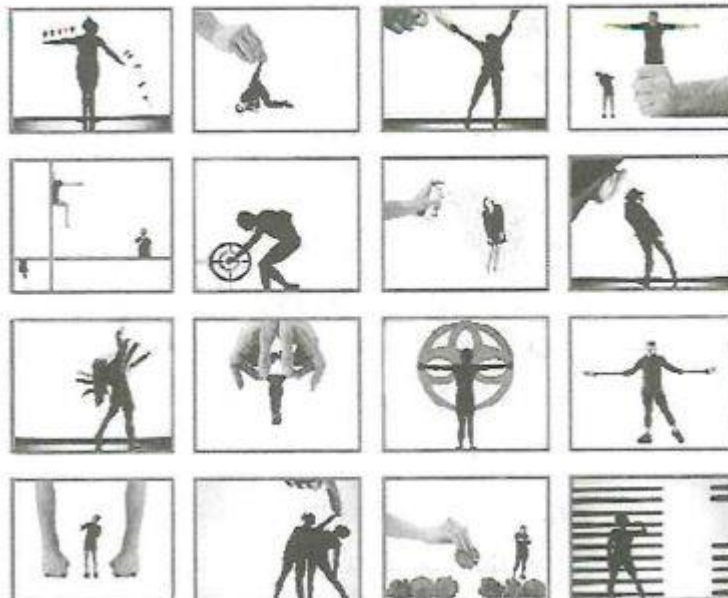


Questão 10

Que tal transformar a internet em palco para a dança?



O coreógrafo e bailarino Didier Mulleras se destaca como um dos criadores que descobriram a dança de outro ponto de vista. *Mini@tures* é uma experiência emblemática entre movimento, computador, internet e vídeo. Com os recursos da computação gráfica, a dança das miniaturas pode caber na palma da mão. Pelo fato de usar a internet como palco, o processo de criação das miniaturas de dança levou em consideração os limites de tempo de download e o tamanho de arquivo, para que um número maior de “espectadores” pudesse assistir. A graça das miniaturas está justamente na contaminação entre mídias: corpo/dança/computação gráfica/internet. De fato, é a rede que faz a maior diferença nesse grupo. *Mini@tures* explora uma nova dimensão que descobre o espaço-tempo da web e conquista um novo território para a dança contemporânea. A qualquer hora, dança on-line.

SPANGHERO, M. *A dança dos encéfalos acesos*.
São Paulo: Itaú Cultural, 2003 (adaptado).

Considerado o primeiro projeto de dança contemporânea concebido para a rede, esse trabalho é apresentado como inovador por

- Ⓐ adotar uma perspectiva conceitual como contraposição à tradição de grandes espetáculos.
- Ⓑ criar novas formas de financiamento ao utilizar a internet para divulgação das apresentações.
- Ⓒ privilegiar movimentos gerados por computação gráfica, com a substituição do palco pela tela.
- Ⓓ produzir uma arte multimodal, com o intuito de ampliar as possibilidades de expressão estética.
- Ⓔ redefinir a extensão e o propósito do espetáculo para adaptá-lo ao perfil de diferentes usuários.

ALTERNATIVA D

Baseado no texto “Que tal transformar a internet em palco para a dança?”, pede-se que se analise o aspecto inovador do trabalho. Segundo o texto, a inovação está na produção de uma arte multimodal, que visa a ampliar as possibilidades de expressão estética.