

**UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS
UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
NÍVEL MESTRADO**

ALESSANDRA CHEMELLO

**WEBARTE (EM DETALHES):
O PROCESSO DE RECEPÇÃO DA OBRA DE WEBDANÇA 96 *DÉTAILS*, DA CIA.
MULLERAS**

**SÃO LEOPOLDO
2009**

ALESSANDRA CHEMELLO

**WEBARTE (EM DETALHES):
O PROCESSO DE RECEPÇÃO DA OBRA DE WEBDANÇA 96 *DÉTAILS*, DA CIA.
MULLERAS**

Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção título de Mestre em Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos. Área de concentração: Processos midiáticos

Orientador: Profa. Dra. Jiani Adriana Bonin

SÃO LEOPOLDO

2009

Dados Internacionais de Catalogação
na Publicação (CIP)

C517w Chemello, Alessandra
Webarte (em detalhes): o processo de recepção da obra de
webdança *96 Détails*, da Cia. Mulleras / Alessandra Chemello. --
2009.
243 f. : il. ; color, 30 cm.

Acompanha 1 CD.
Dissertação (Mestrado) -- Universidade do Vale do Rio dos
Sinos, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, São
Leopoldo, RS, 2009.
"Orientadora: Profª Drª Jiani Adriana Bonin, Ciências da
Comunicação."

1. Webarte - Recepção. 2. Webdança - Recepção. 3. Arte e
tecnologia - Internet. I.Título. II. Sobrenome, Nome do Orientador.

CDU : 659.3:004.738.5

Bibliotecário responsável: Nilton Gaffrée Júnior CRB 10/1258

ALESSANDRA CHEMELLO

WEBARTE (EM DETALHES):
O PROCESSO DE RECEPÇÃO DA OBRA DE WEBDANÇA *96 DÉTAILS*, DA CIA.
MULLERAS

Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção título de Mestre, em Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos. Área de concentração: Processos Midiáticos

Aprovado em ____ de _____ de 2009.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Jiani Adriana Bonin – Universidade do Vale do Rio dos Sinos

Prof. Dr. Roberto Wagner Pereira – Centro Universitário da Cidade

Profa. Dra. Suely Fragoso – Universidade do Vale dos Sinos

*Aos meus pais,
responsáveis pela minha formação e pelos valores que conduzem meus atos.
À minha irmã,
pela parceria e amizade incondicionais.
A Felipe,
pelo amor e carinho com que me acolhe.*

AGRADECIMENTOS

Essa pesquisa é o resultado de um processo que, ao longo dos dois anos em que se desenvolveu, foi gerador de sentimentos distintos e por vezes antagônicos: amor e raiva, motivação e apatia, confiança e medo, seguranças e incertezas. Ao finalizar dessa jornada, o resultado emocional é um somatório desses sentimentos que culminam numa agradável sensação de dever cumprido e crescimento pessoal.

Agradeço às pessoas que estiveram comigo nesta “viagem”, compartilhando dos anseios e vitórias: à Jiani, obrigada pela orientação impecável e paciente; aos colegas de mestrado, em especial André, Dafne e Marlon, amigos que me guiaram no instigante campo da Comunicação; à profa. Suely Fragoso, pelos caminhos sugeridos; ao professor Gilmar Hermes, que com a profa. Suely, participou da qualificação do projeto desta pesquisa, direcionando-o para os melhores caminhos. Aos sujeitos participantes da pesquisa pela disponibilidade em ajudar e pela contribuição que tornou possível esta caminhada.

Ao grupo Gaia, a ação concreta do meu amor pela Arte e pela Dança e o lugar onde as amizades proliferam de forma sincera e duradoura, em especial ao amigo Diego Mac, pela motivação, amizade e trocas artísticas, que se mostram presentes neste resultado. Ao também amigo Nilton Gaffrée, que me ajudou na reta final de maneira incansável. À Esade por possibilitar a ação efetiva na busca pela qualificação da sociedade, através da educação.

Por fim, à minha família, Orlando, Marlene, Keli e Diego, por serem exemplos de dedicação, comprometimento e por constituírem o sentido da minha existência. E para Felipe, que completa e renova a cada dia os sentimentos de amor, felicidade, realização e companheirismo.

Nós nos transformamos naquilo que praticamos com freqüência.

A perfeição, portanto, não é um ato isolado, é um hábito.

Aristóteles

RESUMO

Esta pesquisa trata da webarte, modalidade artística que dialoga com os preceitos da arte e das tecnologias digitais de comunicação em rede, focalizando a reconfiguração do papel do receptor/usuário na composição das relações entre artista, obra e público. Tem como objetivo geral investigar o processo de recepção da obra de webdança *96 Détails*, criada pela Cia. Mulleras, buscando compreender como se efetiva a participação do usuário neste processo. Para dar conta deste objetivos foram trabalhadas, teórica e metodologicamente, as seguintes dimensões, constituintes desse processo comunicacional e artístico: a *obra*, o(s) *artista(s)* e o *receptor*, que nesse contexto é referido como usuário. O arcabouço teórico foi constituído por conceitos dos campos da Arte e da Comunicação, buscando adequá-los à compreensão dos aspectos requeridos pelo problema, relacionados ao universo híbrido da webarte e, mais especificamente da webdança e à sua recepção. A interatividade, nesse recorte, foi pensada como a especificidade que permite um resultado explícito e concreto da interpretação do receptor, reconfigurando o processo de recepção desse produto. As estratégias metodológicas foram desenhadas tendo em vista as especificidades do objeto e os âmbitos do processo investigados, abrangendo análise documental para esclarecer aspectos relativos à produção; observação de um *corpus* da obra *96 Détails para elucidar aspectos relativos ao produto* e experimentação e entrevistas com uma amostra de usuários, com domínios diferenciados de competências artísticas e tecnológicas no âmbito da recepção. Os resultados da pesquisa evidenciam a reconfiguração das relações artístico-comunicacionais devido, entre outros fatores às especificidades do ambiente no qual se instala a webarte. Nesse lugar, a arte tende a se aproximar do público de forma a motivar sua interferência e participação na obra, abrindo caminho para a existência de atividade co-autora.

Palavras-Chave: webarte; webdança; interatividade; recepção

ABSTRACT

This study deals with web art, an artistic modality that interacts with the concepts of art and digital technologies of network communication, focusing on the reconfiguration of the role of receiver/user in the development of relationships between artist, work and audience. The general aim is to investigate the reception process of the web dance work *96 Détails*, created by Cia. Mulleras, as an attempt to understand how the participation of the user in this process takes place. To reach such objective, the following dimensions, which are part of this communicational and artistic process, are theoretically and methodologically discussed: the *work*, the *artist(s)* and the *receiver*, which is referred to as user. The theoretical background was comprised of Art and Communication concepts, aiming to adequate them to the understanding of aspects required by the problem, related to the hybrid universe of web art and, more specifically, web dance and its reception. Interactivity, in such context, was thought of as the specificity that enables an explicit and concrete result of the receiver's interpretation, reconfiguring the reception process of this product. The methodological strategies were designed taking into consideration the object specificities and the scopes of the process being studied. They include document analysis to clarify aspects regarding production; observation of a corpus of the work *96 Détails* to explain aspects relative to product and experimentation and interviews with a sample of users, with different domains of artistic and technological competences in the reception context. Results of the study show that reconfiguration of the artistic-communicational relationships is due to, among other factors, the specificities of the environment in which web art is installed. In such place, art tends to come closer to the audience and motivates its interference and participation in the work, creating a pathway for the existence of co-author activity.

Keywords: web art; web dance; interactivity; reception

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Trois-Frères	28
Figura 2 - Imagem do rei Luis XIV	31
Figura 3 – Posições de Ballet.....	32
Figura 4 – Martha_Graham	33
Figura 5 - Isadora Duncan.....	36
Figura 6 – Obra de Pablo Picasso, Mesa com Garrafa, Copo de Vinho e Jornal.....	38
Figura 7 – Ready-made, de Marcel Duchamp.....	38
Figura 8 – Foto de Duchamp.....	40
Figura 9 – O Urinol	40
Figura 10 – Der Denker-TV Rodin.....	42
Figura 11 – Performance “Room” de Deborah Hay’, onde corpos de bailarinos conversam com sensores de movimentos	44
Figura 12 - Merce Cunningham.....	45
Figura 13 – Dance Forms.....	46
Figura 14 – Foto Analivia Cordeiro.....	50
Figura 15 – Home do site Cia. Mulleras	52
Figura 16 – Página interna de acesso às obras	52
Figura 17 – Página interna de acesso à obra <i>96 Détails</i>	54
Figura 18 – Módulos interativos - projeto <i>96 Détails</i>	55
Figura 19 - Tela de acesso à obra 18/96.....	139
Figura 20 - Predominância da cor branca nos figurinos e no elemento cênico	140
Figura 21 – Quadros de conteúdo artístico 1	141
Figura 22 – Quadros de conteúdo artístico 2	142
Figura 23 – Quadros de conteúdo artístico 3	143
Figura 24 – Mudança de cores.....	144
Figura 25 – Alocação espacial	145
Figura 26 – Tela de acesso à obra 4/96.....	146
Figura 27 – Algumas das criações em termos de forma e figuras possibilitadas pela interatividade da obra.....	147
Figura 28 – Possibilidades interativas da obra 4/96	148
Figura 29 – Tela de acesso à obra 5/96.....	149

Figura 30 – Estética e efeitos tecnológicos	149
Figura 31 – Limite de espaço	150
Figura 32 – Possibilidades interativas presentes na obra 5/96	152
Figura 33 – Página de acesso à obra 17/96.....	153
Figura 34 – Revela o corpo reconfigurado pelas propriedades tecnológicas.	153
Figura 35 – Diversas formas espaciais possíveis através da possibilidade interativa de movimentar os quadros que compõe a obra.	154
Figura 36 – Visualização das possibilidades interativas da obra 17/96.....	154
Figura 37 – Botão mirror H na obra 18/96.....	173
Figura 38 – Experimentação da obra 4/96	174
Figura 39 – Botão de ajuda para ação na obra 5/96	174
Figura 40 – Momento de observação na experimentação da obra 18/96	175
Figura 41 – Experimentação do usuário Gian - 1	177
Figura 42 – Experimentação do usuário Gian - 2	178
Figura 43 – Experimentação do usuário Gian - 3.....	178
Figura 44 – Experimentação da usuária Paula - 1	180
Figura 45 – Experimentação da usuária Paula - 2	181
Figura 46 – Experimentação da usuária Paula – 3.....	183
Figura 47 – Experimentação da usuária Fabíola – 1.....	185
Figura 48 – Experimentação da usuária Fabíola – 2.....	187

SUMÁRIO

1 WEBARTE DESDE A RECEPÇÃO: O PROBLEMA DA PESQUISA	14
1.1 Construindo orientações para a pesquisa: os objetivos	21
2 OS CAMINHOS DA ARTE (DA DANÇA) AO LONGO DO TEMPO: DO ANALÓGICO AO DIGITAL	23
2.1 Arte, comunicação, dança e simbolismo	23
2.2 A valorização do corpo nas artes	25
2.3 A trajetória histórica da relação corpo - dança	28
3 O PROCESSO DE MEDIATEZADAÇÃO DA ARTE: CORPO, DANÇA E ARTE TECNOLÓGICOS	37
3.1 Corpo tecnológico: a mediação da arte dos processos do corpo	43
3.2 Dança tecnológica: os movimentos da dança feita a partir da tecnologia ..	48
3.3 Um “lugar” para a Webdança	51
3.4 Para ver a webdança em 96 detalhes	54
4 O UNIVERSO DA ARTE E DA RECEPÇÃO REDESCOBERTO PELO AMBIENTE DIGITAL EM REDE	56
4.1 Arte no ambiente digital	56
4.1.1 <i>Apresentado a webdança</i>	60
4.1.2 <i>As especificidades da dança constitutivas da webdança</i>	64
4.2 Perspectivas tecnológicas para entender a webarte	68
4.2.1 <i>Por um conceito de interatividade (no contexto da webarte)</i>	69
4.2.2 <i>Autoria para falar de co-autoria</i>	73
4.3 A recepção e os papéis dos agentes no universo da webarte	77
4.3.1 Participação do receptor – uma realidade da arte analógica	82
4.3.2 <i>Webarte: jogo ou arte?</i>	86
5 A CONSTRUÇÃO DAS TRILHAS NA PESQUISA: ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS	90
5.1 A Pesquisa exploratória: primeira ida ao “campo” da webarte	91
5.1.1 <i>Etapa 1: o mapa de consumo da webarte</i>	92
5.1.2 <i>Etapa 2: experimentação e entrevista coletiva</i>	94
5.1.2.1 <i>Momento 1 da etapa qualitativa</i>	95
5.1.2.2 <i>Momento 2 da etapa qualitativa</i>	96

5.2 Aprendizados da pesquisa exploratória e as novas estratégias metodológicas	98
5.3 A Pesquisa sistemática	99
5.3.1 Estratégias metodológicas para a esfera da produção	99
5.3.2 Estratégias metodológicas para a esfera do produto	103
5.3.3 Estratégias metodológicas para a esfera do usuário	107
5.3.3.1 <i>Ações metodológicas para a experimentação</i>	110
5.3.3.2 <i>Ações metodológicas para a pré e a pós experimentação</i>	111
5.4 A coleta de dados	114
5.5 O tratamento e a análise dos dados	116
6 A OBRA POR SEUS ARTISTAS	118
6.1 Relação com o contexto artístico e a rede web	118
6.2 Objetivos e especificidades do projeto 96 Détails	123
6.3 Concepções sobre o usuário e sua participação na obra	126
6.4 Conhecimentos artísticos e técnicos	128
7 QUATRO DETALHES DA OBRA	135
7.1 Detalhe # 1: módulo interativo 18/96	138
7.2 Detalhe # 2: módulo interativo 4/96	145
7.3 Detalhe # 3: módulo interativo 5/96	149
7.4 Detalhe # 4: módulo Interativo 17/96	152
8 A OBRA POR SEU PÚBLICO	158
8.1 A etapa de pré-experimentação: trajetórias tecnológicas, de dança e de webdança	159
8.2 A etapa experimentação da webarte	171
8.3 A etapa pós-experimentação: experiência de consumo e sentidos da webdança	189
8.3.1 Sentidos e sensações relativos à experiência de consumo da webdança	189
8.3.2 Sentidos sobre a obra e conteúdo artístico em dança.	197
8.3.3 Interatividade e co-autoria na visão dos usuários	205
9 CONCLUSÕES	213
REFERÊNCIAS	226
APÊNDICE A - QUESTIONÁRIO - ETAPA 1 DA PESQUISA EXPLORATÓRIA ..	233

APÊNDICE B - ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMI-ESTRUTURADA – ETAPA 2 DA PESQUISA EXPLORATÓRIA	235
APÊNDICE C - ROTEIRO DE ENTREVISTA PARA ESFERA DA PRODUÇÃO (PESQUISA SISTEMÁTICA)	237
APÊNDICE D – CD DA EXPERIMENTAÇÃO COM OS USUÁRIOS (ETAPA SISTEMÁTICA).....	239
APÊNDICE E - ROTEIRO DE ENTREVISTA –PRÉ-EXPERIMENTAÇÃO (ETAPA SISTEMÁTICA).....	240
APÊNDICE F - ROTEIRO DE ENTREVISTA –PÓS-EXPERIMENTAÇÃO (ETAPA SISTEMÁTICA).....	241

1 WEBARTE DESDE A RECEPÇÃO: O PROBLEMA DA PESQUISA

A motivação pela pesquisa do movimento de inserção de tecnologias midiáticas nos processos artísticos da dança nasceu da minha própria vivência enquanto artista e criadora vinculada aos ideais da contemporaneidade. Contudo, pesquisar a webdança, a qual considero ser uma modalidade de arte vinculada à dança e onde se revelam os aspectos mais atuais da relação entre os campos artístico e midiático, é uma forma de aprofundar o foco desta pesquisa: a entrada efetiva do receptor, que para esta pesquisa será chamado de usuário e/ou público-usuário, nos processos artísticos para além de um mero espectador. Aliás, o próprio termo espectador¹ parece ser, no mínimo, desatualizado uma vez que se está referindo a uma expressão artística inserida nos ideais da arte contemporânea e que vislumbra a entrada desse “espectador” na obra enquanto sujeito de ação.

Esta é justamente, uma das questões que mais me impulsiona enquanto artista criadora em dança e que foi o ponto de partida para adentrar acadêmica e teoricamente neste tema. Tendo uma vida artística com mais de sete anos de trajetória profissional, a partir do momento em que optei por ser criadora das obras em dança do grupo que constituí, a primeira experiência já trazia uma nítida proposta de inserção tecnológica nas artes cênicas, num sentido de fazer dialogar movimentos reais do bailarino com imagens reproduzidas por uma câmera de vídeo.² A partir dessa experiência, a inserção tecnológica esteve cada vez mais presente nos projetos desenvolvidos neste grupo. Num momento mais recente, propus um diálogo entre o cinema e o *game*,³ numa tentativa ainda tímida, porém que viria afirmar o viés cênico tecnológico das criações artísticas.

¹ Os espectadores são aqueles que apreciam voluntariamente ou não um evento. Usualmente utiliza-se o termo para denominar aqueles que apreciam as artes cênicas, a música, a televisão, o cinema e os espaços arquitetônicos. São pessoas que assistem, escutam e recebem informações. O conceito de "espectador" determina um ato contemplativo, o espectador não interage com o que está assistindo. Da mesma forma, o termo receptor traz atrelado a sua origem a idéia de passividade. Penso que a utilização do termo usuário é mais adequada para denominar o agente que recebe e realiza uma ação sobre ela.

² A obra de dança contemporânea, *À Flor da Pele*, criada em 2000, propôs um diálogo entre a execução da coreografia e imagens, em tempo real, que eram projetadas da própria coreografia, buscando destacar pontos de vistas diferenciados da mesma ação.

³ Uma das cenas que compunha a obra *Alice (adulto)*, criada pelo Grupo Gaia no ano de 2007, trazia a tela de um jogo de videogame projetada em grande escala ao fundo do palco. Nesta cena a luta coreografada travada por três intérpretes dialogava com a luta de um jogo de videogame.

O que percebo, enquanto artista, é que a relação entre arte e tecnologia vem ganhando cada vez mais adeptos à medida que as questões artísticas ganham complexidade e se aproximam dos demais campos sociais. No entanto, mesmo com o crescimento, a arte tecnológica – mais ainda a dança tecnológica – configura-se como um campo misterioso, a ser desvendado artística e cientificamente. Nesse sentido, essa pesquisa se propõe a revelar pelo menos algumas das características das relações estabelecidas no processo comunicativo da arte da dança concebida com as tecnologias digitais de comunicação e os ambientes virtuais em rede.

A opção por estudar a webarte surgiu na caminhada do primeiro ano de pesquisas e estudos como mestranda do programa das Ciências da Comunicação da Unisinos, revelando-se pertinente, uma vez que traz em sua configuração questões vinculadas a um processo que expressa confluências entre os campos artístico e midiático e revela, com muita propriedade, a questão da ação real do então espectador na obra que é proposta pelo artista que a concebeu, agregando as possibilidades tecnológicas à sua constituição. Mais tarde, a partir da etapa de qualificação, abordar a webarte revelou-se um recorte muito amplo, a tal ponto que poderia vir a comprometer os objetivos iniciais da pesquisa. Seguindo então as orientações da banca de qualificação e, cada vez mais, motivada a inserir a arte por mim praticada no cerne desta pesquisa, optei por recortar, no amplo leque da webarte, a dança e, a partir deste momento, esta pesquisa passou a se concentrar nos processos da webarte a partir das especificidades da dança.

A inserção tecnológica no fazer artístico revela o nascimento de uma nova era da arte. Iniciada em meados do século XX, por volta dos anos 40, a inserção de dispositivos tecnológicos no processo de construção das obras foi uma das formas encontradas pelos artistas em favor da criação de uma arte mais próxima da própria sociedade. Uma arte que desmistificasse o próprio poder inalcançável dela mesma. Com a popularização do uso do computador e com o surgimento de uma rede capaz de interligar pessoas sem necessidade do deslocamento geográfico, os artistas vislumbraram a possibilidade de criar uma manifestação artística que usufrísse dessas características, além de estar potencialmente acessível. Surge então a webarte, uma arte com as bases da arte e da tecnologia, porém capaz de navegar pela imensa rede web e adentrar casas, escritórios, locais de acesso, enfim, capaz

de alcançar seu público de outras formas que não apenas pelo espaço de exibição artística convencional.

A dança não esteve alheia a esse processo e, da mesma forma que as artes visuais, iniciou sua trajetória de inserção tecnológica no seu fazer. Nesse sentido, devem-se destacar os feitos do coreógrafo americano Merce Cunningham, pioneiro na tarefa de aproximar a dança de seu tempo vivido.

De posse desses referenciais e motivações, o desenho desta pesquisa propõe como desafio **buscar compreender o processo da webdança, abrangendo as três esferas: artista, produto e público, trazendo à tona questões vinculadas às relações estabelecidas com e pelo usuário, enquanto participante ativo nesse processo.** Entendendo que, através das especificidades da interface computacional em rede, o público-usuário adquire estatuto diferente do conquistado até então pelo receptor convencional de arte.

Ao focar esta pesquisa em webdança, está-se considerando um processo comunicacional de um produto artístico que surge na contemporaneidade a partir de um movimento maior da arte (da dança) em relacionar-se com outras esferas sociais e (re)pensar seu próprio processo.

Para compreender a webdança é necessário, primeiramente, abordar, de maneira geral, a webarte. Essa prática artística surge como produto mais recente da intensa relação entre o campo midiático e o campo artístico, que começa a dar seus primeiros passos em meados dos anos 60 com o surgimento da arte digital. No entanto, antes, é necessário compreender como a mídia atravessou este processo, que especificidades foram agregadas à obra e como as relações entre os sujeitos foram se reconfigurando.

A webarte é entendida aqui como a arte que se faz através e a partir do dispositivo computacional interligado à rede web. As questões artísticas que são colocadas pelo autor incorporam as especificidades da rede e do próprio computador. Nesse sentido, a dança que se faz para a rede web, não apenas fala de questões da dança, mas incorpora questões tecnológicas na sua concepção. Não

basta apenas inserir a captação de uma imagem audiovisual de dança cênica e disponibilizá-la no meio web. A webdança deve agregar, aos elementos fundamentais da dança, as estruturas de realização da rede e do computador para poder ser assim chamada - de webdança.

Esse pensamento em torno do conceito do que vem a caracterizar a arte que se faz em conjunto com o dispositivo computacional e a rede web é compartilhado com as propostas de autores como Prado (2003), Nunes (2007) e Machado (2001). O que se percebe é que, além de pesquisadores acadêmicos, todos desenvolvem trabalhos artísticos na área, normalmente nas artes visuais, o que reforça a pertinência do seu pensamento. Especificamente, na arte da dança, também existem artistas que desenvolvem o duplo papel de criadores e acadêmicos, como Ivani Santana, da Universidade Federal da Bahia.

Nesse movimento de inserção da tecnologia à arte, o sucesso da abertura da obra à participação do público está ligado, sobretudo, ao modo de relação do usuário com a interface computacional; às especificidades da sua linguagem e do manuseio de suas ferramentas. Não mais basta a ação subjetiva e interpretativa, nem mesmo a disposição do público em atender aos apelos do autor e da obra que o chamam à ação. Por isso, é de fundamental importância questionar-se a respeito do próprio produto artístico que carrega consigo tanto as especificidades da criação artística como as da interface computacional.

Com relação ao recorte desta pesquisa, é necessário precisar que o objeto empírico de referência, em se tratando de webdança, será constituído pela obra *96 Détails*, da Companhia (Cia.) Mulleras. Este trabalho reúne um conjunto de obras de dança concebidas especialmente para a web que permitem a participação do usuário, ou seja, existe a possibilidade de sua ação direta na obra de dança.

Quando se fala da ação, participação, interferência, independente do termo, não é raro notar a presença da expressão “co-autoria” nos textos que tratam do assunto. Julio Plaza⁴, por exemplo, trata de co-autoria o que eu, pelo menos à

4 Posteriormente, na problematização teórica, será abordada a perspectiva deste autor acerca da idéia de co-autoria em relação à arte que se faz com características interativas.

primeira vista, chamo de participação do usuário. Mas por que não usar co-autoria? Por que não concordar com esses autores? Aqui se insere uma das questões essenciais que serão abordadas nesta pesquisa no intuito de desvendar a relação comunicacional que se realiza na obra de webdança a ser pesquisada.

Entender de que forma se configura a participação do usuário é pertinente, uma vez que uma das grandes contribuições da web para a arte é a possibilidade, não apenas de acesso, mas também de interatividade. Através desta especificidade, intrínseca ao dispositivo computacional e alargada pela rede web, ao usuário é ofertada a possibilidade de ação na obra. A utilização da expressão “ofertada” pode explicar minha preferência pelo uso do termo participação em detrimento do termo co-autoria, pelo menos nesse momento inicial. Faz-se necessário investigar, entender, revelar o sentido desta participação do usuário antes de caracterizá-la como co-autoria. Falar em co-autoria implica resgatar especificidades da criação artística e não é possível fazê-lo gratuitamente.

A função autoral em arte – afinal, estamos nos referindo a um processo comunicacional de obras artísticas – vai além da mera interferência. A autoria artística possui, assim como o computador interligado em rede, suas especificidades, que devem ser consideradas quando referimo-nos a um processo autoral. A visão trazida por Wollhein (2002) nos diz que nós, público, não escolhemos, quem escolhe – referindo-se a como a obra irá existir – é ele, o artista, tudo depende do que se passa na cabeça dele. Mesmo percebendo certa dose de extremismo na proposição do autor, talvez necessária para que se dê um primeiro passo no rompimento dos paradigmas estabelecidos, não posso negar que essa visão é o ponto de partida dessa pesquisa que traz o público como protagonista do processo comunicacional da webarte.

Da mesma forma, quando falamos em participação via dispositivo computacional em rede, falamos em interatividade, falamos da possibilidade de diálogo, através da ação, entre artista criador e usuário via produto artístico. No entanto, a participação interativa prevista, requerida e possibilitada pela webarte também possui características que configuram essa relação. Especificidades do

meio que são absorvidas pela obra, limitações e novidades que essa modalidade artística revela em virtude do meio em que se constitui e acontece.

A interatividade já é foco de investigação de uma gama de pesquisadores, especialmente das Ciências da Comunicação⁵. A popularização do uso do computador e da rede web revelou a importância desses estudos. Em webarte, a interatividade não pode ser esquecida, mas precisa ser compreendida quando aliada a produtos artísticos. Precisa ser explorada para que se possam revelar aspectos da relação entre os agentes desse processo comunicacional em arte. Como se revelam suas especificidades na obra? Como ela modela, favorece ou mesmo desfavorece a participação do usuário?

O movimento interativo é o que permite ao artista pensar na interferência do usuário e fazer com que sua ação se concretize neste meio. Mas é importante ressaltar que apenas existir a característica interativa não é suficiente para haver uma relação colaborativa de criação artística. Além disso, não é ela quem inaugura, no campo artístico, a possibilidade de interferência do usuário. Esse movimento já vinha sendo pensado antes mesmo do processo de midiatização da arte.

As artes participacionistas, movimento que tem Marcel Duchamp como um dos principais concretizadores, já pensava em criar uma arte que pudesse ser tocada, experienciada e vivida por seu público sem relação direta ao uso das mídias no campo artístico. Então, é a partir dessas constatações que essa pesquisa levanta questionamentos: **que relação é essa que se estabelece entre os agentes desse processo comunicacional em arte? Como se concretiza esta participação do usuário na webarte?** Vale lembrar que prefiro falar nesse momento em webarte, de forma abrangente, pois percebo que, mesmo optando por focar na webdança, uma boa parte dos questionamentos pode ser pensada para todo o campo da webarte. Entretanto a pesquisa assume pensar estas questões concretamente a partir da webdança, com vistas a aprofundar e particularizar tais questões para este campo.

5 Podemos citar, como pesquisadores deste tema, Suely Fragoso, professora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UNISINOS e Alex Primo, docente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da UFRGS.

Encontramos, portanto, numa obra de webarte, especificidades da arte e da interface, o que leva a pensar a existência de mediações que permeiam este processo. Competências que podem configurar a relação comunicacional entre os agentes. O movimento de pesquisa exploratória por mim empreendido no processo de construção da problemática desta pesquisa⁶ forneceu pistas e constatações relativas à presença das mediações artísticas e tecnológicas no processo de recepção – resgatando a opção do foco pela webdança, em se tratando de competências artísticas, certamente fala-se de competências artística vinculadas à dança.

Pensando sistematicamente o problema da pesquisa, identifiquei como questão central: **Como se configura a participação do usuário no processo comunicacional de uma obra de webdança?** Desta questão central derivam outras, mais específicas:

- Existe alguma modificação nos papéis tradicionais do artista e do público a partir desse cenário tecnológico onde acontece a webarte?
- Com as possibilidades ofertadas pelo dispositivo comunicacional em rede, a criação artística passa por um processo de redescoberta, especialmente pelas facilidades de participação que podem ser ofertadas ao usuário. Então, de que forma o artista operacionaliza a participação do usuário na obra por ele proposta?
- Como a interface computacional age remodelando a relação tradicional entre artista e seu público?
- De que forma o usuário se percebe e atua nessa relação?
- Como as competências artísticas e tecnológicas, constituídas nas trajetórias de vida desse usuário, mediam sua relação com a obra?

⁶ A pesquisa exploratória foi realizada ao longo do desenvolvimento da disciplina ministrada pela profa. Jiani Bonin, também orientadora desta pesquisa. Foi desenvolvida em duas etapas, quantitativa e qualitativa. Nesta última verificou-se a existência das mediações artísticas e tecnológicas através do procedimento de experimentação acompanhada de obras de webarte, o qual era seguido de uma entrevista semi-estruturada.

Abordando estas questões, busco revelar aspectos da relação que se estabelece no processo comunicacional da webarte, através de uma obra de webdança, do ponto de vista da recepção, mas abrangendo suas três esferas, **artista, produto e usuário**, uma vez que não é possível dissociá-los e entendendo este último como agente fundamental, já que sua participação implica numa reestruturação do processo usual de composição e da própria recepção da arte.

Percebo relevância em pesquisar webdança na perspectiva da recepção, não apenas pela juventude do fenômeno e sua importância para o meio artístico, mas também porque constatei, no âmbito acadêmico, com o movimento de pesquisa da pesquisa⁷, uma carência de investigações que se focam na arte, especialmente quando se trata da arte da dança quando levada para o ambiente digital em rede almejando a participação de seus espectadores-usuários. Essa pesquisa também busca auxiliar no preenchimento desta lacuna, somando-se a esse grupo de investigações que compreendem a arte (da dança) inserida no ambiente das tecnologias digitais em rede, oferecendo-se como mais uma fonte de descobertas e entendimentos. Sua principal contribuição está no foco dado ao usuário e sua participação nesse processo, colocando-o no papel de protagonista da relação, buscando compreender de que forma ele atua nesse novo ambiente instaurado de prática artística.

1.1 Construindo orientações para a pesquisa: os objetivos

São as reflexões trazidas que me levam a traçar objetivos que irão nortear o processo de investigação. Dessa forma, tenho como **objetivo geral** investigar o processo de recepção da obra de webdança *96 Détails*, criada pela Cia. Mulleras, buscando compreender como se efetiva a participação do usuário e as mediações configuradoras deste processo.

⁷ O movimento de pesquisa da pesquisa foi realizado ao longo da disciplina de Mídia e Recepção e compreendeu a busca por pesquisas acadêmicas que focavam suas questões, quaisquer que fossem acerca do tema webarte, arte na Internet, net arte, arte e tecnologia digital, dança e internet, dança mediada por computador, dança interativa. A pesquisa realizou-se através de sites de busca como o Google, Google Acadêmico e, principalmente, no banco de teses e dissertações da CAPES. Foram considerados tanto teses de doutorado, como dissertações de mestrado e, ainda, artigos acadêmicos.

A partir desse propósito derivam-se outros, que configuram os objetivos específicos, englobando especificamente cada esfera envolvida no processo comunicacional da webdança.

Em relação à esfera do **artista**, deriva-se o objetivo central, nos seguintes:

- Investigar como o artista, enquanto proponente da obra, pensa e operacionaliza a participação do usuário.
- Verificar como são pensadas as questões estruturantes da dança para o ambiente web;

Relacionados ao **produto**, estão os seguintes objetivos específicos:

- Revelar as maneiras como a interface computacional modela as possibilidades de ação do usuário na obra proposta.
- Verificar a presença dos componentes estruturantes da dança e entender de que forma eles dialogam com as especificidades do computador em rede;
- Identificar como o artista operacionaliza a participação do usuário.

E, por fim, relacionado ao **usuário**, vislumbro:

- Compreender como as relações entre usuário, obra e artista configuram a participação do usuário no processo de recepção;
- Entender como o usuário se percebe e como atua enquanto agente desse processo;
- Investigar como as competências artísticas, de dança e tecnológicas atuam na mediação do processo de recepção;
- Descrever e analisar como são compreendidos os elementos estruturantes da web e da dança no universo da webdança.

2 OS CAMINHOS DA ARTE (DA DANÇA) AO LONGO DO TEMPO: DO ANALÓGICO AO DIGITAL

A dança que se faz com e para o ambiente virtual em rede possui suas especificidades, as quais devem ser reveladas durante o processo de desenvolvimento desta pesquisa. No entanto, entendo que antes desse movimento, faz-se necessário desvelar os aspectos estruturantes da própria dança – modalidade artística que fornece parte relevante dos instrumentos necessários para que exista a webdança.

É imprescindível que seja esclarecido, antes de qualquer passo, como esta pesquisa percebe a arte, a dança e a inserção da mídia nesse campo, uma vez que existem inúmeras formas de vislumbrar o campo artístico, tendo em vista sua subjetividade. Por outro lado, por constar aspectos relevantes à arte da dança, opto por fazer essa contextualização histórica tendo o corpo como fio condutor para essa viagem temporal, percebendo a importância dada pelos artistas a esse elemento, tornando-o não apenas um ente biológico, mas sim um lugar de criação de sentidos artísticos e “alargador” das possibilidades de criação e produção em arte.

É por meio desse elemento (biológico e artístico) que se chega na dança, modalidade artística que tem no corpo um de seus pilares de criação e produção, e é através da inserção da mídia que se instaura um novo modelo de construção corporal que habita o ambiente virtual da rede web e que revela a arte que se faz para esses novos *habitats* (artísticos e sociais).

2.1 Arte, comunicação, dança e simbolismo

A mídia assumiu, no transcorrer da segunda metade do século XX, um papel irrefutável e estratégico na visibilidade pública do mundo e na forma de experienciá-lo. O conceito de midiaticização surge frente à aceleração deste processo, que reconfigurou a forma de relação entre (todos) os campos sociais e seus sujeitos.

A midiatização trouxe uma complexidade social que abrange o desenvolvimento das técnicas e a reconfiguração de processos e práticas de comunicação. Seria a sociedade atravessada pela tecnologia, por dispositivos e linguagens, ocasionando uma forma diferenciada de ambiente e da própria comunicação. Especificamente no campo artístico, a presença da mídia também foi e continua sendo decisiva na evolução histórica de suas manifestações. A importância de pesquisar o atravessamento da técnica e, mais especificamente, da mídia neste campo nasce com o surgimento da própria arte.

Antes de iniciar o movimento de contextualização da inserção da mídia no campo artístico, é indispensável indicar que a arte é focalizada, nessa pesquisa, enquanto uma forma de expressão simbólica exercendo função essencialmente comunicacional. Ou seja, a arte não é trazida por suas particularidades estéticas entendidas como objetivo final, mas sim por suas especificidades comunicacionais que utilizam a estética como meio, tratando a arte como uma expressão simbólica. Para entender essa perspectiva simbólica da arte, é interessante debruçar-se sobre as idéias trazidas por Langer (1980), em sua Teoria do Simbolismo, a qual nos aponta limites do pensamento discursivo e da linguagem oral, abrindo portas para um pensamento voltado a uma linguagem intuitiva e ao conhecimento sensorial, que abarca os ideais da criação e da comunicação através da arte.

Ao tratar a arte como símbolo, segundo a autora, rompe-se a identidade da consciência com o real, sem com isso desvincular-se de seu tempo, espaço ou determinantes culturais. Langer (1980) traz a diferenciação entre dois tipos de símbolos: discursivos e apresentativos, onde este último representa a capacidade humana de se fazer presente em imagens, sons, movimentos, ritmos, figuras, o que significa expressar algo que não seja abarcado por uma conceituação e que nossa linguagem (oral) não é capaz de formular. Essa perspectiva é interessante para compor um entendimento da arte enquanto manifestação comunicacional, ajustando-se à dança cuja significação para o ser humano se dá, principalmente, por meio do corpo de do movimento e não por meio de palavras. Langer (1980) ainda traz a arte como reino da experiência emocional, colocando todas as manifestações artísticas dentro de um campo verbalmente inacessível da experiência vital.

É interessante olharmos para arte com os olhos dessa autora, entendendo que existe em sua perspectiva certa dose de extremismo, pois a arte da dança pode se valer da linguagem oral para manifestar-se, no entanto é importante considerar que não é necessariamente essa a base de sua comunicação. No caso da dança, as idéias de Langer ajustam-se com propriedade e o próprio autor reconhece a dança como sentimento e forma, revelando a dificuldade de analisar a natureza de seus efeitos artísticos. Expõe, ainda, que vê a dança como uma das maiores vítimas de mal entendidos, juízos sentimentais ou relações místicas, onde percebe a existência de uma confusão no tocante ao que vem a ser a arte dança, o que ela expressa, o que cria, como se relaciona com outras artes, com o artista e com o próprio mundo⁸.

Influenciada por esse pensamento, do qual compartilho por vivenciar essas dificuldades enquanto uma artista da dança, cabe agora propor o que entendo por esta modalidade artística e como ela se relaciona com o mundo, pois está justamente nessa relação e no pensamento de seus artistas o lugar onde vamos encontrar a justificativa para o crescente diálogo e troca entre a dança e as tecnologias.

2.2 A valorização do corpo nas artes

O corpo humano, ao longo da história, sempre foi objeto do olhar e da criação em arte, especificamente da dança, que o utiliza como matéria-prima de sua criação. Expressar-se através do corpo foi uma das primeiras formas de comunicação encontrada pelo ser humano, constituindo também uma forma de construção artística.

Desde Platão, existe uma concepção do corpo vinculado à natureza abstrata da alma. No século XVII, o filósofo Descartes consolidou a compreensão do humano como a separação de corpo e mente, considerando o corpo como objeto da natureza, que tem expressão temporal, espacial e física; enquanto a mente seria o

⁸ Mais tarde serão abordadas com maior profundidade as questões relativas à conceituação da dança e formas de perceber essa arte enquanto uma arte do corpo.

não-físico, o pensante, a essência humana cognitiva. Mas é no século XIX, com pensadores como Hegel, Marx, Freud e Nietzsche que vai existir o reconhecimento do corpo como parte do processo de aprendizado do ser humano, uma vez que o conhecimento, segundo ideais propostos por eles, necessitaria de uma vivência corporal e não apenas intelectual para ser adquirido (BOURCIER, 2001).

Compreendendo o corpo como um lugar de trânsito e fluxo de informações, parece coerente trazer para essa discussão sua capacidade inerente de flexibilização e (re)adequação frente às diferentes informações as quais está suscetível. A Teoria Evolucionista de Darwin (1859) apresenta a luta pela vida, a seleção natural e a hereditariedade como mecanismos essenciais à evolução. Partindo desse ponto, Katz e Greiner (2004) olham para o corpo humano percebendo que se trata de um exemplo privilegiado para deixar explícito o tipo de relacionamento existente entre natureza e cultura. Nesse pensamento, as informações constroem corpos que carregam a história dos antepassados, preservam as raízes, mas que se adaptam para sobreviver e evoluir de forma instintiva e biológica (KATZ e GREINER, 2004).

Na Comunicação, McLuhan (2003) vai se referir ao corpo como um agente de diálogo, com capacidade de reconfiguração, negando-o como um “lugar” inerte onde as informações apenas transitam. O corpo é objeto central dos olhares e da criação nas artes consideradas do corpo, como é o caso da dança, mas nas demais manifestações está cada vez mais na centralidade das inspirações dos artistas a ponto de que, no século XX, viu-se um corpo atuando como suporte, meio e lugar da experiência estética (SANTAELLA, 2004).

Essa valorização do corpo pelas artes possui um marco importante na década de 20 quando o visionário e irreverente artista Marcel Duchamp, em 1921, barbeia seu cabelo em forma de uma estrela, insinuando que o artista e sua obra se fundem na mesma realidade e revela a existência de uma presença estética do próprio artista. A importância de Duchamp foi seminal para a busca de uma arte que se funde com a vida. A partir de desse tempo, inúmeros artistas iniciaram um trajetória de inserção dos corpos, seus ou não, em suas criações artísticas.

No contexto das criações artísticas que se utilizavam dos corpos como suporte de criação, o *Happening* e o *Fluxus* foram essenciais. O *Happening* foi um movimento iniciado em ações de *action painting* (onde os corpos funcionavam como pincéis em telas que poderiam ser em qualquer local), muito difundido nos Estados Unidos. Um movimento bastante similar, o *Fluxus*, na Europa, reuniu artistas de várias naturezas, escritores, cineastas, músicos, que mantiveram uma postura anti-arte, tentando extrair a arte dos locais formais de difusão: museus e galerias. Em ambos os movimentos, o *Happening* e o *Fluxus*, nos anos 60, ecoavam propostas do Dadaísmo no sentido de fazer a arte emergir da vida, focalizando em gestos e movimentos do cotidiano (SANTAELLA, 2004).

Foi a partir desse momento que se percebeu, no mundo das artes, um intenso movimento de inserção total dos corpos nas criações artísticas, nas mais variadas áreas. Esse conjunto deu início a inúmeras performances de artistas que buscavam estados de intensa sensação física e desprendimento cerebral. A exemplo, a *performance* de Barry La Va, *Velocity Pierce 1 e 2*, tornou-se famosa ao correr intensamente por uma sala, batendo seu corpo violentamente contra as duas paredes. Uma ação que durou até o esgotamento físico e emocional do artista. Como esta, inúmeras outras performances aconteceram, em graus mais e menos impressionantes. Os artistas argumentavam que seus corpos eram como materiais ou instrumento para a descoberta de processos físicos ou psíquicos e não admitiam qualquer sentimento pessoal de dor ou de prazer.

A consideração dada ao corpo, em todos os campos, remete à importância de se pesquisar a própria dança, uma vez que ela se organiza a partir de um corpo que se movimenta, criando padrões espaço-temporais determinados natural e culturalmente. É interessante ver o corpo que dança como um lugar de circulação de referências e informações diversas. A partir dessa perspectiva, Pignatari (2004) vê a dança como uma escritura corporal, singular ou coletiva, um jogo de estruturação espacial pelo movimento simbólico.

2.3 A trajetória histórica da relação corpo - dança

A dança é uma arte essencialmente do corpo, por isso é possível trazer inúmeras facetas dessa relação. Ao longo da extensa trajetória da dança, nos diferentes momentos históricos, é possível perceber diferentes formas de pensar o corpo e seus movimentos. Durante toda a história humana, a dança esteve presente, sendo considerada divina ou maldita, mas sempre fazendo parte da vida cotidiana das mais diferentes sociedades. As primeiras manifestações da dança surgem na Época Paleolítica, antes mesmo de o homem aprender a cultivar a terra, quando ainda migravam buscando um lugar para caçar, colher e pescar. Os movimentos estruturados aconteciam em rituais pré-históricos como uma das principais formas de expressão e de aproximação com os Deuses. Figuras desenhadas nas paredes das cavernas revelaram que a humanidade tinha um fundo cultural comum (BOURCIER, 2001).



A figura de TROIS-FRÈRES, em Montesquiou-Avantès. O conjunto do desenho aparenta um giro com as pernas flexionadas, e a figura está vestida com uma pele de bisão e máscara de rena ou cervo.

Figura 1 – Ilustração de Trois-Frères
Fonte: Trois-Frères (2008)

A dança revela sua importância quando se torna objeto de relevância para os principais pensadores da época. Platão estudou a dança e a identificou como um ato dos Deuses em função da ordem e ritmo, características dos Deuses, que percebeu também na dança. "A dança é um meio excelente de ser agradável aos Deuses e honrá-los... os que honram melhor os Deuses pela dança são também os melhores no combate" (BOURCIER, 2001, p.22).

Da mesma forma que apontou na dança características de endeusamento, o filósofo também percebe os benefícios físico-corporais da atividade quando lhe atribui funções de proporcionar proporções corretas ao corpo e propriedades emocionais, ao afirmar que a dança seria capaz de expulsar maus humores da cabeça.

Uma canção de Anacreonte diz que quando um velho dança, conserva seus cabelos de ancião, mas seu coração é o de um jovem. Por não separarem o corpo do espírito, e por ser a dança uma forma de integrá-los, os gregos consideravam a dança um dom dos imortais. Para eles, os deuses ensinaram a dança aos mortais, para que estes os honrassem e os alegrassem através dela (BOURCIER, 2001).

No entanto, a dança que interessa nessa pesquisa diz respeito àquela que se insere nos padrões da atividade artística, a dança enquanto modo de criação de obras. Dessa forma, dar-se-á um salto histórico para poder perceber as relações dessa modalidade com o corpo a partir dos regimentos artísticos que serão impostos com o passar do tempo.

A dança considerada manifestação artística formal, tal qual as artes plásticas, pintura, escultura, origina-se no *ballet*, o qual, por sua vez começa a se estabelecer após um longo período em que aconteceu apenas nos salões de baile da realeza. Não é objetivo desconsiderar outras manifestações do corpo, como as danças populares ou inseridas em rituais, mas é importante alertar que, enquanto arte, considero o *ballet* como origem.

O movimento cultural denominado de Renascimento⁹, responsável pelo desligamento da arte com a Igreja, fez renascer a própria arte, desenvolvendo uma sociedade que a valorizava e, especialmente, que arcava com os seus custos. Nesse terreno extremamente fértil para o desenvolvimento e os estudos das artes, a dança assinalava uma nova etapa. Aquela dança metrificada que havia se separado das danças populares se tornou uma dança erudita, onde os participantes tinham que saber, além da métrica, os passos. Com isso, surgem os profissionais e mestres, que estudavam novas possibilidades de expressão e, conseqüentemente, outro corpo que precisaria se adaptar a um nível técnico muito mais elevado (BOURCIER, 2001).

Nesse período, o Rei Luís XIV teve importância e participação significativas por estabelecer uma exigência técnica que deveria chegar à perfeição. Tanto que suas ações tornaram a dança uma arte rigorosa e artificial, na qual o gesto tinha mais importância que a emoção que o produziu. O Rei foi responsável, indiretamente, pela criação de um gestual de dança que preteria um corpo específico, muitas vezes indo contra a organicidade, em detrimento da virtuosidade técnica.

⁹ O Renascimento foi o movimento cultural acontecido na França. O mesmo movimento também repercutiu na Europa e na Itália recebeu o nome de Quattrocento. O termo Renascimento é comumente aplicado à civilização européia que se desenvolveu entre 1300 e 1650. Além de reviver a antiga cultura greco-romana, ocorreram nesse período muitos progressos e incontáveis realizações no campo das artes, da literatura e das ciências, que superaram a herança clássica. O ideal do humanismo foi sem dúvida o móvel desse progresso e tornou-se o próprio espírito do Renascimento. Trata-se de uma volta deliberada, que propunha a ressurreição consciente (o re-nascimento) do passado, considerado agora como fonte de inspiração e modelo de civilização. Num sentido amplo, esse ideal pode ser entendido como a valorização do homem (Humanismo) e da natureza, em oposição ao divino e ao sobrenatural, conceitos que haviam impregnado a cultura da Idade Média. Trecho extraído do *sítio*, em 01 de fevereiro de 2009.



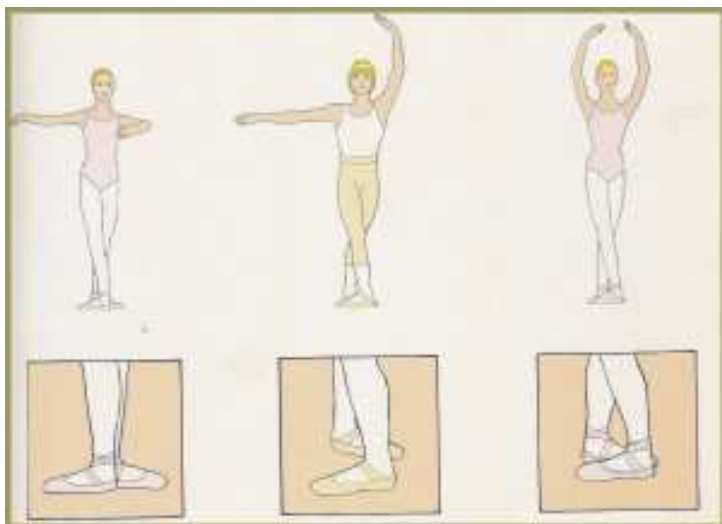
Na figura ao lado, imagem do Rei Luis XIV, um amante da dança e responsável por sua evolução técnica.

Figura 2 - Imagem do rei Luis XIV
Fonte: Luis XIV (2008).

Seguindo os ideais de Luis XIV, o mestre Charles-Louis-Pierre de Beauchamps, principal coreógrafo da França na época, colocou em prática um "sistema de dança", que tendia à beleza das formas, à rigidez, ao virtuosismo, que valorizava a estética do corpo, demonstrando o quanto que a estética do movimento era mais importante que a emoção que o gerou.

A intenção em torno dessa forma era descobrir uma maneira certa para que o corpo do bailarino encontrasse sempre o seu eixo e o equilíbrio, estando ele dançando ou parado. Com isso, houve uma intensa profissionalização dos bailarinos, pois, para adaptar-se a essa nova dança, era necessário adequar o corpo

e seu gestual, até mesmo cotidiano, o que necessariamente prescindia de dedicação e prática constante.



Beauchamps, se apropriou dos passos do Ballet de Corte transformando-os, lapidando-os até chegar a produtos que são conhecidos atualmente: os *entrechats* o *grand-jeté*, o *pas de bourré*. Além disso, ele também estabeleceu as cinco posições básicas, como formas de se aproximar ou afastar os pés numa distância proporcional.

Figura 3 – Posições de Ballet
Fonte: Posições (2008)

A dança artística, nesse período, não possui o mesmo desprendimento em relação ao pudor corporal, tal qual é possível visualizar nos dias de hoje. Naquela época, as roupas eram pesadas e incômodas cobrindo todo o corpo, inclusive o rosto através de máscaras que não permitiam o trabalho com a expressão facial. Essa excessiva atenção dada à técnica e à virtuosidade na dança logo entraria em um processo de intensa discussão e descontentamento, especialmente por alguns bailarinos, pela própria dificuldade de execução dos movimentos no contexto em que era aceito.

Foi em meados do centenário de 1700 que as primeiras manifestações, encabeçadas por Luís de Cahusac, começam a surgir em uma forte crítica ao excessivo apego à forma e pouco ao conteúdo da dança. O historiador, liberalista e crítico, entendia que qualquer manifestação artística serviria para imitar a vida real e, por isso, a dança deveria ser uma forma de expressar com o corpo as intempéries da alma.



A expressão e valorização do rosto na dança atual são decorrentes dos ideais dos reformistas.

Figura 4 — Martha_Graham
Fonte: Martha (2008)

No entanto, o principal nome da reforma é Jean Georges Noverre, conhecido por sua insatisfação com a dança e as regras de sua época. O mestre acreditava que, antes de ser uma manifestação estética, a dança era uma forma de se exprimir emoções com o corpo. A estética do movimento era apenas uma consequência da emoção que brotava na alma do dançarino. Os bailarinos não poderiam deixar de lado a técnica, mas esta não era, de forma alguma, mais importante que a emoção que a dança busca exprimir.

Noverre insistia muito no *en dehors*¹⁰, mas para ele nada deveria ser forçado: a abertura do quadril seria trabalhada através de exercícios específicos para esse fim, respeitando os limites individuais de cada bailarino. Ele ainda reconhecia que o

¹⁰ *En Dehors* é uma expressão de origem francesa que, traduzida literalmente para a língua portuguesa, quer dizer “para fora”. Na linguagem do *ballet*, é o termo que designa movimento de braços e pernas para o exterior FARO e SAMPAIO (1989).

corpo precisava ser trabalhado como um todo, o que incluía trabalhos corporais que inseriam as expressões faciais. Acreditava que o bailarino deveria dividir seu tempo igualmente entre os estudos da arte dramática e as aulas para o corpo, tanto que retirou de cena as máscaras que cobriam os rostos dos bailarinos e criou vestimentas apropriadas para a execução da técnica da dança com maior conforto. "O rosto é o órgão da cena muda, é o intérprete fiel de todos os movimentos da Pantomima (dança expressiva), é o suficiente para banir as máscaras da dança". (BOUCIER, 2001, p.171)

No mesmo período em que se desenvolvia o Romantismo¹¹, a dança que expressa algo, que mostra sentimento, cresceu notoriamente, mas sem deixar morrer o imenso desenvolvimento técnico que havia acontecido anteriormente. O que se buscava através da técnica eram formas expressivas, a poesia do corpo, a fluidez da dança e não o virtuosismo e a beleza das formas. Uma das grandes inovações da Era Romântica foi o surgimento da dança na ponta dos pés, que necessitou de uma adequação do corpo da bailarina que deveria equilibrar-se em uma base muito menor da orgânica.

O desenvolvimento dessa técnica teve objetivos além dos puramente técnicos, pois os coreógrafos perceberam que, na ponta dos pés, a bailarina se torna muito mais leve e expressiva, pelo menos aos olhos do espectador. Também com as pontas, surge a supremacia feminina no balé, uma vez que o corpo feminino possuía requisitos físicos mais adequados a esse novo elemento, além do fato de que a leveza e expressão dada pelas pontas serviriam aos personagens dedicados às mulheres. Agora, os bailarinos serviam de suporte para apoiar e levantar as grandes estrelas e, para isso, deviam ser fortes – e a força é uma característica orgânica dos corpos masculinos.

A dança agora se torna mais sensual (para os padrões da época): para equilibrar a bailarina na ponta, o *partner* deveria ampará-la com seu corpo ou ao menos segurá-la pela cintura. As roupas brancas e longas, quase sempre com faldas

¹¹ O Romantismo foi um movimento artístico fortemente influenciado pelos ideais do iluminismo e pela liberdade conquistada na Revolução Francesa. As características principais deste período eram a valorização das emoções, liberdade de criação, amor platônico, temas religiosos, individualismo, nacionalismo e história.

saias de tule com *collants*, acentuavam o corpo das bailarinas, o que contribuiu para a sensualidade e para a necessidade de se lapidar ainda mais a técnica, pois agora o corpo aparecia mais, sendo as saias de tule um pouco transparentes, e não era mais tão disfarçado pela roupagem.

Após décadas de dança nos moldes clássicos, outro período de crítica e ressalvas começa a aparecer, no sentido de negar as então regras dessa forma de dançar. No início do século XIX, Delsarte¹² não se adaptou à rigidez da dança e sua característica anti-orgânica. Acreditava que a técnica deveria ser ensinada de forma adaptada a cada organismo, respeitando as limitações de cada pessoa. É assim que ele começa a estudar a relação entre a voz, o movimento, a expressão e a emoção do ser humano. Constatou, então, que a base de toda expressão é a tensão e o relaxamento dos músculos, onde cada sentimento tem sua própria tradução corporal (BOURCIER, 2001).

¹² François Delsarte foi um dos principais precursores da dança moderna. Influenciou nomes como Isadora Duncan, Kurt Jooss e Mary Wigman, principalmente por sua repercussão na Europa e nos Estados Unidos. Os estudos de Delsarte surgiram da necessidade de aliar o conhecimento da linguagem do corpo com a linguagem da alma, proporcionando uma investigação sistemática dos traços e suas diversas variações de emoções como medo, o amor, a cólera, a tristeza. Aliando as inquietações do indivíduo e da dança baseada no *ballet* clássico, como única dança considerada arte, ocorre a ruptura, que faz surgir a dança moderna, através da crise da concepção artística vigente. Disponível em <http://www.conexaodanca.art.br>, extraído em 13 de dezembro de 2008.



Figura 5 - Isadora Duncan
Fonte: Isadora (2009)

Isadora Duncan, ícone mais respeitado da dança moderna, não tinha o biotipo adequado para a técnica clássica acadêmica, apesar de tê-la estudado quando nova. Ela questionou a dança acadêmica, o porquê de cada passo, de cada movimento. Com toda a sua rigidez a técnica clássica deixou para trás a origem de seus passos e movimentos.

Com o entendimento desses elementos importantes do processo histórico da arte, do corpo e da dança, agora é possível adentrar no campo artístico a partir da seu diálogo com as tecnologias de comunicação. A inserção da mídia não restringiu-se ao campo artístico, foi um movimento social que trouxe novas formas de comportamento e de pensamento. Na arte, a mídia revelou, ou melhor, abriu as fronteiras da criação para além dos preceitos tradicionais da mesma, tanto em termos de produção, bem como em termos de publicação das produções em arte. Fazer dialogar a arte com seu tempo histórico e contexto social era muito mais que um movimento de artistas de vanguarda, era uma necessidade inerente aos conceitos da própria arte e das vanguardas pós-modernas da década de 60.

3 O PROCESSO DE MUDIATIZAÇÃO DA ARTE: CORPO, DANÇA E ARTE TECNOLÓGICOS

A arte que se faz com a interferência das tecnologias digitais é, ainda, um fenômeno recente e de difícil compreensão. Esse processo de inserção das tecnologias digitais no fazer artístico e na dança faz parte de um movimento que inicia em meados da década de 60 com a incorporação de novos elementos¹³ na composição de obras artísticas.

Com o passar do tempo e com as modificações sofridas na sociedade, em todas as esferas, os processos artísticos foram se reordenando e revelaram-se novas formas de expressão, além da tela e do pincel, que foram legitimadas como arte. No início do século XX, Braque e Picasso¹⁴ já manifestavam em suas práticas artísticas a luta para que o conteúdo da tela fosse além da tinta, ao incorporar materiais do cotidiano tais como folhas de jornal, franjas de toalhas de mesa ou cordas em seus quadros.

A visão de uma arte experimental permitiu aos artistas romper limites e incorporar uma variedade de modos de fazer e, até mesmo, de pensar a arte. Essa visão foi o ponto de partida para um processo de expressão pessoal da arte onde viu-se a inserção de objetos do cotidiano nas obra e, entre esses, de dispositivos tecnológicos da comunicação (RUSH, 2006).

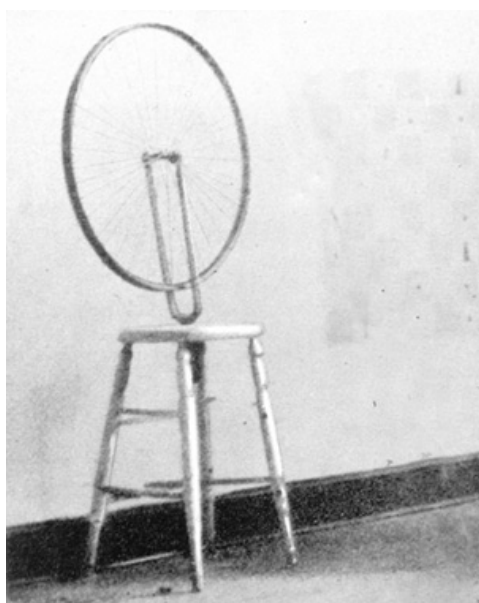
¹³ Propus e expressão “novos elementos” entre aspas, pois o que Duchamp fez foi inserir objetos cotidianos às obras artísticas. Objetos que nada tinham de novidade, no entanto seria a primeira vez que algum artista o fez com tanta audácia.

¹⁴ Georges Braque era filho e neto de pintores. Foi criado em *Le Havre* e, ali, estudou na *École des Beaux-Arts* de 1897 até 1899. Mudou-se para Paris e estudou com um mestre decorador em 1901. Fez sua primeira exposição individual em 1908. No ano seguinte, trabalhou com Picasso no desenvolvimento do cubismo. Já Picasso, pintor espanhol naturalizado francês, foi considerado por muitos o maior artista do século 20, era também escultor, artista gráfico e ceramista. Disponível em <http://educacao.uol.com.br/biografias>, acessado em 20/03/2008.



Ao lado, imagem da obra de Pablo Picasso, criada em 1912, em Paris. Inserção de pedaço de jornal na composição da tela, numa tentativa tímida de incorporação de objetos cotidianos na construção da arte

Figura 6 – Obra de Pablo Picasso, Mesa com Garrafa, Copo de Vinho e Jornal
Fonte: Pablo (2008)



Pouco depois de Picasso, Duchamp criaria seu primeiro *ready-made*, em 1913, iniciando o movimento de inserção de objetos considerados não artísticos na construção de obras de arte que, posteriormente, traria os dispositivos midiáticos.

Figura 7 – Primeiro Ready-made, de Marcel Duchamp
Fonte: Ready-made (2008)

A entrada desses dispositivos faz parte dessas “novas formas” legitimadas enquanto expressão artística que trouxeram mídias para o processo artístico, tanto de criação quanto de exibição.

A história da arte e dos meios de comunicação de massa do final do século XX está intimamente relacionada ao desenvolvimento da fotografia. Com ela, os

artistas começaram a participar da manipulação do tempo, capturando-o, reconfigurando-o, criando variações. O tempo e o movimento seriam, nesse período, uma preocupação constante dos artistas, sejam eles fotógrafos, escritores, pintores, coreógrafos, a porta de entrada para um processo de mediação da arte.

Mas não é suficiente aceitar como mediação apenas a entrada de dispositivos midiáticos no fazer artístico. Faz-se necessário uma visão mais aprofundada do conceito de mediação, entendendo que a entrada desses dispositivos introduz diferentes e novas possibilidades à sociabilidade. O resultado do processo de entrada da mídia no campo artístico que está sendo focado nesta pesquisa vai além da inserção dos dispositivos midiáticos para publicação ou veiculação de obras já prontas. O que quero aprofundar aqui é a reconfiguração do próprio fazer artístico a partir desses novos elementos que são incorporados pelas mentes criadoras.

Um dos nomes mais importantes desse movimento (se não o mais importante) foi o artista Marcel Duchamp, o qual extrapolou qualquer noção de limite de arte e, com objetos prontos forçou a pergunta: *O que é arte?* até seu nível mais profundo. A pergunta que ele encorajou fez com que investigações em diversos meios de expressão e formas artísticas parecessem muito naturais. Para os artistas dos anos 50 e 60, influenciados por Duchamp, nenhum material ou ferramenta era inadequado. Esse pensamento encorajou artistas a utilizarem a tecnologia em suas práticas e o nascimento da arte tecnológica (CABANNE, 1997).



Figura 8 – Foto de Duchamp
Fonte: Duchamp (2008)

Com o seu posicionamento, Duchamp não buscava o belo e nem a aprovação do público. Ele procurava o âmago das emoções humanas, as reações instintivas. Ele pretendia despertar uma nova maneira de ver o mundo e as coisas.



Figura 9 – O Urinol
Fonte: Urinol (2008)

O urinol, que Marcel Duchamp transformou em obra de arte, foi considerado a obra de arte mais influente do século passado, superando *picassos* e *warhols*.

Do processo de inserção de objetos do cotidiano no fazer artístico deriva-se outro, que muito interessa a essa pesquisa. A arte que se faz com dispositivo computacional em rede é o degrau mais alto de uma escada que metaforiza um processo mais amplo de midiatização da arte - e da dança, por conseqüência.

Portanto, falar em arte tecnologia, em arte em rede, webarte para, mais tarde, chegar à webdança, preconiza um entendimento anterior do processo de inserção de dispositivos midiáticos no fazer artístico.

Para compreender a evolução histórica desse processo, é importante entender, primeiramente, do que se trata a inserção das mídias no campo artístico, cada vez menos dissociados. Para essa compreensão, Mata (1999) nos revela um entendimento para o fenômeno que interessa esta pesquisa. Observa, ao tratar do conceito de midiaticização, que estamos diante de uma nova matriz para a produção simbólica dotada de um estatuto próprio e complexo que funde antigos modos de interação com novas formas expressivas criando novas estratégias discursivas e de recepção.

Esse caminho da midiaticização da arte iniciou-se em meados do século XX, com a inserção de dispositivos comunicacionais no produto artístico. A relação se fortalece e esses dispositivos comunicacionais passam a não mais se inserir como material de composição, mas sim, serem pensados em sua essência, ou seja, as propriedades desses elementos são consideradas e agregadas à obra valendo-se de uma relação que vai muito além da composição estética da mesma, configurando-se um processo artístico da contemporaneidade.

Portanto, para esta pesquisa, o processo de midiaticização da arte não se limita à inserção das mídias no fazer artístico, mas na inserção da arte na mídia e da mídia na arte numa relação recíproca de reconfiguração de campos e de práticas.



Nam June Paik, nascido em 1932, em Seul, estudou música, história, história da arte e filosofia na Universidade de Tóquio. Em 1958, aliou-se ao músico John Cage e passa a integrar o movimento Fluxus. Foi pioneiro em manipulações artísticas com televisores e considerado o criador da videoarte. Mas é durante os anos 1970 e 1980 que seu trabalho é amplamente exibido em todo o mundo . É clara a inserção de dispositivos midiáticos em suas obras, num processo de significação conjunto entre arte e mídia..

Figura 10 – Der Denker-TV Rodin
Fonte: Paik (2008)

Pensando essa questão no processo artístico, passa a haver uma mudança na forma de pensar a inserção de dispositivos midiáticos, fazendo com que a sua faceta comunicacional interfira abertamente na obra, seja ela no produto final ou no seu processo.

3.1 Corpo tecnológico: a midiatização da arte dos processos do corpo

A tecnologia que respiramos hoje não coisifica, ela transita e transmuta entre os bancos de dados e os centros de processamento distribuídos pelo planeta. É o vento que sopra na face dos nômades digitais e que entra tomada a dentro da casa de cada um. É o fluxo de informação de uma época sem retorno.

Merce Cunningham

O pioneirismo entre as criações que dialogavam com a tecnologia midiática na dança e na *performance* é marcado pelos artistas que criaram a *Judson Church*, na década de 60, em Nova York. Esse movimento foi uma tomada de posição de alguns artistas, que propunham outra maneira de pensar e fazer arte. A idéia de improvisação como treinamento e/ou espetáculo tornou-se uma febre, quase como uma religião sendo praticada em estúdios e teatros no mundo inteiro e continua sendo uma ferramenta poderosa nas mãos de muitos dos grandes criadores da atualidade. Esse movimento foi um marco na história da arte no século XX, reconfigurando completamente conceitos e formas existentes e introduzindo o corpo e o movimento como propulsores de um discurso corporal estético e político (SANTAELLA, 2004).

Os coreógrafos da *Judson Church* tiveram papel fundamental no movimento de inserção de tecnologias na arte. Em 1967, Deborah Hay, uma das coreógrafas da companhia, apresentou uma obra importante no movimento de midiatização da arte e da dança, onde bailarinos trajando roupas escuras em padrões cotidianos de caminhar encenavam seqüências similares a um filme em preto e branco projetado ao fundo.



Figura 11 – Performance “Room” de Deborah Hay’, onde corpos de bailarinos conversam com sensores de movimentos

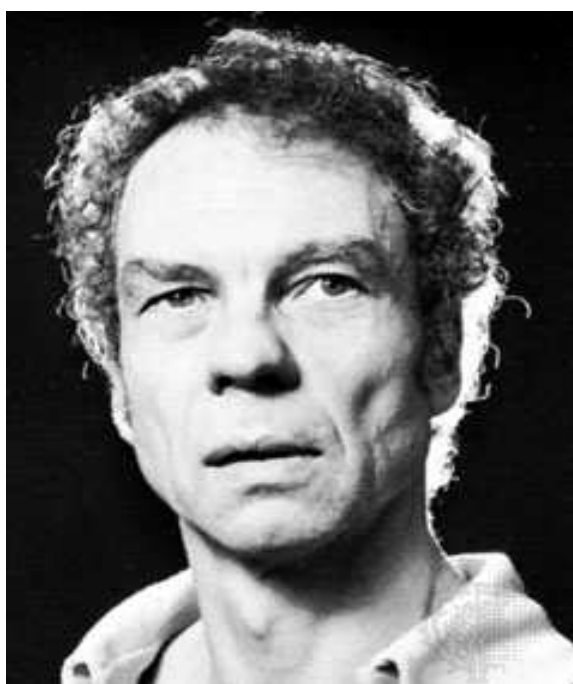
Fonte: Hay (2008)

No entanto, o nome que possui significativa importância quando se fala em danças e tecnologias midiáticas não é o de um movimento e sim de um artista individual. A genialidade do coreógrafo americano, Merce Cunningham instaura uma linha divisória na história da dança, a partir de outra forma de entender e fazer essa arte, muito além daquela pensada pelos artistas anteriores, ou seja, como um suporte para histórias de libreto, temas psicológicos ou Mitologias. Cunningham vira a página e mostra que a dança deve dançar sua essência a partir de um corpo pensante e inteligente e compreendendo-a como uma arte integrante da natureza e do contexto – histórico, social, artístico, econômico – em que vive (SANTANA, 2004).

A trajetória desse mestre da dança se revela em quatro momentos importantes, segundo o próprio artista. O primeiro foi no final da década de 1940, quando iniciou sua parceria com o compositor John Cage. A partir desse momento, dança e música não estariam mais em uma relação de dependência e ilustração, como até então era pensado e incentivado pelos artistas da dança. O segundo momento, por volta de 1950, refere-se à implementação do processo do acaso em suas criações. As mídias inserem-se no terceiro momento, com o uso do filme e do vídeo, iniciado em meados de 1960, e o quarto e último está em seu pioneirismo no uso das tecnologias digitais.

O coreógrafo foi o pioneiro na utilização de tecnologias digitais no fazer artístico em dança, num movimento próprio de abertura para o novo e para outras perspectivas em relação a essa arte. Embora alguns afirmem que Cunningham tenha iniciado a utilização de um software coreográfico – o *Life Forms* – devido a problemas de saúde, que passaram a dificultar seus movimentos, a vontade de novas criações em dança a partir das possibilidades tecnológicas existentes no mundo partiu da motivação por uma dança que dialogasse com seu tempo histórico.

Merce Cunningham foi pioneiro em um campo considerado tabu até bem pouco tempo para os próprios artistas da dança - e que para alguns ainda o é. Mesmo a dança contemporânea, que discute as relações corpo/mente, resistiu a iniciar as suas experimentações no campo da era da informação.



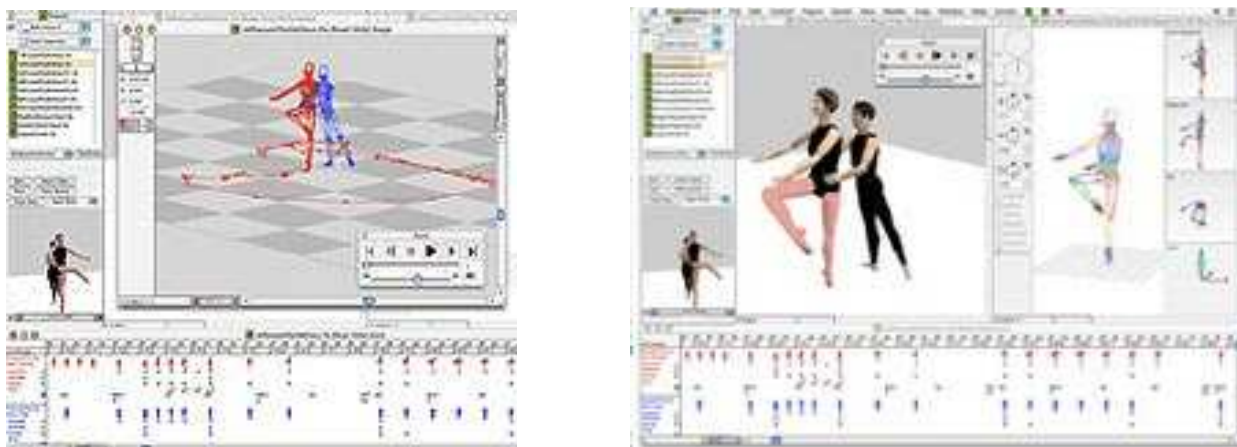
Merce Cunningham, coreógrafo americano nascido em 1919 e ícone da dança atual, sendo o pioneiro em criar uma dança com mediação tecnológica.

Figura 12 - Merce Cunningham
Fonte: Cunningham (2008)

Para muitos, especialmente artistas da dança, assistir um espetáculo em meio a uma profusão de imagens ou ver uma coreografia construída primeiro em um *software* e não no corpo, ou ainda, testemunhar um dançarino em cena com o corpo acoplado a dispositivos eletrônico-digitais significa uma ofensa à essência da expressividade da dança – o corpo. No entanto, num mundo cada vez mais desprovido de fronteiras e marcado pelo atravessamento de campos, é difícil para o

campo das artes especialmente as ditas contemporâneas, permanecer alheio ao contexto e impermeável à gama de informações e novidades que nos rodeiam. As informações, pensamentos e atravessamentos da atualidade não apenas nos modificaram como também podem transformar o ambiente no qual estamos inseridos.

Na dança não acontece de forma diferente. Ela está inserida em um sistema aberto que, da mesma forma, sofre influências que serão percebidas nas obras criadas pelos artistas da época. Então, mesmo depois de relutar, a arte da dança também começou a ser impregnada pelo pensamento da nova era.



Imagens do Software *Dance Forms 1.0*. Auxilia na criação de obras coreográficas, permitindo a visualização e a sincronia dos passos de dança. Utilizado por Merce Cunningham.

Figura 13 – Dance Forms
Fonte: *Software* (2008)

Mas, da mesma forma que o processo de midiatização da arte, não é adequado tratar da dança tecnológica como uma apropriação ingênua e simplista da tecnologia nesse campo. Santana (s.d.) revela sua posição, enquanto pesquisadora e criadora dessa dança, muito próxima a esse entendimento.

Justamente por isso, a atuação da dança na vertente aqui discutida não se refere a uma apropriação ingênua e simplista da tecnologia vigente de sua época e sim de um processo de transformação mútuo entre aquele que produz essa arte e o ambiente ao qual pertence. As obras de muitos dos criadores da dança contemporânea carregam

uma forma de organização apoiada nos pensamentos surgidos com a nova era, independentemente até mesmo do próprio uso dos aparatos tecnológicos. (SANTANA, s. d, p.4)

Partindo dessa compreensão e entendendo que hoje a tecnologia está entranhada na sociedade e na cultura, caracterizar esse processo como **tecnocultura**, como faz Muniz Sodré (2006) ao discorrer sobre o processo de midiaticização da sociedade, implicando ela na transformação das formas tradicionais de socialização, parece, para esta autora, ser um pleonasma semelhante a *ver com meus próprios olhos*. “*Tecno* faz parte da cultura tanto quanto *mente* faz parte do corpo”. (SANTANA, s.d., p.7)

Portanto, a entrada de uma nova tecnologia que reorganiza as possibilidades dos sujeitos se perceberem, de perceberem o mundo e articularem suas relações não se trata de um “novo” fenômeno, mas sim de uma evolução da sociedade contextualizada em seu tempo.

Para Ivani Santana (2004), ainda, aceitar o termo internacionalmente utilizado de dança-tecnologia é um contra-senso a esses mesmos argumentos. Por isso, a autora prefere a expressão **dança com mediação tecnológica** para fazer referência às obras de artistas/pesquisadores que utilizam as novas mídias como parte integrante da concepção e feitura de seus trabalhos artísticos.

Entendendo o que traz a autora, também percebo que somente a união das duas palavras que descrevem o processo **dança + tecnologia** parece ser uma saída um tanto quanto matemática para descrever essa realização. Até porque se tratarmos o termo tecnologia de uma forma ampla veremos que ela se faz presente nas obras de dança desde o princípio e de variadas formas: na iluminação, na mesa de som, nos cenários, na equipe técnica. O *Ballet Gisele*, por exemplo, é um marco no que tange o uso das tecnologias de iluminação para obras de dança, quando na Paris de 1842, as variações de tempo dia e noite, foram reveladas pela utilização das técnicas de cenários e iluminação. No entanto, a dança-tecnologia referida pelo termo, diz respeito às tecnologias midiáticas que são incorporadas no fazer artístico em dança.

Também percebo que utilizar a expressão proposta por Santana, dança com mediação tecnológica, de certa forma, impõe um obstáculo à difusão dessa modalidade para o grande público pela dificuldade de compreensão do termo. O que deve ser considerado é que a dança que se faz a partir das tecnologias digitais de comunicação não se trata de uma extensão de sua origem, mas sim outra forma de fazer arte. Com características e especificidades próprias – mesmo que oriundas de outras manifestações artísticas. Entendendo essa especificidade e considerando o caso da dança que se concebe para o dispositivo computacional inserido na rede web, proponho incorporar à própria nomenclatura do que essa modalidade artística revela, por isso optei por tratar a dança que se faz pela mediação tecnológica do dispositivo computacional em rede como *webdança*, seguindo os passos de Gilberto Prado (2003).

3.2 Dança tecnológica: os movimentos da dança feita a partir da tecnologia

A trajetória da dança mediada pela tecnologia não chega à rede de imediato. Os primeiros trabalhos que revelam essa confluência de linguagens são compostos por artistas inovadores e audaciosos. Para a dança, Merce Cunningham representa o que para as artes em geral, especialmente as artes visuais, representa Marcel Duchamp, dada a coragem de ambos em desafiar os tabus de suas respectivas épocas.

Entretanto, o primeiro registro que se tem conhecimento sobre realizações de dança com mediação tecnológica vem datado de 1932, com a plataforma *Terpistone* do engenheiro Leon Theremin. Construído em Nova York, esse experimento captava os movimentos da bailarina transformando-os em música. A bailarina Clara Rockmor foi quem apresentou ao público essa invenção visionária do professor russo. O *Terpistone* consistiu em uma plataforma equipada com antenas onde um dançarino, no caso Clara, poderia tocar uma melodia com os movimentos.

Mas é na década de 60 que começaram a aparecer as primeiras obras de dança pensadas a partir da interferência midiática, com os trabalhos em vídeo de Cunningham, que mais tarde cria uma nova forma de fazer dança chamada de

videodança. Em 1965, o artista cria a obra *Variations V*, onde os bailarinos dançavam entre antenas com células foto-elétricas, que disparavam sinais para o console dos músicos tendo como pano de fundo imagens de Stan VanDerBeek, distorcidas por Nam June Paik. Em outra obra de Cunningham, *TV Rerun*, de 1972, o som era gerado pelos músicos a partir dos sinais enviados pelos sensores presos ao cinto do bailarino. Em 1989, o coreógrafo começa a utilizar o software *Life Forms* e, no final da década de 90, utiliza o processo de *motion capture*¹⁵ em colaboração com o Riverbed Group. O processo de criação de Merce é um exemplo real de como se dá o processo de mediação da dança. Santana (2004) constata pertinentemente que Cunningham não começou a utilizar o computador porque a máquina lhe foi oferecida ou porque seus problemas de saúde estavam se intensificando, mas porque o pensamento que vigorava – e vigora – em sua arte carrega os conceitos que fazem do computador um dispositivo pertinente ao seu trabalho.

A autora argumenta, ainda, que o computador, enquanto formulação conceitual ou algo muito semelhante, já existia na arte de Cunningham antes da máquina propriamente dita nela adentrar, estando na natureza de concepção do próprio artista. Mas, que a base da tecnologia não é o computador, e sim todo um arcabouço conceitual produzido pela ciência dos últimos tempos.

No Brasil, a bailarina Analívia Cordeiro é uma das expoentes a trabalhar dança e tecnologias midiáticas, neste caso, o vídeo. Além de realizar obras de dança exclusivamente para a câmera, ela utilizou o computador para idealizar algumas delas. Analívia foi uma das primeiras artistas brasileiras de dança a utilizar o computador em seu fazer artístico, o que o faz desde 1973. Atualmente, a artista trabalha com o aprimoramento de um *software* para notação coreográfica, o *Labanwriter*.

¹⁵ *Motion Capture* são, por definição, sistemas que geram para o computador informações que representam as medidas físicas do movimento capturado. O processo de captura consiste, de uma forma geral, em vestir um ator com uma roupa especial, onde serão posicionados refletores (sistemas óticos) ou transmissores (sistemas magnéticos). Extraído de <http://w3.impa.br/~nando/publ/mc-tech/>, em 13 de dezembro de 2008.



Analivia Cordeiro faz uma dança que explora as possibilidades de movimento do corpo humano, programada no computador, baseando-se nos elementos da linguagem do movimento humano e televisivo.

Figura 14 – Foto Analivia Cordeiro
Fonte: Cordeiro (2008)

Com relação à dança produzida especialmente para difusão pela rede, os movimentos são ainda mais recentes e restritos. Se a dança que se faz com a mediação tecnológica inicia seu ensaio na década de 30 e surge no “palco” nas décadas de 50 e 60, a dança feita para a rede digital tem seus primeiros passos dados num período posterior. BIPED¹⁶, de 1999, concebido pelo mestre Cunningham como um espetáculo cênico, ganhara um versão para a Internet.

Mas, o que é considerado um marco, o primeiro trabalho de dança criado para a rede, é o projeto da companhia francesa Mulleras, intitulado *Mini@tures*. O coreógrafo Didier Mulleras associado ao cenógrafo Nicolas Grimal, criaram entre 1998 e 2001 uma experiência entre movimento, computador, internet e vídeo. Para Spanghero (2003) essa é a primeira experiência de dança concebida para a rede. É em virtude do pioneirismo da Cia. Mulleras que esta pesquisa elegeu o trabalho desenvolvido por ela como objeto empírico de referência. A companhia não apenas iniciou a trajetória da criação artística em webdança, mas também continua, até hoje, figurando-se como uma das mais importantes companhias de criação artística em dança para a internet.

¹⁶ BIPED é uma obra cênica que integra o portfólio da *Merce Cunningham Dance Company*, cuja duração é de quarenta e cinco minutos. Cunningham trabalhou na coreografia durante 1997 e 1998, utilizando como referência a sensação de mudar de canais na TV. Explica: “A ação varia de lenta para seqüências variadas e quebradas em que é difícil ver toda a complexidade.” Extraído de http://www.merce.org/thecompany_r-biped.html, em 13 de dezembro de 2008.

A escolha do objeto empírico de referência está vinculada também a uma motivação pessoal ligada à minha trajetória no campo artístico da dança. Fui apresentada a Cia. Mulleras por volta do ano 2001, quando a confluência entre dança e tecnologia era apenas uma idéia longínqua para a maior parte dos artistas da dança brasileiros. No momento, a Cia. Mulleras desenvolvia o projeto *Min@tures*, que mostrou ser o início de um processo mais desenvolvido que aconteceria ao longo dos anos.

3.3 Um “lugar” para a Webdança

A Cia. Mulleras, formada pela dupla Magali e Didier Mulleras, é radicada no sul da França, mais precisamente em *Bréziers* e dedica-se, desde 1986, a pesquisar a dança. O interesse em aliar as pesquisas em dança às tecnologias digitais começou a partir de 1992, quando se uniu à dupla de criadores o cenógrafo realizador multimídia Nicolas Grimal mostrando que, pelo menos no início desse processo de criação em dança com tecnologias digitais, a presença de um profissional habilitado e detentor de competências tecnológicas faz-se necessário.

Em 1998 foi lançado o website da companhia, www.mulleras.com, para abrigar o primeiro projeto de pesquisa e construção artística de dança e tecnologia. Mais de 78 mil pessoas, provenientes de 70 países, descobriram os 100 mini filmes criados para a internet, que foram considerados o primeiro projeto de dança para internet. Esse projeto recebeu, no ano de 2000, o prêmio do júri do Festival CYNÉT, da Alemanha. (De acordo com o *site* da companhia)



Figura 15 – Home do *site* Cia. Mulleras
Fonte: *Site* (2008)

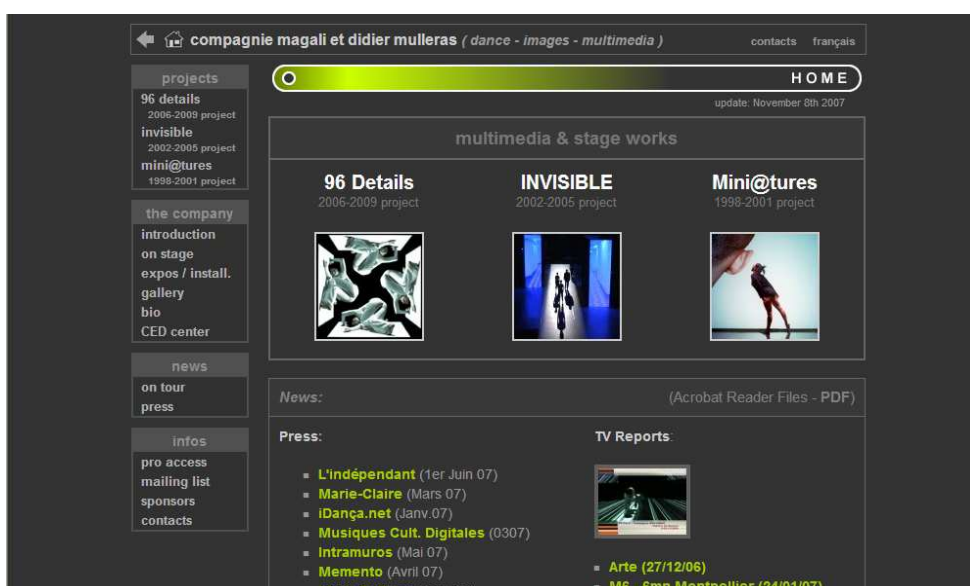


Figura 16 – Página interna de acesso às obras
Fonte: *Site* (2008)

Com uma formação artística plural: música, dança e teatro, a companhia vem desenvolvendo seus trabalhos em dois estágios: para web e para o palco. Existem duas possibilidades para as obras de dança, uma concebida para a esfera cênica tradicional, onde mesmo havendo a presença de tecnologias digitais, por meio de projetores multimídia e imagens em vídeo, a obra se coloca em seu espaço tradicional de atuação, o palco (mesmo um lugar alternativo que não seja o palco), mas onde o público espectador necessita deslocar-se e ir ao encontro da obra para

poder fruÍ-la. Na verso para a web esses mesmos referenciais de construo potica so concebidos para o meio digital, criando uma obra de dana para a web que, nesta pesquisa, chama-se de webdana. Algumas obras prevem a participao do usurio em suas estruturas componentes, mas essa no  uma regra para a construo dos *webworks* do grupo. Em *Mini@tures*, por exemplo, no existe possibilidade de interao com a obra a no ser em seu acesso.

Num segundo momento, a companhia desenvolveu o projeto *Invisible*, mais complexo em relao ao primeiro, que envolveu vrios estgios que se encontram com momentos importantes da evoluo artstica que culmina na arte interativa. Este trabalho possui variaoes que contemplam os estgios da evoluo do hibridismo arte e tecnologia proposto por Costa (2002) da seguinte maneira: encontro de ambos os espaos (real e virtual) na obra cnica, instalaoes multimdia e *happenings*¹⁷ e criao de mdulos interativos para Internet. Essa ltima variao citada contempla a arte interativa que, veiculada na web, necessita da interveno do usurio para se completar como obra.

Nos trabalhos interativos, o usurio est habilitado a dar vida  obra atravs de movimentos e cliques do *mouse*, sendo o responsvel pela ordem dos movimentos, pela velocidade de execuo e pelos momentos de repetio e pausa.

Num terceiro momento, o qual considero o mais avanado em termos de projeto interativo e, por isso a opo por essa obra para formar o objeto emprico de referncia desta pesquisa, a obra *96 Dtails* traz vrias propostas, similares entre si, de mdulos interativos, onde cabe ao usurio modificaoes significativas, que sero analisadas posteriormente.

¹⁷ No movimento Happening, no incio dos anos 60, ecoava a proposta oriunda do Dadasimo, de fazer a arte emergir da vida, focalizando os gestos da existncia cotidiana. Nesse perodo a dana, atravs de *Merce Cunningham*, repensou radicalmente o corpo e o movimento, revelando com insistncia o trabalho do corpo do danarino. Para registrar as atividades cotidianas do corpo, a forma humana teve de ser degradada, mostrada na sua vulnerabilidade, para trazer o corpo de volta ao cho, recorporificando o que a cultura oficial havia desencarnado e tornado etreo (SANTAELLA, 2003).

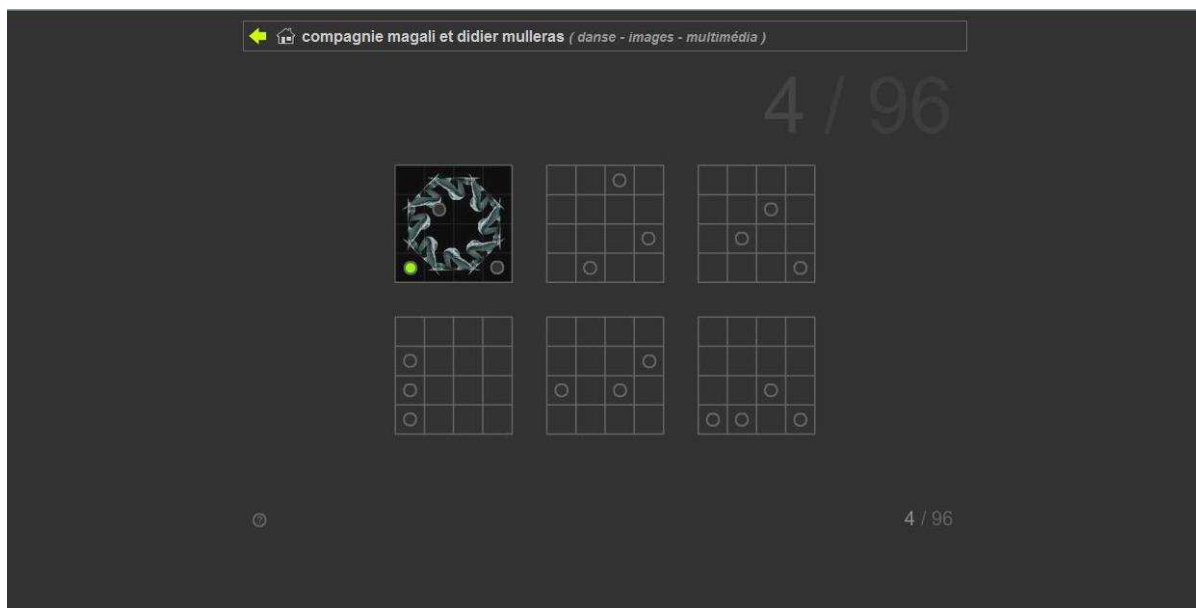
3.4 Para ver a webdança em 96 detalhes

O projeto *96 Détails* começou a ser desenvolvido em 2006 e tem previsão para conclusão de sua pesquisa artística em 2009. Nota-se que é esse tempo cronológico onde podemos afirmar uma posição mais concreta na consolidação da webarte enquanto modalidade artística. Após ter passado por experiências anteriores de construção poética em webdança, preferi optar pela mais recente produção da companhia, entendendo que as questões colocadas nesse projeto encontram-se em um estágio de aprimoramento mais amadurecido.



Figura 17 – Página interna de acesso à obra *96 Détails*
 Fonte: Projeto ... (2008)

A obra se define, de acordo com os próprios criadores, “numa viagem criativa” (de acordo com o *site* www.mulleras.com) de experimentação dos novos espaços oferecidos pelas novas tecnologias. O termo que nomeia o projeto propõe uma fusão de distintos universos: dança, música, vídeo, interação e trabalhos multimídia, a serem trabalhos especificamente por meio de filmes curtos, performances para palco, vídeo-instalação e as obras interativas - estas últimas o objeto empírico de referência desta pesquisa, que são o resultado de um desejo dos artistas onde o corpo e o movimento são reconfigurados pela mídia digital em rede.



Página de introdução dos módulos interativos do projeto *96 Détails*. O módulo visualizado na imagem é o 4/96, utilizado na análise da obra e experimentação dos usuários.

Figura 18 – Módulos interativos - projeto *96 Détails*

Fonte: Projeto ... (2008)

Tendo em vista que o tempo de desenvolvimento do projeto finaliza em 2009, durante o processo de construção dessa pesquisa, o projeto *96 Détails* foi composto por 12 módulos interativos. Para realizar a análise da obra de webdança foram selecionados quatro módulos interativos diferentes que revelam especificidades (artísticas, técnicas e estéticas) presentes nos demais módulos, a fim de revelar com abrangência, as características do trabalho de dança da companhia realizado para o ambiente virtual em rede.

4 O UNIVERSO DA ARTE E DA RECEPÇÃO REDESCOBERTO PELO AMBIENTE DIGITAL EM REDE

Ao adentrar no campo da webarte não é mais possível falar em termos comunicacionais e artísticos sem considerar as especificidades do ambiente no qual está inserida essa nova modalidade de construção artística. Portanto, além de descobrir quais os conceitos pertinentes que devem ser abarcados, no intuito de compreender o processo da webarte, também se faz necessário olhar para esses conceitos consciente da necessidade de adequá-los ao contexto espaço-temporal que está sendo tratado.

No que tange às perspectivas teóricas, percebe-se a necessidade de trabalhar problemáticas que possibilitem compreender o fenômeno investigado, por isso esse referencial teórico é constituído de pensamentos e conceitos em torno dos estudos de recepção, da comunicação digital em rede e suas especificidades e questões referentes ao campo artístico quando a arte é vista enquanto um processo comunicacional.

Portanto, o exercício deste capítulo será não apenas realizar um apanhado teórico pertinente que auxilie a construção desta pesquisa, mas também trabalhar numa adequação de conceitos dessas áreas de conhecimento, para um ambiente específico que pressupõe particularidades que não permitem usar pressupostos que não pensaram essas especificidades quando construídos.

4.1 Arte no ambiente digital

Podemos previamente distinguir os trabalhos artísticos que se encontram na rede de duas maneiras distintas: arte na web e webarte. Os trabalhos de arte na web são, basicamente, reproduções de obras artísticas já realizadas por criadores em outros meios e que são reproduzidas para que possam circular pela web no sentido de serem divulgados. Nesta classificação estão os *sites* de museus e galerias que

trazem em seu conteúdo imagens de obras artísticas expostas em seu ambiente real. Sobre esse grupo, Gilberto Prado especifica:

Sites de divulgação: dessa categoria faz parte a maioria dos sites que se encontra sobre a rubrica 'arte' na Internet. Cabe assinalar que muitos dos trabalhos artísticos disponíveis na rede, são imagens digitalizadas desse material que estão expostas em galerias e espaços museais. A rede nestes casos funciona basicamente como um canal de informação e indicativo para uma possível visita a esses espaços. O caráter de informação e de divulgação são prioritários e remetem a todo tempo à obra original e/ou seu autor e/ou espaço de exposição (PRADO, 2003, não paginado).

Em outra categoria da classificação estão as obras que são concebidas utilizando os computadores como base de sua criação e, para tanto, levam em consideração as especificidades desse meio, tanto como meio de produção artística como meio de difusão da obra. Essas obras configuram-se como **webarte**. Claro que a subjetividade presente no termo "arte" é deixada de lado para que possamos entender objetivamente o conceito de webarte e poder, a partir daí, levantar questionamentos acerca desta modalidade artística. Gilberto Prado mais uma vez discorre sobre essa classificação falando dos *sites* de realização de eventos e trabalhos na rede. Afirma que nesses grupos as redes são, sobretudo, estruturas das obras que neles acontecem (PRADO, 2003).

Arlindo Machado argumenta que a webarte - a qual nomeia de arte para a rede ou *net art* - configura-se como um dos setores mais recentes no sempre mutante campo das artes (computacionais) e representa uma fusão entre arte-comunicação, aquela que se faz por meio de dispositivos comunicacionais tais como *fax*, telefone, *mail*, TV, entre outros, e a arte-computacional. A webarte traz o caráter comunicacional à arte computacional, tornando tal modalidade artística um evento comunicacional e midiático. A webarte dá continuidade às idéias de comunicação e conectividade, primeiramente exploradas na arte-comunicação, agora inseridas num contexto totalmente digital e valendo-se da gigantesca rede mundial de computadores, a Internet (MACHADO, 1997).

Nessa “nova” possibilidade, variáveis entram em campo dando à webarte características que lhe são próprias e a conduzem para especificidades do fazer artístico. Por conta disso, esses trabalhos utilizam as possibilidades e características inerentes ao meio. Para uma melhor compreensão dessas especificidades, remeto-me a Nunes (2007),¹⁸ o qual propõe uma série de fatores que o artista que se utiliza da rede como suporte tem à sua disposição, a fim de serem incorporados (ou renegados) na construção de sua poética.

A utilização de *hiperlinks* entre documentos de um *site* é a prática fundamental da rede que se chama **hipertexto**. Além de ser o responsável pela existência de complexas estruturas de navegação, estabelece a escolha – tão importante a essa pesquisa – como ponto fundamental para o comportamento ativo do usuário.

O autor também cita a **instantaneidade** da rede, possível devido ao uso de diversos dispositivos de *software* e *hardware* que viabilizam a comunicação entre pessoas e a transmissão de imagem e som em tempo real. Essa especificidade está intimamente ligada à questão do referencial temporal – importante no contexto artístico, especialmente da dança. O tempo foi um tema importante na história do desenvolvimento da arte e fundamental no movimento de desmistificação dela própria.

Existe ainda a **imaterialidade**, ou seja, a destituição de referenciais físicos, tanto geográficos como materiais. Claro que não é possível deixar de considerar as limitações de acesso da população em termos de estrutura física de acesso, que ainda existem, no entanto, a questão espacial é tema recorrente da arte, especialmente a que se faz nos parâmetros da contemporaneidade. Falar de espaço, de romper barreiras, de buscar novas formas de espaço e de utilização faz parte do *hall* de questões abordadas pela arte e, nesse sentido, a dança percebe na rede web e nas tecnologias computacionais um “lugar” a ser explorado.

¹⁸ Fabio Oliveira Nunes é artista e observador atento das novas tecnologias. É doutorando em artes na Universidade de São Paulo (USP), abordando os desdobramentos da arte mídia. É o criador do *site* <http://www.fabiofon.com/webartenobrasil/index.html> onde traz um panorama bastante completo da webarte no Brasil.

O quarto fator é a **interatividade**, um fenômeno comportamental possível pela existência dos suportes eletrônicos e digitais e que torna a ação do usuário cada vez mais efetiva. Interagir, agir, modificar e intervir são possibilidades que os meios digitais oferecem e que a arte permitiu-se agregar em sua composição.

Sem dúvida, a rede web elevou o potencial de criação e distribuição. Suas especificidades provocaram (e ainda provocam) uma intensa reflexão em torno do fazer artístico. A rede provocou a quebra de paradigmas, como o da própria criação artística, da situação cultural em que obras são criadas (o país de origem e a própria língua) uma vez que barreiras podem ser desfeitas (ou rearranjadas) no ambiente da Internet. A possibilidade de orquestrar narrativas, situações e conceitos completamente distintos e dar-lhes alguma coerência é, talvez, um dos maiores desafios que se apresentam aos criadores do ciberespaço.

Importante sublinhar que arte em rede é diferente da arte que se faz tão somente com o advento das tecnologias de comunicação. A webarte, além de trazer essa tecnologia (do virtual, do computador) agrega a si outro elemento de enorme significância a ponto de, a partir dele, obter-se uma arte própria, a rede www. A arte em rede não é nenhum objeto ou artefato, a obra de webarte é o próprio ambiente da rede, uma arte metafísica já que existe para além do corpo.

Inserido nessas diferenciações, na conjuntura digital em rede é dada ao usuário a possibilidade de configurar-se como agente modificador do processo - não apenas de operar produzindo sentido - mas sim agindo, interagindo, intervindo e modificando a obra, fazendo de suas ações parte indissociável do processo de construção artística. Essa interferência direta pode ser considerada uma nova experiência, outro paradigma que é quebrado pela tecnologia.

Porém, essa prerrogativa não é pré-requisito da webarte. Conforme foi afirmado, ao usuário dá-se a possibilidade de configurar-se como agente modificador, mas não necessariamente essa opção existe. O que me leva a trazer, dentro da webarte uma subdivisão: obras que permitem a ação do usuário e as que não permitem, mas ambas devem consagrar os preceitos básicos da webarte, ou seja, considerar as especificidades do meio e estar na web.

As obras que não abrem espaço para a ação do usuário não lhes dão a chance de participar ativamente do processo (artístico, mas comunicacional, sim). Agir, intervir ou modificar não são preceitos requeridos pelos artistas criadores. A interatividade, nestes casos, está limitada a *clicks* de chegada até o endereço da obra e, quem sabe, a dar o *start* inicial de sua realização.

Essa distinção é pertinente, uma vez que esta pesquisa recorta seu objeto em obras nas quais os artistas, quando da concepção da obra, previram a entrada do usuário mais que apenas um espectador, dando-lhe possibilidades de interação (limitadas à estrutura da obra original) onde, aí sim, existe a ação, intervenção e modificação por parte do usuário na proposta de arte que lhe é lançada na Internet.

4.1.1 Apresentado a webdança

Partindo do entendimento que a webarte se faz a partir do computador em rede e, por isso, a obra absorve suas especificidades, parto para a abordagem da arte da dança nessa confluência com a tecnologia computacional em rede. Iniciarei esse processo a partir da compreensão do que vem a ser a arte da dança, o que a caracteriza e a especifica, especialmente quando feita com os preceitos da contemporaneidade, onde é permitida e desejada a sobreposição de manifestações artísticas e referências cotidianas para compor as obras.

Da mesma forma que o termo “arte” carrega subjetividades que dificultam uma definição universal, a dança também possui dificuldades de conceituação. Se buscarmos nos livros de arte, encontraremos diversas definições acerca da dança tendo em vista as várias formas de fazê-la. Mais ainda, se formos ao teatro para assistir espetáculos de dança, perceberemos uma enormidade de maneiras de fazer e apresentar essa modalidade e, certamente, em algumas ocasiões poder-se-ia sair do teatro questionando se, de fato, tratava-se um espetáculo de dança. Essa “confusão” existe muito em função da liberdade adquirida, no decorrer dos tempos, em relação aos preceitos tradicionais advindos do *ballet*, estética de dança

inconfundível, tendo em vista sua estrutura de linguagem e padrões rígidos, os quais não vislumbram variações para que seja permitido classificar como tal.

Como esta pesquisa trata de webdança, a qual necessariamente realiza confluências de linguagens (dança e programação, no mínimo) naturalmente tratamos de uma forma de fazer arte a partir dos ideais da contemporaneidade, que prevê e realiza a arte com interferências importantes do tempo/espaço em que habita. Dessa forma, a dança colocada para a web também é passível de questionamentos sobre sua classificação enquanto “dança”.

A fim de evitar esse constrangimento¹⁹, o primeiro passo será compreender como a dança é entendida e abordada nessa pesquisa para, a partir daí, podermos pensar na webdança e suas diversas formas de apresentação ao público. Mesmo alguns autores reconhecem a dificuldade em se conceituar o que vem a ser a arte da dança. Langer (1980), por exemplo, afirma que a dança é a arte mais vitimizada em termos de mal-entendidos, juízos de valor e interpretações errôneas acerca de sua conceituação. A autora, acertadamente, fala de uma das falhas mais constantes que trata a dança como uma arte musical, impossível de ser desvinculada da música, isso porque o bailarino estaria representado o conteúdo emocional da música ao se expressar. (LANGER, 1980, p. 177)

A autora traz ainda outros dois equívocos, estes mais rebuscados e certamente relacionados a pessoas mais ligadas às artes que tentam conceituar o que vêem. Um deles trata da dança como uma forma de dar movimento ao que é inanimado e, nesse sentido, estaria ligada às artes plásticas e outro, que para os profissionais da arte da dança é inconcebível, que a dança teria como forma de expressão básica a pantomima²⁰. Este último faz referência clara ao *ballet* clássico, expressão que se utiliza muito dessa possibilidade na execução de suas obras narrativas.

¹⁹ Como artista da dança, percebo como constrangimento o fato de se questionar, em um mundo repleto de confluências e transversalidades, o que é ou não é arte, o que é ou não é dança. Esse exercício de buscar na cientificidade uma conceituação para dança acaba funcionando como uma porta de saída para esse problema vivenciado no campo pelos profissionais criadores dessa arte.

²⁰ Pantomima é a arte de narrar com o corpo. É uma modalidade cênica que se diferencia da expressão corporal sendo, basicamente, a arte objetiva da mímica.

Entendendo que nem o ritmo musical, tampouco os movimentos físicos bastam para esclarecer a arte dança, como então conceituá-la? Acreditando que chegar a uma conceituação é tarefa árdua e incerta, prefiro deter-me nas características que a compõem como uma estratégia de chegar a uma compreensão conceitual dessa arte. Classificar a dança como movimento, corpo, música são formas simplistas de olhar para uma arte que possui complexidades cada vez mais aparentes. A cada dia, a cada tempo, percebem-se novas formas de expressões criadas pela arte da dança, mas todas são dança. Como saber? Iniciando pelos componentes básicos que formam a dança. Nesse sentido, o corpo, o movimento são passos iniciais para essa caminhada.

Langer (1980) também inicia sua trajetória de entendimento, ou melhor, esclarecimento, sobre dança dessa forma, afirmando que o gesto caracteriza a abstração básica que organiza e efetua a ilusão da dança. Afirma que o gesto é movimento vital na dança, sendo cinético para quem o sente (o bailarino) e visual para quem o vê (público), mas para ambos, subjetivo, desejado, evocado e percebido. O gesto é sempre expressivo, seja na linguagem discursiva, seja na apresentativa. Contudo afirma categoricamente que para ser arte, para ser dança, o movimento necessita ser transformado, enquanto realidade física não se caracteriza como dança. Enquanto nosso comportamento real não é arte (LANGER, 1980, p. 183).

Dessa forma, o gesto, o movimento, só será arte quando for concebido, pensado intencionalmente; imaginado; quando dele deriva uma significação do real. O sentimento expressivo, em uma obra de arte, “é algo que o artista concebeu quando criava uma forma simbólica para apresentá-lo” (LANGER, 1980, p. 185).

A autora chega a referir-se ao gesto da dança como ‘virtual’. Então a dança carrega consigo uma descarga emocional, concebida pelo seu coreógrafo e não se trata, apenas, de movimento pelo movimento, a não ser que essa seja a intenção do autor. Então o movimento é intencional.

Portanto, na dança os gestos existem de forma controlada, ritmada e são concebidos formalmente, bem como a expressão emocional que se pretende dela. A

dança emerge de tensões espaciais, corpóreas e até mesmo tensões da própria dança, aquelas menos específicas criadas pelos usos acessórios de outros elementos que compõe a obra: cenografia, iluminação, trilha sonora, etc. Igualmente, para se improvisar em dança, existe uma preparação.

Dissertando sobre a dança a partir das experiências corpóreas, Sheets-Johnstone (1979) recoloca a questão sobre as compreensões correntes dessa arte impreterivelmente do corpo. O autor refere-se à questão espaço-tempo, tão importante quando falarmos em webdança, trazendo-os como elementos estruturantes do movimento a partir da existência do espaço/tempo objetivo (o real) e do espaço/tempo vivido (experienciado) e como o corpo, matéria prima da dança, absorve as informações. Diferencia o tempo-espaço vivido, que é uma experiência absorvida pelo corpo e o tempo-espaço real, de agora, e coloca a dança como uma arte que conjuga esses dois tempos-espacos tornando cada manifestação única e impossível de ser repetida, frente ao tempo real. Afirma:

Nesse sentido a dança é uma forma se-movente que não se comporta dentro do tempo objetivo e do espaço objetivo, mas o espaço e tempo subsistem dentro delas. Assim, espaço e tempo são significativos da experiência vivida, mas sua importância está em ser uma experiência vivida humana vital que torna a presença da dança uma experiência vivida para quem dança e quem a vê (SHEETS-JOHNSTONE *apud* SARAIVA, 2005, p. 229)

Podem-se trazer inúmeras formas de falar em dança, mas é inegável que a dança preconiza outra forma de ser e estar no mundo, diferenciada da experiência cotidiana. Outro apresentar-se, um desvencilhar-se do espaço localizado em prol de um representar em espaço direcionado e vivenciável de movimento, não um espaço objetivo. Ações e expressão seriam as formas de ser-estar no mundo, e a dança representaria a expressão, sem deixar de ser influenciada pela ação (FRISTCH *apud* SARAIVA, 2005, p. 243).

Se a webarte é a arte que se faz pelo e a partir do dispositivo computacional em rede, absorvendo as especificidades do meio, que passa a ser a própria obra, tratarei a webdança partindo do mesmo pressuposto. A dança, arte que se faz a

partir do corpo e suas formas de expressar-se no tempo/espço, considerando as especificidades do tempo/espço em que mergulha a vida da rede. De forma que, para termos uma obra de webdança, trava-se um diálogo entre as especificidades da dança e do computador em rede. Então, de que forma o corpo (humano) dança no espaço virtual? Se o corpo é a matéria-prima da dança pelo movimento e o tempo/espço seus estruturantes, como é esse corpo, esse movimento e esse tempo-espço na webdança? Trata-se de corpo humano ou sua representação? Necessita ser uma representação de um corpo humano ou pode-se desconstruir o corpo que dança? Como se configura a dança num espaço-tempo virtual? Para se falar em webdança faz-se necessário passar por esses aspectos.

Se o novo paradigma digital e o fluxo de informações na rede constituem-se de alicerces do mundo contemporâneo, a dança contemporânea deve também trazer esses preceitos como base de sua criação artística, pois é a partir daí que as idéias de imaterialidade vão começar a ser aceitas pela sociedade, artística e não-artística. A dança encontrada na rede, uma manifestação da contemporaneidade, vai usar e abusar da interatividade, possibilidades hipertextuais, não-linearidade e outros aspectos específicos à rede e que auxiliam nas respostas poéticas às questões atuais da dança. Nesse sentido, a dança que se faz com as tecnologias digitais em rede torna-se uma arte da comunicação.

4.1.2 As especificidades da dança constitutivas da webdança

Com o surgimento das tecnologias virtuais do ambiente de rede observa-se que o corpo passa a atingir um patamar de dissolução de fronteiras físicas, sensíveis e cognitivas. Outras formas corpóreas passam a co-existir a partir de meados do século XX e início do XXI permitindo diálogo e troca de dois sistemas corporais: o corpo carbono, orgânico, humano e o corpo de silício, virtual e imaterial. Nesse sentido, a webdança não trata apenas de uma nova forma de fazer dança a partir da inserção dessas tecnologias, mas simboliza um reflexo estético da evolução do próprio corpo, hoje, apto a assumir novas experiências e propostas coreográficas dentro de um espaço virtual. Pensar no corpo como um sistema aberto, ou seja, que

está exposto à relação entre dança e tecnologias midiáticas, um processo de modificação mútua com o mundo em que vive é fundamental para entender que corpo é esse que está presente na dança que se faz com a tecnologia digital em rede.

Mas, se as fronteiras estão cada vez mais borradas entre ciência, tecnologia e arte, de tal modo que é possível observar mudanças significativas nos modos de agir e pensar em cada uma dessas áreas desde meados do século passado, paradoxalmente, enquanto o corpo tem sido o objeto de inquietações e investigações tanto nos campos científico e tecnológico como também no artístico, a dança, propriedade do corpo, mostrou-se alheia para tais intrusões até muito pouco tempo atrás. Para Santana (2004), talvez porque junto com a tecnologia viesse a desordenação do corpo cartesiano.

Em seus múltiplos sentidos, a palavra corpo carrega consigo uma semântica de materialidade. Então, em que momento esse corpo deixa de ser material para torna-se (também) virtual? Aquilo que se apresenta, em princípio, como imaterialidade, pode tomar a forma de um corpo? Não é possível tratar do tema corpo e tecnologias computacionais sem convidar para o debate a autora Lucia Santaella, um dos nomes mais significantes no estudo do corpo que ela denomina *pós-humano*.

Esse corpo pós-humano é o meio de expressão encontrado para sinalizar mudanças em âmbito físico e psíquico, cognitivo e sensorio que estão em processo decorrentes da reconfiguração do corpo humano a partir da fusão com a tecnologia e com as máquinas (SANTAELLA, 2004, p. 65-75).

A autora trata esse corpo de natureza híbrida de **ciber** e, referindo-se à dança, **ciberdança**. Cabe reafirmar que não tratamos de ciberdança, pois a dança concebida a partir das tecnologias digitais que nos interessa é aquela que além dessa tecnologia, também trata do aspecto da rede, por isso tratamos de webdança. Mas entender o corpo ciber da autora e, conseqüentemente, a ciberdança por ela proposta é um caminho possível para se chegar a webdança.

Quando se trata do tema da inserção das tecnologias digitais no mundo, da virtualidade, da cibercultura, muitas são as inconformidades de pensamento entre os autores, o que mais tarde será abordado na sessão que trata de interatividade e co-autoria na arte. Em relação ao corpo inserido e (re)descoberto pela inserção da tecnologia na sociedade, Santaella (2004) retoma os preceitos de McLuhan, considerando-o o pioneiro em perceber a possibilidade das extensões funcional do corpo humano por meio de aparatos técnicos e próteses. Nesse mesmo sentido, Lévy (1999) discorre que a virtualização não se trata da morte do mundo – fazendo referência ao “catastrofismo” de Baudrillard – mas o *devir-outro* do humano, propiciado pelas extensões maquínicas e pelas máquinas cerebrais que conectam nossas mentes em rede, na constituição de uma inteligência coletiva. Para Santaella (2004) no ambiente virtual da era digital, o corpo dilata-se, tornando-se uma superfície intermediária, um meio e uma mediação entre o presencial e o virtual, adquirindo uma nova dimensão (SANTAELLA, 2004, p. 74).

Para Domingues (2001) o espaço ciber propicia e colabora para a existência de um mundo mais humano. Isso porque, através da máquina, da confluência entre o orgânico e o inorgânico, entre o real e o virtual, é ofertado ao homem a expansão dos sentidos e o alargamento da memória que mudam a noção de corpo e alteram as relações sociais. Levando para a dança é permitida, através do diálogo e sobreposição com a tecnologia, a extensão dos movimentos e da memória do corpo. Por meio de *softwares*, por exemplo o *Dance Forms 1.0*, de Cunningham, é possível intercambiar seqüências coreográficas, gravá-las e remodelá-las.

Mas não se pode deixar de pensar que essa pesquisa trata de um corpo inserido num ambiente artístico, não somente do corpo inserido no contexto social geral, até porque é impossível dissociá-los. Dessa forma, como tratar a subjetividade reativa ao corpo da arte, quando inserido no ambiente tecnológico? Não a tecnologia no sentido de extensão protética, mas um corpo que, na relação com as mídias e tecnologias, é capaz de produzir novas (ou outras) subjetividades²¹.

21 Uma vez que não existe a construção de um novo corpo a partir da tecnologia, mas sim a reconfiguração do corpo já existente, da mesma forma a subjetividade existente na arte e revelada pelo corpo é reconfigurada pela tecnologia digital e as mídias, criando outra forma de subjetividade apresentada por esse corpo reconfigurado.

Foi a partir do início do século XIX que o corpo entrou em cena e passou a ser determinante na construção de um modelo de visualidade, quando estudos científicos indicaram a possibilidade de se estabelecerem padrões de comportamento para o corpo e para a mente – essa percepção está diretamente ligada a um amplo contexto de urbanização, de industrialização e de aceleração. Novas formas de perceber o mundo foram desenvolvidas de acordo com um regime de visualidade subjetiva capaz de promover novas experiências que levavam em conta o movimento e o tempo (CRARY apud CARVALHO, 2006, p. 5).

Subjetivações e corpo também foram temas discutidos por Foucault, que afirma não haver sujeito prévio, mas uma produção de subjetividade que não pode ser entendida como uma formação de saber ou de poder. A subjetivação é uma operação artística, ética e estética, é a produção dos modos de existência a partir da relação da força consigo mesma (FOUCAULT, 1997).

O corpo e as subjetividades produzidas a partir da relação destes com as tecnologias digitais estão para, Carvalho (2006), concentradas na prerrogativa da participação do corpo (e sua materialidade) nos espaços híbridos da obra de arte. Nesse sentido, afirma que as tecnologias digitais de comunicação permitiram o alargamento das possibilidades vivenciais da obra, à medida que acontecem tanto em espaços físicos como em espaços virtuais, ou ainda na mistura entre os dois. No entanto, afirma que é nos espaços híbridos que o artista aposta suas fichas na ênfase da participação do corpo do espectador e mais uma vez sua materialidade, distanciando-se da concepção ilusória dos ambientes completamente virtuais, uma vez que as realidades miscigenadas evidenciam a consciência por parte do participante em todas as interações experimentadas.

O que parece estar em jogo é menos a ilusão de estar vivendo em outra realidade do que a possibilidade de miscigenar realidade e representação, criar um híbrido de real e virtual, além de poder interferir diretamente nesta outra 'realidade' (CARVALHO, 2006, p.8).

Mas como fica a participação do corpo, sua subjetividade e sua materialidade, na obra presente na rede? E quando essa obra trata de dança, onde o corpo é sua

matéria-prima? Praticamente inexitem autores que tratam diretamente dessa relação. O corpo focalizado pelos autores, normalmente, é o corpo que representa ou executa a própria obra de dança (seja ela na rede ou no palco). Mas e o corpo do espectador quando referimo-nos a uma obra de webdança? Quando a participação e as subjetivações criadas e experimentadas pelo espectador/usuário estão na ponta dos dedos? Pode-se, da mesma forma afirmar a existência de outra subjetividade criada a partir dessa relação?

Nesse sentido é impossível não lembrar as tecnologias do *games*, muito mais avançadas que as formas de representação digital da arte, que a partir de dispositivos tão pequenos quanto o *mouse* permitem a experimentação do corpo como um todo na arte da dança. Pensando a partir dessa lógica, é possível pensar em uma imersão do corpo do usuário no universo da dança a partir da interface computacional. Falo no universo da dança, pois a subjetivação e a participação desse corpo não estão na obra propriamente dita, mas no universo que representa essa obra no contexto social, tempo e espaço.

4.2 Perspectivas tecnológicas para entender a webarte

A profusão das experiências artísticas e comunicacionais dos processos que envolvem a webarte e as diversas relações entre os agentes tornam-se cada vez mais confusas e difusas, de modo que não há como distinguir alguma propriedade com clareza. As especificidades trazidas pela tecnologia de comunicação para as artes é, certamente, um item de indiscutível importância quando se busca compreender a arte que traz em suas características as especificidades tecnológicas.

No caso da webarte, não é possível querer entendê-la e revelar aspectos de seu processo sem adentrar no campo tecnológico e considerar os aspectos relativos a esse campo. Por isso, percebo necessidade em trazer para a construção teórica desta pesquisa, aspectos relativos à rede web e às formas de relacionamento entre os agentes que proporciona.

Quando opto em olhar a webarte pela porta do usuário, também reconheço que a característica interativa proporcionada pela conectividade da rede é uma especificidade relevante para a webarte e para a reconfiguração do papel do usuário neste processo.

4.2.1 Por um conceito de interatividade (no contexto da webarte)

Num mundo onde os usuários estão cada vez mais próximos da linguagem de rede, convivendo com hipertextos, *clicks* e *mouses*, boa parte dos conteúdos contidos na web são considerados interativos. No entanto, ampliando a discussão em torno do termo “interatividade” percebe-se uma infinidade de definições e posições acerca do que é interativo.

A importância em contextualizar o surgimento do termo interativo advém da necessidade de não cair em ciladas que pregam a interatividade como forma inédita e sem precedentes de relação social promovida pelas tecnologias. As tecnologias de transporte e comunicação, antes mesmo do *boom* das tecnologias digitais, vêm complexificando (e também facilitando) as formas de relação entre os sujeitos. De fato, a interatividade refere-se a essa tecnologia, mas possui referenciais em formas de relações sociais já existentes.

Nessa linha de pensamento, Jensen (s.d.), que reconhece as dificuldades de se definir o termo “interativo”, pensa a interatividade como uma derivação das tradicionais formas de interação. Fragoso (2001, p.4) revela que a “palavra interatividade surgiu para esclarecer a diferença qualitativa entre duas possibilidades de interação humano-computador”. A autora também afirma que, embora a interatividade caracterize uma qualidade mais complexa de interação entre o usuário e a mídia digital, não é possível dizer que as mídias tradicionais não possuem interação entre produtores e receptores, mas refere-se à interatividade como uma interação mediada exclusivamente pela máquina computacional.

São inúmeras as sistematizações a respeito dos sistemas interacionais e das classificações dos graus de interação. Betettini (1996) entende a interação como uma forma de ação social do sujeito e suas relações com demais sujeitos, textos, etc. de tal forma que, praticamente todas as relações podem ser consideradas interações, mas define a interatividade reconhecendo sua vinculação com as tecnologias digitais. Jensen (s.d.) traz a interatividade como uma promotora de formas alternativas de organização social, do local para o global, em virtude das especificidades comunicacionais provocadas pela interface computacional.

Já Primo (1998) propõe uma análise mais profunda do termo ao perceber que algumas das muitas definições dadas à interatividade têm, na verdade, “mais confundido e prejudicado a pesquisa e o desenvolvimento de interfaces e criação de cursos mediados por computador” (PRIMO, 1998, p.1). O autor elabora um pensamento em torno de graus possíveis de interação, mais e menos avançados de relações comunicacionais.

Tem-se entendido, tanto no entendimento leigo quanto em muitos círculos técnico-científicos, que havendo ícones clicáveis e textos quebrados em partes ligados por palavras-âncora ou imagens (hiperlinks) o produto constitui exemplo definitivo de interatividade. Mas cabe perguntar se interfaces que constringem a participação do interagente a “apontar-clicar”, ... são exemplares cabais e definitivos do que seja interatividade.” (PRIMO, 1998, p.1).

Uma das questões mais acirradas em torno do que é ou não é interativo evoca as limitações da interface computacional, que não poderia dar ao usuário amplos poderes de ação no produto virtual, o que caracterizaria muito mais uma ação de reação. Machado (1989) traz essa idéia revelando a existência de um espectador passivo, pois a ele não mais seria possível que reagir aos estímulos da mídia e escolher entre as respostas que lhe são permitidas.

Na mesma linha de pensamento, Fiorin citado por GIANNETTI (2002) fala do mito da interatividade que foi criado pela popularização desta interface, trazendo o usuário cada vez mais para perto, mas, em contrapartida, acabando por superestimar as funções deste acessório.

A característica reativa da interface criou uma ilusão de atividade para o usuário que na maior parte das vezes só pode decidir entre alguns caminhos disponíveis. Reproduz o espectador passivo ao passar uma ilusão de controle (FIORIN *apud* GIANNETTI, 2002, p. 207).

Mesmo a par dessas premissas, Primo caracteriza essas relações provocadas pela mediação da mídia como um tipo de interação e, a partir daí propõe a existência de tipos de interação mediada pela interface computacional: a interação **reativa** e a interação **mútua** onde a primeira refere-se a relações entre sujeito e máquinas onde a máquina não é capaz de gerar *outputs* que não foram anteriormente programados. Já a interação mútua, como já traz em sua nomenclatura, trata de uma interação com igual capacidade de respostas imprevistas, onde o sistema se adapta a cada instante.

Mas é STEUER citado por PRIMO (1998) quem traz o que me parece ser uma definição de interatividade menos extremada e mais adequada à realidade sócio-tecnológica. Para ele, interatividade se define como “a extensão em que os usuários podem participar modificando a forma e o conteúdo do ambiente mediado em tempo real”. O autor revela três variáveis que contribuem para a interatividade: **velocidade**, que promove a instantaneidade e a troca em tempo real; **amplitude**, que determina as possibilidades ofertadas ao usuário de modificar o conteúdo. É possível extrair que o autor reconhece a existência delimitações na interface, mas atribui à sua abrangência uma característica importante; **mapeamento**, que são as formas como as ações humanas são conectadas às ações do ambiente mediado.

Contudo, não é válido propor uma definição de interatividade extensiva a qualquer espaço/tempo. É necessário contextualizar o ambiente no qual a interatividade está sendo pensada e, a partir daí, tendo em vista as diversas definições encontradas na bibliografia, revelar o que se entende por interativo e, principalmente, suas conseqüências nas relações sócio-tecnológicas.

Nesse sentido, no contexto da webarte, tendo em vista o foco desta pesquisa e os questionamentos lançados acerca da interatividade e da função co-autora do usuário, deve-se levar em consideração em que medida é necessário haver

interatividade para que uma obra apresente abertura suficiente a ponto de permitir interferência em suas dimensões estruturantes de modo que o usuário, ao se relacionar com ela, possa ser considerado seu co-autor. Será que qualquer ação de *clicks de mouse* pode configurar a co-autoria?

É preciso esclarecer que não está se pondo em questionamento que a interatividade é uma característica, ou melhor, uma especificidade do ambientes computacionais em rede, caso contrário teríamos apenas uma interação, características das relações comunicacionais pré-computacionais. No entanto, essa questão traz à tona a maneira simplista com que se trata a co-autoria na webarte. Movimentos de *clicks de mouse* podem ser considerados interatividade, mas são suficientes para caracterizar a co-autoria em uma obra artística?

Em relação às artes interativas, Miranda (1998) detecta a utilização da interatividade como gesto último da realização artística que faz parte do sentido e da identidade da obra. No caso inverso, acabar-se-ia por criar obras que funcionariam como mero banco de dados onde a interação não passaria de uma ação de atualização pelo usuário.

(...) embora boa parte dos apologistas da interatividade tenha superado a visão instrumentalista, isso é feito às custas da atribuição das capacidades salvíficas a técnica, que as teria por natureza ou essência. É nessa essência que se funda a interatividade, verdadeira poção mágica de que tudo depende (MIRANDA, 1998, p.197).

Toda a interatividade constitui uma forma de interação, mas para as artes em rede e, em particular, para discutir a questão da co-autoria, é preciso olhar o processo de forma aprofundada, não apenas considerando a existência ou não da interatividade. Entendo, aqui, que a interatividade é uma forma de interação das relações mediadas pela tecnologia digital e da rede web e, nesse contexto, a webarte, para ser caracterizada como tal, absorve as especificidades desse meio. Acredito que a reconfiguração do papel do receptor no processo comunicacional da webarte é, pelo menos em parte, devido à interatividade e, por isso, não vale tratá-la de forma generalista.

4.2.2 Autoria para falar de co-autoria

Os processos relacionados à criação tornam-se cada vez mais dinâmicos devido à multiplicidade dos pontos de rede e à descentralização trazida pelo ambiente web. O que se procura compreender é como as propostas de arte em rede lidam com a conformação dessas relações através da interatividade e da estrutura de rede de mediações, composta pelo artista, o usuário e seus repertórios bem como o conteúdo artístico.

A noção de autoria talvez seja um dos conceitos mais instáveis no restrito campo das artes em rede. Mais uma vez, essa instabilidade não é criada pela tecnologia em rede. Ela inicia muito antes da idéia de criação coletiva ou co-autoria, mas com questões relacionadas à propriedade intelectual, plágio ou a própria reprodução das práticas artísticas em rede.

No que tange à criação coletiva e co-autoria no campo das artes em rede, nota-se um consenso entre a maior parte dos autores que (teimam) em considerar a simples participação do usuário como uma função de co-autoria da obra. Nessa linha de pensamento, Gianetti (2002) afirma que o usuário, ao encontrar a abertura da obra, assume função criadora, mas não aprofunda a questão de modo a provocar uma concordância generalizada. Neste contexto, a abertura da obra está relacionada ao conceito de obra aberta trazido por Eco (1971), o qual caracteriza a abertura da obra de arte pela pluralidade de interpretações que cada indivíduo pode fazer em seu contato com a obra. A caracterização *aberta*, para o autor, é dada às obras que permitem, ao sujeito, fazer abstrações de outros significados possíveis e legítimos da mesma expressão.

Plaza (2000), por sua vez, amplia a discussão e fala em três graus de abertura das obras artísticas. Para o autor, a abertura de primeiro grau corresponde à ambigüidade e pluralidade inerentes e fundamentais da mensagem artística – tema já abordado por Eco, ou seja, as construções de sentido provocadas pela obra de arte em cada sujeito que com ela se relaciona. A abertura de segundo grau corresponde à noção de arte de participação, propostas poéticas típicas da década

de 60 em que o público é convidado a relacionar-se com a obra de arte em seu espaço/tempo. Plaza concede às relações entre arte e tecnologia provocadas pela interatividade a abertura de terceiro grau. A interatividade seria uma consequência das artes participacionistas com a adição da interface da tecnológica e da noção de programa. Seria ela que diferenciaria a participação, até então já conhecida do campo artístico, da co-autoria, presente no processo das artes em rede (PLAZA, 2000).

O que se percebe, ao avaliar a concepção desses autores, é que a co-autoria é trazida como uma consequência, pura e simples, da interface computacional, mas não é aprofundado o entendimento em relação ao que caracteriza a função do criador no campo artístico. Não estou, nesse momento da discussão, concordando ou discordando que o usuário da obra de webarte possa exercer papel de co-autor da obra de arte. O que acho necessário é aprofundar a discussão para além da interface computacional em rede, trazendo as questões relativas às características da autoria em arte somadas às possibilidades advindas da interface computacional em rede.

A discussão sobre a figura do criador nas artes em rede justifica-se. As artes que fazem uso das mídias no seu processo criativo podem ser pensadas em termos de comunicação, afirma Domingues (2001), e a junção entre arte e tecnologia trata de um processo de comunicação que se faz representar mais por um sistema ou estrutura do que por um objeto. Por isso a autora percebe o sentido da obra na construção de diálogos e partilhas mediadas pela tecnologia. Ou seja, agora o foco está centrado não mais num objeto acabado, mas sim em um processo de construção de uma mensagem que se faz por intermédio da arte.

Porém, existe uma diferença entre as obras que estão na rede e por isso disponibilizam uma forma de interatividade unicamente por estarem na rede e aquelas que privilegiam a idéia de uma construção em processo e, para isso, valem-se das especificidades do meio. Ignorar essa brutal diferença e afirmar, simplistamente, que a interatividade traz consigo a co-autoria é esquecer de levar em consideração o próprio conceito de autoria artística que pensa não apenas num objeto fim e único, mas no seu modo de construção.

Nesse sentido e após ter passado pelas especificidades da tecnologia digital, trago para a discussão elementos que permitem reconhecer outras especificidades, da ação criadora em arte, que auxiliam numa discussão mais aprofundada sobre o papel co-autor do usuário do processo de webarte. Nesse exercício, entende-se que a autoria artística possui suas especificidades, que podem ser estendidas às formas de produção das artes cênicas, artes visuais, plásticas ou mesmo em webarte.

Para iniciar esse movimento utilizarei os aspectos intrínsecos à criação artística propostos por Wollheim (2002) que traz uma série de ações que levam a criação artística a se diferenciar de outras criações. O autor traz a **intencionalidade** como o primeiro item e do qual derivariam os demais movimentos do artista, como também vislumbra Langer (1980). O que traz, em suma, é que o artista, ao iniciar uma criação já a realiza intencionalmente, uma vez que tudo que diz respeito à obra depende do que se passa na cabeça do artista. Ele utiliza a pintura como exemplo de suas afirmações, por ser especialista nesta área específica, mas prevê que esses movimentos podem ser alargados a qualquer atividade de criação artística.

Nesse sentido, a abertura da obra seria algo previsto pela cabeça do artista (ou coletivo) que a faz. Na webarte, as possibilidades de relação direta entre usuário e obra, permitidas pela interatividade, não são algo que simplesmente surge em função de características do ambiente, pois elas podem existir ou não. Elas existem pois fazem parte do projeto da obra que foi concebido pelo artista.

Na mesma linha de pensamento, Chartier (1994), que se refere à função do autor na linguagem textual, defende que, mesmo que exista um processo com amplas possibilidades de ação da recepção, as vontades e rearticulações da obra (nesse caso, o texto) são requeridas e colocadas pelo autor.

O que de extrema significância pode-se extrair dessas concepções é que existe uma diferença básica na atividade do artista e na do usuário que tem acesso à obra. Trazendo para a webarte e as obras que permitem interferência, a intencionalidade do usuário nem sempre se verifica no sentido de chegar a algum resultado artístico específico. O que se pode ter é que há uma ação muito mais no

sentido da descoberta, do jogo, do lúdico, do que necessariamente uma ação intencional de criar algo.

Da mesma forma, é preciso, mais uma vez, levar em consideração que existem limitações, inerentes à rede, que, por sua vez, limitam as possibilidades de ação do usuário – contudo não é descaracterizada a existência da interatividade ou a uma aberturada obra.

Mas o que vem a ser um ato intencional? Para Wollheim (2002), numa acepção mais restrita, a intenção é equiparada à mera vontade ou pensamento volitivo do artista de que a obra adquira uma determinada forma ou que o espectador tenha determinada reação diante dela. Ou, mais especificamente, pode-se dizer da intenção como uma espécie de comando interior do artista, que se dirige a ele e especifica seu modo de criar. Chartier (1994) também acredita na existência de uma intencionalidade por parte do autor que gera reações ao deparar-se com os seus receptores.

Contudo não apenas da intenção faz-se o ato de criar arte. É necessário continuar a caminhada de construção artística, uma vez que a intencionalidade já se mostrou. O que revela Wollheim (2002) é que da intenção floresce uma orientação, que levará o autor a tematizar sua obra, ou seja, dar a ela um local (metafórico) onde possa estar inserida. Para o autor, a **tematização** é crucial para a maneira de como a obra irá ser executada e se pretende enquanto arte.

Somente a associação com a **finalidade** é que torna inteligível como a certeza do artista de ter sua superfície, sua margem, sua orientação, seu motivo para trabalhar. É nesse estágio que o trabalho do artista de fato pode caracterizar-se como tal. Pois a partir da intenção, que é inserida uma temática e dela orienta-se para uma finalidade, é que a obra começa a adquirir, no seu conteúdo, significados e essa união de passos chega ao local requerido, a obra artística.

Convido a uma reflexão: o receptor que interfere na obra realiza tais passos? Sua ação é carregada de intencionalidade? Sua “obra” final carrega conteúdo e significados intrínsecos? De forma alguma se está dizendo que isso não acontece. A

intenção aqui é alertar para o fato que a co-autoria em webarte (na realidade em todas as artes) é mais complexa que apenas “mexer” na obra. Não esqueçamos que é na concepção da obra que o autor insere a(s) possibilidade(s) de interferência. A abertura é uma característica da obra que foi definida pelo autor na sua construção, portanto, já havia a previsão que da obra central derivariam n versões a partir do momento em que usuários diferentes partilhassem dela. Mas isso tudo já estava previsto na mente do autor.

Outros aspectos importantes podem ser trazidos de Foucault (1997) em relação à figura do autor. Ele nos traz a responsabilidade do autor em relação à sua produção. Somente o autor, que assina a determinada criação, é passível de ser punido (ou aclamado – eu acrescentaria) por ela. Ou seja, mesmo permitindo a interferência do receptor, a obra tem um autor, quem assina por ela, quem zele e se responsabilize por ela. Não significa que, ao se relacionar ativamente com a proposta de determinado autor, o receptor assumirá responsabilidade por ela conjuntamente. Poder-se-ia, a partir daqui iniciar uma discussão de direitos autorais, plágios, etc., mas entendo que este não é o foco desta pesquisa, embora o assunto seja pertinente ao tema de forma geral.

4.3 A recepção e os papéis dos agentes no universo da webarte

O processo da webarte é ainda uma atividade embrionária, se compararmos com outros processos, tanto comunicacionais quanto artísticos. Sua juventude está associada a um (des)conhecimento acerca das variáveis relevantes que configuram-se como elementos estruturantes desse processo e, mais ainda, um aprofundamento raso dos (novos) papéis dos atores inseridos em um contexto espacial, temporal e estrutural que requer atenção às suas especificidades.

O desafio proposto por esta pesquisa pressupõe adentrar neste campo, considerando suas características e especificidades, mas também adequando para essa lógica questões teóricas anteriormente levantadas pelos estudiosos dos campos da Comunicação e da Arte e relevantes para esta pesquisa.

Dentre inúmeras incertezas, o primeiro indício de certeza adveio da importância em focalizar na figura do usuário que, neste processo, tem seu papel de consumidor/receptor redesenhado. Seria importante, então, olhar para as perspectivas teóricas e pesquisas que se referem a essa dimensão do processo comunicacional no intuito de identificar aspectos teóricos relevantes para a problemática investigada. Dialogar com propostas de compreensão da recepção no campo da Comunicação veio como uma escolha pertinente, no que se refere ao recorte da pesquisa, a qual não poderia se contentar com apenas nessa esfera, uma vez que, para se falar de webarte é imprescindível falar de arte e tecnologias.

Mas a escolha por aprofundar a construção teórica desta pesquisa a partir de perspectivas relacionada à recepção não se originou apenas pela simples lógica do foco no usuário. Abordagens trazidas para essa reflexão revelam a recepção não enquanto um “pedaço”, uma área focada do processo comunicacional, mas sim enquanto uma “perspectiva de investigação” que não pressupõe a fragmentação e a redução dos processos da área à análise de um componente de forma isolada (LOPES, 2002).

De certa maneira, essa visão auxiliou na construção do modelo metodológico desta pesquisa, onde se percebeu a necessidade de adentrar no campo da webarte/webdança considerando-a como um processo amplo que inclui diversos atores com papéis distintos a serem desempenhados, porém todos inter-relacionados, mas sempre percebendo na figura do usuário a necessidade de uma visão mais detalhada acerca de sua atuação neste processo.

A visão de Martín-Barbero (1995) sobre a recepção não a vendo de forma simplista, como uma etapa, mas sim, percebendo-a como novo lugar, como forma de ver o processo comunicacional enquanto um todo é extremamente pertinente para uma pesquisa que se propõe a estudar um fenômeno comunicacional (e artístico) recente e em fase de descoberta. Percebê-lo através desse “novo” lugar e dessa “nova” visão vai ao encontro de um processo que propõe, justamente ao seu “receptor” um “novo” papel, uma nova forma de atuação neste processo artístico-comunicacional. O que Martín-Barbero (1995) busca pensar é que a recepção, em

(qualquer) processo comunicacional, possibilita sua visão total, mas sob a perspectiva de um pólo desse processo. Não faz sentido, nesses termos separá-la, metodologicamente falando.

É com esse pensamento que essa pesquisa trata o processo comunicacional da webdança pela via da recepção, entendendo que é necessário um *novo* lugar para ver um novo fenômeno.

Contudo, ao ser confrontada com as construções teóricas dessa área, percebi que a maior parte dos estudos e pesquisas trata da recepção num contexto espacial e temporal diferentes do contexto em que se encontra o fenômeno da webarte. Minha intenção aqui não é rotular o manancial teórico como válido ou não-válido para a pesquisa a qual me proponho. Contudo, percebo uma necessidade de atualização dos pressupostos no intuito de fazer valer os ganhos anteriores das pesquisas de recepção para pensar um universo pouco explorado nesse segmento, **o universo do digital, da rede e da arte**, o qual (re)cria a relação entre os indivíduos-agentes, aproximando os papéis da recepção e da produção.

Na webarte, a produção e a recepção são aproximadas pela interface computacional em rede. Os atores podem se confundir em suas atividades. O consumo não é mudo, como relata Certeau (1994) e tampouco a produção, por parte do receptor, secundária e/ou somente simbólica.

Nesse sentido, Certeau (1994) buscou exumar da figura do usuário (consumidor) o rótulo de ser dominado pela produção, já percebendo que o fato de ser consumidor não se configura como sinônimo de passividade ou docilidade. Afirmou a existência de uma produção na atividade de consumo do usuário, ao mesmo tempo em que verificou a falta de um *lugar* onde poderiam marcar sua produção.

Se pensarmos que o autor traz essas constatações referindo-se aos conteúdos hegemônicos de seu contexto (histórico), faz sentido pensar que ao usuário era delegado o papel de fabricante, contudo, o produto gerado dessa

fabricação não se faz notar em produtos próprios, mas nas maneiras de fazer e nos sentidos construídos ao se deparar com as imagens televisivas, por exemplo.

O que se distingue no processo de recepção da webarte é a concretude da produção desse usuário. As premissas de Certeau se desestabilizam, pois o consumo e a fabricação de produtos pelo usuário atravessam as fronteiras do simbolismo e assumem a forma de uma ação concreta que se dá via interface, em menor (um *click* de *mouse* no *link* que abriga a obra) ou em maior grau (a ação direta nos elementos constituintes da obra de webarte). A webarte não se caracteriza como um processo mudo, mas como uma articulação dupla e mutuamente importante entre os atores do processo.

As especificidades do contexto em que habita a webarte (interatividade) provocam uma reconfiguração de idéias tradicionais de recepção, que mesmo avançando no sentido de não pensar ser possível atribuir a característica de passividade ao receptor, ainda percebem sua ação limitada à produção simbólica (de sentido). As primeiras idéias, que traziam a recepção como um ponto de chegada de uma informação já concluída, negavam a existência de sujeitos atuantes e intercâmbios não caberiam ao se tratar de um processo comunicacional que envolve a arte. Em termos artísticos, essa pesquisa parte da idéia que é função primordial da arte exercer, quaisquer que sejam, efeitos nas pessoas. Dessa forma, a figura do receptor em arte não pode ser compreendida como mera atividade contemplativa, mas como uma atividade motivadora do desencadeamento de um processo interno de análise e reflexão, atrelado a um sentimento de caráter pessoal, visto que o efeito produzido é diferente para cada observador.

No que tange aos aspectos artísticos da atividade do usuário, Gusmão (2007) vai ao encontro da idéia que defende essa pesquisa quando coloca que o espectador está na ponta do processo comunicativo da arte, onde também encontram-se o criador, o espaço e a obra. Defende que é ele, o espectador, quem realiza a obra, pois é ele quem compõe a sua totalidade, num processo ativo de percepção, associação e resposta ao criador. O funcionamento da obra de arte é um processo que não poderá ser reduzido apenas à decifração de signos, o espectador

é o elo que possibilita que as várias funções da obra se articulem e se realizem (GUSMÃO, 2007).

A arte e a comunicação, nesse aspecto estão muito próximas. Ambas percebem uma importância significativa da figura do receptor, mas atrelada a uma ação de produção – concretizada por outro agente do processo – e que gera outra produção realizada pelo consumidor desse produto. Ambas as visões trazem a idéia de que existe, impreterivelmente, alguma ação (nem que de sentido) por parte do receptor quando se depara com o produto comunicacional (e artístico).

O processo comunicacional visto sob o prisma da recepção é um modo de chegar às intenções e expectativas do receptor (Martín-Barbero, 1995) – o que para esta pesquisa é válido e necessário. O que acontece na webarte é que não apenas se alcança as intenções e expectativas desse sujeito, como também existe a possibilidade de concretizar essas intenções e expectativas.

Valverde (2000), referindo-se ao processo artístico, expressa que a experiência estética configura-se como uma atividade que vai além da mera contemplação, mas se dá na ação de leitura, interpretação e fruição. Acrescento a isso que as interpretações e fruições são produzidas por um indivíduo situado num contexto histórico, geográfico, tecnológico e artístico. Num ambiente ao qual este indivíduo pertence, com ele interage e dele se nutre, sendo resultante disso suas interpretações e produções.

Interessa trazer essa perspectiva, pois é relevante que as características socioculturais dos agentes sejam integradas à análise do processo comunicacional, onde é colocada em foco a recepção de um processo artístico-comunicacional. A intenção aqui é somar aos aspectos já apresentados a perspectiva de um usuário, único enquanto indivíduo, atravessado por elementos que configuram sua relação com esse produto (que é artístico e midiático). O pesquisador Martín-Barbero (1992) chamaria das mediações existentes nessa relação. Nas palavras desse autor:

As mediações são esse *lugar* de onde é possível compreender a interação entre o espaço da produção e o da recepção: o que se produz na televisão não responde unicamente a requerimentos do sistema industrial e a estratégias comerciais, mas também a exigências que vem da trama cultural e dos modos de ver (Martín-Barbero e Muñoz, 1992, p.20).

Entendendo que na webarte um diálogo claro é travado entre produção e recepção (a ponto de confundir-se) o conceito de mediações trazido por Martín-Barbero, mesmo que em sua concretização se reporte ao ambiente televisivo, é pertinente para esta reflexão e, mais uma vez, um exercício de adequação faz-se necessário.

Portanto, a partir dessa análise, a primeira pergunta a ser feita é: **o que existe, então entre a produção e a recepção na webarte?** Uma resposta óbvia é que a interface tecnológica (computacional) é indispensável neste processo (comunicacional). É a ela que atribuo a maior especificidade deste processo artístico-comunicacional. É através da interface tecnológica que os laços entre produtor (neste caso, o artista) e receptor (o usuário) são estreitados a ponto de existir mútua colaboração. Teríamos então aqui o que Sodré (2006) chamou de tecnomediações – uma forma de mediação caracterizada por uma espécie de prótese tecnológica e mercadológica da realidade sensível? Além da interface tecnológica, outro importante elemento que configura esse processo: as competências artístico-culturais desses indivíduos. Posteriormente, na etapa de explicação do processo de pesquisa exploratória, será possível vislumbrar a ação dessas mediações.

4.3.1 Participação do receptor – uma realidade da arte analógica

Ao entender o processo artístico como uma relação comunicacional entre autor, obra e público, parto do pressuposto que a recepção tem um caráter ativo de geração da obra. Explico: se olharmos sob a perspectiva da produção, a obra é o resultado desse processo fabril de construção artística; no entanto, ao observar a

arte enquanto processo comunicacional, o resultado é o diálogo, explícito ou não, travado entre o artista e seu público, através da interface/obra.

Há muito tempo não se aceita olhar para arte enquanto uma construção de um objeto servil a um propósito, lembrando que, na Antiguidade, a atividade artística se caracterizava pela fabricação de artefatos com um propósito funcional e apreciadas em razão da eficiência técnica.²² É no Renascimento que se vislumbram os prenúncios de efetivação da separação entre obra e artefato através das características estéticas do objeto que, contrariamente ao objeto prático, o qual atendia a determinada utilidade implícita no seu fazer, abre-se como possibilidade de agradar aos espectadores, afetando-os como experiência sensível, aberta à receptividade. Este tipo de objeto não tem mais a intenção de atender a uma dada funcionalidade e o seu valor deixa de vincular-se ao interesse implícito no seu fazer. Como diz Osborne (1974), o artista é posto em evidência pela sua condição de erudito e cientista e a arte tende a evidenciar-se pela natureza predominantemente intelectual da sua apreciação.

A partir desse momento, o objeto estético abre-se como possibilidade de agradar aos espectadores, afetando-os como experiência sensível, aberta à receptividade, onde se evidencia uma forma diferente de representá-los e contemplá-los, tornando possível uma atenção centrada exclusivamente na presença sensível, na forma bela que se exhibe pela sua finalidade sem fim (LEAL, 1995).

Como nos diz Kant (1974), a atitude desinteressada impõe um tipo característico de percepção: a estética, que destaca a possibilidade de contemplação, compreensão e fruição baseadas no livre jogo, que implica uma associação entre entendimento e imaginação. E é esse desinteresse que imporia a presença da obra como uma finalidade sem a representação de um fim, capaz de agradar universalmente e sem conceito.

²² A arte manifestava-se como uma forma de fazer em função de sua adequação a uma dada finalidade, já que tanto a atividade do tecelão quanto a do pintor faziam parte do universo da *tekné*, referida como toda e qualquer atividade produtiva, nela inclusa também a arte (OSBORNE, 1974, p.40).

As articulações acerca dos conceitos de arte e comunicação e seus desdobramentos no que tange às apropriações, usos e subversão dos meios de comunicação em prol do fazer artístico nos fazem pensar em categorias comuns a ambos. Uma das conseqüências e que, para esta pesquisa é crucial, focaliza a modificação ocorrida nas relações entre artista, obra e seu público, onde se destaca uma reconfiguração do papel do receptor por meio da sua participação no processo comunicativo da arte. Essa participação ultrapassa os limites subjetivos da interpretação (trazidas pelas abordagens mais recentes de recepção), conscientizando sobre a centralidade da figura do receptor e aumentando sua importância no decorrer do processo artístico.

Trazendo para o contexto da webarte, quando se defende a reconfiguração do papel do receptor pelas tecnologias de comunicação em rede, não se pode deixar de centralizar a discussão na presença da interatividade no processo. Antes dela, a porta de entrada do receptor no processo artístico estava limitada à construção de sentidos, podendo alcançar uma proposta de participação, desde que respeitasse o espaço/tempo físico da obra de arte. A reconfiguração desse papel, possibilitada pela característica interativa da interface computacional em rede, consiste na possibilidade de ação do sujeito usuário nas obras de webarte, que se propõem a essa participação, não mais sujeitos ao espaço/tempo da obra, isto é, o “receptor” agora pode se relacionar com as obras no seu espaço/tempo próprio.

Mas essa discussão precisa ser contextualizada, caso contrário poder-se-ia pensar que a interatividade foi a responsável pela descoberta de uma possibilidade de participação totalmente inédita na arte. O que é preciso sublinhar, no contexto da recepção em arte, é que a discussão acerca do papel do público nos processos comunicacionais da arte percorre quase todo século XX. Reconheço como momento importante dessa reflexão quando Marcel Duchamp afirma que **“é o autor quem faz a obra”** e que **“arte nada tem a ver com democracia”**, não no sentido de afirmar uma soberba do criador único, mas sim no sentido de trazer à tona que, mesmo quando existe a possibilidade do público transformar a obra, isso faz parte da criação do artista. Para Ferrara (1981) a participação do receptor – aviltada, desejada, repelida, estimulada, exigida – é tônica que perpassa os manifestos da arte moderna em todos seus momentos.

O que se pode perceber é que uma maior centralidade da figura do receptor em arte já era algo requerido ou pelo menos pensado pelos artistas antes mesmo do surgimento das discussões acerca da arte que nasce com o advento das tecnologias digitais de comunicação e, especialmente, com a rede web e de que forma essa possibilidade proveniente da tecnologia daria ao, agora, usuário, um papel mais abrangente no processo artístico.

A participação do receptor é uma realidade vivenciada nas artes ditas contemporâneas que exatamente trazem a importância do processo artístico e não apenas do produto final da arte. Nos processos artísticos pensados com os preceitos da contemporaneidade, evoca-se o diálogo, mediado pela obra, entre autor e seu público, seja ele nomeado por receptor, espectador ou usuário. A ele é outorgado poderes de interferência, seja ela subjetiva ou real, poderes esses que não, necessariamente, necessitam da presença da interatividade.

Andrej Tisma, artista e pesquisador dessa temática, vai ao encontro dessa prerrogativa, afirmando que a desmaterialização e a processualidade do objeto de arte, presentes na multimídia, interação e telecomunicação da rede tecnológica, direcionam a elaboração de poéticas cujas heranças se encontram em movimentos artísticos anteriores, como os movimentos de vanguardas da década de 20 e da contracultura dos anos 60 e coloca Duchamp como o precursor desse movimento (TISMA, 1998).

Outra questão colocada à prova pela confluência dos campos artístico e tecnológico é a autoria. As características tecnológicas absorvidas pela webarte trazem à tona questionamentos que dizem respeito à figura de um criador único e imponente, defendido pelas belas artes. Estudos que contemplam a arte feita para a rede falam da figura de um receptor (usuário) co-autor e de um possível um autor coletivo que seria possibilitado pela comunicação via rede computacional.

A profusão das experiências artísticas e comunicacionais dos processos que envolvem a webarte e as diversas relações entre os agentes tornam-se cada vez mais inter-relacionadas, de modo que, com o surgimento da webarte, não é possível

separá-las – já que essa modalidade se caracteriza pelas confluências desses campos. As especificidades trazidas pelas tecnologias de comunicação para o campo artístico são, certamente, um item de indiscutível importância quando se busca compreender a arte que traz em suas características as especificidades tecnológicas.

No caso da webarte, não é possível querer entendê-la e revelar aspectos de seu processo sem adentrar no campo tecnológico e considerar os aspectos relativos a esse campo. Por isso, a necessidade de trazer, para a constituição teórica desta pesquisa, aspectos relativos à comunicação mediada pela máquina em rede e reconfiguração sociocultural que ela proporciona.

Entendo que, quando opto em olhar a webarte pela porta do usuário, estou reconhecendo na interatividade o estopim das discussões, uma vez que é a especificidade que propicia a já citada reconfiguração do papel do usuário e, porque não, do próprio artista, no processo de relação deste com a obra de webarte.

4.3.2 Webarte: jogo ou arte?

Tendo em vista o que até o momento foi trazido em termos de recepção, do papel do sujeito receptor no processo da webarte, pode-se afirmar que uma das contribuições mais importantes do processo comunicacional da webarte é a materialização da ação subjetiva do receptor, dando a ela possibilidade de mostrar-se ao mundo via artefato computacional. Pensando assim, parece ser pertinente relacionar a webarte com outras expressões da era digital, visto que algumas possuem objetivo semelhante: **a inserção da ação do público no processo.**

Baseando-se nesses preceitos, convido a fazer parte dessa discussão sobre a arte feita para a rede, suas características interacionais e possibilidades digitais inerentes, a temática do jogo, do lúdico, que está presente nos *games* que e onde percebo semelhanças importantes para a diferenciação de ambas as práticas.

Perceber que a webarte assume propriedades do jogo traz à tona um caráter lúdico, o qual não se origina do intercâmbio da arte e das tecnologias digitais. Antes mesmo de se pensar nessa forma de criação artística – a webarte, a arte já era pensada como um jogo, assumindo as propriedades relativas ao público, especialmente no convite à participação. O que interessa aqui é destacar a vinculação do lúdico com a vitalidade expansiva aflorada pelo jogo como forma de favorecer a representação e conseqüente recepção estética da arte.

Para iniciar esse movimento, é interessante lembrar o pensamento de Schiller citado por Leal (1995), que admite a existência de um impulso relacionado à matéria, outro relativo à esfera do espiritual e um terceiro impulso, o lúdico, que relaciona os dois outros, conciliando a matéria, própria dos sentidos, com a forma, ato do pensamento. Seria esse o impulso para o jogo, o qual funcionaria como "atividade formadora" do sujeito, estabelecido como mediação entre sensibilidade e pensamento.

Se, de um lado, como comenta Leal (1995), o pensamento ganha em variação e improvisação, do outro, a sensação conquista lei, unidade e forma, porém, uma lei não universal, uma unidade não impositiva. A forma livre, explicitada na fusão entre sensibilidade e razão, seria aquela em que o jogo impõe a si mesmo, sempre inventada a cada nova situação. Mas essa liberdade aparente do jogo não significa a inexistência de regras, contudo, essas regras são admitidas e adquirem sentido à medida que alimentam a criatividade do jogador.

Para entender o movimento do usuário no processo em rede, é adequado refletir o encadeamento da rede como um rizoma²³. Essa acepção nos faz perceber as formas expressivas da rede como um jogo, onde é impossível prever cada lance em virtude das múltiplas intervenções a que o conteúdo está sujeito. Sendo assim, cada jogada seria capaz de reconfigurar os sentidos e até a própria materialidade da mensagem.

²³ O conceito de rizoma de Deleuze e Guattari (1995) constrói uma noção filosófica de rede através de um diálogo com a biologia. Constituído de elementos intercambiáveis, o rizoma, assim como os tubérculos e os bulbos, configuram sistemas descentralizados que não são determinados por unidades isoladas, mas por dimensões transversais em movimento.

Pensando assim, a webarte estaria sujeita à dinâmica de um jogo, onde cada participante atua como um jogador e tem em suas mãos possibilidades de reconfiguração da obra, onde o resultado não cabe exclusivamente ao artista, o qual trabalha como um propositor da obra que irá ser explorada e dialogará com cada participante. Mas a pergunta chave seria: esse movimento caracteriza o usuário como um co-autor da obra? Estaria ele auxiliando, de fato, no processo de concepção da proposição artística na rede?

Se esse jogo proposto pela webarte proporciona desprendimento e liberdade que justificam uma atividade expansiva por parte do usuário, é aqui que se abre a noção de jogo no contexto da recepção. Ao perceber a obra o espectador vai, pouco a pouco, reinventando e recriando as regras desse jogo, sendo a ele possibilitado expandir as suas capacidades criativas, expressas por meio de uma atividade espontânea sem fim específico a não ser a própria prática a ela inerente. Aqui poderia estar a diferença estabelecida entre a webarte (vista como um jogo) e o *game* (considerado um jogo).

A webarte não possui fins específicos para que se realize. Ou seja, se na webarte não existe uma finalidade colocada para o usuário, seu papel é a própria experimentação e descoberta. Claro que não é possível deixar de considerar que a obra é concebida para um fim, mas este é o objetivo do artista que a concebe – muitas vezes ligado à participação do próprio usuário pelas propriedades interativas. No entanto, para o usuário a imposição de regras que levam a uma ordem ou seqüência de participação não existe (pelo menos de forma clara). Sua liberdade de ação está sujeita às escolhas feitas pelo artista, as quais impõem um leque finito de possibilidades de atuação que, por sua vez, estão sujeitas às limitações da própria interface.

No *game*, as ações e decisões do sujeito são em prol de uma meta, um objetivo a ser conquistado para se avançar no jogo (embora vários sejam os caminhos possíveis para se chegar a esse objetivo). As regras são colocadas de forma clara e são intransponíveis. A evolução do jogador depende da transposição de obstáculos que deve seguir uma (ou mais) seqüência própria imposta pelo jogo. Sobre essa temática, Huizinga (1993) ao abordar o *homo ludens*, fala que as regras

condicionam aquilo que é válido dentro de um dado contexto, mas admite o jogo como uma atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total (HUIZINGA, 1993, p.6).

Essas apropriações de propriedades do jogo se impõem como forma de permitir a experimentação da obra por parte do usuário e, por isso, é pertinente a essa pesquisa. É esta também a perspectiva defendida por Gadamer citado por Leal (1995) ao admitir que o ser da obra de arte é um jogo que somente se cumpre em sua recepção pelo espectador, pois é ao se representar que a obra alcança o seu verdadeiro ser, mostrando sua verdade que antes estava oculta, uma vez que é nesse diálogo, do espectador com a obra, que se dispõem os significados possíveis.

O que o jogo possibilita, segundo Tavares (2003) é a construção dessas várias significações por meio das possíveis e contínuas representações que permitem a recriação (ou reinvenção) dos sentidos tornados aparentes pelo jogo (estético) que se joga ao interpretar a obra. Trazendo para a arte da rede web, a recriação ou reinvenção dos sentidos que Tavares aborda não se realiza somente em significações. A interatividade permite a visualização dessas recriações e reinvenções, sem desconsiderar que essa ação concreta fica limitada às possibilidades da interface, que foram pensadas pelo artista e ofertadas pelo dispositivo.

Mesmo sabendo dessa limitação, a noção de jogo não precisa ser invalidada, pois se pensarmos com a lógica do *game*, também existem caminhos predeterminados por seu inventor, ao jogador cabe tomar decisões. No contexto da webarte, as limitações da interface agem enquanto esse conjunto de regras, as quais o usuário estaria submetido ao se relacionar com a obra.

5 A CONSTRUÇÃO DAS TRILHAS NA PESQUISA: ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS

A definição das estratégias metodológicas talvez seja uma das partes mais delicadas e difíceis, se é que posso destacar apenas uma, do processo de pesquisa. Ao escolher adentrar academicamente no campo da Comunicação tive que me submeter a um exaustivo exercício de pensar que, para revelar aspectos mais profundos do objeto pesquisado, não poderia mais realizar análises apenas de natureza quantitativa – prática comum nos estudos da Administração, área da qual procedo.

Fui compreendendo, também, que as diferentes metodologias de pesquisa não estavam limitadas àquelas advindas dos livros que se dedicam a esse assunto. Muito pelo contrário, caberia a mim, tanto construir o objeto (mais um paradigma rompido ao longo deste processo) quanto criar a melhor estratégia metodológica que permitiria conhecer esse objeto e estar mais próxima de alcançar os objetivos da pesquisa. A metodologia de pesquisa seria, portanto, um exercício estratégico e criativo que deveria ser feito durante o processo no sentido de buscar, conforme lembra Maldonado (2002), construir caminhos, definir planos, sistematizações, operacionalizações, explorações, observações, experimentações e tudo mais que julgasse necessário para desvendar o objeto pesquisado. Ao me deparar com mais esse desafio proporcionado pela prática da pesquisa, percebo e entendo o que traz o autor a respeito das dimensões emotivas e sensitivas dos afazeres de pesquisa, especialmente quando esta se insere no campo da Comunicação, o qual requer um desafio metodológico que vá além da construção de fórmulas e modelos matemáticos, desafiando os pesquisadores a uma desconstrução metódica e posterior reconstrução exigida pela problemática concreta.

Acreditando nessa premissa, a construção das estratégias metodológicas desta pesquisa passou por uma fase inicial importante de ida ao campo, onde uma primeira tentativa de formulação das ações estratégicas foi testada diretamente no campo para que, no momento de realização da pesquisa sistemática, elas pudessem ser reavaliadas e adequadas para a realidade percebida, corrigindo desvios e lapidando os desenhos constituídos.

Nesse sentido, a Pesquisa Exploratória foi um primeiro passo, tanto de criação quanto de aplicação das ações que foram elaboradas para que as questões formuladas pudessem ser abrangidas e esclarecidas. Num segundo momento, a busca foi por avaliar as ações metodológicas, percebendo de que forma poderiam ser adaptadas para a realização da pesquisa sistemática.

5.1 A Pesquisa exploratória: primeira ida ao “campo” da webarte

O primeiro e importante passo dado nesse sentido foi a realização da Pesquisa Exploratória²⁴. A ida ao campo proporcionou pistas e constatações importantes que foram cruciais para o desenho final desta pesquisa, uma vez que o campo da arte feita para internet constituía-se um terreno ainda nublado, até mesmo para mim.

Pensando dessa forma, percebi que as estratégias metodológicas do processo de exploração englobariam um conjunto de ações necessárias para conhecer o universo pesquisado, sua relevância na sociedade, descobrir seus públicos, seus usos e sentidos.

Verifica-se uma relevância bastante significativa nesse procedimento, uma vez que através dele é possível identificar aspectos relativos ao fenômeno diretamente no campo, que podem e devem ser considerados no processo de construção da pesquisa sistemática. A pesquisa exploratória implica um movimento de aproximação à concretude do objeto empírico (fenômeno concreto a ser investigado) buscando perceber seus contornos, suas especificidades, suas singularidades (BONIN, 2004).

Vale esclarecer que a pesquisa exploratória concentrou-se em questões referentes ao campo da webarte e teve o propósito de revelar esse segmento no que tange aos aspectos de consumo e comportamento dos usuários dessa arte. A

²⁴ A Pesquisa Exploratória foi realizada entre setembro e dezembro de 2007, durante a realização da disciplina Mídia e Recepção.

escolha pelo foco na dança foi posterior à realização da ida exploratória ao campo. A escolha pelo enfoque artístico na webdança, além de incidir sobre questões diretamente ligadas a minha vida artística e questões de mundo que me interessam enquanto pesquisadora, mostrou-se relevante também, tendo em vista o aparecimento de *sites* com conteúdo artístico vinculados à dança, no qual se insere o próprio *site* da Cia. Mulleras, objeto empírico de referência desta pesquisa, nas respostas dos usuários que compuseram a amostra da pesquisa exploratória.

Especificamente, um dos objetivos foi conhecer o universo das produções artísticas disponíveis na rede e de que forma elas se enquadravam na conceituação proposta de webarte, obtendo-se, portanto, uma espécie de mapa da webarte. Esse mapa foi um dos motivos que levaram à escolha do objeto empírico de referência.

Para que o processo de exploração obtivesse sucesso na realização de suas metas e, de fato, colaborasse na construção da pesquisa sistemática, a estratégia metodológica foi desenvolvida abrangendo duas etapas distintas, porém, complementares. Tendo em vista o caráter inovador da webarte e o “desconhecimento” relativo aos seus usos concretos, a primeira ação foi um levantamento extensivo, inspirado no método quantitativo de pesquisa, o qual será descrito a seguir.

5.1.1 Etapa 1: o mapa de consumo da webarte

Baseado na técnica de questionário, o qual buscava levantar pistas referentes a duas questões-chaves: **Quem são os consumidores de webarte?** e **O que consomem?**, elaborei o “Mapa de Consumo da Webarte” (ver Apêndice A). O questionário foi construído a partir de blocos de questões referentes a:

- a) perfil dos respondentes – possíveis consumidores de webarte;
- b) uso do computador e da Internet no seu dia a dia;
- c) conhecimento e consumo da webarte.

Optei por esse procedimento por acreditar que, diante do desconhecido cenário da webarte, era necessário rastrear inicialmente seus possíveis usuários. Dessa forma, o questionário foi construído em formato eletrônico e enviado através de correio eletrônico, entre os dias 26 e 31 de outubro de 2007, alcançando um total de 15.266 endereços de *e-mail*.

Os endereços de *e-mails* foram recolhidos de parceiros que se dispuseram a auxiliar essa pesquisa: o *Núcleo de Estudos e Gestão Cultural*²⁵, o *Santander Cultural*²⁶, o *Grupo Gaia*²⁷, a *Fundação Bienal do Mercosul*²⁸ e a revista eletrônica *I Dance*²⁹, além do *mailling* pessoal da pesquisadora. Observa-se que os endereços eletrônicos são basicamente formados por pessoas vinculadas a atividades artísticas e de comunicação.

Retornaram 181 questionários válidos e, a partir das respostas, iniciou-se um processo de análise acerca das questões-chaves e dos objetivos dessa etapa metodológica. Pôde-se perceber a existência de usuários que se declaram consumidores dessa modalidade artística. As inferências que serão mostradas a seguir são baseadas nas respostas desse universo de respondentes.

Para um melhor entendimento do público consumidor de webarte, verificou-se também características que pudessem revelar aspectos de seu perfil. Percebi, analisando os dados obtidos com a amostra, que esses sujeitos auto-declarados consumidores de webarte estão igualmente divididos entre os sexos masculino e feminino, são majoritariamente jovens e adultos com idade entre 18 e 50 anos, além de terem um elevado grau de escolaridade.

²⁵ O Núcleo de Estudo e Gestão Cultural é um grupo de estudos vinculado a faculdade ESADE, de Porto Alegre, onde docentes das áreas de Administração e Negócios, Comunicação e Artes discutem temas e questões relativas à arte, gestão e desenvolvimento.

²⁶ O Santander Cultural é uma entidade vinculada ao Banco Santander, com sede em Porto Alegre, que se dedica ao fomento e à realização de exposições na área das artes plásticas. No decorrer desta pesquisa, foi berço de realização da exposição *FILE*, a qual teve como foco a webarte e as artes feitas a partir de novas tecnologias de comunicação.

²⁷ O Grupo Gaia é um grupo de dança da capital gaúcha, dirigido pela pesquisadora.

²⁸ A Fundação Bienal do Mercosul é a entidade que realiza, bienalmente, uma Mostra de Artes Visuais, na capital gaúcha.

²⁹ A Revista *I Dance*, foi uma revista eletrônica dedicada a assuntos relacionados à dança. Hoje está desativada enquanto uma revista digital, porém continua se relacionando com seus leitores através de newsletters.

Os *sites* citados pelos respondentes que se declaram consumidores de webarte revelaram o desconhecimento desta modalidade artística entre os participantes da pesquisa, uma vez que entre os vários *sites* citados, muitos não se enquadravam nos critérios conceituais de webarte (para esta pesquisa), configurando-se como *sites* de arte na web (segundo classificação proposta por Prado).

Levando em conta esses aspectos e voltando aos objetivos da pesquisa exploratória, para que fossem levantadas pistas sobre os consumidores e os usos da webarte, era necessário retornar aos dados brutos do questionário para analisar, dentre os respondentes, apenas aqueles que citaram *sites* que se enquadravam no conceito de webarte utilizado nesta pesquisa.

Arrisco a pensar que essa confusão estabelecida em torno da webarte pode ter justificativa, entre outros fatores, na juventude do próprio fenômeno, uma vez que a webarte ainda não é uma manifestação artística difundida pela população em geral, talvez porque esteja em suas etapas iniciais de desenvolvimento.

Com uma análise mais aprofundada, os consumidores de webarte da amostra revelaram-se e seu perfil foi traçado para que fosse possível levar em consideração essas características para posterior elaboração do universo a ser considerado na pesquisa sistemática. Foram identificados apenas quatro consumidores de webarte, cujo perfil constitui-se de pessoas adultas, com alta escolaridade e todos vinculados, direta ou indiretamente à arte.

5.1.2 Etapa 2: experimentação e entrevista coletiva

A segunda etapa de exploração objetivou buscar informações sobre a forma como é consumida a webarte, no sentido de levantar pistas sobre a figura do usuário, os usos e mediações relevantes, além de outros aspectos da relação da tríade comunicacional da webarte: artista, obra e usuário.

Para tanto, a etapa qualitativa aconteceu em dois momentos: um primeiro que teve por objetivo observar usuários interagindo com obras de webarte, o que chamei de **Experimentações Observadas de Webarte** e um segundo momento, que consistiu em uma entrevista informal, orientada por um roteiro de questões, inspirada na técnica de *focus group* com os experimentadores, logo após a atividade de experimentação das obras.

Já que existiam indícios de um perfil de usuários consumidores de webarte revelado na etapa anterior da pesquisa exploratória, entendi que o ideal seria buscar usuários que se identificavam com as características daquele perfil. Então, para que não houvesse largo distanciamento entre as características do universo de usuários de webarte descoberto na etapa quantitativa e os experimentadores selecionados para essa etapa, busquei selecionar pessoas com o perfil mais próximo possível dos usuários identificados anteriormente.

Com o grupo de experimentadores formado por quatro pessoas com perfis bastante próximos dos que apareceram na primeira etapa da pesquisa exploratória foi realizada a segunda etapa da pesquisa exploratória. A qual foi dividida em dois momentos:

5.1.2.1 Momento 1 da etapa qualitativa

As sessões de experimentação aconteceram na sede do *Núcleo de Estudos e Gestão Cultural*, por ser um local de fácil acesso e que permitiria a experimentação simultânea dos quatro participantes, mas que, pela dificuldade de agenda, aconteceu em dois momentos, cada um com dois convidados.

As experimentações consistiram em acessar duas possibilidades de *sites* de webarte: o *site* da Cia. Mulleras e o *site* Webarte no Brasil. À medida que fossem interagindo com as obras e reconhecendo um bom resultado estético, foi solicitado que fosse gravada a tela em uma pasta específica. As sessões foram filmadas para

registro e análise posterior. Durante esse período, houve observação da pesquisadora, mas sem interferência.

A necessidade de entender o trajeto do usuário ao longo da experimentação sempre foi considerada necessária para que pudesse ser analisada em etapas posteriores. Uma das formas encontradas foi a solicitação da captura do resultado considerado satisfatório para cada experimentador, a partir de sua experiência com a obra de webarte, através da tecla *print screen*, a qual possibilita tirar uma “fotografia” do momento em questão. No entanto, era sabido que esta ação não caracterizava a forma ideal de verificar as trajetórias do usuário. Outra forma de verificação dessa trajetória foi a filmagem das sessões, mas que não aconteceu conforme o previsto devido às interferências da câmera na tela e à própria movimentação do experimentador, que por muitos momentos colocou-se em frente a tela, impossibilitando a gravação.

Fato interessante foi que todas as “fotografias” feitas pelos próprios experimentadores retratam a preferência pelo *site* da Companhia *Mulleras* e pela obra *96 Détails*. É importante esclarecer que os experimentadores manifestaram, no que tange às suas relações artísticas, a presença de atividades relacionadas ao corpo, como a dança e a *performance*. O que sublinha a relevância em optar por caminhos mais próximos ao da dança e da Cia. *Mulleras*, além de destacar a relevância da mediação da competência artística do usuário.

5.1.2.2 *Momento 2 da etapa qualitativa*

Após a sessão de experimentação, partiu-se para o segundo momento da etapa qualitativa, que consistiu na realização de uma entrevista semi-estruturada aplicada pela pesquisadora, inspirada na técnica de grupo focal. Essa ação permitiria revelar pistas e aspectos da relação que não seriam possíveis de se obter quantitativamente ou através de mera observação. Fazia-se necessário ouvir os experimentadores e entender suas motivações, sensações e sentidos relacionados à experiência. A conversa obedeceu a um roteiro (ver Apêndice B) que foi criado

anteriormente para abranger o que se entendia ser imprescindível aprofundar no momento. Esse roteiro continha sete dimensões:

- a) Bloco 1 - **Relação com a obra/recepção/experiência com a obra.** Neste bloco estavam inseridas questões que buscavam captar sensações do experimentador com a obra.
- b) Bloco 2 - **Interatividade e Co-Autoria.** Este bloco buscava trazer à tona uma das questões centrais desta pesquisa, que trata de uma possível co-autoria vivenciada pelo usuário ao se relacionar com a obra de webarte, tendo em vista a possibilidade de interferência na obra por intermédio da interatividade.
- c) Bloco 3 - **Sentido da obra.** Neste bloco, as questões procuravam entender a relação dos usuários com as obras. Por isso, foram questionados sobre o entendimento da obra e suas relações com outras obras com as quais já tiveram contato anterior.
- d) Bloco 4 - **Repercussão da experiência.** Tendo em vista a novidade da webarte e o restrito universo de consumidores encontrado na etapa quantitativa da pesquisa exploratória buscou-se, através desta dimensão, verificar a relevância da experiência e a possibilidade de multiplicação da mesma.
- e) Bloco 5 - **Apreciações sobre a webarte/distinções com outras formas de arte.** Os aspectos relevantes deste bloco já haviam sido revelados nos blocos anteriores, de modo indireto. A legitimidade da webarte enquanto manifestação artística e seu diálogo com outras modalidades estavam colocados nas questões relevantes desta dimensão.
- f) Bloco 6 - **Competências Tecnológicas e Artísticas.** Buscou revelar as trajetórias de vida de cada usuário, referentes ao uso da tecnologia e ao consumo de arte, a fim de verificar a relevância dessas competências enquanto mediações do processo comunicacional da webarte.

5.2 Aprendizados da pesquisa exploratória e as novas estratégias metodológicas

Finalizadas as etapas que compunham a pesquisa exploratória, obtive dados que indicaram não existir uma quantidade significativa de consumidores de webarte. No entanto, este movimento é relevante no segmento artístico e comunicacional, o que me faz acreditar na importância desta pesquisa para ambas as áreas a fim de que se busquem respostas para o entendimento do processo comunicacional desta manifestação artística.

Ainda no quesito artístico, tanto a pesquisa exploratória como a construção teórica e minhas motivações pessoais através da experiência no campo da arte, fizeram com que a escolha não mais fosse pela webarte (de forma geral), mas sim a arte da dança que é levada para o ambiente virtual em rede. Tem-se, nessa especificidade o que é considerado o pioneiro em termos de produção: o *site* www.mulleras.com, que também se mostrou relevante no restrito universo de usuários que possuem ligação com esta arte. Essas constatações levam a concretizar minhas motivações pessoais, agora embasadas em termos teóricos, históricos e objetivos, mas entendendo que a generalidade não poderia ser desconsiderada e que as especificidades da webdança seriam um caminho escolhido para se chegar à webarte.

Além disso, a etapa da pesquisa exploratória trouxe a constatação que uma investigação recortada apenas na dimensão da recepção poderia não esclarecer dúvidas e questionamentos centrais e importantes para que se busque entender a relação estabelecida pelo processo da webarte, que abrange o artista (ou coletivo), a obra (que se funde na interface) e o usuário (público consumidor dessa arte).

A partir deste momento se consolidou a idéia de revelar as possibilidades e sentidos da recepção da webdança considerando as demais instâncias do processo, já que se reconhece na figura do receptor um papel complementar e indispensável na produção e vida da própria obra, não apenas na significação particular e individual de sentidos.

Em termos metodológicos, novos desafios se impuseram a partir da

experiência da pesquisa exploratória, no sentido de aprofundar as pistas e as constatações obtidas, aprimorar as estratégias, corrigir desvios percebidos ao longo do percurso e lapidar os procedimentos para entender o objeto empírico. Entre os procedimentos utilizados na pesquisa exploratória, alguns se mostraram eficientes e, por isso, foram mantidos no desenho metodológico da pesquisa sistemática. No entanto, foram reavaliados e seus aspectos negativos trabalhados para que não mais houvesse surpresas desagradáveis na realização da pesquisa empírica da etapa sistemática.

Para analisar as esferas que julgo necessárias a fim de compreender o processo comunicacional da webdança, foram elaboradas e ajustadas estratégias específicas para cada componente do processo. Uma vez percebendo singularidades nos mesmos, não seria possível estabelecer apenas um modo de descobrir os aspectos importantes relacionados ao produto, ao artista e ao público interagente.

5.3 A Pesquisa sistemática

O desenho dessa pesquisa deu-se, então, a partir do aprendizado obtido com a pesquisa exploratória e do referencial teórico constituinte, buscando esclarecimentos das questões centrais e o alcance dos objetivos propostos.

Para tanto, a divisão se dá em três universos-chave para o entendimento do processo da webdança: a produção, a obra e o usuário, sendo neste último, o esforço maior de pesquisa e de busca de compreensão.

5.3.1 Estratégias metodológicas para a esfera da produção

Ao longo da construção teórico-metodológica desta pesquisa, ficou evidente a importância de aprofundar aspectos relevantes à esfera da produção da obra de webdança. Essa importância se justifica pelo fato de ser esta a responsável por

pensar a obra virtual que será disponibilizada na rede web, mas principalmente, como já colocado, por pensar a forma pela qual o público/usuário poderá interagir com obra, por meio das características interativas que o artista elegeu para criar o sentido de da obra poética.

Para poder compreender as estratégias e concepções dos artistas em torno da obra, no que tange aos aspectos relacionados à interface e, especialmente, à participação do público-usuário, como também às conseqüências artísticas dessa participação, seria necessário perguntar as eles como essas questões foram concebidas e implementadas durante o processo de construção da obra.

No caso específico deste objeto empírico, através da leitura das informações existentes no *site* da Cia. Mulleras, verifiquei que não se trata de um artista, mas sim de uma equipe de artistas envolvidos na construção das obras. Importante atentar para o fato de que, nesta equipe, constituída por três criadores, um deles tem significativa importância por ser o sujeito que domina o aparato tecnológico. Os demais atuam na ação de tratar de questões artísticas da dança e sua realocação dos diversos lugares propostos pelas mídias digitais.

A melhor saída para pesquisar esta esfera se mostrava na realização de uma entrevista semi-estruturada com os produtores, onde seria possível abranger os aspectos relevantes para a pesquisa sistemática desenvolvida e ainda perceber outros aspectos que se mostrassem significativos para a equipe de artistas, onde o ideal seria abranger as duas bases do processo criativo: a base da dança e a base tecnológica. Contudo, os obstáculos físico-geográficos, uma vez que os artistas da Cia. Mulleras residem na França, impediam a realização de uma entrevista presencial. Mas parecia adequado pensar em uma entrevista mediada pela própria interface computacional em rede, afinal está-se tratando exatamente deste tema no âmbito da arte. Mais uma vez o planejamento inicial teve seu curso reordenado por indisponibilidade dos artistas, os quais manifestaram preferir, em contatos preliminares realizadas via troca de e-mails com um dos componentes da equipe, Didier Mulleras, responder às questões da pesquisa através da ferramenta de e-mails.

Mesmo entendendo que a estratégia ideal seria uma entrevista presencial ou

até mesmo mediada pela interface computacional, faz parte dos caminhos da pesquisa adequar-se à realidade do objeto. Portanto, um questionário aberto, formado por blocos de questões, foi destinado ao coreógrafo Didier Mulleras, através de e-mail, juntamente com a solicitação de resposta do cenógrafo Nicolas Grimal.

Esse instrumento (ver Apêndice C), embora não tenha sido aplicado diretamente pela pesquisadora, foi concebido como uma entrevista estruturada em termos de seu roteiro, onde questões eram lançadas aos respondentes de forma aberta para que a resposta pudesse abranger o que eles julgassem relevante. A intenção aqui não era trabalhar com um instrumento referenciado na técnica de questionário, embora a aplicação estivesse mais próxima deste, porque entendi que seria mais difícil conseguir profundidade nas respostas dos pesquisados e mesmo deixá-los à vontade para inserir pontos que auxiliassem na resposta às perguntas propostas. Quanto às questões, elas foram alocadas em três blocos distintos descritos a seguir.

a) Contexto artístico

Mesmo em se tratando de uma pesquisa do campo comunicacional, não se pode deixar de entender que existe outro campo intrinsecamente unido e com especificidades que precisam ser consideradas na análise, da mesma forma que não se pode desconsiderar que este instrumento é direcionado a artistas e tem o objetivo de entender suas questões, pensamentos e ações na construção de uma obra poética em (web)dança.

O contexto artístico desse instrumento tem como objetivo compreender as questões em torno da motivação do artista em conceber uma obra para um meio virtual, entendendo que essa prática ainda é jovem e encontra-se em um processo inicial de seu desenvolvimento, e as relações que se concretizam entre a obra criada antes para o palco e agora para a tela do computador.

Mais evidente ficou a necessidade de inserir esses questionamentos, uma vez que se percebeu que, na obra focalizada nesta pesquisa, existem duas formas para as obras criadas:

- *stage works*: a versão da obra que se concretiza no palco e

presencialmente;

- *webworks*: a versão da mesma obra produzida para a interface computacional em rede.

Por que criar uma obra de duas formas diferentes? Trata-se, de fato, da mesma obra? Quais as relações, semelhanças e diferenças existentes? Como definir a dança que se faz para a web? Como é pensada a participação do usuário, uma vez existindo a característica interativa? Qual o papel vislumbrado pelos artistas para esse usuário? Motivada por essas questões, construí a primeira parte do instrumento de pesquisa direcionado à esfera do artista.

b) Participação do público-usuário

O mote central desta pesquisa relaciona-se à recepção da obra de webdança, buscando compreender, em particular, como se dá a participação do público-usuário no decorrer do processo de uma obra que incita tal participação. Esse é o coração desta pesquisa e é nesse momento que as questões mais relevantes aparecem. As demais agem como uma espécie de apoio para buscar compreender essa relação entre artista e público mediados por uma obra de arte virtual.

Baseado no referencial teórico, nos estudos, leituras e tensionamentos no campo da interatividade e da recepção, vimos que a participação desse usuário configura-se através de inúmeras ações de base realizadas no decorrer do processo: das escolhas do artista para sua participação, das competências tecnológicas desse usuário, das possibilidades tecnológicas, etc..

Nesse bloco de questões, o objetivo foi revelar aspectos relacionados aos artistas na construção dessa participação, sem deixar de considerar os demais itens. Revelar a participação interativa sob o ponto de vista da criação, entendendo que relação é criada a partir de seus referenciais, para, num outro momento, confrontar com as percepções do público-usuário.

c) Conhecimentos artísticos x conhecimentos técnicos da interface

Por fim, este bloco de questões teve como objetivo revelar os aspectos de outra relação ainda pouco desconhecida que trata da competência artística, que é

inerente ao processo, e seu diálogo com as competências necessárias para fazer uso da tecnologia em prol da construção poética.

5.3.2 Estratégias metodológicas para a esfera do produto

Na arte feita para a web, que se utiliza de preceitos tanto artísticos quanto tecnológicos, o produto poético resultante agrega características de ambos os campos que o diferenciam de outras formas artísticas. Na formas tradicionais de arte, como por exemplo a pintura e a escultura, a composição das obras faz-se por meio de instrumentos comuns ao meio artístico. Na dança cênica, mesmo havendo diálogos artísticos com artefatos tecnológicos, é possível reconhecer os elementos tradicionais que a compõem. Mas na webdança, como se estrutura a obra? Quais as especificidades da dança que é idealizada e realizada para o ambiente virtual? O que há de particular na obra de webdança? Como a participação se materializa na obra e como as especificidades do meio participam da sua configuração?

Ao tentar compreender o processo da webdança e a participação do usuário na obra, é imprescindível analisar a obra em si e compreender suas características e funcionamentos relacionados à lógica da dança. Para esclarecer essas questões, a forma mais adequada, a meu ver, seria analisar a própria obra em questão: 96 *Détails*.

No entanto, para que esta análise fosse produtiva, foi necessário refletir sobre o que interessava desvendar na referida obra, para responder aos questionamentos dessa pesquisa. Por isso, com base no referencial teórico construído e levando em conta as especificidades do objeto empírico, construí categorias de análise necessárias para compreender a dança e seus aspectos estruturantes quando mediada pelo computador e pela rede web. A grande questão, neste momento, foi estabelecer critérios de análise que permitissem perceber como a dança se dá nesse meio. Sem deixar de caracterizar-se enquanto dança, mas atenta às modificações necessárias pelas quais passaria ao ser deslocada.

As categorias foram construídas teoricamente e trazem à tona os elementos estruturantes que caracterizam a dança enquanto manifestação artística e em suas especificidades enquanto webarte são os seguintes:

- a) Corpo
- b) Movimento
- c) Tempo e Espaço
- d) Possibilidades Interativas – para a webdança.

Na seqüência passo a explicitar cada uma delas.

a) Corpo

O corpo, na dança, pode ser considerado um elemento estruturante e indispensável para a sua existência. Lembrando o que foi trabalhado em capítulos anteriores, todo o movimento histórico da dança e sua evolução ao longo do tempo diz respeito, também, ao corpo: às possibilidades de movimento criadas para que o corpo as realizasse, às formas estéticas requeridas para os corpos dos bailarinos, sua exposição ao público, ao questionamento sobre o próprio corpo que dança, etc. Tratar de dança sem falar em corpos é dissociar dois elementos indissociáveis.

Com base nestas concepções, a categoria corpo pensada com o intuito de compreender o corpo que dança no ambiente virtual, percebendo suas características comuns e específicas em relação ao corpo que realiza a dança cênica.

Da mesma forma que abordar o corpo é essencial à dança, também é importante abordar esse elemento para falar de ambientes virtuais e mediados por tecnologia de computação. Ao longo da construção teórica, percebe-se a importância dos corpos para a Comunicação, através da argumentação de Santaella, quando fala de corpos híbridos e *cibers*; através de McLuhan, um dos pioneiros em falar de corpo e sua relação com tecnologia, ou ainda quando Domingues nos traz a confluência entre o mundo orgânico e inorgânico. Na análise do corpo no contexto desta pesquisa, os caminhos fundem-se nos objetivos de entender o que é e como ele se constrói na obra de webdança.

Entendendo que o que carrega o corpo também produz sentido, essa análise se estende a outros elementos complementares relevantes para a dança, como é o caso do figurino. A relevância desse elemento já foi abordada anteriormente, revelando que a vestimenta carregada pelo corpo no ato da dança revela aspectos importantes sobre ela própria, além de aspectos socioculturais do contexto em que se insere.

b) Movimento

Penso que os argumentos utilizados para denotar a importância do corpo na dança podem ser replicados para justificar a importância do movimento na dança. Muitas vezes, na fala de artistas atuais dessa modalidade, a palavra movimento é usada como sinônimo de dança. Do movimento surge a coreografia, em torno da qual a dança se realiza. Mesmo a imobilidade pode ser considerada a repetição do movimento de pausa.

A estruturação do movimento configura-se no gestual coreográfico que compõe a obra de dança, seja ela inserida em qualquer ambiente: no palco; no lugar alternativo; no vídeo através da videodança³⁰; ou na web, através da webdança. No entanto, mesmo sendo movimento, para cada meio é necessária adequação de sua construção. O foco aqui está no movimento feito pelo corpo que dança a webarte. E aqui, é necessário atentar para a ligação profunda e quase indissociável destes dois elementos.

Mesmo entendendo a individualidade da música e da dança, outrora vistas como interdependentes, não é possível negligenciar a importância do som em muitos trabalhos de dança. Entendendo isso e percebendo a existência de uma trilha sonora nos *webworks* da obra *96 Détails*, não deixarei de inserir este aspecto na análise do produto, especialmente atrelado à questão do movimento.

30 Videodança, ou videocoreografia, deve ser entendida como um enunciado que dá conta de representar uma poética híbrida em que o universo videográfico é submetido a uma “lógica coreográfica” – na manipulação das cores, formas, elementos imagéticos e sonoros, marcas, memórias, movimentos e ritmos existentes na moldura videográfica e, então, organizados em “corporeidade-pixels”. Recriando, assim, uma perspectiva coreográfica modulada por imagens e sons eletrônicos, cujos valores de gravidade, peso e risco são controláveis (MACHADO, 2007).

d) Tempo e Espaço

Ao deslocar a dança de seu espaço tradicional para o espaço virtual do computador e da rede, conseqüências podem ser percebidas em relação à sua construção. A dança há muito tempo já extrapolou as fronteiras bidimensionais do palco italiano³¹. Hoje, mas na realidade desde o início, a dança enquanto manifestação artística, não mais necessita do espaço formal dos centros artísticos para acontecer. Esse movimento de libertação, evocado na história da evolução da dança, por si só já insere a importância de se compreender essa categoria para falar e estudar a dança.

Quando falamos em dança e comunicação, essa categoria sublinha sua importância considerando o foco da pesquisa. Ao trazer para análise o espaço, refiro-me não apenas ao espaço de atuação da dança mas também o próprio espaço de recepção da obra web – tão importante quando nos focamos na participação do usuário, recorte essencial dessa trajetória de pesquisa. Retomando o referencial teórico construído, é possível perceber a necessária e importante presença da análise dessas dimensões. O espaço da dança, quando falamos de uma obra que solicita o usuário, é alargado pelo espaço do próprio público. No entanto, a análise contextual de tempo e espaço, que diz respeito ao usuário, será tratada nas estratégias metodológicas da esfera do usuário.

Referente à análise do produto, o espaço a ser considerado é o espaço de atuação do bailarino (ou do corpo) que dança. Como ele é utilizado pela partitura coreográfica que compõe a obra. Mas também não é possível fechar os olhos e os sentidos para o espaço em que a obra está inserida. Onde estão os limites espaciais da obra de webdança? Onde inicia a obra e onde termina?

A variável tempo tem ligação direta com o espaço. O tempo da obra virtual de dança, em termos de sua duração, mas também no que tange à perenidade da obra,

31 A troca da, então, tradicional cena greco-romana pelo palco italiano refere-se a existência de uma boca de cena arredondada e luzes na ribalta, escondidas do público por anteparos. Pela primeira vez é usada uma cortina para esconder o cenário. As três portas da cena grega são substituídas por telões pintados que permitem efeitos especiais de perspectiva, conseguidos através de maquinaria própria. Apagam-se as luzes da sala durante o espetáculo, para concentrar a atenção do público no palco. Há platéia e camarotes, dispostos em formato de ferradura. O estilo de cena italiana foi responsável pela popularização da ópera no mundo. Informações obtidas no site da Fundação Cultural Teatro Guaíra: http://www.tguaira.pr.gov.br/tguaira/modules/conteudo_historia, em 07 de janeiro de 2009.

além do próprio tempo de relação dela com o usuário. Seguindo as idéias de Sheets-Johnstone (1979), o tempo vivido e o tempo experienciado - este último cuja análise a ser realizada na esfera do usuário.

e) Possibilidades Interativas

Se essa pesquisa tratasse de uma obra de dança, certamente os itens fundamentais de análise teriam sido abrangidos até este momento. Contudo, falo de uma obra de webdança, defendendo sua particularidade de força individual enquanto modalidade artística distinta. Por isso, não é possível restringir a análise aos elementos estruturantes da dança e não inserir questões específicas da web. Imbuída deste pensamento, insiro nos itens de análise, esta categoria que trata das especificidades do conteúdo virtual da obra de webdança, que podem vir a ser identificados ao longo do processo.

A pertinência da análise das propriedades interativas da obra reflete-se na constatação de que a possibilidade de participação direta do público-usuário nas suas componentes estruturantes, corpo, movimento, tempo/espço, é realizada via abertura interativas que lhes são, da mesma forma, estruturantes.

O que quero dizer é que a interatividade, independente da forma como acontece e da intensidade é, na obra de webarte tão estruturante quanto o corpo ou o movimento ou o tempo/espço na obra de dança. Na análise das possibilidades interativas, o que busco é reconhecer de que forma estão colocadas, para o usuário, as possibilidades de relação direta com a obra.

5.3.3 Estratégias metodológicas para a esfera do usuário

Certamente, é na direção dos resultados colhidos nessa esfera que caminha a maior parte dos objetivos da pesquisa. Não quero aqui menosprezar a importância de contemplar as demais dimensões do processo comunicacional da webdança,

mas tenho claro que as demais esferas devem ser pesquisadas para que seja possível compreender, com maior clareza e profundidade, as questões relativas ao usuário, seu modo de relacionamento com e a compreensão da obra de webdança. Para que possamos responder às perguntas dessa pesquisa, faz-se necessário ter uma compreensão do contexto que cerca este usuário para que, quando chegarmos nele, possamos abranger pontos relevantes.

Por isso, é nas ações dessa esfera que se concentram as práticas mais complexas de pesquisa. A partir da experiência obtida na pesquisa exploratória pude perceber que, para abranger os pontos importantes da pesquisa, fazia-se necessário compor uma **amostra** de consumidores de webarte mais diversificada. Nesse sentido, retomarei alguns passos da pesquisa exploratória para poder explicitar (e justificar) as estratégias constituídas para pesquisar o usuário.

O que ficava claro, à medida que a trajetória de pesquisa avançava, é que não era possível ignorar as informações obtidas, ou seja, a webarte é um fenômeno muito recente – a ponto de poucos conhecerem e menos ainda consumirem. O perfil de consumidores de webarte, reconhecido na etapa de exploração, mostrou que pessoas diretamente ligadas ao mundo das artes e detentoras de competências mínimas relacionadas ao uso da tecnologia de rede são os consumidores atuais dessa modalidade artística. Adiciona-se a isso o perfil de consumidores que se declararam usuários de webarte, mas na verdade não estavam consumindo webarte e sim arte na web. Esse universo foi composto por pessoas que estavam indiretamente ou que apreciavam arte e, da mesma forma, com atributos mínimos para o uso da tecnologia.

Diante desses aspectos, a opção para a realização da pesquisa sistemática foi considerar o cenário presente e analisar a relação com a webarte não apenas dos consumidores como também dos que acredito serem os potenciais consumidores dessa modalidade, visto que a webarte está ainda numa fase inicial do seu processo de inserção no campo artístico (reconhecido socialmente).

A amostra da etapa sistemática de pesquisa, então, abrangeu quatro perfis diferenciados de usuário (e potenciais) de webarte, destacados a seguir.

a) Usuário com significativa competência artística e tecnológica

Esse usuário parece ser, na atualidade, o consumidor mais significativo de webarte conforme os dados que obtive na pesquisa exploratória. Sua competência artística revela-se na sua relação direta com o meio artístico e mais especificamente da dança – conhece a dança, está a par das questões relevantes deste universo artístico. O que não significa ser um praticante da dança, mas sim alguém com domínio das questões que a ela dizem respeito. Além da competência artística, esse usuário também possui um elevado grau de competências que lhe possibilitam relacionar-se com a tecnologia digital de comunicação. Essa competência é expressa através do uso cotidiano da interface computacional em rede. Por meio da pesquisa exploratória, esse uso foi questionado e, por isso, o uso de *e-mails* diariamente, de softwares de comunicação virtual como MSN e SKIPE, acesso a páginas de relacionamento virtual que possibilitam troca de informações, inserção de dados, como *Orkut* e *Facebook*, são sinais que serão considerados para que o usuário seja avaliado como detentor de competência tecnológica. Também foram levadas em consideração outras formas de interação com a interface computacional sinalizadoras da competência tecnológica do usuário, como dominar técnicas e softwares mais complexos que permitem produzir conteúdos e materiais com maior complexidade no ambiente web.

b) Usuário com significativa competência artística

Esse usuário é considerado apenas por sua relação com o meio artístico da dança. Como o domínio das questões do corpo, movimento, tempo e espaço se relacionam quando se deparam com um meio, até então não possível ou não considerado por ele enquanto um lugar de fazer ou se relacionar com a dança? A dança permanece sendo considerada enquanto modalidade de arte? Entendo que no contexto cotidiano atual o uso das tecnologias digitais de comunicação está presente, não se espera que este usuário seja totalmente alheio a essa tecnologia, mas seu uso não é tão habitual como no caso anterior. Isso se expressa, entre outros indicadores, na (não) continuidade e sistemático uso de ferramentas usuais como o correio eletrônico, a comunicação *on-line* e a própria continuidade da navegação na rede.

c) Usuário com significativa competência tecnológica

Neste caso, o objetivo é verificar de que forma se relaciona com a webdança um usuário que, embora tenha um hábito cotidiano bastante apurado no uso de ferramentas digitais, não possua conhecimentos técnicos relacionados à arte da dança. Como são vistos os pontos estruturantes da arte da dança nesse contexto e de que forma ele poderá interagir com a obra.

d) Usuário com menor posse de competências artísticas e tecnológicas

Muitas vezes, uma mente destreinada para um conjunto de questões pode revelar situações não imaginadas. Nesse sentido, este é um perfil de não-usuário, ou seja, indiferente às questões tecnológicas no que tange o uso cotidiano para fins comunicacionais ou de entretenimento e ainda um perfil não-artístico, que não se interessa pelas questões da arte em geral a não ser como um consumidor eventual.

Com os perfis da amostra a ser pesquisada devidamente elaborados, o próximo passo foi rever as **estratégias de coleta de dados** usadas na exploração inicial da pesquisa.

5.3.3.1 Ações metodológicas para a experimentação

Com relação à *sessão de experimentação de webarte*, havia a certeza de que provocar a experimentação da obra era essencial. No entanto, algumas inconsistências ocorreram nos primeiros testes verificados com esse procedimento, que levaram a uma reflexão em torno da melhor forma de observar o momento de relacionamento desse usuário com a obra referida. Para esse momento tão importante da pesquisa, a opção foi realizar as sessões individualmente.

Conhecer os caminhos percorridos pelo usuário durante a experimentação mostrava-se tão importante quanto entender suas sensações e os sentidos produzidos. Como a filmagem da sessão não foi um procedimento que apresentou resultado satisfatório durante a pesquisa exploratória, busquei encontrar outra forma, mais eficiente, de registrar as observações da sessão de experimentação. A saída

foi recorrer à tecnologia disponível, com o uso de um software capaz de gravar os movimentos do mouse durante a sessão de experimentação³².

O programa denominado *Screen Vidshot*, permite gravar em arquivos de vídeo tudo o que é feito pelo usuário na interface computacional. No caso, permitiu gravar na íntegra, os movimentos realizados pelo usuário durante a experimentação das obras de webdança (ver Apêndice D). A análise de cada arquivo, permitiu ver como cada usuário se relacionou com cada obra, o tempo de permaneceu em cada uma, as possibilidades de interferência mais recorridas.

5.3.3.2 Ações metodológicas para a pré e a pós experimentação

Não bastava escolher o perfil de experimentadores mais adequado e ter sucesso na captura de sua trajetória ao longo da experiência para responder aos questionamentos da pesquisa. Era necessário conhecer as trajetórias desse usuário no que tange aos aspectos tecnológicos dos usos da interface computacional e de sua relação com as questões em torno da dança e webdança. Da mesma forma, era necessário conhecer como teria se configurado tal experiência, revelando os sentidos produzidos, sensações proporcionadas e desejos que foram aguçados.

Da mesma forma que, na pesquisa exploratória, foi realizada uma entrevista com os experimentadores, a qual revelou aspectos importantes do processo de recepção da webarte, o mesmo procedimento foi adotado nesta etapa. No entanto, optei em realizar entrevistas individuais com cada usuário antes e imediatamente após a experimentação. O roteiro desta entrevista foi adequado (tendo vista o material existente) para as especificidades que a pesquisa agora precisava considerar. Foram construídos dois roteiros de entrevistas, conforme descrevo na seqüência.

³² A sugestão pelo uso de um software que fosse capaz de gravar os movimentos do *mouse* foi uma sugestão obtida na banca de qualificação dada pela profa. Suely Frago.

a) Etapa pré-experimentação: trajetórias de dança, tecnológicas e de webdança

No primeiro roteiro de entrevista (ver Apêndice E) os blocos de questões construídos buscaram captar dados relacionados à trajetória de uso do computador e competências adquiridas nessa relação, bem como a trajetória de consumo e de relação com a dança e as competências adquiridas a partir daí. Os blocos de questões foram organizados da seguinte forma:

- **identificação:** visou revelar características pessoais importantes para compreender o universo vivenciado desse usuário. As questões identificavam o pertencimento a determinada classe social, idade, escolaridade e profissão.
- **competências tecnológicas:** esse bloco buscou revelar a forma de usos da ferramenta computacional ao longo do tempo, buscando perceber a significância de sua competência tecnológica.
- **competências de dança:** da mesma forma que o bloco anterior, as questões trazidas neste buscavam revelar a significância da competência artística em dança desse usuário, por meio do conhecimento de sua trajetória vivida nessa área.
- **trajetórias de relações com a webdança:** neste bloco, o objetivo foi revelar a existência (ou não) de uma relação anterior com a webarte, de forma abrangente, e, especificamente, com a webdança e o trabalho da Cia. Mulleras.

Essa entrevista foi idealizada para ser aplicada antes da experiência com as obras do projeto *96 Détails*, o que permitiu entender posteriormente as sensações e percepções desses usuários com a experiência de relacionamento com uma obra de webdança.

b) Etapa pós-experimentação: a experiência do consumo e os sentidos da webdança

Para o procedimento pós experimentação, foi elaborado outro roteiro de entrevista (ver Apêndice F) onde seus blocos de perguntas procuravam revelar de que forma o usuário havia se relacionado com as obras propostas para essa experimentação e as sensações e sentidos constituídos dessa relação. O objetivo, neste momento, foi buscar respostas para as questões que a pesquisa tenta esclarecer, especialmente entendendo como esse usuário se sente em termos de co-criação. Afinal, era necessário saber a percepção da esfera da recepção acerca dessa dimensão, entendendo que os pontos de vista dos usuários em comparação aos dos artistas poderiam conflitar.

O roteiro de entrevista dessa etapa, da mesma forma que na pré-experimentação, foi constituído por blocos de perguntas, como segue:

- **sentidos e sensações relativos ao consumo de webdança:** buscou fazer o usuário externalizar como havia sentido a experiência, que sensações haviam aflorado, se havia alguma expectativa anterior que não foi alcançada, frustrações, pontos positivos e negativos, enfim, um panorama dos sentimentos pessoais e dos sentidos constituídos acerca da experimentação e sua motivação em continuar e divulgar tal consumo.
- **sentido sobre a obra:** neste bloco de questões o objetivo foi captar as significações produzidas pelos entrevistados em relação às obras experimentadas em suas dimensões estruturantes, assim como a expressão de competências artísticas em dança destas significações.
- **interatividade e co-autoria:** este bloco tratou das percepções do usuário em relação ao seu papel no processo de construção artística da obra de webdança, por meio das possibilidades de interferência na obra trazidas pela interatividade.

5.4 A coleta de dados

A coleta de dados referentes à esfera da produção tinha como idéia inicial a realização de uma entrevista semi-estruturada que seria feita através da ferramenta de comunicação *on line*, SKIPE, com um dos coreógrafos da Cia. Mulleras, Didier Mulleras. Depois de inúmeros contatos realizados, através de *e-mails* com o coreógrafo e devido a sua indisponibilidade de realizar a conversa *on-line* por causa dos trabalhos itinerantes da própria companhia, a coleta de dados para a posterior análise dessa esfera deu-se pela análise de materiais enviados pelo artista.

Segundo Didier, a seleção desses materiais foi realizada por ele, a partir das questões que lhe foram enviadas, pois verificou que a maior parte das respostas pelas quais eu procurava estariam contidas nesse conjunto de materiais. Esse material foi composto por matérias de jornais, revistas, entrevistas que ele concedeu a pesquisadores e jornalistas.

A coleta de dados para proceder a análise da obra e, por conseqüência, da própria interface, deu-se através da observação das quatro obras selecionadas para experimentação, no que tange os aspectos relevantes suscitados pelo referencial teórico desta pesquisa. Portanto, os módulos 4/96, 5/96, 17/96 e 18/96, foram observados tendo em mente as dimensões corpo, movimento, espaço/tempo e possibilidades interativas.

Conforme já explicado, em sessão anterior deste capítulo, a coleta de dados referentes às questões da esfera do usuário abrangeu três etapas: pré-experimentação, experimentação das obras selecionadas da Cia. Mulleras e, por fim a pós-experimentação. Essas etapas foram realizadas sistematicamente uma após a outra com cada usuário individualmente, no ambiente a sua escolha. Com os quatro perfis definidos, iniciou-se esse processo com os usuários a fim de realizar as tarefas da pesquisa.

Os dados provenientes da primeira etapa dessa esfera foram coletados por meio da realização de entrevista, conforme o roteiro apresentado no Apêndice C. A

partir da conclusão dessa tarefa, cada usuário, individualmente, foi convidado a explorar o ambiente de armazenamento das web obras do projeto *96 Détails*.

Para a exploração das obras os usuários foram orientados pela pesquisadora a acessar as quatro obras de webdança previamente selecionadas no ambiente do projeto *96 Détails*, no site da Cia. Mulleras. As etapas de acesso anteriores ao ambiente do projeto em questão foram realizadas pela pesquisadora. Após a comunicação verbal das instruções da experimentação dava-se início a mais uma tarefa de pesquisa.

Os quatro usuários foram munidos das mesmas informações:

- É necessário acessar as obras de números 4/96, 17/96, 5/96 e 18/96. A informação das obras que deveriam ser acessadas foi passada sempre na mesma ordem numérica, mas sem definir ao usuário a ordem em que ele deveria experimentar e tampouco impedindo o acesso a outras obras;
- É necessário acionar a possibilidade sonora do computador, pois as obras possuem essa funcionalidade;
- Não existe tempo limite para a experimentação das obras, no entanto, é necessário passar por todas elas;
- Todos os movimentos de acesso às obras serão gravados através de um *software* que possibilita que tudo o que será feito na tela, possa ser gravado em arquivo de vídeo para, posteriormente, ser analisado para os fins desta pesquisa.

O usuário **Denis** preferiu participar da pesquisa em sua residência, pois a mesma, além de se configurar como local de trabalho do usuário – no que se refere aos trabalhos de realização em videodança – detinha o dispositivo computacional que ele preferia para realizar a experimentação. O usuário **Gian**, da mesma forma, participou da pesquisa e realizou a experimentação em seu local de trabalho, uma vez que a máquina computacional possui as características que ele considerava importantes. **Fabíola** participou das etapas de pesquisa em sua residência e a

experimentação foi feita com seu *notebook*. Apenas **Paula** preferiu se deslocar e ir ao encontro da pesquisadora, pois acreditava que sua residência era muito afastada e seria mais proveitoso realizar a experimentação em outro lugar. Por isso, as etapas de pesquisa e o acesso ao computador em rede para a realização de experimentação foi realizada na sede do Núcleo de Estudos e Gestão Cultural, no centro de Porto Alegre, através de um computador local.

Com a conclusão desse segundo passo, os experimentadores eram novamente entrevistados pela pesquisadora, no passo pós-experimentação. Cada usuário realizou suas etapas de pesquisa consecutivamente. Todas as etapas foram realizadas em presença da pesquisadora, inclusive na etapa da experimentação, onde meu papel foi observar sem interferir.

5.5 O tratamento e a análise dos dados

Os dados obtidos a partir dos procedimentos metodológicos visaram uma análise qualitativa. No que tange ao tratamento dos dados referentes à esfera da produção, os materiais obtidos estavam, quase que em sua maioria, na língua-mãe da companhia – o Francês – ou em Inglês. A tradução ficou a cargo da própria pesquisadora, cujo domínio de tais idiomas é significativo a ponto de operar sua tradução sem acarretar em desvios ou erros de interpretação para a análise. Os documentos foram analisados com vistas a auxiliar a compreensão de aspectos relacionados à construção das obras de webdança e também relacionados ao pensamento desses artistas no que se refere ao uso da tecnologia na dança, conforme roteiro.

A análise dos dados do produto foi orientada pelas categorias construídas para dar conta dos aspectos da webdança que interessam à problemática. Já, com relação à esfera do usuário, as entrevistas das etapas pré e pós experimentação foram gravadas em arquivo de áudio e transcritas para arquivos de textos. Os vídeos resultantes das experimentações de cada usuário foram documentados em arquivos digitais, os quais também podem ser visualizados através do Apêndice D. A análise

dos dados deu-se a partir das dimensões constituídas nos roteiros de entrevista, os quais estavam adequados aos objetivos e ao referencial teórico dessa pesquisa.

6 A OBRA POR SEUS ARTISTAS

Entendendo que faz parte do próprio processo de pesquisa sua adaptação às variáveis do ambiente pesquisado e que a readequação dos desenhos iniciais é algo a que todos os pesquisadores estão sujeitos e para o qual precisam estar preparados, a análise das questões pertinentes à esfera da produção acabou sendo feita tomando como base o conjunto de questões elaboradas e os materiais reunidos e disponibilizados pelos artistas criadores das obras de webdança em questão.

Com essa nova realidade em mãos, percebi a existência de inúmeras informações que poderiam aprofundar essa análise, mesmo não estando previstas primeiramente no instrumento de pesquisa elaborado, mas que deveriam ser consideradas no intuito de realizar uma análise mais ampla da esfera da produção.

Utilizando, então, as dimensões inicialmente elaboradas, expressas no roteiro desenvolvido como linha condutora desse processo, a análise referente às questões da produção de obras de webdança seguiu tal proposta, além de serem inseridas informações importantes que puderam ser extraídas dos materiais recebidos e que complementam as idéias colocadas em cada conjunto de aspectos expressos nas questões.

6.1 Relação com o contexto artístico e a rede web

O primeiro bloco de questões elaboradas no instrumento de pesquisa buscava informações referentes ao contexto artístico da companhia e de seus artistas criadores, de modo a entender como a web e o ambiente digital adentraram os processos de criação em dança e como foi vista a interface em termos de usos e apropriações dessa tecnologia; compreender de que modo o computador e, especialmente, a Internet foram inseridas no cotidiano de criação desses profissionais e com que objetivos.

A análise dos materiais enviados revelou que a vontade pessoal desses artistas impulsionou essa ação de fazer dialogar as questões da dança, presente no seu cotidiano desde experiências anteriores ao surgimento da própria companhia, com questões relativas ao contexto social onde todos estão inseridos e às reconfigurações desse contexto geradas pela rede digital. Tendo em vista uma experiência profissional em dança plural, ou seja, o trabalho de fazer dialogar a dança com diversas manifestações: música, *happenings*, *performances*, etc. – a entrada da tecnologia digital não representou uma lógica de ação artística completamente nova para esses criadores:

A transição para a web está, para mim, nesta lógica de múltiplos. Se estou muito tempo na mesma coisa, sinto-me adormecido. Então, muitas vezes, eu adiciono aos meus projetos em curso, outras maneiras de conceber e construir a minhas idéias.³³ (Tradução nossa)

Especificamente no caso da web, o desejo inicial foi alimentado pela observação do próprio artista na busca por encontrar o movimento – um dos pilares de sustentação da arte da dança – de forma estética aceitável, dentro dos padrões do próprio artista, que julgava esses conteúdos de má qualidade. A primeira vontade, que posteriormente originou a obra *Mini@tures*, foi criar peças de dança que seriam possíveis de serem vistas exclusivamente pela tela do computador, mas com uma finalização estética de acordo com os ideais de qualidade do artista e que, aliado a essa característica, pudessem ser facilmente acessadas, tendo em vista os requisitos de conexão.

Mais tarde com a realização do primeiro experimento e a concretização do primeiro projeto web, a exploração da Internet passou a ser uma pesquisa artística de descoberta de novos lugares para a dança. *Mini@tures*, que é considerado pioneiro na dança feita para a rede web, consistiu-se muito mais uma concretização de idéias do que um trabalho apurado de pesquisa, como é visto na obra em análise,

³³ “Le passage au Web s’inscrit pour moi dans cette logique de pluriactivité. Si je fais trop longtemps la même chose, j’ai l’impression de m’endormir. Alors, souvent, je rajoute à mes projets en cours, d’autres pistes pour imaginer et construire mes idées”. (MULLERAS, 2008).

96 *Détails*, onde se percebe um maior aprofundamento no que tange à busca por esse lugares de atuação da arte da dança e de uma dança que seja feita para esse meio, levando em consideração suas especificidades: “A nossa prioridade é tornar visível o corpo, o movimento, embora haja sempre uma parte que não seja visível, com o movimento de pixels”³⁴ (Tradução nossa).

Da mesma forma, a partir desse marco inicial dos trabalhos realizados para a rede web, eles puderam perceber e vivenciar algo que não estava explícito nos planos iniciais. A rede web, além de permitir essa experimentação artística, que evolui para pesquisas no campo da criação em dança, também possibilitou o amplo conhecimento dos trabalhos de webdança da companhia nos quatro cantos do mundo, tendo em vista o caráter global e a acessibilidade proporcionada pela mesma. “Internet é a possibilidade dos espectadores descobrirem nossa companhia e nossos trabalhos nos quatro cantos do mundo. Onde é possível clicar, sem precisar pagar para descobrir.”³⁵ (Tradução nossa).

O coreógrafo Didier Mulleras afirma que a rede web propiciou o surgimento de uma nova dança. A webdança, segundo o artista, liberta a dança cênica habitual de seus parâmetros, ultrapassando estilos e códigos até então difundidos no campo da dança. Tanto na escrita do movimento como em suas áreas de representação, a interface computacional em rede oferece múltiplas leituras. O constante desejo do grupo de abrir novos espaços para a dança, novos olhares, segundo ele, sempre enfatiza a visibilidade dos resultados das suas experiências, para além do discurso teórico, concretizando obras de dança dentro da estética e da lógica da cena digital.

A especificidade do trabalho criativo desses artistas funde-se num conceito que Didier denomina de **coreografias nômades e transversais** ligadas à imagem e à multimídia, que podem ser oferecidos tanto no palco quanto na tela. Neste sentido, criam projetos digitais e cênicos que são considerados obras polimórficas e modulares e que são, voluntariamente, fragmentados, apresentando-se em diversos

³⁴ “Notre priorité est de rendre visible le corps, le mouvement, même si ce n’est pas toujours de façon visible, comme le mouvement des pixels.” (DIAS, 2008).

³⁵ “ Internet c’est la possibilité pour le spectateur de découvrir notre compagnie et nos spectacles aux quatre coins du monde, de cliquer, sans télécharger ni payer et ainsi de pouvoir nous découvrir” (DIAS, 2008).

quadros de leitura, que envolvem uma espécie de viagem de ida e volta entre a caixa preta do teatro e a tela do computador.

A especificidade do nosso trabalho criativo hoje é o conceito de coreografias nômades e transversais ligadas à imagem e multimídia, que podem ser oferecidas tanto no palco e na tela. Neste sentido, criar projetos digitais e paisagísticos, obras polimórficas e modulares, que são voluntárias e estão fragmentadas em diversas leituras molduras, sempre envolveu uma viagem de ida e volta entre a incessante "caixa preta" do teatro e o vídeo ou as telas computador.³⁶ (Tradução nossa).

No caso específico do projeto *96 Détails*, a *performance* cênica, chamada *Traces*, não deve ser vista como a versão ao vivo de um módulo do cubo, mas sim como uma revisão, uma extensão do trabalho digital.

96 Détails é um projeto de quatro anos e *Trace* é um desses detalhes. É um trabalho exaustivo que consiste de um cubo onde cada face é composta de dezesseis pequenas praças. O cubo abre e oferece 96 espaços de criação. Trabalhamos em um fragmento com uma multiplicidade de espaços. O desempenho fase, *Traces*, não deve ser visto como a versão ao vivo de um módulo do cubo, mas sim como uma revisão, uma extensão do trabalho digital³⁷ (Tradução nossa).

No que se refere às especificidades, semelhanças e diferenças da dança criada para a web e da dança cênica, os trabalhos desenvolvidos pela Mulleras

³⁶La spécificité de notre travail de création actuel, tient à la conception d'œuvres chorégraphiques

nomades et transversales liées à l'image et au multimédia, pouvant tout à la fois se proposer sur scène et sur écrans. En ce sens, nous concevons des projets numériques et scéniques, des œuvres polymorphes et modulables, qui sont volontairement fragmentés et se présentent dans divers cadres de lecture, participant toujours d'un aller-retour incessant entre la « boîte noire » des scènes de théâtres, et les écrans vidéo ou informatiques. (AMMAR-KHODJA, 2006).

³⁷ Tradução da pesquisadora "96 détails est un projet développé sur quatre ans et *Traces* est l'un de ces détails. C'est une œuvre globale composée d'un cube dont chaque face est composée de seize petits carrés. Le cube s'ouvre et propose 96 espaces de création. On travaille d'une façon fragmentée avec une multiplicité d'espaces. La performance scénique, *Traces*, ne doit pas être vue comme la version live d'un des modules du cube mais plutôt comme une relecture, un prolongement du travail numérique". (DIAS, 2008).

baseiam-se na transformação, que é agregada à linguagem coreográfica, quando esta é levada para a cena digital. A coreografia leva em conta as características técnicas de transmissão da rede, que vão se inscrever na corporeidade dos bailarinos e nas limitações técnicas impostas pela mídia, refletindo-se no resultado estético da webdança.

O interesse dos trabalhos desenvolvidos pela Mulleras residem na transformação que é agregada à linguagem coreográfica quando levada para a cena digital. A fluidez dos movimentos está no número de imagens que ele descreve. Coreografia que leva em conta as características técnicas de transmissão da rede e que vai se inscrever na corporeidade dos bailarinos e nas limitações técnicas da mídia que vão se refletir na transição da dança para a web³⁸. (Tradução nossa)

É possível perceber que o que estes artistas pensam efetivamente a obra e seus elementos para web expressa uma proximidade com o entendimento de webarte (e, portanto de webdança) com o qual trabalho nesta pesquisa, dialogando com autores como Gilberto Prado (2003). Não basta apenas utilizar a Internet como meio de divulgação de produções de dança cênica para que isso se configure como webdança. A dança deve considerar o meio para o qual é concebida e incorporar as características desse novo lugar de atuação e, por consequência, de difusão.

Embora o entendimento de webdança apresentado pelos artistas da companhia vá ao encontro do conceito de webdança trabalhado nesta pesquisa, quando questionado sobre um termo capaz de conceituar o tipo de produção artística realizado por eles - neste caso a entrevistadora utilizou o termo já traduzido para a Língua Portuguesa pela pesquisadora por *hiperdança* - o coreógrafo manifestou a impossibilidade de rotulações dada à especificidade da dança do trabalho do Mulleras. Percebeu-se, ainda, certo incômodo com tais rotulações teóricas. É importante atentar que inúmeras vezes, no decorrer da análise dos materiais disponibilizados por ele, me deparei com afirmações que buscam reforçar o caráter empírico dos trabalhos da companhia, num distanciamento, e até por

³⁸ L'intérêt du travail de MULLERAS réside dans la transformation qu'il apporte à son langage chorégraphique pour être véhiculable par le numérique. La fluidité des mouvements réside dans le nombre d'images qui le décrit. Une chorégraphie qui tient compte des caractéristiques techniques de transmission du Net va donc s'inscrire et dans la. (BRACCONI, 2001-2002).

vezes, certa repreensão aos extremismos dos pesquisadores que focalizam apenas a visão teórica da arte.

Com relação a um termo que possa abarcar as características dos trabalhos artísticos em rede, ele afirma:

...nós preferimos nos aproximar da terminologia *vida multimídia*. Este conceito combina o valor de multimídia nas artes do espetáculo, ou seja, é um trabalho que implementa a nova tecnologia em torno do corpo vivo que dança, é a representação de corpos em movimento.³⁹
(Tradução nossa)

Uma questão relevante trazida pelos artistas no decorrer de suas falas nos materiais disponibilizados é relativa à reconfiguração sofrida pela dança, e seus elementos estruturantes, especialmente no que diz respeito à coreografia e à forma de compor o movimento, quando decidiram levá-la a outros lugares de criação e execução. Já foi relatado que os artistas concebem que as especificidades da rede geram, obrigatoriamente, mudanças na forma de perceber, pensar, fazer e divulgar as obras de dança para a web. O que é necessário esclarecer é de que forma e em que medida existe essa reconfiguração pela ótica do artista, uma vez que essa questão interessa à pesquisa na esfera do produto.

6.2 Objetivos e especificidades do projeto 96 *Détails*

O segundo bloco de questões visava *compreender as especificidades e os objetivos relativos à elaboração e execução do projeto* que abarca o objeto empírico de referência desta pesquisa na esfera do produto. Inicialmente faz-se necessária uma apresentação da obra, de acordo com as palavras dos próprios artistas que a realizaram.

³⁹ “..nous serions plutôt plus proches d’une terminologie comme le *multimédia vivant*. Cette notion associe la valeur du multimédia à celle du spectacle vivant, c’est-à-dire que c’est un travail qui met en œuvre les nouvelles technologies autour du vivant, du corps dansé, et de la représentation du corps en mouvement”. (GAILLARD, 2003).

Segundo os artistas, o projeto em questão iniciou em 2006 e consiste em uma obra de criações digitais e cênicas prevista para durar mais três anos, ou seja, até 2008, ano em que o projeto pode ser visto em fase de finalização. Este trabalho surgiu na sequência de dois projetos de longo prazo realizados anteriormente, *Mini@tures* e *Invisible*, também ligados à imagem e multimídia. Para se analisar a obra em questão, é necessário considerar o histórico do grupo no que se refere às realizações artísticas digitais.

Desde 1997, a equipe de criação quis dedicar seu trabalho artístico a experimentações transversais, isto é, que ligassem a dança à imagem e às novas mídias. A partir de 1998, com a criação do *site* do grupo (www.mulleras.com), o que coincide com a entrada do colaborador e cenógrafo Nicolas Grimal na companhia, hoje co-autor⁴⁰ das obras digitais da mesma, o grupo passou a ter no ambiente web um "laboratório" de criações digitais. O *site* é visto por eles, atualmente, como uma base para a criação de projetos artísticos e também para divulgação dos trabalhos da companhia, tanto para o público francês como para o usuário de qualquer parte do mundo.

Estamos trabalhando, desde o início de 2006, sobre o projeto 96 *Détails*, um lugar de criações digitais e cênicas, previsto para durar até 2008. Este trabalho surge na sequência de dois outros projetos anteriores de longo prazo, *Mini@tures* e *Invisible*, também ligados à imagem e multimídia. Desde 1997, dedicamos nossos trabalhos de criações coreográficas a uma experimentação transversal, ligada à imagem e aos novos media. Foi concebido, com o nosso fiel amigo e colaborador Nicolas Grimal, nosso *website* em 1998 como um "laboratório" de as criações digitais. O *site* funciona como uma base para os nossos projetos atuais artísticos e também para divulgar nosso trabalho entre o público francês e internacional.⁴¹ (Tradução nossa).

⁴⁰ Didier Mulleras, aolongo de suas falas sempre utiliza a expressão colaborador para se referir a Nicolas Grimal: "Nous avons conçu, avec notre ami et fidèle collaborateur Nicolas Grimal." (AMMAR-KHODJA, 2006).

⁴¹ Nous travaillons depuis début 2006 sur le projet « 96 Détails », un chantier de créations numériques et scéniques prévu sur trois ans jusqu'en 2008. Cette œuvre fait suite à nos deux précédents projets à long terme, « Mini@tures » et « Invisible », également liés à l'image et au multimédia. Depuis 1997, Notre équipe a souhaité dédier son parcours de création chorégraphique à une expérimentation transversale, liée à l'image et aux nouveaux médias. Nous avons conçu, avec notre ami et fidèle collaborateur Nicolas Grimal, notre site Internet en 1998, comme un « laboratoire » de créations

A obra *96 Détails* é considerada, por Didier, um trabalho exaustivo, que consiste em um cubo onde cada face é composta de dezesseis pequenas praças. O cubo abre e oferece 96 espaços de criação. "Trabalhamos de modo fragmentado com uma multiplicidade de espaços."⁴² Este trabalho pode ser visto como a etapa mais evoluída no que tange ao uso das tecnologias digitais, evolução esta que se desenvolve desde a construção de *Mini@ture*, tanto no que diz respeito às especificidades da rede web quanto no que diz respeito às tecnologias que se referem à imagem, tais como formas de captura, processamento e transmissão de imagens – uma vez que a base de trabalho das obras web está nas imagens de bailarinos em movimentos que são captadas por dispositivos audiovisuais.

Segundo os artistas, as formas de uso das tecnologias de imagem possibilitam revelar novas formas de representação dos corpos, para além da abordagem de um filme. O conceito de interatividade que mais me interessa nesta pesquisa e é significativamente desenvolvido no momento de *96 Détails*.

A investigação não desenvolve ou se foca em dispositivos de ponta ou nos modismos tecnológicos, como sensores ou *softwares*. O fio condutor desse processo de pesquisa e construção artística está na descoberta de outras maneiras de (re)criar o campo de ação e atuação da dança, ou seja, novas formas de relacionar-se com o corpo, a imagem, a música, a luz a partir das perspectivas digitais em rede. Nesse sentido, a interatividade é vista como uma ferramenta que proporciona essa descoberta e configura-se como o principal elemento do projeto em questão.

...ultrapassar e alterar as dimensões normais do corpo e sua relação com o espaço-tempo cênico habitual. Nós não estamos tentando contestar a dança através da multimídia. A idéia estava lá, certamente, na nossa cabeça, mas o verdadeiro motor do nosso desejo de criar dança para a Internet reside no fato de explorar novas

numériques. Le site web sert de base artistique à nos projets actuels, et permet également de les diffuser auprès du public français et international. (AMMAR-KHODJA, 2006).

⁴² On travaille d'une façon fragmentée avec une multiplicité d'espaces." (DIAS, 2008).

áreas de expressão artística, ainda não exploradas.⁴³ (Tradução nossa)

6.3 Concepções sobre o usuário e sua participação na obra

Visto que não havia respostas específicas com relação a esse assunto, a estratégia pela qual optei foi de verificar, a partir das falas dos artistas, se havia alguma pista que levasse a pensar acerca da participação do usuário e à forma com que é pensada e concebida. Ao analisar os materiais, foi possível perceber que a opção por inserir nas obras possibilidades de participação do usuário partiu de uma idéia de aperfeiçoamento no uso das tecnologias requeridas e de exploração de novos espaços e representações para a dança e não, explicitamente, da vontade de compartilhar possibilidades criativas com o usuário. Evidentemente que a participação aconteceria, no entanto é entendida como uma especificidade inerente ao uso das tecnologias digitais em rede.

A noção de interatividade é altamente desenvolvida neste momento, nós nos permitimos desenvolver muito nossa forma de escrever as obras. Nossa atual investigação (*96 Détails*) não se desenvolve ou se foca em dispositivos de ponta, o "efeito moda" na tecnologia: em sensores ou *softwares* circulação, em captação de movimentos em tempo real, no palco, etc.. Acho que estamos aqui principalmente para tentar descobrir outras maneiras de criar em nosso campo de ação, que é o corpo, a imagem, a música e a luz.⁴⁴ (Tradução nossa)

Essa constatação não significa que não haja um pensamento que os leva a convidar seu público a interferir nas obras, mas mostra que essa interferência

⁴³ "Pourtant, nous n'avons pas réellement cherché à remettre en question la danse en passant par le multimédia. L'idée était là, certes, dans nos têtes, mais le véritable moteur à notre envie de créer pour le multimédia résidait dans le fait d'explorer de nouveaux territoires d'expression artistique, vierges, inédits." (GAILLARD, 2003).

⁴⁴ "La notion d'interactivité qui est très développée en ce moment, nous permet, nous, de développer autrement notre écriture. Notre recherche actuelle ne vise pas à élaborer ou mettre en avant des dispositifs hyper pointus, presque tape-à-l'œil, voire « effet de mode » dans la surenchère technologique : capteurs ou logiciels de mouvement, création informatique en temps réel sur scène, etc... Je pense que nous sommes là avant tout pour essayer de révéler d'autres façons de créer dans notre champ d'action, qui est le corps, l'image, la musique, et la lumière pour tout ce qui est plateau." (GAILLARD, 2003).

acontece, sob a perspectiva dos criadores, motivada por desejos vinculados à criação. Sobre a relação (reconfigurada) que se dá entre o usuário e a obra na webdança, Didier vislumbra uma aproximação diferenciada em comparação ao contexto da dança cênica habitual. Para o artista a relação que se estabelece na webdança possibilita uma aproximação da obra com seu público. Essa proximidade mostrou-se, ao longo da trajetória da companhia, primeiramente através dos inúmeros contatos de e-mails que aconteceram ao longo da execução da obra *Mini@tures* e ao longo das visitas ao *site* e o acesso às outras duas obras disponíveis, sendo que nessas duas, *Invisible* e *96 Détails*, o usuário pode relacionar-se de forma mais profunda via possibilidades interativas, as quais revelam formas de exploração das especificidades da dança a partir das idéias propostas pelos artistas da companhia. Tais possibilidades permitem ao usuário conhecer estas explorações.

Em comparação com o cenário físico, por mais surpreendente que possa parecer, a arena digital oferece uma relação estreita com o público. Diz-se que a Internet separa as pessoas, que a informatização diminui o calor humano, o contato entre as pessoas. Eu não concordo com essa idéia, dada a nossa experiência desta relação. A Internet cria uma relação de proximidade entre as nossas obras e o público em relação à descoberta e à partilha desses trabalhos lá.⁴⁵ (Tradução nossa).

O uso da interatividade justifica-se, na concepção de Didier, pela grande proximidade que se verifica entre a pessoa que clica (usuário) e o que se move na tela (obra). Ele considera esse ambiente como “uma espécie de mini caixa preta, como um mini-teatro, com artistas virtuais, luz, trilha sonora e com uma, duas ou três dimensões.”⁴⁶

⁴⁵ “Par rapport à la scène physique, aussi étonnant que cela puisse paraître, la scène numérique nous offre une relation de proximité avec le public. On dit qu’Internet sépare les humains, que l’informatique en lève toute chaleur et tout contact entre les gens. Je ne partage pas totalement cette idée, eu égard à notre vécu de cette relation : Internet crée un rapport de proximité entre nos œuvres et le public, dans la relation de découverte et de partage de ces œuvres-là.” (GAILLARD, 2003).

⁴⁶ “Il y a une très grande proximité entre une personne qui clique, qui s’avance sur son écran, et est comme dans une sorte de mini boîte noire avec nous, comme dans un mini théâtre, avec des artistes virtuels, de la lumière..” (GAILLARD, 2003).

Pensar que os trabalhos do Mulleras adaptam-se tanto para o menor como para o maior espaço de cena do possível é algo muito bem visto pelo artista, pois reflete as perguntas que embasam as criações do grupo. Questões essas originadas por bailarinos reais a respeito de cenas de representação virtual para qualquer hora do dia ou da noite, onde por meio de apenas um clique, as pessoas podem ver o trabalho, sem que eles saibam que estão sendo “observados”.

Essas afirmações refletem a importância da relação desses artistas com o conceito de dança, em suas áreas tradicionais de representação, mas também na dimensão corporal e sua representação no tempo-espaço cênico habitual.

Didier Mulleras vê o digital como uma ferramenta que permite à coreografia estar numa verdadeira seqüência com o olho do espectador, uma vez que o corpo do bailarino é visto a partir de uma distância muito próxima, pelo menos em comparação à distância entre o palco e o espectador, na dança cênica. Essa aproximação, segundo ele, eliminaria o simbólico ou o imaginário e revelaria aspectos da realidade coreográfica, ou seja, sua estrutura e posições.

6.4 Conhecimentos artísticos e técnicos

Este eixo trata de questões importantes na busca pela compreensão do processo das obras artísticas que são feitas para a web. Evidentemente que, neste caso, está-se focando nos aspectos relacionados à arte da dança quando levada para o ambiente virtual. Contudo, penso que entender o processo de construção artística e técnica das obras da Cia. Mulleras seja uma forma de compreender o processo de construção de obras de arte para a web de forma geral, desde que sejam esclarecidas as especificidades da dança.

No caso do Mulleras, a criação das obras para o ambiente web teve início em 1998, quando lançado o projeto *Mini@tures*, conforme já descrito anteriormente, simultaneamente ao *site* do grupo, que serviria para abrigar essa que se mostrava a primeira experiência em dança na web. Aqui uma fase importante da companhia é

iniciada, juntamente com a parceria que se estabelece e perdura até hoje – visto que os trabalhos de web e mesmo os cênicos que buscam o diálogo com as tecnologias de comunicação digitais, são, atualmente, a identidade do grupo.

Neste período junta-se à dupla de criadores, Didier e Magali Mulleras, o cenógrafo e realizador multimídia, Nicolas Grimal, responsável pela criação do site do grupo e co-criador das obras feitas e disponibilizadas para a web até hoje. *Mini@tures*, consistiu em um conjunto de 100 micro-filmes (vídeo-dança ultracurto) criado, exclusivamente, para o ambiente da Internet e em CD-ROM, fazendo com que coreógrafos passassem a se interessar por novas áreas relacionadas à multimídia. A equipe, agora formada por Magali, Didier e Nicolas vai continuar a sua experiência de quatro anos e vai completar o *Mini@tures* no final de 2001.

Antes da chegada de Nicolas, os coreógrafos e criadores da companhia, Magali e Didier, não haviam se aventurado no campo da multimídia e da Internet (embora sempre percebessem a necessidade de extrapolar as fronteiras tradicionais da dança cênica). Suas vontades pessoais e suas formações artísticas polivalentes, mantendo contato com diversas técnicas e formas de expressão em dança, tais como dança contemporânea, jazz e dança moderna, além de técnicas extra-dança como teatro e música, atuam como um facilitador para a entrada do digital na dança do Mulleras.

A partir do lançamento do projeto pioneiro em webdança, a companhia é regularmente exposta a compromissos importantes relacionados com a dança, a imagem e as novas tecnologias: *Mónaco Dance Fórum*, *Interferências em Belfort*, *DanceScreen 2000*, *Viaduto Criação em Paris*, *Berlim Brotfabrik Festival Capucins Tribunal do Luxemburgo*, para citar alguns. Em todos esses eventos, a participação de Didier é acompanhada de Nicolas, uma vez que recai sobre este as questões referentes ao uso e apropriações da tecnologia na concepção e realização das obras. É claro, portanto, que a figura da criação artística está dividida entre os coreógrafos, Didier e Magali, as quais cabem questões referentes à dança, sua estrutura e seu pensamento em torno do objetivo artístico, e Nicolas, que responde pela adequação desse pensamento artístico ao ambiente virtual em rede, através do

uso das possibilidades tecnológicas, mas sem deixar de configurar como um ato artístico.

Nicolas Grimal tem tanto conhecimento e prática consistente computação, também relacionados com o desenvolvimento e programação, e também é um autor-criador (design, imagens, luzes, som). É, portanto, melhor colocado do que eu (*Didier*), basicamente músico-coreógrafo-bailarino, para avaliar os resultados de atrito artístico na Arte / NTIC.⁴⁷ (Tradução nossa)

O uso das tecnologias digitais em arte/dança revela desafios na medida em que são, cada vez mais, recrutadas no ato de criação artística. Não obstante, o grupo de criadores passa por questões importantes no que tange ao uso e apropriações dessas especificidades. As inúmeras participações dos artistas em congressos que discutem a dança e sua relação com as novas tecnologias vêm revelando certo incômodo no que diz respeito à supervalorização teórica e em comparação ao resultado estético e artístico obtido. Para esses criadores, é impossível desvincular teoria da prática, pois as respostas para as questões relacionadas a esse atrito entre dança e os novos meios de comunicação precisam ser alimentadas por resultados concretos e não apenas por conferências. Seria esta diferença que os legitima como “reais investigadores”.

Outros desafios encontram-se no preconceito da opção pelo uso de uma tecnologia simples no ato criativo. Essa crítica teria origem na fala de conhecimento do processo de construção dessas obras de webarte, as quais requerem o uso da tecnologia em favor da obra e não vice-versa. Mais uma vez a exemplificação dessa situação utiliza-se da experiência com o projeto *Mini@tures*, extremamente citado pelos artistas para falar de sua trajetória no campo da webdança, onde a filosofia consistiu em “desmistificar a necessidade de introduzir tecnologias espetaculosas”⁴⁸.

⁴⁷ “Nicolas Grimal possède à la fois un savoir et une pratique informatique conséquentes, également liées au développement et à la programmation, et c’est en même temps un auteur-créateur (scénographie, images, lumières, son). Il est donc mieux placé que moi, basiquement chorégraphe-musicien-danseur, pour évaluer les résultats artistiques des frottements Art / Ntic.” (GAILLARD, 2003).

⁴⁸ “...de démystifier ce besoin systématique d’introduire de manière ostentatoire les technologies dans l’art.” (GAILLARD, 2003).

Extrapolando a questão referente à apropriação da tecnologia pela obra de webdança e trazendo, agora para a obra *96 Détails*, as escolhas referentes ao uso da tecnologia são baseadas na forma como se dá o processamento da imagem, segundo eles através de um ato simples de manipulação: traço de movimentos, número de caracteres, multiplicação do bailarino, espelhamento ou simultaneamente de movimentação.

O traço da manipulação é sempre voluntário, ou seja, parte de uma vontade anterior do artista, respeitando, porém, uma vontade artística relacionada à dança de deixá-la o máximo possível próxima da “carne”, quer dizer, do biológico do real. Essa afirmação explica a opção dos artistas em utilizar imagens dos corpos de bailarinos reais em suas realizações web. Em alguns momentos, esses corpos são manipulados de tal maneira a distanciar-se do corpo biológico, no entanto é possível perceber que são manipulações da imagem de um corpo real.

Da mesma forma que, para a filmagem do vídeo que será usado como elemento base na criação das web obras, outros aspectos técnicos aparecem. Na web, o vídeo é muitas vezes de má qualidade, devido à capacidade das máquinas, da memória ou *modem*. Também porque as imagens são muito ricas de cor e movimento, e os *softwares* para lê-los não são adaptados. Essas constatações levam a optar por uma seleção de imagens onde destacam-se os contrastes e as formas, a limpeza do ambiente de dança filmada, incidindo sobre o gesto acima de tudo, sabendo desde o início o resultado dado pelo *software* usado para a leitura, o *RealPlayer*⁴⁹.

A inserção da tecnologia no fazer artístico implica também numa necessidade de adaptação do artista (neste caso referindo-se aos artistas que concentram-se em questões da dança) a um novo vocabulário, uma outra forma de pensar a produção, visto que agora outra variável insere-se no processo e de forma determinante: a tecnologia. Em relação a essa adequação, Didier comenta que foi obrigado a adaptar seu vocabulário de dança às questões tecnológicas, entretanto, fazia parte de sua motivação tal adequação quando optou por adentrar nesse campo. “Eu tive

⁴⁹ O Software RealPlayer codifica o vídeo de tal forma que o mesmo esse vídeo possui tamanho adequado a exibição para a Internet.

que me adaptar o vocabulário de dança quando fui para a web. Foi quase obrigatório, e este era o real interesse para mim. Saber que é o número de *frames* por segundo que define a qualidade de um *clip*.”⁵⁰

Juntamente com as portas que se abriram quando o grupo passou a se interessar e a trabalhar com as tecnologias de comunicação vigentes, com as descobertas em torno da arte e da dança a partir da tecnologia digital, outro elemento, porém negativo, surgiu: o preconceito de artistas que se recusam a acreditar (ou, no mínimo, aceitar) que possa haver uma arte que dialogue com as variáveis vigentes do contexto social em que estão inseridas.

Os artistas da Cia. Mulleras relatam a mesma situação em relação ao pioneirismo de fazer dialogar a dança com as tecnologias digitais de comunicação. Afirmam que no início da pesquisa e dos ensaios sobre a obra *Mini@tures*, em 1997, enfrentaram fortemente a descrença de profissionais da área da dança face ao projeto inovador: “...pensando que nós - artistas impostores – estávamos tentando cavalgar a onda do comércio eletrônico, embora todos os nossos projetos estivessem disponíveis gratuitamente na web.”⁵¹ Atualmente, revela Didier, tendo em vista a permanência e a evolução dos projetos digitais de dança e frente à legitimação obtida pela rendição da crítica especializada à qualidade das obras realizadas com essa finalidade, o preconceito é quase despercebido, no entanto ainda existe em minoria.

Ao analisar os materiais recebidos da Cia. Mulleras e confrontá-los com as questões que me propus a realizar ao coreógrafo Didier Mulleras e sua equipe, penso que obtive dados que me apontam repostas e caminhos para o esclarecimento das visões, reflexões e desejos desses artistas. Acredito também

⁵⁰ “J’ai surtout “voulu” l’adapter. C’était presque obligatoire, et c’était là le réel intérêt pour moi. Hormis la contrainte décidée de faire court, j’ai du tenir compte, une fois de plus, de la restitution possible: le nombre d’images par secondes fait la qualité d’un clip. □ (MULLERAS, 2008).

⁵¹ “les professionnels informés de notre projet étaient d’une incrédulité lassante, pensant que nous étions – soi des artistes imposteurs tentant de surfer sur la vague du commerce électronique (alors que tous nos projets sont accessibles gratuitement sur le web) ” (GAILLARD, 2003).

que, além das perguntas idealizadas, as análises desses materiais puderam alargar o leque de esclarecimentos inicialmente proposto.

O pioneirismo da companhia ao realizar práticas de dança para a rede é motivado pelos desejos individuais e artísticos dos artistas que estão envolvidos no projeto. Suas práticas artísticas e suas trajetórias individuais foram moldando suas vontades e desejos de forma a encontrar, na rede web, um lugar possível de realização desses ideais. O que leva a pensar na existência de uma mediação importante que molda a relação entre a dança e a rede a trajetória de seus pensadores – e não apenas de seus usuários.

Os depoimentos, particularmente de Didier, permitem ver que a rede, no trabalho da Companhia, além de trazer outras formas de vislumbrar e pensar o corpo, a coreografia, o espaço/tempo, também configura outros elementos da dança – que para esta pesquisa não são estruturantes, mas poderiam ser nomeados de complementares – como a luz, a música, o figurino. Nessa reconfiguração dos elementos da dança, a rede age como propulsora da construção de outros/novos sentidos para a dança que, não poderia apenas ser “enxertada” na rede sem absorver suas especificidades. Didier assume de maneira muito clara a necessidade de reinventar a dança para rede, diferenciando-a da dança cênica habitual, mas percebe a possibilidade da existência de ambos os moldes em seus projetos-mãe, que abrigam essas questões.

A interatividade, nesse contexto dos trabalhos do Mulleras, se insere como um elemento da rede que proporciona múltiplas variações sobre o mesmo tema, que estabelece uma relação de aproximação com o usuário – mas não somente ela, visto que a acessibilidade e a instantaneidade são outros fatores que aproximam a dança que esta na rede do espectador – mas que também se coloca como uma forma de aperfeiçoamento dos usos e apropriações dessa ferramenta. A visão diretamente relacionada à participação do usuário – ao qual eles se referem sempre como espectador – não se apresentou claramente nas falas dos artistas de modo que não é possível inferir diretamente sobre a maneira como eles percebem essa participação em termos específicos como as perguntas que foram idealizadas.

No entanto, fica bastante claro que na ida dos trabalhos do grupo para a Internet a possibilidade de aproximação com os “espectadores”, conjugada com uma publicação mais abrangente em termos de acesso e conhecimento, foram decisivos para a escolha desse lugar de ação artística, além das questões artísticas vinculadas à reconfiguração da própria dança que precisa ser pensada a partir de outros conceitos.

A reconfiguração da dança para a rede não pressupõe apenas uma adaptação dessa modalidade, mas de uma adaptação dos próprios artistas para esses novos parâmetros impostos pela webdança. Por isso, na experiência do Mulleras, foi necessária a presença de um sujeito que participe do processo de criação a fim de adequar questões da arte a questões do dispositivo. No caso do Mulleras, além da adaptação do coreógrafo, a presença de outro artista foi decisiva na composição dos trabalhos direcionados para a Internet. Nesse sentido, mesmo percebendo uma espécie de hierarquia, já que nos materiais analisados quem fala pelo grupo, independente da existência de outros artistas criadores, é Didier, em suas declarações fica claro que o trabalho de criação é coletivo, podendo todos serem chamados de autores.

7 QUATRO DETALHES DA OBRA

Este capítulo é dedicado à análise do produto, ou seja, da obra de webdança selecionada como objeto empírico de referência desta pesquisa. Analisar a obra de webdança é uma etapa importante na busca pela compreensão do processo de recepção da webarte, uma vez que esta obra possui inúmeras especificidades que precisam ser pensadas para que seja possível compreender com maior profundidade este fenômeno artístico-comunicacional.

Para os módulos interativos que compõem o projeto *96 Détails*, da Cia. Mulleras, as especificidades artísticas precisam ser olhadas pela ótica da dança seguindo as categorias construídas no desenho da pesquisa, que foram as seguintes: **corpo**, **movimento**, **tempo** e **espaço**, além dos elementos complementares. Esta análise objetiva compreender de que forma as especificidades da dança se mostram quando são pensadas para o ambiente cênico-virtual da rede web, além de perceber como se dá a confluência entre os campos artístico e comunicacional na obra de webdança.

Antes de partir para a análise das categorias mencionadas, faz-se necessário esclarecer que, mesmo entendendo a relevância do contexto no qual está inserida a obra, não estarei aprofundando essa questão visto que o foco desta pesquisa concentra-se na análise dos módulos interativos do projeto *96 Détails*, a fim de considerar questões relativas ao usuário e à sua participação nesse processo.

Ao iniciar a análise desta esfera, a idéia inicial foi trabalhar, para cada módulo interativo, as categorias de forma isolada. No entanto, no decorrer do processo de análise, o que pude perceber é a dificuldade de realizar uma análise isolada de cada categoria. As categorias foram criadas metodologicamente para uma melhor compreensão das dimensões estruturantes da obra de webdança, no entanto, não é possível analisá-las sem considerar a relação delas entre si; quaisquer mudanças em uma categoria, revelam, por consequência, modificações nas demais. No entanto, será possível perceber a que categoria se refere, preferencialmente, cada

possibilidade interativa presente nas obras, o que não significa que, ao interagir com essa possibilidade, o usuário não estará contemplando as demais.

Feita esta ressalva, também é importante realizar uma introdução quanto ao contexto virtual dos módulos interativos. A obra interativa de dança do projeto 96 *Détails* encontra-se no sítio principal da companhia, por onde é necessário navegar antes de chegar a ela. A questão da língua deve ser mencionada, uma vez que o *site* possui duas possibilidades textuais: inglês ou francês. Para se chegar até um dos *webworks* – é dessa forma que o grupo nomeia os trabalhos feitos para o ambiente virtual –, é necessário, antes acessar o projeto e, a partir daí, escolher acessar os trabalhos dirigidos ao ambiente web.⁵²

A partir do momento em que o usuário acessa a sessão *webworks*, ele já se depara com uma experiência próxima à dança, uma vez que a introdução traz uma animação em forma de cubo, formada por inúmeros quadrados, que se movimentam e se separam, dando ao usuário a possibilidade de escolher seu grupo de acesso. Em cada grupo ele pode selecionar um entre os até três trabalhos disponíveis. Pode-se considerar que a experiência do usuário com a webarte já iniciou a partir do momento em que o cubo começa sua movimentação.⁵³

Como já foi anteriormente citado, as obras com possibilidades interativas no projeto 96 *Détails* possuem características muito semelhantes entre si, mas também algumas diferenças são possíveis de serem percebidas, de tal modo que busquei eleger obras que possuam distinções em seus repertórios artístico e técnico de modo a abranger diferentes facetas interativas das obras e suas especificidades para, posteriormente, simular o ambiente de experimentação possibilitando verificar as diferentes formas de se relacionarem com o usuário. Mesmo analisando de forma ampla cada módulo, essa análise buscará compreender as especificidades de cada categoria e como elas interferem umas nas outras pela inter-relação.

⁵² Esta etapa não foi realizada pelos experimentadores dessa pesquisa, visto que o ambiente é simulado e o foco era se concentrar nas especificidades da relação do usuário com os módulos interativos e as possibilidades interativas da mesma.

⁵³ No entanto, como nem todos os trabalhos disponíveis neste cubo possuem características interativas no momento da experimentação simulada, não passamos por essa fase a fim de evitar uma escolha inadequada pelo usuário, mais uma vez devido ao foco desta pesquisa.

No que tange aos aspectos do **corpo**, a forma como ele é constituído nas obras analisadas revela aspectos importantes das características da dança configurada para o dispositivo computacional em rede. Para a análise das **especificidades coreográficas**, entram em os movimentos pré-estabelecidos executados pelo(s) corpo(s) e de que forma eles se inserem no contexto geral da obra, levando em consideração questões referentes às demais categorias, como espaço e tempo.

No que se refere ao **movimento**, ele foi vislumbrando enquanto seqüências coreográficas inseridas na estética da arte contemporânea. É possível reconhecer o *ballet* clássico, por exemplo, através dos passos codificados que não devem deixar de existir (aqueles criados pelo Rei Luis XIV e que perduram até hoje como identificadores dessa modalidade de dança). Além dos passos a execução deles, da mesma forma, deve ser feita conforme o padrão criado ainda na época de Luis XIV, como já mencionado no capítulo que trata da contextualização desta pesquisa. Outros estilos coreográficos foram surgindo, abrindo espaço para uma liberdade maior (ou menos limitada) que ansiavam os artistas da dança. Nesse sentido, a dança que trabalha inserida na estética contemporânea é o que se pode afirmar como o estilo dessa arte que mais propicia o exercício criativo e de pesquisa da dança, uma vez que, para fazê-la (ou dançar), não é necessário seguir métricas pré-estabelecidas. A dança contemporânea surge à medida que os coreógrafos e seus bailarinos criam os próprios movimentos em prol de um objetivo de mensagem artística que deve ser passado para o público. A Cia. Mulleras desenvolve seus trabalhos artísticos de dança a partir desse pensamento e a análise desse gestual coreográfico será realizada com base nessa lógica.

O que pode ser adiantado é a clareza com que as coreografias – entendidas nessa pesquisa como a notação de movimentos que compõem a obra ou cada matriz – são criadas tendo em mente o objetivo dos criadores. O que quero dizer é que cada coreografia foi pensada para o espaço que existe em cada obra, diferentemente de quando existe uma obra criada para o espaço do palco que é simplesmente capturada e inserida no ambiente. No caso das obras interativas do projeto *96 Détails*, os movimentos foram criados para compor o contexto estético e

tecnológico no qual a obra estaria posteriormente inserida, o que denota a reconfiguração do gestual coreográfico para as especificidades do ambiente digital em rede.

Na categoria do **espaço** e **tempo**, busco pensar de que forma o corpos e a execução coreográfica se colocam nesse novo espaço cênico de atuação – o espaço virtual, e como atuam no tempo. E, por fim, de que forma as possibilidades interativas agem sobre esses elementos estruturantes e sobre outros adjacentes que complementam o contexto artístico.

Com essas explicações prévias realizadas, parto agora para a análise individual de cada módulo interativo.

7.1 Detalhe # 1: módulo interativo 18/96

Para acessar a obra enumerada como 18/96, é preciso clicar no botão localizado no quadrante superior do segundo quadrado da fila inferior do cubo. Não é possível afirmar a existência de uma lógica em relação ao quadrante selecionado no cubo para abrigar cada módulo (nem todos são interativos). Porém, percebe-se que as obras semelhantes entre si – em termos de elementos artísticos e tecnológicos constituintes – não costumam estar alocadas nos mesmos quadrados⁵⁴. A figura a seguir oferece a visualização de como se configura a tela de acesso dos módulos interativos do projeto *96 Détails*. No caso, o módulo mostrado é o 18/96, quando o cubo está aberto.

⁵⁴ Esta questão deveria ser respondida na análise da esfera do artista, contudo, como não estamos focando profundamente no contexto no qual a obra se insere, essa questão não foi explorada na análise do artista criador.

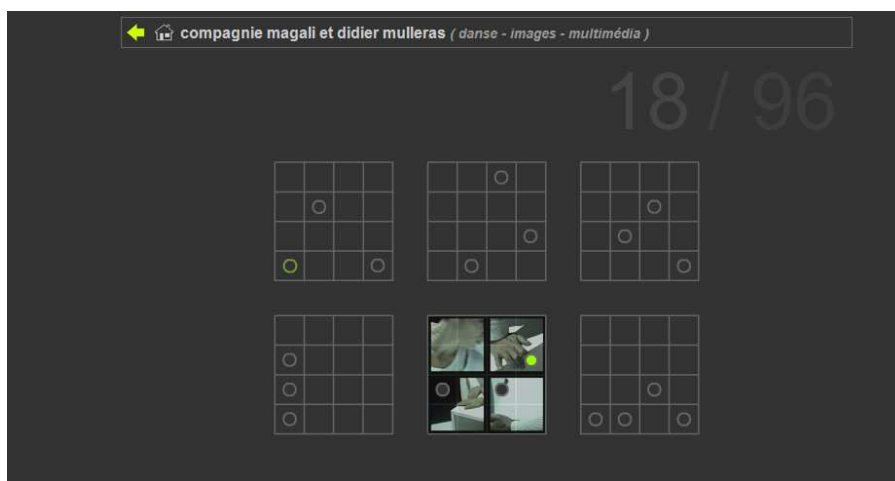


Figura 19 - Tela de acesso à obra 18/96
Fonte: Imagem... (2008)

Esta obra possui uma peculiaridade na constituição do olhar sobre o **corpo** pela técnica. Os enquadramentos⁵⁵ das câmeras que captam as imagens permitem a visualização parcial do mesmo, revelando partes dos corpos dos bailarinos, como a mão, a cabeça, o tronco. O movimento da câmera de vídeo mantém seu *zoom* inalterado, de forma que, para perceber a presença de dois corpos, é necessário um olhar mais atento.

A imagem estética da visualização desses corpos possui pouco efeito de manipulação, a não ser pelo enquadramento e o movimento de *traveling*⁵⁶ da câmera, de forma que é possível identificar a imagem de um corpo proteítico de maneira clara. A proposição de visualização parcial interfere diretamente na **proposta coreográfica**, uma vez que ao revelar apenas fragmentos dos corpos dos bailarinos, a coreografia é trazida de forma que o olhar esteja, obrigatoriamente, focado no movimento daquela parte do corpo, ou seja, a técnica atua na constituição do olhar do espectador sobre a coreografia. Desse modo, o detalhe, o movimento específico amplia-se diante dos olhos do usuário, algo que poderia passar despercebido na dança cênica, uma vez que o olhar do público não está sujeito, necessariamente, à escolha do coreógrafo.

⁵⁵ De acordo com a posição da câmera, tem-se determinados planos e ângulos de gravação, definidos como enquadramento.

⁵⁶ *Traveling* é o nome dado para o movimento da câmera para frente, trás, diagonal, lateralmente. Existe ainda o movimento da grua, que diz respeito ao equipamento que permite o deslocamento da câmera para cima da cena ou permitindo acompanhar seqüências com grande variabilidade de deslocamento.

Os movimentos são executados de forma bastante sutil e com auxílio de um elemento cênico que parece – pois não se pode observá-lo de forma completa – uma caixa. A coreografia mostra uma relação direta com a presença deste elemento, por onde os bailarinos executam movimentos de forma a deslizar por esta caixa, por vezes confundindo-se com ela, em virtude da mesma cor branca presente nos figurinos e no elemento cênico.

Mesmo sendo bastante simples, a presença de figurinos brancos, de um elemento cênico da mesma cor e da visualização fragmentada das imagens, como é possível identificar na figura abaixo, denota uma intenção dos criadores de estabelecer uma espécie de ilusionismo, aflorado nesse contexto pelo uso da técnica tecnológica, pois é dificultada a distinção desses elementos constituintes da obra 18/96 por parte do usuário.

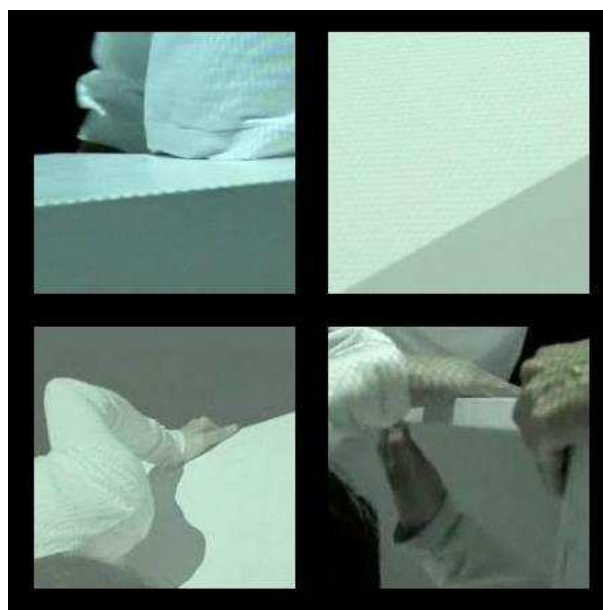
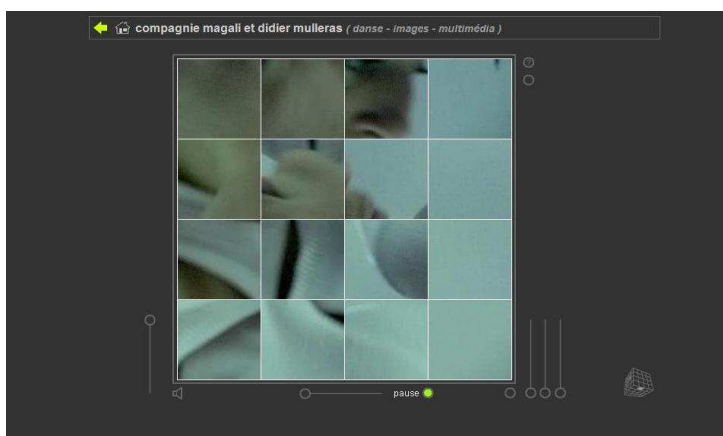


Figura 20 - Predominância da cor branca nos figurinos e no elemento cênico
Fonte: Imagem... (2008)

Outra constatação relevante, e que poderá ser visualizada nas demais obras de formas diferentes, é a presença de vários enquadramentos. Essa questão entra na análise coreográfica do produto, pois é necessário considerar como coreografia da obra o conjunto que a compõe e não apenas o movimento isoladamente.

A presença de quadros diferenciados, em termos de enquadramento, é uma variável importante para a concepção coreográfica da obra. Pode-se perceber que outras obras que não compõem o corpus de análise desta pesquisa, são compostas por um número muito maior de quadros, como a obra 19/96, revelada na figura abaixo. Por essa razão, é possível afirmar que a escolha pela quantidade de quadros de imagens que compõem e o conteúdo trazido por cada um deles é um fator estruturante para a obra de dança interativa.



A figura ao lado revela a existência de obras que possuem mais quadros de conteúdo artístico, compondo a obra coreográfica deste módulo interativo

Figura 21 – Quadros de conteúdo artístico 1
Fonte: Imagem... (2008)

Nesse sentido, a **ação interativa** que se revela na possibilidade de alternar os quadros, optando pelo conteúdo de cada um, de forma que é possível ter todos com a mesma informação artística, manifesta a possibilidade dada ao usuário de modificar um conteúdo que é essencial para a obra de dança, ainda que estas possibilidades sejam limitadas pelos conteúdos oferecidos pelos produtores, já que o usuário não pode criar uma nova seqüência de movimento para inserir em um dos quadros.

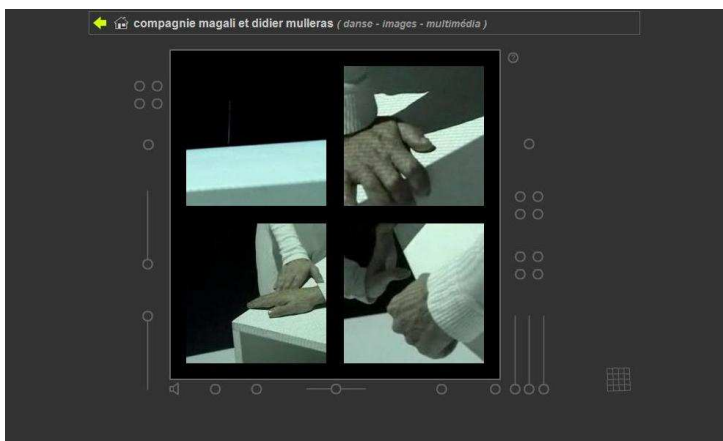
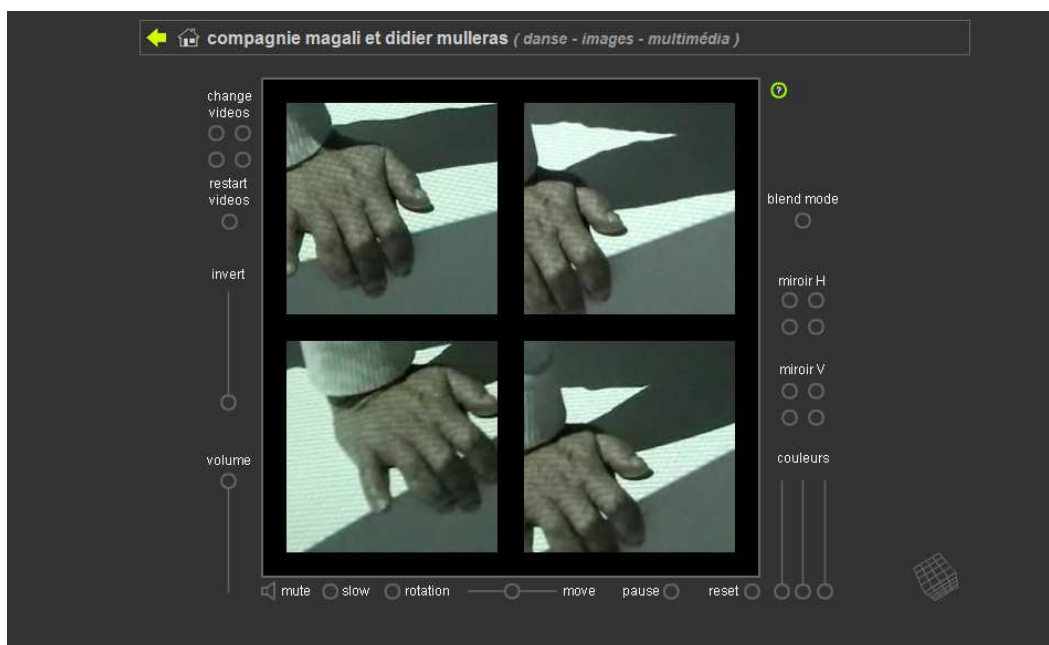


Figura 22 – Quadros de conteúdo artístico 2
 Fonte: Imagem... (2008)

Visão ampliada da obra 18/96, revelando a existência de quatro quadros de imagens contendo, cada um, um conteúdo artístico diferente, mas que pode ser modificado pelo usuário a partir das quatro possibilidades de conteúdo artístico

Este módulo interativo possui um manancial significativo de **possibilidades de ação do usuário**. Verifico ser esta uma das obras mais completas do projeto, nesse sentido. Ao contrário da obra 4/96 (que será analisada mais adiante), onde é possível verificar um maior investimento na possibilidade de interferência na localização espacial das imagens da bailarina, neste caso as variadas possibilidades parecem possuir graus de relevância muito semelhantes. É possibilitado ao usuário, agir em componentes estruturais da obra, em termos de espaço, tempo e conteúdo artístico (ainda que pré-definidos pelo artista).

No que diz respeito ao **movimento**, o usuário tem a possibilidade de escolher o conteúdo artístico de cada quadro, fazendo com que eles sejam o mesmo nos quatro quadros de imagem ou quatro conteúdos coreográficos distintos em cada um, através dos botões *change vídeos*. Ao realizar essas mudanças, existe uma modificação na forma de visualização da coreografia, que passa a ganhar outros sentidos a partir dessas possibilidades. Pode também optar por reiniciar a partitura coreográfica dos vídeos, pará-la ou executá-la de forma lenta – todas de forma simultânea através, respectivamente, dos botões *restart vídeos*, *pause* e *slow*.



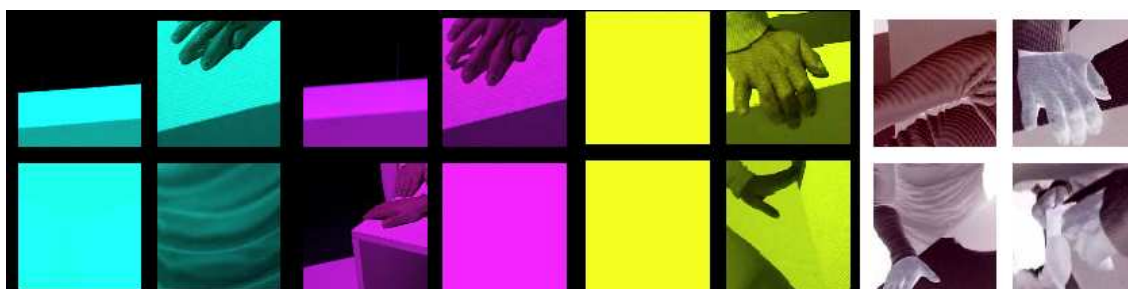
Possibilidades de modificar os vídeos de cada quadro e observá-los como se estivessem sendo observados de um espelho, tanto na forma horizontal como vertical

Figura 23 – Quadros de conteúdo artístico 3
Fonte: Imagem... (2008)

A **espacialidade** parece ser uma das dimensões mais abertas à interferências nos módulos interativos. No que tange aos aspectos de espaço, diversas formas de ação podem ser realizadas a partir do momento em que é possível fazer espelho de cada quadrante, isto é, colocá-lo da forma como seria visualizado caso estivesse sendo observado por um espelho. Esse espelho pode ser posicionado tanto no sentido vertical quanto no sentido horizontal e, da mesma forma que a mudança de conteúdo artístico de cada quadro, também pode produzir diferentes sentidos em nível coreográfico, revelando a relação intrínseca e direta das categorias estruturantes da obra de dança. Ainda referindo-se à espacialidade, é dada ao usuário a opção por mover os quadros alocando-os em diferentes lugares no espaço artístico-virtual da obra e rodar os quadros para que estejam, mais uma vez, alocados de outra forma neste espaço.

Existem outras formas de agir sobre o conteúdo artístico da obra. Quase como uma forma padronizada entre os módulos interativos do projeto *96 Détails*, é possível optar pela execução ou não e pelo volume da trilha sonora e de modificações cromáticas a partir de barras de nível das cores predominantes nos quadros de conteúdo artístico, como revela a figura a seguir. No caso desta obra,

pode-se optar pela predominância das cores fúxia, amarelo ou verde, ou ainda, de uma mistura de todos através dos níveis possíveis de predominância. Essas cores podem também ser invertidas pela barra de inversão de cores. Essa possibilidade de modificação pode justificar também a opção pela predominância original da cor branca nos figurinos e elemento cênico, pois ela possibilita a operacionalização dessas possibilidades de interação.



Possibilidades de modificar as cores predominantes na obra.

Figura 24 – Mudança de cores.

Fonte: Imagem... (2008)

Além dos botões e barras que possibilitam a ação do usuário, uma maior liberdade, tendo em vista as limitações existenciais da interface, é percebida quando é dada ao usuário a possibilidade de realizar movimentos aleatórios com os quadros no espaço cênico da obra. Neste momento, cada usuário pode chegar num resultado diferente que nem mesmo o artista que propõe as modificações pode prever, pois ele tem liberdade de ação em cada quadro no espaço que lhe é oferecido. Essa ação acaba interferindo de forma significativa nos movimentos coreográficos, pois a sobreposição de quadros (re)cria outros movimentos a partir desse novo corpo de imagens.



Figura 25 – Alocação espacial
Fonte: Imagem... (2008)

A figura ao lado mostra uma das infindáveis formas de alocação espacial dos vídeos que compõe a obra, que podem ser realizadas pela livre movimentação do mouse pelo espaço cênico de atuação da obra

7.2 Detalhe # 2: módulo interativo 4/96

Na desfragmentação do cubo de introdução dos trabalhos interativos do projeto, a obra 4/96 localiza-se no primeiro quadrado superior, onde se encontram mais outras duas obras. Para acessar esta obra, é necessário clicar no círculo inferior esquerdo deste quadrado, conforme revela a figura seguinte.

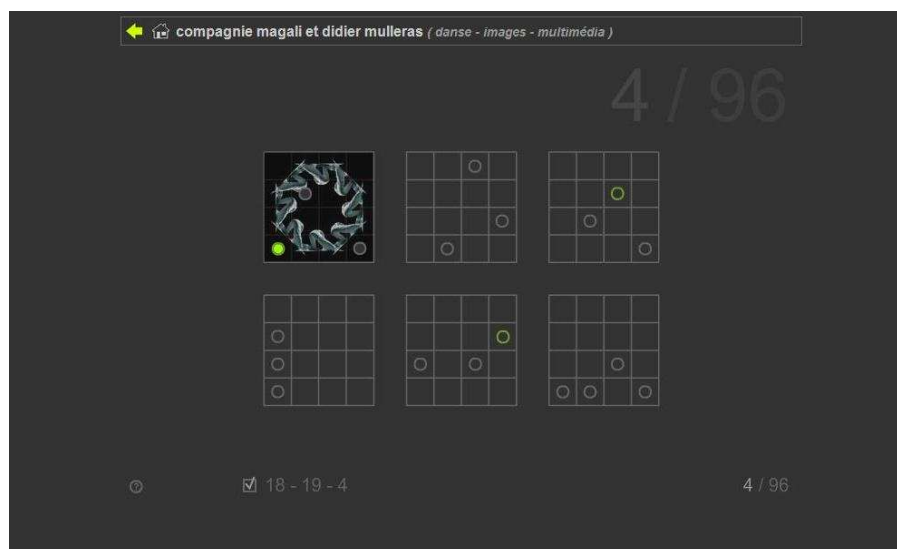


Figura 26 – Tela de acesso à obra 4/96
 Fonte: Imagem... (2008)

Ao iniciar a obra, uma forma circular concentra oito imagens idênticas de uma bailarina que executa os movimentos de uma seqüência coreográfica. Pode-se vislumbrar a bailarina através de uma imagem que foi captada de tal forma que a angulação permite visualizar toda a sua extensão corporal de maneira bastante clara e definida. Da mesma forma, os movimentos que compõem a coreografia podem ser vislumbrados claramente, uma vez que é possível observá-los de forma completa. Das obras pré-selecionadas esta é a única que permite essa visualização clara e mais próxima em termos de imagem de corpo e movimento da dança cênica, por isso permite uma análise em termos de movimentação e coreografia mais aprofundada.

A coreografia executada trabalha com três diferentes **planos corporais**: **baixo** – movimentos executados no solo ou muito próximos dele, **médio** – movimentos executados no plano médio onde o bailarino não está totalmente de pé ou fora do solo (salto) e nem próximo demais ao chão e o plano **alto** – onde o bailarino encontra-se totalmente apoiado pela planta dos pés ou elevando do chão. A coreografia executada pela bailarina parece propor formas de descobertas para apoio de seu peso corporal junto ao solo, que é o único elemento presente na cena além dela.

Nesta obra a **dimensão espacial** tem uma importância significativa, na própria composição coreográfica e concepção artística, o que leva a pensar que um dos objetivos artísticos a que se propõe é a exploração espacial e a formação de novas figuras que, conseqüentemente, formam outros corpos e outros movimentos.

A escolha pela disposição das imagens em forma de círculo possibilita ao usuário, movimentos de aproximação ou distanciamento das imagens através de uma barra de intensidade chamada *move*. À medida que essas modificações acontecem, outras formas são propostas. A coreografia, em determinadas vezes acaba se borrando devido à sobreposição das imagens. Pode-se fazer a bailarina estar na borda interna ou externa do círculo e explora todas as possibilidades entre esses dois estágios extremos de distanciamento.

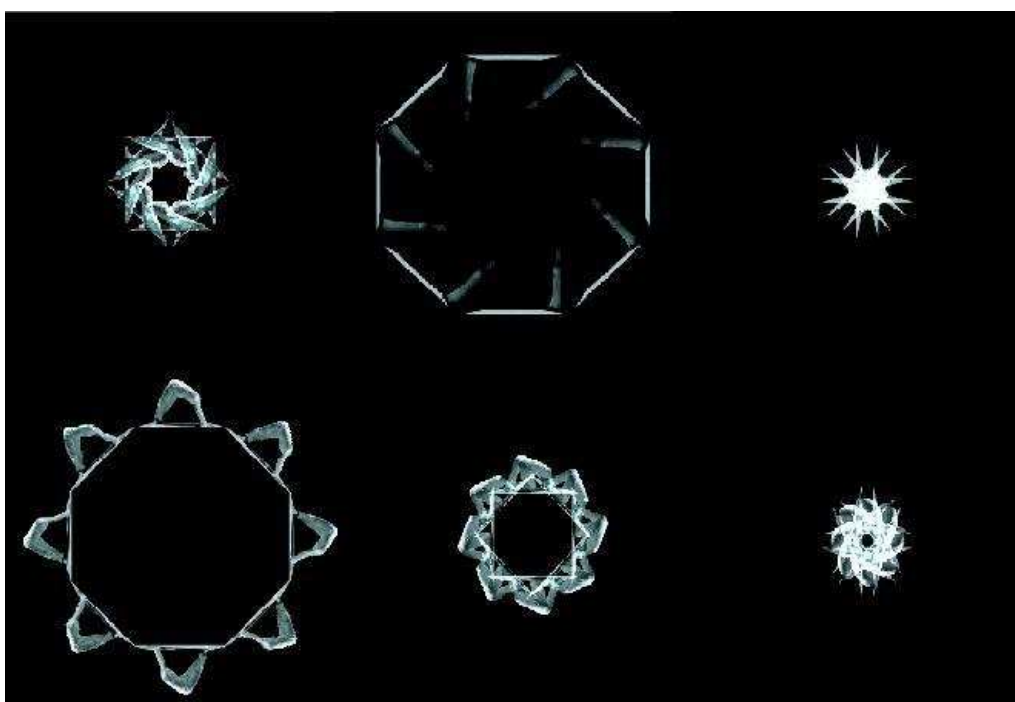


Figura 27 – Algumas das criações em termos de forma e figuras possibilitadas pela interatividade da obra
Fonte: Imagem... (2008)

As demais possibilidades interativas da obra são menos abrangentes, quando comparadas aos outros trabalhos interativos que compõem o projeto. Certamente a mais significativa é a possibilidade de modificar as formas espaciais da coreografia, criando outras a partir das sobreposições realizadas. No entanto, outras interações podem ser realizadas a partir de outros elementos estruturantes da obra.

No que tange à trilha sonora, que nos provoca uma sensação temporal de rapidez e de dinamicidade é possível, como nas demais obras, optar por tê-la ou não no momento da interação com a obra, através do clique de *mouse* no botão que representa ausência ou presença de som. Da mesma forma, é possível executar a trilha sonora sem que a bailarina esteja se movimentando, escolhendo qualquer momento para se “pausar” a execução de movimentos através do botão *play/stop*.

A opção *decalage +* permite ao usuário variar, nas oito imagens, o tempo de execução da coreografia, causando desencontros temporais entre as imagens, que iniciam idênticas também em termos de tempo coreográfico. Dependendo da proximidade entre as imagens, a sensação é de borramento da cena. E, por fim o botão *reset* permite resgatar o marco inicial da coreografia das oito imagens, respeitando a forma espacial até então escolhida pelo usuário.

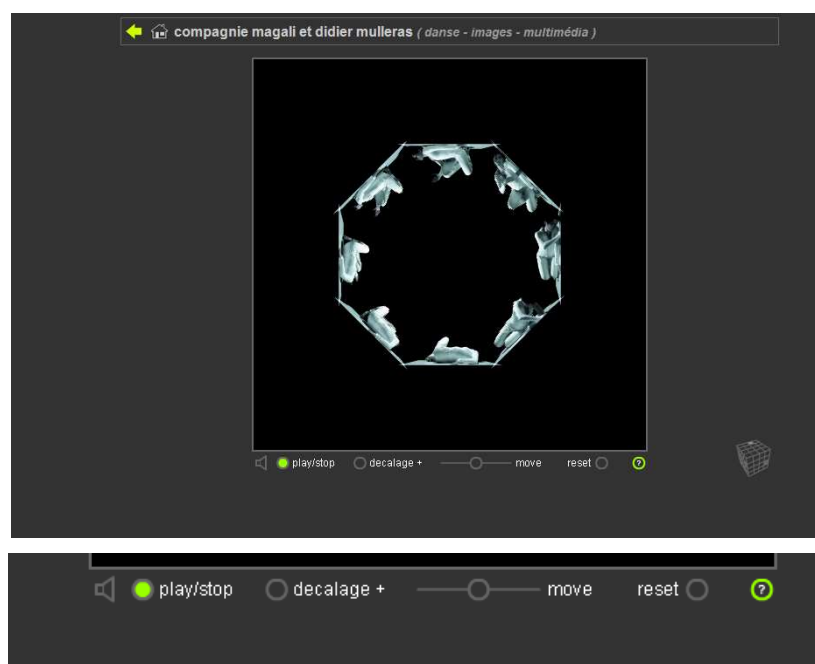


Figura 28 – Possibilidades interativas da obra 4/96
Fonte: Imagem... (2008)

7.3 Detalhe # 3: módulo interativo 5/96

A observação das obras na ordem de análise aqui proposta revela um distanciamento do corpo real e humano do bailarino para um corpo que, cada vez mais, absorve características provenientes de seu diálogo com a tecnologia (tanto do vídeo como do computador). Na obra enumerada como 5/96, a imagem do corpo do bailarino é difusa a ponto de borrar-se na execução da coreografia, onde é possível perceber a presença do corpo do bailarino à medida que ele executa os passos da coreografia estabelecida.

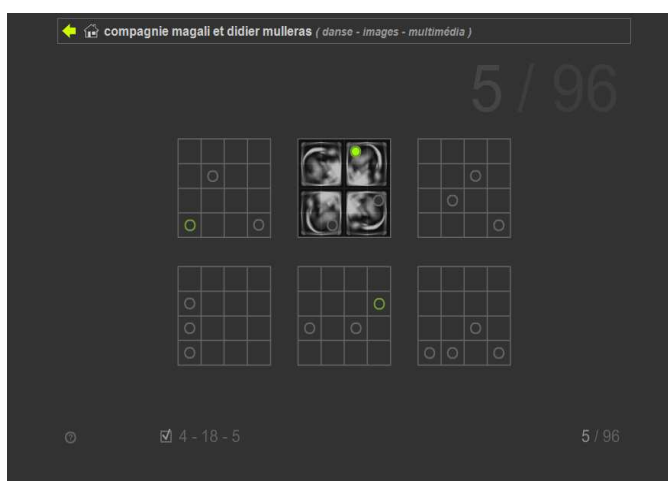


Figura 29 – Tela de acesso à obra 5/96
Fonte: Imagem... (2008)

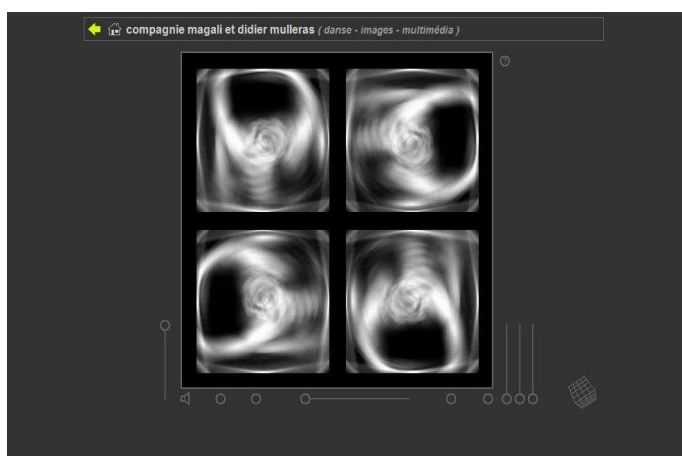


Figura 30 – Estética e efeitos tecnológicos
Fonte: Imagem... (2008)

A estética do corpo mais distanciada do corpo proteico devido às modificações causadas pelos efeitos tecnológicos.

Embora seja possível trabalhar cores nas possibilidades interativas, que serão abordadas posteriormente, percebe-se que a imagem foi originalmente captada em preto e branco. As possibilidades de ângulos de visão desse corpo mais uma vez são limitadas ao enquadramento da câmera que realizou a captura da imagem, acentuando a bi-dimensionalidade, imposta pela tela do computador.

A seqüência coreográfica é bastante dinâmica, dialogando com o tempo musical da trilha sonora, que se repete tal como a curta seqüência coreográfica proposta. O que se revela nessa obra é uma estética muito menos clara e definida, onde a bailarina atua num espaço bastante restrito que não a possibilita executar movimentos que não sejam os que caibam neste espaço bem enquadrado pela sua limitação. A impressão que passa é que a bailarina está dançando em uma caixa, pois a composição coreográfica acontece à medida que explora esse espaço cênico limitado. Arrisco a dizer que, na execução não virtual dessa proposta coreográfica, o corpo foi obrigado a estar neste espaço limitado, pois não é possível simular os movimentos sem a presença dessas paredes. No entanto, a própria imagem vai criando outras dela derivadas que configuram novas(s) espacialidade(s) para a cena quando vista de forma ampla, ou seja, não apenas vista sob a ótica de um dos quadros.



A figura ao lado revela o corpo e a coreografia limitados ao espaço de atuação. As limitações desse espaço servem de apoio para a execução dos movimentos que compõe a coreografia.

Figura 31 – Limite de espaço
Fonte: Imagem... (2008)

No que tange à forma de apresentação, essa obra tem uma semelhança direta com a obra 18/96. Os vídeos são dispostos em quatro quadros, porém com o mesmo conteúdo artístico, não havendo possibilidade do usuário de alternar conteúdos, como acontecesse no módulo 18/96. As possibilidades interativas são bastante limitadas em comparação à outra obra. É possível, apenas modificar aspectos da velocidade de execução dos movimentos, por meio do botão *slow* e parar a execução dos conteúdos coreográficos dos quadros, mas sempre todos simultaneamente. Da mesma forma, é possível rodar os quadros, mas também de forma simultânea ao clicar no botão *rotation*.

Existe, ainda, a mesma possibilidade verificada na obra 18/96 de variação das cores, através de três barras de níveis de predominância. Por fim, a trilha sonora pode ser alterada em termos de volume e execução. Mas como em todas as obras pesquisadas e as obras do próprio projeto, a trilha é pré-determinada. Como observado na obra 18/96, também existe uma possibilidade de interferência desvinculada de um botão de ação. Ao passar o *mouse* pelos quadros, é possível constatar uma possibilidade de ação individual de cada um por meio de movimentos de rotação, da mesma forma que propõe o botão *rotation*, mas neste caso, agindo sobre cada quadro isoladamente.

De certa forma, o que se pode perceber é uma evolução nítida entre as obras 5/96 e 18/96. O que sugere que a numeração dada a elas identifique um caminho de aprimoramento de possibilidades no decorrer do projeto, lembrando que as obras foram sendo disponibilizadas aos poucos na Internet e que o projeto ainda se encontra em fase de construção.

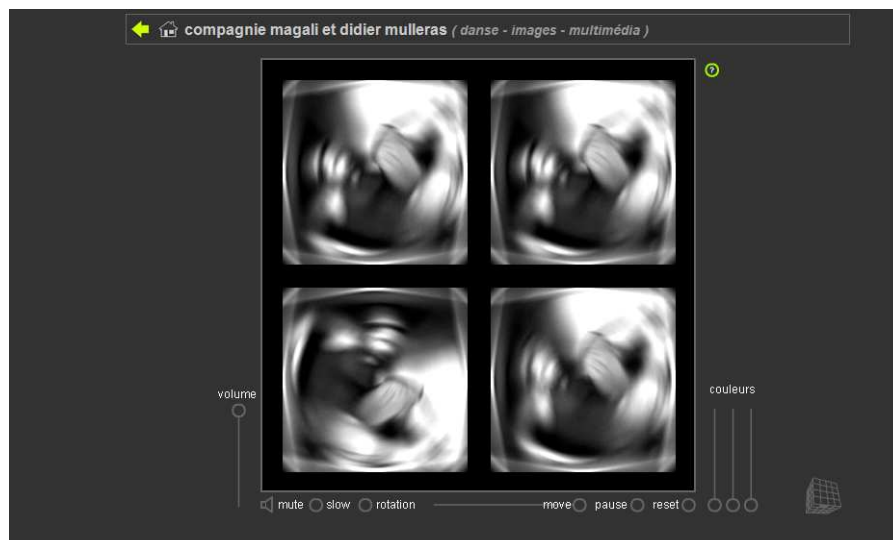


Figura 32 – Possibilidades interativas presentes na obra 5/96
 Fonte: Imagem... (2008)

7.4 Detalhe # 4: módulo Interativo 17/96

Considerando a hipótese trazida anteriormente, poderemos afirmar que a obra 17/96, também se encontra num estágio de maior amadurecimento em termos de possibilidades de interatividade. Se tomarmos o aspecto do corpo, certamente, essa afirmação se faz válida. É possível considerar esta a obra mais arrojada no que se refere aos aspectos relativos a este elemento. As interferências das possibilidades computacionais são exploradas de modo que o corpo sofra uma mudança radical a partir de efeitos permitidos pela máquina computacional.

O aspecto humano deste corpo, que nas obras anteriores mostrava-se bastante claro, sofre interferência direta de efeitos possíveis pela manipulação da imagem pela máquina computacional, dando a idéia de um corpo construído a partir do computador. No entanto, mesmo com esse distanciamento em comparação às demais obras, é clara a base de construção desse corpo a partir de uma imagem capturada de um mesmo ângulo, localizado acima do bailarino de modo a construir o corpo através deste ponto de vista. Neste caso, o topo da cabeça e os membros superiores e, por vezes os membros inferiores, são a base desse corpo de luz que dança.

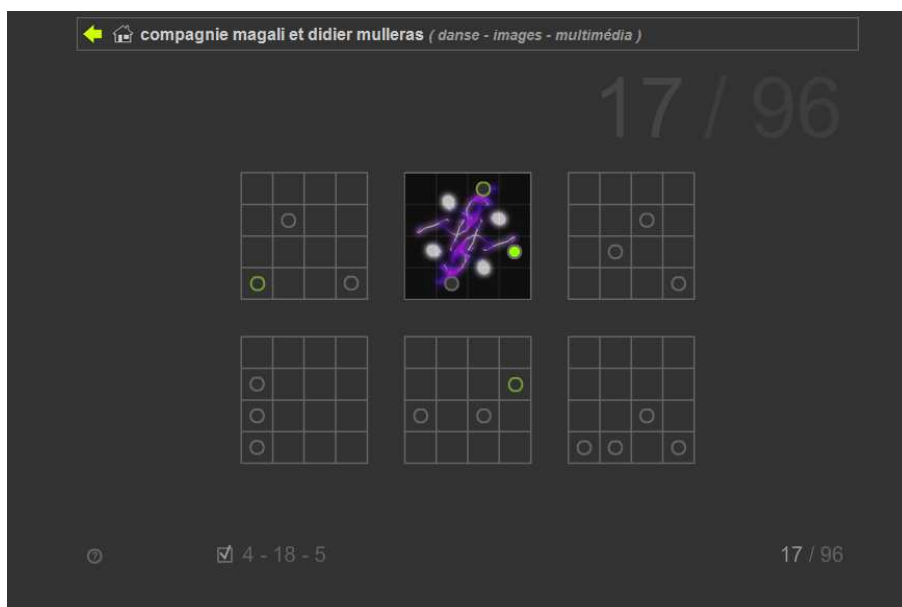


Figura 33 – Página de acesso à obra 17/96
 Fonte: Imagem... (2008)

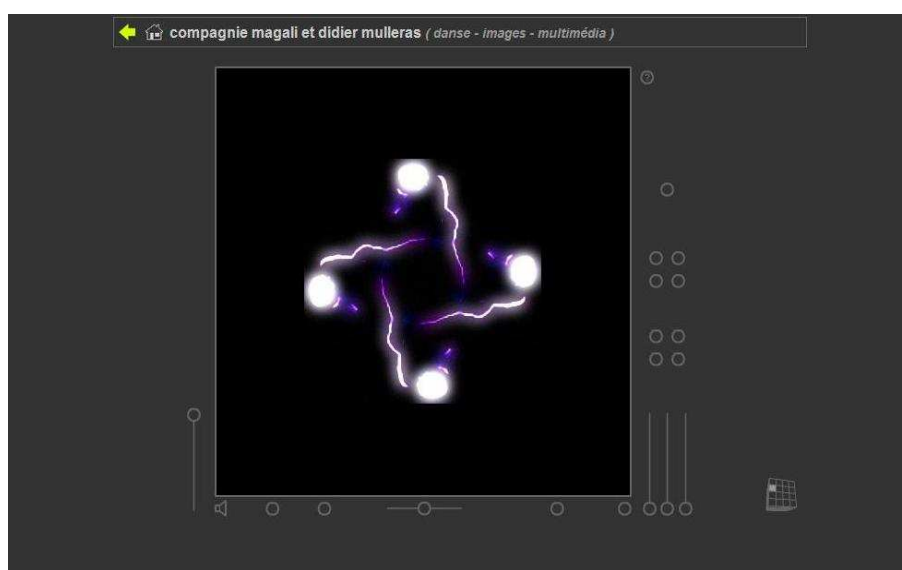


Figura 34 – Revela o corpo reconfigurado pelas propriedades tecnológicas.
 Fonte: Imagem... (2008)

A forma de captação das imagens que serviram de referência para a criação desses corpos amplia o potencial de ação do usuário frente à possibilidade de deslocamento espacial das quatro imagens que a obra contém. Essa possibilidade assemelha-se muito àquela encontrada na obra 4/96, onde o deslocamento espacial das imagens acaba alterando o sentido coreográfico da obra pela aproximação, afastamento e sobreposição dos corpos que, como esses movimentos, acabam criando formas e percepções de movimentos diferenciados.

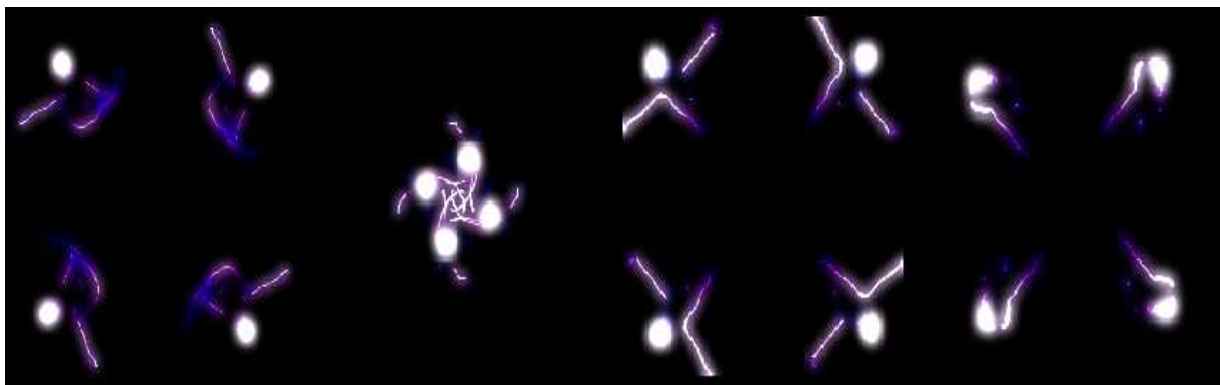


Figura 35 – Diversas formas espaciais possíveis através da possibilidade interativa de movimentar os quadros que compõe a obra.
 Fonte: Imagem... (2008)

No que tange a outros aspectos da obra, em termos de possibilidades interativas que agem sobre dispositivos artísticos temos, bem como nas demais, algumas que já foram anteriormente descritas: modo espelho horizontal e vertical, barras de predominância e mistura de cores, a possibilidade de reiniciar os quadros do marco coreográfico inicial, rotação de quadros simultaneamente e aspectos de volume e execução da trilha sonora. Existe, também, a possibilidade de realizar $\frac{1}{4}$ de rotação de cada quadro, individualmente, através do clique de *mouse* em cada um.

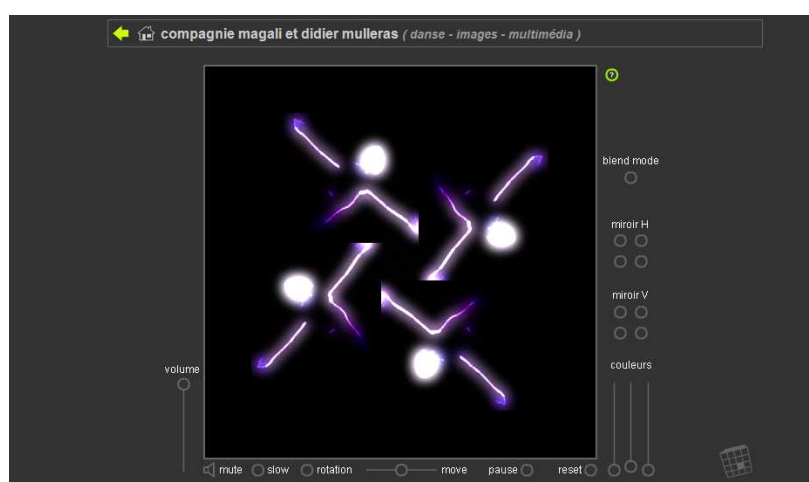


Figura 36 – Visualização das possibilidades interativas da obra 17/96.
 Fonte: Imagem... (2008)

Ao realizar a análise dos quatro módulos interativos selecionados para investigação, já é possível destacar elementos que conduzem a respostas para algumas perguntas que proponho nesta pesquisa. Essas possíveis respostas - digo possíveis, pois é preciso considerar os dados relativos às esferas do produtor e do usuário - referem-se, especialmente às questões que visam identificar a dança e seus elementos estruturantes (re)configurados para o ambiente digital em rede, bem como os elementos desse universo dos quais a webdança se apropria e as possibilidades interativas propostas.

Os aspectos relacionados ao corpo tomam, no caso das obras analisadas, outros (ou mais) caminhos se comparados àqueles do corpo da dança cênica. Nas obras analisadas, além da imagem do corpo protético do bailarino, que é captado através do aparato audiovisual, existem as manipulações possíveis via computador e, além disso, a formação de outros corpos a partir dessas matrizes que estão disponibilizadas na obra. Ou seja, o corpo é constituído não apenas pelo corpo do bailarino revelado no vídeo, mas pelos quadros de vídeos que compõem um corpo-macro que dança.

Pensando o corpo dessa forma vislumbra-se, a partir das possibilidades interativas propostas, a possibilidade de ação do usuário de forma a construir ou moldar esse corpo que dança a webdança. Portanto, pela interatividade e pela ação do usuário, existem escolhas possíveis, ainda que limitadas pelas possibilidades ofertadas, que permitem construir um novo corpo que dança.

As mesmas escolhas que geram corpos para a webdança, agem sobre outro elemento estruturante: o movimento, pois as variações de espacialidades desses corpos acabam gerando novos movimentos, a partir da coreografia matriz. As escolhas interativas disponíveis especificamente em relação ao movimento, tais como variar a velocidade de execução, parar e recomeçar, são formas diretamente percebidas de ação do usuário sobre esse elemento. No entanto, ao sobrepor imagens, por exemplo, acabam-se revelando outros movimentos que foram originados de uma coreografia matriz: aquela coreografada pelo artista e executada

pelo bailarino – sobre a qual não é possível mexer. Essa constatação fica muito clara quando há modificação no distanciamento entre as oito imagens da bailarina, na obra 4/96. Existem vários corpos possíveis, à medida que se diferenciam as distâncias entre as imagens e, com isso, o corpo-único da obra que se forma revela outros movimentos a partir daquele que foi coreografado pelo artista.

Da mesma forma que tempo e espaço são os elementos mais subjetivos, dentre os quatro que estão sob análise, parecem ser os elementos sobre os quais mais claramente se dão as possibilidades de ação do usuário. Ele é convidado a intervir na espacialidade da cena, quando lhe são ofertadas possibilidades de trocar a posição dos quadrados, nas cenas que se estruturam dessa forma, ou de trabalhar as distâncias entre as imagens, como na obra 4/96. Ações sobre o tempo são percebidas quando o artista insere possibilidades de interação sobre a velocidade de execução dos movimentos do bailarino.

Não é possível deixar de destacar outro aspecto desses dois elementos que revelam as especificidades da rede e sua abrangência social. A dimensão espaço/tempo também está sendo trabalhada pelo usuário à medida que, por estar em rede, a obra pode ser acessada sem horário e local pré-determinados. A rede, através de sua imaterialidade e instantaneidade, permite a escolha do “onde” e do “quando” se dará o acesso à obra. Na webarte, o ingresso do espetáculo não tem dia, hora e local, apenas requisitos técnicos necessários para o acesso.

É interessante perceber empiricamente a inter-relação entre os elementos estruturantes da dança, quando se percebe que a espacialidade interfere na criação de novos corpos e novos movimentos que, por sua vez, constroem outras cenas de webdança.

No caso das obras de webdança do projeto *96 Détails*, especificidades de outro ambiente são absorvidas para constituir as obras. As técnicas de vídeo e captação de imagem, como enquadramentos e planos, constituem elementos fundamentais e estruturantes na constituição da própria obra como um todo. A opção pelos artistas da Cia. Mulleras por utilizar como matrizes de suas obras imagens em movimento captadas por uma câmera de vídeo revelam que esses

artistas utilizam-se dessas técnicas para compor suas obras em dança. É através desses elementos e das possibilidades de ação sobre eles que o usuário poderá agir e repensar os sentidos pré-estabelecidos, construindo seus próprios sentidos na obra de webdança.

O conjunto dessas análises leva a pensar que existe uma abertura na obra suficiente para permitir ao usuário agir de forma a modificar elementos estruturantes e constituintes da obra de dança. Sendo assim, constatações que apontam para uma possível existência de ação co-autora parecem surgir. Mas é necessário e prudente confrontar essas análises para tentar chegar a uma resposta definitiva para essa questão.

8 A OBRA POR SEU PÚBLICO

Neste capítulo busco descrever e analisar os dados relativos ao âmbito da recepção. Conforme explicado no capítulo metodológico, a coleta destes abrangeu três etapas: a pré-experimentação, a experimentação das obras selecionadas da Cia. Mulleras e, por fim a pós-experimentação. Com os quatro perfis de usuários definidos, iniciou-se esse processo chamando os experimentadores a fim de realizar as tarefas da pesquisa.

Num primeiro momento, a etapa denominada pré-experimentação buscou, através de uma entrevista semi-estruturada, revelar: as trajetórias, usos e apropriações da tecnologia computacional, identificando os graus de domínio dessa competência em cada usuário, por meio das produções realizadas via computador e dos programas e softwares utilizados nas práticas do dispositivo; a relação com a dança e o domínio das questões artísticas relacionadas a essa modalidade; o conhecimento prévio acerca da webarte e webdança, além do trabalho desenvolvido pelo grupo Mulleras.

A partir da conclusão dessa etapa, foi realizada a experimentação propriamente dita. No passo pós-experimentação o objetivo foi revelar, também através de uma entrevista semi-estruturada, como havia sido a experiência de consumo das obras de webdança para cada usuário e os sentidos das obras através da identificação de sensações, frustrações, expectativas, as identificações da arte com a dança e a forma de relação com as obras via possibilidades interativas.

Na análise da esfera do usuário, o objetivo maior foi identificar e compreender as formas de relação de cada usuário com as obras de webdança da Cia. Mulleras e as mediações implicadas no processo, levando em consideração as informações obtidas nos três passos de realização da pesquisa empírica.

8.1 A etapa de pré-experimentação: trajetórias tecnológicas, de dança e de webdança

O primeiro perfil de usuário delimitado teria um significativo domínio, tanto das competências tecnológicas, quanto das competências artísticas em dança. Foi selecionado um diretor de dança e artista produtor de trabalhos em videodança, que será identificado, ao longo desta análise como o **Denis**. Na primeira etapa da coleta de dados, foi realizada a entrevista que visou contextualizar os domínios técnicos computacionais e artísticos do usuário e como sua relação com a webarte e webdança se estabelecia até aquele momento.

O usuário Denis demonstrou uma vivência em dança bastante significativa. Com 27 anos de idade, suas **formações acadêmicas no campo das artes**, curso de graduação tecnológica em dança, pós-graduação na área das poéticas visuais por meio de um curso *lato sensu* e em andamento com curso *strito sensu*, legitimam o domínio das questões artísticas da dança tanto em termos de produção prática como de produção acadêmica. Esse usuário possui relação com a dança desde seu nascimento, tendo em vista que é **filho de uma coreógrafa** que foi muito importante para a cena da dança gaúcha nas décadas de 70 e 80. Desde criança observava aulas e ensaios de companhias de dança realizados por sua mãe. A partir do ano de 1997, passa a ter uma vivência profissional de dança enquanto **bailarino** e, anos mais tarde, enquanto **coreógrafo e diretor**.

Sua produção em dança se estabelece tanto em termos práticos, como bailarino, coreógrafo e diretor, quanto em termos teóricos, uma vez que desejou adentrar academicamente no campo da dança, dedicando-se a pesquisas e publicações teóricas – sempre direcionadas à arte da dança e suas derivadas, como a videodança – mas sempre motivadas por uma realização prática/artística. Entre suas produções em dança está sua participação enquanto bailarino das seguintes obras cênicas: *Requién*, de 1996; *Das Tripas Sentimentos*, de 1999; *As Mulheres da Minha Terra*, de 2001; *Alice*, de 2006. Como coreógrafo e diretor de espetáculos de dança, realizou as obras *Deixe-me ver sua Alma*, de 2002; *Não se Pode Amar e Ser Feliz ao Mesmo Tempo*, de 2004; *Alice*, de 2006 e *Mulheres Fortes em Corpos Frágeis*, de 2008. Além das **produções práticas**, existem **produções teóricas**, em

menor relevância em termos de quantidade, mas deve-se considerar que seu tempo de atuação nessa área é bem menor em comparação ao da prática artística.

Em relação ao **domínio das competências tecnológicas**, também se pode perceber uma relação bastante próxima e abrangente com o meio computacional, uma vez que atribui aos trabalhos realizados através deste meio outra parte importante de sua produção artística em dança. Os **vídeodança** produzidos - são ao todo sete trabalhos videográficos criados desde o ano de 2006 e todos estão disponíveis para visualização por meio do *site Youtube*, necessitam de domínio de inúmeros programas e *softwares* que o inserem num patamar mais elevado de uso e domínio das competências tecnológicas. As necessidades de trabalhar com *softwares* de manipulação de imagens, música, vídeos, edição, além dos mais usuais de comunicação *on line*, como MSN, e-mail, navegadores de Internet e programas básicos de edição de textos, planilhas e *slides*, tornam a relação entre o usuário Denis e o dispositivo computacional diária e permanente.

O usuário expressou que já tinha **conhecimento prévio sobre a webdança**, embora não a tenha identificado por essa terminologia, mas sim como a “dança que tem na Internet”. Seu conhecimento acerca dessa modalidade artística adveio da sua trajetória acadêmica na área da dança, onde constantemente deparava-se com novidades na área e grupos que realizam tais experimentos. No entanto, afirma que conhecia apenas o trabalho da companhia estudada nesta pesquisa “Não conhecia por termo nenhum... ah, dança da internet, dança que tem na internet, um site de gente legal que faz uma dança pra brincar na internet, e conhecia o próprio Mulleras, já conhecia, e era a única coisa que eu conhecia” (Usuário Denis).

Da mesma forma disse já ter se deparado com o trabalho realizado pela Cia. Mulleras e com a dança que eles realizam para a Internet, embora não julgava esse conhecimento muito aprofundado. Seu conhecimento anterior a respeito do trabalho realizado pelo grupo surgiu de sua passagem pela faculdade de dança, quando uma professora do curso teria indicado o *site* para sua turma. O usuário Denis se interessou, acessou o *site*, mas não teve nenhuma exploração profunda desse trabalho, embora mais tarde, na etapa de pós-experimentação, tenha lembrado de três das quatro obras selecionadas para a realização da experimentação.

Seu nível elevado de conhecimentos tecnológicos e artísticos, além da exploração prévia em obras de webdança, levavam esse usuário a pensar na webarte e, conseqüentemente, na webdança, como “...uma arte realizada no ambiente, na web e que absorve as especificidades do meio em que é feita, inclusive a possibilidade de interação. (...) uma arte feita na web, para a web, para as pessoas que estão nesse ambiente e não em qualquer outro” (Denis).

As afirmações e opiniões desse usuário levam a pensar na importância da mediação das competências artísticas em dança e tecnológicas na formação de sua compreensão em torno do tema e do ambiente da webdança. Sua trajetória de vida, pessoal e profissional, abarca um conjunto de práticas e de conhecimentos relacionados à dança e à tecnologia computacional que estão na base das idéias e pensamentos que irão estabelecer sua forma de relação com a webdança.

Webarte, no meu ponto de vista, claro, é a arte que é feita na web, pela web, para a web. É feita nesse ambiente, na web, tem essa plataforma, tem essa configuração tecnológica que propicia essa ferramenta toda de interação, feita na web, feita para a web, que é para as pessoas que estão nesse ambiente, e não qualquer outro. É nesse ambiente que acontece aquilo, que elas são expostas, que elas são ouvidas, que são percebidas, enfim, e pela web é no sentido de ser a exploração daquele meio. No sentido de explorar suas funcionalidades e a natureza daquele meio, ou seja, a própria interatividade, a própria relação com a imagem, a relação com o som, as mobilidades que têm ali, as possíveis de ir de um lugar pro outro assim, muito rapidamente, fazer associação de links. (Denis)

O segundo perfil analisado foi o usuário que demonstrou significativo domínio das competências tecnológicas, no entanto, pouco ou nenhum domínio das competências artísticas em dança. Para compor esse perfil, foi selecionado o usuário que será denominado como **Gian**, que é **web designer** e ilustrador. O usuário demonstrou um amplo conhecimento e uso de programas específicos que envolvem a construção de *sites*, especialmente *softwares* de animação digital, além de programas de ilustração digital. Sua **ampla produção** a partir do dispositivo computacional advém de seu próprio trabalho de confecção de *sites*, onde utiliza forma bastante aprofundada o *software* de animação digital *Flash* e outros que o auxiliam no exercício de seu trabalho.

Sua relação com o dispositivo computacional inicia a partir da **influência familiar** e a aquisição de competências segue um curso **informal e de exploração** do próprio usuário, que não teve nenhum aprendizado formal do uso da tecnologia digital. Embora tenha formação superior no curso de Publicidade e Propaganda, não atribui a essa formação nenhuma aquisição de conhecimentos em relação ao dispositivo computacional. O que lhe motivou para as descobertas da máquina computacional foi a atuação em jogos. No início de sua relação com o computador, o usuário utilizava muito os jogos, aos quais atribui uma grande parte de seu entendimento do aparato, visto que o mesmo exige uma habilidade de entendimento muito grande.

Primeiro porque pra tu instalar um jogo no computador já é um inferno, sabe, tipo, pra tu conseguir instalar tu tem que... sabe, é complicado, só isso tu já exige mais de ti, tu entende? E eu acho que também o jogo, ele te gera uma dinâmica junto com o computador, tu entendeu? Por exemplo, tem jogos que usam milhões de teclas no teclado? Só isso tu já mapeia o teclado na cabeça? (Gian)

Atualmente seu trabalho requer o uso diário da plataforma computacional a qual, além de ser utilizada para fins de produção de seus *sites*, também o é para comunicação e tarefas consideradas triviais, como navegação pela Internet, pesquisas, textos e planilhas. O usuário cita inúmeros programas que necessita entender para o desempenho de suas funções profissionais. São eles: para os trabalhos que exigem produção gráfica o *Photoshop*, o *Straighter* – que também servem para a finalização de suas ilustrações; para os trabalhos na web, o *Flash*. para trabalhos que envolvem a utilização de som, o *Sound Forge*. Ao longo de sua trajetória, adquiriu também conhecimentos de programas como *Corel*, *Painter*, *Freehand* – os quais utilizou por seis anos seguidos.

No que tange ao seu conhecimento em dança, o usuário afirma não ter relação com a dança formal em termos de prática e de produção, embora seja um apreciador da arte e **consumidor esporádico de espetáculo de dança** de companhias de renome nacional, como Grupo *Corpo* e *Déborah Colker*. Sua relação com a dança está restrita à **dança social**, que é praticada em bares e danceterias. Por isso, foi necessário entender o que esse usuário compreende como sendo dança – tarefa interessante, uma vez que o usuário cita como dança a arte praticada pelo grupo canadense *Cirque Du Soleil*. Revelar o entendimento desse usuário em

relação à arte da dança é de fundamental importância já que ele não domina as questões formais da arte da dança e será confrontado com questões relativas a essa modalidade. Essa pergunta foi feita para os dois usuários que demonstraram baixo ou nenhum domínio das competências artísticas em dança.

A dança, para o usuário Gian, caracteriza-se pela existência da coreografia, que ele mesmo definiu como sendo movimentos previamente definidos e sincronizados entre os praticantes e, essa é razão pela qual insere a arte feita pela *Cirque Du Soleil* como dança e não como circo, conforme sugerem o nome e o local de exibição dos espetáculos do grupo.

Ah, porque eu acho... que ele (Cirque Du Soleil) fica num limbo entre dança e teatro. Eu acho que as duas coisas se misturam muito. Pela movimentação. É que na realidade é coreografado e no momento que é coreografado me parece dança, tu entende? (Gian)

Sua relação com o computador e a rede web, são fatores que podem ser pensados como uma espécie de facilitador da aproximação desse usuário com a webarte. Gian revelou, ao longo da pré-experimentação, que já tinha **conhecimento anterior de obras de webarte**, motivado pela curiosidade de conhecer essa modalidade. Entretanto, a motivação que o levava a pesquisar, no *site* de busca *Google* a respeito de webarte, transformou-se em frustração, segundo ele, devido ao caráter estético pouco requintado de tais obras e à falta de incremento das possibilidades interativas: “Eu comecei a fazer busca no *Google*, e aí eu achei um *site* que me veio, só que era muito tosco, muito chato, sabe, interatividade péssima, e logo saí fora, e a idéia se perdeu no vácuo, nunca mais procurei, nunca mais prestei atenção”.

A trajetória profissional em torno do uso do computador para a elaboração de *sites*, bem como a trajetória artística desse usuário enquanto ilustrador são fatores que devem habilitá-lo a realizar tal apreciação estética e técnica. Mais uma vez revela-se o caráter importante dessas mediações que configuram a forma de percepção e de relacionamento do usuário com a obra de webarte.

O entendimento em torno do que pode ser caracterizado como webarte, para Gian, gira em torno da inserção das obras no ambiente web, que estariam passíveis

de serem acessadas por qualquer usuário que detenha a máquina computacional ou que possa ter acesso a ela. O fato de a obra estar *on-line* caracterizaria uma possibilidade de atualização permanente, a cada acesso, o que traz a esse tipo de obra uma característica única que apenas a internet poderia proporcionar. Ao ser questionado a respeito das diferenças existentes entre uma obra de webarte e uma instalação que permitiria acesso das obras via dispositivo computacional (mas não em rede) o usuário afirma que a característica da webarte é sua possibilidade de carregar e atualizar-se a cada acesso, o que não a torna estanque, como acontece com uma obra que esteja inserida no computador, mas não na rede web, mesmo que seja possível ao usuário relacionar-se com ela de maneira efetiva.

Alessandra: Webarte tem que ser on-line?

Eu acho que sim, eu acho que precisa dessa coisa do carregar. E acho que precisa até porque esse veículo é muito legal porque tu podes fazer alterações. Não precisa ser uma coisa estanque, cada vez que a pessoa acessar o site com uma instalação de web-arte, esse site pode estar diferente, pode ter modificado um pouquinho, mesmo que a pessoa não perceba, mesmo que eu entre hoje, tu entre amanhã, não vou te dizer como ele era exatamente (Gian).

Se retornarmos ao referencial teórico da pesquisa, lembraremos das diferenças entre webarte e arte na web. Da mesma forma, se retornar à pesquisa exploratória, é possível resgatar a confusão realizada entre os usuários (ou potenciais usuários) acerca da webarte e arte na web. No caso do usuário Gian, pode-se perceber um pensamento semelhante, no entanto, ele dá pistas de um aprofundamento no que tange às especificidades da rede quando se refere à atualização e carregamento de informações, tendo em vista sua trajetória nessa área.

É interessante perceber como a relação mais aprofundada com a tecnologia computacional em rede, observada nesses dois usuários Denis e Gian, está implicada na profundidade de análises de ambos em torno de webarte e de suas características. No caso do usuário Denis – que além das competências tecnológicas também detém significativo domínio das competências artísticas em dança, o conhecimento não só da webarte como também da webdança e do trabalho desenvolvido em dança e tecnologias digitais pela Cia. Mulleras, está vinculado à sua trajetória no meio artístico da dança e sua formação nesta mesma área.

A terceira experimentação foi realizada com o usuário que se encaixava no perfil de menor domínio de competências, tanto tecnológicas como artísticas. Essa usuária, **Paula**, possui 35 anos, trabalha como secretária e é estudante do curso de Administração. O pouco domínio caracterizou-se pelo uso de *softwares* e programas, além da produção realizada. No que tange ao uso e produção através do computador, Paula demonstrou o domínio dos programas básicos de edição de texto e confecção de *slides*, *Microsoft Word* e *Power Point*, respectivamente, de tal forma que sua produção estava limitada a realizações com esses programas. Além disso, dominava a navegação na Internet e comunicação digital via e-mail e MSN. O uso desses programas e sua produção, do modo como concebo nesta pesquisa, não caracteriza um domínio significativo da ferramenta computacional porque os computadores domésticos, normalmente, são adquiridos com a presença desses *softwares*, o que passa a facilitar o uso e domínio do computador ao que está previamente gravado em sua memória.

Mesmo revelando ser uma praticante da dança desde jovem, Paula relata que essa prática não se configura como uma prática formal e profissionalizada. A dança está na sua vida desde os cinco anos de idade, quando iniciou seus estudos informais em *ballet* clássico, durante um ano, e depois, dos seis anos de idade até os vinte e quatro na modalidade de dança denominada jazz. Atualmente, sua atuação na dança caracteriza-se pela prática da dança de salão juntamente com um grupo de amigos. Não existiu, em nenhum momento dessa relação, a vontade de aprofundar seus conhecimentos para além da **prática informal** devido à indisponibilidade de tempo para esse aprofundamento. Mesmo assim, a dança é considerada essencial para a vida dessa usuária, que não pensa em deixar de se relacionar com a modalidade.

Por hobby, sempre por hobby, embora eu fizesse algumas apresentações, fiz algumas apresentações na academia que eu dançava que era uma academia particular de um amigo de família, acho que ele era bailarino e a esposa dele também, e aí eles gostavam da minha maneira de dançar... não sei o quê, a gente nunca conversou... eu nunca fui conhecer assim, a fundo, por que eles gostavam, era o meu prazer de dançar, eu chegava lá e ficava uma tarde inteira quando eu tinha tempo (Paula).

Mesmo sendo uma praticante da dança, por sua relação com essa modalidade sempre ter sido mais superficial em termos de conhecimentos formais da arte da dança, da mesma forma que no caso do usuário Gian, foi necessário revelar seu entendimento da dança, Paula também foi questionada sobre como vê a dança e de que maneira poderia caracterizá-la para que depois, na etapa de pós-experimentação, fosse possível entender sua experiência de consumo e suas sensações em torno das especificidades artísticas da dança. Com relação ao entendimento de Paula sobre a dança, ela explicita:

É movimento. Fora o movimento, vem a emoção. Tu te movimentas conforme tu estás sentindo. Tem uma emoção que te desperta, tu vais ter uma reação, tu vais trazer para a dança isso... é que dança pra mim é muito pele, sabe? Pele, pois é, é que eu não tenho o contato da dança formal, como eu te disse, eu não tenho o conhecimento, eu tenho só o "sentir" (Paula).
Alessandra: Para ti, existe dança sem música?
Existe, mas para mim, Patrícia, não existe (Paula).

Lembrando a reflexão teórica desta pesquisa, existe margem para uma confusão em torno da conceituação da arte dança e seu vínculo indissociável com a música, de tal forma que dança não poderia se configurar como tal se não viesse acompanhada da trilha sonora. Tal relação – dança e música – poderia, especialmente os indivíduos que desconhecem as questões da dança enquanto expressão artística formal, ser indispensável para entender o que é dança e explicitar como vêm sua manifestação. Essa situação mostrou-se de forma clara quando analisado entendimento da usuária Paula.

O que se expressa nesse sentido é, mais uma vez, a existência de uma mediação importante na relação entre usuário e webdança. As trajetórias de vida dessa usuária, no que tange aos aspectos artísticos da dança, estão direcionando o entendimento dela acerca da dança e de suas manifestações, o que, por sua vez, passa a influenciar na relação que se estabelece entre Paula e obra de webdança da Cia. Mulleras. Ao afirmar que a dança é uma arte que existe pela música e o objetivo é se movimentar e, impreterivelmente, provocar emoção, é possível perceber a influência da relação anterior da usuária com a arte da dança e como essa relação molda suas percepções.

Expressões como webdança e webarte eram desconhecidas para essa usuária até o momento da experimentação. Ela não havia tido nenhuma forma de contato com a arte que se realiza na rede web, através do dispositivo computacional. Portanto, o entendimento acerca dessa modalidade não permitiu que a usuária caracterizasse a webarte e/ou webdança. Quando foi questionada sobre o entendimento acerca de webarte ou a forma como entende essa expressão, Paula respondeu: “Ai, complicado... eu não tenho idéia do que é. Não sei te responder isso.”

Por fim, o quarto perfil que participou das atividades de pesquisa, representado pela usuária **Fabíola**, era o que detinha significativo domínio das competências artísticas em dança e pouco domínio das competências tecnológicas. As competências artísticas foram expressas pela formação superior da usuária na faculdade de dança. Além da formação acadêmica foi possível vislumbrar, ao longo da relação que Fabíola estabeleceu com a dança, um início bastante comum, que também foi revelado pela usuária Paula, por meio dos estudos informais da dança, quando criança no *ballet* clássico e, mais tarde abrangendo outros estilos, como o jazz, dança moderna e contemporânea, em escolas de dança pela quais passou ao longo da vida. O início da sua relação com a dança, da mesma forma que no usuário Denis, foi determinado pela **influência familiar**, através de uma tia que possui uma escola de dança e suscitou a vontade de Fabíola em conhecer sua prática.

Escola de dança, mas por causa da minha tia, que ela era bailarina eu entrei por causa dela, depois eu comecei a ir aos festivais e fazer cursos e tal, daí eu vi que eu queria seguir. Eu fui para Cruz Alta fazer a faculdade de dança, e aí abriu na ULBRA e eu vim pra cá.(Fabíola)

Fabíola revelou, durante a entrevista realizada na pré-experimentação, que a troca de instituição de ensino foi um momento marcante em sua trajetória artística, pois a provocou a repensar a dança e seus ideais, especialmente estético-corporais. Essa manifestação reforça o caráter de domínio significativo da arte da dança, pois, nesse momento, a usuária revela ter domínio e entendimento sobre as necessidades estruturais da dança e seus ideais estéticos ao longo do tempo.

Alessandra: O que significa “mudar tudo que era dança”?

Os conceitos de dança mesmo. Eu entendia que para eu ser bailarina eu precisava estar nos padrões exigidos pela sociedade (Fabíola).

Alessandra: Que padrões são esses?

De comportamento, de peso, técnica, altura, e conceito de dança. De colocar a perna na orelha, de fazer espacato e seguir esses padrões. Na faculdade eu vi que não, que todos podem ser bailarinos... vi que os conceitos são bem mais evoluídos do que eu tinha aprendido a vida inteira (Fabíola).

Alessandra: O que é esse “conceito evoluído” para ti?

É essa liberdade, mas uma liberdade fundamentada que a dança contemporânea traz. Que mesmo sendo baixinha, e gorda, talvez tenha a perna na orelha e que possa dançar. (referindo-se a ela mesma) (Fabíola).

Hoje, aos 25 anos de idade, a usuária denomina-se profissionalmente como “artista” devido à multiplicidade de funções junto à dança. É proprietária de uma escola de dança onde **ministra aulas** para crianças e jovens, além de dança para casais. Em sua produção em dança também constam atividades de criação, enquanto **coreógrafa e** uma experiência de direção de espetáculo cênico de dança. Mas sua atuação mais forte e com maior tempo é de **bailarina** – atualmente faz parte do elenco de uma companhia profissional de dança de Porto Alegre.

Com relação aos usos e apropriações da tecnologia computacional, a usuária revelou possuir uma gama de conhecimentos muito similares à usuária Paula, o que reforça a inserção de ambas no mesmo perfil de usuário, no que tange às competências tecnológicas. Suas produções, realizadas via interface computacional, são limitadas ao uso de *softwares* de textos e comunicação, além da navegação no ambiente da Internet, especialmente para pesquisas, em geral no site de busca *Google*.

Em relação ao conhecimento acerca da webarte, Fabíola não demonstrou ter um conhecimento aprofundado, embora já tivesse se deparado com o termo quando pesquisava sobre dança no site de busca *Google*. Mas, segundo ela, a descoberta do termo não chegou a chamar sua atenção de modo a querer conhecê-lo. Da mesma forma, não conhecia a Cia. Mulleras e, tampouco havia acessado o *site* e as obras web. No entanto, ao ser solicitada a explicitar seu entendimento de webarte, a usuária revela que, no seu ponto de vista: “webarte é uma arte direcionada apenas para o computador, que é feita para os internautas com mais facilidade ou não de mexer, mas pra quem está no ambiente da Internet”

As informações e constatações obtidas na fase **pré-experimentação** demonstram a relevância da escolha em abranger, na amostra da pesquisa, diferentes perfis de usuários. Mesmo tendo trajetórias no uso da ferramenta computacional e da rede web distintas, todos podem ser considerados potenciais usuários de webarte e webdança. O domínio de competências artísticas em dança amplia essa possibilidade de ser usuário, uma vez que o tema webdança está inserido no cotidiano dessas pessoas.

A mediação das competências tecnológicas e artísticas na configuração da relação desses usuários com a webdança se expressa já neste momento, onde através das falas dos quatro usuários pode-se perceber que suas formas de ver esse ambiente artístico em rede estão moldadas por suas trajetórias de vida artística e tecnológica.

Possivelmente por ser uma modalidade ainda pouco divulgada socialmente, os usuários competentes tecnologicamente demonstraram facilidade em termos operacionais. No entanto, não é possível deixar de considerar a possibilidade da webarte/webdança estar ao alcance de qualquer usuário, independente do seu domínio das competências tecnológicas, desde que ele tenha acesso à ferramenta computacional interligada à rede web.

Ao analisar os dados coletados de cada perfil de usuário, percebo que nos domínios significativos de ambas as competências existe uma relação entre esse domínio e a atividade profissional. É possível verificar que o domínio de competências artísticas, por exemplo, existe em virtude do estudo formal e da prática regular e profissionalizada e ambos os usuários significativos nessa área, assemelham-se na forma de aquisição de competências: via educação formal superior e na prática profissional da dança. Ainda, Denis e Fabíola atribuem o início de sua prática – quando ainda informal – à influência familiar ligada à prática profissional de algum familiar e não apenas vendo a dança como um *hobby*. É a

partir das trajetórias individuais de cada um que suas relações com a arte da dança e tudo o que dela deriva, como a webdança, são moldadas e se constituem.

No que se refere ao dispositivo computacional, seria incoerente abranger usuários completamente alheios à tecnologia digital, uma vez que a prática e o consumo da webarte requer, mesmo que minimamente, o conhecimento da ferramenta e do ambiente onde está inserida. Dessa forma, os usuários que, conforme considero nesta pesquisa dispõem de competências tecnológicas mínimas, mesmo assim possuem cada um em sua profundidade relação diária com a máquina computacional. No entanto, percebe-se que os usuários que não possuem relação profissionalizada com esse dispositivo não aprofundam o conhecimento acerca dos usos e produções da ferramenta para além do pacote de programas adquirido juntamente com o dispositivo e outros conhecimentos vinculados à rede web e a Internet.

Outra averiguação no que tange à trajetória de aquisição de competências da ferramenta computacional entre os entrevistados, ao contrário do que se pôde perceber na aquisição de competências artísticas em dança, não está ligada ao estudo formal, mas sim à prática e às necessidades de produção. Mesmo havendo, no caso da dança, a prática constante e profissionalizada antes mesmo da formação acadêmica, tanto Denis quanto Fabíola possuem e atribuem papel importante à formação superior em dança para o domínio das questões relevantes a essa prática.

A arte está presente na vida dos quatro usuários e está muito relacionada com o domínio de competências, ou seja, no caso dos usuários que possuem uma vida profissional vinculada à atividade artística, Denis e Fabíola, a arte é uma constante em termos de estudos, produção, prática e consumo. No entanto, todos os usuários demonstraram alguma intimidade com a arte e com a dança, seja em termos de prática (informal, no caso de Paula) ou de consumo, no caso de Gian.

Percebo que não é difícil deparar-se com mulheres que experienciaram dança ao longo de suas trajetórias. É comum, em nossa sociedade, relacionar a prática da dança ao sexo feminino e constatar a existência de relação com a prática da dança, especialmente na infância. Nesta pesquisa, foi possível perceber que 100% dos

pesquisados do sexo feminino experienciaram a prática dança, enquanto crianças, o que foi determinante, no caso de Fabíola na escolha profissional. Já Paula, preferiu seguir a prática de maneira informal, como acontece na grande maioria dos casos⁵⁷.

Ao estabelecer o domínio acerca da webarte, no entanto, pode-se perceber que a juventude do fenômeno e a abrangência de sua relevância social limitam seu conhecimento e consumo ao grupo de usuários que, de alguma forma, possui relação intensa seja com a arte – e no caso de webdança, com a arte da dança – ou com a tecnologia da qual essa arte necessita para se configurar como uma modalidade específica. Sem estar inserido em uma dessas áreas, é muito mais difícil perceber a webarte enquanto uma possibilidade de produto artístico e até mais difícil que se verifique uma curiosidade que pressuponha a busca individual por ela.

8.2 A etapa experimentação da webarte

Nesta etapa, deu-se a relação direta de cada usuário com as obras de webdança selecionadas. Os objetivos giravam em torno de verificar como se dariam as relações, tendo em vista os diferentes perfis e competências e os elementos fundamentais de análise revelados pelo referencial teórico constituído. Portanto, durante o processo de experimentação foi necessário verificar variáveis como:

- **tempo de permanência:** o período de tempo que o usuário dispendeu para a experimentação das quatro obras, bem como o tempo de permanência em cada obra isoladamente;
- **uso das possibilidades interativas:** como se deu a descoberta das possibilidades interativas de cada obra, quais possibilidades foram exploradas, as mais requeridas e as menos requeridas pelos usuários individualmente;

⁵⁷ Essa afirmação é feita tendo em vista minha experiência enquanto professora de dança para crianças, ao longo de 12 anos. O *ballet* clássico é umas modalidades ofertadas nas escolas, tanto especializadas quanto de ensino regular, quase que exclusivamente às meninas.

- **ordem de experimentação:** qual a ordem de cada usuário na experimentação das obras;
- **criações artísticas:** chamarei de criações artísticas as variáveis criadas por cada usuário em sua relação com as obras;
- **ambiente web:** como foi a navegabilidade de cada usuário no ambiente das obras de webdança do projeto *96 Détails*, se houve curiosidade para acessar outras obras além das estipuladas pela pesquisa;

Evidentemente que a análise da etapa de experimentação precisa ser confrontada pela etapa pós-experimentação, uma vez que na primeira os tópicos serão avaliados com base no vídeo de experimentação dos usuários, sem levar em considerações suas falas sobre a experiência de consumo e uso das obras.

A análise será realizada individualmente com cada usuário, tendo em vista seus perfis distintos.

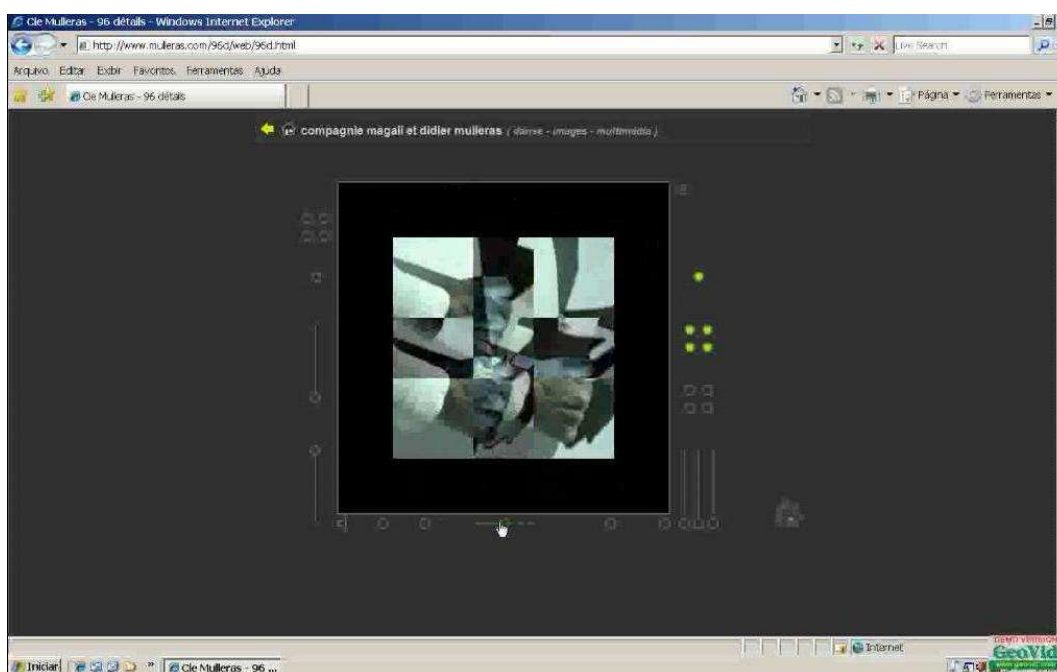
- **Usuário Denis**

A experimentação teve um tempo total de 21:10 minutos e a ordem de acesso às obras se deu de maneira a seguir uma ordem crescente de numeração, ou seja, primeiro foi acessado o módulo 4/96, depois o 5/96, o 17/96 e, por fim o módulo 18/96.

Na obra 4/96 o tempo de permanência foi de 5:04 minutos e pode-se perceber que o usuário buscou estabelecer todas as formas de relação oferecidas através das possibilidades interativas. Na segunda obra acessada, a 5/96, Denis permaneceu 3:26 minutos e, da mesma forma, buscou conhecer todos os modos de interação propiciados. Na terceira obra, a 17/96, o tempo de permanência foi de 4:30 minutos e, mais uma vez, todas as possibilidades interativas foram acessadas. Finalmente, a obra 18/96, foi a que mais chamou a atenção do usuário, se considerar o tempo de permanência. Foram 7 minutos de ação sobre esse módulo e na descoberta de suas possibilidades de interação e modificação. Mais tarde, na etapa de pós-experimentação, Denis vem afirmar essa constatação ao dizer que essa foi a obra que mais lhe chamou a atenção.

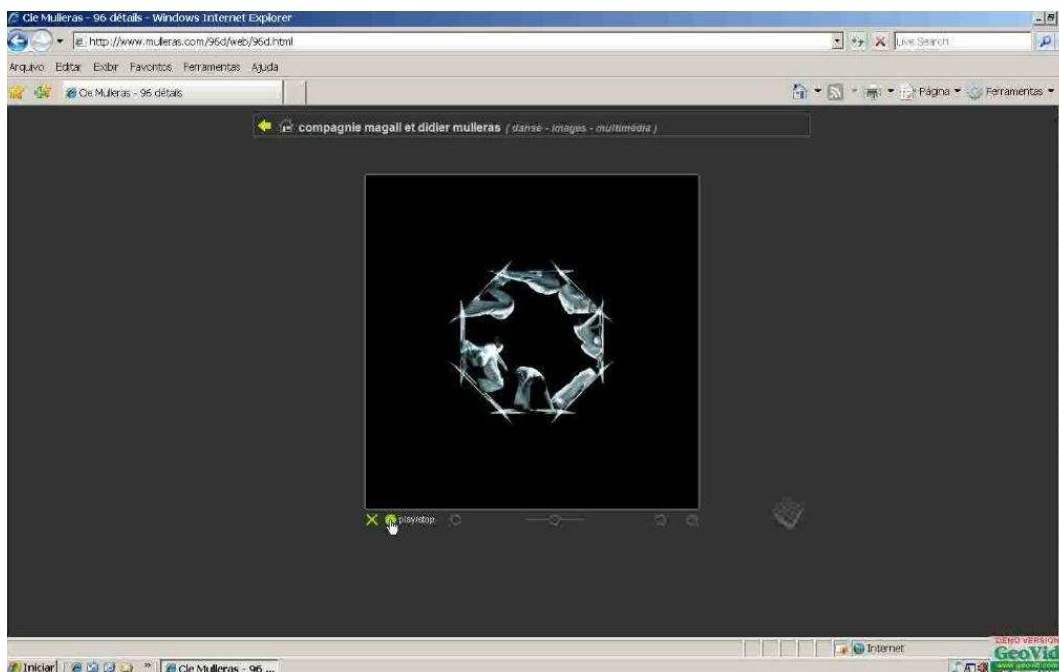
De maneira geral, o usuário demonstrou um comportamento bastante ordenado na experimentação de suas obras. Antes de acessar os botões disponibilizados, em cada obra o usuário primeiramente verifica, através do botão de ajuda, o que cada um dos demais botões é capaz de fazer. Após esse conhecimento, ele parte para a exploração de cada botão, seguindo a seqüência oferecida pela própria obra. Apenas após essa descoberta inicial é que o usuário inicia sua experimentação no sentido de descobrir possibilidades de criação artísticas a partir das interações propostas – utilizando os botões de *move*, *rotation* e as próprias possibilidades inseridas nas imagens que compõe as obras – explorando também botões que incidem sobre variáveis da dança, como movimento e velocidade, por meio dos botões de *play/stop* e *slow*.

O vídeo de experimentação não revelou nenhuma tentativa de acessar outras obras que não as quatro que foram pré-estabelecidas na pesquisa. Em alguns momentos foi possível verificar a ação de apenas observar a obra antes de agir sobre as possibilidades de interação.



Momento da experimentação onde o usuário utiliza a possibilidade de interação do botão *mirror H* na experimentação da obra 18/96.

Figura 37 – Botão *mirror H* na obra 18/96.
Fonte: Imagem... (2008)



A experimentação da obra 4/96 seguiu a ordem de leitura (da esquerda para a direita) dos botões de interação.

Figura 38 – Experimentação da obra 4/96

Fonte: Imagem... (2008)



Momento em que o usuário utiliza o botão ajuda para identificar as possibilidades de ação na obra 5/96.

Figura 39 – Botão de ajuda para ação na obra 5/96

Fonte: Imagem... (2008)

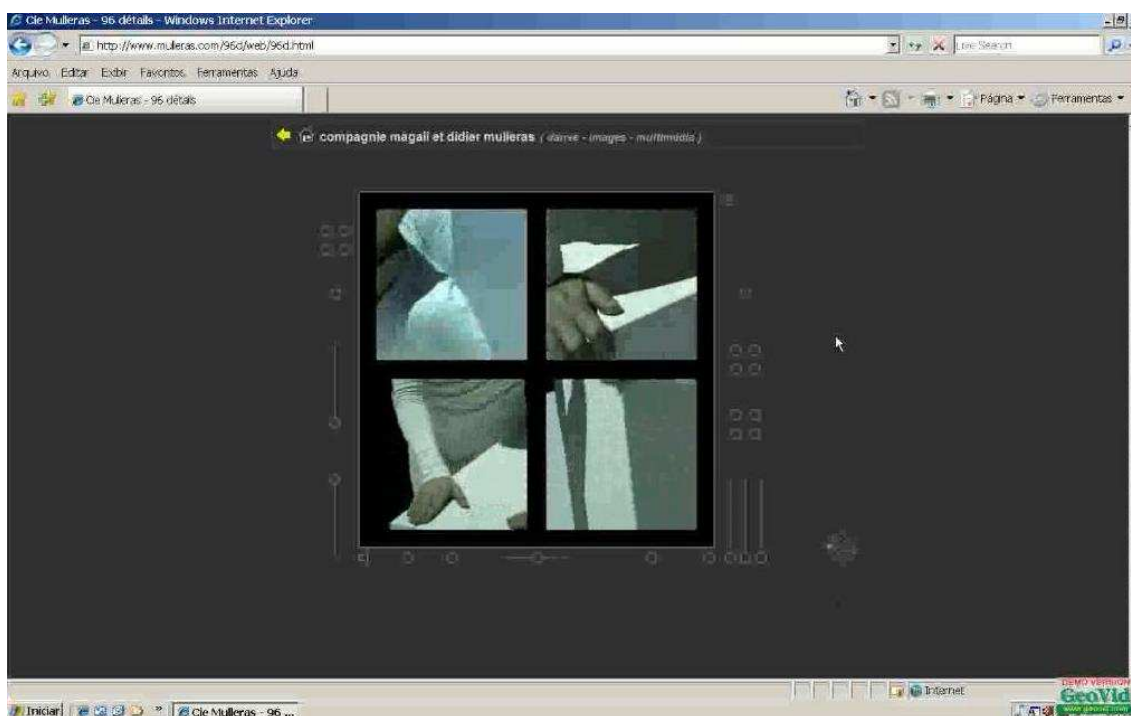


Figura 40 – Momento de observação na experimentação da obra 18/96
 Fonte: Imagem... (2008)

▪ **Usuário Gian**

Este usuário realizou a experimentação num tempo total de 8:08 minutos. Se compararmos o tempo de experimento dele com o de Denis, poderíamos pensar ser muito reduzido e, a partir daí iniciar uma série de reflexões em torno da sua experimentação. Por isso a importância da entrevista realizada posteriormente, que deu aos usuários oportunidade de falar a respeito da experiência de consumo. Relato isso, pois na etapa pós-experimentação, Gian revelou que ficou bastante entusiasmado com a experiência e que permaneceu um longo tempo experimentado as obras, pelo menos em comparação ao tempo que normalmente dispõe para descobertas na rede web e computador. O usuário referiu-se à questão do tempo de permanência de maneira bastante clara “eu achei bem legal, assim, tipo tanto é que eu fiquei uns cinco minutos (na realidade foram mais de oito minutos) “fuçando”, tipo, isso é impensável pra mim, é muito tempo, tipo, um minutinho ali e deu, sabe, não gosto muito tempo com esse tipo de coisa”.

Do tempo total, 1:44 minutos foi destinado à primeira obra experimentada, 4/96, onde foi possível perceber que o usuário apenas utilizou a possibilidade de interação *move*, que também na fala posterior vai se revelar como a obra mais interessante justamente devido a essa possibilidade de modificar e criar formas através do botão de movimentação. No segundo acesso, foi selecionada a obra 5/96 onde o tempo de permanência foi de 51 segundos. A primeira possibilidade explorada foi o mesmo botão, o *move*, da primeira obra acessada; no entanto outros botões foram requisitados e todas as possibilidades de ação foram abrangidas.

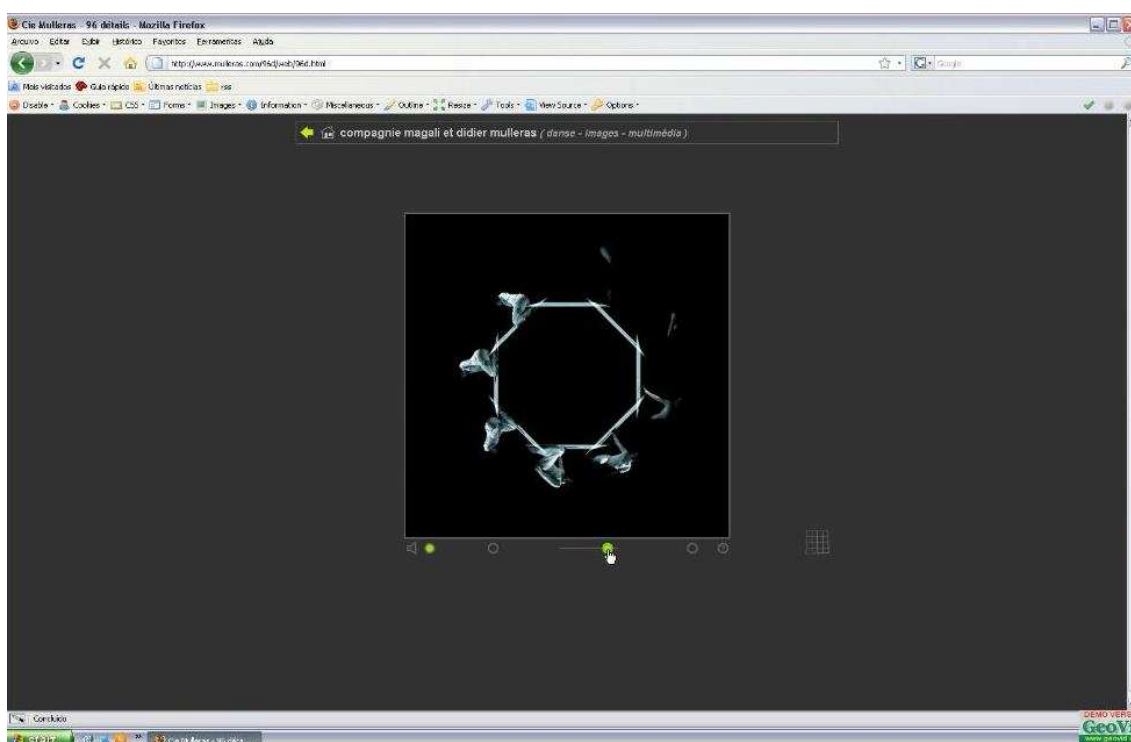
Na obra 17/96, terceira a ser explorada, como na experimentação do usuário Denis, percebe-se a obediência a uma ordem numérica de acesso às obras. O tempo de permanência foi de 2:15 minutos. Todas as possibilidades foram exploradas, com ênfase nos botões *move* e de escalas de cores. Na última obra a ser acessada, 18/96, o tempo foi de 2:35 minutos. O maior tempo de permanência pode refletir as possibilidades de interação que nessa obra encontram-se em maior número.

É muito clara a preferência pelo botão *move* em todas as obras, uma vez que a base de toda sua experimentação está nas possibilidades de **forma** que as obras oferecem. Mais tarde, na etapa de pós-experimentação, essas características vão se revelar como configuradoras da maneira como este usuário percebeu a experiência.

A experimentação de Gian se caracterizou pela rapidez, no que se refere ao tempo de experimentação e à passagem por cada módulo interativo. Percebe-se que a referência da relação desse usuário com a variável tempo, construída a partir de sua trajetória e de como ele se relaciona com o mundo tecnológico no qual está inserido, interfere na configuração dos sentidos e apropriações da webdança. Seu trabalho profissional preconiza o uso diário do computador, existe o hábito de priorizar a utilização dessa ferramenta para suas relações sociais. Esses elementos são constituintes de sua visão de mundo, onde está inserida a noção de tempo, que por sua vez interfere na sua forma de perceber a relação com a webdança.

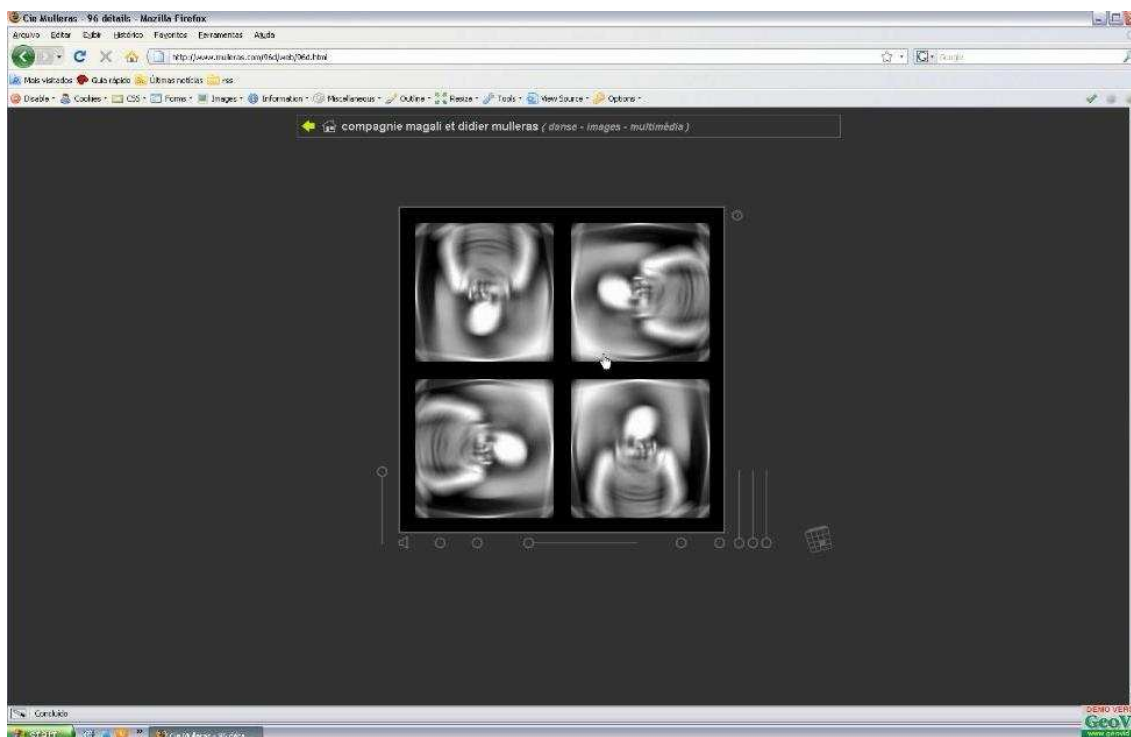
Rapidez também em descobrir as possibilidades de interação em cada obra. Descoberta que, por vezes, foi baseada no simples conhecimento da legenda de

cada botão, não se fazendo necessário ativá-lo para revelá-lo. A preferência pela barra de *move* se mostrou bastante evidente, tendo em vista que foi acessada em todas as obras e, em todas elas, como primeira opção. Essa constatação mostra que o usuário teve maior interesse nas formas estéticas. Os botões que agiam sobre as variáveis da dança, como, movimento e velocidade, não foram acessados além de sua legenda.



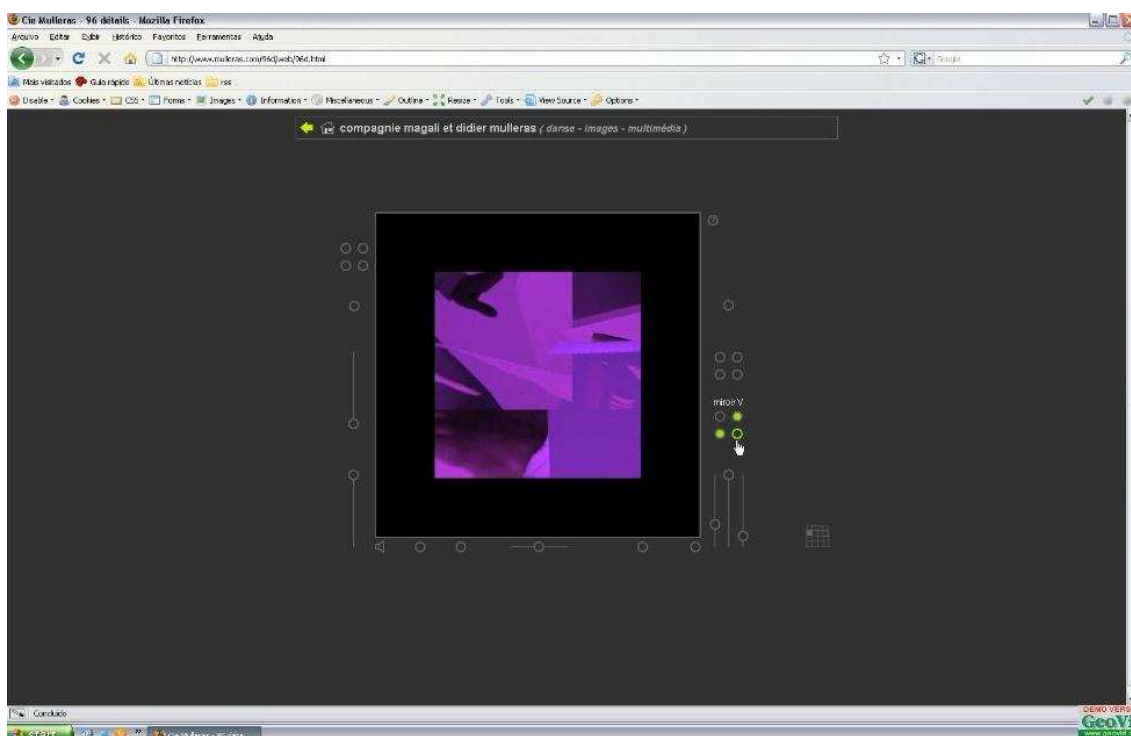
A experimentação do usuário Gian ficou bastante focada nas possibilidades estéticas formadas a partir da barra de *move*.

Figura 41 – Experimentação do usuário Gian - 1
Fonte: Imagem... (2008)



O usuário Gian, em todas as obras, buscou verificar as possibilidades existentes nas imagens pela passagem do mouse por elas. O usuário pode perceber que apenas passar o mouse pela imagens, sem clicar em algum botão, não era suficiente para acionar uma modificação.

Figura 42 – Experimentação do usuário Gian - 2
Fonte: Imagem... (2008)



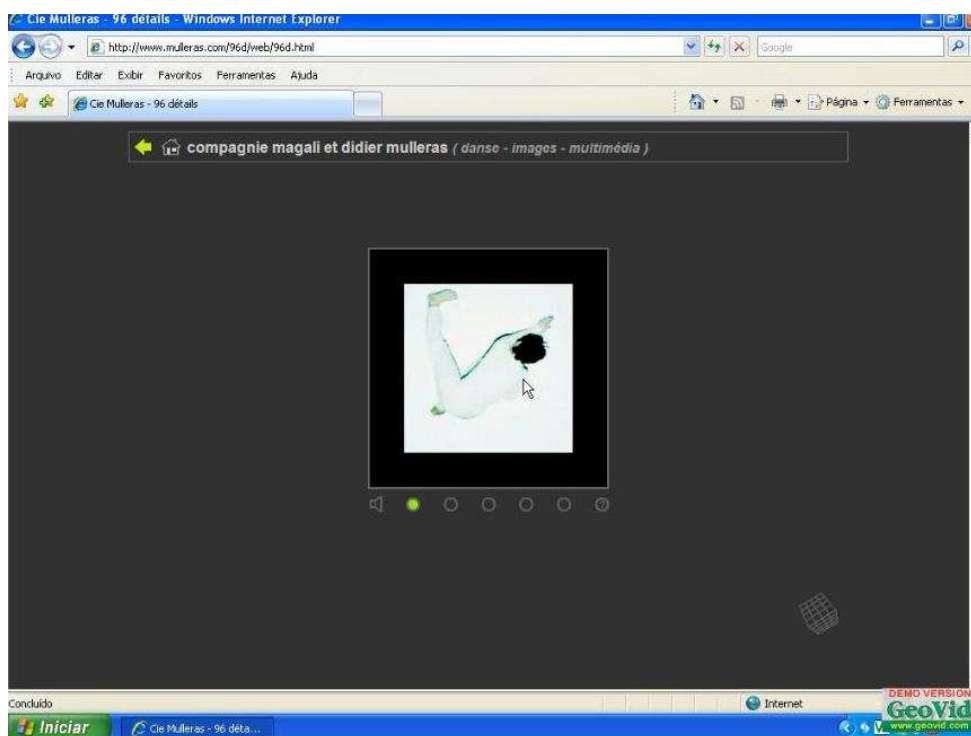
Na obra 18/96, o usuário variou entre a barra de *move* e demais possibilidades.

Figura 43 – Experimentação do usuário Gian - 3
Fonte: Imagem... (2008)

- **Usuária Paula**

Algumas situações diferentes aconteceram na experimentação da usuária Paula. Após serem dadas as instruções para desenvolver a experimentação, a usuária iniciou sua experiência. No entanto, no decorrer da fala da etapa posterior, a usuária expressou ter desejado permanecer mais tempo se relacionando com as obras e não o fez tendo em vista o ambiente no qual se realizou a experimentação. Disse não ter se sentido à vontade para permanecer mais tempo que os 13:55 minutos em que manteve sua exploração ativa.

Além dessa constatação, outra foi de enorme relevância para a pesquisa, o fato de ter explorado uma obra que não estava listada naquelas tidas como “obrigatórias” para a experimentação. A primeira obra a ser acessada foi a 1/96 e nela a usuária permaneceu durante cerca de 1 minuto, realizando explorações das possibilidades de ação sem, no entanto, conseguir acessar uma das possibilidades de interação propostas por essa obra. Portanto, Paula acessa o módulo, passa o *mouse* pela imagem da bailarina e sai da obra sem ter efetivamente realizado uma interferência através das possibilidades interativas que estavam ofertadas.



Paula foi a única usuária que acessou a obra 1/96, que não estava entre as pré-selecionadas para experimentação.

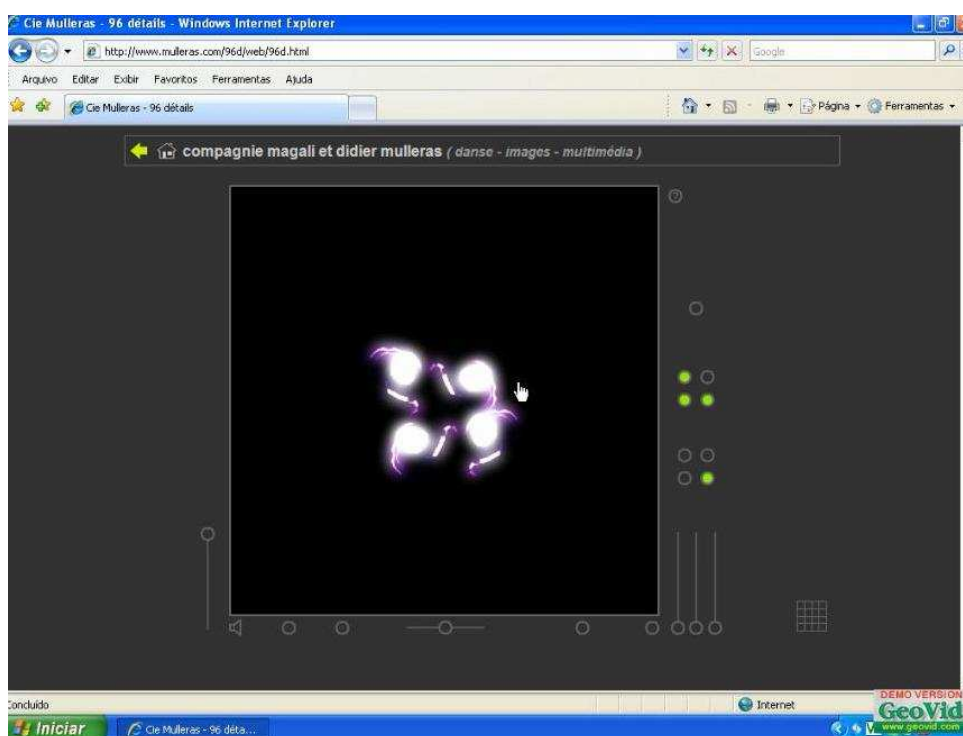
Figura 44 – Experimentação da usuária Paula - 1
Fonte: Imagem... (2008)

Pode-se perceber uma diferença clara entre a forma de experimentação dos usuários anteriores e a de Paula, o que revela que esta foi a usuária que detinha menos conhecimentos acerca do uso do computador. A dificuldade em encontrar as obras denota um desentendimento quanto à lógica de uso da própria ferramenta. O tempo de permanência entre-obras, ou seja, entre o final de experimentação de uma obra e o acesso de outra, foi maior em relação aos demais usuários, inclusive em comparação à usuária Fabíola, que foi enquadrada no mesmo patamar de domínio das competências tecnológicas que Paula.

A primeira obra que pertencia ao grupo daquelas recortadas para a experimentação explorada pela usuária foi a 17/96. Nessa experimentação, assim como nas demais obras que serão relatadas a seguir, Paula teve claras dificuldades em compreender de que forma poderia (ou deveria) realizar a experimentação. Cabe salientar que as informações prestadas antes da experimentação, pela pesquisadora, não abrangeram instruções quanto ao que poderia e como poderia ser realizada a experiência propositalmente, uma vez que é interesse para a

pesquisa descobrir as formas de relação dos diferentes perfis de usuários com as obras.

As explorações ocorridas durante a experimentação da obra 17/96, pouco se voltaram para as formas de interatividade entre obra e usuário. O que se pode perceber é que as possibilidades de ação contidas nos quadros de imagens e vídeo da obra, que poderiam ao clique de *mouse* ser modificados, as quais ocasionavam a mudança de forma do cursor do *mouse* de seta para atípica forma de uma mão com o dedo indicador elevado, chamaram a atenção da usuária para alguma possibilidade aparente, mas que não foi descoberta nesse primeiro momento.



A possibilidade de interferir na obra através dos quadros de imagens foram as tentativas de interferência mais exploradas pela usuária Paula,

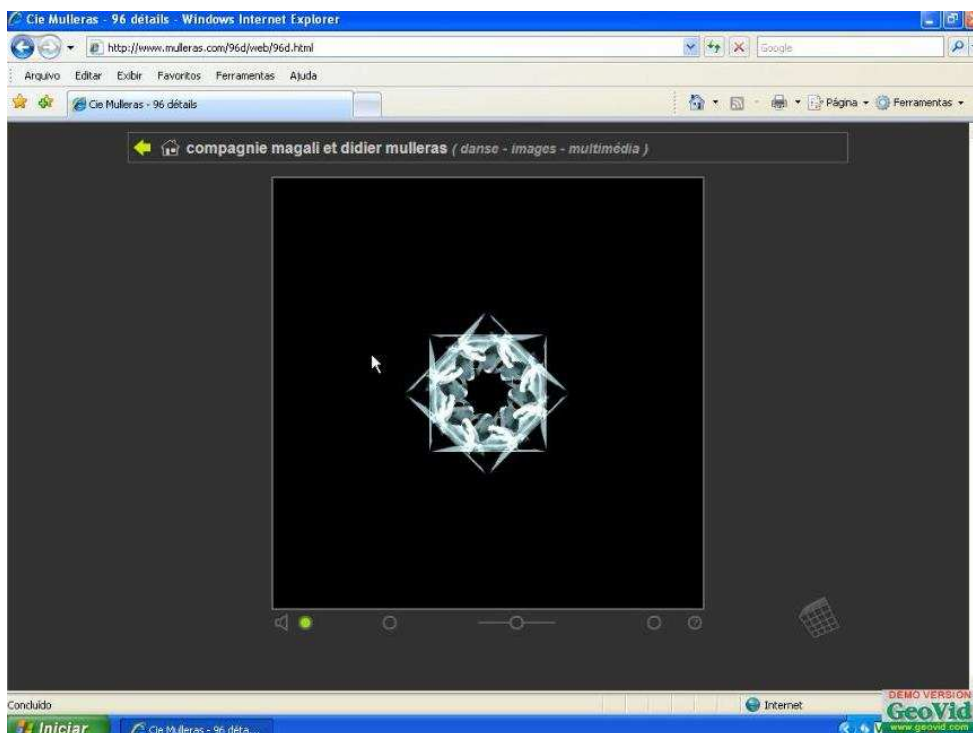
Figura 45 – Experimentação da usuária Paula - 2
Fonte: Imagem... (2008)

Certamente o conjunto de conhecimentos prévios adquiridos ao longo da trajetória dessa usuária a respeito dos padrões de funcionamento da Internet instigou para essa possibilidade, uma vez que o cursor tenha modificado sua forma para outra que evidencia a existência de algo. No entanto, o vídeo da

experimentação dessa usuária revelou que, mesmo com essa possibilidade aparente, não houve o clique que revelaria a mudança proposta.

A segunda obra a ser acessada, após novamente um período considerável de tentativas de encontrar as obras “obrigatórias”, foi a de número 4/96. Mais uma vez a exploração inicia pela busca de formas de relação com a obra a partir da imagem, negando a existência dos botões de possibilidades. Como desta vez o cursor não teve modificações de forma que o levava a identificar possibilidades de mudança, a usuária inicia a exploração dos botões de interação, descobrindo que a obra poderia ser modificada a partir desses artefatos.

A partir deste momento não foi mais possível identificar as possibilidades de interação utilizadas, pois o vídeo de experimentação da usuária Paula travou em determinado período da experimentação desta obra. O conhecimento das demais obras acessadas se deu em virtude da modificação da trilha sonora, já que o travamento se deu apenas na imagem do vídeo e não no áudio. Mesmo com esse acontecimento, optei por manter os dados de experimentação dessa usuária, pois a análise da relação de cada perfil de usuário se deu, em grande parte pelas entrevistas complementadas pela observação do vídeo de experimentação. Como, no caso da experimentação de Paula, a maior parte do tempo de permanência foi conservado e possível de ser analisado, através do material audiovisual, constatei não haver limitações que pudessem prejudicar essa análise.



A imagem mostra o momento em que a imagem do vídeo de experimentação de Paula travou.

Figura 46 – Experimentação da usuária Paula – 3
Fonte: Imagem... (2008)

Através da referência de áudio, pude constatar que Paula, além das obras já citadas, também acessou os módulos 5/96, durante 1:30 minutos e o módulo 18/96, durante 1:06 minutos. Ela voltou a acessar os módulos 17/96 e 4/96, onde permaneceu em cada um 1:45 minutos e 1:00 minuto, respectivamente. Como os momentos de silêncio são curtos, em média 10 segundos, e todos são precedidos por uma referência musical diferente da anterior, a utilização da possibilidade de interferir na trilha sonora, tanto em termos de volume como em termos de pausa, não parece ter sido feita. Essa suspeita é revelada na entrevista pós-experimentação, onde a usuária não atribui à trilha sonora nenhuma preferência ou relevância.

No entanto, ao voltar à etapa pré-experimentação, a relevância da existência de música quando se fala de dança mostra-se como uma relação importante para a usuária Paula. Ao confrontar ambas os dados o que se tem é que a música não atraiu a curiosidade da usuária em relacionar-se com a obra por meio deste

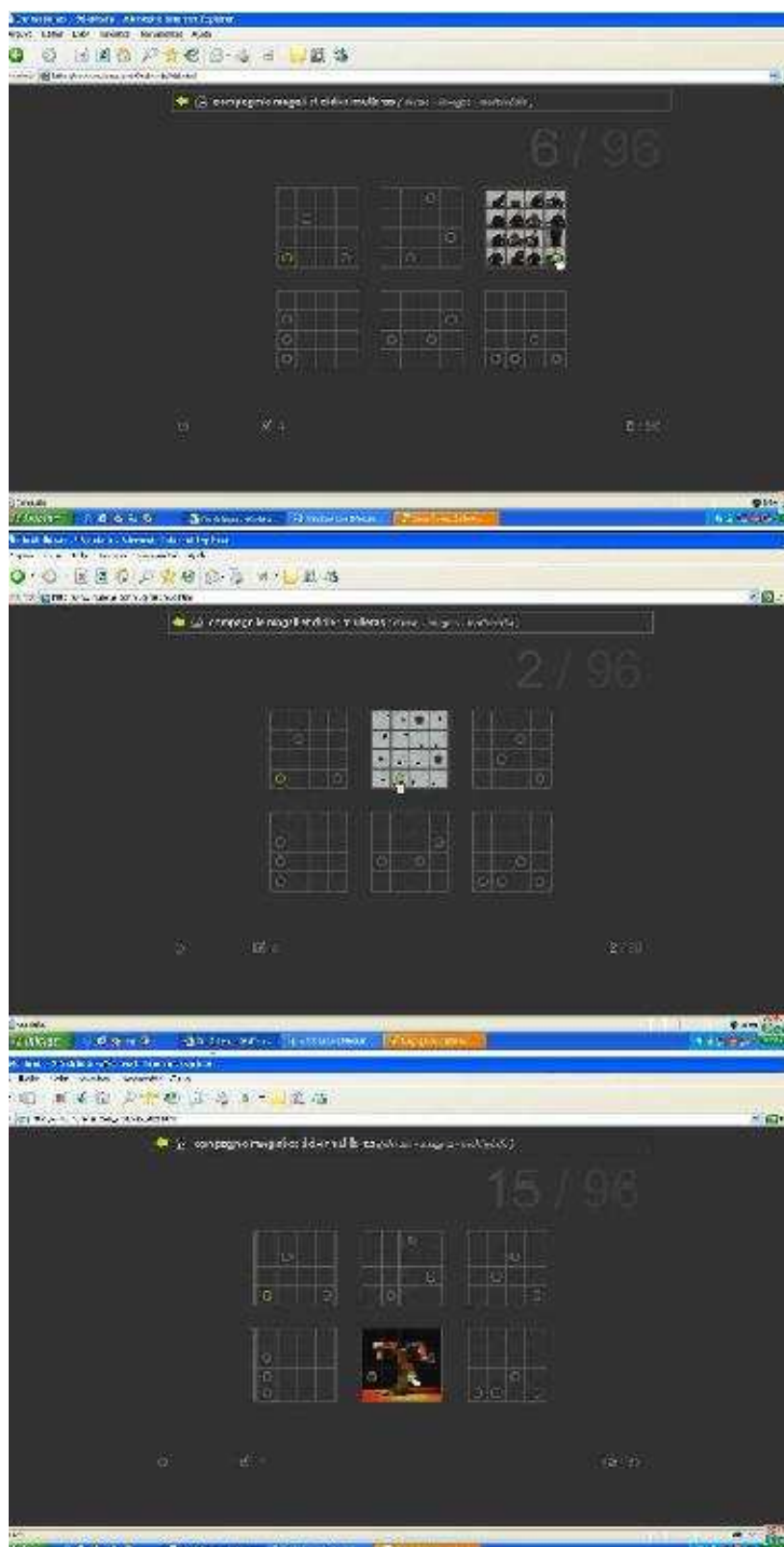
elemento, de tal forma que pode-se pensar em ambigüidade dessas idéias (descrição de ideais x experiência prática).

Os dados levam a pensar que quando solicitada a pensar em questões de cunho teórico sobre dança, a usuária Paula busca respondê-las, sendo que a própria situação de entrevista, gera uma necessidade de respostas para questões que não são estão inseridas no cotidiano dela, podendo levar à expressões de idéias que não correspondem à prática.

▪ **Usuária Fabíola**

A característica que destaca a experimentação de Fabíola é, sem dúvida, a calma e o aprofundamento dado à relação que se estabeleceu com cada obra. Ela foi a usuária que mais tempo tomou para conhecer os módulos interativos da pesquisa. Os 36:07 minutos que permaneceu se relacionando com as obras, juntamente com os mais de 20 minutos do usuário Denis – sem deixar de considerar que ele já conhecia o trabalho em questão e havia acessado três das quatro obras propostas, em momento anterior à experimentação – levam a pensar que, para os indivíduos que possuem domínio significativo das competências artísticas em dança, as descobertas em torno da webdança são (mais) relevantes e geram uma curiosidade que revela-se no tempo de exploração.

No entanto, não é apenas isso que chama a atenção no vídeo de exploração de Fabíola. Fica claro que, embora não tenha havido acesso a nenhuma obra além das quatro que foram propostas, houve uma forma de exploração que fez com que ela passasse por todas as obras que estavam disponíveis no cubo. Ao passar o cursor do *mouse* nos quadrados que abrigavam obras, elas eram reveladas, pelo menos a ponto de se verificar que se tratava de outras obras que não as quatro selecionadas.



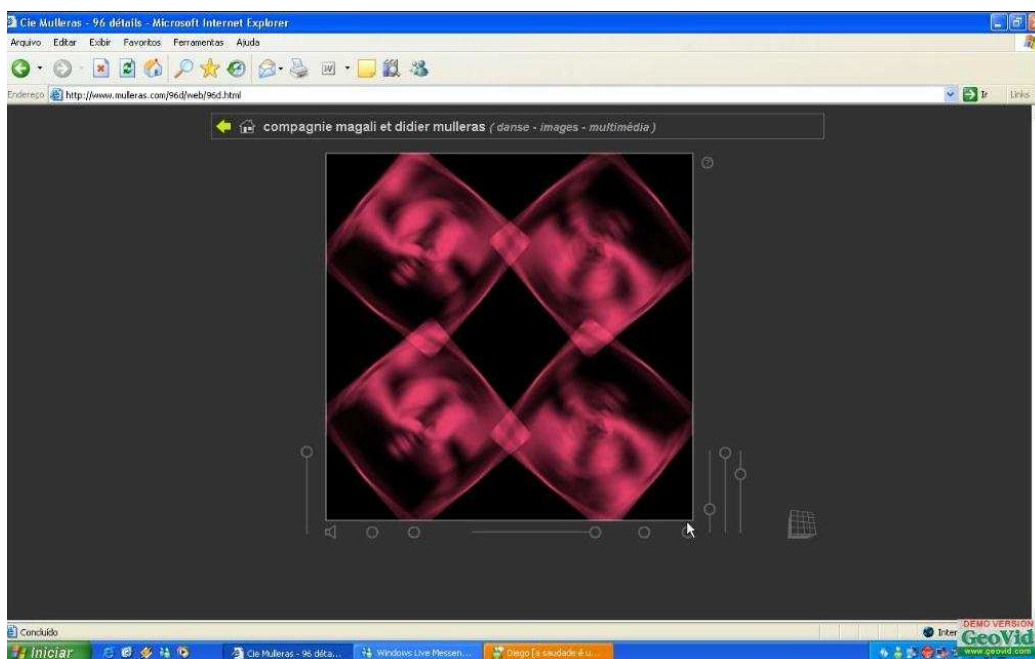
A usuária demonstrou curiosidade em conhecer o que mais, além das quatro obras pré-definidas para experimentação, era possível acessar.

Figura 47 – Experimentação da usuária Fabíola – 1
 Fonte: Imagem... (2008)

A primeira obra a ser explorada foi a 4/96. Independente do fato de ser a primeira citada nas instruções de experimentação ou de ser a primeira em termos de ordem numérica, é importante reforçar que tal obra é a única que se encontra no primeiro quadrante de acesso. Nesta obra a usuária permanece 5:30 minutos e é bastante claro que a possibilidade de movimentação, por meio da barra *move*, é a que mais chama sua atenção e a instiga de modo a descobrir as diversas formas em que podem ser realizadas. Além dessa possibilidade, ainda existe a exploração dos outros botões interativos, contudo, de forma muito rápida.

A obra seguinte é a 17/96, onde permaneceu por 7 minutos. Ao longo deste tempo, passou por todas as possibilidades de interatividade que a obra lhe propunha através dos botões de interação. Foram acessados respectivamente, os botões de cores, espelho horizontal, *move*, espelho vertical, *slow*, *blend mode*, *rotation* e interferência de volume na trilha sonora da obra. Não houve a descoberta das formas de interação com a obra, possibilitadas a partir das próprias imagens. Cada botão foi acessado repetidas vezes, demonstrando uma caráter exploratório bastante aguçado. O mesmo comportamento ocorreu nas demais obras que foram acessadas, nesta ordem 5/96 e 18/96, respectivamente, durante 7 e 9 minutos.

Embora Fabíola tivesse pouco domínio das competências tecnológicas, seu comportamento de exploração, em comparação ao da usuária Paula, foi distinto o que leva a considerar a importância das competências artísticas em dança no sentido de descobrir as obras e seus sentidos criados a partir das possibilidades de interação.



Experimentação da usuária Fabíola na obra 5/96.

Figura 48 – Experimentação da usuária Fabíola – 2
 Fonte: Imagem... (2008)

Ao analisar as experimentações dos quatro perfis de usuários pode-se, mais uma vez, perceber a mediação das competências artísticas e tecnológicas na forma como cada um opera sua relação com a webdança. Se na etapa de entrevistas pré-experimentação essas competências foram visualizadas em termos de como cada usuário se revela enquanto membro de cada universo (artístico e tecnológico), nesta etapa, a presença da mediação foi percebida por meio da ação prática de cada usuário de se relacionar com essa modalidade.

Mesmo sendo todos usuários da ferramenta computacional conectada em rede e, por isso, usuários potenciais de obras de webarte, a experimentação leva a crer que os que são capazes de se relacionar com as obras a partir de suas questões artísticas, acabam encontrando elementos motivadores de suas ações mais significantes que os levam a explorar de forma mais aprofundada cada obra e, portanto, criar uma relação de vínculo mais aprofundada. Ao passo que, para os usuários que não dominam tais questões, o consumo parece estar ligado à

descoberta das funcionalidades de cada botão e o que ele cria, esteticamente, na imagem.

Portanto, questões ligadas à arte e seus modos de criação não parecem se expressar nas experimentações dos usuários que não possuem tais competências; quando se sentem satisfeitos em termos estéticos e/ou de descobertas de ação, acabam perdendo o interesse em aprofundar suas explorações. Essas considerações são apoiadas pela constatação da pouca repetição de acesso aos botões, que acontece nas experimentações dos usuários com significativo domínio da dança.

No caso dos usuários com vivências artísticas estabelecidas, as possibilidades de interação que influenciam os elementos estruturantes da dança, geram uma curiosidade e motivam a experimentação por este caminho. A ação sobre as variáveis que agem sobre o movimento - velocidade, pausa, reinício - são trabalhadas de maneira mais aprofundada em termos de tempo e possibilidades. As intervenções realizadas na formação especial dos corpos também foram verificadas como parte integrante da experimentação desses usuários. Diferentemente dos usuários não vinculados diretamente à arte da dança, as variações criadas a partir de formas estéticas foram vistas como variações no corpo que dança, o qual também caracteriza-se pelo conjunto de imagens que formam a obra e não, necessariamente, pelo corpo (físico) dos bailarinos projetados nas imagens do(s) vídeo(s) que compõem cada obra.

O tempo de permanência nas quatro obras, e em cada uma isoladamente, também parece expressar uma motivação maior desses usuários, Fabíola e Denis, no que tange à descoberta pela webdança e suas possibilidades. Os resultados (artísticos), para eles, não são realizados apenas em termos de variações nas formas, mas sim em elementos, muitas vezes subjetivos, que incidem sobre a produção de sentido a partir de suas intervenções.

8.3 A etapa pós-experimentação: experiência de consumo e sentidos da webdança

Na etapa denominada pós-experimentação, cujos dados passo agora a analisar, o objetivo era obter dados acerca da experiência de consumo e sentidos produzidos a partir da relação com a obra, no que tange a aspectos relacionados à tecnologia e à dança. Neste momento de análise, não apenas serão trazidas as questões referentes à entrevista, mas as falas de cada usuário serão confrontadas com suas respectivas experimentações, entendendo o contexto de cada um, recriado a partir da etapa de pré-experimentação.

Para essa etapa do processo de análise, cada bloco de questões trabalhadas na entrevista é trazido, buscando perceber as diferenças entre as percepções de cada usuário, no intuito de avançar no processo de entendimento da relação da webdança com seu público.

8.3.1 Sentidos e sensações relativos à experiência de consumo da webdança

Conforme já explicado no capítulo metodológico, o primeiro grupo de questões da etapa pós-experimentação referiu-se à experiência de consumo e às sensações de cada usuário a partir dela. Ao verificar as respostas dos quatro usuários, a primeira constatação é que a experiência de relação com as obras de webdança foi trazida como **positiva**. Todos os usuários a caracterizaram como uma experiência *agradável, de descobertas e divertida*. Os usuários que não conheciam a obra da Cia. Mulleras, Gian, Paula e Fabíola, demonstraram uma grande empatia com as obras que lhe foram apresentadas, atribuindo a elas características positivas em termos estéticos e de conteúdo artístico em dança. A possibilidade de interação com as obras, por meio das possibilidades interativas foi, sem dúvida, o que mais chamou a atenção e despertou o interesse dos usuários em relação à experimentação. A possibilidade de “**mexer**” nas obras foi o grande motivador e provocador da curiosidade de todos, em termos de interferência ou mexer visando um resultado estético.

Eu acho que traz coisas bacanas de serem pensadas em relação à dança, como essa possibilidade de estar mexendo naqueles corpos. (Denis)

(...) a questão da interatividade...na realidade eu ficava sempre tentando buscar uma figura. (Gian)

Montar passos, na verdade não é montar passos, no caso por que tu fica olhando, tu vai acompanhando e tu consegue mexer, aí tu vai sobrepondo as figuras. (Paula)

Eu comecei fazendo descobertas nos botões e vi as bailarinas dançando, daí eu fiquei anestesiada com aquela imagem que já se reproduzia e fiquei olhando as bailarinas dançando, depois eu descobri que eu podia brincar com os botões e fazer a minha coreografia, né, só que eu não conseguia acompanhar o que eu queria com o manuseio do botão. (Fabíola)

O usuário Gian apresentou uma apreciação crítica mais elaborada, ao destacar, imediatamente duas obras que lhe chamaram mais a atenção, a 4/96 e a17/96, devido ao *design* e às possibilidades de formação de figuras estéticas que lhe motivavam a descoberta, muito mais que a interatividade por si só. Atribui essa preferência a suas competências artísticas, no que tange a avaliação de *layout*, por ser um *designer* gráfico e de web.

Que na realidade, talvez pela minha questão do design, layout coisa assim, eu ficava sempre tentando buscar uma figura. Essas duas (4/96 e 17/96) foram as que realmente achei muito legal. As outras eu achei legal, beleza, uma experiência bacana, som bacana, a mistura, som, a imagem legal, mas a questão da interatividade, se torna chato, comparado com essas outras duas. (Gian)

A experiência de consumo, para o usuário Gian que detinha significativa competência tecnológica e pouca competência artística em dança, foi vista muito mais sob o prisma do *design* e da tecnologia empregada, que sob o prisma artístico que faz referência às estruturas da dança. O que lhe prendia ao consumo foi verificar as técnicas de manuseio dos *softwares* empregadas nas obras – especialmente o *Flash* – bem como o caráter estético apurado. Revelou em momentos ter ficado surpreendido com o que fora pensando e realizado pela companhia, em termos de utilização da tecnologia e, ao mesmo tempo, tendo em vista seu conhecimento do manuseio de *softwares* de animação digital, ter esperado mais possibilidades de uso desses recursos.

...o que acontece, existem programações no Flash que a gente... se colocasse naquilo ali (referindo-se às obras) passava o mouse por cima daquilo e ia formar

uma loucura, tu entende? E em todas as obras tu tem controles definidos do que tu pode fazer, não é uma coisa muito ação e reação é controle mesmo. (Gian)

O usuário Denis, que já havia tido experiência anterior com três das quatro obras propostas, mais uma vez afirma de maneira positiva sua experiência de consumo, fazendo referência à sua própria produção. Para Denis, a dança e as possibilidades criadas pela interatividade proposta nas obras configuravam uma *ação cirúrgica* que lhe motivava a experimentar e descobrir como poderia, a partir dessas especificidades, criar novos/outros sentidos para a dança que lhe era apresentada, algo propiciado pelo grupo Mulleras e também pensado por ele em sua produção em dança.

O que observo é que tanto sua competência (artística e tecnológica) como seu conhecimento prévio das obras, o auxiliaram na busca por resultados (poéticos) mais elaborados, da mesma forma que Fabíola. Ao contrário dos demais, Gian e Paula, que mais pareciam querer descobrir o que era a webdança e como se relacionar com ela, o usuário Denis foi motivado por questões artísticas mais subjetivas, como a criação de sentido, a relação de corpos e movimento, uma vez que não se tratava de uma experiência de descoberta.

Eu acho que traz coisas bacanas de serem pensadas em relação à dança. Como essa possibilidade de estar mexendo naqueles corpos assim, sabe, o ambiente do Mulleras, me parece meio clínico. Parece meio cirúrgico, aqueles botões, aquelas coisas do lado, que aparecem, parece uma sala de cirurgia, o corpo ali no meio e aquelas ferramentas do lado, sabe, ferramentas incisivas que tu mexe ... isso é uma coisa que me interessa na dança. Eu acho que o Mulleras traz um pouco disso, eu me divirto vendo que também tem outras pessoas fazendo isso, sabe, pensando um pouco de algumas temáticas que eu também penso, sabe? (Denis)

A lógica de um jogo foi bastante atribuída à experiência: o fato de existir botões, o fato de possibilitar interação com a obra de forma direta, onde as intervenções refletem-se em modificações que são imediatamente visualizadas na obra. O caráter lúdico apareceu quando os usuários referiram-se a suas ações de intervenção como uma brincadeira. Estavam brincando com a obra, brincando de modificá-la e, para alguns, brincando de criar um resultado. Embora tenha sido atribuída relevância a esse tipo de criação artística – especialmente para os usuários Denis e Fabíola, os quais, enquanto profissionais da área da dança, percebiam uma

necessidade da existência de novas formas de dança – a experiência de consumir tais obras configurou-se como um jogo, uma brincadeira, uma diversão.

O que mais me chamou atenção? É, na verdade foi uma coisa que eu já te falei, assim, é essa possibilidade de mexer nas coisas, de brincar ali com aquelas imagens, com aqueles sons... (Denis)

Me lembra joguinho da década de 90, que tem uns alienígenzinhos, tu entende. (Gian)

É uma brincadeira que sai algo muito interessante... É uma brincadeira séria, até porque ela desperta emoção, curiosidade, acho que tudo que desperta algo, qualquer sentimento se torna sério. (Paula)

Brincar com os elementos que tinha e formar alguma coisa que nem eu sabia o que iria ser formado, daí o jogo de descoberta mesmo, aperta isso, o que te dá, aperta aquilo e isso, o que dá. (Fabiola)

O que desponta como ponto de maior atratividade para todos os usuários é a possibilidade de agir sobre as obras. No caso dos usuários Denis e Fabiola, esta atratividade está ligada ao fato de serem ofertadas possibilidades de modificar, dentro das limitações, as imagens, o movimento, o som, recriando possibilidades de dança a partir das matrizes apresentadas. A usuária Fabiola fala desta ação, referindo-se à obra 18/96, que elencou como sendo sua preferida. O usuário Denis, fala desta preferência de forma geral, referindo-se à experiência como um todo, no entanto, também traz a obra 18/96, como sua preferida, quando foi questionado.

Foi interessante constatar que, para esses usuários com significativa competência artística em dança, a obra 18/96 foi a que mais lhes chamou a atenção. Mesmo tendo eles descrito os motivos de formas distintas, percebe-se que ambos chegam nesta obra tendo em vista as possibilidades de ação, seja de forma direta ou indireta. Explico: enquanto o usuário Denis atribui a preferência ao fato de ser a obra com mais possibilidades de interatividade, em comparação as demais experimentadas – também afirmou que esta era a única obra com a qual ele não havia tido experiência anterior, uma vez que as demais (4/96, 5/96, 17/96) ele já havia se relacionado anteriormente – para a usuária Fabiola, a preferência pela obra 18/96 está ligada à concretude da cena, uma vez que utiliza imagens mais próximas do real da cena de dança, sem interferências estéticas possibilitadas pelo computador, o que facilitaria a recriação de uma história e, por sua vez, o entendimento da cena a ponto de permitir uma ação mais evidente. Como relata

Denis: “Porque ela (a obra 18/96) é a que mais me deu possibilidade de mexer, de brincar... Eu já tinha visto algumas dessas, essa 18/96 eu não tinha visto ainda.”

Segundo Fabíola, é mais fácil relacionar-se com a obra 18/96 porque ela demonstra de maneira clara o que, em termos de coreografia, está acontecendo. O corpo do bailarino que executa a coreografia é percebido de forma mais real/física, o que possibilita a ela relacionar-se com a obra de forma mais aprofundada no sentido de construir suas idéias.

A última, que eu acho que foi a 18, que tem a cena é mais concreta, mais próxima da realidade. Lembra cinema e conta mais concretamente uma história, essa me chamou mais atenção, que ela é mais fácil de brincar com ela, de jogar. (Fabíola)

Alessandra: Tu diz “mais fácil de jogar” por causa dessas características que tu falou de ser mais real ou por causa do que era permitido fazer com os botões?

Não, porque a cena era mais real, tinha a mão mais perto, a mão tinha sempre o mesmo movimento, nessa cena a história era mais clara. Achei mais fácil, mais à vontade, não sei, mas mais fácil. (Fabíola)

Fabíola dá sinais da existência de outras mediações importantes que configura sua relação, além do jogo, quando faz alusão ao cinema para falar de sua experiência.

No caso do usuário Gian, a possibilidade de formar figuras é o que mais lhe motivou durante a experiência. Tal possibilidade está relacionada à existência de botões de interação, especialmente a barra *move*, os quais permitem ação no ordenamento espacial das imagens que formam cada obra. Como já mencionado, ele destaca as obras 4/96 e 17/96 como sendo suas preferidas, pois vislumbra nelas a possibilidade de formar figuras mais inusitadas. No caso da obra 4/96, é possível afirmar que toda a interação, ou a maior parte dela, está relacionada à barra de movimento das figuras as quais, colocadas sob a forma de círculo, permitem que o usuário tenha inúmeras possibilidades de formação de figuras diferentes, dependendo da amplitude do diâmetro desse círculo e da posição do corpo da bailarina reproduzido nas imagens, que por vezes encontra-se dentro desse círculo, como também pode estar localizado na extremidade. No caso da obra 17/96, embora existam outras e mais variadas possibilidades de ação, além do movimento das imagens, a barra de *move* está presente, bem como a possibilidade de rotação

e espelho das imagens que acabam interferindo nas formas estéticas que podem ser construídas.

Tá, o que eu achei muito legais que elas formavam figuras muito legais, uma coisa meio... caleidoscópica, que eu acho muito legal, assim, tu entendeu, bem esse resultado do layout daquilo... Porque com os controles que eles te dão, tu podia formar coisas legais, tu entendeu? (Gian)

As sensações de cada usuário remeteram-se à curiosidade, no que se refere a saber o que vai acontecer quando cada botão for acionado (usuários Denis e Gian), e a imaginar como será fazer essa obra no formato da dança cênica (Fabíola). Não citaram, diretamente, alguma frustração ou ponto negativo nesta experiência, a não ser pequenos desejos, tais como Gian, que revelou uma expectativa não concretizada – mas que não foi caracterizada como uma frustração. Por seu profundo conhecimento do *software* de design digital, ele conhecia outras formas de interação que não foram utilizadas, mas que seriam possíveis de serem incorporadas nas obras, referindo-se a uma técnica de interação através do *mouse*, que permite que as imagens sejam modificadas ou movimentadas quando são tocadas pelo cursor.

Primeiro eu fiquei tentando ver a interação do cursor com a figura, de passar o cursor realmente em cima da figura inicial e ver o que acontecia com aquela figura, pensando que tinha alguma coisa a ver, o roll over, que se chama quando o cursor passa por cima da figura e essa figura se mexe ou se modifica. Aí depois notei que não, e aí ficou uma coisa mais matemática. (Gian)

O usuário Denis disse querer poder ter mais ferramentas para ação nas obras, que pudessem agir de forma mais ampla em variáveis como som, imagens e vídeos, assim como Fabíola também sentiu vontade de ter mais opções de trilha sonora para cada obra. Essas críticas expressam reconhecimento de limitações de uso das possibilidades tecnológicas, revelando a existência da mediação dessas competências.

Não, frustração, mas eu queria ter mais ferramentas ali. Poderia aplicar a própria coisa do som, eu acho que poderia ter uma brincadeira muito mais bacana com o som, muito mais divertida com o som e das próprias imagens. A coisa de trocar de vídeos que tem ali na última (18/96), eu acho que poderia ser muito mais explorado. (Denis)
Eu acho que eu senti falta de poder trocar a música, foi isso. (Fabíola)

Para Fabíola, a webdança como lhe foi apresentada nessa experiência – que também foi a primeira – a constatação foi de ser algo mais fantástico e menos próximo do real, ou seja, da dança praticada em aulas de dança.

Os depoimentos dos entrevistados levam a pensar que o interesse pela webarte, nos casos dos usuários que não haviam tido experiência anterior consistente foi aguçado a partir dessa experimentação. A vontade de retornar ao *site* do Mulleras e poder experimentar mais e outras obras que não foram elencadas na experimentação foi algo que os usuários manifestaram. Para Gian o fato de esta experiência ter sido positiva em relação a sua experiência anterior, revelou a ele que este campo, das artes da Internet, evolui e que, por isso, pode proporcionar novas descobertas. Para Fabíola existe uma sensação de magia quando a coreografia é levada para dentro da tela e sofre os efeitos que o computador pode exercer, tais como poder repetir um movimento inúmeras vezes, sempre da mesma forma, o que a leva a querer retornar aos trabalhos do Mulleras, aprofundar seu conhecimento em relação às obras desse grupo e descobrir outras que podem estar disponíveis na Internet.

O primeiro bloco de questões dessa etapa de análise revela a importância da mediação das competências de cada usuário na forma com que cada um percebe e estabelece relação com as obras de webarte. Os olhos e a atenção de cada usuário são levados para as dimensões que são por eles conhecidas e compreendidas sem que, com isso, seja negligenciada a existência de uma gama de outros elementos que compõem a obra e que são por ele desconhecidos ou pouco explorados.

Fica evidenciada a importância da existência de possibilidades de interação na construção de uma relação mais complexa, profunda e duradoura entre o usuário e a obra de webdança. A partir da análise do usuário, parece que a motivação pelo consumo está presente nas descobertas de outras e novas formas de ação nas matrizes propostas, o que aguçaria o interesse e o despertar desses usuários para o

campo da webarte e da webdança, bem como sua divulgação informal entre os grupos sociais de cada um.

A mediação das competências tecnológicas e artísticas também revela-se, ao longo das falas de cada usuário, como uma espécie de matriz da relação que se estabelece ao longo da experimentação. As trajetórias e os conhecimentos de cada usuário acerca de arte/dança e do uso do computador e da rede web constituem suas percepções e direcionam as ações no decorrer da relação. Pode-se perceber que os usuários com significativo domínio das competências artísticas vão além da descoberta, como parece acontecer (pelo menos em grau maior) com os usuários sem domínio significativo dessa competência. A relação com as obras estabeleceram-se tendo em vista os resultados artísticos e poéticos obtidos a partir das ações de interação. As experimentações de interferência não se limitaram a verificar o que mudava ao acessar o botão, mas foram ao encontro de verificar que resultado artístico se obtém ao exercer tal interferência de determinada maneira. O tempo de permanência em cada obra pode se constituir em um elemento relevante para esse fato. Os usuários Fabíola e Denis se mantiveram um tempo bastante superior na experimentação de cada obra. Porém, pode-se ir além dessa constatação, uma vez que a noção de tempo pode ser percebida de diferentes formas, como se mostrou com Gian. A própria repetição no uso das possibilidades interativas denota uma busca por algo diferente da simples descoberta funcional de cada botão. Essas diferenças de comportamento foram vislumbradas com clareza entre os quatro usuários, revelando um comportamento diferenciado dos que detinham significativa competência artística em dança (e também com experiência em ação de criação de espetáculos).

Da mesma forma que se percebe a influência da mediação da competência artística, a mediação da competência tecnológica também se revela à medida que os usuários conseguem tecer críticas e reflexões a partir das especificações técnicas da obra. Sentem-se habilitados na forma como se dá a interferência na obras. No entanto, percebo que nos usuários competentes em dança/arte, essa crítica a uma especificidade técnica visa a obtenção de resultados artístico e não necessariamente a obtenção de uma complexidade técnica maior, como parece ser

o caminho das críticas realizadas pelo usuário Gian (muito competente tecnicamente).

O jogo aparece de maneira irrefutável na fala desses usuários. As obras de webdança, de forma unânime, foram colocadas muito próximas à lógica de jogo, na maioria das vezes aliado ao caráter lúdico. O que pode revelar a existência de outra trajetória importante capaz de mediar o sentido produzido. A webarte aproxima-se do jogo muito em função da possibilidade de ação direta do usuário, elemento constituinte de jogos (digitais) que é absorvido pela webarte, mas inserido num contexto de objetivos distintos. Mesmo não havendo intenções de uso distintas entre o usuário de jogos digitais e o de webdança, as trajetórias e os conhecimentos adquiridos levaram os quatro usuários a fazer essa aproximação. Além do jogo apareceram outras referências que revelam trajetórias midiáticas importantes que mediam o sentido produzido na relação de cada usuário com a webarte, como cinema, iluminação, *design*.

De maneira geral, a webdança foi uma experiência positiva e, como a maior parte das experiências positivas, é passível de ser repetida e replicada. A possibilidade de criar situações inusitadas, de descobrir formas de agir e modificar as obras são fatores que sustentam a motivação pela experiência.

8.3.2 Sentidos sobre a obra e conteúdo artístico em dança.

Neste segundo grupo de questões, os usuários foram solicitados a relatar, de forma ampla, significações sobre a dança quando constituída para o ambiente digital em rede. Certamente que neste grupo, os usuários dotados de conhecimento acerca das questões da dança e com ampla relação com esta arte, puderam avaliar de forma mais aprofundada com o entendimento das diferenças e semelhanças entre as variáveis que estruturam a webdança.

Entretanto, não é possível desconsiderar o que os demais usuários, não dotados de um conhecimento profissional sobre a arte da dança, trouxeram

enquanto características, semelhanças e diferenciações entre os elementos corpo, espaço/tempo e movimento. Não esqueçamos que tanto o usuário Gian quanto o usuário Paula tiveram alguma forma de relação com a dança, seja prática ou de consumo. Essa aproximação, mesmo que distante, os habilita a comparar esses dois universos e trazer questões e percepções, com base em seus referenciais, acerca da dança quando levada ao ambiente web.

Para trazer essas questões, a opção foi por não elaborar perguntas objetivas com o cuidado de não direcionar nenhuma resposta. Portanto, nesta etapa da pós-experimentação, os usuários foram convidados a relatar o que haviam percebido em termos de **corpo**, de **espaço**, de **tempo** e de **movimento** durante a experiência.

As dimensões **movimento e corpo** foram mais fáceis de serem compreendidas pelos usuários Gian e Paula, por serem mais objetivamente percebidas na obra. No que se refere a tempo e espaço, estruturas menos aparentes, os reconhecimentos não se deram da mesma forma, devido ao caráter subjetivo. Para os outros dois usuários, que já estavam bastante familiarizados com esses termos (tempo/espaço) e com sua presença na dança, as reflexões foram mais aprofundadas.

Com o usuário Denis foi possível explorar bastante as questões relativas a corpo, movimento, espaço e tempo. Para ele, a dança que se faz na webdança é algo específico, não é dança, é webdança, o que é diferente, uma vez que as variáveis comuns à dança são reorganizadas e inseridas em outra lógica que é a lógica da interface. Mesmo percebendo que o corpo dos bailarinos não é construído a partir das possibilidades do digital, mas sim usando como base a imagem de corpos físicos, o importante, para ele é destacar que não é o corpo, por exemplo, que poderia caracterizar a webdança, mas sim como os elementos da dança estão presentes na webdança. De que maneiras são organizadas as imagens na tela – referindo-se ao **espaço**, de que forma as especificidades provocadas pelo computador atuam no **movimento** (no sentido de trabalhar em termos de velocidade, repetição), como as imagens formam os **corpos** que dançam a coreografia juntamente com as possibilidades interativas que propiciam movimentos digitais – uma vez que o corpo não está presente apenas no corpo representado na

imagem do corpo do bailarino e sim, no conjunto de imagens que, na webdança, formam o corpo que dança a webdança.

Não, pra mim não é dança, pra mim é esse termo “webdança”.

O corpo em movimento, o corpo em constante movimento... aí, a relação com o espaço. Das questões da dança, a questão do espaço eu acho que é bem presente ali (na obra de webdança), no próprio movimento e na própria organização da tela. As questões do ritmo, não a relação com o som, mas o ritmo no próprio movimento, o ritmo daquele corpo, do próprio looping do vídeo, acho que ele (o artista que concebeu a webobra) brinca com isso, com o ritmo como aquilo é apresentado, o corpo está se mexendo ali dentro.

É, que pra mim, a dança ali, não está somente na imagem daquele corpo, para mim, a dança está em toda a proposta dessa obra. Pela imagem do corpo, pelo movimento que essa imagem faz, pelo movimento que eu posso fazer essa imagem fazer.

É, pela interatividade, para mim é tudo isso está lidando também com as questões da dança, a própria mobilidade, a mobilidade que eu tenho de ir pra lá e pra cá, mexer assim, mexer lá, mexer aqui (Denis)

Com relação especificamente ao **movimento**, o usuário traz uma percepção interessante, uma vez que faz sentido quando se reporta à dança do meio físico para o digital. A falta de gravidade que proporciona a transposição do movimento para um ambiente digital possibilita a execução de movimentos de formas não possíveis para a dança do ambiente cênico real, o que se refere também ao espaço de atuação da webdança. Contudo, outro espaço é trazido pelo usuário como um fator relevante para a dança que se faz para o meio digital em rede: o espaço de acesso à obra. Diferentemente do espaço de acesso de uma obra cênica, a qual requer deslocamento físico, um espaço formal de atuação artística, um horário determinado para desfrutar, a webdança não requer que seu usuário saia de seu espaço de convívio diário, ou seja, ele pode acessar a arte de qualquer lugar, desde que haja a interface e as necessidades técnicas requeridas, e a qualquer tempo.

Acho que tempo e espaço estão completamente impregnados nessa mobilidade que a obra propõe. Tu pode brincar com isso, com as questões do tempo, acho que do tempo do próprio movimento, daquela imagem, do próprio tempo de permanência em cada obra, o tempo que eu vou despendar para estar brincando com aquilo e acho que as questões do espaço também são super fortes. Principalmente no que tange a essa coisa da gravidade, porque eu tiro um pouco da gravidade e permito que as pessoas brinquem com esses corpos, assim, sem gravidade e isso faz completamente relação com espaço objetivo, que é esse espaço nosso daqui. (Denis)

Claramente se percebe uma visão bastante esclarecida por parte deste usuário sobre a webdança e suas particularidades. Pois é o uso dessas especificidades comuns à rede digital que permitem a realização de uma modalidade artística específica e que lida com questões específicas, fruto do ambiente tecnológico que a abriga e do ambiente artístico do qual ela se alimenta. O tempo, espaço, o corpo e o movimento da dança habitual, na webdança, são retrabalhados para dar conta das questões que unem esses dois campos: a arte e a rede. Por isso não basta disponibilizar obras de dança na rede para que se tenha uma obra de webdança. É necessário criar uma obra que abrigue questões referentes a esses dois mundos. É por isso que se torna possível diferenciar a dança da webdança como duas modalidades artísticas distintas, mesmo tendo pontos estruturantes comuns.

O usuário Denis, mesmo sem ter um conhecimento prévio aprofundado acerca da webdança, demonstra ter domínio das questões, tanto artísticas quanto tecnológicas, fato que o habilita a analisar de forma bastante aprofundada a relação da dança e do ambiente digital. Como este foi o único usuário, dentro do grupo de sujeitos pesquisados, que conseguiu realizar uma reflexão tão aprofundada sobre a webdança, a relevância dessas competências vai, a cada avanço de análise desta pesquisa ganhando mais força. O que vai se revelando é que ambas competências são fundamentais para compor um universo de esclarecimentos mais consistente, pois para refletir sobre a web dança questões de ambos os mundos são necessárias.

Para a usuária Fabíola, as questões estruturantes da dança são vislumbradas na webdança de forma a adequá-las a um ambiente (espaço) que é totalmente diferente. Ela manifesta que apenas a contemplação da obra, sem requerer as possibilidades de interação, não foi suficiente para chamar-lhe a atenção, algo que na dança cênica faz-se (ou deveria ser) suficiente para cativar o espectador. O interesse foi despertado a partir do momento em que percebeu que era possível relacionar-se com a obra e, aí sim, encontrar a dança da webdança e criar seus sentidos a partir de sua intervenção.

Nas questões de dança onde eu vi só a bailarina dançando, onde eu deixei tempo com o computador parado (sem interação), não me interessou, ver ela ali dançando, me interessou brincar com o espaço... mexer em todas as possibilidades e como eu podia remeter a alguma intenção na cena. Por exemplo, se queria deixar a cena mais densa, que recursos eu podia fazer pra ficar mais densa, aí podia mexer na luz, deixar ela vermelha, ou enfim, de outra cor. (Fabíola)

O interessante aqui é perceber que o interesse não recai sobre a fruição de conteúdo artístico-matriz (sem intervenção) disponibilizado, mas nas possibilidades de ação que, por sua vez, irão construir outros/diferentes sentidos para esse conteúdo-matriz. Ou seja, a contemplação, na dança cênica é o elemento que, aliado às trajetórias individuais dos sujeitos espectadores, constrói o sentido. O que vem se revelando, a partir desses usuários, é que na webdança esse sentido vai sendo construído e é constantemente modificado pela ação do usuário.

A usuária relata que, no que tange ao corpo, o foco não está no corpo da bailarina, ou na técnica empregada por ela para executar a coreografia, mas que aquele conjunto de corpos (ou de imagens) poderia resultar em um corpo só, o corpo daquela obra. Percebeu, claramente, que a base das imagens disponíveis em cada obra provinha de um corpo físico, o qual sofria intervenções, efeitos, do computador: “o corpo do bailarino é secundário, ele vem trazendo alguma coisa assim, por exemplo, outra proposta de corpo” (Fabíola).

Nas falas dos usuários que detinham pouca competência em dança, a análise dos elementos próprios da dança ficou pautada em percepções empíricas, sem base de conhecimento formal em dança. Percebeu-se uma clara dificuldade em refletir sobre esses elementos, especialmente quando se tratava dos menos perceptíveis, como o espaço/tempo.

No caso da análise realizada por Gian quando questionado sobre as estruturas da dança, o mesmo tendeu a responder com base em seus gostos e referenciais. Parece ser no decorrer da entrevista que o usuário atenta para os sentidos criados para corpo, movimento, tempo e espaço, pois, por si só, tendo em vista suas habilidades e competências, ele não as questionaria.

Quando questionado sobre movimento e corpo, o que ele afirmou, comprovando a força das mediações tecnológicas, é que o movimento, por si só não é suficiente para aguçar sua vontade de se relacionar com a obra. Essa vontade vem muito mais traduzida pelas formas propostas por esses corpos (revelando a mediação de uma competência estética) desde que pudessem compor formas estéticas que lhe atraíam. O que é bastante claro, para ele, que poderia ter uma percepção diferente caso tivesse um conhecimento aprofundado acerca da dança. Ele próprio reconhece sua falta de conhecimento e informação em dança ao refletir sobre seus elementos estruturantes.

É muito engraçado, porque agora, tu falando, as duas que eu gostei mais são as que eu consigo ver um passo inteiro, tu entendeu? Um movimento inteiro. (Gian)
Alessandra: Consegue entender a coreografia, é isso?
Exato, apelando talvez pela minha ignorância em dança, essa coisa do close, tu entendeu simplesmente tu ter o movimento da mão do cara ali, aquilo não me bate tanto, como eu disse que poderia bater em outras pessoas que talvez tenham mais conhecimento. (Gian)

É importante destacar que, para Gian fazer tais análises solicitadas ele tende a recrutar outras competências adquiridas em sua trajetória, já que lhe falta o conhecimento de dança. Ele busca em suas vivências e referenciais elementos que insiram as variáveis que estão colocadas à prova. Na fala anterior ele recorre ao vídeo, quando consegue observar o corpo através do enquadramento e, a partir daí, organizar suas idéias e construir seus sentidos. Da mesma forma, Gian utiliza-se (mais uma vez) de sua competência estética: "...sabe, que a coisa do corpo inteiro, sabe, me deu a impressão de ilustração também. Pra mim é muito mais bonito isso do que só aquele elementinho assim", referindo-se ao enquadramento da câmera que se focalizava em partes do corpo do bailarino, como a mão.

Situações de dificuldade também foram percebidas nas reflexões da usuária Paula, que detinha pouco domínio em ambas as competências. Suas análises foram embasadas em sentimentos e sensações – pertinentemente, uma vez que ela já havia revelado a necessária aproximação entre a dança e sua capacidade de sensibilização. Ela mesma reconhece suas limitações quando afirma não ter domínio das questões da dança (formal) para poder formular essas respostas.

Ao falar sobre movimento, Paula diz: “esse movimento não é um movimento simples, o movimento vem da emoção, tu te movimentas conforme tu estás sentindo... pois é, é que eu não tenho o contato da dança formal, como eu te disse, eu não tenho o conhecimento, eu tenho só o sentir”. A prática da dança auxiliou a usuária no aprofundamento sobre o movimento.

Eu acho que inicialmente vai da tua emoção, eu acho que quando tu começa a conhecer um pouco mais ou ter um contato maior de tempo com o que tu estás fazendo, tu começa a estudar, tu começa a sincronizar passos, sincronizar movimentos, tu tem o tempo da música, eu acho que tu começa, a partir do momento que tu já tem um tempinho de contato com ela, tu já faz uma coisa mais programada. (Paula)

Mesmo dominando superficialmente a tecnologia, Paula consegue verificar as ações do dispositivo computacional alterando a imagem dos corpos dos bailarinos. Afirma serem (imagens de) corpos reais pela facilidade em identificar o bailarinos e suas estruturas corporais, mais ou menos claros dependendo da obra, contudo percebe alguma alteração nessa imagem através de efeitos do computador: “Sim, são reais, pra mim são reais, claro que não a grosso modo, porque que tu olha ali e ele tá trabalhado. Trabalhado que eu digo, tem um efeito especial.

O elemento tempo não possuiu características suficientemente esclarecedoras para esses usuários. Gian conseguiu perceber a presença constante do *looping*, isto é, a repetição sistemática do movimento do bailarino que é provocado e possível graças ao ambiente digital, o que não é relevante para ele. Acredito ser importante resgatar as percepções do usuário Denis, o qual cita a mesma propriedade da variável tempo, nas obras de webarte apresentadas, no entanto com uma visão completamente oposta, percebendo uma possibilidade que aguça o interesse pela obra.

Para falar do tempo, Paula trouxe a questão da sincronia dos movimentos do(s) bailarinos(s) em relação à música, algo que para ela é fácil de perceber dada a importância que ela remete a união da dança – enquanto movimentação – com a música.

Espaço foi um elemento de mais fácil elaboração para o usuário Gian, onde foi possível perceber forte influência do trabalho desenvolvido enquanto *designer web*. Para ele, o espaço configura-se como o espaço da tela e de que forma (mais ou menos criativa) ele é preenchido. Pela possibilidade assimétrica e pouco convencional observada na obra 4/96, o usuário traz novamente esta obra como um exemplo positivo do uso da variável espaço no ambiente do computador e da tela.

O fato de as demais possuírem uma configuração espacial bastante aproximada e geométrica o faz pensar em uma forma menos criativa de compor com o espaço: “ocupação do espaço não tem nada a ver com a minha capacidade de mexer nele ou não, então eu acho que os quatro quadrados é uma resposta simples para preencher, daí para mim não tem graça” (Usuário Gian).

A usuária Paula não conseguiu analisar este elemento.

Neste bloco que tratou das percepções dos quatro usuários sobre os sentidos e os conteúdos diretamente ligados à dança, a competência artística revelou-se como uma mediação fundamental para para análises mais aprofundadas. Falar sobre os quatro elementos estruturantes selecionados: movimento, corpo, tempo e espaço não pareceu ser um obstáculo para Fabíola e Denis, uma vez que eles já elaboravam, em seus cotidianos, questões acerca desses temas para poder compor seus trabalhos em dança. Entretanto, para os usuários que não possuíam o hábito de discutir acerca da dança em seu dia a dia (muito menos discutir de forma detalhada cada elemento) pensar sobre movimento e corpo, espaço e tempo foi uma tarefa que gerou dificuldades.

No caso do usuário Gian, o recrutamento de outras competências para fazer entender a dança foi uma estratégia utilizada que revelou a possível existência de outras mediações no processo comunicacional da webdança que influenciam no entendimento sobre ela própria.

Nesse momento foi possível verificar que o pouco domínio de competências ligadas à arte, à comunicação e à tecnologia, como se mostra a usuária Paula, constitui-se de um obstáculo para uma compreensão (pelo menos mais profunda) da webarte/dança. O que não é possível afirmar é se este entendimento superficial da webarte/dança sustenta uma relação consistente entre usuário e obra, uma vez que não parecem existir elementos que liguem esse usuário – desprovido de aprofundamento artístico, tecnológico e midiático – à webarte.

No caso dos demais usuários, que possuem significativo domínio de competências artísticas ou tecnológicas, a relação (ou uma possível relação) com a webarte parece estar motivada e sustentada pela busca de aprimoramento e conhecimentos que são relevantes a eles, dadas as suas trajetórias. Conhecer a webarte de forma mais aprofundada constitui-se de uma ação que vai ao encontro das ações já elaboradas por eles, seja na dança ou na Internet.

Porém é preciso lembrar que todos os usuários atribuíram às obras que experimentaram um caráter lúdico e de brincadeira. Sendo assim, seria mesmo necessário existir alguma motivação tecnológica, artística ou mesmo midiática para que se estabeleça uma relação consistente (duradoura) entre usuário e webarte? Apenas mexer, descobrir, brincar e se divertir a partir da obra de webarte não seria suficiente para que o usuário criasse o hábito de relacionar-se com essa modalidade artística?

8.3.3 Interatividade e co-autoria na visão dos usuários

Neste bloco foi debatida a questão da co-autoria, juntamente com a interatividade que era proposta pelas obras. No entanto, mesmo havendo um grupo determinado de questões para tratar deste tema, de suma importância para esta pesquisa uma vez que a co-autoria foi colocada em debate, a interatividade, as possibilidades de intervenção na obra, estiveram presentes durante todos os momentos da conversa com cada usuário. Este fato já adianta a relevância da

existência de uma abertura na obra capaz de possibilitar a ação direta do usuário em seu conteúdo.

No entanto, neste grupo, os questionamentos foram realizados mais direta e objetivamente no intuito de revelar como os usuários, enquanto interventores, consideravam a questão da autoria e uma possível co-autoria em virtude de suas intervenções via possibilidades interativas. A importância de trabalhar com maior profundidade o tema da interatividade e, por consequência da co-autoria, mune este pesquisa com dados e informações que possam levar a um entendimento acerca desse tema tão instigante da webarte. Para iniciar esse grupo de questões, os usuários foram solicitados a relembrar as possibilidades interativas com as quais haviam se deparado e que aguçaram seus interesses.

Todos os usuários foram capazes de listar praticamente a totalidade das possibilidades interativas que utilizaram na experimentação das obras, o que fornece um indício de que essa ação, de fato, teve uma relevância e importância na experiência de consumo. Com relação às possibilidades relatadas como mais interessantes, os usuários mostraram uma proximidade de preferências, atribuídas a motivos distintos. Para todos, a possibilidade de movimentar as imagens no espaço – por meio da barra de *move* ou da movimentação individual de cada imagem – foi a mais significativa. O usuário Denis cita diretamente o *move* e o espelho horizontal, o usuário Gian analisa sua preferência com base em indícios técnicos que o fazem perceber certo grau de complexidade da barra de *move* na forma como é disponibilizado nas obras do projeto *96 Détails*, mas também atribui essa preferência às criações possíveis através dessa funcionalidade na obra *4/96*.

É, exatamente, na real, todas têm, mas nesse aí, pra mim, ele é bem mais evoluído que nos outros, que também ele tem um dispositivo, que é quando tu movimenta e ele não movimenta exatamente no tempo que tu mexeu, faz um movimento mais suave assim, tu entendeu, na verdade, essa pergunta só posso responder mais tecnicamente, senão... é isso, foi isso que eu mais gostei. (Gian)

Para **Paula** a sobreposição de imagens foi a possibilidade interativa que lhe marcou, pois propunha uma espécie de continuidade para a cena coreográfica.

(...) de tu conseguir ver a mesma... não é a mesma figura, porque elas estão em ângulos diferentes. Mas de tu saber que elas fazem parte do mesmo jogo ali dos quatro e tu saber que tu pode mexer com eles, dá uma continuidade, entendeu, de tu virar, tu consegue ver a mão que tava lá em cima virando a que tava na lateral, ela vem descendo, tu consegue ter uma continuidade, na verdade, do movimento. (Paula)

Para a usuária Fabíola, as possibilidades de criar os movimentos das imagens no espaço caracterizavam-se como uma forma de fazer uma coreografia a partir das possibilidades de movimentação que lhes foram ofertadas e essa possibilidade foi extremamente significativa na experiência com a(s) obra(s) e na relação dela com essa modalidade artística que se iniciava a partir dessa primeira oportunidade.

As limitações da interface levaram os usuários a intervir nas obras dentro das possibilidades que os artistas previram, uma vez que foram eles que escolheram estas possibilidades de ação em cada obra. Esse fator foi percebido e causou certa insatisfação nos usuários que revelaram ter vontade de poder agir de outras formas sob cada obra. Cada usuário identificou um desejo de ação insatisfeito a partir de suas vontades individuais. Para Gian, conforme ele já havia mencionado, a possibilidade de modificar as imagens através do cursor do *mouse* era algo tecnicamente possível que não foi utilizado, mas compreende que esta foi uma opção dos artistas e respeita isso enquanto a criação deles: “então, essa interação do cursor com a figura, é a única coisa que eu senti falta, mas eu acho que a proposta não era essa, porque eu acho que quem fez essa, desse jeito, também seria capaz de fazer alguma coisa com uma interação mais complexa.”

Já o usuário Denis, mesmo tendo gostado da experiência e ter se divertido com as possibilidades que lhe foram oferecidas, percebeu uma semelhança entre as obras que, por vezes, passava uma sensação de repetição, tornando a experiência cansativa. Vislumbra que poderia ter havido um leque de possibilidades mais amplas, o que lhe parecia possível realizar: “Eu acho que podia ter outras coisas, assim, frente ao que eles me apresentaram, achei que podia ter outras brincadeiras, outras possibilidades, outros comandos, sabe, que às vezes eles ficavam todos meio parecidos demais.”

Ambos os usuários, Denis e Gian, realizaram essa reflexão crítica considerando suas competências tecnológicas. Perceberem que poderia haver mais criações interativas, que não foram exploradas nas obras experimentadas.

No caso das usuárias Paula e Fabíola, essas reflexões acerca das limitações e expectativas foi feita tendo como base seus desejos criados durante a experiência com as obras e não advindos de um aprofundamento técnico acerca das possibilidades de ação não utilizadas. Fabíola revelou insatisfação por não ter conseguido escolher a trilha sonora e disse que, caso fosse ela a criadora, iria estabelecer mais possibilidades de interação entre usuário e obra pois acredita que, com a experiência, os usuários sentem-se motivados e aguçados a retornar. Também revelou que em alguns comandos teve dificuldade de manuseio por não deter o domínio do uso da interface, o que não veio a ser um impedimento para a experimentação.

Para Paula a percepção em torno das possibilidades de ação gerou uma sensação de liberdade dada ao usuário em mexer na obra e, para ela, as formas de interferência foram suficientes. Não houve nenhuma manifestação negativa ou desejos não atendidos no que se refere às possibilidades de ação: “é uma liberdade, tem essa liberdade de jogar, de brincar, de ver como ficaria esse movimento mais lento, mais rápido, sobreposto, dar continuidade nele, tu consegue um com o outro, isso é interessante”.

O interessante é perceber que as competências artísticas, de dança ou tecnológicas permitem a esses usuários uma apreciação mais crítica em relação às possibilidades ofertadas pelas obras. Já, para a usuária com pouca expressão de competências nessas áreas, a fruição parece se manifestar não enquanto uma apreciação crítica, mas na possibilidade de brincar. A dimensão lúdica se revela, portanto, como fundamental na fruição desse perfil de usuário.

Por fim, os usuários foram convidados a revelar suas percepções enquanto co-autores da obra, uma vez que lhes foi permitido intervir sobre vários aspectos das obras. Posso afirmar que, de uma forma geral, existe uma lógica de pensamento semelhante para refletir sobre esse tema. Para os entrevistados, não existe dúvida

de que a possibilidade de ação na obra gera uma (re)criação de obra e/ou de sentido, já que está sendo modificado estruturalmente aspectos fundamentais da obras, tais como: a colocação dos **corpos no espaço**, o **movimento** em termos de velocidade e repetição, aspectos tangenciais como **trilha sonora**, **cores** e **iluminação**, o próprio **corpo** em sua **forma** – quando considerado enquanto o conjunto de imagens. Não restam dúvidas que estes são os elementos que constituem a obra de webdança e que, através dos botões de interação, ao usuário é possível intervir.

Estes são os aspectos comuns às opiniões de cada usuário. A divergência está na condição de suas participações, ou seja, se a experiência propiciada pelas obras é suficiente para que possam se sentir co-autores. O usuário **Denis**, por exemplo, pensa que haveria co-autoria a partir de sua intervenção se dela se originasse outra obra que pudesse ser concretizada (no caso da webdança, no ambiente digital) e publicada para o amplo conhecimento de outros usuários. Vejamos, ao pensar a arte como uma forma de comunicação com o público, pensamento defendido por esta pesquisa, e que ela só se concretiza quando há essa relação (da obra com o público e, indiretamente, do artista que criou a obra e o público espectador), não existe arte se o que é produzido não é publicado e disponibilizado (seja no meio que for) para o público-espectador. E aqui, o usuário Denis, percebe uma limitação ao não ser possível, por exemplo, gravar suas criações e publicá-las em algum lugar da rede para que possam ser compartilhadas.

Acho que não porque eu não concretizo isso e eu não tenho a possibilidade de salvar isso e deixar no site deles como a minha obra feita, por exemplo. Se tivesse isso, eu acho que sim, porque daí sei lá o que eles iam fazer também com isso, se eles iam pegar e passar pro corpo a minha obra, entende, sei lá, mas como eu não tenho a possibilidade de fechar isso, de tornar isso uma coisa concreta, assim, a minha experiência toda, como aconteceu aqui, estava sendo gravado, como não tem a possibilidade de fazer isso no site, eu não sei, porque daí fica uma coisa que passou... Eu acho que é uma das coisas do meio, essa coisa do efêmero, assim, do que já aconteceu e já apagou, e tu pode ir lá e vai acontecer de novo, mas no sentido de configurar uma obra, assim, ser co-autor de uma obra, eu acredito que não, eu acredito que eu sou um participante, eu participo pra que a obra possa acontecer. (Denis)

Ou seja, para ele a necessidade da existência de uma intervenção do usuário direta na obra é essencial para se construir um caminho no rumo da co-autoria, mas ela, por si só, não garante esta co-autoria. É necessário haver uma obra concreta que se crie e seja compartilhada, aí sim, estaria acontecendo a co-autoria. No entanto, a participação do usuário na obra, no modelo em que é apresentada pela Cia. Mulleras, é fundamental para a existência da própria obra.

Na opinião do usuário Gian, a co-autoria existe tendo em vista que o grupo Mulleras lhe dá o controle da situação e esse controle se configura como uma possibilidade de criar algo, que neste caso, é uma obra de webarte. Independente das referências artísticas que a obra utiliza, dança, pintura, filme, etc., a ação do usuário possibilita a criação de um resultado. Esse resultado é algo simbólico, para o usuário que o cria, não necessariamente precisa ser concretizado (percebe-se que, neste sentido os usuários Denis e Gian, possuem uma visão completamente oposta) “no momento que me dão o controle, para eu mexer, na realidade eu espero um resultado, não necessariamente um resultado que eu possa tirar uma foto e dizer *nossa, olha só que bonito*”.

Para Paula a questão gerou certa dúvida. Ela não conseguiu identificar a existência dessa finalidade (propor co-autoria), mas identificou uma abertura que leva o usuário a contribuir na criação de conteúdo artístico a partir do conteúdo-matriz e de suas ações de intervenção. Paula expressa ter tido liberdade suficiente para gerar esse sentimento: “Sim, tem uma certa, uma certa, não, bastante liberdade, esse intuito. Eu acho que todo mundo consegue, de alguma maneira, contribuir”.

No caso das reflexões de Fabíola, o fato de poder intervir na obra lhe é suficiente para que seja caracterizada a autoria artística. Tendo em vista a existência de estruturas que servirão de base para sua criação via intervenção, a co-autoria existiria, uma vez que essas estruturas foram concebidas pelo Mulleras: “Existe já uma criação de possibilidades que me é oferecida, então, posso ser co-criadora por já existir isso, mas tirando esse lado, eu me acho criadora, porque eu fiz a partir desses elementos, eu fiz a minha”.

Tendo em vista as análises e as reflexões de cada usuário nesse bloco, de questões, percebe-se que a questão da co-autoria é **vinculada às percepções individuais de cada um** que, por sua vez são influenciadas por suas vivências e competências. Todos realizaram a experimentação em condições similares em termos de produto artístico, interface, ambiente. O que os difere são suas trajetórias, que geram competências que mediam a relação, de forma que os resultados perceptivos e interpretativos são distintos.

O que se pode deduzir é que a percepção de existência da autoria está ligada a fatores individuais. Mas, no caso da webarte, é possível trazer alguns requisitos que afirmam a existência da co-autoria. A possibilidade de ação na obra é talvez o elemento crucial que oportuniza a existência da atividade (co)autora em webarte, pois é ele que permite uma ação criativa em torno de elementos que servem como matéria-prima para se chegar a um resultado.

Se retornarmos Wollheim (2002) podemos identificar os passos da autoria artística na relação do usuário com a obra de webdança (pelo menos em obras que possuem características comuns às obras pesquisadas) e isso leva para o caminho de uma existência possível de atividade co-autoral. No entanto, me pergunto se é possível afirmar de maneira pontual, baseado na presença (ou não) de elementos específicos, a existência da co-autoria, sem considerar o usuário, indivíduo a quem remetemos este papel? Como arbitrar esse lugar de ação se nem mesmo seu realizador (o usuário) o legitima? E de que forma considerar a co-autoria se o autor não a percebe?

Não é possível deixar de perceber que, atualmente, muitas obras de arte, sejam elas web ou não, utilizam como elementos outras obras, de outros artistas que, em suas criações não consideravam essa possibilidade. Por exemplo, para compor um espetáculo de dança pode-se utilizar elementos advindos de outras áreas e obras, como uma música, um texto, um figurino, um objeto. Não é o fato de outro artista ter utilizado esses elementos que descaracteriza enquanto obras e seus artistas enquanto seus criadores.

No caso da webarte, essa preocupação toma menos força pois, uma vez inseridas possibilidades de intervenção, não se pode deixar de considerar que a participação é algo inerente à obra e, portanto, passível de existir, modificando conteúdos-matrizes e criando outros e diferentes sentidos que podem ser caracterizados enquanto uma obra única, mesmo que efêmera, no caso das obras pesquisadas.

9 CONCLUSÕES

Abordar o tema da webarte foi, sem dúvida, um desafio para a realização desta pesquisa. Desafio, mas ao mesmo tempo, o motor que motivou a execução de cada tarefa, de cada passo ou decisão em prol da descoberta e de revelações em torno do universo da webarte. Considero um desafio abarcar o tema da arte que se faz com as tecnologias digitais e a rede. Entretanto, mais instigante ele se torna à medida que o foco vai se delimitando e questões mais específicas (e pouco exploradas) são objeto de investigação. Com o foco na questão do processo de recepção da webarte, fazendo do público-usuário o protagonista desse processo, percebi que maiores seriam os desafios. Focalizar a relação entre a arte e o público espectador – significativa para quaisquer que sejam os processos artísticos, bem como comunicacionais – inserida no ambiente digital em rede parece ser uma ação necessária para a atualização e desenvolvimento das pesquisas em torno da Arte, agregando também conhecimentos ao próprio campo da Comunicação.

Voltando aos motivadores e desafiantes obstáculos encontrados ao longo do processo da pesquisa acadêmica, primeiramente cito a necessidade de percorrer conhecimentos advindos de outras áreas para poder compor um entendimento teórico próprio e adequado a esta pesquisa, haja visto a relativa pouca produção em torno de um tema que é bastante recente. Mais evidente ficou este fato quando me defrontei com os resultados da pesquisa da pesquisa, que reforçaram a constatação da escassa exploração do tema, particularmente quando seu recorte vai se limitando à webdança, à interatividade e ao usuário. Percebo uma contribuição importante, ao final desta pesquisa, para o fortalecimento do próprio tema no âmbito das comunidades acadêmica e artística.

Teoricamente, para falar de webarte a partir da especificidade da dança, foi necessário recorrer a aspectos da Arte vistos à luz da Comunicação – como abordar seu contexto histórico em relação à inserção das mídias; conceitos da Arte (midiatizada) vislumbrados sob a perspectiva da dança; a inserção do corpo e do movimento na cadeia evolutiva da arte; conceitos da Comunicação – recepção, mediação, tecnologias – abordados para e no universo da Arte. Esse aspecto revela

a necessidade de operar numa perspectiva trans e multidisciplinar para dar conta do objeto desta pesquisa.

Num outro momento, após ter desenhado os rumos da pesquisa através de seus objetivos, que contemplaram as três dimensões desse processo pensado tendo o público como ponto de partida – a partir de agora referido como usuário – o desafio revelou-se no modo como pensar e planejar as ações de ordem metodológica para se chegar aos esclarecimentos e constatações requeridos pelo problema/objeto da pesquisa. A elaboração das estratégias metodológicas para adentrar o campo empírico da webdança e de sua recepção foi um exercício interessante que se desenvolveu ao longo do processo, desde suas instâncias mais embrionárias. A necessidade de criatividade, talvez a mesma utilizada nos meus processos de construção artística, foi sempre uma palavra de orientação no decorrer do processo e das disciplinas cursadas.⁵⁸

Mesmo entendendo e me debruçando nesse exercício criativo de pensar a metodologia, percebo ao final desta caminhada que algumas formas de operacionalização poderiam ser revisadas para a obtenção de melhores resultados em futuras pesquisas. Considero a escolha pelas ações metodológicas acertadas, pois elas levaram à obtenção de dados importantes que propiciaram esclarecimentos e constatações relativas ao problema/objeto investigado. Entretanto, sua operacionalização pode ser repensada em passos futuros de pesquisas nesse campo.

Neste sentido considero que as ações de coleta de dados que se referiram à esfera do usuário, as quais contemplavam três etapas, poderiam ter sido aplicadas de forma a permitir uma confrontação direta da fala do usuário na etapa de pós-experimentação em relação à ação específica da experimentação. Embora no decorrer da pesquisa sistemática a estratégia de coleta de dados tenha evoluído em comparação à utilizada na pesquisa exploratória, seria interessante ter analisado os

⁵⁸ Aqui cito em especial as disciplinas *Mídia e Recepção*, ministrada pela professora Jiani Bonin e *Teorias da Comunicação e Mídias, Identidades Culturais e Cidadania*, pelo professor Efendy Maldonado.

vídeos de experimentação antes da realização da etapa posterior. Entretanto, houve uma dificuldade operacional em termos de tempo e dedicação que era possível requerer dos usuários, além da idéia de querer trabalhar com as sensações afloradas de imediato com a experimentação. Contudo, na análise dos vídeos e no cruzamento da análise da etapa pós-experimentação, alguns dados poderiam ser melhor esclarecidos com perguntas ao usuário.

No âmbito da produção, a obtenção de respostas acerca da atividade de pesquisa e criação artística através de análise documental pôde proporcionar constatações produtivas. Entretanto não foi possível aprofundar as idéias específicas dos artistas quanto à co-autoria. Penso que as informações obtidas forneceram dados que ajudaram à compreensão do processo mas, sem dúvida, a entrevista direta com os artistas agregaria riqueza a este entendimento.

Nesse momento, passo a reconstruir as constatações e revelações trazidas pela investigação. A fim de potencializar a visualização da webdança enquanto modalidade específica de arte – uma vez que essa era uma questão fundamental haja vista o entendimento norteador que percebe a webarte enquanto uma forma legítima e específica de arte – e, particularmente, compreender a relação do usuário com a mesma, penso ser pertinente traçar paralelos entre a dança da interface computacional em rede e a dança cênica. Nesse sentido, muitas das constatações e revelações desta pesquisa são percebidas em face dessas comparações.

Partindo dos objetivos estabelecidos na pesquisa e dos aspectos que foram contemplados enquanto eixos-base para o entendimento do processo comunicacional da webarte, esta pesquisa revela aspectos importantes que auxiliam na compreensão desse processo, que passo agora a recuperar.

Os dados obtidos relativos ao **produto** permitem ver que a interface configura uma dança diferenciada da cênica habitual, tendo em vista a incorporação das especificidades computacionais e da rede no fazer artístico, que possibilitam uma manifestação de arte conjugada à tecnologia – e ao próprio tempo no qual se insere socialmente – e reconfiguram os aspectos estruturantes da dança, fazendo surgir uma nova modalidade de dança: a *webdança*.

No que tange aos aspectos técnicos, o **corpo** – elemento estruturante da arte da dança, que na cena habitual é percebido fundamentalmente no corpo biológico dos bailarinos – na webdança extrapola os limites da corporeidade física, mesmo que na obra pesquisada o corpo também seja percebido pelo referencial biológico, uma vez que existem imagens capturadas de bailarinos. Esse conjunto corporal na webdança é percebido também enquanto um conjunto de imagens que formam corpos de diferentes maneiras e com distintas propriedades. Entendendo dessa maneira, é possível afirmar que, à medida que o usuário interfere nessas imagens, interfere nos corpos que compõem a obra e, através da interatividade, constitui outros e novos corpos a partir das imagens-base ofertadas.

Da mesma forma que são percebidas especificidades no corpo que compõe a webdança, o **movimento** também incorpora elementos que o distinguem em relação à dança cênica. A idéia de movimento, antes atrelada ao corpo físico dos bailarinos, mais uma vez extrapola o referencial biológico e apresenta-se em todas as imagens que formam_o(s) corpo(s) da webdança. Mesmo havendo uma seqüência coreográfica pré-determinada na obra do grupo Mulleras, as possibilidades de interferir nas imagens que a compõem levam à constituição de outras formas corpóreas que, por sua vez, impõem novos movimentos que podem ser constituídos através da possibilidade de realizar variações espaço-temporais nas imagens.

A inter-relação entre os elementos da dança fica clara e evidente na webdança, pois as modificações propiciadas nos elementos corpo e movimento são reveladas nesta obra, principalmente, a partir das variações espaço-temporais permitidas pelas possibilidades interativas. Ou seja, é por meio da possibilidade de interferir na composição espacial dessas imagens/corpos, mesmo limitada às ações de aproximação, afastamento ou sobreposição, que se percebe a formação de outros corpos e movimentos. À medida em que são sobrepostos, por exemplo, dois quadros de imagens/corpos, um terceiro diferente dos dois originais se mostra e, dessa forma, pode-se pensar em infinitas combinações que originam infinitas possibilidades de constituição de outros corpos que vão, por sua vez (ou vice-versa), revelar novos movimentos. Tais constituições são potencializadas pelas demais

possibilidades de interferir em elementos complementares, tais como a iluminação, cor, trilha sonora, etc.

Como mencionado anteriormente, outra especificidade do meio absorvidas pela webdança revela-se na existência de restrições ligadas às limitações da própria interface. Tais limitações agem segundo a lógica do jogo e, resgatando o pensamento de Huizinga (1993) – o qual disserta acerca das regras que condicionam a ação do jogador, mostrando o que é ou não válido no contexto referido – percebo que elas se configuram enquanto o arcabouço de regras do próprio processo entre o usuário e a obra e seu artista. São limitações impostas pela interface e pelas das escolhas poéticas dos artistas que moldam a ação do usuário em elementos específicos.

Embora haja, na obra pesquisada, limitações relacionadas ao movimento (existe uma seqüência coreográfica pré-determinada); ao corpo (existe um corpo físico atrelado à execução dos movimentos da dança ou imagens pré-determinadas); ao espaço (o espaço de atuação da obra de webdança, o recorte da tela que permite a realização da dança); ao tempo (as modificações temporais da obra são reveladas através da possibilidade de tornar a execução da coreografia pré-estabelecida mais lenta que seu normal), tais limitações não significam inexistência de **liberdade** ofertada ao usuário no sentido de, a partir do que lhe é apresentado, criar outra(s) obra(s). Novos movimentos são revelados pelas interferências possíveis nas imagens-base da obra, bem como novas composições corpóreas são percebidas através das mesmas variações espaço-temporais.

Entendendo a arte enquanto um processo comunicacional - aqui vale trazer o pensamento de Gusmão (2007) acerca da necessidade da arte de chegar ao seu público para se concretizar enquanto um processo (artístico e/ou comunicacional) – enquanto na arte (analógica) sua concretização enquanto obra se dá na relação estabelecida com o público (nem que seja de produção de sentido), na webarte o ciclo comunicacional se completa no ato concreto do acesso, no clique do usuário no *link* em que habita a obra, sem que deixe de existir a fruição e produção de sentidos. Mesmo que a obra não se proponha à ação do usuário de forma direta em sua estrutura, como no caso do Mulleras (o que é difícil, uma vez que a

interatividade é uma característica estruturante do meio), o clique do usuário pode ser considerado uma ação (interativa) e é a partir dessa ação (que é concreta, mesmo que seja muito simples) que se dá o pontapé inicial da relação da (web)arte com seu público(usuário).

No âmbito da **produção**, a partir dos depoimentos dos artistas da Cia. Mulleras, particularmente do coreógrafo Didier Mulleras que foi o porta-voz do grupo nas entrevistas e materiais analisados, percebe-se uma motivação pessoal que justifica a ida da dança para a interface computacional em rede. Digo pessoal, pois parte da curiosidade dos artistas a vontade de experimentar a dança em lugares inexplorados. Mas, para além da mera vontade e curiosidade, esta motivação pessoal expressa a incursão destes sujeitos num determinado contexto histórico e de desenvolvimento da técnica (refere-se à tecnologia), onde esta passa a inserir-se também como componente do campo artístico. Se voltarmos ao exercício de contextualização da arte e seu processo de mediação ao longo do tempo, percebemos que seria possível (até mesmo evidente) pensar essa exploração da arte (da dança) no meio computacional e da rede, já que explorações de elementos cotidianos e de territórios aparentemente inóspitos para arte já haviam e ainda hoje tem sido realizados.

A abertura da obra para a ação dos usuários é praticada, no contexto do Mulleras, tendo em vista o desenvolvimento da pesquisa de novos lugares para a dança que se propõem os artistas. Vislumbrando que a inserção nesse ambiente (que pressupõe a interatividade) gera uma aproximação deles (e da arte) com o público, cria-se também um ambiente propício ao desenvolvimento e à potencialização da formação de público para a dança. Mais uma vez acredito ser pertinente retomar questões relacionadas ao espaço-tempo das obras em comparação à arte (analógica) que propunha essa aproximação.

Existe uma reconfiguração importante a ser compreendida nesse contexto pois, mesmo que tenha havido (e ainda exista) um movimento de aproximação da arte com o público (as artes participacionistas), a webarte realiza uma importante ruptura do paradigma do espaço-tempo da arte em relação ao espaço-tempo do seu público. A Internet permite que a obra se ajuste ao espaço-tempo do seu público e

não ao contrário. Se com as artes participacionistas era necessário ao público ir ao encontro da obra, com o advento da Internet e suas especificidades relativas à imaterialidade, amplitude, instantaneidade pressupõe uma inversão de ordens, onde o usuário passa a ter o poder determinar seu espaço e tempo de consumo da obra artística.

Dessa questão ainda deriva outra que está condicionada à realização da vontade do usuário, quando ele passa a dar o *start* no estabelecimento da relação com a webarte na medida em que acessa a obra e inicia o processo de troca simbólica e de produção com o artista. Com a arte no ambiente digital em rede, não existe mais a necessidade do consumo estar vinculado ao desejo do artista em realizar ou expor sua produção em determinado local e tempo. No período em que estiver disponível na rede, o consumo passa a ser determinado pelo usuário.

Para além dessas constatações, o ambiente digital em rede e suas especificidades atuam enquanto agentes de reconfiguração da relação dos artistas com o público, revelando novas e diferenciadas possibilidades para a sociedade estabelecer vínculos e hábitos de consumo de produtos artísticos.

A rede e o ambiente digital parecem facilitar o acesso às obras de arte (nesse caso, de dança), contribuindo no exercício da atividade artística do público espectador. Pensando dessa forma, é importante visualizar a Internet como um elo de aproximação entre o público e a arte, como também perceberam os artistas do grupo. O fato de ser possível acessar obras de arte em qualquer espaço e tempo facilita a formação de público para arte e, especialmente a formação de um tipo de público aberto à participação no processo de criação dessa obra. Mesmo tendo um caminho anterior trilhado pelas obras participacionistas, a participação do público espectador é facilitada pelo ambiente digital em rede, pois este não requer exposição desse usuário e, nesse sentido, a webarte contribui para a existência de uma relação mais próxima da arte com seu público.

A partir dessas percepções e constatações, já se torna possível vislumbrar a importância do papel do público-usuário no universo da webarte. De forma alguma quero com isso menosprezar a importância do público em outras manifestações

artísticas – até porque parto do entendimento de arte enquanto um processo comunicacional que pressupõe sua existência. Contudo afirmo, mais uma vez, a relevância do papel do usuário no processo da webarte, tendo em vista as reconfigurações que acontecem no estabelecimento da relação entre ele, a obra e seu criador quando se trata do ambiente digital em rede.

Na contemporaneidade, os sujeitos estão cada vez mais familiarizados com as novas tecnologias de comunicação. A relação com o dispositivo computacional é realidade para uma parcela significativa de pessoas, bem com a navegação em rede. Sendo assim, as reconfigurações no processo de relação com a arte fazem parte de reconfigurações outras desse sujeito com o próprio mundo em que habita. Entendendo dessa forma, tenderia a afirmar que a webarte, então, é parte integrante do mundo desses sujeitos, uma vez que se encontra nesse novo *habitat*. Mas não é com essa facilidade que se pôde encontrar usuários de webarte, inclusive para esta pesquisa foi necessário simular este ambiente e esta relação na maioria dos casos. Por isso a importância de pensar a existência de **mediações** que envolvem e desenham a relação da webarte com seu usuário.

O papel das competências, sejam artísticas ou culturais é relevante para moldar e entender a relação que cada usuário estabelece com a webarte. Nessa pesquisa, entendi como fundamental, tendo em vista a realização de uma ida prévia ao campo, que o foco no que tange às mediações deveria concentrar-se na arte e na tecnologia. Nesse sentido, as **competências artísticas** em dança fica evidente enquanto um elemento delineador da relação dos sujeitos com a webdança. O domínio de conhecimentos e informações acerca do mundo da arte e, nesse caso da dança, mostrara-se fundamental para um aprofundamento das reflexões, o que pode encaminhar para uma relação (mais) consistente entre usuário e webarte, tendo em vista a similaridade (e também a complementaridade) entre o campo da dança cênica e o campo da webdança. Entender as questões referentes à dança qualifica a relação do usuário com a webdança e revela a existência, que nesse primeiro momento pode ser inconsciente, de decisões de cunho autoral nas ações de interferência na obra.

Sobre a **competência tecnológica**, o domínio, mesmo em nível básico, do computador e da navegação na rede é pré-requisito para a existência de possibilidades de relação (concreta) entre o sujeito e a obra de webarte – neste caso independente de sua especificidade. Não é possível que um sujeito totalmente alheio a essa tecnologia consiga estabelecer relação com obras de arte na rede web. Quanto mais aprofundada e superior em relação às demais competências que o usuário possa ter domínio, percebe-se que a crítica quanto às escolhas dos autores para a realização da obra se tende a se estabelecer em nível técnico e não artístico. Ou seja, os olhares do usuário tendem a perceber as questões técnicas do manuseio e da complexidade de produção para a rede em detrimento das questões artísticas de realização da obra poética, as quais devem ser vistas como o elemento norteador da operacionalização da técnica.

A diferença de percepções em torno da obra de webdança entre os usuários e a partir de suas competências em maior ou menor grau revelam a pertinência de pensar a recepção como processo configurado por mediações, como propõe Martín Barbero (1987), inclusive no processo artístico.

O que tendo a pensar é que a posse de competência artística - neste caso em dança, já que é essa a especificidade do objeto - leva a uma relação mais aprofundada com a webarte e, nesse contexto, aprofundada refere-se a um comportamento que em um determinado momento deixa de ser meramente exploratório para se tornar um comportamento de produção artística. A partir do momento em que o usuário passa a olhar para as possibilidades interativas não mais como uma forma de intervenção, mas percebendo nelas uma porta para a descoberta de novas/outras possibilidades de ação artística, que poderão evoluir para uma ação artística criadora, a relação não se dá mais em nível de exploração, mas sim de ação artística. Seria esse o caminho para se chegar a uma atividade de autoria que determinaria a co-autoria desse usuário.

A presença de outras competências mediadoras da relação desses usuários com a webdança foi verificada na pesquisa com os sujeitos investigados. Todos os usuários, além das competências focalizadas, detinham outras que revelaram influenciar de forma significativa a relação e o sentido atribuído pelos usuários à

experiência com a webarte. Como a midiatização, que atravessa a sociedade e interfere nos demais campos sociais, o sujeito inserido nesse mundo midiatizado adquire outras competências (que não apenas as aprofundadas nessa pesquisa) que atravessam a relação entre ele e a webarte. Os dados mostram que as trajetórias midiáticas desses sujeitos pesquisados moldaram significativamente suas reflexões. Foram utilizados como referenciais conhecimentos advindos da ilustração, do *design*, do cinema, do vídeo e especialmente dos jogos.

É necessário deter-se no aspecto do jogo para poder compreender porque este elemento foi tão amplamente referenciado nas falas dos usuários pesquisados, lembrando a argumentação de Schiller, citada por Leal (1995), que trata do impulso lúdico, o qual seria a mediação entre sensibilidade e pensamento que se concretizariam numa ação livre que se reinventa à cada situação com que o sujeito se depara. Entendendo que sensibilidade e pensamento são pressupostos da relação com a arte e que a cada acesso à rede atualiza seu conteúdo, ratifica-se essa afirmação no campo quando todos os usuários pesquisados, sem exceção, referenciaram a lógica do jogo e da ludicidade às obras experimentadas.

Essa proximidade se revela em termos concretos a partir das possibilidades de ação do usuário sobre a obra, a qual origina certa liberdade de escolhas para a ação (certa liberdade, pois limita-se à oferta). Ao se deparar com essa possibilidade, os usuários viram-se inseridos num ambiente lúdico e, por várias vezes sentiram-se brincando com a obra e com suas variações possíveis.

Não é possível deixar de considerar a semelhança dos ambientes nos quais ambos, a webarte e o jogo, se encontram. Ambos são oriundos da tecnologia digital, acessados via computador – não necessariamente em rede, mas utilizam a mesma interface de ação – ambos necessitam do usuário para se desenvolver. Podemos pensar também que, por se tratar de uma experiência nova para esses quatro usuários – se não totalmente inédita, pelo menos pouco habitual – eles precisaram buscar uma referência que lhes fosse familiar para entender esse novo desafio. Os *games* estão mais sedimentados no universo cotidiano e possuem uma difusão mais ampla que a webarte.

Esses fatores podem ajudar a compreender essa relação de referenciamento tão forte. No entanto, esse fato complexifica o entendimento da relação entre usuário e webarte, especialmente quando tentamos estabelecer uma idéia de existência de co-autoria. Isso porque o fato de ter sido atribuído esse caráter lúdico do jogo à experimentação poderia pressupor a anulação da intencionalidade, tematização ou finalidade, passos entendidos por Wollheim (2002) como essenciais à atividade artística criadora.

Esse caráter lúdico veio com tamanha força por ser uma experiência nova para esses usuários ou é de fato uma característica inerente da webarte? Por que a fruição ou criação com caráter lúdico ou de jogo inviabilizaria a ação autoral ou a anularia? Mesmo não tendo trabalhado com as idéias de Benjamim, acredito que é relevante trazer sua contribuição, no sentido de ajudar a visualizar esse processo como uma expressão de novas sensibilidades, de novos modos de experimentar a arte, decorrentes de um contexto histórico onde, entre outros fatores, a relação com as mídias e a intrusão da tecnologia ajudam a redesenhar os modos de experimentar e experienciar a arte.

Outro auxílio na busca por esclarecimentos a esses questionamentos pode ser a volta às palavras dos criadores da Cia. Mulleras. Em suas falas, não se percebe uma intenção lúdica nas obras. Pelo contrário, a inserção de possibilidades interativas constitui-se de ações de pesquisa artística e de uma construção importante para o desenvolvimento dessa modalidade artística em expansão. Entretanto, esse caráter pode ser uma característica dessa nova forma de se relacionar com a arte inserida em seu tempo.

Responder às proposições relacionadas à existência de co-autoria em webarte passa por pensar de que forma se dá a relação de cada usuário individualmente com a obra. Apenas a abertura da obra via interatividade não pressupõe a atividade co-autoral do usuário. Faz-se necessário aprofundar a maneira como se dá tal relação caso a caso. O que se pode afirmar é que existe a possibilidade de haver uma ação co-autoral por parte do usuário a partir da existência de elementos de ação desse sujeito, desde que as interferências sejam relevantes no tocante aos elementos estruturantes da obra que, no caso da

webdança, refere-se aos elementos corpo, movimento, tempo e espaço. As ações dos usuários nesses elementos propiciam a reconfiguração dessas estruturas de forma a perceber novas composições artísticas em dança. Para obras de webarte que se utilizam de outras bases artísticas de criação, é necessário verificar que elementos compõem a estrutura da obra para que seja possível avaliar se as possibilidades interativas são suficientes para suportar a ação co-autora.

Na obra *96 Détails*, as possibilidades de ação ofertadas aos usuários são suficientes enquanto pré-requisitos para a existência de co-autoria. Essa constatação se reforça à medida em que se observa a ação do usuário e se percebe a existência de indícios que levam a pensar numa atividade artística de criação. A partir desses fatores, percebe-se que a relação estabelecida entre os usuários desta pesquisa competentes em dança diferenciou-se dos outros dois usuários, pois suas ações, que de início estavam motivadas pela descoberta desse novo universo que lhes foi apresentado, transformou-se em descoberta de produtos artísticos a partir destas ações e não somente na descoberta operacional da funcionalidade de cada botão interativo.

Pode-se afirmar, com base nos dados desta pesquisa, que a relação entre a webarte e seu público, embora seja um universo ainda pouco ou até mesmo inexplorado para a maior parte dos sujeitos sociais, é geradora de sensações positivas e de curiosidade que podem levar à repetição e propagação da experiência, auxiliando no crescimento da abrangência dessa modalidade no contexto social.

Esta pesquisa trouxe novos conhecimentos e proposições acerca do universo da arte em rede. Questionamentos puderam, a partir das instâncias pesquisadas, orientar caminhos na busca por esclarecimentos e entendimentos desse tema pouco explorado que é a webarte. A pesquisa abre caminho no sentido de compreender a figura do espectador usuário no processo comunicacional e revela aspectos importantes vinculados às especificidades da webarte. Isto não significa que ainda não existam lacunas na sua exploração. Tais espaços devem ser preenchidos com o tempo e a partir do crescimento relevância das artes digitais e interativas em rede para a sociedade. Essa pesquisa permite perceber que a webarte está subindo os

primeiros lances dessa escada. Seu universo parece ainda estar restrito a poucos sujeitos que, na sua maioria, possuem vínculos que o levam a descobrir e experimentar essa manifestação.

Num mundo cada vez mais midiaticizado e digital em que vivemos atualmente, é difícil não vislumbrar o crescimento do universo da webarte. O computador, a rede web, as tecnologias de comunicação são uma realidade cada vez mais presente na sociedade em geral, de tal forma que o que se desenvolve neste meio tende a ser incorporado. No caso da webarte, o momento atual é de descobertas, dos próprios artistas em torno dessas novas formas de produção bem como dos usuários em torno desses novos produtos que lhe são apresentados e das possibilidades que oferecem.

Talvez seja uma questão de tempo para que a webarte conquiste um espaço próprio e relevante na vida artística dos sujeitos sociais e possa ser visualizada enquanto uma manifestação de arte legítima e particular. O teatro, a dança, as artes circenses, a pintura, a esculturas são manifestações milenares. Participaram da história da humanidade e de sua evolução ao longo dos tempos. O mundo que habitamos hoje suscita a existência de uma arte que dialogue com as questões de seu tempo, que usufrua das descobertas e possibilidades no sentido de atualizar e renovar os preceitos artísticos.

REFERÊNCIAS

AMMAR-KHODJA, Pascalle. Entretien Didier Mulleras/ Artvues. [S.l.: s.n.], 2006. Não paginado.

BENJAMIM, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. In: **Ensaio sobre a literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BETTINI, G. Las nuevas tecnologías de la comunicación. In: **Nuevos Espectadores para nuevos comportamientos artísticos**: el Net-art em la Argentina. Buenos Aires: Paidós, 1996. p. 16-17 Disponível em: <[http://www.arteuna.com/talleres/lab/ediciones/Nuevos%20espectadores%20\(Net%20Art\).pdf](http://www.arteuna.com/talleres/lab/ediciones/Nuevos%20espectadores%20(Net%20Art).pdf)>. Acesso em: 23 set. 2007.

BONIN, Jiani Adriana. Nos bastidores da pesquisa: a instancia metodológica experienciada os fazeres e nas processualidades da construção de um projeto. In: MALDONADO, Efendy et al. **Metodologia de pesquisas em comunicação**: olhares, trilhas e processos. Porto Alegre: Sulina, 2006.

_____. Estratégia multimetodologica de captação de dados em pesquisa de recepção: a experiência investigação da telenovela, identidade étnica e cotidiano familiar. **Rastros**, Joinville, v.1, p. 6-18, 2004.

BOUCIER, Paul. **Historia da dança no ocidente**. Tradução Mariana Appenzeller. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

BRACONI, Pierre. Memoire de these. Lyon: Université Lumière Lyon 2, 2001-2002. Não paginado

BRAGA, José Luiz. Interatividade e recepção. In: Encontro Nacional da Compós, 9. **Anais...** Brasília: GT Mídia e Recepção, 2000.

CABANNE, P. **Marcel Duchamp**: engenheiro do tempo perdido. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1997.

CARVALHO, Victa de. Corpo e Subjetividade nas Artes Tecnológicas. In: ENCUESTRO LATINOAMERICANO DE FACULTADES DE COMUNICACIÓN SOCIAL FELAFACS. 12., Bogotá. **Anais...** Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana Bogotá, 2006.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano 1**: artes de fazer. Rio de Janeiro: Ed. Petrópolis, Vozes, 1994. v.1

CHARTIER, Roger. **A ordem dos livros**: leitores, autores e bibliotecas na Europa entre os séculos XIV e XVIII. Tradução de Mary Del Priore. Brasília: Ed. da Universidade de Brasília, 1994.

COLI, Jorge. **O que é arte**. São Paulo: Brasiliense, 1991.

CORDEIRO, Analivia. Disponível em: <www.visgraf.impa.br>. Acesso em: 21 nov. 2008.

COSTA, Rogério da. **A cultura digital**. São Paulo: Publifolha, 2002.

CRARY, J. **The techniques of the observer**. Cambridge: MIT Press, 1990.

CUNNINGHAM, Merce. Disponível em: <www.s9.com/.../6990_Cunningham-Merce>. Acesso em: 21 nov. 2008.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs**: capitalismo e esquizofrenia. São Paulo: Ed.34, 1995. v.1.

DIAS, Aurore de Souza. Lorsque danse et numérique font corps: 96 détails, performance aux accents atypiques. **Fragil. Org**: magazine en ligne, [S.l.], 29 janv. 2008. Não paginado.

DOMINGUES, Diana. Cibermundos: o corpo e o ciberespaço. In: LYRA B.; SANTANA, G. (org) **Corpo & Mídia**. São Paulo: Arte & Ciência, 2003.

_____. A humanização das tecnologias pela arte. In: _____. (Org.). **A arte no século XXI**: a humanização das tecnologias. São Paulo: UNESP, 2001. v. 1, p.15-30.

DUCHAMP, Marcel. Disponível em : <<http://creativetechnology.salford.ac.uk>> Acesso em: 18 mar. 2008.

ECO, Umberto. **A obra aberta**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1971.

FARO, Antonio José; SAMPAIO, Luiz Paulo. **Dicionário de balé e dança**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1989.

FERRARA, Lucrecia d'Alessio. **A estratégia dos signos**. São Paulo: Perspectiva, 1981.

FOUCAULT, Michel. **O que é um autor?** 3.ed. Tradução de António Fernando Cascais e Eduardo Cordeiro. [S.l.]: Ed. Passagem/Vega, 1997.

FRAGOSO, Suely. De interações e interatividade. In: COMPÓS, 10., 2001. **Anais...** Brasília: GT Comunicação e Sociedade Tecnológica, 2001.

FRITSCH, Ursula. **Tanz, bewegungskultur, gesellschaft. verlust und chancensymbolisch-expressiven bewemens.** Frankfurt am Main: Afra Verlag, 1988.

GAILARD, Penélope. Entretien avec Didier Mulleras: le choregraphe. [S.l.: s.n.], 2003. Não paginado

GIANNETTI, Claudia. **Estetica digital: sintopia del arte, la ciencia y la tecnologia.** Barcelona: Ed. Asociación de Cultura Contemporanea L' Angelot, 2002.

GUSMÃO, Rita. Espectador na Performance: tempo presente In: MEDEIROS, Maria Beatriz de. **Tempo e performance.** Brasília: Universidade de Brasília, 2007.

HAY, Deborah. Disponível em: <www.deborahhay.com>. Acesso em : 21 nov. 2008.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens.** São Paulo. Perspectiva, 1993.

IMAGEM extraída do *site* da Cia. Mulleras. Disponível em: <www.mulleras.com>. Acesso em: 24 dez. 2008.

ISADORA Duncan. Disponível em: <<http://www.lively-arts.com/humaninterest/2001kathryne-cassis.jpg>>. Acesso em: 1º. fev. 2009.

JENSEN, Klaus Bruhn. **Interactivity in the wild: an empirical study of “interactivity” as undertood in organizational practices.** Disponível em:<http://www.nordicom.gu.se/common/publ_pdf/180_003-030.pdf> . Acesso em: 28 ago. 2008.

JOHNSON, Steven. **Cultura da interface, como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar.** Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 2001.

KANT, Immanuel. Da arte e do gênio. In: **Os pensadores.** Tradução de Rubens Torres Filho. São Paulo: Abril Cultural, 1974.

KATZ, H.; GREINER, C. O meio é a mensagem: porque o corpo é objeto da comunicação. **Húmus**, Caxias do Sul, v. 1, n. 1, p. 11-20, 2004.

LANGER Susanne. **Filosofia em nova chave**: um estudo do simbolismo da razão, rito e arte. São Paulo: Perspectiva, 1971.

_____. **Sentimento e forma**. Tradução de Ana Maria G. Coelho e J.Guinsburg. São Paulo: Perspectiva, 1980.

LEAL, José García. **Arte y experiencia**. Granada: Editorial Comares, 1995.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

_____. **A inteligência coletiva**. São Paulo: Edições Loyola, 2003.

LOPES, Maria Imacolata Vassalo de (et al). **Vivendo com a telenovela**: mediações, recepção, teleficcionalidade. São Paulo: Summus, 2002. Parte I. A Construção teórico-metodológica da pesquisa.

LUIS XIV. Disponível em: <dancarte-manela.blogspot.com>. Acesso em: 13 dez. 2008.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed. 1997.

_____. **Efeito zapping**. Folha de São Paulo, São Paulo, p. G-2 - G-9, 07 jan. 1989.

_____. Hipermissão: o labirinto como metáfora. In: Domingues, D.(1997). **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo:Fundação Editora da Unesp. Primas, 1997.

_____. **O quarto iconoclasmo e outros ensaios hereges**. Rio de Janeiro: Rio Ambicioso, 2001.

MACHADO, Diego. Pés, pipocas e pixels: corpos possíveis para uma dança particular. Novo Hamburgo: Centro Universitário Feevale, 2007.

MALDONADO, Efendy. Produtos midiáticos, estratégias, recepção: a perspectiva transmetodológica. **Ciberlegenda**, Rio de Janeiro, n.9, p 1-23, 2002. Disponível em: <HTTP://www.ciberlegenda.br>

MARTHA Graham. Disponível em: <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/09/Martha_Graham_1948.jpg>. Acesso em: 01 fev. 2009.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. América Latina e os anos recentes: o estudo da recepção em comunicação social. In: SOUZA, Mauro Wilton de. (org). **Sujeito, o lado oculto do receptor**. São Paulo: Brasiliense, 1995. p. 39-68.

_____. **De los medios a las mediaciones**. México: Gustavo Gilli, 1987.

_____.; MUNOZ, Sonia. (coord). **Televisión y melodrama**. Bogotá: Tecer Mundo Editores, 1992.

MATA, Maria Cristina. De La cultura masiva a la cultura mediática. **Dialogos de la comunicación**, Lima, n.56, p.80-90, out.1999

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Trad. Décio Pignatari. São Paulo: Cultrix, 2003.

MIRANDA. José Bragança de. Da interactividade: crítica da nova mimesis tecnológica. In: GIANNETTI, Claudia. **Ars telemática**: telecomunicação, internet e ciberespaço. Lisboa: Relógio d' Água Editores, 1998.

MULLERAS, Didier. Entrevista com criador da Cia. Mulleras. [Mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <http://mail.terra.com.br/ale_chemello> em 16 abr. 2009. Não paginado.

NUNES, Fabio Oliveira. **Web arte no Brasil**. Disponível em <<http://www.fabiofon.com/webartenobrasil/index.html>> Acesso em: 14 out. 2007.

OSBORNE, Harold. **Estética e teoria da arte**: uma introdução histórica. 2.ed. São Paulo: Cultrix/Edusp, 1974.

PABLO Picasso. Disponível em: <<http://www.sescsp.org.br/sesc/convivencia/oficina/livrovivo>>. Acesso em: 21 mar. 2008.

PAIK, Nam June. Disponível em: <<http://www.transmediale.de/page/listings/>>. Acesso em: 18 mar. 2008.

PIGNATARI, Décio. **O que é comunicação poética**. São Paulo: Brasiliense, 2004.

PLAZA, Julio. Arte e interatividade: autor - obra – recepção. **Revista Ars**, São Paulo, n. 2, maio 2000. Disponível em <<http://www.cap.eca.usp.br/ars2/arteeinteratividade.pdf>>. Acesso em: 10 out. 2007.

POSIÇÕES de ballet. Disponível em: <http://www.centroartisticodedanca.com.br/site_novo/paginas/historia.asp> Acesso em: 14 nov. 2008.

PRADO, Gilberto. **Arte telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário**. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

_____. Os sites de arte na rede Internet. In: Encontro Anual da Compós, 6., 1997. **Anais dos GT's Comunicação e Sociedade Tecnológica**. São Paulo: USP, 1997.

PRIMO, Alex. Interação mútua e reativa: uma proposta de estudo. In: XXI Congresso da Intercom, 21., 1998. **Anais...** São Paulo: USP, 1998.

PROJETO 96 Détails. Cia. Mulleras. Disponível em: <www.mulleras.com>. Acesso em: 06 jun. 2008.

READY-made. Disponível em: <<http://www.triplov.com/leonel>>. Acesso em: 21 mar. 2008.

RUSH, Michael. **Novas mídias na arte contemporânea**. Tradução Cassia Maria Nasser. São Paulo, Martins Fontes, 2006.

SANTAELLA, Lucia. **Corpo e comunicação: sintoma da cultura**. São Paulo: Paulus, 2004.

_____. **Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTANA, Ivani. “Corpo de sempre: novo corpo sempre. Corpo/tecnologia: simbioticamente outra dança” In: CAPISANI, Dulcimra (org.) **Transfomação e realidade: mundos convergentes e divergentes**. Campo Grande: PROPP/CEAD/UFMS, 2001.

_____. “A dança do corpo irremediavelmente impregnado pelos pensamentos da era da informação” In: **Jornal O Povo**, Caderno 2, Fortaleza, 2004

_____. “Olhar para o mundo e, de dentro dele, ver(-se) a dança em sua dobra”. In: **Humus**, Caxias do Sul [prelo].

SARAIVA, Maria do Carmo. O sentido da dança: arte, símbolo, experiência vivida e representação. **Movimento**, Porto Alegre, v. 11, n. 3, p. 219-242, set./dez. 2005.

SHEETS-JOHNSTONE, Maxine. **The phenomenology of dance**. London: Dance Books, 1979.

SITE Cia. Mulleras. Disponível em: <www.mulleras.com>. Acesso em: 06 jun. 2008.

SODRÉ, Muniz. Eticidade, campo comunicacional e midiatização. In: MORAES, Denis. **Sociedade midiaticizada**. Rio de Janeiro: Mauad, 2006

SOFTWARE Dance Forms 1.0. Disponível em <http://www.merce.org/about_danceforms.html>. Acesso em: 21 nov. 2008.

SPANGHERO, Maíra. **A dança dos encéfalos acesos**. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

TAVARES, Monica. Fundamentos estéticos da arte aberta à recepção. **Revista Ars**, São Paulo, v.1, n. 2, p.31-43, maio 2003. Disponível em <<http://www.cap.eca.usp.br/ars2/fundamentosesteticos.pdf>>. Acesso em: 10 out. 2007.

_____. Os Processos Criativos com os Meios Eletrônicos. **Trilhas**, Campinas, v.6, n.1, p.113-126, jul./dez.1997.

TISMA, Andrej. **Web.art's nature**. [S.l.: s.n.], 1998. Disponível em <<http://www.terra.es/personal3/tartarug/library/ref002.htm>>. Acesso em: 18 nov.2007.

TROIS-FRÈRES, em Montesquiou- Avantés. Disponível em: <<http://www.ladybridget.com/w/whatwic.html>>. Acesso em 14 de novembro de 2008.

URINOL. Disponível em: <<http://creativetechnology.salford.ac.uk>> Acesso em: 18 mar. 2008.

VALVERDE, Monclar E. G. L. . Estética e Recepção. In: FAUSTO NETO, Antônio (Org.) (et al.). **Comunicação e corporeidades**. João Pessoa: Editora Universitária - UFPB, 2000. p. 87-100.

WOLLHEIM, Richard. **A pintura como arte**. Tradução de Vera Pereira. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.

WOSNIAK, Cristiane. Macromudanças de um corpo virtual. **FAMECOS/PUCRS**, Porto Alegre, n.16, p.49-55, dez. 2006.

APÊNDICE A - QUESTIONÁRIO - ETAPA 1 DA PESQUISA EXPLORATÓRIA

MAPA DE CONSUMO DA WEB ART

A realização de um mapeamento do consumo de webart visa conhecer o consumidor de webart. Suas características e motivações que o levam a buscar essa manifestação artística. Propõe uma busca quantitativa pelos web sites e obras mais acessadas, bem como um panorama das percepções dos usuários a cerca das obras.

Grupo 1) Dados dos usuários

Sexo:

Idade:

Qual a relação que possui com arte?

Grupo 2) Uso da Internet

- Possui computador?
 sim não
- Está conectado a Internet?
 sim não
- Onde costuma acessar a Internet com maior frequência? (pode ser marcada mais de uma alternativa)
 Casa
 Trabalho
 Universidade
 Locais de acesso público
- Qual(s) o principal(s) motivo de você acessar a Internet? (pode ser marcada mais de uma alternativa)
 Profissionais
 Contatos pessoais
 Para sua atualização
 Encontrar novidades
 Outros? Qual

Grupo 3) Sobre a webarte interativa

- Você já acessou algum site de web art?
 sim não
- Se não, você tem curiosidade em conhecer essas obras de arte na Internet?
 sim não
- Se sim, qual(s) site(s)?
- Com que frequência você visita esses sites?
 Raramente
 Normalmente
 Sempre
- Mencione três motivos para você visitar esses sites.
- Mencione três atributos que lhe chamam a atenção nos sites de web art.

APÊNDICE B - ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMI-ESTRUTURADA – ETAPA 2 DA PESQUISA EXPLORATÓRIA

Dados do Experimentador

Nome:

Profissão:

Relação com a arte:

Grupo 1 - Relação com a obra/recepção/experiência com a obra

- O que achou da experiência?
- O que mais chamou a atenção de vocês durante a experimentação? Por quê?
- Qual a sensação ao entrar em cada obra?
- Houve alguma expectativa? Qual?
- Houve alguma frustração nessa experiência? Qual?
- Quais os pontos negativos?
- Quais os pontos positivos?

Grupo 2 - Interatividade e Co-Autoria

- Com relação ao que vocês puderam fazer em cada site/obra. Sentiram-se satisfeitos? Por quê?
- Acharam limitado, ou seja, queriam poder ter maior liberdade de agir sobre cada obra? Por quê?
- Vocês sentiram-se criando uma obra artística? Por quê?

Grupo 3 - Sentido da obra

- Qual vocês acreditam que era o objetivo de cada criador em cada obra? Acham que foi alcançado?
- Qual experiência (obras) mais agradou? Por quê? Ela te fez lembrar outras obras artísticas? Quais?

Grupo 4 - Repercussão da experiência

- Achar que essa experiência aguçou o interesse de vocês para a webarte? Vocês recomendariam esses sites aos seus amigos? Por quê?

Grupo 5 - Apreciações sobre a webarte/distinções com outras formas de arte

- Você considera a webarte uma forma legítima de arte, como as demais? Por quê?
- Você considera que a webarte tem relação com outras formas de arte? Quais?
- Existe diferenças entre experimentar uma obra de arte na Internet ou em outros espaços artísticos? Quais e por quê?
- Quais os desafios que vocês percebem na webarte para que ela seja mais conhecida entre as pessoas?

Grupo 6 - Competências Tecnológicas

- Qual sua relação com a Internet e a linguagem computacional?
- Quais os programas computacionais que você costuma utilizar no seu dia a dia?
- Você utiliza o computador para fins de trabalho? Como?

Grupo 7 - Competências/ Formação Artísticas

- Você trabalha diretamente no setor artístico? De que forma?
- Você costuma consumir outras formas de arte, tais como, teatro, dança, cinema, música, etc? Quais?

APÊNDICE C - ROTEIRO DE ENTREVISTA PARA ESFERA DA PRODUÇÃO (PESQUISA SISTEMÁTICA)

Produção: Análise do Artista

Roteiro de Entrevista da Equipe de Criação da Cia. Mulleras

Direcionado aos criadores ligados às questões da dança

Contexto Artístico

1. Como surgiu a motivação para criar obras de dança para a *web*?
2. Qual a importância desse tipo de trabalho no contexto artístico?
3. Por que criar as obras em duas versões: *webworks* e *stage works*?
4. Quais as especificidades, as semelhanças e as diferenças da dança criada para a *web* e da dança cênica?

A obra 96 Détails

5. Qual o(s) objetivo(s) do projeto 96 *détails web*?
6. Como foi o processo de concepção das obras e, especificamente, para as obras da *web*? Quem e como participou?
7. Quais os elementos utilizados para pensar a obra para *web*?
8. Os *webworks* são originários dos *stage works* ou vice-versa?

O espectador/usuário e a participação

9. Qual a importância do espectador/usuário de uma obra da *web*?
10. O que era esperado do espectador/usuário quando se realizou a obra 96 *Détails* para *web*? Existe a expectativa da participação/interferência do espectador usuário na obra quando ela é pensada e construída?
11. Como acontece o processo de construção da obra *webdança* em relação a essa participação?
12. Como foram pensadas e construídas as formas de interferência do usuário na obra?
13. As possibilidades técnicas da interface computacional impõem algum tipo de limitação às concepções de participação do espectador na obra? Isso afeta negativamente o resultado artístico?
14. É possível afirmar que o espectador/usuário, quando participa de uma obra de *webdança* por meio das possibilidades interativas, torna-se um co-autor desta obra? Por quê?
15. Para você, o que caracteriza o(s) autor(es) de uma obra de *webdança*?
16. O que caracteriza, para você, uma criação artística colaborativa?

Conhecimentos artísticos x conhecimentos técnicos da interface

17. Como acontece o trabalho conjunto dos criadores vinculados às questões artísticas e ao sujeito que domina o aparato tecnológico no caso da experiência de vocês?
18. Existe obrigatoriedade deste profissional estar ligado à dança ou a arte?
19. Até que ponto esse profissional que domina as questões técnicas da interface computacional interfere na concepção e na construção da obra?
20. Esse profissional pode ser considerado (co)autor da obra web? Por quê?

Direcionado aos criadores ligados às questões da interface computacional

1. Quando iniciou sua relação com a arte e a dança?
2. Quando inicia sua relação com as especificidades da interface computacional?
3. Na sua opinião, é importante ter conhecimentos artísticos para se trabalhar com as questões técnicas do computador para compor a obra de webarte?
4. Você, como a pessoa que operacionaliza a obra de webarte, pode-se definir como autor/criador dela? Por quê?
5. O que caracteriza a obra que é feita para ser vinculada na Internet?
6. No caso dos webworks da Cia. Mulleras, quais as principais características dos webworks do projeto 96 Détails?

**APÊNDICE D – CD DA EXPERIMENTAÇÃO COM OS USUÁRIOS (ETAPA
SISTEMÁTICA)**

APÊNCIDE E - ROTEIRO DE ENTREVISTA –PRÉ-EXPERIMENTAÇÃO (ETAPA SISTEMÁTICA)

TRAJETÓRIAS DE DANÇA, TECNOLÓGICAS E DE WEBDANÇA

1) Identificação

- Nome
- Idade
- Escolaridade
- Profissão
- Posse de computador/ tipo:

2) Competências tecnológicas

- Trajetória de usos do computador (desde quando, o que usava/usa, mudanças ao longo do tempo, frequência no tempo....)
- Cursos e aquisição de competências (formas de aprendizagens, cursos realizados, competências adquiridas)
- Domínios de programas
- Produção

3) Competências de dança

- Trajetória de relações com a dança: modalidades, conhecimentos, práticas, produção

4) Trajetória de relações com a webdança/competências

- Você já teve alguma experiência anterior com obras de arte na Internet? (aqui a idéia é também fazer uma história de relações com a webarte: desde quando, frequência, obras. modos de uso)
- O que você entende por webarte?
- Você conhece a Cia. Mulleras? Desde quando, o que conhece, como conheceu, tipos de consumo das obras

APÊNCIDE F - ROTEIRO DE ENTREVISTA –PÓS-EXPERIMENTAÇÃO (ETAPA SISTEMÁTICA)

A EXPERIÊNCIA DE CONSUMO E OS SENTIDOS DA WEBDANÇA

1) Sentidos e sensações relativos à experiência de consumo da webdança

- O que achou da experiência?
- O que mais chamou sua atenção durante a experimentação? Por quê?
- Qual a sensação ao se relacionar com cada obra?
- Houve alguma expectativa? Qual? Foi atendida?
- Houve alguma frustração nessa experiência? Qual?
- Quais os pontos negativos e positivos da experiência?
- Acha que essa experiência aguçou seu interesse para a webarte?
- Você recomendaria aos seus amigos o acesso à webarte? Por quê?

2) Sentidos sobre a obra (conteúdo)

Suscitar que o receptor explicita os sentidos que produz em relação à obra, utilizando os eixos que trabalhou na análise da obra:

- Corpo
- Movimento coreográfico
- Tempo/Espaço

3) Interatividade e co-autoria

- Quais as formas de intervenção que você pode usar em cada obra?
- Quais as possibilidades de interação que mais lhe prenderam atenção durante a experimentação?

- O que achou das possibilidades de interação oferecidas na obra? Por que?
- A partir dessas possibilidades de ação sobre cada obra, acredita que sua intervenção o torna um criador da obra junto com os artistas da Cia Mulleras? Por quê?