



# Poetics of instability

## Subversion of gravity through performative digital art

Clara Trigo

CIAC, Universidade Aberta, Lisboa,  
Portugal  
claratrig@gmail.com

Pedro Alves da Veiga

CIAC, Universidade Aberta, Lisboa,  
Portugal  
pedro.veiga@uab.pt

Ivani Santana

Departamento de Dança,  
Universidade Federal do Rio de  
Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil  
ivanisantana@eefd.ufrj.br

### ABSTRACT

This article points to the subversion of gravity as one of the characteristics of the poetics of instability, a concept previously proposed and developed by the authors, based on the selection and analysis of nine digital media art artifacts, whose main poetic motto is the focus in destabilizing our perceptions about gravity. In this initial phase, images made available by the artists themselves on open platforms on the internet were analyzed. The questions of interest were: what effects/sensations are pursued and provoked? What are the artistic strategies to carry out destabilization? What differences and similarities are there between these initiatives? How can different strategies have different impacts on processes and results? To better answer these questions, the strategies for subversion – or destabilization – of gravity found in the artifacts were scrutinized and categories of analysis were created based on the relationships between the observed variables. The findings are discussed in detail and summarized in explanatory tables.

### RESUMO

Este artigo aponta a subversão da gravidade como uma das características da poética de instabilidade, conceito já anteriormente proposto e desenvolvido pelos autores, a partir da seleção e análise de nove artefatos de média-arte digital, cujo mote poético principal é o interesse em desestabilizar as percepções sobre a gravidade. Nesta fase inicial foram analisadas imagens disponibilizadas pelos próprios artistas em plataformas abertas na internet. Interessava saber: que efeitos/sensações são perseguidos e provocados? Quais as estratégias artísticas para realizar a desestabilização? Que diferenças e semelhanças há entre estas iniciativas? Como diferentes estratégias podem provocar diferentes impactos nos processos e nos resultados? Para melhor responder a estas questões foram destrinchadas as estratégias de subversão – ou desestabilização – da gravidade encontradas nos artefatos e foram elaboradas categorias de análise pautadas nas relações entre as variáveis observadas. Os achados estão detalhadamente discutidos e sintetizados em tabelas.

### CCS CONCEPTS

• **Applied computing** → Arts and humanities; Performing arts; Arts and humanities; Media arts; Arts and humanities.

### KEYWORDS

Poetics of Instability, Gravity Subversion, Relationship Axes, Performing arts, Dance with technological mediation

### ACM Reference Format:

Clara Trigo, Pedro Alves da Veiga, and Ivani Santana. 2023. Poetics of instability: Subversion of gravity through performative digital art. In *11th International Conference on Digital and Interactive Arts (ARTECH 2023)*, November 28–30, 2023, Faro, Portugal. ACM, New York, NY, USA, 10 pages. <https://doi.org/10.1145/3632776.3632799>

## 1 POÉTICA DE INSTABILIDADE

Poética de instabilidade é um conceito em construção que pretende operar no reconhecimento e aproximação de práticas artísticas cujas poéticas – ou condutas artísticas [1] – estejam guiadas pela desestabilização concreta e simbólica de sentidos, regras, hábitos e certezas. Caberão dentro deste contorno conceitual os processos criativos e obras que busquem estranhar noções concebidas, questionar regras, hábitos e padrões acostumados. Pertencerão ao enquadramento poético – aqui sintetizado pela ideia de instabilidade – as obras e condutas artísticas que busquem realizar impossibilidades e ampliar a imaginação sobre o que ainda não existe.

Desde que a poética passou a ser entendida como o campo de estudos do fazer artístico, em princípios do século XX, a arte foi liberada da sua antiga função de repetidora do *status quo* [2] e o papel do artista passou a ser o de criador de mundos, inventor de novas perspectivas [1].

O caminho para a criação artística, tal como a conhecemos a partir da eclosão dos movimentos de vanguarda artística, precisou enfrentar e destronar regras vigentes para reinventá-las, o que significou desobedecer e insurgir-se contra valores clássicos, que determinavam o que valia e o que não valia tendo como premissa clássica a similaridade com o real, a representação da natureza e as consequentes implicações carreadas por estes valores, como por exemplo, a intransigência ideológica sobre verdade, certo e errado, bom e ruim.

Os pressupostos operativos da poética de instabilidade foram legados pelas transformações ocorridas no mundo da arte a partir das vanguardas artísticas do século XX, dentre os quais é possível mencionar a desobediência a modelos estabelecidos, o questionamento a verdades absolutas, a desconfiança a dogmas e doutrinas. Não pertencem ao conjunto da poética de instabilidade obras



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike International 4.0 License.

ARTECH 2023, November 28–30, 2023, Faro, Portugal

© 2023 Copyright held by the owner/author(s).

ACM ISBN 979-8-4007-0872-5/23/11

<https://doi.org/10.1145/3632776.3632799>

pautadas pela fidelidade ao real, ou interessadas na repetição de prescrições fixas e belezas essenciais.

A insubmissão e a desobediência aos padrões que pregavam a representação natural parece ter levado muitos artistas ao questionamento das próprias regras da natureza. Uma das instruções para escrever poesia surrealista, deixada por Breton no seu manifesto, foi a necessidade de implicar-se na negação de uma propriedade física elementar [3]. Subverter a gravidade “revela o inconformismo radical desta poética com o que é supostamente estável, certo, imutável. A desobediência à lei da gravidade simboliza o aspecto libertário deste modo de criar pautado em desestabilizar parâmetros seguros.” [4]. Instabilidade é a palavra-síntese destas ideias, tal qual defendida neste conceito.

Com a palavra instabilidade, evoca-se a infinita gama de possibilidades físicas e psíquicas de mudanças de perspectivas e pontos de vista. A instabilidade é tratada aqui como uma dimensão de reconfiguração constante da percepção; eterna possibilidade de mudanças. Por outro lado, a ideia de instabilidade trata diretamente do corpo quando refere-se a experiências físicas com diferentes tipos de bases de apoio, oscilações, uso de equipamentos que alterem a percepção, mudanças do tipo de apoio e da posição do corpo em relação à gravidade, alterações nos sistemas de equilíbrio corporal. [5]. Tudo isto está em jogo nos artefatos analisados neste artigo, sendo que a possibilidade de ilusão que reconfigura a percepção sobre a direção da gravidade só é possível na relação com a câmara que captura as imagens.

A reflexão proposta neste artigo pretende explicitar a já tão mencionada *subversão da gravidade* como uma das características constituintes da porosa trama conceitual que dá consistência à ideia de instabilidade, sem desconsiderar a existência de outras características em seu bojo. A ênfase na *subversão da gravidade* como porta de entrada ao conceito de poética de instabilidade, justifica-se por ser a gravidade uma presença inquestionável na experiência vivida por cada ser humano. A subversão desta ideia – amplamente acessível e experimentada – tem o potencial de despertar a percepção corporal sobre esta abstração aqui nomeada como instabilidade.

## 2 SUBVERSÃO DA GRAVIDADE

Apesar do risco da redundância, parece necessário dizer que a *subversão da gravidade* não acontece literalmente nos processos artísticos analisados, mas como ilusão visual produzida através da medição tecnológica de recursos analógicos e digitais e da manipulação na captura e na exibição de imagens.

Saindo do mais abrangente em direção ao mais específico na poética de instabilidade, o parâmetro de *subversão da gravidade* emerge da abundância de processos criativos em dança interessados na queda para cima, no jogo de mudança da lógica gravitacional, na desobediência à força inescapável. A subversão da gravidade é a realização de uma impossibilidade física. Desestabilizar o que há de mais atávico e garantido na experiência corporal parece ser parâmetro eficiente para tornar o conceito acessível ao grande público, pela via do corpo.

O que seria mais inesperado a qualquer massa existente na terra (animal, vegetal ou mineral) do que cair para cima, ou flutuar sobre o chão? Justamente estas são as impossibilidades realizadas nos artefatos de média-arte digital em análise neste artigo.

## 2.1 Gravidade e dança contemporânea

Desde que certas populações animais reuniram as condições evolutivas para viver fora da água, há aproximadamente 450 milhões de anos, toda a evolução destas espécies foi feita de forma a adaptar-se aos efeitos da força constante que puxa sua massa corporal para o centro da terra, a gravidade. [6].

O animal humano – assim como todos os seres vivos na Terra, por menos que se perceba sua condição como igual – forjou-se na adaptação à incessante força da gravidade<sup>1</sup>. Embora seja possível tratar a aceleração da gravidade como objeto de estudo externo ao corpo, sujeito à objetividade de análises e mensurações, há que se considerar que o fenômeno gravitatório constitui também a subjetividade humana, pois determina as formas de mover, perceber, sentir, em suma, acessar o mundo e desenvolver cognição<sup>2</sup>.

As adaptações evolutivas exigidas pela gravidade determinam soluções fisiológicas que moldam o corpo de todos os seres vivos. Seguindo a abordagem francesa AFCMD (Análise Funcional do Corpo no Movimento Dançado), para além dos aspectos fisiológicos, a resposta singular de cada pessoa a esta força é resultado de um complexo processo de aquisição da verticalidade, atravessada por hábitos perceptivos, culturais e pela realidade subjetiva da pessoa [7].

Steve Paxton<sup>3</sup>, no seu livro *Gravity*, diz que: “É difícil encontrar palavras para falar sobre o sentimento de gravidade”<sup>4</sup> [8]. A dificuldade de colocar em palavras as sensações relativas à experiência de sentir a gravidade pode parecer estranha a princípio. No entanto, pensando um pouco mais sobre o assunto, quem lê este texto pode vir a se identificar com ele, já que estar imerso na gravidade torna o ser humano “cego de tanto vê-la” [9].

Seguindo o raciocínio, caberia perguntar: como descrever uma experiência tão intrínseca e anterior à linguagem? Como estranhar o que simplesmente é – ou parece ser – natural? Como sair de dentro da própria experiência para testemunhá-la? Como re-conhecer o que já se conhece pelo corpo, ainda que nunca tenha sido necessário atribuir palavras a este saber?

Considerando que a cognição é forjada pelo corpo em interação com o seu ambiente, “a unidade mínima de análise da cognição na perspectiva enativista é o *sistema acoplado organismo-ambiente*” [10], dar-se conta da existência da gravidade exige deslocar a percepção acostumada, desacostumar os sentidos, desestabilizar o que se sabe.

A historiadora francesa e teórica da dança, Laurence Louppe, flagra a generalizada – e culturalmente aceita – hierarquização entre os sentidos, conferindo estatuto de superioridade sobretudo à visão, como um canal de pensamento na nossa sociedade, enquanto o tacto permaneceria desprezado em seu potencial, numa categoria de sentidos inferiores. “Contudo”, ela pondera, “é essencialmente ao sentido do tacto que apelam as mutações no tratamento do peso, quer no outro quer em si mesmo” [11].

<sup>1</sup>É de amplo conhecimento que o entendimento sobre a força da gravidade mudou desde a publicação e consolidação da teoria da relatividade geral de Einstein, no início do século XX. No contexto da Poética de Instabilidade, as referências à gravidade aludem à experiência incontornável das massas continuamente puxadas para o chão.

<sup>2</sup>Tal qual propõe a teoria enativista, não apenas em relação à gravidade, mas ao ambiente com o qual o ser vivo interage, seja ele qual for.

<sup>3</sup>Dançarino e criador do Contato Improvisação.

<sup>4</sup>Todas as traduções de citações em língua estrangeira foram realizadas pelos/as autores/as. No original “It’s difficult to find words to talk about the feeling of gravity”

**Tabela 1: Artistas e títulos das postagens e/ou artefatos.**

	Artista	Títulos das postagens e/ou artefatos
1	Abbott Miller	<i>Fifth Wall - 2wice foundation</i> [15]
2	Bastien Dausse	<i>Research time with @julieta_salz</i> [16]
3	Bastien Dausse	<i>Floating memory</i> [17]
4	Bastien Dausse	<i>Gravity Defying Act. Moon / Work in progress</i> [18]
5	Bastien Dausse	<i>Création. Avec @julieta_salz</i> [19]
6	Bastien Dausse	<i>Danse verticale et vidéo projection. Déformer la gravité</i> [20]
7	Clara Trigo	<i>Tudo é chão - All is ground</i> [21]
8	Erika Janunger	<i>Weightless by Erika Janunger</i> [22]
9	Yoann Bourgeois	<i>I wonder where the dreams I don't remember go – ensaio</i> [23]
10	Yoann Bourgeois	<i>I wonder where the dreams I don't remember go</i> [24]

A hierarquização de sentidos como mais ou menos afetos ao pensamento é fruto do mesmo tipo de raciocínio que hierarquiza corpo e mente. O campo da dança vem contestando este modelo hierarquizante – e seus impactos políticos – há algumas décadas, com pouca capacidade de repercussão, secundado mais recentemente por teorias das ciências cognitivas, mais especificamente por teorias enativistas, que se contrapõem ao que é chamado de “cognitivism de velha guarda” [10]. Considerando que a cognição é forjada pelo corpo em interação com o seu ambiente, não faz sentido hierarquizar ou dividir os saberes do corpo.

Para Louppe, “Uma das grandes descobertas da dança contemporânea é a importância do peso, não somente o peso como fator de movimento, de uma perspectiva biomecânica, mas como desafio poético primordial” [11]. Tal como afirma Louppe, a questão do peso povoa as formas de fazer, as condutas artísticas e as preocupações de artistas da dança contemporânea, conforme nota-se em Albright [12], Pagès [13], dentre outras.

A recorrência de abordagens de artistas da dança ao tema gravidade é anterior aos recursos digitais. A realização da ilusão antigravitacional, no entanto, parece ter ganho novas possibilidades a partir da popularização e amplo acesso a tecnologias digitais. A partir das possibilidades de acesso à produção, manipulação e exibição de imagens, trazidas pelas tecnologias digitais, muitas obras de dança têm se valido desta mediação tecnológica para repensar, reconhecer e re-sentir a gravidade e deslocar perspectivas convencionais sobre este fenômeno. Nos artefatos em análise neste artigo, a subversão da gravidade é a questão poética primordial.

### 3 ANÁLISE DE OBRAS

Para ilustrar a *subversão da gravidade* em artefatos de dança/mídia-arte digital foram selecionadas dez postagens em plataformas abertas<sup>5</sup> na internet, reivindicadas aqui como pertencentes ao universo da dança contemporânea<sup>6</sup>, cujo principal mote poético fosse subverter a gravidade.

A presença de mídia-arte digital em postagens de redes sociais corrobora a afirmação de Pedro Veiga, ao notar que “pelo facto desta prática se situar maioritariamente fora dos anteriores circuitos artísticos – museus e galerias – também ela fomenta o surgimento de novos espaços e formas de fruição e exibição” [14], borrando fronteiras e conceitos pré-concebidos entre obra e processo. Pertencem a esta amostra imagens de artefatos e/ou pistas de processos

criativos de dança, cujas performances humanas foram mediadas por tecnologias digitais e analógicas. Dentre as dez postagens selecionadas, encontram-se nove<sup>7</sup> artefatos, criados por cinco artistas, conforme tabela 1:

As postagens oferecem informações parciais sobre os artefatos. Nesta seleção encontram-se: obras finalizadas, exibidas na íntegra (7, 8); obra finalizada, exibida em edição de trechos (10); artefatos em processo (2, 3, 4, 5); imagens de bastidores (6 – foto; 1, 2, 9 – vídeo).

É curioso notar que os títulos das postagens e/ou artefatos remetem, em sua grande maioria, à subversão, ao desafio, à deformação da gravidade, à ausência de peso, à flutuação, ao ambiente lunar, ao descolamento do chão – ou à presença de chão por todo lado –, à memória e ao sonho, num percurso que vai do concreto-improvável ao onírico-palpável. O interesse por estas questões atravessa barreiras disciplinares e geracionais, manifestando-se da física à psicologia, dos mais jovens aos mais velhos, de cientistas a curiosos em geral. É pertinente ressaltar o efeito de deslumbramento que as experiências de *subversão da gravidade* provocam, embora não seja objetivo deste artigo explicar os motivos de tal efeito.

Todas as postagens são representativas da *subversão da gravidade* e, no caso desta amostra, todas utilizam-se de imagens capturadas, manipuladas e exibidas através de dispositivos digitais. No entanto, existem diversas maneiras de desestabilizar a sensação corriqueira da gravidade. A análise das postagens e/ou artefatos selecionados permitiu o reconhecimento de relações fundamentais entre cenário, público, câmera e gravidade, que levam à instabilidade da percepção comum da gravidade.

A análise a seguir, detalha aspectos que poderão ser melhor compreendidos com a visualização das obras/postagens.

<sup>5</sup>Plataformas abertas e gratuitas, cuja interação pode ser mais ou menos invasiva em termos de concessão de dados pessoais e imposição de publicidade, sendo elas: *Instagram, Youtube, Vimeo*.

<sup>6</sup>Embora possam ser relacionadas também ao circo contemporâneo – ou outras denominações que compartilham pontos de interseção com a dança contemporânea – sem prejuízo para qualquer setor.

<sup>7</sup>O número de artefatos não corresponde ao número de itens listados, pois o artefato *I wonder where the dreams I don't remember go* é apresentado em duas postagens: uma na perspectiva de revelar bastidores da criação e outra na perspectiva da visão do público.

**Tabela 2: Apresentação sintética dos eixos de relações.**

	1. Cenário e público	2. Cenário e gravidade	3. Câmera e cenário	4. Câmera e gravidade
1	em movimento	0°	em movimento	0°, 90°, 180°, 270°
2	fixo	0°, 90°, 180°, 270°	fixa	0°, 90°, 180°, 270°
3	fixo	180°	fixa	180°
4	fixo	90°	fixa	90°
5	fixo	90°	fixa	0°
6	fixo	90°	fixa	90°
7	fixo	0°, 90°, 180°, 270°	fixa	0°, 90°, 180°, 270°
8	fixo	90°	fixa	90°
9	fixo	180°	fixa	180°
10	em movimento	90°, 180°	Não se aplica	90°, 180°

### 3.1 Eixos de relação entre cenário, público, câmera e gravidade

Ao sistematizar as informações sobre posição do cenário e da câmera em relação à gravidade e em relação ao público, ou seja, as escolhas artísticas e técnicas encontradas nos artefatos, foi possível reconhecer os principais *eixos de relações* que levam aos efeitos de desestabilização, característicos da estratégia de *subversão da gravidade*, componente constituinte da poética de instabilidade. Os *eixos de relações* são formados por ao menos duas variáveis que, uma vez articuladas, ajudam a realizar o efeito de *subversão da gravidade*.

Espera-se que este inventário inicial de variáveis e suas relações, possa ser continuado e aprimorado a partir de novos estudos, interessados em aprofundar o entendimento da *subversão da gravidade* em artefatos de dança/mídia-arte digital.

A tabela 2 organiza quatro pares de *eixos de relações*, que referem-se a:

1. Cenário e público – a posição do cenário em relação a quem vê a cena, analisado em termos de ‘fixo’ ou ‘em movimento’;
2. Cenário e gravidade – a posição do cenário em relação ao chão, ou à posição convencional<sup>8</sup> da gravidade, analisado em termos de graus, ângulo de inclinação;
3. Câmera e cenário – a posição da câmera em relação ao cenário, analisada em termos de ‘fixa’ ou ‘em movimento’;
4. Câmera e gravidade – a posição da câmera em relação ao chão, ou à posição convencional da gravidade, analisada em termos de graus, ângulo de inclinação.

As variáveis cenário, público, câmera e gravidade, que conformam os eixos de relação elaborados até então, estão intimamente imbricadas. A escolha pelo tabelamento de dados objetivos facilita a visualização das relações entre elas. No entanto, é através da análise hermenêutica desta rede de relações que emerge a complexidade da interação entre as variáveis e desvendam-se as formas como os artistas fizeram suas escolhas e atingiram os objetivos de desestabilizar a percepção. Haverá sempre mais do que duas variáveis em interação, daí a necessidade de dar porosidade às categorias

<sup>8</sup>Posição convencional passa a ser o termo que designa a posição imposta pela lei da gravidade, a posição em que estamos em pé na Terra, correspondente à posição de grau zero de cenário e/ou câmera, sempre em relação à gravidade. As outras posições serão descritas pelos graus diferentes de zero (90°, 180°, 270°) e complementadas com indicações concretas, como “parede” e “teto”, sempre que couber.

inicialmente postas, para que as relações apresentadas reflitam efetivamente o fenômeno da ilusão de *subversão da gravidade*, por isso pode haver, eventualmente, interseções nas descrições entre os *eixos*, gerando dúvidas sobre pertencerem a uma categoria ou outra, bem como exceções que serão evidenciadas caso a caso.

**3.1.1 Sobre a variável público.** Estão apresentadas as relações levantadas entre 1) *cenário e público*, entre 2) *cenário e gravidade*, entre 3) *câmera e cenário* e entre 4) *câmera e gravidade*, conforme apresentado na tabela 2. Há de se notar que a variável público não avança na construção de categorias relacionais com as variáveis de gravidade e câmera. Porque isso acontece? Porque a variável público não permanece relevante e informativa, formando eixos relacionais com câmera e gravidade?

As categorias de relação envolvendo a variável público seriam relevantes apenas na análise de artefatos cuja presença do público pudesse ter acesso simultâneo a duas posições de imagem: uma posição de captura (na qual o público vê o que existe na posição convencional) e uma posição de exibição (na qual o público vê o efeito da mediação tecnológica). Não tendo acesso simultâneo a estas duas posições de imagem, o público terá com a câmera e com a gravidade apenas a relação determinada pela posição de exibição, não havendo nenhuma relação a ser questionada.

Dentre os 9 artefatos desta amostra, há dois que justificariam o desenvolvimento dos eixos relacionais envolvendo público (*público e câmera*; *público e gravidade*): *Danse verticale et vidéo projection. Déformer la gravité*, postagem 6, e *I wonder where the dreams I don't remember go*, das postagens 9 e 10. Nestas três postagens é possível discernir sobre a posição do público em relação à câmera e em relação à gravidade, pois nos é dado o acesso à posição em que a cena realmente acontece e à posição em que ela é exibida, quando provoca o efeito de instabilidade. No entanto, a única foto do processo da postagem 6 não permite inferir quais relações serão estabelecidas com o público quando a obra estiver pronta, tornando impossível a análise; da mesma forma, na postagem 10, a falta de acesso à obra na íntegra não permite tal análise de maneira consistente. Diante destas restrições, foi feita a escolha de manter a análise destes dois artefatos dentro do escopo de categorias comuns aos outros artefatos da amostra.

**3.1.2 Cenário e público.** A coluna *cenário e público* é a única cuja análise é feita do ponto de vista do público e não do ponto de vista

**Tabela 3: Rotação e posição do cenário.**

Cenário	
Rotação em graus	Posição de referência
0°	Coincide com o chão
90°	Preso na parede
180°	Preso no teto
270°	Circular

das condições de funcionamento das tecnologias envolvidas, por isso não corresponde necessariamente à forma como a cena foi construída, corresponde sim à forma como o público percebe – ou não – mudanças na posição do cenário. Neste eixo de relação (*cenário e público*) estão levantadas as duas situações encontradas no que o público acessa dos cenários dos artefatos: 1) fixo ou 2) em movimento.

Situação 1: o cenário está fixo em relação ao público, ou seja, o público não vê qualquer mudança de posição do cenário, independentemente de haver ou não movimento do mesmo em relação à gravidade. Enquadram-se nesta situação oito dos nove artefatos desta amostra. A impressão de cenário fixo só é possível na relação do cenário com a câmera, que será detalhada em seguida. Enfatiza-se a impressão de estabilidade, para tornar verossímeis ações impossíveis, como cair para o teto, pregar-se na parede ou flutuar.

Situação 2: o cenário move-se em relação ao público, ou seja, o público vê mudança de posição do cenário, independentemente de haver ou não movimento do mesmo em relação à gravidade. Enquadra-se nesta situação apenas o artefato 1 (*Fifth Wall*). Este é o único artefato em que não há qualquer estratégia de inversão de cenário para a realização da ilusão. Toda a estratégia de *subversão da gravidade* é feita pelo movimento da câmera.

**3.1.3 Cenário e gravidade.** O cenário na posição de zero grau (0°) será aquele fixo na (ou que passa pela) posição convencional, ou seja, a posição na qual o chão cênico coincide com o chão terrestre. Curiosamente, como é possível comprovar na tabela 2, apenas o artefato 1 (*Fifth Wall*) é representativo desta posição, ainda que não esteja classificado como fixo, na coluna *cenário e público*, pois a determinação entre cenário fixo ou em movimento é relativa à visão do público e não à realidade movente daquele cenário. No caso deste artefato, o cenário está em movimento em relação ao público, mas está fixo em relação à gravidade (Figura 1).

O cenário na posição de noventa graus (90°) será aquele fixo na parede (ou que passa pela parede).

O cenário na posição de cento e oitenta (180°) será aquele fixo no teto (ou que passa pelo teto).

O cenário que passa pela posição de duzentos e setenta graus (270°) será aquele que circula, alternando as posições de todas as suas paredes. Apenas os artefatos 2 (*Research time with @julietta\_salz*) e 7 (*Tudo é chão*) variam sua posição em relação à gravidade na circunferência completa justificando a especificação de 270°. (Figura 2).

No artefato 1 (*Fifth Wall*) não há alteração na posição do cenário em relação à gravidade, daí este ser o único artefato da amostra a

ter sua posição fixa no grau zero (0°), como já dito antes e descrito na coluna *cenário e gravidade*, da tabela 2. Esta escolha não impede que o aplicativo cumpra a função de desestabilizar a gravidade. Este objetivo é logrado principalmente pelo recurso do movimento da câmera, mas também por aspectos da coreografia realizada pelo dançarino.

A análise coreográfica na realização da ilusão não é objeto do presente texto, que se centra, de seguida, nas variáveis já mencionadas. Entretanto, há um aspecto tangencial às escolhas coreográficas que merece ser mencionado, no artefato *Fifth Wall*. Diferente dos outros, este cenário é uma caixa mantida na posição convencional. O fato do corpo dançante não ser exposto a diferentes relações com a gravidade durante a execução dos movimentos – e nada indica que tal exposição foi parte do processo preparatório da coreografia – pode ser um fator de fragilidade na sua execução. Se o corpo em movimento não é levado a questionar a gravidade de nenhuma forma, o que se expressa, neste caso, é a gestualidade habitual. No caso deste artefato, as escolhas coreográficas e gestuais, em momentos específicos quebram os efeitos de ilusão.

Nas postagens 3 (*Floating memory*), 4 (*Gravity Defying Act. Moon / Work in progress*), 5 (*Création. Avec @julietta\_salz*), 6 (*Danse verticale et vidéo projection. Déformer la gravité*), 8 (*Weightless by Erika Janunger*) e 9 (*I wonder where the dreams I don't remember go – ensaio*) os cenários estão de fato fixos, conforme o público os vê, não sobre o chão – como parecem estar –, mas a noventa ou cento e oitenta graus (90° ou 180°) em relação à gravidade, ou seja, as mesas e cadeiras estão presas na parede ou no teto.

O cuidado técnico exerce importante papel na persuasão sobre o que se percebe. Pequenos detalhes adicionam verossimilhança e levam à ilusão de que está tudo na posição convencional. Em todos os artefatos nota-se o cuidado na distribuição dos objetos no espaço, na direção das luzes, na escolha de materiais e cores que melhor representem piso e paredes, bem como na escolha de roupas, no cuidado com a subtração de tecidos, cabelos longos e outros objetos pendentes que possam revelar o posicionamento do cenário transposto para a parede ou para o teto. Embora possa-se sempre encontrar indícios das transposições em aspectos dos corpos em movimento e em detalhes do figurino, principalmente.

Mesas e cadeiras fixadas aparecem com frequência nestes artefatos<sup>9</sup>, não por acaso. São objetos que emprestam familiaridade ao ambiente e oferecem uma boa relação entre leveza, simplicidade e resistência. A fixação das mesmas pode ser feita com relativa facilidade – na parede ou no teto – e suas estruturas de ferro e madeira oferecem robustez, enquanto permitem simulação convincente da posição esperada, com algum esforço e treinamento dos dançarinos.

As cenas – 3 (*Floating memory*) e 9 (*I wonder ... – ensaio*) têm mesa e cadeira presas no teto e duas pessoas em cena. Em ambas, com dançarinos a 180° do chão, a imagem resultante é a de uma pessoa sendo levada ao teto por alguma força inexplicável, suavemente auxiliada pela outra nesta impossível queda para cima. Os corpos submetidos à posição invertida estão extremamente desafiados não só nas habilidades de força e delicadeza, mas na capacidade de discernir sobre todos os parâmetros acostumados numa vida pautada pela perspectiva única da gravidade. O esforço e o desafio desta tarefa (criar a magia de *subversão da gravidade* de cabeça para

<sup>9</sup>Seis dos nove artefatos utilizam mesas e/ou cadeiras.

baixo) fica mais evidente na postagem 9 (*I wonder... – ensaio*), na qual vê-se a real posição do dançarino e da dançarina, ao mesmo tempo em que vê-se também o efeito mágico daquela cena, quando projetada na parede, na posição que simula a posição convencional da gravidade (Figura 3)

Os artefatos 4 (*Gravity Defying Act. Moon / Work in progress*), 5 (*Création. Avec @julieta\_salz*), 6 (*Danse verticale et vidéo projection. Déformer la gravité*) e 8 (*Weightless by Erika Janunger*) têm seus cenários fixados numa parede, a 90° em relação ao chão. Nesta relação com a gravidade o efeito mágico assemelha-se à flutuação, deslizamento, ausência ou diminuição de peso, como só seria possível em ambiente aquático ou lunar. Estes efeitos de *subversão da gravidade* diferem do efeito de “queda para cima”, provocado pelos cenários fixados a 180°. O cenário preso à parede permite acesso ao chão cênico, outra diferença em relação ao cenário preso ao teto. A simulação do peso do corpo no chão, impossível nos cenários fixos a 180°, oferece diferentes nuances de ilusão, como o deslizamento, presente na postagem 5.

Nas postagens 4 e 8, a sensação de flutuação aparece quando as dançarinas descolam-se do chão cênico, onde pareciam estar deitadas, e avançam para “cima”, para o teto cênico. Objetos cenográficos, mais uma vez, são referências espaciais que determinam o que é chão e teto na percepção de quem vê. Além disso, são os objetos que permitem que a ação ocorra, pois funcionam como apoio aos corpos das pessoas em cena.

Na postagem 8, a dançarina move o tronco e os braços afastados do chão cênico, tendo apenas o apoio da cabeça e dos pés. (Figura 4). Torna-se inequívoca a diferença do que pode aquele corpo em relação às possibilidades de movimento humano fora da realidade manipulada. Aquela posição é insustentável na posição convencional, ou seja, em condições normais de gravidade. A ausência de peso e esforço – a flutuação do corpo – naquela posição só seria possível em ambiente aquático ou, hipoteticamente, com gravidade lunar.

A postagem 5 é feita no mesmo cenário da postagem 4, embora não haja indicação do artista de tratar-se de trechos da mesma obra. Esta postagem traz novos elementos importantes para a análise, como o deslizamento e o inusual posicionamento da câmera, que será detalhado no tópico a seguir. A postagem 6, por ser uma imagem de bastidores, permite que se revele o “truque” que permite a subversão, com a exibição da cadeira presa à parede e do dançarino sustentado por corda (corda esta que desaparece na imagem projetada), ao mesmo tempo em que exhibe o efeito mágico de flutuação na projeção feita na parede ao lado. Exatamente a mesma situação da postagem 9, na qual vê-se mesa e cadeira fixadas ao teto, conforme citado antes. (Figura 3).

Os artefatos 2 e 7 diferem dos demais, pois movem-se em relação à gravidade. (Figura 2). Estes são os artefatos cuja relação com a gravidade varia em todos os graus, esquematicamente representada na tabela 2 pelos graus 0°, 90°, 180° e 270°, embora todos os graus entre estes façam parte do percurso do giro da estrutura. Não há saltos de um ponto ao outro, o movimento de giro é contínuo. Nestes dois casos vê-se uma estrutura quadrangular, parecida a uma moldura, com uma dançarina dentro. Não há cadeiras ou objetos familiares para reforçar a ilusão sobre as posições de chão e teto, justamente porque não há chão ou teto fixos, as paredes estão assumindo estas posições alternadamente, à medida em que a

estrutura gira. É o movimento do cenário que permite às dançarinas a passagem por todas as paredes. E é a câmera acoplada ao cenário (câmera e cenário estão parados entre si, pois giram juntos) o que permite a ilusão de que aqueles corpos dentro da caixa pareçam capazes de subverter a gravidade, colando-se à parede e ao teto do mesmo jeito que colam-se ao chão. Estes dois artefatos, pela característica de movimento do cenário com câmera acoplada, adiantam parcialmente o assunto a ser tratado nas relações entre câmera e cenário (ou cenário e câmera, a ordem é indiferente) e entre *câmera e gravidade*.

**3.1.4 Câmera e cenário.** No eixo de relação *câmera e cenário*, a posição da câmera é analisada sempre em relação ao cenário e será classificada como: 1) fixa ou 2) em movimento.

Situação 1: a câmera está fixa em relação ao cenário, ou seja, o público não vê qualquer mudança de posição do mesmo, independentemente de haver ou não movimento do cenário em relação à gravidade.

Situação 2: a câmera move-se em relação ao cenário, ou seja, o público vê mudança de posição do cenário, independentemente de haver ou não movimento do mesmo em relação à gravidade. (Figura 1).

Na situação 1 encontram-se praticamente todos os artefatos. De 2 a 8, todos utilizam a opção de câmera fixa em relação ao cenário. Entretanto há diferenças dentro deste grupo, analisadas no eixo de relação entre *cenário e gravidade*, diferenciando os cenários fixos, com câmera fixa, e os cenários móveis, com câmera fixa nos cenários.

Por óbvio que seja, importa ressaltar que a impressão de cenário fixo só é possível na relação entre cenário e câmera. Quando câmera e cenário movem-se juntos, é dizer, quando a câmera e o cenário estão fixos é como se nada tivesse saído do lugar. (Figura 2).

Considerando que a análise do artefato *I wonder...* (postagens 9 e 10) não se aplica a este eixo<sup>10</sup>, o aplicativo *Fifth Wall* (postagem 1) é, mais uma vez, o único exemplar desta amostra a trazer uma diferença radical dos demais, na medida em que a câmera move-se em relação ao cenário. (Figura 1). No entanto, há mais complexidade a ser desvendada neste caso.

Na abertura do aplicativo<sup>11</sup> emergem quatro telas retangulares, que serão tratadas como peças deste brinquedo. Em cada uma destas peças vê-se, simultaneamente, o mesmo homem (branco, jovem, atlético, vestido de camiseta e calça pretas justas no corpo) movendo-se.

Estas peças são como molduras de porta-retratos, vistas sempre de frente, com bordas pretas e fundo branco. A forma como a imagem foi produzida parece enfatizar intencionalmente uma imagem plana, como a própria tela do *iPad*, que serviu de parâmetro para as proporções da moldura do aplicativo *Fifth Wall* dentro da qual o dançarino move-se. O enquadramento da câmera coincide perfeitamente com a moldura; não vemos nada fora dela, como se o universo daquele dançarino estivesse restrito àquele ambiente.

<sup>10</sup> A análise do artefato *I wonder...* não se aplica a este eixo, pois exigiria acesso à obra na íntegra, para análises de cena a cena, a partir das múltiplas mudanças nas posições do cenário, das câmeras e das projeções, o que não atende aos propósitos deste artigo.

<sup>11</sup> Exclusivo para *Ipads*.

Tabela 4: Rotação e posição da câmera.

Câmera	
Rotação em graus	Posição de referência
0°	Coincide com o chão
90°	Presa à parede
180°	Presa ao teto
270°	Circular

Em três das peças a moldura está na posição horizontal e esta é a posição na qual a coreografia foi filmada. Esta posição corresponde ao que convencionou-se chamar de orientação paisagem<sup>12</sup> (Figura 1). No entanto, em uma delas, a moldura foi verticalizada, equivalente ao que convencionou-se chamar de orientação retrato. (Figure 5). A posição da câmera também foi verticalizada, coincidindo perfeitamente com a moldura. A mudança de posição da caixa proporcionou ao dançarino um espaço diferente de ação e esta única peça diferenciada é mais um recurso provocador de desestabilização da percepção sobre a gravidade, neste artefato, associado ao movimento da câmera.

Voltando à apresentação do aplicativo, ao emergirem as quatro peças, todas estão apresentadas na mesma posição horizontal, inclusive aquela filmada na posição vertical. A câmera vira de cabeça para baixo, causando a impressão de que é o cenário que faz um giro de 180° em apenas duas das quatro peças. Uma delas já foi toda filmada na posição da câmera a 180°, ou seja, a peça está de cabeça para baixo sem variação, e a outra é a que já se apresenta com a inversão de 90° em relação às outras, mantendo-se nesta posição. Nas peças, semelhantes entre si, a audiência vai se apercebendo dos estranhos acontecimentos, que não são facilmente detectáveis à primeira vista, mas fazem o efeito de que se duvide do que se vê tornando a experiência intrigante e mágica.

**3.1.5 Câmera e gravidade.** Um aspecto que cumpre papel determinante na ilusão de *subversão da gravidade*, que talvez já tenha sido identificado por observadores mais atentos na apreciação dos artefatos: a câmera é quase sempre posicionada em alinhamento com o chão cênico. Mais uma vez, esta é a forma de dar verossimilhança ao ambiente e tornar surpreendente o movimento que virá a seguir. A única exceção a esta escolha é o artefato 5 (*Création. Avec @julietta\_salz*). É possível notar esta diferença na angulação relativa ao artefato na coluna *câmera e gravidade*, na qual marca-se o grau zero, evidenciando a estratégia diferenciada desta relação.

Sob o risco de redundância, segue o detalhamento das relações entre câmera e gravidade a partir dos dados apontados nas tabela 2, tabela 3 e tabela 4.

A câmera na posição de zero grau (0°) será aquela fixa na (ou que passa pela) posição convencional, ou seja, a posição na qual o chão cênico coincide com o chão terrestre. A exceção é o artefato 5, pois a câmera está na posição convencional, porém não corresponde ao chão cênico, já que a cena foi ajustada para que a câmera ocupasse o lugar de teto.

<sup>12</sup>Orientação paisagem é a posição horizontalizada da folha de papel, em oposição à orientação retrato, quando a folha de papel está na vertical (mesmo que seja uma folha de papel virtual).



Figura 1: Captura de tela da postagem 1.

A câmera na posição de noventa graus (90°) será aquela fixa na parede (ou que passa pela parede).

A câmera na posição de cento e oitenta (180°) será aquela fixa no teto (ou que passa pelo teto).

A câmera na posição de duzentos e setenta graus (270°) será aquele que passa pelas duas paredes de um cenário. Os artefatos 1 (*Fifth Wall*), 2 (*Research time with @julietta\_salz*) e 7 (*Tudo é chão*) têm suas câmeras variando de posição nesta amplitude em relação à gravidade, justificando a especificação de 270°.

O artefato 1 tem a câmera em movimento, desvinculada do cenário, ou seja, ela passa por todos os graus. Os artefatos 2 e 7, também têm câmeras que passam por todos os graus, no entanto, diferente do que ocorre no artefato 1, estas últimas estão acopladas a cenários giratórios. Câmera e cenário giram juntos em relação à gravidade.

No artefato 5 há uma interessante diferenciação do padrão da amostra na relação entre *câmera e gravidade*, pois a câmera é posicionada do ponto de vista de teto, daí o grau zero da câmera não coincidir com o chão cênico. Neste artefato o cenário está posicionado a 90°, na parede, portanto. A cena faz a audiência crer que está diante de uma mesa e de uma cadeira na posição convencional, sendo vistas de cima, pois vê-se a cabeça da dançarina sentada na cadeira e as suas e mãos pousadas sobre a mesa, numa atitude que simula perfeitamente a expectativa de uma pessoa sentada relaxadamente, a espera de algo. Nada do esforço que a dançarina faz para manter-se resistindo à gravidade, em máximo trabalho, é perceptível do ângulo que se mostra. Esta naturalidade é contrastada com a presença de meio corpo de um dançarino deitado no chão, a olhar em direção à câmera (ou ao teto cênico) (Figura 6). A combinação das posições dos dois personagens, a princípio inusitada, fica mais estranha à medida em que o corpo do homem desaparece lentamente sob a mesa, num deslizamento improvável para aquela posição.

Estas são as principais estratégias de *subversão da gravidade* a destacar no *eixo*, cujas relações já foram parcialmente desvendadas e antecipadas nas análises do eixo de relação *cenário e gravidade*, pois a câmera segue o padrão do cenário nos artefatos em que a relação entre *câmera e cenário* é fixa, que correspondem à maioria. O artefato *I Wonder...* (postagens 9 e 10) fica de fora da análise, por motivos justificados anteriormente.



Figura 2: Bastidores da postagem 7. Foto: Drica Rocha.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A investigação da estratégia de *subversão da gravidade* – constituinte do conceito de poética de instabilidade –, em artefatos de dança/média-arte digital, trouxe à tona algumas das principais variáveis e relações a serem consideradas na construção da ilusão, sendo elas: público, cenário, câmera e gravidade.

As análises das estratégias criativas e das soluções técnicas apontaram para as complexas e intrigantes relações entre estas variáveis, sintetizadas no esboço de uma categoria própria de análise, aqui nomeada como eixos de relação, com a qual é possível visualizar articulações entre as variáveis, de forma imediata, através dos dados segmentados em tabela.

Os eixos de relação entre as variáveis devem continuar sendo elaborados, na medida em que os artefatos e suas condições reais de produção exijam o reconhecimento e a análise de novas variáveis em novas relações. A partir deste estudo já é possível vislumbrar relações ainda não exploradas entre as variáveis existentes, que já vieram cobrar o seu desvendamento, deixando a curiosidade viva para a continuação do estudo,

Além dos eixos de relações ainda não analisados, este estudo aponta para o reconhecimento e definição de outras características constituintes da poética de instabilidade, para as quais serão elaboradas categorias próprias de análise, emergentes da observação de



Figura 3: Captura de tela da postagem 9.

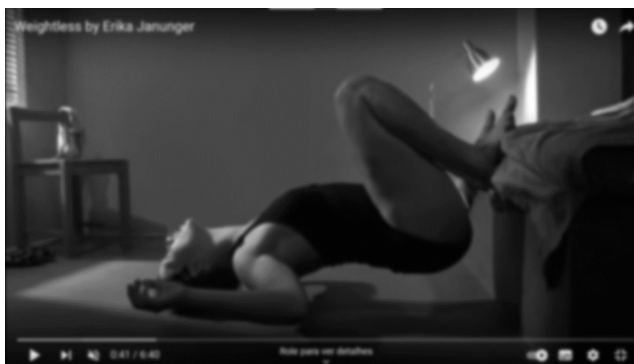


Figura 4: Captura de tela da postagem 8.



Figura 5: Captura de tela da postagem 1.

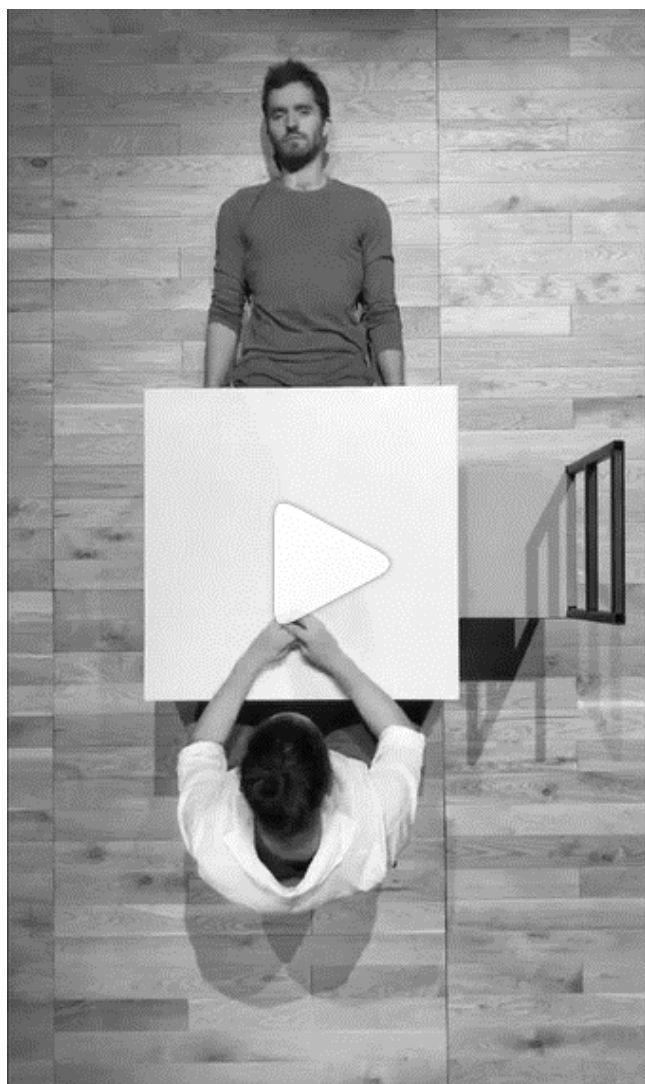


Figura 6: Captura de tela da postagem 5.

obras de média-arte digital e de suas condições reais de produção, tal qual foi feito para a *subversão da gravidade*.

O papel da tecnologia determina a possibilidade de existência dos artefatos, que não poderiam alcançar o resultado de causar a sensação de *subversão da gravidade*, sem a mediação tecnológica. O aparato tecnológico, nomeadamente, as câmeras filmadoras digitais, transbordaram sua função restrita de captura fiel da realidade, para permitirem a sua transformação, ou seja, uma relação “mutuamente implicada e sistêmica” [25].

Ficou evidente que o efeito mágico de *subversão da gravidade* é possível apenas sob certas circunstâncias, mediadas pela tecnologia digital, em todos os casos analisados, resultando em artefatos de média-arte digital, ou seja, uma “forma de arte que não pode ser idealizada e/ou materializada e/ou exibida sem a utilização de tecnologias digitais, e cujo conteúdo e apreciação estética e cognitiva variam em função do tempo” [26].

Respostas para as perguntas que guiaram o estudo foram sendo encontradas e estão disponíveis ao longo do texto. Flutuação, ausência de peso, deslizamento ou alteração da direção da gravidade são diferentes efeitos e há diferentes formas de os conseguir, seja nos posicionamentos de câmera e cenário, seja no treinamento dos corpos em cena. As diferenças e semelhanças entre os artefatos da amostra foram fartamente mencionadas. Embora ainda misterioso, o fascínio de artistas em realizar o impossível talvez possa começar a ser explicado pela necessidade de expansão de leituras e de ações do ser humano no mundo, permitidas pela ousadia de artistas, que avançam sobre instabilidades e incertezas [27].

## ACKNOWLEDGEMENTS

Universidade Federal da Bahia. CIAC. Vila Beatriz - Biblioteca Municipal de Ermesinde. Vera Santos. Alexandre Martins.

## REFERENCES

- [1] Renne Passeron. 1997. Da estética à poética. *PORTO ARTE: Revista de Artes Visuais*, 8(15) 103-116. DOI: <https://doi.org/10.22456/2179-8001.27744>
- [2] Rosa Hercoles. 2005. *Forma de comunicação no corpo: Novas cartas sobre a dança*. (Comunicação e Semiótica). Tese de Doutorado. Pontifícia Universidade Católica. São Paulo, SP. [https://repositorio.pucsp.br/handle/handle/4882](https://repositorio.pucsp.br/jspui/handle/handle/repositorio.pucsp.br/handle/handle/4882)
- [3] André Breton. 1924. *Manifesto do surrealismo*. Recuperado em junho 20, 2022, Info Nodo. [https://www.nodo50.org/insurgentes/biblioteca/manifesto\\_surrealista.pdf](https://www.nodo50.org/insurgentes/biblioteca/manifesto_surrealista.pdf)
- [4] Clara Trigo. 2022. Poetics of Instability at the Get[IN]Gravity Interactive Video-Installation. In *2022 Third International Conference on Digital Creation in Arts, Media and Technology (ARTEFACTo)*, 1–4. <https://doi.org/10.1109/ARTEFACTo57448.2022.10061265>
- [5] Clara Trigo. 2018. Poética de instabilidade: práticas artísticas de desestabilização do comum em M. C. Escher, Manoel de Barros e Arnaldo Antunes. In *XIV Enecult – encontro de estudos multidisciplinares em cultura*, Salvador, BA. <https://cult.ufba.br/enecult/anais/edicao-2018-xiv-enecult/>
- [6] Pablo Santurbano. 2022. *Evolução e movimentação humana: Evolução do raciocínio evolutivo na saúde e no movimento Volume 1* (2nd ed.). Edição de Autor. São Paulo, SP.
- [7] Claudia Damasio. 2011. Análise funcional do corpo no movimento dançado (AFCMD): Uma visão francesa—O ponto de vista daquele que dança. In *O avesso do avesso do corpo—Educação somática como praxis* (1st ed), Vol. 4. Nova Letra. Joinville, SC. 75–83.
- [8] Steve Paxton. 2018. *Gravity* (1st ed). Contradance. Brussels.
- [9] Caetano Veloso. 2018, July 30. Youtube. *O Estrangeiro*. [https://www.youtube.com/watch?v=\\$uIMZLr7LXVE](https://www.youtube.com/watch?v=$uIMZLr7LXVE)
- [10] Giovanni Rolla. 2022. *A Mente Enativa* (1st ed). Fi. <https://spaces-cdn.owlstown.com/blobs/nw8o20q8dxnq0bk4ha88z4ryj0pi>
- [11] Laurence Louppe. 2012. *Poética da dança contemporânea*. (1st ed). Orfeu Negro. Lisboa.
- [12] Ann Cooper Albright. 2012. Caindo na memória. In *Tempos de Memórias: Vestígios, Ressonâncias e Mutações*, 48–67.

- [13] Sylviane Pagès. 2012. Tomber. In *Histoires de geste*. Actes Sud. Paris.
- [14] Pedro Veiga. 2018. *Experiência e atenção: Construção e constrição de ecossistemas de média-arte digital*. (Doutoramento em Média-arte Digital). Tese de doutoramento. Universidade Aberta/Universidade do Algarve, Lisboa/Faro. <https://repositorioaberto.uab.pt/handle/10400.2/7502>
- [15] Fifth Wall / 2wice Arts Foundation—Est. 1989. Recuperado 24 de maio de 2023, de <https://2wice.org/>
- [16] Bastien Dausse no Instagram: *Research time with @julieta\_salz*. (2022, maio 2). Instagram. <https://www.instagram.com/reel/CdD3KZ-FmHo/>
- [17] Bastien Dausse no Instagram: *Floating memory*. (2021a, julho 30). Instagram. <https://www.instagram.com/reel/CR9orAUlfgp/>
- [18] Bastien Dausse no Instagram: *Gravity Defying Act. Moon / Work in progress*. (2021b, março 16). Instagram. <https://www.instagram.com/p/CMfR226CLBT/>
- [19] Bastien Dausse no Instagram: *Création. Avec @julieta\_salz*. (2020a, setembro 2). Instagram. <https://www.instagram.com/p/CEozKYtiKPu/>
- [20] Bastien Dausse no Instagram: *Danse verticale et vidéo projection. Déformer la gravité*. (2020b, junho 6). Instagram. [https://www.instagram.com/p/CBD5\\_PEAbrB/](https://www.instagram.com/p/CBD5_PEAbrB/)
- [21] Clara Trigo. 2022, August 9. Youtube. *Tudo é chão – Videodança*. [https://www.youtube.com/watch?v=\\$cwaR8TKXC2Q](https://www.youtube.com/watch?v=$cwaR8TKXC2Q)
- [22] Erika Janunger. 2007, July 15. *Weightless by Erika Janunger*. [https://www.youtube.com/watch?v=\\$ijJhRjBEm6o](https://www.youtube.com/watch?v=$ijJhRjBEm6o)
- [23] Lal Tessarini no Instagram: *blast from the past—Little rehearsal (. . .)* Recuperado 24 de maio de 2023, de <https://www.instagram.com/p/CnVLBdppmgf/>
- [24] Yoann Bourgeois no Instagram: *Sometimes there are simple encounters. (. . .)* (2021, maio 31). Instagram. <https://www.instagram.com/p/CPii0MCKCsU/>
- [25] Ivani Santana. 2020. Dança com mediação tecnológica: Uma poética inevitavelmente compartilhada. In *Dança sob o signo do múltiplo* (stª ed). Estação das letras e cores. São Paulo, SP. 27-40.
- [26] Pedro Veiga. 2020. Para uma definição de Média-Arte Digital: Suportando a investigação teórica transdisciplinar baseada em prática artística. DOI: 10.13140/2.1.3165.4882/1
- [27] Fernando Fogliano, Daniel Malva & Melina Furquim. 2019. Arte: estabilidade e ruptura, do modernismo ao zeitgeist da contemporaneidade. *ARS*, 17(35), 59-77. <https://doi.org/10.11606/issn.2178-0447.ars.2019.152554>