

## **PROEJA Transiarte na Educação de Jovens e Adultos e Educação Profissional**

Este projeto Transiarte (Teles, 2006) se propõe a trabalhar com jovens e adultos, despertando sua identidade cultural na produção artística virtual em forma de avatares, animações, imersão na realidade virtual, que “reflitam”, enquanto reconfigurações virtuais, a arte não virtual. Partimos, pois, do conceito de “arte de transição” no sentido de que a arte virtual não é vista de maneira dicotômica em relação à arte presencial, mas harmoniosa, oferecendo um novo ângulo e uma nova reconfiguração e interatividade com a realidade, agora virtualizada.

Nesta visão a arte popular é resgatada, amplificada e modificada. Assim, temos duas versões desta arte: 1. vídeos curtos mostrando a arte popular (mamulengos, danças folclóricas, celebrações religiosas regionais), 2. usando software apropriado do tipo software livre como o Gimp, NVU e outros, o jovem/adulto com o apoio dos membros do projetos, nos vários centros de jovens/adultos já existentes, aprende o uso de software e sua manipulação para criar sua própria versão artística da arte popular ou de outros temas que poderá escolher.

Além do sentido da palavra transição no contexto da arte, esta palavra tem também um significado especial para jovens e adultos que estão em períodos de transição em suas próprias vidas.

Na arte eletrônica, a interação passa a ser um elemento central da estética. Se na arte “tradicional” predomina o que Walter Benjamin (1940) chamou de aura, na eletrônica tal condição já não se dá. Não pode haver aura se o “objeto artístico” é digital, isto é, sempre aberto ao remodelamento e a uma nova versão através da redigitação constante da imagem, música, site, e outras modalidades interativas online.

“O artista sabe muito bem que a tecnologia nada mais é que o devir-outro do humano. Ela não é uma simples extensão ou continuidade do indivíduo, mas sua virtualização, isto é, uma potencialização, onde o mais distante acaba por se tornar o mais próximo. Neste sentido, a estética é também virtualizante, pois imprime uma transcodificação permanente ao real”, afirma Domingues (1997, 65).

As várias tecnologias de imersão permitem que os movimentos do corpo do usuário sejam “lidos” ou “rastreados” pelos artefatos de imersão que a sua vez afetam seus sentidos, simulando sensações de vários tipos. Os sentidos são afetados em geral, sobretudo a visão, a audição e o tato. Este projeto se situa no âmbito de documentar expressões artísticas, entre elas a cultura popular, através da arte virtual, tentando integrá-la na cibercultura.

Com a imersão no ciberespaço, a arte virtual interativa favorece cada vez mais o estímulo à criatividade, permite ao jovem e ao adulto ir além de uma atuação passiva, ou seja, agir diretamente na transformação do mundo virtual em que está inserido. É dessa maneira em que o jovem/adulto ao mesmo tempo em que adquire conhecimento estará desenvolvendo habilidades artísticas em projetos audiovisuais.

Com a proposta de acesso aos recursos sensoriais o jovem/adulto tem a oportunidade de se sentir inserido numa diversidade de ambientes virtuais. O processo de aprendizagem pode ser conduzido pelo jovem/adulto e se dará por meio de suas criações e buscas. Essa aprendizagem permite uma diversidade de mecanismos de estímulos à interatividade e criatividade. Os benefícios educacionais resultantes deste tipo de conexão são numerosos em virtude dos diversos estímulos à aquisição de conhecimentos pela prática. Esta prática envolve o Web design enquanto ferramenta e como forma de arte, abrangendo oito fatores que orientam o seu desempenho, tais como: elemento dominante, proporção, cor, som, harmonia, textura visual, consistência e interatividade, que motivam a participação progressiva em comunidades virtuais artísticas. *“... a diferença essencial entre autor e público está a ponto de desaparecer. Ela se transforma numa diferença funcional e contingente”* Walter Benjamin, 1936. Ainda que a frase de Benjamin tenha sido escrita no século passado, e se referia a mídias como a imprensa, o cinema, e a fotografia, esta tendência histórica da eliminação progressiva da distinção entre autor e público parece se reforçar ainda mais na era digital. A arte deixa de ser o privilégio de poucos assim como deixa de ser cada vez mais não só “observável” mas também interativa.

Na realidade atual da EJA no Distrito Federal, ainda que preliminarmente analisada e carente de uma análise mais consistente, sobretudo na forma da Educação Profissional integrar-se, este projeto sinaliza um campo de exploração das possibilidades de incorporação da transarte como parte da formação básica e/ou educação profissional correspondente ao GG - Técnicos de nível médio/CBO as ocupações de Técnico em Design Gráfico, Técnico em Fotografia, Técnico em

Produção Audiovisual, Técnico em Produção Fonográfica, Técnico em Produção Multimídia correspondentes aos cursos superiores de Tecnologia.