens com as palavras chaves “caminhão e pau de arara” várias fotografias de caminhões apareceram e escolhemos algumas para iniciarmos a colagem, o rosto dos alunos foram inserido no corpo da fotografia (figura-37), mas antes da colagem, dessatura-se as fotografias coloridas para aproximar a mesma cor da fotografia base.



FIGURA-37- <http://www.camara.gov.br/>



FIGURA-38- fotomontagem

Depois utiliza-se a perspectiva para causar a sensação do real, e assim foram compostas todas as cenas, com uma imagem base e outra superposta a imagem foi redirecionada em sua perspectiva e colada na lateral do caminhão.

²⁶ Site de busca/pesquisa na internet. www.google.com.br

Existem softwares de imagens que são mais complexos em sua interface, porém dão mais possibilidades de movimento ao objeto com uma única imagem. Contudo o projeto não visa à formação de técnicos em edição de imagens ou de animação, mas aponta em direção da construção de um futuro itinerário formativo na formação profissional, como uma das hipóteses do Proeja /Transiarte que vem sendo pesquisada pelo equipe de pesquisadores.

A transiarte desenvolve a relação homem e máquina na medida em que o aluno se percebe no ambiente virtual e busca cada vez mais compreender esse processo e intervir utilizando as ferramentas tecnológicas.

Pode-se considerar o que Diana Domingues (2009) chama de humanização das tecnologias no desenvolvimento de habilidade pelo acesso às tecnologias, na percepção e alcance de novas possibilidades de expressão, onde ao sujeito sente o corpo acoplado ao computador.

Um exemplo bem simples da ocorrência deste fato em particular, é o celular, os caixas eletrônicos de banco, uma vez que, cada vez mais, apresentam uma interface amigável, propondo diferentes níveis de interação a um público geral - já abordei anteriormente sobre os níveis de interatividade.

Para obter o resultado do caminhão andando na cena abaixo foram feitas 44 fotografias, com técnica de stop-motion já comentada (CTRL + C e CTRL + V) copiar, colar e salvar.

A quantidade de imagens contribui com simulação de um real virtual, assim quanto mais fotografias conter uma cena melhor será a movimentação dos objetos na cena (figura 39). Para movimentação do caminhão foram utilizadas 28 fotografias, mas para compor a próxima cena (figura 40) foram necessárias 71 fotografias, por que essa técnica requer tempo, sendo ainda bastante artesanal.



FIGURA-39- fotomontagem



FIGURA-40- fotomontagem



FIGURA-41- fotomontagem

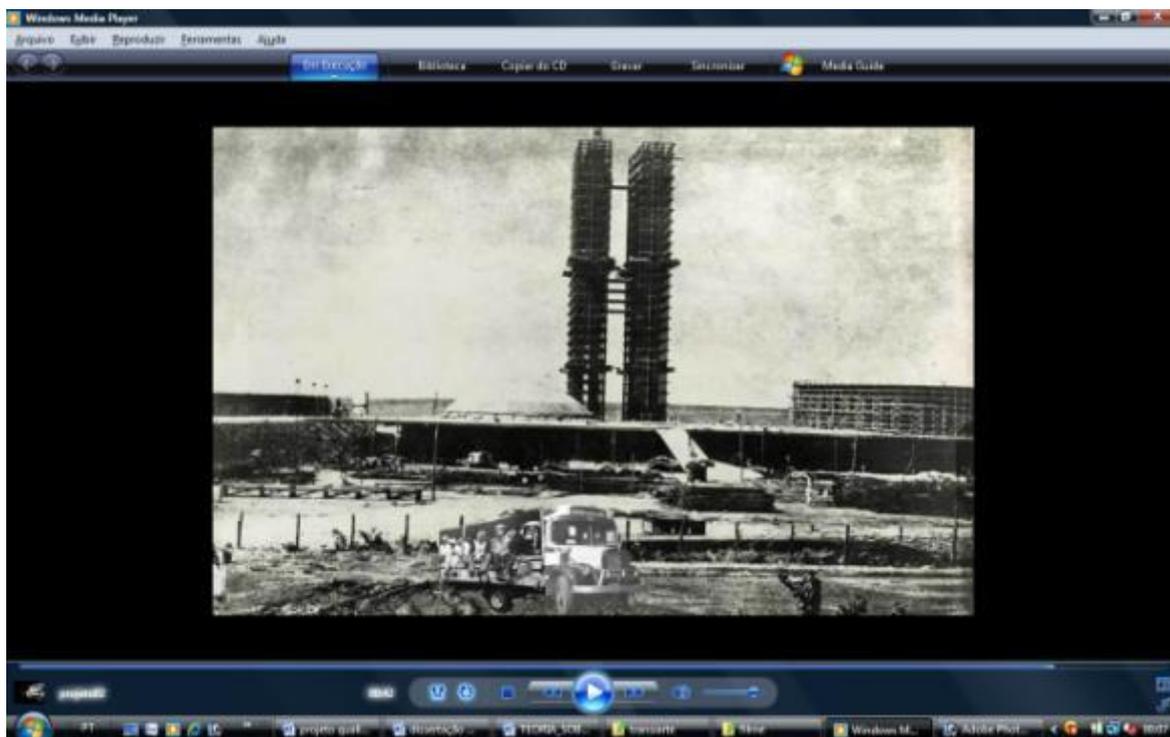


FIGURA-42- fotomontagem

A cena da figura 43 foi composta por 82 fotografias. Ela transmite bem a passagem do passado para ao futuro (tempo). Além de apresentar uma estética poética visual na

resolução do que poderia ser um problema, já que as imagens em preto e branco apresentavam uma baixa resolução, devido a terem sido baixadas da internet.

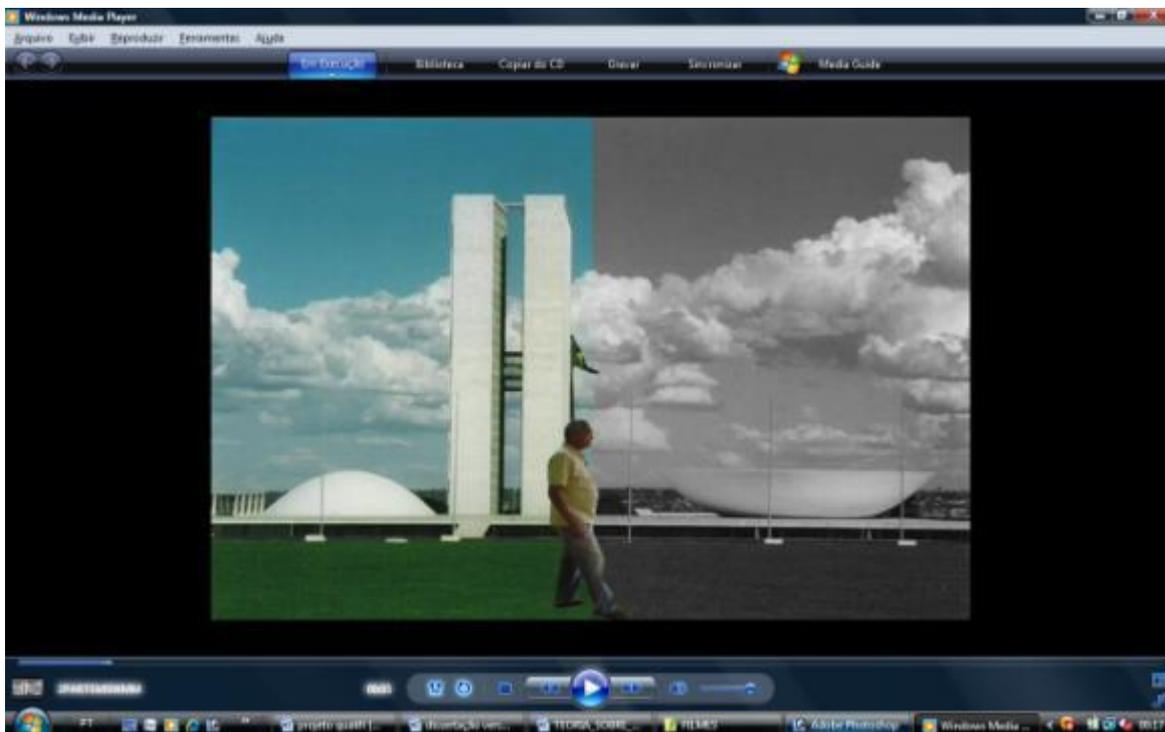


FIGURA-43- fotomontagem

É importante observamos que a solução do problema se deu de forma criativa e que a criatividade é uma intuição. Para Ostrower (1976, p.10) “os processos de criação ocorrem no âmbito da intuição”.

No processo de criação artística, alguns efeitos visuais são desencadeados no momento em que se têm as imagens, seja no presencial ou virtual. As idéias vão além do roteiro e nem tudo pode ser explicado que é o que vamos chamar de intuição.

Concordo com Zamboni (2006) quando ele afirma em seu livro “A pesquisa em Arte” que tanto artista como cientista partem da intuição para pesquisa.

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 aureola de mistério, pela dificuldade de verbalização e de explicações lógicas sobre a forma de obtenção de resultados (ZAMBONI, 2006, P.32).

Observou-se que o processo de produção da linguagem audiovisual (“Encontro de Gerações”) estimulou operações cognitivas articuladas como memória, atenção, raciocínio e imaginação. As imagens em movimento podem provocar sensações e estimulam a percepção e a intuição.

Ao ver os primeiros resultados das cenas no formato de animação, os alunos passam a construir mentalmente outras possibilidades que vão enriquecer o trabalho. Essas articulações são feitas após a percepção visual concretizada pela imagem.

Para Zamboni (2006) raciocínio e intuição estão conectados e funcionam das conexões entre razão e sensibilidade, às vezes estimulando mais um aspecto, às vezes, o outro.

A idéia entra no âmbito do racional para se materializar, através da “linguagem, sejam palavras, fórmulas ou símbolos” (ZAMBONI, 2006: p.29). Trabalho criativo = “momentos criativos (intuitivos), seguidos de ordenações racionais” (idem:29). Tanto arte quanto ciência podem trazer algo de novo, segundo o autor. Fundamentados em algum padrão preexistente, um novo ordenamento já é um ineditismo. Vale ressaltar o valor dado por Zamboni ao insight, a descoberta através da intuição e da sensibilidade que pode trazer algo de inédito, mesmo que a partir de uma base já descoberta.

Quando partimos para a produção de um vídeo, no caso de animação quadro a quadro, uma quantidade significativa de conceitos, sobre cada parte a ser feita vem à tona na interação dialógica que é estabelecida, necessariamente, entre os diversos sujeitos responsáveis pela produção.

Cada sujeito terá seu momento de expressão, daquilo que imagina ver sintetizado no produto final. E poderá externar seus pensamentos e intenções de diversas maneiras pelo roteiro, pelo desenho, oralmente e, claro, na utilização de suas habilidades em relação às novas linguagens das tecnologias de comunicação.

A realização de um vídeo de animação se dá por um processo de construção/desconstrução constante, desde o roteiro até a montagem. Nesse movimento de montagem, costuram-se, dentro de certa ótica, os fragmentos que vão sendo produzidos, os quais traduzem de forma visual a percepção dos sujeitos da pesquisa.

As músicas utilizadas em “Encontro de Gerações” foram duas:

A primeira música foi descoberta durante o problematização dos temas, com relatos da amizade do Presidente JK com o cantor Luiz Gonzaga. Uma música chamada Plano Piloto, que só foi conseguida na voz de Alceu Valença e Luiz Gonzaga. Letra criada para capital, que se refere à estrutura arquitetônica da cidade.

Plano Piloto - Luiz Gonzaga

É asa norte/ é asa sul/ é avião
 É lago norte/ é lago sul /é construção
 Pau-de-arara pioneiro do sertão
 É alvorada /é Taguatinga /é solidão
 Na asa norte eu me lembrei do seu Oscar
 Na asa sul eu me lembrei do meu irmão
 Na W3 me lembrei de JK
 Foi maquinista enquanto nós fomos vagão
 E fomos trem /fomos fogo e fornalha
 E o reverso da medalha e o futuro sem razão

A segunda música que compõem o áudio da animação é bem mais atual, de autoria de César de Paula, professor da rede pública do Distrito Federal, mestre em sociologia pela Universidade de Brasília e morador da cidade de Ceilândia, além de músico, é claro.

César de Paula – Fusão Nordestina

Cada lugar em que passei tem muita gente
 Que falta entender
 Que a miséria, poeira no pé, longe de ser
 ausência de fé
 é muita mais covardia, tolice que muitos
 preferem viver

ô Ceilândia levanta o barraco levanta
 a poeira que eu quero ver
 a favela, muamba, mucamba, o samba
 virando um fórrô pra você

a feira ficando ao centro dá o movimento

pro ganha-pão
do povo nato nordestino que trouxe consigo determinação
olha a caixa d'água, olha o quarentão(o extinto quarentão)
desponta a fusão nordestina-candanga
nascendo com afirmação

ô Ceilândia levanta o barraco levanta
a poeira que eu quero ver
a favela, muamba, mucamba, o samba
virando um fórrô pra você
Patativa do assaré
Nicolas Von behr
seu Manuel
dona Josefina
seu Francisco de Paula
seu Jose Francisco de Paula



FIGURA-44- fotomontagem

A animação vai tomando forma com a participação da equipe, quadro a quadro. A animação se divide em: geração de temas, criação artística, construção de roteiro, edição das imagens e áudio no computador.

Todos os elementos da equipe precisam estar em constante diálogo, cada elemento precisa estar ciente do processo de trabalho da outra parte e, sobretudo, participar das idéias e intenções dos outros elementos.

Ocorreram quinze encontros para a produção da animação, assim, registraram-se, em imagens, somente alguns encontros da equipe. O que ficou claro nessa pesquisa acadêmica é que as próprias formas de se fazer um filme levam a equipe trabalhar numa intensa relação interativa, que pressupõe o diálogo.

Os textos, desenhos, fotografias e o próprio vídeo já documentam o processo de construção do conhecimento sobre o período histórico abordado. Do conhecimento da linguagem da animação, também revelam aspectos sócio-históricos, do próprio grupo de produção.

Se for ajustada a lente para ver mais de perto o que as imagens podem dizer, tem-se um bom quadro de amostragem do processo de pesquisa, do processo de produção e dos elementos envolvidos nos processos.

Toda animação se encontra inserida em uma situação histórica específica e de natureza política, econômica, social e ideológica.

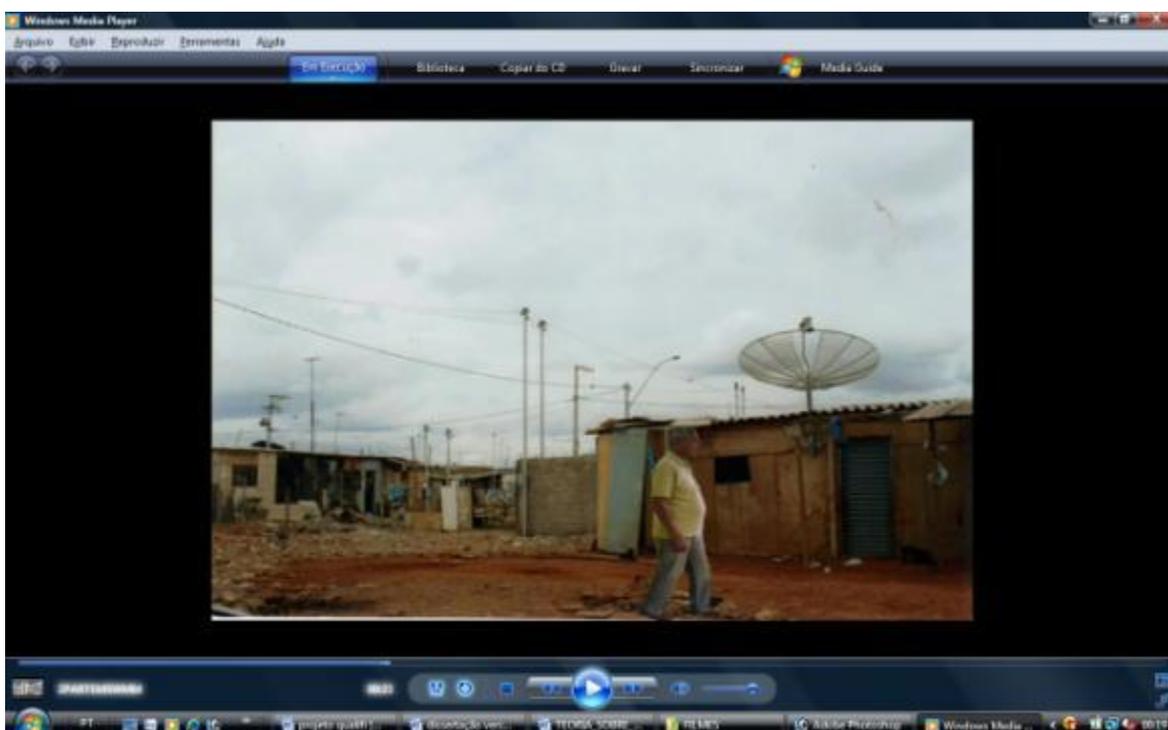


FIGURA-45- fotomontagem



FIGURA-46- fotomontagem



FIGURA-47- fotomontagem

O audiovisual é multilingüístico, constitui-se pela superposição de códigos e significações. Os programas de computador para edição de audiovisual são didáticos em relação a isso, pois trabalham com frames ou linhas, em cada linha há um tipo de linguagem, para cada cena, há várias linhas que deverão formar uma unidade de sentido.

Assim, essa linguagem está mais próxima da sensibilidade e prática do homem urbano e, como prática educacional, apóia-se no discurso verbal-escrito.

O vídeo parte do concreto, do visível, do imediato, do próximo, que toca todos os sentidos, explorando o ver, o ter diante de si as situações, as pessoas, os cenários, as cores, as relações espaciais (próximo e distante, alto-baixo, direita e esquerda, grande e pequeno, equilíbrio e desequilíbrio).

Também desenvolve um olhar com múltiplos recortes da realidade, através dos planos e muitos ritmos visuais: imagens estáticas e dinâmicas, câmera fixa ou em movimento, personagens parados ou se movendo, imagens ao vivo, gravadas ou criadas no computador. Assim, um olhar situado no presente, mas que o interliga não-linearmente com o passado e com o futuro.

Outra dimensão significativa e motivadora na produção de um vídeo de animação é que essa linguagem é lúdica, permite brincar com a realidade, reinventar cenários históricos, reinterpretar o contexto estudado, reinseri-lo na leitura contemporânea, a partir do estudo das mais diversas fontes históricas.

4.3 Postagem no site



FIGURA-48- <http://proejatransiarTE.cefetgo.br>

Retomando ao conceito de interface, para aprofundar melhor no site do Proeja/TransiarTE, segundo Domingues interface é diverso do sur-face (francês e inglês = surface ou superfície): interligação entre dois dispositivos.

Quando se fala em interface tem que pensar em contatos de superfícies diferentes, que se conectam de alguma forma fazendo com que corpos diferentes, partilhem de uma mesma decisão.

Para Domingues, as interações são inter-relações ou inter-decisões tomadas por corpos diferentes. No caso das tecnologias interativas, estão conectados ao corpo biológico e ao corpo sintético das máquinas: a mente do homem e a mente de silício do computador, o sistema nervoso biológico e as redes nervosas da máquina.

E nestas relações, há *feedbacks* que não seriam possíveis sem as máquinas. Na efemeridade das trocas, experimentam-se identidades mutantes que se refazem nestas passagens, no trânsito com estas coisas tecnológicas: o real está neste intervalo. Esta é uma enigmática experiência de TRANS-E.

A interface do site vai permitir a navegação e a interatividade no site. No caso do Site do Proeja/Transiarte, qualquer pessoa interessada pode se cadastrar, desde que tenha um e-mail, para onde será enviada uma senha. E com isso, devidamente cadastrada, poderá postar suas obras de ciberarte.

4.4 Especificações técnicas do site

O Centro de Educação Tecnológica de Goiás é o gerenciador do site do Proeja/Transiarte, que tem a proposta de um site de realização artística ²⁷, e utiliza como base a linguagem HTML e PHP que são linguagens base da Web, e requer um sistema computacional popular, um PC (computador pessoal) para serem acessadas.

A arquitetura de navegação do site varia em formatos verticais e horizontais, contendo animações que necessitam de plug-in para serem visualizadas, a animação será acrescida de sons, de imagens, de fotos e de vídeos.

São utilizados *browsers* (navegadores), aplicativos que vão permitir à comunicação sistematizada entre o usuário e a rede, pois eles traduzem os códigos abstratos das informações inseridas na Rede em símbolos, ícones, transformando estas informações em formatos reconhecíveis e navegáveis.

O site apresenta fotografias e vídeos e propõe uma intervenção dentro de um conjunto de possibilidades já pré-estabelecidas, além da comunicação e do contato, o usuário poderá fazer downloads das imagens o que da possibilidade de participação na realização da ciberarte.

²⁷ De acordo com PRADO (1998) "a criação em rede é um lugar de experimentação, um espaço de intenções, parte sensível de um novo dispositivo, tanto na sua elaboração e sua realização como na sua percepção pelo outro. O que o artista de redes visa a exprimir em suas ações é essa outra relação com o mundo: tornar visível o invisível, através e com um 'outro'; para descobrir e inventar novas formas de regulação com seu meio, onde o funcionamento complexo coloca o indivíduo contemporâneo numa posição inédita".

Na sua interface é explorado por meio de hiperlink, para inserção de depoimentos e diálogos com os visitantes, onde o elemento tempo no site vai depender da intervenção consciente ou não dos usuários, já que ele poderá navegar de forma não linear pelos browsers (janelas) ou hiperlink, o que vai proporcionar uma maior mobilidade.

O tempo da animação é pré-definido e não depende do tráfego das redes, por ser um arquivo executável, um programa fechado. Seu tempo é fixo e o público pode apenas intervir no tempo de contemplação. Isso quer dizer que o interator pode avançar, voltar, sair, parar, intervir na animação durante a interação.

O tempo vivo e atuante da Internet, tempo real, vai depender da intervenção consciente ou não dos usuários da web, podendo interagir como público enviando dados para o site do projeto.

Para Arlindo Machado o conceito de tempo está associado à idéia de transmissão direta, que por sua vez está relacionado com simultaneidade. No entanto, Machado recomenda observar as diferenças entre os “tempos”. O tempo real percorre no tempo cronológico (minutos, segundos) é o tempo presente vivencia-se no instante da transmissão e pode ser percebida no carregamento da imagem.

O espaço utilizado para com construção do site é o ciberespaço, como suporte da construção artística (portabilidade).

Acessibilidade dos usuários vai depender do tipo de processador, placa mãe, servidor hospedeiro, velocidade de conexão. Porém neste projeto, um computador com configurações básicas e um processador de 500mhz, 128mb de memória, kit multimídia, um navegador do tipo internet Explorer (versão 6 ou superior), Netscape ou Mozilla e acesso a Internet é o suficiente para abarcar as necessidades referentes.

Percebe-se que mesmo falando de acesso à arte e à tecnologia para acessar o site, é necessário, um computador que tenha no mínimo as especificações acima. Um computador igual a essas especificidades designadas é considerado tão simples, no sentido de despojado em sua eficiência, que, na atualidade, não seria encontrado mais para comprar em lojas.

É claro que quanto maior a memória e melhor o processador, mais rápido o computador vai abrir as imagens, dependendo também da conexão da internet.

O site ainda possui vários problemas que o grupo ainda não solucionou. Uma vez que necessita de pessoas especializadas na área de informática e dedicadas para trabalhar na sua interface, com conhecimentos técnicos para oferecer mais interatividade.

Há uma previsão de solucionar os problemas técnicos até 2010 e manter o site sempre atualizado, pois se entende que este espaço estará sempre em construção.

O site registra o número de acesso de cada animação que é vista. O “Encontro de Geração” já foi visualizado, segundo esta contagem, por mais de mil pessoas.

Assim reconhece-se a importância do site como referência dos trabalhos desenvolvidos na Transiarte e também como uma forma de registro. Admitindo que seja um dos grandes problemas apontados na atualidade por Diana Domingues em seu livro Arte Ciência e Tecnologia, pela preocupação com a falta de registros de experiências no campo da arte digital.

4.5 A importância do site

Para Diana Domingues, ciberarte é criação e interatividade. Entende-se que é pela interatividade que surge a passagem dos materiais para as interfaces. Assim não é mais suficiente dar-se algo para vê, nem tocar um material transformado.

É necessário ter espectadores que vivenciem outras formas de sensações e, até certo ponto, outras formas de vida, para que possam se conectar diferentemente com o ambiente e com os outros. Daí a necessidade de passar pelos meios, por esses cinturões de transmissão, esses agentes de conexão. Então, devemos aperfeiçoar as interfaces, explorando cada um dos, ou muitos, aspectos de uma mídia.

Neste contexto o site do Proeja/Transiarte, pode ser explorado de diferentes formas. Registraram-se algumas percepções de um grupo de professores matriculados no IV Curso de Especialização em Educação Continuada e a Distância (UAB/UnB), módulo VIII - Tecnologias Interativas On-line.

Os professores exploraram o site www.proejatransiartetube.cefetgo.br, assistiram alguns vídeos, se cadastraram no site e escreveram um comentário sobre o vídeo/animação que mais gostaram e o porquê (ênfatizando sempre a relação com o processo de aprendizagem).

Com isso buscou-se enfatizar o que já foi dito ao longo do processo, mas neste caso, utilizando comentários de pessoas que apresentam o mesmo perfil profissional, professores do ensino fundamental e médio.

Não se identificou os comentários com os nomes dos professores, pois o interesse é na percepção registrada nos comentários de pessoas que não conhecem o projeto e não tem nenhuma relação com o CEM 03, escola que participa do projeto.

Após analisar o resultado desta interação percebeu-se que foram feitos:

- 22 comentários do vídeos **Encontro de Gerações**
- 06 comentários do vídeos **Tribos**
- 03 comentários dos vídeos da **Física**
- 02 comentários do vídeo do **Lixo**
- 04 comentário das animações feitas no **PROEM**

Comentários:

Texto 01:

“... destaco e parabeno o Vídeo: Encontro de Jovens - PROEJA/ Transiarte do Professor Oséas - Destaco no vídeo a riqueza e criatividade cultural frente as regiões brasileira. E parabeno a equipe do professor Oséas pela produção textual, sonora, visual e por ter sido feliz de classificar os nordestinos sofrido e cansado mas resistentes no processo do próprio desenvolvimento intelectual.”

Texto 02:

“...vejo que quase todos nossos colegas gostaram desse vídeo feito pelos alunos do professor Oséas. Além da qualidade e criatividade, esse vídeo é um reflexo das muitas possibilidades que todos nós professores podemos abraçar, apropriar dessas novas tecnologias e de fato enriquecer mais e mais nossas aulas”.

Texto 03:

“ O vídeo Encontro de Gerações apresenta de forma criativa, a realidade sócio-cultural ou sociocultural da capital federal. Além de ser um meio

para aprender a fazer (no mundo tecnológico), vejo a iniciativa como um termômetro, ou seja, para que me serve a tecnologia?

Diante do exposto, dos vídeos produzidos, mesmo sob orientação de professores, prevaleceu a consciência de cada grupo. Daí podermos indagar: nossa educação está cumprindo o seu papel?

Sou graduada em Letras, especialista em informática, defensora da inclusão digital, mas consciente de que a tecnologia não corrigirá os baixos índices de desempenho da educação brasileira nem mesmo dará ao nosso povo qualquer espécie de poder”.

Texto 04:

“O vídeo Encontro de Gerações foi muito feliz na escolha da música que poeticamente retrata a triste realidade de uma cidade que já nasceu, nas pranchetas dos urbanistas e no coração dos seus idealizadores, marcada pela desigualdade e pela segregação dos espaços. Parabéns aos alunos e professor da oitava série de história. Estarei recomendando esse vídeo aos alunos da disciplina que trabalho aqui na UnB.”

Texto 05:

“Legal essa sincronia entre a imagem e o áudio. Sem falar é claro na questão do contraste de imagens e encontro de gerações. Isso mostra que nossos alunos, independentemente da modalidade de ensino, são muito criativos”. Agora, enfatizando a relação com o processo de aprendizagem, notei que a habilidade dos criadores em relacionar a imagem e o áudio foi fundamental para que em poucos minutos o tema abordado transmitisse a idéia do contraste entre lugares tão díspares como o Plano Piloto em Brasília e a cidade satélite da Ceilândia. Outro aspecto legal foi a forma como a escolha da trilha sonora, adaptou-se perfeitamente as imagens do vídeo, as músicas nordestinas, reforçam bem a idéia da grande realidade que é Brasília-Construída por todos brasileiros, e em especial os nordestinos, tão importantes para a cultura de nossa Brasília”.

Texto 06:

“Percebe-se que o uso das tecnologias interativas na sociedade é crescente, devido a tamanha importância na democratização do acesso ao conhecimento. Gostei demais do Vídeo Encontro de Gerações do CEM 03, pois conta a história de muitos de nossos parentes nordestinos que vieram para Brasília no período de sua construção. É um vídeo que resgata aos jovens a conhecer a história, pois sem o passado não há futuro. Além de ser um ótimo exemplo de conquista para muitos dos nossos alunos que perderam a esperança devido às suas condições sócio-econômicas. Gostei do processo coletivo de criação, o envolvimento dos alunos. São experiências educativas como essa que nos impulsionam”.

Todos os textos identificam a criatividade como um ponto positivo da animação, no desenvolvimento de habilidades e na aprendizagem significativa o texto 01, aborda as questões regionais e as combinações entre texto/imagem/áudio.

As possibilidades tecnológicas são apontadas no texto 3 e no texto 6, mas mesmo com tantas possibilidades não se espera resolver os problemas que a educação pública enfrenta.

O texto 04 traz reflexões sobre a segregação espacial, questões sociais e econômicas e desigualdades enfrentadas na capital, assim como a qualidade do trabalho desenvolvido.

Os comentários dos textos indicam a escolha pelo “Encontro de Gerações”, devido à identificação com a cidade, pela estética visual da paisagem. Assim como pela história de vida dos alunos da modalidade de EJA e principalmente com a possibilidade de criação, pelo uso de tecnologia no ambiente escolar.

A ocorrência de palavras como interatividade, criatividade, desigualdades social aparecem de forma direta nas interações textuais deste grupo de professores, isso nos mostra que a percepção dos professores que assistiram a animação no site do projeto se aproxima da percepção e da intenção dos participantes na produção da animação.

Outro fator importante é o reconhecimento enquanto sujeito dos espaços urbanos onde se habita. A relação arte e cidade levam a uma série de interpretações que só foi possível construir na forma virtual, pelas tecnologias interativas, questão abordada no texto 06 que indica a interatividade como ponto chave na era do conhecimento.

Portanto, na vivência de uma dinâmica de desconstrução e construção coletiva, as interações, os significados sociais e os sentidos de cada indivíduo afloram em uma nova construção. Proporcionando a compreensão mais ampla dos conteúdos que circulam no contexto.

As formas de realização da animação estão inseridas numa cultura, num modo de ver e expressar o mundo. O que faz do produto final uma espécie de vitrine, onde é possível reconhecer uma série de pistas a respeito daquela cultura: de seu local de produção, de seus limites e de suas perspectivas em relação ao conhecimento ali mostrado.

CAPITULO V

5.1 Avaliação e Reflexão

Para melhor compreender a relação teoria/prática, processo e produto, procurei acentuar até que ponto a Transiarte na perspectiva da pesquisa-ação emanciparia os sujeitos. Isso significaria pensar nas “implicações epistemológicas”: como esses sujeitos se fortaleceriam através da ciberarte. Na interação com o mundo, no sentir, pensar e agir para contribuir com um espaço mais reflexivo.

Dentro dessa perspectiva, utilizei as quatro temáticas de Barbier (2007, p.118), já citadas, que considerei como “eixos temáticos”, na medida em que dão sustentação à pesquisa-ação. As quais abordam durante a descrição de uma das oficinas de Transiarte:

- ✓ Primeiro a identificação do problema e a contratualização;
- ✓ Segundo o planejamento e a realização em espiral;
- ✓ Terceiro as técnicas de pesquisa-ação;
- ✓ Quarto a teorização, a avaliação e a publicação (divulgação, no caso) dos resultados.

Envolvida por estes eixos, as oficinas de Transiarte se mostravam como estratégias para intervir na escola na realidade existente, delineando modos de conceber estas implicações: formas de participação e criação.

Entendendo “estratégia”, segundo Barbier (2007, p. 108-109), como um “grande número de hipóteses que emergem da ação”. Considero, também, o significado de “estratégia”, em Morin (1999, p. 79), que “só pode e só deve emergir no metaponto de vista, onde são possíveis as escolhas, o confronto com o risco, o diálogo com o novo, a possibilidade de encontrar soluções para situações novas”.

Na medida em que as quatro temáticas de Barbier (2007 p.11-146) iam sendo esclarecidas com leituras e com a própria vivência, percebia que o professor de história compreendia qual o caminho que estava sendo tomado e como seria possível apostar em mudanças nas realidades investigadas. Essa compreensão se deu em todos os níveis, isso quer dizer, entre os sujeitos envolvidos, os pesquisadores e professores.



FIGURA-49- Professor Oseas, turma de EJA em uma das oficinas

A implicação do professor de história aumentava assim como sua participação em eventos fora do ambiente escolar: reuniões na Universidade de Brasília, no Centro de Educação Tecnológica de Goiás, em seminários e outros eventos. Para falar sobre o andamento da pesquisa-ação, o que caracterizava a formação do professor pesquisador.



FIGURA-50- Oficina Criação Artística

Percebemos também que a pesquisa estava fortalecendo a ação dos professores/pesquisadores tanto do ETC como do CEM 03. Cada vez mais aconteciam programações que envolviam as duas escolas em torno dos mesmos alunos.



FIGURA-51- Reunião na UnB- participantes do CEM 03, ECT, IFET, SEDF, SECT e UNB.

Com essa intenção, a turma foi se configurando e os alunos assumindo o papel de “pesquisador coletivo”, conforme Barbier (idem: 121). Durante os encontros as diversas situações-Problema-Desafio apareciam e com isso eram desenvolvidos os eixos temáticos:

A pesquisa-ação facilitou a análise do processo e das produções ciberartísticas produzidas pelos alunos. Colocando em debate o processo artístico que traz momentos de aprendizagem e privilegia a relação estabelecida entre professor e aluno, pelos problemas levantados tanto pelos alunos como professores.

Foi preciso, então, mergulhar nos dados obtidos (diário individual, reflexões e registro do grupo de pesquisa, vídeos das oficinas, entrevista com o professor e alunos) compreender/interpretar a escola como *objeto social*. Nesta perspectiva, tentou-se entendê-la como movimento que se estrutura, desestrutura, reestrutura ou explode (BARBIER, 2007, p.112-113) como processo em permanente construção.

A partir do conflito, analiso as implicações da pesquisa-ação na Transiarte, tendo como eixos de referência as trocas de experiência privilegiando, assim, o espaço social do conhecimento nos dois contextos formativos.

No contexto da universidade, este pensar de forma diferente a prática configurou, três dimensões formativas. A primeira relaciona-se à aquisição pela professora e pesquisadora de conhecimentos que me fizeram repensar a própria aprendizagem profissional.

A segunda refere-se à reflexão sobre qual o esforço que se tem feito para integrar os diferentes momentos da ação, da pesquisa-ação, de forma a colaborar com uma nova postura de professora e de pesquisadora.

E a terceira está articulada com a análise de como estimular a capacidade de ação e intervenção do professor em sua prática pedagógica, na tentativa de reconstruir permanentemente a sua identidade e a de sua escola.

No contexto da escola, caso pudessem ser traduzidas as impressões dos sujeitos, diria que as imbricadas questões epistemológico-metodológicas e a diversidade dos enfoques e das realidades, estimularam uma melhor organização dos saberes, relacionados à prática de vida e profissional.

Desenvolvendo uma nova compreensão do saber-fazer didático, que valoriza a ação de teorizar sobre a realidade: a teorização. Possibilitaram distinguir alguns aspectos como a aprendizagem da profissão que se torna mais consciente e coerente, quando se tenta enfrentar, de forma coletiva, as questões no contexto de trabalho.

Depois diz respeito à necessidade de se refletir continuamente sobre o objetivo da pesquisa-ação, que é o de provocar transformações. E por fim o aspecto que revela a necessidade de desenvolver competências, para o desempenho de uma postura profissional, reinventando imagens profissionais e sociais de melhorias e de mudanças.

O que se constata é que a pesquisa-ação pôde aproximar os dois contextos formativos, reduzindo um pouco as diferenças, por que, como os próprios alunos e professor revelaram, permitiu-se fazer a leitura do real: uma real leitura capaz de “devorar” o significado do contexto de formação e de profissionalização docente. Ressignificar, assim, o trabalho docente e discente.

Neste caminho, o exercício de descrever a prática possibilitou uma troca de experiências sobre o registro dos contextos significativos, exigindo de todos envolvidos uma postura de investigadores da prática, ou melhor, de *teóricos da ação*, criando assim, novas maneiras de ser e de estar no ambiente escolar e na profissão.

As dimensões aqui expostas permitiram que a pesquisa-ação fosse compreendida como uma estratégia de formação e de aprendizagem da profissão, orientada para facilitar o entendimento, de que é possível e necessário transformar a prática através da ciberarte.



FIGURA-52- criação artística-técnica de colagem

Em uma análise micro com relação aos aspectos positivos referentes a sala de aula, no depoimento dos alunos configurou-se que a superação da diversidade de idades uma vez que a socialização se firmou como ponto reconhecido pelos alunos e professores que passaram a se ajudar mutuamente em outras disciplinas.

Os alunos apresentaram um melhor rendimento que foi despertado num primeiro momento pela socialização que uniu a turma de forma a crescer no coletivo, constituindo um grupo com desafio de vencer mais uma etapa: a da escolarização.

A partir desta pesquisa, observei que uma obra de arte é realmente fruto de um processo social, cultural e histórico, inseparável da visão de mundo da época de sua produção, sendo assim, são várias as perspectivas possíveis no olhar artístico, sobre a

mesma animação que trouxe muito mais que a história passada dos sujeitos e despertou os sujeitos para outras possibilidades.

Muitos alunos que participaram das oficinas no ano de 2008, principalmente os mais vividos despertados pelas possibilidades tecnológicas, estão cursando na Escola Técnica de Ceilândia o curso ciberarte 1, com desdobramento para 2010 em outro curso mais específico de edição de vídeo, o ciberarte 2.

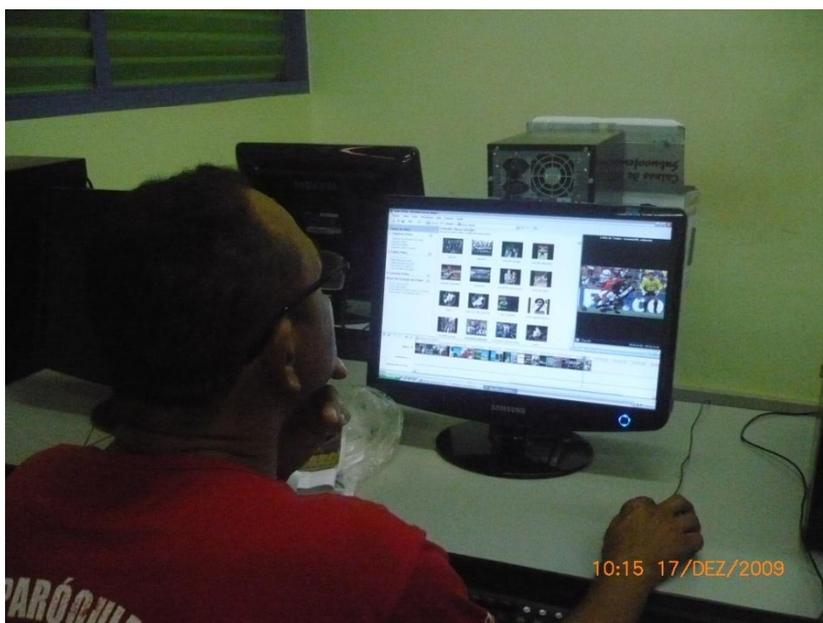


FIGURA-53- Manoel –alunos do Curso ciberarte 1, Escola Técnica de Ceilândia

A particularidade da Transiarte é a expressão de comunicar-se pela arte, não importa se essa arte é presencial é erudita ou popular, se é pintada, fotografada, filmada ou se é resultado da construção de um objeto. Portanto, o fazer artístico nessa área deve concentrar seus esforços em fazer com que o aluno consiga se expressar através da criação intencional e perceber as mudanças a sua volta, seu poder de transformar e ser transformado durante o processo.

Sugerimos o Proeja/transiarte como possibilidade de desenvolver habilidades artísticas, como uma das formas possíveis de inclusão dos sujeitos na sociedade da informação e comunicação pela expressão artística na democratização de diferentes áreas de conhecimento.

A transarte favoreceu o contato com disseminação da ciberarte no incentivo à expressão popular, à preservação da cultural local, trazendo o prazer de aprender no ambiente escolar, além da apropriação de uma linguagem híbrida, que pode ser expressa tanto no presencial como no virtual.

Propomos o uso de tecnologias não apenas na arte educação, mas em todas as disciplinas que compõem o currículo da educação básica. Para além do ato de leitura e interpretação audiovisuais, mas como outra forma de aprender e de incentivar a postura crítica, reflexiva e atuante na realidade, tanto do aluno como do professor.



FIGURA-54- Produção Ciberarstística – Aprendizagem na era tecnológica

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANGELIM, Maria Luiza; CASTIONI, Remi; FRITZ, A.; REIS, Renato Hilário; TELES, Lucio; VALENTE, D.; ZIM, Aline . Transiarte, Educação de Jovens e Adultos e Educação Profissional em Brasília -PROEJA- Transiarte: novas possibilidades para um itinerário formativo embasado na pesquisa-ação.. In: IX Associação Nacional de Pesquisa em Educação -ANPED- Centro Oeste, 2008.

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

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 2009

BARBIER, René. A Pesquisa-Ação. Editora, Liber Livro, Brasília, 2002.

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.

BOURDIEU, A profissão de sociólogo: preliminares epistemológicas. Trad. Guilherme J.de Freitas Teixeira. Petrópolis: Vozes, 1999.

BRANDÃO, Carlos Rodrigues (Org.). *Pesquisa participante*. SP: Brasiliense, 1981.

_____. *Pedagogia do Oprimido*. 20ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. Em Obras Escolhidas. Arte e Técnica, Magia e Política. São Paulo: Brasiliense, 1981.

BESIEGEL, Celso de R. "Estado e Educação Popular: Um Estudo sobre a Educação de Adultos". Editora, Pioneira, São Paulo, 1974.

BRASIL, Alternativas e Protagonistas. Consulta Popular, 1999.

BRASIL. Parâmetros Curriculares Nacionais – Arte, Brasília: Ministério da Educação, 2000

CASTIONI, Remi (2009). Aproximando escolas e construindo referenciais para a política pública de educação profissional integrada a EJA no Distrito Federal. In: XXIV Simpósio Brasileiro de Políticas e Administração da Educação III Congresso Interamericano de Política e Administração da Educação, Vitória - ES: Anpae.

_____. (2009). Educação e Desenvolvimento Regional. SIMPÓSIOS IFETS - Desenvolvimento Local Endógeno e Territorialidade – 18/03/2009. Brasília: SETEC/MEC.

_____. Programa de Extensão Universitária PROEXT 2009 –MEC/SESu/DIFES.

CASTIONI, Remi; TELES, Lúcio França; REIS, Renato Hilário (2008). Construindo o PROEJA no DF aproximando escolas e construindo referenciais para a política pública. In: Anais do 9º Encontro de Pesquisa em Educação da ANPED-Centro Oeste, 2008, Brasília-DF.

DISTRITO FEDERAL. Parâmetros Curriculares Nacionais das escolas públicas do Distrito Federal. Brasília, Secretaria de Educação do Distrito Federal, 2000..

DOMINGUES, Diana (org). A arte no século XXI: a humanização das tecnologias. São Paulo: Editora EDUSP, 1997.

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

_____. "As fronteiras dos territórios digitais". Imagem e Cultura Eletrônica. Trabalho apresentado no Seminário: "A Arte na Condição Contemporânea"- mesa: Novas Fronteiras Audiovisuais – UNICAMP, 1997.

_____. Arte, Ciência e Tecnologia. São Paulo: Editora UNESP, 2009.

FILHO, Pedro. Arte, Ciberarte e Interatividade: Uma Experiência na Arte de Transição na PROEM. Dissertação de Mestrado, Faculdade de Educação, UnB, 2008.

FRANCO, Maria Amélia Santoro. A Pedagogia da pesquisa-ação. In: Encontro Nacional de Didática e Prática de Ensino, 12, 2004, Curitiba. Anais. Curitiba: Endipec, 2004.

_____. Pedagogia da pesquisa-ação. *Educ. Pesqui.*, Dez 2005, vol.31, no. 3, p.483-502. ISSN 1517-9702

FRANCO, Maria Amélia Santoro. GHEDIN, E. Pesquisa em educação: questões de método. São Paulo: Cortez (no prelo).

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

FREIRE, Paulo. Pedagogia do Oprimido. 2ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2003.

FREIRE, Paulo. & SHOR, Ira. Medo e ousadia: o cotidiano do professor. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

GARCIA, S. R. Oliveira. "O Fio da História: A Gênese da Formação Profissional no Brasil" In *Revista Trabalho e Crítica*, ANPED, n º 2, set.2000

GALVANI, Pascal. A autoformação, uma perspectiva transpessoal, transdisciplinar e transcultural. In Educação e Transdisciplinaridade, II/coordenação executiva do CETRANS.-São Paulo:TRIOM,2002

GRAU, Oliver. Arte Virtual: da ilusão a imersão. Trad. PESCADOR, Cristina, SARETTA, Flávia, COSTAMILAN, Jussânia. São Paulo: Editora UNESP: Editora SENAC São Paulo, 2007.

HADDAD, Sérgio. "Conscientização e Alfabetização de Adultos". (In Cadernos de Pesquisa, nº 2, Fundação Carlos Chagas, São Paulo, 1985.

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

HARASIM, Linda, TELES, Lucio, TUROFF, Murray, e HILTZ, Starr Roxanne. *Redes de aprendizagem*. São Paulo: Editora SENAC, 2005.

LEMOS, A. *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LEONARDI, Victor. *Jazz em Jerusalém – Inventividade e tradição na história cultural*. São Paulo: Editora Nankin, 1999.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.

_____. *O que é o virtual?* São Paulo: Ed. 34, 1996.

_____. *As tecnologias da inteligência: O futuro do pensamento na era da informática*. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 2000.

LOMBARDI, José C, SAVIANI; Demerval & SANFELICE, José L. (Orgs.) “Capitalismo, Trabalho e Educação”. Autores Associados, Coleção.

MANFREDI, Silvia Maria. “Educação Profissional no Brasil”. Cortez Editora, São Paulo, 2002.

_____. “Trabalho, Qualificação e Competência Profissional: Das Dimensões conceituais e Políticas”. *Educação e Sociedade*, n. 64, p.13-49, Campinas, setembro de 1998.

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

MARTIN W. Bauer & GASKELL George. *Pesquisa qualitativa com texto: imagem e som: um manual prático*. Rio de Janeiro: vozes, 2002.

MOURA, M. G. V. . *Os Quilombos Contemporâneos e a Educação*. Humanidades, Brasília, v. 47, 1999.

MORIN, Edgar. *O método 3: o conhecimento do conhecimento*. Trad. Ilana Heineberg. 3a ed. Porto Alegre: Sulina, 2005.

_____. *Introdução ao pensamento complexo*. Tradução de Dulce Matos. Lisboa. Instituto Piaget, 1995. Disponível em perso.club internet.fr/nicol/ciret/index.htm

_____; LE MOIGNE, Jean-louis. *A inteligência da complexidade*. 2a ed. São Paulo: Peiropolis, 2000.

NICOLESCU, Basarab. *Fundamentos metodológicos para o estudo transcultural e transreligioso*. In: *Educação e Transdisciplinaridade II*. São Paulo: Triom, 2002.

_____. *O manifesto da transdisciplinaridade*. 2aed. São Paulo: Triom, 2001.

_____. Um novo tipo de conhecimento – transdisciplinaridade. In: Educação e Transdisciplinaridade. São Paulo: UNESCO, USP, 2000, p. 9-25. ISBN: 85-87853-01-5.

NICOLESCU, Basarab et al.. *Educação e Transdisciplinaridade*. Tradução de Judite Vero, Maria F. de Mello e Américo Sornmerman.-Brasília:UNESCO,2000. (Edições UNESCO).

_____. *O Manifesto da transdisciplinaridade*. Tradução de Lúcia Pereira de Souza.São Paulo:TRIOM,1999.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. Vygotsky - Aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio-histórico. São Paulo: Scipione, 1993 (Série pensamento e ação no magistério).

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.

REIS, Renato. A Constituição do Sujeito Político, Epistemológico e Amoroso na Alfabetização de jovens e Adultos. Campinas. Tese de Doutorado. Universidade de Campinas. 2000.

REIS, Renato Hilário; CASTIONI, Remi (2009). EJA e educação profissional no Distrito Federal: integrando escolas e construindo a política pública. In: V Simpósio Internacional - O Estado e as Políticas Educacionais no Tempo Presente. Uberlândia: FACE-UFU.

SANCHO, J. M.; HERNANDEZ, F. et al. (Org). Tecnologias para transformar a educação. Porto Alegre: Artmed, 2006.

SANTAELA, Lúcia Cultura e arte do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

_____. Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual e verbal. São Paulo, SP: Iluminuras, 2001.

SAVIANI, Dermeval. "O trabalho como Princípio Educativo frente às Novas Tecnologias". In SOUZA, 1999.

SANTOS, Milton. Por uma outra globalização - do pensamento único a consciência universal. São Paulo: Editora Record, 2000.

_____. Metamorfoses do Espaço Habitado. 5. ed. São Paulo, HUCITEC, 1997.

_____. *A natureza do espaço: técnica e tempo, razão e emoção*. São Paulo : Hucitec, 1996.

SANPAIO, Marisa & ALMEIDA, Rosilene (organizadoras). Práticas de Educação de Jovens e Adultos: complexidades, desafios e propostas /– Belo Horizonte : Autêntica Editora, 2009. – (Coleção Estudos em EJA)

TRIVINOS, Augusto Nivaldo Silva. Introdução a pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação: o positivismo, a fenomenologia, o Marxismo. São Paulo: Atlas. 2007.

THIOLLENT, Michel. Metodologia da Pesquisa-Ação. São Paulo: Cortez, 1996

TELES, Lúcio França (2007). O PROEJA Transiarte: identidade cultural, trabalho e arte digital. In: II Jornada Nacional de Produção Científica em Educação Profissional e Técnica. São Luís-MA.

_____. 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>>.

VALENTE. José Armando. Computadores e conhecimento: repensando a educação. Org. José Armando Valente. Campinas, SP: Gráfica Centra da UNICAMP, 1993.

VANDRE, Geraldo. Pra não dizer que não falei das flores, 1968.

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.

VENTURELLI, Suzete, TELES, Lúcio. Brasília: Editora UnB, 2004. em PDF.

_____, Arte: Espaço, Tempo, Imagem. Brasília: Editora UnB, 2004

ZAMBONI, Silvio. A pesquisa em arte: um paralelo entre arte e ciência. 3. ed. Campinas: AUTORES ASSOCIADOS, 2006.

Sites

Portal da Secretaria de Educação do Distrito Federal, < www.se.df.gov.br/> acesso em 09 de abril de 2009

Portal da EJA < <http://forumeja.org.br/df/>> acesso em 10 de novembro de 2009

Revista da EJA <<http://www.reveja.com.br/>> acesso em 12 de abril de 2009

<www.proejatransiartetube.cefetgo.br> acesso 23 de outubro de 2009

<<http://pt.wikipedia.org/wiki/GIMP>>, acesso 23 de agosto de 2009

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop> acesso 30 de julho de 2009

site do youtube < <http://www.youtube.com/?gl=BR&hl=pt>> acesso em 23 de agosto de 2009

ANEXOS

Anexo 01 – Autorização de educadores e educandos.

Anexo 02 – CD com a animação “Encontro de Gerações”.

AUTORIZAÇÃO

Eu, _____, aluno(a)
do Centro de Ensino Médio 03 de Ceilândia da Secretaria do Estado de Educação do
Distrito Federal, participante do Projeto Transiarte, autorizo, a utilização e divulgação de
minha imagem e/ou trabalhos realizados no projeto citado, em trabalhos científicos e sites
apropriados, sob responsabilidade da professora Dorisdei Valente Rodrigues,
pesquisadora e participante do projeto na escola.

Assinatura do participante

Brasília, agosto ,de 2009

CD com a animação “Encontro de gerações”

