

**Clara Faria Trigo**

***SUBVERSÃO DA GRAVIDADE NA DANÇA COM MEDIAÇÃO DIGITAL***



UNIVERSIDADE DO  
ALGARVE  
Faculdade de Ciências  
Humanas e Sociais



UNIVERSIDADE ABERTA  
Departamento de Ciências e  
Tecnologias

**Clara Faria Trigo**

***SUBVERSÃO DA GRAVIDADE NA DANÇA COM MEDIAÇÃO DIGITAL***

Doutoramento em Média-arte Digital  
(Especialidade em Comunicação, Cultura e Arte)  
Trabalho efetuado sob a orientação de:  
Professor Doutor Pedro Jorge Agostinho Alves da Veiga  
Professora Doutora Ivani Lúcia Santana



UNIVERSIDADE DO  
ALGARVE  
Faculdade de Ciências  
Humanas e Sociais



UNIVERSIDADE ABERTA  
Departamento de Ciências e  
Tecnologias



# SUBVERSÃO DA GRAVIDADE NA DANÇA COM MEDIÇÃO DIGITAL

## Declaração de autoria do trabalho

Declaro ser a autora deste trabalho, que é original e inédito. Autores e trabalhos consultados estão devidamente citados no texto e constam da listagem de referências incluída.

© 2025 Clara Faria Trigo

Copyright de Clara Faria Trigo

A Universidade do Algarve reserva para si o direito, em conformidade com o disposto no Código do Direito de Autor e dos Direitos Conexos, de arquivar, reproduzir e publicar a obra, independentemente do meio utilizado, bem como de a divulgar através de repositórios científicos e de admitir a sua cópia e distribuição para fins meramente educacionais ou de investigação e não comerciais, conquanto seja dado o devido crédito ao autor e editor respetivos.

“É fundamental esperar que as coisas se passem sempre em conformidade com a gravidade, salvo nos casos de intervenção do sobrenatural”.

A gravidade e a graça. (Weil, 2004)



## Resumo

Esta investigação buscou responder às seguintes questões: como artistas da dança têm tornado a fantasia de subversão da gravidade verossímil, através de recursos digitais? De que forma os meios digitais viabilizam o trabalho destes artistas? Dentre as respostas encontradas estão duas contribuições originais ao campo da média-arte digital: os *eixos de relação*, categoria que explica que elementos envolvidos na criação da ilusão de subversão da gravidade em artefatos de dança com mediação digital e como estes se relacionam; e os *graus de interação do artefato*, categoria que classifica o artefato de acordo com sua qualidade de interação com o público, através de recursos digitais. Na primeira categoria – eixos de relação – a análise levou ao reconhecimento dos elementos envolvidos na construção da subversão da gravidade. São eles: cenário, câmera, público e gravidade. As várias combinações de posicionamento entre estes elementos formam o que passamos a chamar de eixos de relação. A segunda categoria elaborada – graus de interação do artefato – responde principalmente à forma como os meios digitais viabilizam o trabalho artístico. A classificação dos artefatos é feita a partir do seu grau de interação com o público, através de recursos digitais. Foram encontrados quatro graus de interação, sendo: grau 1, chamado também de *grau do artefato de mão única*; grau 2, também chamado de *grau do artefato de engajamento público*; grau 3, também chamado de *grau do artefato de manipulação digital*; e grau 4, também chamado de *grau do artefato de diferencial interativo*. A investigação foi pautada em duas estratégias principais: investigação baseada em prática artística (APBR), e investigação baseada em arte (ABR), através da análise de processos criativos. O processo artístico previsto no percurso doutoral, cujo caminho metodológico foi guiado pela a/r/cografia, resultou em duas obras que integram a amostra dos dez processos criativos analisados, realizados por cinco diferentes artistas.

Palavras-chave: Dança com mediação digital; Média-arte digital; Subversão da gravidade; Eixos de relação; Graus de interação do artefato; Poética de instabilidade.



## Abstract

This research sought to answer the following questions: how have dance artists made credible the fantasy of subverting gravity through digital resources? How do digital resources enable these artists' work? Among the answers, two original contributions to the field of digital art were found: the relational axes, a category that explains the elements related to creating the illusion of subverting gravity in dance upon digital mediation and their mutual relations; and the dance artifact's levels of interaction, a category that classifies the artifact according to the quality of its interaction with the audience by means of digital resources. In the first category – relational axes – the analysis led to the recognition of the features connected to constructing the subversion of gravity. They are: setting, camera, audience and gravity. The various combinations of positioning between these elements form what we have come to call relational axes. The second category developed – interactional levels – responds mainly to the way in which digital media enable artistic work. The artifacts are rated based on their level of interaction with the audience through digital resources. Four interactional levels were found: level 1, also called '*one-way artefact*'; level 2, also called '*public engagement artefact*'; level 3, also called '*digital manipulation artefact*'; and level 4, also called '*interactive differential artefact*'. The research was guided by two main strategies: 1. Art Practice-Based Research (APBR), resulted in two pieces, guided by the a/r/cography, that are part of the sample of analysis; and: 2. Art-Based Research (ABR), through the analysis of ten creative processes, created by five distinct artists, including the author.

Keywords: Dance upon digital mediation; Digital media art; Subversion of gravity; Relational axes; Interactional level; Poetics of instability.



# Agradecimentos

A Isa Trigo, por não conceber um mundo onde eu não fosse doutora;

A Agustin Trigo, por ter me ensinado a amar o conhecimento e persegui-lo como a mais divertida aventura;

A Ian Trigo, por acionar em mim a usina de energia necessária para superar qualquer obstáculo;

A Duda dos Anjos, pelo amor, cuidado e presença nas últimas duas décadas das nossas vidas;

A Isbela Trigo, pela arte que me salva, pelo apoio incondicional;

A Vera Santos, por me abrir as portas de Portugal mais uma vez; por me fazer família;

A Fátima Gomes, pela estabilidade que me permitiu (re)pousar em Coimbra;

A Alexandre Martins, Ana Perfeito, Cristina Cavalcanti e Marisa Guimarães, pelo indispensável apoio semanal;

A Jaiara Paim, pelo entusiasmo, pela competência, por embarcar em todos os projetos;

A José Garcia, pela impagável colaboração, pela cumplicidade, pela amizade;

Aos meus orientadores, Pedro Veiga e Ivani Santana, pelas preciosas correções de rota ao longo do caminho;

Ao brilhantismo de Vítor Trigo e Vítor Sotero, imprescindíveis para a realização do trabalho artístico;

A todas as pessoas das diversas equipes envolvidas no trabalho artístico, citadas na tese;

A todas as autoras, autores e artistas que construíram o caminho que me permitiu chegar até aqui;

Vocês significam muito para mim. A vocês, a minha eterna gratidão.



# Índice

Declaração de autoria do trabalho .....	iv
Resumo.....	viii
Abstract .....	x
Agradecimentos.....	xii
Índice.....	xiv
Índice de quadros .....	xviii
Índice de figuras .....	xx
1. Introdução .....	1
1.1. Organização da tese.....	1
1.2. Questões mobilizadoras, motivações e objetivos fundamentais.....	2
1.2.1. Questões de investigação .....	3
1.2.2. Objetivos .....	3
1.3. Metodologia de investigação: premissas, estratégias e desenvolvimento .....	3
1.4. Percorso da escrita.....	7
2. Estado da arte .....	11
2.1. Estudos de processos criativos .....	11
2.1.1. Poética.....	11
2.1.2. Crítica do processo .....	14
2.1.3. Abordagens articuladas .....	15
2.1.4. Sobreposições cognitivas persistentes entre poética e estética.....	16
2.2. Subversão .....	17
2.2.1. Instabilidade .....	19
2.2.2. Desabituação .....	20
2.2.3. Queda .....	21
2.3. Gravidade ou o eterno desejo de voar .....	23
2.3.1. Pelos ares.....	24
2.3.2. Pelas paredes .....	28
2.3.3. Vento, água e outras forças fictícias.....	47
2.3.4. Seleção de obras de média-arte digital a serem analisadas .....	57
3. Pensar-sentir-mover-conhecer.....	61
3.1. Sobre o saber produzido no ato imaginativo ( <i>imagining</i> ) .....	61
3.2. Sobre neurônios espelho e imaginação criativa .....	63
3.3. Sobre o fascínio e a estética do sublime.....	66
4. Subversão da gravidade na dança com mediação digital .....	71
4.1. Achados relevantes no processo de seleção dos artefatos .....	72

4.2.	Graus de interação dos artefatos com o público através de recursos digitais.....	74
4.3.	Eixos de relação: como a ilusão acontece .....	78
4.3.1.	Eixos de relação entre cenário, público, câmera e gravidade.....	79
4.3.2.	Eixo de relação 1: Cenário e público.....	80
4.3.2.1.	Variável público - posicionamento específico .....	81
4.3.3.	Eixo de relação 2: Cenário e gravidade.....	82
4.3.4.	Eixo de relação 3: Câmera e cenário .....	91
4.3.5.	Eixo de relação 4: Câmera e gravidade .....	95
4.3.6.	Análise dos artefatos em cada eixo de relação .....	97
(i)	<i>Fifth Wall</i> .....	97
(ii)	<i>Research time</i> .....	99
(iii)	<i>Floating memory</i> .....	100
(iv)	<i>Gravity Defying Act. Moon / Work in progress</i> .....	102
(v)	<i>Création. Avec @julieta_salz</i> .....	103
(vi)	<i>Danse verticale et vidéo projection. Déformer la gravité</i> .....	104
(vii)	<i>Tudo é chão - All is ground</i> .....	105
(viii)	<i>Get[IN]Gravity</i> .....	106
(ix)	<i>Weightless by Erika Janunger</i> .....	107
(x)	<i>I wonder where the dreams I don't remember go</i> .....	109
4.4.	Obras de manipulação digital: <i>Fifth wall</i> .....	110
4.4.1.	Interação de grau 3 .....	111
4.4.1.1.	Outras características do artefato .....	114
4.5.	Obra de diferencial interativo: <i>Get[IN]Gravity</i> .....	117
4.5.1.	Interação de grau 4 .....	118
5.	Caixa preta: Processo criativo da obra <i>Get[IN]Gravity</i> .....	121
5.1.	Chão, teto e heranças artísticas .....	122
5.2.	A/r/cografia .....	124
5.2.1.	Inspiração .....	125
5.2.2.	Gatilho.....	127
5.2.3.	Intenção .....	128
5.2.4.	Conceptualização .....	129
5.2.5.	Prototipagem .....	132
5.2.6.	Teste .....	134
5.2.7.	Intervenção .....	142
5.2.7.1.	Arcos e novas grafias do processo criativo .....	143
6.	Conclusões .....	145
6.1.	<i>Como os artistas das artes performativas têm tornado a fantasia de subversão da gravidade verossímil, através de recursos digitais?</i> .....	145

6.2.	<i>De que forma os meios digitais viabilizam o trabalho destes artistas?</i> .....	146
6.3.	Perspectivas futuras.....	148
7.	Referências bibliográficas .....	151
8.	APÊNDICES .....	165
8.1.	Publicações em anais de eventos.....	165
8.1.1.	Poética de instabilidade na videodança tudo é chão. (Trigo, 2022a). .....	165
8.1.2.	Poética de Instabilidade na vídeo-instalação interativa Get[IN]Gravity; Poetics of Instability at the Get[IN]Gravity Interactive Video-Installation (Trigo, 2022c).....	165
8.1.3.	Vidas negras e história preta: Podcasts dão voz ao invisível. (Trigo & Borges, 2022). 165	
8.1.4.	Poetics of Instability: Subversion of Gravity through Digital Performative Art. (Trigo et al., 2024a).....	165
8.1.5.	Eixos de relação: Como a subversão da gravidade acontece na dança com mediação digital. Jornadas CIAC 2024. (Trigo et al., 2024a). (ainda não publicado). ....	165
8.2.	Publicação de artigos.....	165
8.2.1.	O impacto da dança sobre o risco de quedas em idosos: Uma revisão sistemática (Souza et al., 2022).....	166
8.2.2.	Effects of isokinetic and proprioceptive training in a professional soccer player with chronic ankle instability. A case report. (Guenka et al., 2023). .....	166
8.3.	Organização de eventos, mediação de mesas e sessões .....	166
8.3.1.	Comissão organizadora do II encontro internacional de práticas somáticas e dança. (2021). Brasília, Brasil. ....	166
8.3.2.	Coordenação do eixo temático “Saberes somáticos em múltiplas configurações”, II encontro internacional de práticas somáticas e dança. (2021). Brasília, Brasil. ....	166
8.4.	Publicação de livros .....	166
8.4.1.	Epistemologias somáticas em movimento. (2022). Anais do evento: II encontro internacional de práticas somáticas e dança. (Pizarro et al., 2023) .....	166
8.5.	Obras de arte .....	166
8.5.1.	Videoinstalação interativa Get[IN]Gravity (Trigo & Sotero, 2022). .....	166
8.5.2.	Tudo é chão (Clara Trigo, 2022). .....	166
8.6.	Participação em eventos artístico-científicos (oficina, apresentação oral e/ou artística) 166	
8.6.1.	Workshop 'To play and have fun' ou 'caminhar é como dançar', no Sommerwerft Festival. (Trigo, 2022d).....	167
8.6.2.	Apresentação oral no XVIII encontro de estudos multidisciplinares em cultura – ENECULT. (Trigo & Borges, 2022).....	167
8.6.3.	Simpósio Instabilidade Poética: estratégias artístico pedagógicas para a prática emancipatória de movimento, Universidade Regional de Blumenau – FURB. (Trigo, 2022f) 167	
8.6.4.	Apresentação oral na XI Jornada de pesquisa em artes cênicas e II colóquio de pesquisa em artes nas escolas. UFPB. (Trigo, 2022b) .....	167

8.6.5.	Apresentação oral Poética de Instabilidade na vídeo-instalação interativa Get[IN]Gravity - 2022 Third International Conference on Digital Creation in Arts, Media and Technology (ARTeFACTo). (Trigo, 2022c).....	167
8.6.6.	Apresentação artística Videodança Tudo é chão - 2022 Third International Conference on Digital Creation in Arts, Media and Technology (ARTeFACTo). (Trigo, 2022e).	167
8.6.7.	Apresentação oral Poética de instabilidade: Subversão da gravidade através da arte digital performativa - ARTECH 2023: 11th International Conference on Digital and Interactive Arts (Trigo et al., 2023).....	168
8.6.8.	Apresentação oral XVIII Jornadas do CIAC 2024. (Trigo et al., 2024b).....	168

# Índice de quadros

<i>Quadro 1 - Artista, número da obra, título e ano das postagens/obras .....</i>	<i>59</i>
<i>Quadro 2 - Categorias dos artefatos e seus graus de interação artista/obra/público .....</i>	<i>76</i>
<i>Quadro 3 - Apresentação sintética dos eixos de relações .....</i>	<i>79</i>
<i>Quadro 4 - Rotação e posição do cenário .....</i>	<i>82</i>
<i>Quadro 5 - Rotação e posição da câmera .....</i>	<i>95</i>



# Índice de figuras

<i>Figura 1 - Kitsou Dubois e dançarino em voo parabólico</i> .....	27
<i>Figura 2 - Kitsou Dubois e dançarinos em voo parabólico</i> .....	27
<i>Figura 3 - Parábola descrita pelo voo. Print do vídeo OK Go (...) How We Did It (2016)</i> .....	28
<i>Figura 4 - Túnel vertical de ar. Print do vídeo How This Girl Takes Indoor Skydiving to the Next Level (2020)</i> .....	28
<i>Figura 5 - Fred Astaire dançando no teto. Print do filme Royal Wedding (1951)</i> .....	29
<i>Figura 6 - Lionel Richie dançando no teto. Print do clipe musical Dancing On The Ceiling (1986)</i> .....	30
<i>Figura 7 - Bastidores da filmagem. Print do documentário sobre o filme Inception (2010)</i> .....	31
<i>Figura 8 - Estrutura do corredor do hotel. Print do documentário sobre o filme Inception (2010)</i> .....	31
<i>Figura 9 - Bastidores do comercial. Print do Instagram. Ram Baruk (2023)</i> .....	32
<i>Figura 10 - Comercial cabelos. Print do Instagram. Ram Baruk (2023)</i> .....	32
<i>Figura 11 - Comercial unhas. Print do Instagram. Ram Baruk (2023)</i> .....	32
<i>Figura 12 - Comercial pele. Print do Instagram. Ram Baruk (2023)</i> .....	32
<i>Figura 13 - The Boat. Personagem tenta manter-se de pé. Print do filme. Buster Keaton (1921)</i> .....	33
<i>Figura 14 - The boat. Personagem apregoadado ao chão. Print do filme. Buster Keaton (1921)</i> .....	33
<i>Figura 15 - Revolving Upside Down. Print do vídeo. Bruce Nauman (1969)</i> .....	34
<i>Figura 16 - Bouncing in the Corner No 2 Upside Down. Print do vídeo. Bruce Nauman (1969)</i> .....	35
<i>Figura 17 - Man Walking Down The Side of a Building. Print do vídeo. Trisha Brown (1970)</i> .....	35
<i>Figura 18 - Walking on the wall. Foto postada no Facebook. Trisha Brown (1971)</i> .....	36
<i>Figura 19 - Harry Houdini. Print da obra de Wood e Harrison (1995)</i> .....	37
<i>Figura 20 - Sans Objet. Print de cena do espetáculo. Aurélien Bory (2009)</i> .....	38
<i>Figura 21 - Plan B. Print 1 cena do espetáculo. Aurélien Bory (2003)</i> .....	39
<i>Figura 22 - Plan B. Print 2 cena do espetáculo. Aurélien Bory (2003)</i> .....	39
<i>Figura 23 - Anima. Print do filme de Thom Yorke e Paul Thomas Anderson (2019)</i> .....	40
<i>Figura 24 - Dizzy. Olly Alexander. Print Eurovisão (2024)</i> .....	40
<i>Figura 25 - Estudo para lesma. Print cena do espetáculo. (2012)</i> .....	41
<i>Figura 26 - Foto Raymundo Firmino. Estudo para lesma. (2010)</i> .....	42
<i>Figura 27 - Palazzo. Print 1 da obra no Instagram. Leandro Erlich (2023)</i> .....	42
<i>Figura 28 - Palazzo. Print 2 da obra no Instagram. Leandro Erlich (2023)</i> .....	43
<i>Figura 29 - Shazam. Print 1 cena do espetáculo. Philippe Decouflé (1998)</i> .....	44
<i>Figura 30 - Shazam . Print 2 cena do espetáculo. Philippe Decouflé (1998)</i> .....	44
<i>Figura 31 - Tão longe tão perto, Ideias de teto. Foto Raymundo Firmino. Clara Trigo (2010)</i> .....	45
<i>Figura 32 - Versus. Foto do site dimensão tempo. Santana, I. (2012, junho 7). Ivani Santana. (2005)</i> ...	46
<i>Figura 33 - Corpo aberto. Foto retirada do artigo (I. Santana, 2014). Ivani Santana. (2001)</i> .....	46
<i>Figura 34 - Codex. Print cena do vídeo. Philippe Decouflé. (1989)</i> .....	47
<i>Figura 35 - Pas de Deux. Print cena da obra. Daniel Wurtzel (2011)</i> .....	48
<i>Figura 36 - AMA. Print da videodança. Julie Gautier (2019)</i> .....	49
<i>Figura 37 - Autoportrait. Print da obra. Yoann Bourgeois (2018)</i> .....	49
<i>Figura 38 - Entre 2 eaux. Foto Bruno Clergue. Kitsou Debois. (2006)</i> .....	50
<i>Figura 39 - Aquático-sideral, Ideias de teto. Print da cena. Clara Trigo (2002)</i> .....	51
<i>Figura 40 - Aquático-sideral, Ideias de teto. Foto Claudio Soares. Clara Trigo (2009)</i> .....	51
<i>Figura 41 - Celui qui tombe. Print da cena. Yoann Bourgeois (2022)</i> .....	52
<i>Figura 42 - Frágil, Ideias de teto. Print da cena. Clara Trigo (2002)</i> .....	53
<i>Figura 43 - Frágil, Ideias de teto. Foto Claudio Soares. Clara Trigo (2009)</i> .....	53
<i>Figura 44 - FALL IN SIGHT. Print do ensaio. Cie Inosbadan. (2024)</i> .....	54
<i>Figura 45 - Weightlesse device. Print da postagem. Bastien Dausse (2023)</i> .....	55
<i>Figura 46 - Andando na lua, Ideias de teto. Foto Cláudio Soares. Clara Trigo (2009)</i> .....	56
<i>Figura 47 - Fugue trampoline. Print 1. Yoann Bourgeois (2018)</i> .....	56
<i>Figura 48 - Fugue trampoline. Print 2. Yoann Bourgeois (2018)</i> .....	57
<i>Figura 49 - Posicionamento específico. (vi) Danse verticale et vidéo projection. Déformer la gravité (2020)</i> .....	82
<i>Figura 50 - Posicionamento específico. (x) I wonder where the dreams I don't remember go (2021)</i> .....	82
<i>Figura 51 - 0°. Cenário em pé. Câmera em movimento. (i) Fifth Wall (2012)</i> .....	83

Figura 52 - Cenário giratório. (ii) <i>Research time with @julieta_salz</i> (2022) .....	84
Figura 53 - Cenário giratório. (vii) <i>Tudo é chão</i> (2022) .....	84
Figura 54 - Cenário giratório. (viii) <i>Get[IN]Gravity</i> (2022).....	85
Figura 55 - Cenário a 180°. (iii) <i>Floating memory</i> (2021) .....	86
Figura 56 - Cenário a 90°. (iv) <i>Gravity Defying Act. Moon / Work in progress</i> (2021).....	86
Figura 57 - (v) <i>Création. Avec @julieta_salz</i> (2020).....	87
Figura 58 - (vi) <i>Danse verticale et vidéo projection. Déformer la gravité</i> (2020).....	87
Figura 59 - (ix) <i>Weightless by Erika Janunger</i> (2007).....	87
Figura 60 - bastidores/ensaio - (x) <i>I wonder where the dream go</i> (Tessarini, 2021).....	89
Figura 61 - (v) <i>Création. Avec @julieta_salz</i> (2020).....	90
Figura 62 - (ix) <i>Weightless by Erika Janunger</i> (2007).....	90
Figura 63 - câmera afixada ao cenário. Foto: Drica Rocha. Bastidores/ensaio (viii) <i>Get[IN]Gravity</i> (2022) .....	92
Figura 64 - Tela em posição paisagem. (i) <i>Fifth Wall</i> (2012).....	93
Figura 65 - Cenário em posição retrato. (i) <i>Fifth Wall</i> (2012).....	94
Figura 66 - Quatro telas, uma vertical. (i) <i>Fifth Wall</i> (2012) .....	94
Figura 67 - Câmera no teto cênico. (v) <i>Création. Avec @julieta_salz</i> (2020).....	96
Figura 68 - cenário em movimento. (i) <i>Fifth Wall</i> (2012).....	98
Figura 69 - 0°. Cenário fixo em posição retrato. Câmera em movimento. (i) <i>Fifth Wall</i> (2012).....	99
Figura 70 - Cenário giratório. (ii) <i>Research time with @julieta_salz</i> (2022) .....	100
Figura 71 - Cenário fixo. (iii) <i>Floating memory</i> (2021).....	101
Figura 72 - Cenário fixo no teto. Bastidores/ensaio. (iii) <i>Floating memory</i> (Dausse, 2020a).....	101
Figura 73 - Cenário fixo a 90°. (iv) <i>Gravity Defying Act. Moon / Work in progress</i> (2021).....	102
Figura 74 - Cenário fixo a 90°. (v) <i>Création. Avec @julieta_salz</i> (2020) .....	103
Figura 75 - Cenário fixo a 90°. (vi) <i>Danse verticale et vidéo projection. Déformer la gravité</i> (2020) ...	104
Figura 76 - Cenário giratório. (vii) <i>Tudo é chão</i> (2022). .....	105
Figura 77 - Cenário giratório. (viii) <i>Get[IN]Gravity</i> (2022).....	107
Figura 78 - Cenário 1 fixo a 90°. (ix) <i>Weightless by Erika Janunger</i> (2007).....	108
Figura 79 - Cenário 2 fixo a 90°. (ix) <i>Weightless by Erika Janunger</i> (2007) .....	108
Figura 80 - Cenário 2 fixo a 90°. Livros na parede. (ix) <i>Weightless by Erika Janunger</i> (2007) .....	109
Figura 81 - Cenário em movimento. (x) <i>I wonder where the dreams I don't remember go</i> .....	110
Figura 82 - Apresentação inicial das peças. (i) <i>Fifth Wall</i> (2012).....	113
Figura 83 - Peças alinhadas no meio da tela. (i) <i>Fifth Wall</i> (2012) .....	113
Figura 84 - Peças encaixadas. (i) <i>Fifth Wall</i> (2012).....	114
Figura 85 - Peça vertical filmada com rotação de 90° da câmera, em sentido anti-horário. (i) <i>Fifth Wall</i> (2012) .....	115
Figura 86 - coincidências coreográficas. (i) <i>Fifth Wall</i> (2012) .....	115
Figura 87 - Duas peças revelam os bastidores. (i) <i>Fifth Wall</i> (2012).....	116
Figura 88 - Duas peças com a câmera na posição convencional da gravidade. (i) <i>Fifth Wall</i> (2012)....	117
Figura 89 - Duas peças com a câmera na posição convencional da gravidade. (i) <i>Fifth Wall</i> (2012)....	117
Figura 90 - Visão da obra em exibição. (viii) <i>Get[IN]Gravity</i> (2022).....	118
Figura 91 - Posição de espera 1 .....	119
Figura 92 - Posição de espera 2 .....	119
Figura 93 - Posição de espera 3 .....	119
Figura 94 - Posição de espera 4 .....	119
Figura 95 - Céu e água I. M.C. Escher (1938).....	122
Figura 96 - O barão puxa-se da queda pelos cabelos. Ilustração Gustave Doré. ....	123
Figura 97 - Simulação das primeiras investigações que originaram o equipamento 4GetGravity .....	126
Figura 98 - 4GetGravity. 1a versão espetáculo Ideias de teto.....	126
Figura 99 - Roda alemã para acrobacias .....	130
Figura 100 - Bubble - bastidores da videoinstalação <i>Get[IN]Gravity 1</i> .....	131
Figura 101 - Bubble - bastidores da videoinstalação <i>Get[IN]Gravity 2</i> .....	132
Figura 102 - 4GetGravity - página 1 do projeto de construção e montagem .....	132
Figura 103 - 4GetGravity - Adriano passos, cenotécnico, moldando o metal .....	133
Figura 104 - 4GetGravity - Primeiro círculo da estrutura .....	133
Figura 105 - 4GetGravity. Equipamento. Clara Trigo e George Santana (2022) .....	133

<i>Figura 106 - Reunião de equipe. Orientações do engenheiro ao CT (2022). Vítor Trigo, Adriano Passos, George Santana, Eliene Gomes e Clara Trigo.</i>	134
<i>Figura 107 - 4GetGravity. Simulação da estrutura pronta</i>	134
<i>Figura 108 - 4GetGravity. Processo de construção do equipamento</i>	134
<i>Figura 109 - 4GetGravity. Transporte para local de ensaio</i>	134
<i>Figura 110 - Reunião da equipe de programação. Vítor Sotero, José Garcia Vivas Miranda, Duda dos Anjos e Clara Trigo</i>	135
<i>Figura 111 - 4GetGravity. Maquete para teste de programação</i>	135
<i>Figura 112 - 4GetGravity. Maquete para teste de programação em ação</i>	135
<i>Figura 113 - Teste de programação. Vítor Sotero, Clara Trigo, Duda dos Anjos</i>	135
<i>Figura 114 - Botões direcionais. Isbela Trigo</i>	136
<i>Figura 115 - Configuração final dos botões direcionais. Isbela Trigo</i>	136
<i>Figura 116 - Teste de projeção da imagem ainda vertical</i>	137
<i>Figura 117 - Imagem da tela do computador, ainda vertical</i>	137
<i>Figura 118 - Imagem da tela do computador horizontalizada</i>	137
<i>Figura 119 - Jaiara Paim segura projetor invertido em 90°</i>	138
<i>Figura 120 - 4GetGravity. Câmera e a luzes atreladas ao equipamento</i>	138
<i>Figura 121 - 4GetGravity. Edição de áreas com referências espaciais</i>	139
<i>Figura 122 - Evento para equipe do Centro técnico. Exibição da obra Get[IN]Gravity</i>	140
<i>Figura 123 - Evento para equipe do Centro técnico. Confraternização e agradecimentos</i>	140
<i>Figura 124 - Evento equipe do Centro técnico. Invertendo posições 1</i>	140
<i>Figura 125 - Evento equipe do Centro técnico. Invertendo posições 2</i>	140
<i>Figura 126 - Equipe do Centro técnico do Teatro Castro Alves + Clara Trigo, Jaiara Paim e Duda dos Anjos</i>	141
<i>Figura 127 - Montagem da videoinstalação interativa Get[IN]Gravity, em Loulé (2022)</i>	142
<i>Figura 128 - Detalhe da imagem horizontal na tela do computador</i>	143
<i>Figura 129 - Detalhe da imagem vertical na parede e do projetor verticalizado</i>	143



# 1. Introdução<sup>1</sup>

Subversão da gravidade pode ser uma expressão inquietante, pois contém contradição entre os termos e a experiência vivida. A gravidade é um fenômeno inescapável a qualquer corpo que possua massa, por mínima que seja, vivo ou não. Minerais, vegetais, gases e outras substâncias com massa serão afetados pela gravidade. Isto é verdade no planeta Terra, no sistema solar e em outras partes remotas do universo. Portanto, falar em subversão da gravidade é desafiar a lógica, a física e o conhecimento empírico humano. Esta ousadia é típica da arte. Este estudo debruçou-se sobre a relação da dança contemporânea com a ancestral aspiração humana de libertar-se do chão, sob a hipótese de que o amplo acesso a recursos digitais viabilizou mais realizações artísticas de subversão da gravidade.

## 1.1. Organização da tese

A seguir, encontra-se a descrição resumida do conteúdo a ser encontrado em cada capítulo da tese.

Neste capítulo introdutório estão expostas sinteticamente as questões mobilizadoras, as motivações que levaram ao objeto de estudo, as venturas e desventuras do percurso investigativo e a expectativa de contribuições a serem deixadas para o campo.

No segundo capítulo são destrinchados os contextos teóricos que permitem a configuração do recorte da subversão da gravidade na dança com mediação digital, até então inexplorado. Os estudos sobre poética (Passeron, 1997, 2004; Valéry, 2020) e processos criativos (Salles, 2006, 2010, 2021) ajudam a contextualizar a forma como as obras são abordadas: como trabalhos em processo; como partes de um conjunto poético e, neste sentido, inacabados. O conceito de subversão é revisitado pelo viés etimológico e pelo seu papel na história da arte, para ser entretecido junto às elaborações da dança contemporânea sobre queda (Albright, 2013, 2019; Poppe, 2016), desabituação (H. L. da Silva, 2018) e instabilidade (C. Trigo, 2018b, 2022b, 2022d; C. Trigo et al., 2024); o conceito de gravidade é reposicionado pelas contribuições contra intuitivas da física, para voltar a ser compreendido pelo corpo, através de experiências tecnológicas e artísticas de subversão da gravidade, realizadas ao longo de um século, formando um panorama do estado da arte no assunto.

---

<sup>1</sup> Esta tese está escrita em português do Brasil.

O terceiro capítulo é sobre como percebemos, conhecemos e elaboramos o mundo; sobre a capacidade humana de produzir conhecimento através da imaginação. Estas questões estão apresentadas sob a luz do enativismo (Rolla, 2022; Rucińska & Gallagher, 2021; Varela et al., 2003) e da noção de virtualidade (Lévy, 2001). Ainda neste capítulo, o fascínio que obras desestabilizadoras das expectativas exercem é desvendado por aspectos da evolução humana e da filosofia, especialmente pela noção de sublime (Lyotard, 1984).

No quarto capítulo encontra-se a análise detalhada das dez obras selecionadas, de dança com mediação digital, subversivas da gravidade. É neste capítulo que são efetivamente respondidas as questões da tese. É neste capítulo onde estão os principais achados da investigação, sendo estes: 1) o reconhecimento dos efeitos causados pelas relações entre os elementos mais utilizadas pelos artistas – câmera, cenário, público e gravidade. É nas diversas relações possíveis entre posicionamento de câmera, cenário e público que a ilusão pode ser construída. Estas relações foram detalhadamente estudadas e consideradas uma nova categoria de análise, chamada de eixos de relações; 2) a categorização dos graus de interação entre os artefatos e o público, graduados entre um e quatro, classificadas da seguinte forma: Grau 1 – Artefato de via única; Grau 2 – Artefato de engajamento público; Grau 3 – Artefato de manipulação digital; e Grau 4 – Artefato de diferencial interativo;

No quinto capítulo está a descrição detalhada do processo a/r/cográfico (Alves da Veiga, 2021). de criação do *Get[IN]Gravity*, videoinstalação interativa digital, realizada durante o primeiro ano de doutoramento.

No sexto capítulo estão expostas as conclusões do estudo, refletindo sobre as respostas encontradas, as contribuições deixadas e possíveis apontamentos para futuros estudos. A seguir, encontram-se as referências bibliográficas completas, por ordem alfabética, incluindo todas as plataformas consultadas, recursos audiovisuais e fontes artísticas, automaticamente organizadas com a assistência do aplicativo zotero, de acordo com as normas da APA 7 (American Psychological Association). Por fim, a lista de publicações, realização de eventos, obras de arte e participação em eventos realizados ao longo dos anos de doutoramento, com os devidos links de acesso compõem os apêndices desta tese.

## 1.2. Questões mobilizadoras, motivações e objetivos fundamentais

O que ainda é possível aprender investigando um tema atávico como a gravidade? Não seria este um assunto já encerrado pelos avanços da física? Por que parece ser tão importante para artistas performativos realizar o impossível ato de subverter a gravidade? Por que a capacidade de driblar esta condição de atração para o chão parece ser tão fascinante ao ser humano? O que está em questão quando a imaginação permite à experiência humana esta realização subversiva?

Estas questões emergiram no percurso da investigação como resultado da elaboração racional de um fascínio antigo desta pesquisadora<sup>2</sup> por tudo o que desestabiliza o corpo do seu eixo, por tudo o que flutua, levita, balança, desliza, cai para cima e faz com que os pés saiam do chão. Tal fascínio – persistente desde a infância – motiva esta investigação, pela qual foi possível encontrar antecedentes históricos, diferentes investimentos artísticos no tema e até algumas possíveis explicações para este, vindas da evolução da espécie, das ciências cognitivas e da filosofia.

#### 1.2.1. Questões de investigação

Para além das questões mobilizadoras, que propulsionaram o investimento neste tema e guiaram esta investigação, há duas questões cujas respostas guiam o percurso investigativo:

Como os artistas das artes performativas têm tornado a fantasia de subversão da gravidade verossímil, através de recursos digitais? De que forma os meios digitais viabilizam o trabalho destes artistas?

#### 1.2.2. Objetivos

Com as respostas a estas perguntas, os principais objetivos deste estudo são alcançados: I) conhecer as condutas criativas de artistas interessados na subversão da gravidade; II) conhecer a forma como as tecnologias digitais e não digitais têm sido utilizadas neste interesse específico e que papel desempenham nos processos criativos destes artistas; e assim, contribuir com o campo da média-arte digital, aprofundando o entendimento sobre as produções da dança mediadas por tecnologias digitais.

### 1.3. Metodologia de investigação: premissas, estratégias e desenvolvimento

As estratégias de investigação utilizadas não partem de um modelo conceitual único. Ao contrário disto, é possível afirmar que diversas metodologias correspondem ao

---

<sup>2</sup> O uso do sujeito indeterminado deve predominar, exceto nas situações em que for necessário inserir informação pessoal e intransferível, podendo ser feita a referência específica à pesquisadora ou mesmo ser utilizada a escrita em primeira pessoa.

percurso de investigação trilhado. Dito de outra forma, as estratégias utilizadas encontram ressonância em muitas das metodologias desenvolvidas por estudiosos das ciências humanas, pesquisadores do campo artístico e artistas que partem das mesmas premissas desta pesquisa: de que todo conhecimento é corporal e situado (Gallagher & Rucińska, 2021; Rolla, 2022; Rucińska & Gallagher, 2021; Varela et al., 2003) e de que práticas artísticas são produtoras de conhecimento (Alves da Veiga, 2020a; Fortin & Gosselin, 2014; Leavy, 2009; Salles, 2006; Vieira, 1999).

Certamente há especificidades, entretanto diversas metodologias desenvolvidas por artistas tratam de dar visibilidade e de operacionalizar os saberes implícitos dos artistas e os caminhos da feitura artística, de maneira a que estes se tornem viáveis, acessíveis e compartilháveis. Os agrupamentos metodológicos conhecidos por pesquisas baseadas na prática artística (APBR – *Art Practice Based Research*) e por pesquisas baseadas em arte (ABR – *Art Based Research*) constituem um chão comum entre o conjunto ainda não totalmente mapeado de metodologias desenvolvidas a partir da arte.

Diferente das investigações das chamadas ciências duras, as metodologias baseadas na arte ou na prática artística envolvem flexibilidade e alterações na rota, idas e vindas, ao invés de um plano fixo e linear; multiplicidade de sentidos, ao invés de exatidão na resposta; abertura à intuição, ao invés de uma suposta objetividade; abertura à imprevisibilidade característica do fazer artístico. As metodologias que foram sistematicamente utilizadas e mesmo aquelas que ajudaram a descrever caminhos intuitivamente percorridos neste processo de investigação, serão destacadas a seguir.

Embora ainda não estivesse definido à época, hoje é possível afirmar que a abordagem do tema central da tese, subversão da gravidade na dança com mediação digital, já estava em curso durante a realização do *Projeto de Média-arte Digital* (PMAD), módulo da *Unidade Curricular: Seminários de Investigação e Produção Artística* (SIPA), obrigatória no primeiro ano do Doutorado em Média-arte Digital (DMAD). Sob a orientação do professor doutor Pedro Veiga, foi criada a videoinstalação digital *Get[IN]Gravity*, obra integrante da exposição *[IN]Tangibilidades Digitais*, durante o retiro doutoral, em Loulé, Portugal, em 2022.

O processo criativo da videoinstalação digital foi construído sob o enquadramento da a/r/cografia (Alves da Veiga, 2020a), documentada através de um diário digital de bordo – DDB (Alves da Veiga, 2021). Desenvolvida pelo professor Pedro Veiga, a

a/r/cografia é composta por sete etapas: 1. inspiração, 2. gatilho, 3. intenção, 4. conceptualização, 5. prototipagem, 6. teste e 7. Intervenção. Este trilha metodológico foi percorrido na construção da videoinstalação digital *Get[IN]Gravity* (Trigo & Sotero, 2022), cujo detalhamento descrito no capítulo 5.

Estava prevista a continuação da investigação criativa dentro do equipamento *4GetGravity*, construído para a realização da videoinstalação digital *Get[IN]Gravity* (Trigo & Sotero, 2022), o que completaria o ciclo de iterações previstas na a/r/cografia, já que suas etapas não acontecem de forma linear e unidirecional, mas retroalimentam-se, formando arcos de idas e voltas entre as etapas. Infelizmente a continuidade da pesquisa artística não foi possível por indisponibilidade na agenda do teatro onde o equipamento encontra-se armazenado e, em seguida, pela mudança de país da pesquisadora, do Brasil para Portugal, a partir do segundo ano de doutoramento. A continuação da pesquisa artística sobre este equipamento poderá ser retomada em etapa posterior ao doutoramento, com o retorno da artista ao Brasil, onde encontra-se o equipamento *4GetGravity*, indispensável para a investigação artística.

O diário digital de bordo (DDB) é uma ferramenta complementar, que favorece a hipertextualidade dos registros, sendo mais adequado à investigação e criação em mídia-arte digital. Considerando o DDB uma forma de coleta de dados pessoais sobre o processo criativo, a autoetnografia passa a integrar este percurso. A autoetnografia, tal qual o DDB, ajuda a revelar “as intuições, os pensamentos, os valores, as emoções que afloram na prática artística e que nascem do relato simples aos gestos” (Fortin & Mello, 2009, p. 84).

Ainda no viés da coleta de dados do investigador sobre si mesmo, vale mencionar a contribuição menos explícita da etnocologia como metodologia auxiliar no processo de escrita, uma disciplina científica relativamente nova, que articula dimensões da cena e da ação performativa em geral (Santos, 2009). Sua contribuição se dá pelo pressuposto com o qual venho operando, de que é a partir do sujeito pesquisador e do seu trajeto que se estabelece o objeto de investigação, afastando a falsa perspectiva de distanciamento e objetividade na investigação acadêmica sobre o fazer artístico, atribuindo a determinação do objeto ao indissociável percurso do sujeito. Este percurso metodológico pode ser sintetizado na tríade: sujeito-trajeto-objeto.

Para além do desenvolvimento e análise do processo artístico autoral, grande parte do trabalho de investigação foi feito a partir da análise de obras de outrem. A coleção de

processos criativos que consta na tese foi selecionada a partir da memória de obras marcantes; da inesperada indicação de amigos, que generosamente compartilharam referências; e, principalmente, de horas, dias, semanas e meses de intensa “escavação digital” (aproveitando esta ação da antropologia como metáfora), no infinito acervo online, em plataformas de vídeo, sites e redes sociais.

Foram desenvolvidos roteiros para conversas estruturadas com artistas, cujas obras fazem parte do escopo mais detalhadamente analisado. Embora todos os artistas tenham sido contatados, apenas um deles demonstrou interesse em participar, porém infelizmente não manteve contato, o que impossibilitou a realização de qualquer conversa sobre os seus processos criativos. A ausência das vozes dos próprios criadores, que teriam sido uma mais-valia para os resultados, não impediu a investigação dos processos criativos, realizada a partir do escrutínio minucioso de cada um dos trechos selecionados, em repetida observação, a fim de identificar e tabelar as suas principais características, de forma a dar visibilidade às estratégias provocadoras da ilusão de subversão da gravidade.

Foram identificadas as principais variáveis envolvidas na ilusão (cenário, câmera e público), sendo as relações entre estas variáveis e a gravidade as reais determinantes do efeito desejado. A análise e classificação destas relações (variáveis + gravidade) originou a categoria nomeada de *eixos de relação*, detalhada no capítulo quatro. A análise das obras permitiu identificar diferentes estratégias de relação com o público e com os recursos digitais, o que demandou a elaboração de uma outra classificação, que eventualmente pode ser expandida para outros artefatos de média-arte digital, para além dos analisados, como uma subcategoria dentro da categoria média-arte digital, dando mais complexidade ao campo. Esta subcategoria classifica os artefatos por graus de interação com o público, em quatro níveis (vide Quadro 2): *artefatos de via única*, sendo o grau 1; *artefato de engajamento público*, sendo o grau 2; *artefato de manipulação digital*, sendo o grau 3; e *artefato de diferencial interativo*, sendo o grau 4.

A investigação conceitual (revisão da literatura), que permitiu tramar a noção de subversão da gravidade, esteve presente desde o princípio e passou por constantes atualizações até o encerramento desta etapa.

Parte do percurso investigativo realizado é adequadamente descrito pela estratégia do campo-tema (Spink, 2003), desenvolvida pela psicologia social. Utilizar a metodologia do campo-tema implica em desterritorializar o local da pesquisa (em

oposição à ideia de pesquisa de campo), reconhecendo que a investigação se dá mais por uma atitude investigativa do que pela presença geográfica num certo território/comunidade/laboratório, onde se faz coleta de dados, o que muito se adequa ao ambiente de arte digital investigado. Nesta estratégia, as informações ao redor são passíveis de associação, articulação e reflexão, independentemente de uma forma pré-definida para a extração de dados. Esta estratégia, em semelhança às APBRs, prevê processualidade e reconhece qualquer lugar como potencialmente adequado às práticas investigativas, já que a pesquisa está mais relacionada à atitude criativa e reflexiva de quem pesquisa.

Por fim, vale ainda mencionar a estratégia de encontros semanais virtuais entre colegas de doutoramento, cuja pretensão era abrir espaço para trocas, dicas e desabafos, bem como para o estabelecimento de micro-metas individuais, as quais deveriam ser cumpridas ao longo da semana e relatadas no encontro. Este espaço permitiu o acompanhamento muito próximo dos avanços e dificuldades vividos durante a escrita da tese, potencializou soluções de problemas individuais e coletivos, e mostrou-se uma ferramenta extremamente importante para a consistência do compromisso, para o aprendizado contínuo e para o vínculo entre estes colegas.

Com estes recursos metodológicos convergentes e complementares, creio estar em terreno coerente com a visão de mundo na qual se insere este programa e na qual me insiro como artista e investigadora.

#### 1.4. Percurso da escrita

A subversão da gravidade emerge e consolida-se como objeto de estudo desta tese, a partir de um inesperado estreitamento da expectativa inicial. A princípio o estudo pretendia caracterizar conceitual e procedimentalmente a ideia de poética de instabilidade na dança com mediação digital. Poética de instabilidade é uma ideia que vem sendo cultivada há mais de duas décadas, a princípio a partir da identificação de características sem nome e sem contorno, e em seguida tratada como conceito em construção, a partir da elaboração desta síntese – poética de instabilidade –, timidamente expressa em aulas e diários a partir do ano de dois mil e sete. Este conceito em construção pretende agregar e identificar sob seu nome práticas artísticas cujas condutas – ou poéticas – estejam guiadas pela desestabilização concreta e simbólica de sentidos, regras, hábitos e certezas.

Aglutinados pelo nome poética de instabilidade, cabem processos criativos que busquem estranhar noções concebidas, questionar regras e padrões acostumados. Pertencem ao referido enquadramento poético, sintetizado pela ideia de instabilidade, as obras e condutas artísticas que realizam impossibilidades e ampliam a imaginação sobre o que ainda não existe. O escopo pretendido pelo conceito de poética de instabilidade engloba o legado das vanguardas artísticas do início do século vinte, palpáveis ainda hoje em produções literárias, visuais e performativas. A ideia de subversão da gravidade é uma destas componentes da poética de instabilidade, até então mapeada apenas no contexto da dança contemporânea.

Era importante saber se estas características, encontradas apenas na dança não-digital, existiam nos processos criativos de dança com mediação digital. No caso da subversão da gravidade, a resposta foi inequívoca: sim, muitos artistas focados no tema da subversão da gravidade passaram a utilizar recursos digitais nos seus processos criativos. Mais do que artistas nativos dos recursos digitais interessados na ideia de subversão da gravidade, foram os artistas performativos que passaram a buscar recursos digitais para a realização das ilusões desejadas. Entretanto, não se verificou a mesma resposta positiva na busca pelas demais características da poética de instabilidade até então mapeadas (e.g.: mudança de base de apoio no corpo e no espaço, transformação contínua, forma que se transforma, multiplicidade de sentidos, *deshierarquização* da cena, mudança de parâmetros habituais de movimento, recusa à lógica convencional, dentre outras). É verdade que estas características estão sim presentes em muitas obras de dança realizadas com mediação digital. No entanto, não foi possível encontrar nas tais obras os dois critérios determinantes para compor os contornos da poética de instabilidade na dança com mediação digital: 1) que aquela característica fosse o motivador poético do processo artístico (o ponto a ser investigado, a fagulha e motivo de existir de todo o processo); e, 2) que a característica estivesse ancorada sobre o movimento corporal.

Ao mesmo tempo em que eu buscava nas obras aquelas características da poética de instabilidade já mapeadas (mudança de base de apoio no corpo e no espaço, dentre outras mencionadas antes), a observação estava permeada pela pergunta: emerge desta obra alguma característica, ainda não mapeada, que possa vir a compor a noção de poética de instabilidade? Para esta pergunta, algumas respostas positivas emergiram, dentre as quais destacam-se:

- multiplicação e redimensionamento do corpo: pessoas redimensionadas em relação ao ambiente ou multiplicadas, ocupando muitos espaços ao mesmo tempo (didier mulleras, 2014; Ivani Lucia Oliveira de Santana, 2022);

- mudanças de ponto de vista: o público assiste a imagens transmitidas de câmeras colocadas em diferentes partes do corpo em movimento; assim as perspectivas sobre dança, cena, ambiente e corpo são desestabilizadas (I. Santana, 2005);

- segmentação do corpo: pedaços de corpos mesclados, formando novas entidades humanas, através de duas telas quadradas justapostas, uma sobre a outra (e.g.: um olho e uma boca), vistas pela tela de um telefone inteligente (como nas *lives* do *instagram*), desestabilizam a noção de indivíduo, de corpo único, de identidade (I. Santana & GP Poéticas Tecnológicas, 2020a, p. 3, 2020b, 2020c);

As características listadas foram alguns dos achados mais importantes, ligados ao conceito de poética de instabilidade, por realizarem impossibilidades, graças aos recursos digitais. O encontro com estas novas características, potencialmente ampliadoras do escopo da poética de instabilidade, foi empolgante. O que impediu que estes achados viabilizassem a continuidade do propósito de conceituar a poética de instabilidade como um conjunto de motes poéticos reconhecíveis e compartilháveis foi o fato de que tais características não fossem o motivador poético do processo artístico. As desestabilizações aparecem sub-repticiamente, marginalmente; não se materializam como nítido mote poético da obra, numa característica reconhecível, nomeável, encapsulável, que permitissem uma amostra viável para análise.

Após meses de busca, confusão e alguma frustração, ficou evidente que a tarefa de conceituar a poética de instabilidade no campo da média-arte digital era inadequada, considerando a ausência de mais características na dança com mediação digital, para além da subversão da gravidade, que ajudassem a dar contorno à ideia. Superada a frustração do insucesso das buscas, emergiu a constatação quase óbvia e muito satisfatória: apenas a subversão da gravidade apresentou-se como uma característica consistente, indubitável e viável ao propósito deste estudo, razão pela qual tornou-se o novo foco de interesse da tese.

Um dos aspectos mais relevantes na mudança de objeto de estudo de ‘poética de instabilidade’ para ‘subversão da gravidade na dança com mediação digital’ foi a possibilidade de incluir meus próprios processos criativos no bojo da pesquisa. Mais do

que uma escolha pontual sobre uma metodologia de pesquisa, a possibilidade de fazer investigação acadêmica sobre meus processos criativos, ou seja, investigação baseada em prática artística (APBR) tem sido minha vocação mais consistente. A subversão da gravidade foi mote dos dois processos criativos vivenciados no contexto deste doutoramento, a saber: a videoinstalação interativa *Get[IN]Gravity* (Trigo & Sotero, 2022) e a videodança *Tudo é Chão* (Clara Trigo, 2022). Não aproveitá-las como parte do conjunto de obras a serem estudadas seria uma perda do ponto de vista motivacional e metodológico.

Os dois argumentos que justificam a mudança de foco – o histórico e o metodológico – estão conectados pela mesma premissa: a necessidade de maior implicação pessoal na pesquisa, algo apontado pela coorientadora e pelas professoras da banca de avaliação PACI, uma das muitas contribuições recebidas então. Por todos estes aspectos, o novo enfoque parece ter trazido benefícios à continuidade da investigação.

## 2. Estado da arte

O estudo do estado da arte é composto pela apresentação de pontos de referência teóricos, tecnológicos e artísticos sobre os quais este estudo se apoia. Processos criativos, gravidade, subversão e ciências cognitivas são as quatro grandes áreas de interesse que serão abordadas a partir da especificidade que o tema exige. O entendimento de processos criativos é dado sob os contornos da poética e da crítica do processo. A gravidade é compreendida sob os contornos da física, porém confrontada com o senso comum, com as tecnologias que auxiliam a humanidade a liberar-se do próprio peso e com feitos artísticos, que simulam a sua ausência e informam sobre a vontade da arte em criar impossibilidades que se realizam. A compreensão de subversão se dá pela etimologia da palavra e pelos seus usos em contextos sociais e artísticos. E as ciências cognitivas através da teoria do enativismo, ajuda a explicar as formas como pensamos, sentimos, movemos e conhecemos, no contexto desta tese.

### 2.1. Estudos de processos criativos

Este estudo tem como objeto a análise de processos criativos performativos cuja realização demandou recursos digitais. Para pensar processos criativos serão convocadas duas abordagens: a poética como campo de estudos, conceituada por Paul Valéry (Valéry, 2020) e continuada pelo grupo de pesquisa em filosofia da arte e da criação (Passeron, 1997), passando por um breve histórico do termo; e a crítica do processo, de Cecília de Almeida Salles (Salles, 2006).

#### 2.1.1. Poética

A noção de poética foi difundida no ocidente pelo filósofo grego Aristóteles (384 a.C.-322 a.C.), que teve seus apontamentos sobre o assunto publicados por volta de duzentos anos antes da era comum – ou do “nascimento de Cristo”, marco ocidental de contagem do tempo. Esta obra sobreviveu e transitou pela Europa, ainda que incompleta, em grego e em outros idiomas, desde o século IX, tendo tradução para o latim no século XIII. (Aristóteles, 2008).

Para Aristóteles, “cabia ao artista unicamente revisitar os modelos previamente estabelecidos pela natureza e, a partir do procedimento da contemplação, revelar a sua aparência” (Hércules, 2005, p. 27) ou seus sentimentos. Segundo interpretações italianas da Poética de Aristóteles, a obra de arte seria uma continuidade da natureza; uma tentativa de revelar o seu estado ideal. A ideia de beleza essencial que reflete a natureza prevaleceu

como um princípio que deveria reger as obras, constituindo uma doutrina clássica, ou uma estética do classicismo. A noção de poética que perdurou por séculos, atribuída a Aristóteles, foi a de uma arte baseada na repetição de modelos, na prescrição de procedimentos racionais, na manutenção de regras sujeitas à verossimilhança com a realidade.

Atualmente, a noção de poética, largamente difundida nas produções artísticas contemporâneas, não indica a prescrição de regras na construção de obras, tampouco direciona a certo ideal de beleza essencializado. Quando esse entendimento sobre a noção de poética mudou?

Entre os séculos XVIII e XX, a Europa passou por fortes mudanças políticas, intelectuais e culturais. O fim da monarquia na França, a partir da revolução francesa; a divulgação da teoria da evolução das espécies; o desenvolvimento de ciências humanas, como a antropologia; a industrialização, ampliando as formas de comunicação e deslocamento. Os exemplos citados, dentre tantos outros acontecimentos, não pretendem indicar um trilho único e linear da história, mas podem ajudar a vislumbrar o panorama europeu no qual a mudança no paradigma do fazer artístico – e, portanto, do entendimento de poética – torna-se possível. Se o termo Poética deixou de designar repetição de prescrições artísticas, que significados passaram a preencher o termo poética, a partir dos anos 30 do século XX?

Para Paul Valéry, (1871-1945), professor e poeta francês, poética era a palavra adequada para designar tudo o que dizia respeito a criações artísticas. Valéry denota a mudança no papel do artista ao rejeitar o rigor das convenções às quais os artistas deveriam se submeter, pois estas dificultavam os impulsos do artista (Valéry, 2020). Seu interesse está no estudo das questões pertinentes ao processo criativo. Interessam-lhe os problemas sutis do ato criativo. As questões que levam ao entendimento da conduta do artista na feitura do seu trabalho, quando este cria as suas formas de fazer e não quando obedece a normas prescritas.

René Passeron (Passeron, 1997), conta sobre a reabilitação da palavra “criação” na academia, a partir do momento em que seu grupo de pesquisa, antes dedicado à estética, debruçou-se sobre o problema da feitura artística, avançando para além da análise de obras prontas. O avanço em direção ao estudo dos processos de criação – e não apenas dos seus resultados finais – tornou-se possível quando Passeron propôs que “este

se dedicasse ao estudo do que Valéry, em seu curso no Collège de France, em 1937, chamara de 'poiética'" (1997, p. 107).

Ao mudar o nome do seu grupo de pesquisa para *grupo de pesquisa em filosofia da arte e da criação*, Passeron (1997) liberta a palavra criação. Esta noção é tão predominante em nossos tempos, que é possível não ter em conta quão recente ela é. A ideia de criação já circulava socialmente, em ambientes artísticos e comerciais. Estilistas exibiam suas "criações" (p. 107). No entanto, sua indefinição e a nebulosidade do seu uso a tornava uma palavra maldita ao discurso positivista e assustadora à racionalidade científica. Era urgente dar aprofundamento à ideia de criação.

Atualmente, muitos discursos sobre o papel da arte estão assentados justamente na possibilidade de criar, consolidando o artista como inovador, inventor de mundos, ampliador de horizontes, como anunciaram as vanguardas artísticas, que romperam com padrões estéticos seculares e tornaram possível repensar pressupostos do fazer artístico, libertando a arte da antiga função de repetidora do *status quo* (Hercoles, 2005).

Aristóteles não acreditava em criação. Para este filósofo da Grécia antiga, "todos os elementos constituintes da realidade são eternos" (Penna, 2017, p. 182). Portanto, não há criação, mas descoberta, no sentido da busca por algo dado a priori. Aqui apresenta-se a diferença fundamental que redefiniria todo o entendimento de poética a partir do século XX: ao invés de mimese, prescrição e continuidade com uma suposta perfeição natural, poética passaria a significar feitura do artista, reinvenção das regras pelo seu próprio percurso criativo, criação.

Campo emergente da estética, a poética distingue-se desta ao fazer foco no fenômeno da criação. Cabe à poética investigar os processos criativos, a conduta criativa de artistas, enquanto que à estética cabem "as tarefas já consideráveis da reflexão sobre o sentir" (Passeron, 1997, p. 10).

Sobre a distinção entre estética e poética, Passeron (1997) diz que a poética é a ciência ou a filosofia da conduta criadora, enquanto a estética seria a filosofia das emoções que sentimos ao apreciar uma obra. Ainda sobre as diferenças entre os dois domínios, estética e poética, Paul Ryan (2010) recorre ao próprio Valéry ao explicar que a estética seria o domínio das reações sensíveis e a poética seria o domínio da ação humana completa, desde suas raízes, passando pelas condições fisiológicas, psíquicas e materiais.

Embora a sua sistematização como campo de conhecimento tenha sido cunhada por Passeron como poética, no idioma francês, na década de 1950 (Maroso, 2015), o próprio Valéry, no início do século vinte, assentou o termo poética, sem o “i”, evitando interseções indevidas com a biologia. Além da indicação do próprio Valéry, a preferência pelo uso do termo sem a letra “i” (poética) justifica-se nesta tese pela ampla difusão desta forma de escrita na língua portuguesa.

Com a sua nova concepção de poética, Valéry abre caminho para o estudo da atividade intelectual que engendra as obras, aspecto pouco estudado até então, segundo o autor. “As retomadas de uma obra, os arrependimentos, os cortes e enfim os progressos marcados pelas obras sucessivas mostram bem que o papel do arbitrário, do imprevisível, da emoção e até da intenção em ato só é preponderante na aparência” (2020, p. 9). A criação, para o autor, é ato próprio, único, original, como uma gênese constante.

#### 2.1.2. Crítica do processo

Cecilia Salles, professora e pesquisadora brasileira, tem dedicado todo o seu empenho acadêmico ao estudo de processos de criação. Ligada à corrente de estudiosos da crítica genética, a autora oferece uma contribuição que vai além da análise dos vestígios passados das obras. Para Cecília, vinha sendo necessário adicionar uma dimensão prospectiva, que reconhecesse os processos de criação como processos inacabados, em feitura contínua, formados pela conexão entre diversas temporalidades. Mais do que um relato sobre o processo artístico passado, era necessário oferecer a perspectiva do fenômeno da criação artística como processo contínuo. Em suas palavras, “surge, assim, a crítica do processo”. (Salles, 2006, p. 182).

Especialmente com o avanço das tecnologias digitais, as formas de acompanhamento dos processos criativos não podem mais ser resumidas à tradicional coleta de documentos posterior à apresentação pública da obra. Algumas obras exigem novas abordagens de acompanhamento e, para Salles, interessa então pensar a criação como rede de conexões, tornando necessário abordar a multiplicidade de relações que vão sendo estabelecidas, adensando a compreensão sobre o processo criativo.

Pensar o processo criativo como rede implica que este será sempre complexo, não-dicotômico, não-linear e inacabado. Sendo assim, é possível entender que a trajetória criativa oferece muitas possíveis respostas, nomeadas como obra, espetáculo, objeto, artefato, dentre outras. Embora possa haver um objeto dito acabado, a ser entregue à

apreciação pública, este será apenas uma das respostas, dentre outras já produzidas e ainda por produzir, num processo inacabado.

Para Salles, processos criativos são inerentemente contínuos, incompletos e circunstanciais. Esta perspectiva dessacraliza qualquer expectativa de final, de completude ou de “obra prima” e liberta outras etapas do processo a serem dignificadas e apreciadas como obra, já que todo resultado apresentado será sempre parcial, inacabado e situado num contexto, continuamente em mudança.

Para os fins deste estudo, os termos: obra, espetáculo, artefato e processo criativo serão usados indistintamente, sempre equivalentes entre si, mesmo quando se tratar de postagens curtas, mesmo quando forem cenas ou trechos de uma obra maior; todos os objetos artísticos em análise serão tratados sob a noção de processo criativo. Qualquer hierarquia dos quais estes termos possam estar impregnados devem ser desconsideradas, pois não terão relevância neste contexto.

### 2.1.3. Abordagens articuladas

A poética, de Valéry, continuada por Passeron e seu grupo, e a crítica do processo, de Salles, são abordagens acadêmicas interessadas no estudo dos processos de criação, ou seja, das condutas artísticas, bastante similares em motivações, conceitos e propósitos, ao ponto de parecerem em continuidade uma com a outra. Apesar das similaridades, não há qualquer referência explícita à poética como campo de estudos, no trabalho de Salles, embora esta faça referência a outras obras de Valéry, que não aquela seminal para o campo da poética, o *Lições de poética*.

Para Valéry, tal como para Salles, não se trata da obra pronta, mas do seu processo de feitura. Paul Valéry fala de eterna gênese, enquanto Cecilia Salles fala do inacabamento, para chegarem ao mesmo ponto: ambos reconhecem e valorizam o processo de criação em oposição ao resultado. A valorização do percurso leva a premissas sobre a criação e seus processos, presentes nas duas abordagens, tais como:

- A noção da criação como um sistema complexo não linear, que conecta todas as dimensões da vida, como uma rede, mais ampla do que a obra. Para Passeron “O artista tem um gosto e emoções que o mobilizam, uma visão do mundo em que os afetos precedem a criação”, portanto a poética de um artista perpassa todas as obras ou “estaria acima da obra” (Passeron, 1997, p. 112). Falar sobre a poética de um artista é revelar um percurso artístico, que não se esgota em resultados pontuais, ao contrário, adensa-se pelo percurso.

- A noção de criação como fruto de trabalho e esforço. A recusa à explicação do senso comum que atribui a realização artística a dom, talento ou inspiração, pois esta compreensão desvaloriza o trabalho e o esforço, ou seja, desconsidera o percurso (Pimentel, 2011), quando a intenção é exatamente a de que *a ação do que faz* seja mais considerada do que *a coisa feita* (Valéry, 2020). Igualmente, para Salles é importante contrapor a visão da “criação como uma inexplicável revelação sem história, ou seja, uma descoberta sem passado, só com um futuro glorioso que a obra materializa” (Salles, 2006, p. 20).

- A noção de criação como percurso desconhecido, fruto do que Rancière chamou de “conhecimento confuso” (2009, p. 12), um tipo de conhecimento valioso e paradoxal, que se opõe ao pensamento lógico e conduz a lugares potencialmente desconhecidos e reveladores. Para Passeron (1997), a conduta criadora é uma das realidades antropológicas mais evidentes, ao passo em que o caráter de vir a ser, torna a existência de uma ciência humana que a estude bastante complexa, pois é o estudo sobre um devir, uma espécie de nada. Para Salles (2020), a conduta criadora se caracteriza como uma busca de algo que está por ser descoberto – uma aventura em direção ao quase desconhecido. As tomadas de decisão são feitas a partir de parâmetros difíceis de explicar *a priori*. Há uma noção cega que serve de guia, como uma espécie de sensibilidade inteligível, porém não racional, o que torna os rumos vagos e imprecisos.

- A noção de criação como fruto de circunstâncias, ao invés de expressão de uma essência. Isto significa que resultados alternativos seriam viáveis sob diferentes circunstâncias, ou seja, “outras obras teriam sido possíveis. Chegamos, desse modo, à possibilidade de que mais de uma obra satisfaça as tendências de um processo” (Salles, 2006, p. 16).

As referidas noções sobre criação coincidem com as percepções contemporâneas sobre artes e processos artísticos, entretanto, conforme apresentado antes, nem sempre foi assim. A noção de arte como atividade de criação, invenção de possibilidades e fonte de novos mundos deve-se, ao menos em parte, aos empreendimentos filosóficos realizados por Valéry e desenvolvidos pelos que o sucederam, nomeadamente Passeron e seu grupo de pesquisa.

#### 2.1.4. Sobreposições cognitivas persistentes entre poética e estética

Uma vez explicitado o entendimento sobre poética, obra de arte, processo criativo e criação, vale observar que poética e estética misturam-se muitas vezes, o que não é

totalmente de se estranhar, considerando que a poética nasce de uma espécie de rebelião contra a estética. Ao reivindicar autonomia para refletir sobre a conduta criadora, a poética ocupa espaço antes negligenciado pela estética, que se pretendia o único campo habilitado a falar de arte. Resta à estética permanecer com a já considerável tarefa de filosofar sobre as emoções sentidas na apreciação da obra. (Passeron, 2004). Há sobreposições e abstinências em relação aos alcances e contornos destes dois campos de conhecimento, nas análises de estudiosos da arte, o que pode causar alguma confusão.

O filósofo estadunidense John Dewey, no livro *Arte como experiência*, publicado pela primeira vez em 1937, alarga o entendimento de estética ao defender que a teoria estética “interessa-se por descobrir a natureza da produção das obras de arte e do seu deleite para a percepção” (Dewey, 2010, p. 73). O filósofo abrange no que chama de teoria estética as funções que caberiam aos dois campos e ignora a poética como campo específico.

A historiadora francesa Laurence Louppe, no livro *Poética da dança contemporânea*, publicado pela primeira vez em 1997, avança simetricamente no sentido contrário. Alarga o entendimento de poética ao afirmar que “a poética procura circunscrever o que, numa obra de arte, nos pode tocar, estimular a nossa sensibilidade e ressoar no imaginário. [a poética] não diz somente o que uma obra de arte nos faz, ela ensina-nos como o faz” (Louppe, 2012, p. 27). Estão englobadas nesta descrição as funções que caberiam aos dois campos.

Continuando a análise sobre confusões persistentes na definição dos dois campos, o termo utilizado por Cecilia Salles para designar a pessoa que investiga processos criativos – crítico – é associado ao trabalho de quem analisa, avalia e comunica suas impressões sobre obras de arte (e.g.: o crítico de cinema, o crítico de teatro, as críticas publicadas em jornais), função historicamente associada ao campo da estética, embora o trabalho desenvolvido pela autora esteja mais próximo do campo nomeado como poética por Valéry e Passeron.

O que é relevante destacar, à luz destes exemplos, é a observação da tendência de estudiosos da arte a abarcar os pensamentos sobre apreciação (estética) e criação (poética) numa única teoria. A especulação sobre os motivos que levariam os autores a ignorarem um campo ou outro, embora interessante, não é pertinente a este estudo.

## 2.2. Subversão

A ideia de subversão, em escala institucional, está principalmente associada a revoltas, revoluções, rebeliões, sublevações, ações clandestinas com fins de transformação de sistema político vigente. No entendimento do termo na vida cotidiana aplica-se o mesmo princípio de transformação, sem o caráter bélico, sendo a subversão associada a desobediência, insubordinação, descumprimento de normas. (Bueno, 1974a). Do ponto de vista etimológico, subverter é virar ao contrário; virar de cabeça para baixo. (Bueno, 1974b). Os sinônimos do termo subversão revelam seu caráter de movimento: (sub)verter = verter, entornar; (re)voltar = voltar, arrodar; (sub)levar = elevar, erguer.

Durante alguns séculos a atividade artística era concebida como uma estratégia para a manutenção da estabilidade e ainda pode ser assim para adeptos da estética clássica. Para outros artistas e estudiosos, ao contrário, o papel da arte é justamente o de subverter, desestabilizar normas e abrir caminhos para a inovação. As duas visões conflitantes existem em diferentes contextos históricos da história da arte e podem coexistir atualmente, pela presença de diferentes referenciais estéticos (e.g.: clássico e contemporâneo).

A ideia de subversão passou a ocupar espaço decisivo nas artes a partir dos movimentos vanguardistas do início do século XX. Nestes movimentos, estavam sendo transformados princípios basilares do que se considerava arte, sendo possível liberá-la da sua antiga função de repetidora do *status quo* (Hercoles, 2005). Assim, o papel do artista deixou de ser o de estabilizador (repetidor) e passou a ser o de desestabilizador. Inovar, criar mundos, inventar novas perspectivas implica em encostar na imprevisibilidade, beirar o desconhecido, dar espaço ao acaso, caminhar em territórios ainda não mapeados. (Fogliano et al., 2019).

Com a desestabilização dos padrões de fidelidade ao real, passa a caber na arte o arbítrio, a contradição, a abstração, a ausência de planos e a negação da lógica. São subvertidas as expectativas e todo o conjunto de ideias partilhadas sobre o que é arte; são ampliadas as perspectivas sobre o que pode a arte. Estas mudanças paradigmáticas no último século e meio, ainda não totalmente assimiladas pela cultura popular, explicam parcialmente a intensidade da crise nas artes (Heinich, 2014). “Em tempos de crise, a estabilidade sistêmica depende mais das estratégias de ruptura e inovação, do que aquelas comprometidas com a continuidade.” (Fogliano et al., 2019, p. 64).

No enquadramento teórico deste estudo, a noção de subversão está contida na noção de instabilidade que vem sendo circunscrita no conceito de poética de instabilidade (Trigo, 2014b, 2015, 2018b, 2022c, 2022a; Trigo et al., 2024a). A ideia de subversão contém ainda uma dimensão de movimento específica, embora contida na noção de instabilidade, materializando-se nos seus sinônimos de revirar, revoltar, retornar, inverter, a serem verificados nas obras em análise no capítulo 4. De mãos dadas com a ideia de instabilidade, estão as noções de desabituação (H. L. da Silva, 2018) e de queda (Albright, 2013, 2019; Pagès, 2012; Poppe, 2016). A complementaridade entre os três conceitos – instabilidade, desabituação e queda, desenvolvidos no âmbito da dança contemporânea – permite explicitar a noção de subversão. Pela sua pertinência, serão suscintamente apresentados a seguir.

#### 2.2.1. Instabilidade

Desequilíbrio, oscilação, flutuação, balanço, fraqueza, loucura, inquietação, desacerto, incerteza, inconsistência, inversão, subversão, aleatoriedade, defeito, terremoto, insustentabilidade, desabamento. Cada uma destas palavras associa-se à ideia de instabilidade ou funciona diretamente como sinônimo, ao ser substituída em diversos contextos nos quais a ideia de instabilidade aparece. Esta cadeia associativa começa a esboçar elos com as noções de instabilidade nas artes, com a diferença de que, no campo artístico, estas ideias podem ser atrativas e desejáveis, ao contrário do que observamos no senso comum.

Conceitualmente, a instabilidade na arte está relacionada à desestabilização de convenções, padrões e expectativas, à desestabilização da lógica racional, à recusa a formalidades, à desobediência a modelos estabelecidos, ao questionamento de verdades absolutas, à crítica a dogmas e à ruptura de doutrinas, em oposição a obras pautadas pela fidelidade ao real, ou interessadas na repetição de prescrições fixas e belezas essenciais. Resumidamente, a instabilidade, tal qual a subversão, no sentido que aqui se lhe atribui, diz respeito a uma espécie de não-conformismo absoluto, como declarou André Breton, sobre o surrealismo (Breton, 1914).

A ideia de instabilidade trata diretamente do corpo quando se refere a experiências com diferentes tipos de bases de apoio, oscilações, desequilíbrios físicos, uso de equipamentos que alterem a percepção, mudanças da posição do corpo em relação à gravidade, alterações nos sistemas de equilíbrio corporal, mudança de eixo,

desautomatismo da percepção (Trigo, 2018b), conforme será possível verificar a partir do capítulo 4 e em muitos exemplos dados ao longo da tese.

### 2.2.2. Desabitação

Desabitação, tal como descrito em português, é o conceito construído pelo dançarino e investigador Hugo Leonardo dos Santos Silva, que torna compreensível e aplicável a desestabilização e a intensificação da atividade perceptiva do dançarino (H. L. da Silva, 2018). Desabituar seria a ação de recusa a certos hábitos, no contexto da dança de contato improvisação. Este conceito se operacionaliza nas indicações dadas pelo autor sobre como desabituar a percepção ou a “percepção-movimento” (p. 194).

O cultivo à surpresa, a atenção sobre a atenção ou “quaisquer outras habilidades de recusas ao hábito com consequentes aberturas à imaginação” (p. 196), são caminhos válidos para alcançar a desabitação. A ideia de reestruturar hábitos de movimento não é nova, é base constituinte de muitas abordagens somáticas. A técnica de Alexander, por exemplo, ou *Alexander Technique*, como é mais conhecida internacionalmente, tem na transformação de padrões de movimento prejudiciais, um de seus princípios de ação (*Everyday Life and Work / The Definitive Guide to the Alexander Technique*, [s.d.]). No caso da desabitação compartilhada, do improvisador brasileiro Hugo Leonardo dos Santos Silva, sua tese sustenta-se por teorias cognitivas que oferecem explicações sobre como ocorrem os processos perceptivos e como estes podem ser desestabilizados e intensificados.

O autor defende a dança do contato improvisação como um caminho para desenvolver uma espécie de expertise em ser novato, podendo surpreender-se e oferecer novas respostas à situação dada, para além do gesto automatizado.

O autor argumenta que o hábito não é uma tendência irrefletida e automática, mas uma resposta construída a partir das necessidades de sobrevivência em determinado ambiente. Se as condições mudam, os hábitos podem mudar. O exercício de flexibilizar, desestabilizar ou romper com os hábitos implica na ampliação da imaginação e na reconfiguração do seu próprio ser.

A desabitação enfatiza a recusa ao hábito perceptivo, ao hábito do gesto pronto, à ideia pré-concebida sobre como reagir. Recusar o hábito parece ser o extrato conceitual e procedimental da ideia de desabitação, fortemente conectada com a ideia de subversão aqui defendida. O resultado deste exercício é sentido principalmente pela pessoa que

dança, já que a percepção de quem faz o exercício transforma o ambiente, a ponto deste tornar-se muito mais estimulante à imaginação. Como na pintura impressionista “quando [os pintores] se dedicavam a pintar a luz e o movimento de uma cena, antes que suas formas, os dançarinos podem descobrir novos e interessantes caminhos perceptivos”. Entretanto, pode haver diferença também para quem observa, pois este corpo “pode ainda ganhar em agilidade e velocidade de resposta às condições prementes de uma dança mais enérgica” (H. L. da Silva, 2018, p. 179).

### 2.2.3. Queda

Tal como a instabilidade, a queda é algo que o senso comum ensina a evitar, pois está frequentemente associada a perigo, ruína, perda. A ação da queda transborda do corpo para a dimensão simbólica, assumindo o sentido de fracasso.

Para as danças “compulsoriamente bípedes”, conforme denuncia o artista e investigador Edu O. (Oliveira do Carmo, 2023), a queda é uma catástrofe. A partir da dança moderna, a ideia de queda ganhou novas nuances (Pagès, 2012). A artista e investigadora Maria Alice Poppe diz que “a intimidade criada pela relação entre corpo e chão na dança contemporânea sugere uma ética da horizontalidade não prevista no contexto histórico-social no qual vivemos que, em geral, potencializa as relações verticais, hierárquicas.” (Poppe, 2018, p. 42).

A queda é efeito direto da gravidade. O corpo que cede à gravidade, voluntária ou involuntariamente, desestabiliza os valores de uma sociedade que rejeita a queda, que rejeita a proximidade com o chão. Um corpo esbelto, forte e gracioso, capaz de elevar-se sobre a ponta de um pé; capaz de saltar, pular e correr; um corpo sem deficiência, normatizado, tratado como modelo, não se permite cair. Para este conjunto normatizado de valores, a queda é acidente indesejado. (Pagès, 2012). Entretanto, o efeito de desestabilização, que tanto apavora, é exatamente o efeito desejado pela dança que cultiva o estado de não saber, para permanecer em estado de atenção e aprendizado.

Mais uma vez, a principal alteração é perceptiva e ocorre na pessoa que dança, no seu entendimento sobre dança e, portanto, nas suas formas de ativar o movimento, causando sem dúvidas impactos estéticos em relação aos valores normativos. Para a pesquisadora Maria Alice Poppe, “O corpo necessita de uma espécie de reabilitação para se deixar pesar, cair e desequilibrar. O que parece passivo é de alguma forma ativo ou, conforme dito anteriormente, é a realização de uma potência.” (Poppe, 2019).

O tropeço e o deslize perturbam a ordem. Oferecem assim a oportunidade de configurar outra percepção; conhecer outra vez; reconhecer. A professora e investigadora Ann Cooper Albright defende que “ao mudarmos a nossa imaginação somática, podemos reordenar nossas noções culturais de individualidade” (Albright, 2013, p. 58), o que converge com o argumento de que desabituar a percepção dá oportunidades de reconfigurar pensamento, movimento e sentimento, mencionado no item anterior (H. L. da Silva, 2018). Albright dá seu testemunho sobre a importância da experiência de queda e desorientação:

Pessoalmente, acho que, ao trabalhar com desorientação, meu corpo pode se abrir para lugares e ideias que a minha mente tem dificuldade em encontrar por conta própria, incluindo outras formas de pensar sobre queda e cair. Ao aceitarmos a oportunidade que a desorientação oferece, podemos buscar novas direções, não apenas nas quais cair, mas também dentro da própria queda, aproveitando os momentos de expansão entre o em cima e o embaixo. (Albright, 2013, p. 61).

A queda – assim como a desabituação e a instabilidade – pode revelar-se atraente e sedutora. Até mesmo aqueles que rejeitam veementemente a perda do controle podem sentir-se atraídos pela sensação de voo que a queda livre pode proporcionar. A surpresa, o inesperado e o imprevisto revelam quão pouco controle existe de fato.

Os três conceitos apresentados - instabilidade, desabituação, queda - têm seus princípios justapostos e complementares. Em muitos momentos parecem falar sobre o mesmo: o não conformismo radical, que se expressa nas condutas artísticas. Têm em comum a sua operacionalidade conceitual e física e são postos em prática em exercícios corporais. Se a queda é uma subversão da ordem, quanta subversão há numa queda para cima?

Eugênio Barba (2004)<sup>3</sup>, criador da Antropologia Teatral, disse que era preciso provocar um terremoto em sua companhia, de tempos em tempos. Para este dramaturgo, quando tudo se acomodava e todos estavam muito confortáveis, era preciso sacudir. O esforço de Barba em desestabilizar a companhia, o de Hugo em desabituar a percepção-movimento e o de Albright e Poppe em tornar a queda uma ação de abertura para o novo

---

<sup>3</sup> Em palestra na Escola de Teatro da Universidade Federal da Bahia. Infelizmente esta palestra não gerou registro formal escrito ou audiovisual. Recorro a registros pessoais.

informam sobre as muitas poéticas de instabilidade e ajudam a dar os contornos necessários à compreensão da ideia de subversão apresentada.

### 2.3. Gravidade ou o eterno desejo de voar<sup>4</sup>

A informação de que a gravidade continua sendo um mistério para a ciência pode surpreender muitas pessoas, mesmo aquelas com alta escolarização. Por mais incontornáveis que os seus efeitos sejam para qualquer ser vivo na terra, a gravidade ainda é um fenômeno de difícil compreensão.

Isaac Newton deixou um erro conceitual, dentre os seus grandes legados científicos: a ideia de força gravitacional. Conceitualmente, só pode haver força onde há interação e nunca foi possível verificar qualquer tipo de interação entre as massas que se afetam mutuamente pela então suposta “força” da gravidade, em qualquer escala, ao contrário das outras forças até então mensuráveis no universo científico: a magnética, a elétrica e a(s) atômica(s).

O problema da ausência de interação entre as massas, que supostamente constituiria um campo gravitacional, foi negligenciado pela maioria dos físicos da época e sucedâneos de Newton, surpreendentemente sem piores consequências para os avanços científicos, já que muitos dos seus achados se provaram acurados o suficiente para colocar foguetes e satélites em órbita e, mais recentemente, permitir sistemas precisos de localização geográfica (GPS - *global positioning system*), amplamente difundidos em dispositivos cada vez mais acessíveis em todo o mundo.

À medida em que *Lei da Gravitação Universal* de Newton deixou de dar respostas aos novos problemas da física no século XX, Albert Einstein persistiu na questão da gravidade e o seu inconformismo o levou à correção desta imprecisão científica, ainda muito difundida no senso comum e, infelizmente, nos currículos escolares (M. Silva, 2019). Através de experimentos mentais – criando hipóteses plausíveis investigáveis pela imaginação – Einstein chegou à *Teoria da Relatividade Geral*, segundo a qual, em brevíssima síntese, a gravidade é o efeito da deformação que as massas provocam no espaço-tempo, dentre outras importantes descobertas. Einstein e a sua teoria abriram

---

<sup>4</sup> As informações desta sessão também estão embasadas em entrevista ao físico e Professor Doutor José Garcia Vivas Miranda, do Instituto de Física da Universidade Federal da Bahia (IF-UFBA, Brasil), realizada por videochamada no dia 01/02/2024.

perspectivas para uma nova forma de pensar o universo. Ele tornou-se um personagem globalmente conhecido, diferente das suas inovações, ainda hoje pouco compreendidas.

Não cabe, ao escopo deste estudo, aprofundar as complexas ideias envolvidas na *Teoria da Relatividade Geral*. A breve passagem pelo assunto pretende evitar a perpetuação imprópria da gravidade como uma força, ao mesmo tempo em que pretende explicitar os motivos para indicá-la como um efeito e/ou fenômeno. Por não ser uma força, verbos como puxar e empurrar, bem como quaisquer modos de ação que impliquem interação, serão evitados. No entanto, ao eventualmente serem utilizados, servem para enfatizar algum aspecto poético em análise, com finalidades ilustrativas e didáticas, sendo reconhecida e alertada a sua imprecisão pelo uso de aspas.

### 2.3.1. Pelos ares

A busca da humanidade por estratégias de burlar a gravidade tornou-se parte do imaginário coletivo. Personagens voadores superpoderosos permeiam e renovam de geração em geração este sonho ancestral de livrar-se do peso que nos prende ao chão. Imagens de penas agregadas aos braços e personagens de desenhos animados a jogarem-se de despenhadeiros aludem a tentativas anedóticas malsucedidas, embora não totalmente infrutíferas, uma vez que eventualmente algumas das visões que ousavam elevar pessoas aos céus foram sendo realizadas, através de investimento em diferentes tecnologias. Balões, planadores não motorizados, aviões e foguetes são alguns exemplos bem-sucedidos de deslocamento humano pelos ares.

Foi em 1961 que o primeiro ser humano passou pela experiência do que se popularizou como “gravidade zero”<sup>5</sup>, em referência à flutuação dos corpos em órbita, causando a sensação de não haver gravidade. Havia dúvidas sobre a capacidade humana de sobreviver a este efeito, que se comprovou possível após a experiência vivida pelo astronauta russo Yuri Gagarin, que entrou para a história como o primeiro ser humano a entrar em órbita.

A tecnologia para viagens espaciais se intensificou nos anos seguintes, aumentando as viagens tripuladas para mais longe da terra, eventualmente chegando à lua em 1969, desta vez numa aeronave estadunidense. No entanto, apesar da sensação de não

---

<sup>5</sup> Diferente da ideia difundida no senso-comum, na qual ‘gravidade zero’ seria a flutuação de corpos, para a física haverá gravidade zero apenas nas zonas do universo onde não houver massa para provocar deformação no espaço-tempo. A flutuação dos corpos em órbita (ou em queda) não é indicativo de ausência de gravidade.

ter gravidade, provocada pela flutuação, a gravidade não deixa de existir ou atuar em todo o percurso. Não há espaço entre a terra e a lua sem gravidade, embora a aceleração seja diferente na terra e na lua, devido à diferença de massas<sup>6</sup>. O que ocorre pode ser compreendido pelo experimento mental que o próprio Einstein nos ofereceu. Ao imaginar um elevador em queda livre no planeta Terra, quem estiver dentro dele terá seu corpo descolado do chão, suspenso, pois está caindo junto, ou seja, está sendo acelerado para baixo na mesma medida do elevador, a aproximadamente 9,8 (nove vírgula oito) metros por segundo. O mesmo efeito de aceleração do elevador imaginário pode ser sentido quando, dentro de um carro, a aceleração é grande o bastante para empurrar os corpos dos passageiros ainda mais contra o banco. E é esta a sensação dos tripulantes de uma aeronave durante a propulsão de subida do avião. A sensação de que a gravidade aumenta, embora continue exatamente a mesma. Traduzindo grosseiramente, os astronautas podem ter a sensação de maior ou menor gravidade em seus corpos em diferentes momentos e sentidos da aceleração do foguete. A flutuação vai ocorrer quando a direção de aceleração da aeronave e da deformação no espaço-tempo (a própria gravidade) se alinham, provocando uma espécie de queda livre (como a queda do elevador imaginário de Einstein) durante parte da viagem.

Desde que o primeiro homem esteve em órbita, há mais de seis décadas, a questão sobre o que acontece ao corpo humano quando não contamos com o peso contra o chão continua a demandar investigação, sob os mais diversos prismas. Em alguns dias neste ambiente (“gravidade zero”), os impactos fisiológicos da incompatibilidade humana à ausência de peso tornam-se evidentes, uma vez que o sistema musculoesquelético evoluiu reagindo à gravidade na Terra. Dentre diversos sintomas, serão sentidas náuseas e desorientação pela flutuação do líquido no sistema vestibular; inchaço no rosto e afinamento das pernas, devido à diferença de pressão arterial; perda generalizada de massa muscular, inclusive do músculo cardíaco; perda de massa óssea. Os efeitos de vários dias em órbita podem ser comparados ao estado de pessoas acamadas por longos períodos e até mesmo à ociosidade crônica da vida pós-industrial urbanizada. (Santurbano, 2022).

---

<sup>6</sup> Uma curiosidade que poderia ser intuída por alguém bastante dedicado a pensar sobre o assunto é que, num ponto específico entre a terra e a lua, chamado *switch point*, a aceleração provocada pelas massas da terra e da lua serão equivalentes, ou seja, neste *switch point* a capacidade de atração dos corpos para o lado da terra ou para o lado da lua será igual, como um ponto de equilíbrio numa balança inclinada.

Numa experiência conduzida por uma instituição sem fins de lucro, dedicada à inclusão de pessoas com deficiência, em colaboração com um antigo funcionário da NASA, doze pessoas, com diferentes deficiências (pessoas cegas, surdas, com próteses e cadeirantes), foram convidadas a experimentar o voo parabólico (“gravidade zero”), nos Estados Unidos. Pelo ineditismo da experiência, estes tripulantes foram chamados de embaixadores. Muitos achados resultaram desta experiência, que pretendia investigar potenciais habilidades de pessoas com deficiência em órbita e, eventualmente, desenvolver estratégias de acessibilidade nos equipamentos enviados ao espaço. Segundo Wells-Jensen, professora de linguística e uma das embaixadoras, o espaço é um ambiente potencialmente lesivo e esta investigação beneficiará também astronautas sem deficiência que se encontrem em situações restritivas no espaço, como ausência de luz, pane de rádio comunicadores, perda auditiva, dentre outras situações já vividas por astronautas no espaço. (Wells-Jensen, 2018). Como sinalizar para pessoas surdas e/ou cegas – ou temporariamente impedidas de ver e/ou ouvir –, sem contar com a vibração tátil do piso? Como sinalizar para pessoas cegas – ou temporariamente impedidas de ver –, superando o ruído constante e ensurdecedor das aeronaves? Qual a melhor forma de lidar com membros (pernas e braços) que não podem ser controlados em flutuação? Qual o potencial de pessoas com deficiência no espaço? Em suma, esta experiência resultou em variadas questões sobre habilidades, aptidões e sobre um novo conjunto de ferramentas necessárias para uma viagem espacial mais segura e acessível a todas as pessoas, para além da visão capacitista prevalente até então. (Leland & Wells-Jensen, 2022).

Na segunda década do século XXI os voos parabólicos ganharam viabilidade comercial, permitindo maior participação civil. Antes disso, ainda nos anos noventa, Kitsou Dubois foi pioneira na investigação de movimento em voos parabólicos, assim chamados por desenharem parábolas no ar (Figura 1 e Figura 2), como é possível conferir no filme *A World without gravity* (Dubois, 2022). É no cume da parábola que se dá a janela de suspensão da sensação de gravidade, por aproximadamente vinte e sete segundos (Figura 3). Desde a sua colaboração com a NASA e com o centro espacial francês, todo o seu investimento artístico e acadêmico está centrado na investigação dos efeitos gestuais da ausência de gravidade sobre o corpo, não apenas no ar, com desdobramentos artísticos e pedagógicos.



Figura 1 - Kitsou Dubois e dançarino em voo parabólico



Figura 2 - Kitsou Dubois e dançarinos em voo parabólico

No clipe musical *Upside Down & Inside Out*, da banda *OK Go*, disponibilizado no youtube em 2016 (OK Go, 2016a), a cena acontece numa cabine de avião adaptada para voos parabólicos, que mantêm alguns assentos ao fundo e uma grande área desmobiada para o movimento livre dos corpos e objetos em flutuação, contando apenas com corrimões em diversas alturas. Antes do início do vídeo, lê-se em letras brancas sobre fundo preto: “O que você está prestes a ver é real. Nós filmamos isto em gravidade zero, num voo real, no céu. Não há cabos de suspensão ou efeitos de tela verde”. A gravação final do clipe foi feita num único voo de quarenta minutos e demandou vinte e uma parábolas intercaladas. (OK Go, 2016b).

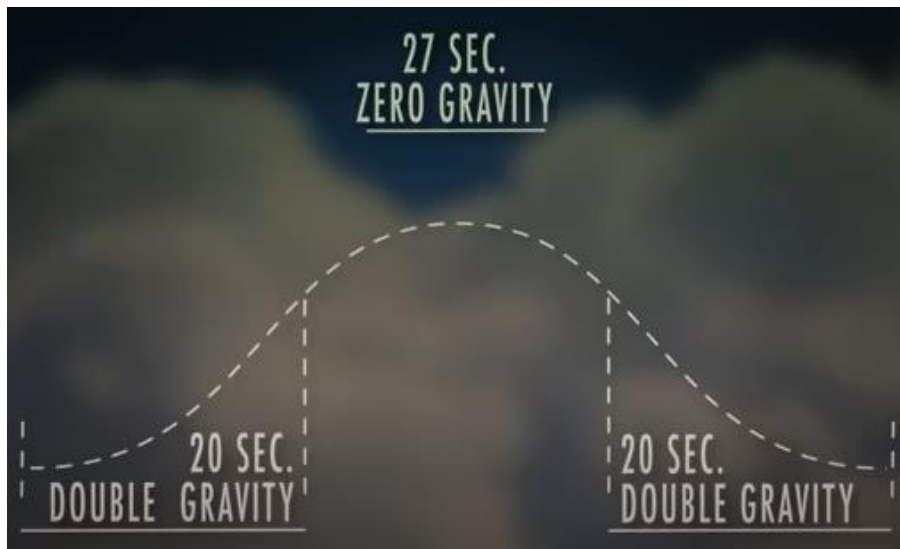


Figura 3 - Parábola descrita pelo voo. Print do vídeo OK Go (...) How We Did It (2016)

Antes da popularização dos voos parabólicos, a engenharia aeronáutica dos estados unidos trabalhava na construção de túneis verticais de ar que pudessem simular o estado de queda livre. Um dos primeiros túneis foi construído em 1945 e permitia simular o movimento de miniaturas de aeronaves e de paraquedistas em plena queda. Foi em 2005 que os túneis verticais de ar ganharam as características que podem ser vistas hoje, transparentes, iluminados, com sistemas atualizados e muito mais acessíveis ao público civil.

Uma vez mais, a tecnologia transborda do contexto militar para o entretenimento civil. Estes túneis verticais de ar atualmente são mais utilizados para o que vem sendo chamado de Indoor Skydive (Figura 4), uma prática, individual ou coletiva, reivindicada como uma modalidade esportiva, com pretensões olímpicas. (WIRED, 2020).



Figura 4 - Túnel vertical de ar. Print do vídeo How This Girl Takes Indoor Skydiving to the Next Level (2020)

### 2.3.2. Pelas paredes

Longe dos orçamentos capazes de tirar a humanidade do solo terrestre com voos parabólicos e túneis de ar, artistas criam recursos de ilusão para realizar o antigo desejo

de subverter a gravidade. Mencionar obras performativas que lidam com o mote poético de subversão da gravidade a partir de recursos não digitais tornou-se incontornável, na medida em que tais criações permitem o reconhecimento de empreitadas artísticas e tecnológicas, que dão consistência ao estado da arte no assunto. A seguir serão apresentados alguns exemplos de investimentos artísticos destinados a provocar o fascínio de ausência de gravidade.

Fred Astaire, no filme *Royal Wedding*, de 1951 (Donen & MrBearNaked, 2012) brinca com as possibilidades de subversão da gravidade ao subir pelas paredes do quarto, enquanto seu personagem sonha com a pessoa amada, cantando a música *You're All The World To Me*. (Figura 5).



Figura 5 - Fred Astaire dançando no teto. Print do filme *Royal Wedding* (1951)

Lionel Richie, em 1986, no clipe musical *Dancing on the ceiling* (Figura 6), utiliza o mesmo conjunto de circunstâncias, na mesma escala, para provocar efeito similar. O cantor estadunidense conta ainda com o mesmo diretor da cena protagonizada por Fred Astaire reconhecido por dirigir filmes que marcaram época, Stanley Donen. Em ambas as cenas, trata-se de um cenário rotativo, cujos objetos e figurinos foram milimetricamente fixados para evitar que se perceba qualquer indício de movimento da estrutura. Ao referir-se à estratégia que cria a ilusão de ser possível dançar no teto, subvertendo a gravidade, Donen diz que a câmera e o chão são casados e estão alheios a qualquer movimento. (Donen & Starlights, 2023).

No clipe *Dancing on the ceiling* uma outra camada de ilusão é adicionada, pois há cenas em que pessoas aparecem no chão e no teto ao mesmo tempo (Figura 6). Para este efeito, foi utilizada a estratégia de filmar algumas destas cenas com fundo azul (*chroma*

key ou cromaqui) e sobrepor as imagens, simulando interação. Foi o próprio Stanley quem ofereceu-se para dirigir o clipe desta música (*Dancing on the ceiling* - dançando no teto), já que ele havia dirigido a “original dança no teto”, de Fred Astaire, e encontrou na música de Lionel Richie apelo suficiente para repetir a façanha, 36 anos depois da primeira. A música já tinha sido lançada e seguia seu curso de sucesso entre as mais ouvidas. A realização de um clipe posterior ao seu lançamento não estava nos planos da equipe, mas apostaram na ideia e na oportunidade de trabalhar com o renomado diretor, Stanley Donen. (Donen & Starlights, 2023).



Figura 6 - Lionel Richie dançando no teto. Print do clipe musical *Dancing On The Ceiling* (1986).

No filme *Inception* (2010), de Christopher Nolan, a cena de luta no corredor do hotel recorre ao mesmo recurso das duas obras mencionadas antes: um cenário giratório, objetos pregados, câmera e chão mantidos em perfeito “casamento”. Neste caso, a complexidade da operação e fixação da câmera foi maior, pela necessidade de movimento da câmera na sequência de luta coreografada ao longo do corredor (Figura 7). Todo o filme foi gravado com película, uma preferência do diretor (Nolan & UOL, 2015; Reeves, 2019), portanto os efeitos de subversão a gravidade obtidos não foram realizados por vias digitais. A estrutura giratória é gigantesca e foi tracionada por motores milimetricamente coordenados para que não houvessem acidentes decorrentes do desalinhamento entre as partes (Figura 8).



*Figura 7 - Bastidores da filmagem. Print do documentário sobre o filme Inception (2010)*



*Figura 8 - Estrutura do corredor do hotel. Print do documentário sobre o filme Inception (2010)*

Baseado na mesma estratégia de cenário giratório e câmera fixada à estrutura, Ram Baruck desenvolveu uma série de reclames comerciais de cosméticos e produtos de higiene pessoal (Figura 9, Figura 10, Figura 11, Figura 12), cujo resultado e bastidores estão disponíveis no [instagram](#) (Baruk, 2023a). Ram Baruk refere-se ao diretor Christopher Nolan ao mencionar a estrutura criada para a realização do seu trabalho publicitário. (Baruk, 2023b).



Figura 9 - Bastidores do comercial. Print do Instagram. Ram Baruk (2023)



Figura 10 - Comercial cabelos. Print do Instagram. Ram Baruk (2023)



Figura 11 - Comercial unhas. Print do Instagram. Ram Baruk (2023)



Figura 12 - Comercial pele. Print do Instagram. Ram Baruk (2023)

A perplexidade de caminhar pelas paredes e pelo teto já havia sido provocada em 1921 (Figura 13), no filme *The boat*, de Buster Keaton (Keaton & Laurel & Hardy, 2020). Neste caso, ao contrário da intenção de fazer o público imaginar que as pessoas são capazes de subir pelas paredes, a piada está em ver o personagem mover-se pelas paredes e pelo teto do barco, enquanto este gira sob a força do vento e das ondas.



Figura 13 - *The Boat*. Personagem tenta manter-se de pé. Print do filme. Buster Keaton (1921)

Até que o personagem, cansado de correr como um ratinho na gaiola, apregoa seus sapatos ao piso e passa a acompanhar o giro do barco fixado àquele ponto (Figura 14).



Figura 14 - *The boat*. Personagem apregoadado ao chão. Print do filme. Buster Keaton (1921)

A pertinência deste exemplo está na estratégia do cenário giratório, que, mesmo sem a intenção de subversão da gravidade, mobiliza na audiência as noções de posição

(em cima e embaixo), provocando surpresa e espanto. Esta cena parece ser um curioso ancestral das estratégias artístico-tecnológicas que interessam a este estudo, merecendo, portanto, sua menção.

Em 1969, o artista visual Bruce Nauman realiza, em seu estúdio, vídeos experimentais nos quais investiga a repetição de movimentos simples, diretamente enunciados, tomados em plano único. Em dois destes experimentos, *Revolving Upside Down* (Nauman, 2015b), Figura 15, e *Bouncing in the Corner No 2 Upside Down* (Nauman, 2015a), Figura 16, está a ideia de subversão da gravidade. O artista faz a captação do movimento com a câmera posicionada de cabeça para baixo e exibe a filmagem na posição convencional, dando a impressão de estar posicionado no teto.



Figura 15 - *Revolving Upside Down*. Print do vídeo. Bruce Nauman (1969)

Embora Nauman não se considerasse dançarino, o processo de pegar movimentos simples e transformá-los em dança, ou pedestrianismo, como nomeia o investigador André Lepecki, vinha sendo parte da investigação de Merce Cunningham desde a década de 1950 e do grupo de dançarinos de vanguarda, vinculados à *Judson Church*, em Nova Iorque, na década de 1960. (Lepecki, 2023).



Figura 16 - *Bouncing in the Corner No 2 Upside Down*. Print do vídeo. Bruce Nauman (1969)

Na década de 1970, a dançarina e coreógrafa Trisha Brown encontra outras relações do corpo com o espaço e com a gravidade, na série *Equipment Pieces* (Poppe, 2018). Na performance *Man Walking Down the Side of a Building* (1970), Figura 17, a performer Elisabeth Streb caminha pela fachada do prédio em direção ao chão, ligada a estruturas de segurança no topo do prédio. (Brown, 2020).



Figura 17 - *Man Walking Down The Side of a Building*. Print do vídeo. Trisha Brown (1970)

Na performance *Walking on the Wall* (1971), Figura 18, performers caminham pelas paredes num deslocamento horizontal, ligados a uma logística mais complexa do que a anterior, pois neste caso, é necessário um trilho pelo qual a roldana de cada performance possa deslizar em todo o percurso. (Brown, 2011).



Figura 18 - *Walking on the wall*. Foto postada no Facebook. Trisha Brown (1971)

É fácil afirmar que em ambos os casos a relação do corpo com a gravidade é bastante diversa do que é sentido ao caminhar no chão, embora a performance busque dar a impressão de que a caminhada ocorre naturalmente, como se aquelas pessoas estivessem em condições corriqueiras de gravidade. As relações do corpo com a gravidade são diferentes em cada caso. No primeiro, os músculos acionados para resistir à gravidade e simular a verticalidade bípede são os da parte posterior do tronco, pernas e braços (erectores da coluna, glúteos, ísquios-tibiais, tríceps, adutores e depressores da escápula). Supondo que estes músculos não fossem adequadamente acionados durante a performance, a audiência veria um corpo pendurado pela bacia, com cabeça, tronco, braços e pernas pendentes para o chão, sem aproximação com a parede. No segundo, os músculos requisitados estão assimetricamente posicionados nos dois lados do corpo, de forma potencialmente desconfortável, a longo prazo. Em linhas gerais, esternocleidomastóideo, oblíquos do abdome, abdutores de braços e pernas, do lado mais próximo do teto; e adutores de braços e pernas, do lado mais próximo do chão. O desafio de coordenação neste segundo caso é imenso e a chance de que o corpo revele as descoordenações é bastante maior do que no primeiro, como efetivamente nota-se a desorganização entre cabeça, tronco e bacia, na/o performer mais próximo da câmera, na Figura 18.

A série de Trisha Brown conta ainda com outras obras: *Floor of the forest* (1970), *Roof piece* (1971), *Woman Walking Down a Ladder* (1973) e *Spiral* (1974). As experiências performáticas compõem a poética de subversão da gravidade da artista. Suas

obras foram apresentadas, reapresentadas e desdobradas em muitos formatos. Algumas delas ainda são apresentadas. (Brown, [s.d.]).

Na obra *Harry Houdini*, de 1995 (Figura 19), o artista Paul Harrison está sentado dentro de uma caixa branca, coberto com água até a altura da cintura. Vê-se o movimento da água em sentido anti-horário, avançando para o teto, movimento que é acompanhado pelo artista, que circula a caixa mantendo sua cabeça sempre fora da água. Assim como na cena de Fred Astaire e do clipe musical de Lionel Richie, não vemos o cenário girando e sim um movimento impossível da água e do artista dentro da caixa subvertendo a direção para onde as massas são atraídas pela gravidade. A mesma estratégia de fixar a câmera ao cenário que gira, para causar o efeito de uma impossibilidade gravitacional que se realiza. (Harrison, 2023). O título da obra homenageia o renomado ilusionista, capaz de escapar de algemas e prisões, no século XIX, Harry Houdini.



Figura 19 - *Harry Houdini*. Print da obra de Wood e Harrison (1995)

Ainda a propósito de cenários giratórios, na obra *Sans Objet*, de Aurélien Bory (2009), um cubículo giratório e espelhado entra em cena, desafiando os dois bailarinos, que mal cabem ali, a manterem-se em movimento dentro daquela moldura. (Compagnie 111 - Aurélien Bory, 2015). Figura 20.



Figura 20 - *Sans Objet*. Print de cena do espetáculo. Aurélien Bory (2009)

Neste caso, assim como no ancestral *The Boat* (Figura 13 e Figura 14), o principal efeito desejado não parece ser o de criar a ilusão de que é possível subverter a gravidade, mais bem o contrário. Parece haver algo de curioso e engraçado em presenciar a luta dos corpos em manterem-se alinhados à gravidade, sob circunstância tão inusitada. A sujeição dos corpos ao movimento giratório parece evidenciar a infrutífera luta humana contra a gravidade, capaz de sobrepujar todos os esforços de manutenção da posição vertical. As cenas revelam a sujeição à queda, assemelhando a capacidade de agenciamento humano à de um hamster na gaiola ou à de roupas a girar numa máquina de lavar. A potência do efeito gravitacional fica evidente nestas cenas, nas quais a agência humana está restrita pelas estreitas margens do espaço limitado. Ainda assim, a graça está em continuar tentando. Algo de engraçado aparece na luta malsucedida contra a queda, como se deixar-se levar pela imposição do movimento giratório representasse uma desistência indigna, mesmo quando já está nítido que não há possibilidade de manter-se em pé.

No espetáculo *Plan B*, de 2003, do mesmo Aurélien Bory (Compagnie 111 - Aurélien Bory, 2014), há o interesse direto no efeito de subversão da gravidade, que é obtido principalmente pela inclinação de placas de madeira que formam o cenário, no qual os bailarinos interagem. Aparentando uma parede vertical, à primeira vista, a rampa de madeira inclinada permite adesão do corpo, controle da velocidade de escorregamento, bem como a simulação de cambalhotas no ar que param a meio caminho, saltos impossíveis para cima e outras manobras surpreendentes, pois a ilusão é de que aqueles bailarinos estão realizando tais peripécias nas mesmas condições gravitacionais em que a plateia também se encontra (Figura 21).



Figura 21 - Plan B. Print 1 cena do espetáculo. Aurélien Bory (2003)

Em outra cena deste mesmo espetáculo (Figura 22), os bailarinos estão em movimento no chão, com sua imagem capturada por uma câmera posicionada acima deles (no teto do palco) e projetada na vertical, causando na plateia a impressão de que estão em pé. Os movimentos simulam lutas, equilíbrios e saltos no ar impossíveis na posição bípede, mas realizáveis na horizontal. A cena joga com o imaginário cinematográfico e de desenhos animados nos quais é possível subverter a gravidade. Reaparece nesta cena a mediação da câmera, ao contrário do que vimos nos dois exemplos anteriores, de cenas do mesmo Aurelién, e veremos em exemplos posteriores.



Figura 22 - Plan B. Print 2 cena do espetáculo. Aurélien Bory (2003)

O curta musical *Anima*, estrelado por Thom Yorke, vocalista da banda britânica de rock *Radiohead*, usa uma rampa, disfarçada pelo alinhamento da câmera, que a faz

parecer um chão horizontal. (Yorke & Anderson, 2019). Nesta cena, os personagens movem-se inclinados, de maneira que seria impossível manter-se em pé, considerando as expectativas convencionais da gravidade, o que enfatiza o efeito onírico e surreal do filme. Figura 23.



Figura 23 - Anima. Print do filme de Thom Yorke e Paul Thomas Anderson (2019)

A mediação da câmera é o efeito principal também no clipe musical *Dizzy*, de Olly Alexander, do Reino Unido, durante o festival eurovisão de 2024 (Eurovision Song Contest, 2024). Figura 24.



Figura 24 - Dizzy. Olly Alexander. Print Eurovisão (2024).

No movimento de *zoom out* da câmera, vêm-se cinco rapazes no que aparenta ser um banheiro sujo e navegando no espaço com janelas para a via láctea. Quatro deles estão apoiados em diferentes paredes, como se cada um pudesse ter uma relação com a gravidade, enquanto o cantor está no centro da imagem, em pé no teto. A cena ganha complexidade quando um movimento de inclinação da câmera aparentemente chacoalha o cenário, jogando-os todos numa única direção, exceto o cantor. É como se o cenário – ou a nave espacial – fosse abruptamente inclinada em quarenta e cinco graus (45°) e

retornasse à horizontal também abruptamente, em poucos segundos. A primeira impressão é de que é o cenário que gira, porém o efeito de subversão da gravidade é conseguido através da combinação original entre os apoios nas paredes, que permitem, pela força, a manutenção do corpo em posições que simulam a ação da gravidade, efeito menos explorado dentre os artefatos estudados.

No espetáculo *Estudo para lesma*, estreado em 2006, é a combinação entre a superfície vertical da parede com o apoio de uma barra de ferro que oferece as condições para a ilusão de um ambiente onde a gravidade pode ser temporariamente questionada. A principal subversão neste espetáculo está na ilusão de deslizamento do corpo pelas paredes, como uma lesma (Clara Trigo & Pid Bahia, 2013). Figura 25 e Figura 26.



Figura 25 - *Estudo para lesma*. Print cena do espetáculo. (2012)



Figura 26 - Foto Raymundo Firmino. Estudo para lesma. (2010)

A obra *Palazzo*, de Leandro Erlich, 2023 (Figura 27), vista por determinado ângulo, provoca a curiosa impressão de ver pessoas coladas à parede, em posições insustentáveis, considerando a experiência terrestre de gravidade.



Figura 27 - Palazzo. Print 1 da obra no Instagram. Leandro Erlich (2023)

A fachada, estendida como um tapete no chão, conta com alguns detalhes em relevo, como as grades e os telhados dos balcões, dando profundidade à imagem e mais verossimilhança à vista que temos do imenso espelho, cuidadosamente posicionado de forma a refleti-la completamente, causando o efeito de que aquele prédio existe na vertical. À medida em que as pessoas deitadas no chão interagem com a fachada, forma-se a ilusão de que é possível grudar-se à parede, como pessoas extremamente fortes (personagens de cinema) ou seres de outras espécies como insetos ou lesmas. Figura 28.



Figura 28 - Palazzo. Print 2 da obra no Instagram. Leandro Erlich (2023)

É também através de espelhos que Philippe Decouflé leva o público a duvidar do que vê diante dos seus olhos, em uma das cenas do espetáculo *Shazam*, de 1998. (Decouflé, 2020). Grandes espelhos estão posicionados sobre o palco como paredes, embora não estejam visíveis para a plateia, devido ao efeito de iluminação. Bailarinas e bailarinos posicionam-se em pé, com metade do corpo visível e outra metade oculta atrás da parede de espelho, de forma a que o reflexo do corpo simétrico provoque a impressão de que vemos o corpo inteiro. Com uma perna de apoio, as bailarinas e bailarinos são capazes de retirar a outra perna, deixando ao público a impressão de que foram retirados os dois pés do chão, numa flutuação impossível, por muitos segundos, sem qualquer consequência na aterrissagem e sem nenhum suporte aparente (Figura 29).



*Figura 29 - Shazam. Print 1 cena do espetáculo. Philippe Decouflé (1998)*

A sensação de subversão da gravidade provocada pelas realizações desta metade visível do corpo em movimento não acontece apenas com o completo descolamento do chão. Outras impossibilidades se realizam, como o inusitado movimento de descer quase até ao chão, escorregando as pernas para trás, sem qualquer abalo na verticalidade do tronco (Figura 30).



*Figura 30 - Shazam . Print 2 cena do espetáculo. Philippe Decouflé (1998)*

Na cena *Tão longe tão perto*, do espetáculo *Ideias de teto*, estreado em 2002, duas dançarinas estão dentro do espaço restrito de uma estrutura semelhante a um corredor (Figura 31). A distância entre as paredes permite às dançarinas criar pressão entre as costas, apoiadas numa parede, e o pé apoiado na parede oposta, criando a impressão de uma sustentação impossível, acima do chão (Clara Trigo, 2003a). Esta cena será objeto de análise aprofundada nos itens 5.1 e 5.2, que tratam dos antecedentes artísticos e do processo criativo da obra *Get[IN]Gravity* (Trigo & Sotero, 2022).

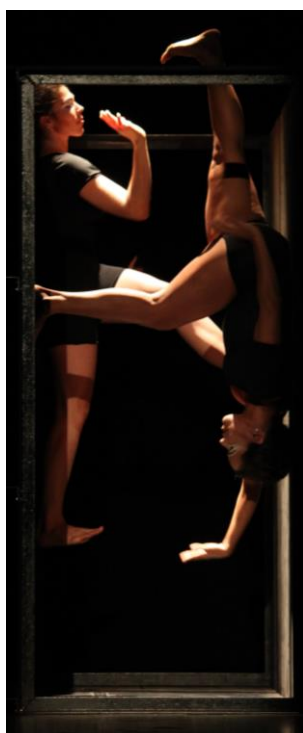


Figura 31 - *Tão longe tão perto*, *Ideias de teto*. Foto Raymundo Firmino. Clara Trigo (2010)

No espetáculo *Versus*, da pesquisadora, dançarina e coreógrafa Ivani Santana, os dançarinos investigam a dança sem gravidade que a mediação realizada pela imagem oferece. Embora a ênfase do trabalho tenha sido a realização de uma obra de dança telemática, a primeira a ser realizada no Brasil, o duo entre os dançarinos, realizado em tempo real, brinca de subverter a gravidade. Figura 32.



Figura 32 - *Versus*. Foto do site *dimensão tempo*. Santana, I. (2012, junho 7). Ivani Santana. (2005)

Na primeira cena do espetáculo *Corpo aberto*, Ivani Santana “confronta a horizontalidade e a verticalidade”. (I. Santana, 2014). Nas duas versões do seu corpo na parede, fica a magia da multiplicidade e da flutuação, pois seus pés não aproximam-se do chão.



Figura 33 - *Corpo aberto*. Foto retirada do artigo (I. Santana, 2014). Ivani Santana. (2001)

O teto e o chão também são subvertidos nesta cena do espetáculo *Codex*, do mesmo Philippe Decouflé (1989), na qual os dançarinos alternam as posição em pé no

chão e de para baixo, com o apoio da cabeça no chão, como se não houvesse diferença entre estar numa posição ou na outra. O posicionamento da câmera invertida, a habilidade dos dançarinos nas trocas sincrônicas de posição, a altura semelhante, a manutenção das posições de braços e pernas e a estranha simetria dos figurinos provocam a confusão que cativa a audiência, como se não houvesse diferença sobre teto e chão no mundo destes curiosos personagens.



Figura 34 – Codex. Print cena do vídeo. Philippe Decouflé. (1989)

### 2.3.3. Vento, água e outras forças fictícias

No espetáculo *Os naufragos da boa esperança*, criação coletiva do *Théâtre du Soleil* (Mnouchkine & Instrumental Sesc Brasil, 2011), a ilusão de ventania intensa é performada por atores mimetizados ao fundo, que balançam as roupas dos protagonistas, como se houvesse uma tempestade a levantar seus cachecóis, bandeiras e casacos. Recurso de artesanaria teatral, comparável à manipulação de fantoches, levando à ilusão do ambiente hostil de vento e neve, onde seria necessário lutar até mesmo para manter-se em pé.

O vento e a sua capacidade de alçar seres e objetos do chão é o que inspira o artista Daniel Wurtzel numa série de instalações (Wurtzel, 2008). Pode-se argumentar o caráter performático das instalações, embora não sejam protagonizadas por corpos humanos, mas por tecidos leves, que comportam-se com qualidades dancísticas, como fica explícito pelo título que o artista escolhe para uma das suas peças: *Pas de Deux* (Daniel Wurtzel, 2011), expressão proveniente do balé clássico e mundialmente difundida no meio artístico, que pode ser traduzida como dança a dois ou dueto. Figura 35.

Ventiladores iguais, posicionados em círculo, no chão, a distância regular entre si, alimentam o surpreendente fluxo de rodopios, planagens, subidas e descidas dos dois tecidos translúcidos, em tons de vermelho. O movimento dos tecidos não ultrapassa a área circunscrita pelos ventiladores e acontece de forma incessante e imprevisível, com maior ou menor velocidade, a depender da sua abertura que adquirem, da interação entre eles e da altura em que estejam. Seu voo propicia a ilusão de diferentes matérias em movimento, aludindo a corpos, fogo, água, folhas e bichos.



*Figura 35 - Pas de Deux. Print cena da obra. Daniel Wurtzel (2011)*

O ambiente aquático modifica o efeito da gravidade sobre nossos corpos. Sob imersão em água, é possível tirar os pés do chão, deslocar-se na horizontal, suspender objetos, manter cabelos em flutuação, alterar a aceleração da queda e vivenciar outra relação com o peso, mais próxima da fantasia de voar. Não à toa, cada vez mais artistas interessados na subversão da gravidade têm acessado este recurso. A dançarina Julie Gautier aproveita destas características para construir sua videodança AMA (Julie Gautier, 2022), num imenso tanque de água cristalina. Figura 36.



*Figura 36 - AMA. Print da videodança. Julie Gautier (2019)*

Para o artista Yoann Bourgeois, a água é mais um dos elementos que favorecem a sua poética intensamente dedicada à subversão da gravidade. Na obra *Autoportrait* (Yoann Bourgeois, 2018), o artista está imerso numa torre de água estreita e alta, na qual é possível simular a posição em pé, bem longe do chão. Figura 37.



*Figura 37 - Autoportrait. Print da obra. Yoann Bourgeois (2018)*

Numa outra faceta da sua investigação centrada no movimento humano em diversas relações com a gravidade, a coreógrafa Kitsou Dubois leva os dançarinos para a água, em diversas experiências coreográficas. Figura 38.



Figura 38 - *Entre 2 eaux*. Foto Bruno Clergue. Kitsou Debois. (2006)

Na cena *Aquático-sideral*, do espetáculo *Ideias de teto* (Clara Trigo, 2009), longe do uso real da água, apesar do título, a estratégia é a utilização de rodinhas multidirecionais. As dançarinas têm costas e/ou barriga apoiadas sobre o assento de cadeiras com rodas, do tipo utilizada em escritórios, sem os habituais apoios suplementares de braços e coluna. O ambiente cênico tem baixa iluminação, completamente azul, de forma a favorecer o desaparecimento das cadeiras, sob os corpos das dançarinas. Os deslocamentos são lentos e aleatórios, pouco convencionais para a expectativa bípede humana, assemelhando-se à flutuação de algas em ambiente aquático ou à redução de peso do ambiente sideral. Figura 39 e Figura 40.



Figura 39 - Aquático-sideral, Ideias de teto. Print da cena. Clara Trigo (2002)



Figura 40 - Aquático-sideral, Ideias de teto. Foto Claudio Soares. Clara Trigo (2009)

Na cena *Celui qui tombe* (Bourgeois & UOL, 2022), um bailarino e uma bailarina caminham sobre uma plataforma de madeira de aproximadamente quatro metros quadrados (Figura 41), ora acompanhando o sentido do giro da plataforma, ora no sentido oposto, num jogo de encontro e desencontro. A certa altura as duas pessoas encontram-se num abraço e o bloco, formado pela plataforma e pelos corpos, ganha inércia suficiente para que seus corpos permaneçam praticamente na horizontal, numa posição impossível, não fosse pela condição inercial propiciada pelo giro da plataforma. Embora extraordinária à experiência de não dançarinos, a sensação provocada pela cena propicia algum nível de identificação às pessoas que giraram – ou foram giradas, provavelmente na infância – segurando nas mãos de alguém, até que a pessoa segura pelas mãos perdesse o contato com o chão. O mesmo princípio está em jogo nesta cena. Erroneamente conhecida como “força centrífuga”, tratada pela física como *força fictícia*, ou *força*

*inercial*, o giro produz a tendência de que as massas sejam lançadas tangencialmente para fora da curva, provocando a necessidade de ajustes no posicionamento das massas, o que propicia movimentos impossíveis sem este efeito.



Figura 41 - *Celui qui tombe. Print da cena. Yoann Bourgeois (2022)*

Na cena *Frágil*, do espetáculo *Ideias de teto* (Clara Trigo, 2003b), cada uma das duas bailarinas em cena está sobre um disco giratório de madeira, mecanismo de pequenas dimensões, frequentemente encontrado em estúdios de pilates, com raio de aproximadamente trinta centímetros, parecido a um biscoito recheado achatado, tendo cilindros metálicos entre as duas faces do “biscoito”. As dançarinas apoiam-se e giram sobre uma das faces do disco, que está invisível sob seus vestidos. Figura 42 e Figura 43. O mecanismo permite o deslizamento ágil e silencioso de uma superfície de madeira sobre a outra. O giro em si não seria significativo do ponto de vista da subversão da gravidade, já que é lugar comum girar sobre o próprio eixo, sendo até uma habilidade esperada de quem dança. A relação com a subversão da gravidade nesta cena está na grande redução do atrito, que permite girar por vários minutos seguidos, não apenas em pé, mas também sentadas e deitadas, contrariando as expectativas sobre as possibilidades de movimentação humana na Terra.



Figura 42 - *Frágil, Ideias de teto. Print da cena. Clara Trigo (2002)*



Figura 43 - *Frágil, Ideias de teto. Foto Claudio Soares. Clara Trigo (2009)*

A companhia francesa *Inosbadan* investiga a ilusão de ausência de peso através do deslocamento aéreo, próximo ao chão, suspenso por cordas mimetizadas pelo ambiente cênico, dando a impressão de que os dançarinos são capazes de voos rasantes. Figura 44.



Figura 44 - FALL IN SIGHT. Print do ensaio. Cie Inosbadan. (2024)

O artista circense francês, Bastien Dausse, também identificado com a dança contemporânea, investiga consistentemente formas de subverter a gravidade em suas obras. Dentre aquelas estratégias que não passam por mediação digital, está um equipamento metálico semelhante a uma gangorra na qual é possível acoplar o corpo pela bacia em um dos lados e ser elevado do chão em oposição ao peso ajustado do outro lado. (Dausse, 2023). Figura 45. Este *weightless device*, conforme o artista chama (Dausse, 2024), é um dos diversos mecanismos artísticos de investigação de movimento que Dausse vem desenvolvendo, com o mote de subversão da gravidade. Outros dos seus processos criativos com mediação digital serão analisados no capítulo 4.



Figura 45 - Weightlesse device. Print da postagem. Bastien Dausse (2023)

Ainda no espetáculo *Ideias de teto* (Clara Trigo, 2003b), numa transição entre cenas, uma das dançarinas simula o efeito de câmera lenta numa caminhada sem deslocamento. Este efeito é provocado pelo equipamento *Flymoon*® (Clara Trigo, 2016; Guenka et al., 2023; Trigo, 2014c, 2018a), sobre o qual a dançarina está posicionada (Figura 46). O equipamento, escuro como o chão e sombreado sob o corpo da dançarina, torna-se minimamente visível. O efeito é o de uma caminhada impossível pela sua lentidão e pela ausência de deslocamento, como se aquele corpo pudesse estar sob outra forma de gravidade. Como se aquela caminhada pudesse estar acontecendo na lua.



Figura 46 - *Andando na lua, Ideias de teto*. Foto Cláudio Soares. Clara Trigo (2009)

Na cena *Fugue Trampoline* (Bourgeois & Michele Bergamini, 2018), o artista Yoann Bourgeois constantemente cede à gravidade, deixando-se cair, para ser lançado de volta à sua escalada por uma cama elástica ou trampolim. O lançamento do corpo de volta à posição bípede é inesperado; assemelha-se a algo visto apenas pela mediação de recursos audiovisuais, como o rebobinar de uma cena de queda. Figura 47 e Figura 48.



Figura 47 - *Fugue trampoline. Print 1*. Yoann Bourgeois (2018)



*Figura 48 - Fugue trampoline. Print 2. Yoann Bourgeois (2018)*

As experiências de cair para cima, deslizar pelas paredes, flutuar ou subverter a expectativa da gravidade em qualquer sentido não está dada pela vivência cotidiana. Estas são surpreendentes realizações, posto que impossíveis em nossas circunstâncias terrestres. Mesmo que o truque esteja revelado diante da plateia, testemunhar a subversão da gravidade através de alguma força estranha, invisível e contraditória é capaz de provocar deslumbramento e espanto na audiência.

Estes exemplos revelam diversas formas encontradas por artistas para jogar o jogo de subversão da gravidade, do ponto de vista da percepção. Nestes podem ser testemunhados efeitos que mobilizam intelectual e corporalmente a experiência sensível de quem assiste, uma vez que a percepção humana evoluiu no ambiente terrestre, portanto está apta para identificar acuradamente suas possibilidades em relação à gravidade e estranhar – e porque não o dizer, deslumbrar-se – com o que não condiz com as expectativas. Entretanto, curiosamente, as situações apresentadas nas obras encontram eco na percepção, através da experiência com a água, da observação de seres e objetos voadores e também através da fantasia, do sonho e da imaginação.

Investigar o efeito mágico de subversão da gravidade implica em investigar como percebemos. Presenciar uma impossibilidade que se realiza leva a questionar os caminhos pelos quais o conhecimento é formado – tanto o conhecimento da experiência vivida sob a gravidade quanto o das experiências sonhadas e imaginadas, livres do peso.

#### 2.3.4. Seleção de obras de média-arte digital a serem analisadas

Para ilustrar a subversão da gravidade em processos criativos de dança com mediação digital, foram selecionadas dez obras, sendo oito postadas em plataformas

abertas<sup>7</sup> na internet – reivindicadas aqui como pertencentes ao universo da dança contemporânea<sup>8</sup> – e duas disponíveis online, porém com restrições de acesso. Estas obras serão detalhadamente analisadas no capítulo 4.

A presença de obras de média-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” (Alves da Veiga, 2018), borrando fronteiras e conceitos pré-concebidos entre obra e processo. Para Salles, o potencial processual das obras de média-arte digital é ainda mais ágil, portanto “os limites entre obra e processo desaparecem a partir de determinado momento” (Salles, 2010, p. 90). Estas afirmações reforçam o estatuto de processos criativos dado a todas as obras/artefatos em análise, daí a importância de reafirmar a indistinção entre os termos “processo criativo”, “obra” e “artefato”, no contexto desta tese.

A seleção dos dez artefatos de dança com mediação digital a serem detalhadamente analisados tem como filtro principal o resultado artístico de subversão – ou desestabilização – da previsibilidade do fenômeno da gravidade sobre corpos humanos, mediada por tecnologias digitais. Conforme indicado na introdução (item 1.3), esta seleção foi feita a partir da indicação de amigos, que compartilhavam postagens viralizadas nas redes sociais; da busca online a artistas e obras que já lidavam com o tema, o que favoreceu encontrar outros e outros no acervo de plataformas de vídeo, sites e redes sociais.

As dez obras foram realizadas no século vinte e um, entre dois mil e sete e dois mil e vinte e dois, por cinco artistas, cujos nomes aparecem em ordem alfabética ao lado dos títulos de suas obras/postagens. Cada obra/postagem está identificada por um número romano entre parênteses, que antecede o título. Estes números identificarão as obras nas análises a seguir, evitando a repetição constante dos títulos longos, conforme Quadro 1.

---

<sup>7</sup> Plataformas abertas e gratuitas, cuja interação pode ser mais ou menos invasiva em termos de captura de dados pessoais e imposição de publicidade, sendo elas: *Instagram*, *Youtube*, *Vimeo*.

<sup>8</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.

Quadro 1 - Artista, número da obra, título e ano das postagens/obras

Artista		Obra N°	Título	Ano
1	Abbott Miller	(i)	<i>Fifth Wall - 2wice foundation</i> (Miller, 2012)	2012
2	Bastien Dausse	(ii)	<i>Research time with @juljeta_salz</i> (Dausse, 2022)	2022
		(iii)	<i>Floating memory</i> (Dausse, 2021b)	2021
		(iv)	<i>Gravity Defying Act. Moon / Work in progress</i> (Dausse, 2021a)	2021
		(v)	<i>Création. Avec @juljeta_salz</i> (Dausse, 2020c)	2020
		(vi)	<i>Danse verticale et vidéo projection. Déformer la gravité</i> (Dausse, 2020b)	2020
		(vii)	<i>Tudo é chão - All is ground</i> (Clara Trigo, 2022)	2022
3	Clara Trigo	(viii)	<i>Get[IN]Gravity</i> (Trigo & Sotero, 2022)	2022
4	Erika Janunger	(ix)	<i>Weightless by Erika Janunger</i> (Erika Janunger, 2007)	2007
5	Yoann Bourgeois	(x)	<i>I wonder where the dreams I don't remember go</i> (Bourgeois, 2021)	2021

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. Mais uma vez ressalta-se o efeito de deslumbramento que as experiências de subversão da gravidade provocam (vide item 3.3.). Alguns títulos enfatizam ainda o caráter investigativo e processual da obra.

Longe de pretender abarcar todas as iniciativas realizadas neste sentido, os exemplos selecionados para análise pretendem oferecer uma amostra representativa de diferentes estratégias capazes de proporcionar o efeito disruptivo da gravidade, realizadas pela dança, com mediação digital.



### 3. Pensar-sentir-mover-conhecer

Para lidar com o fenômeno artístico que torna verossímil o impossível, é preciso entender minimamente as formas como o animal humano percebe o mundo. Nesta sessão serão abordados aspectos da produção de conhecimento a partir do ato imaginativo (*imagining*); esta convicção será extrapolada para a imaginação criativa, a partir da especulação sobre as suas raízes sensório-motoras, o que pode vir a torná-la também epistemologicamente relevante. Outro aspecto da percepção endereçado neste tópico é sobre o fascínio exercido por obras de arte que provocam ruptura nas expectativas, como aquelas que subvertem a gravidade. Para tanto, serão mobilizados aspectos de estudos recentes da corrente filosófica enativista<sup>9</sup>, que propõe explicações cada vez mais aceitas pelas neurociências sobre a cognição humana, bem como o conceito de sublime em Lyotard.

#### 3.1. Sobre o saber produzido no ato imaginativo (*imagining*<sup>10</sup>)

Se é do corpo, pelo corpo e no corpo que se dá o conhecimento, está implícito que a possibilidade de conhecer precede a sistematização verbal. A zona de percepção precede significados representáveis em palavras. A máxima de que “tudo o que se sabe pode ser explicado” desaba, no sentido enativista<sup>11</sup> de cognição. Conhecer não vai significar necessariamente ser capaz de traduzir tal saber em linguagem.

A imaginação – ou o ato imaginativo ou a capacidade de imaginar – costuma ser considerada principalmente voluntária e sob o controle de quem imagina, desprovida de condicionantes ambientais. Crê-se que a imaginação esteja restrita ao que já se conhece,

---

<sup>9</sup> Enativismo é uma abordagem teórica, iniciada por Francisco Varela, Evan Thompson e Eleanor Rosch, em 1991, com a publicação do livro "The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience". O movimento enativista unifica vozes críticas da psicologia cognitiva e da psicologia ecológica contra as explicações computacionistas da cognição humana, dadas até então. O enativismo propõe uma transformação paradigmática, que dá proeminência ao organismo e sua interação com o ambiente para explicar a cognição.

<sup>10</sup> Entre estudiosos do enativismo convencionou-se usar o termo *imagining* para abarcar o ato imaginativo, a capacidade de imaginar e a imaginação em contextos nos quais o ato de imaginar seja uma espécie de análise de contexto, capaz de trazer soluções no mundo real. Este conjunto de ações e situações não encontra tradução em português em apenas um termo. Uma possível tradução encontrada em português foi ‘imaginário-motor’ (Lameira et al., 2006). No entanto, pela falta de consenso sobre a tradução e pela amplitude de significados, as referências ao que seria *imagining*, em inglês, serão feitas por termos semelhantes (e.g.: “capacidade de imaginar”, “ato imaginativo” e “imaginação”), de acordo com o contexto.

<sup>11</sup> Esta vertente revolucionária nas neurociências propõe que a mente é corporificada (ou corporalizada ou corpada, segundo preferem pesquisadoras da dança) e codeterminada com o ambiente, ou seja, a produção de cognição depende das circunstâncias ambientais em que é realizada, já que a cognição emerge da exploração ativa do mundo pelo organismo. (Rolla, 2022).

portanto, considerada irrelevante para a produção de conhecimento. Rucińska e Gallagher (2021) refutam estas afirmações e argumentam que é possível aprender pelo ato imaginativo. Argumentam ainda que uma forte cognição corporal será capaz de aumentar o potencial de aprendizado pela imaginação.

Uma forte cognição corporal significa saber do corpo, pelo corpo, ou seja, ter vivência de movimento a ponto de ter enraizado no corpo conhecimento sensório-motor para regular, processar, modelar e usufruir das mais diversas compreensões corporais (posições, posturas, movimentos) nas mais diversas situações, sem que isto seja necessariamente racionalizado em termos de linguagem ou de representação mental. Não se trata de um saber sobre quais os músculos estão em ação ou devem ser acionados; ou sobre acurada autoimagem em relação ao próprio corpo, como saber sua altura, ou o tamanho dos seus braços. Não se trata de *computacionalismo* ou *representacionalismo*<sup>12</sup>. Não se trata de um saber que racionaliza e representa, de fora para dentro, mas de um esquema corporal baseado em vivência de movimento e enraizamento desta vivência como um saber corpado<sup>13</sup>.

O que se argumenta na hipótese sustentada por Rucińska e Gallagher é que, para que o ato imaginativo seja relevante em termos de resultados e soluções no mundo real, é preciso imaginar as restrições certas da realidade (e não uma imaginação irrealizável) e lidar com elas. Argumentam ainda que as pessoas com mais forte cognição corporal – ou saber corpado – serão melhores na tarefa de imaginar e aprender com a própria imaginação. O imaginado nunca será descolado do corpo ou do ambiente onde é imaginado. Quando imaginamos com movimento, não podemos imaginar tudo o que quisermos. Temos as restrições do nosso corpo, do nosso esquema corporal, mas também restrições ambientais e até de pessoas do entorno.

Danças marcando a coreografia, ou alpinistas diante da montanha, a imaginar a sua escalada, simulando passo a passo da subida, marcando movimentos, são exemplos de aprendizados pela imaginação que envolvem inteiramente a atenção e o corpo, mesmo que o resultado motor não seja evidente a quem observa. Marcar a coreografia é mover-

---

<sup>12</sup> *Computacionalismo* e *representacionalismo* são as mais difundidas teorias do cognitivismo de velha guarda, que desconsidera características corporais do organismo e do ambiente para explicar o funcionamento do pensamento (Rolla, 2022).

<sup>13</sup> O uso dos termos ‘corpar’ e ‘corpado’, em substituição a ‘corporalizar’ ou ‘corporalizado’, provém da investigação continuada da Professora Doutora Helena Katz, expressa em palestras e encontros formativos da área da dança no Brasil. Daí o uso do ‘saber corpado’ ao invés de ‘saber corporalizado’.

se pelo espaço reduzindo a amplitude dos movimentos a gestos feitos principalmente com as mãos, de forma a poupar esforço e ainda assim incrementar a performance pelo aprendizado obtido ao imaginar a ação, que tem engajamento neuromotor e efeito mensurável no corpo. (Gallagher & Rucińska, 2021).

Há atividade muscular no ato de imaginar, mesmo que baixíssima e não resultante em movimento visível, correspondente aos movimentos imaginados, inclusive em termos do tipo de contração realizada, concêntrica, excêntrica e isométrica. (Gallagher & Rucińska, 2021). A imaginação pode ser vista como um ato do corpo. O corpo não é o contêiner das informações, das imagens ou das crenças; são as capacidades motoras que guiam e permitem a imaginação.

O ato imaginativo envolve não apenas a reconstituição de processos perceptivo-motores passados, ou a ativação atual de sistemas relacionados ao movimento, mas também de processos corporais que antecipam o futuro. Em vez de esperar passivamente para ser ativado pelas sensações, o esquema perceptivo humano está continuamente gerando previsões que possam ser relevantes para o futuro, como a capacidade de rebater uma bola ou desviar de objeto vindo em sua direção.

### 3.2. Sobre neurônios espelho e imaginação criativa

Na década de 90 pesquisadores constataram que a observação atenta de movimentos leva o observador a acionar as mesmas regiões do cérebro de quem está em realizando a ação. A este curioso efeito deu-se o nome de Sistema de Neurônios Espelho (SNE). Esta capacidade pré-atencional e automática está associada a diversos comportamentos, como a percepção de intenções, a capacidade de empatia e o aprendizado de novas habilidades.

O acionamento de neurônios espelho pode se dar também pela antecipação de eventos que produzem respostas previsíveis, como preparar-se para o estouro físico e sonoro, ao observar um copo de vidro caindo da mesa. (Lameira et al., 2006). Esta característica antecipatória é o que define o ato imaginativo (*imagining*) do qual tratam Gallagher e Rucińska. O funcionamento antecipatório está calcado na experiência das espécies num mundo no qual as leis físicas costumam ser previsíveis. É esperado que todas as massas caiam em direção ao chão; não é esperado que uma pessoa possa se teletransportar.

A resposta adequada ao ambiente, a leitura de intenções, a capacidade de aprendizado motor e a antecipação de acontecimentos relacionados à percepção de algo que acontece agora, são comportamentos que parecem oferecer vantagens evolutivas. Estes comportamentos podem ser também associados à capacidade imaginativa (*imagining*), conforme o entendimento enativista.

Diferente do senso comum, o *imagining*, ato imaginativo, é uma espécie de prospecção de futuro enraizada na experiência vivida; envolve processamento motor. Não se trata de uma imagem na cabeça e sim da condição de reencenar (*re-enact*) possibilidades e encontrar soluções, sempre com apoio do movimento, seja pelo deslocamento no espaço, simples gesticulação ou movimentação dos olhos ao imaginar. O corpo em movimento informa à percepção e permite que novas possibilidades sejam imaginadas. O movimento não é apenas auxiliar do pensamento, é pensamento em ação. (Rucińska & Gallagher, 2021).

Se a capacidade imaginativa que ajuda a resolver problemas está confinada ao acoplamento organismo-ambiente, como explicar a capacidade humana de imaginar o que não foi vivenciado, como cair para cima?

Uma imaginação criativa, ou seja, voluntária, descorporalizada e livre de restrições mundanas afasta-se da ideia de *imagining*, do enativismo, e aproxima-se mais do que o senso comum chama pura e simplesmente de imaginação. Não se pode desconsiderar a capacidade humana de associar ideias e imaginar livremente, supostamente sem base em experiências corporalmente vividas. Mas, será mesmo possível imaginar para além de qualquer experiência vivida? Supondo que a imaginação criativa ainda tenha alguma base na experiência vivida, ela também poderia ser epistemologicamente relevante, ou seja, ser fonte de algum tipo de aprendizado?

Olhando para o caso específico da subversão da gravidade, parece ser que, de alguma forma, o conhecimento sobre a queda, ou a capacidade de pressentir e reencenar (*re-enact*) a queda, assim como pressentir e reencenar (*re-enact*) a atração das massas na direção do solo, oferece percepção e entendimento, quando este estranho acontecimento (cair para cima) se apresenta numa obra artísticas. Em outras palavras, a capacidade de perceber uma queda para cima parece viabilizada pelo uso de esquemas sensório-motores que aproximam aquela situação impossível de situações vividas e oferecem entendimento sobre aquela. Ao associar ideias conhecidas em situações inusuais, resultados inesperados

podem emergir, de forma a desafiar a expectativa convencional, como a ideia de cair para cima. Uma vez identificada corporalmente a situação de queda, a adaptação de “para cima” passa a ser compreensível, sem prejuízo do fascínio que esta quebra de expectativas provoca.

Esta extrapolação especulativa sobre como a imaginação criativa<sup>14</sup> pode estar também corporalmente enraizada, encontra eco em interpretações alternativas de investigadores enativistas que sugerem que o corpo também está em ação neste processo da imaginação criativa. (Rucińska & Gallagher, 2021). O curador de arte Jochen Volz diz que é preciso algum grau de desaprendizagem para transitar na incerteza do desconhecido. É preciso interrogar o que pressupomos como conhecido e compreender a diversidade de formas de conhecimento. (Volz, 2016).

A imaginação criativa aproxima-se da virtualização, na medida em que transforma uma dada realidade num conjunto de possibilidades. Para Lévy (2001), o virtual não se opõe ao real. O virtual opõe-se ao atual, ou seja, à concretização, à materialização. “O virtual, rigorosamente definido, tem pouca afinidade com o falso, com o ilusório ou com o imaginário.” (p. 12). A virtualização seria a dinâmica de transformar dada solução específica outra vez em questão aberta, abrindo, potencialmente, toda uma gama de novas soluções. É colocar outra vez o problema em termos de possibilidades, de potência. “[É] um modo de estar fecundo e potente, que fomenta os processos de criação, abre possibilidades e sentidos na vulgaridade da presença física imediata.” (Lévy, 2001, p. 12). Na imaginação criativa existe a potência de subverter leis físicas. Na imaginação criativa é virtualmente possível subverter a gravidade. “A virtualização fluidifica as distinções instituídas, aumenta os graus de liberdade. (...) A virtualização é um dos principais vectores da criação da realidade.” (p. 18). É possível aprender algo com esta dinâmica de virtualização da imaginação? Ser capaz de evocar, simular, inventar oferece vantagens evolutivas?

O professor e pesquisador Jorge de Albuquerque Vieira defendia que conhecimento é função vital, portanto, inseparável de sobrevivência e que a arte é forma de conhecimento (Vieira, 1999). Embora esta última afirmação seja redundante no contexto desta tese, que já afirmou a premissa da arte como forma de conhecimento na

---

<sup>14</sup> A habilidade de imaginar livremente, imaginar o desconhecido, o não vivenciado.

introdução, vale ressaltar que há poucas décadas a dança estava excluída do ambiente universitário, por ser considerada uma “atividade não-cognitiva”. (Foster, 2018).

Em entrevista ao Instituto Tomie Ohtake, o professor Jorge Vieira declara:

“A realidade, para a ciência, seria considerada a expressão do real. Já para o artista, a arte cuida das realidades possíveis. É claro que existem realidades que estão além do possível. É outra característica que o conhecimento artístico tem. Existe aquilo que é concebível e aquilo que é possível. O possível seria regido pelas leis da realidade, que não dependem de nós. É o que pode ocorrer. Já o concebível é o que a nossa cabeça pode imaginar, mesmo que a gente não tenha esperança de encontrar isso um dia dentro da realidade.” (Vieira, 2015)

As espécies vivas mantêm-se ou sucumbem a partir das condições de permanência dos seus organismos na interação com o ambiente, segundo indica a teoria da evolução. Cada espécie terá diferentes interfaces biológicas com o ambiente. Cada forma de vida terá, portanto, diferentes maneiras de perceber o mundo. Para os humanos é impossível enxergar a radiação ultravioleta do sol, mas para as abelhas isto é possível. “Cada forma de vida inventa o seu mundo (desde o micróbio até à árvore, da abelha ao elefante, da ostra à ave migratória) e, com este mundo, um espaço e um tempo específicos.” (Lévy, 2001, p. 21). Existem diversas formas de perceber, conhecer e se relacionar com o mundo, biologicamente inacessíveis entre as várias espécies do planeta. No caso do bicho humano, a invenção do mundo vai além do aparato biologicamente herdado, ela avança para a imaginação.

### 3.3. Sobre o fascínio e a estética do sublime

O que será que explica o fascínio que a subversão da gravidade exerce sobre as pessoas?

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 do fenômeno da gravidade. (Santurbano, 2022). O animal humano – assim como todos os seres vivos na Terra, por menos que se perceba sua condição como igual – forjou-se nesta adaptação. Embora haja precisão e objetividade matemática nas mensurações da gravidade, 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.

As adaptações evolutivas exigidas pela gravidade determinam soluções fisiológicas que moldam o corpo de todos os seres vivos. Segundo a abordagem francesa AFCMD (Análise Funcional do Corpo no Movimento Dançado), desenvolvida pelo investigador e professor Hubert Godard, 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. (Damasio, 2011).

Para Godard, os músculos gravitacionais são responsáveis por nos manter em equilíbrio com o mínimo esforço e são também detectores de estados emocionais e afetivos, de forma que “toda modificação de nossa postura terá uma incidência em nosso estado emocional e, reciprocamente, toda mudança afetiva provocará uma modificação, mesmo que imperceptível, em nossa postura.” (Godard, 2001, p. 14). Godard previu ainda que os músculos gravitacionais antecipam-se a cada um de nossos gestos. A esta capacidade antecipatória dos músculos estabilizadores profundos, Godard chamou de pré-movimento.

O estudo que investigou a ação automática do transversos abdominal – o mais profundo dos músculos abdominais – diante da ação consciente de levantar um braço, (Hodges & Richardson, 1997), constatou o mesmo, ou seja, que a ação dos músculos profundos é estabilizadora e antecede, em fração de segundos, de forma automática e inconsciente, a elevação do braço em qualquer direção, dando a entender que sua ação antecipatória, alheia à vontade e à consciência, estabiliza áreas do tronco e permite liberdade de movimento onde for necessário. Da fisiologia às neurociências, passando pela dança, há evidências de que o organismo humano evoluiu para exercer um conjunto de ações subconscientes e antecipatórias, alheias ao que conscientemente uma pessoa acredita que decide fazer.

Subverter o que há de mais atávico e garantido na experiência corporal, ainda que de forma ilusória, parece ser impactante o suficiente para mobilizar a atenção do 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?

Para o dançarino e criador do contato improvisação, Steve Paxton, não é à toa que artistas, na intenção de reconfigurar o corpo, as relações e o mundo, escolhem a gravidade como fonte de investigação. A gravidade, por ser capaz de moldar todas as

potencialidades e limites da vida na terra, parece ser o ponto fulcral a ser desestabilizado. É difícil encontrar o que não se sabe e é difícil duvidar do se sabe. Duvidar da gravidade, encriptada nos genes, torna possível questionar e reconfigurar muitos outros aspectos da vida. (Paxton, 2018).

Além da previsibilidade das leis físicas com as quais o ser humano evoluiu (e, portanto, é capaz de “prever” o comportamento geral das massas na terra, através de mecanismos cognitivos, conforme discutido antes), a filosofia também oferece pistas para desvendar esta questão.

Pierre Lévy tem uma hipótese sobre o fascínio da arte: “Ela [a arte] fascina porque opera a mais virtualizante das atividades” (2001, p. 76). Para o autor, a arte torna compartilhável o que seria mais íntimo, intocável, provavelmente indescritível e fugaz. Dar forma a determinada intimidade eleva as questões postas do particular para o alcance coletivo, virtualizando as questões.

O filósofo francês Jean-François Lyotard, debruçou-se sobre o sublime, a partir das ideias de outros dois filósofos, Burke e Kant, sobre o mesmo termo. Para o autor, o sublime acontece no caso de:

“um objeto absolutamente imenso – um deserto, uma montanha, uma pirâmide – ou um que seja absolutamente poderoso – uma tempestade no mar, um vulcão em erupção – que como todos os absolutos só pode ser considerado sem razão, a imaginação e a capacidade de apresentar não fornecem representações apropriadas. Essa frustração de expressão desperta uma dor, uma espécie de clivagem no sujeito entre o que pode ser concebido e o que pode ser imaginado. Mas esta dor, por sua vez, engendra um prazer, na verdade um prazer duplo: o reconhecimento da impotência da imaginação atesta, ao contrário, uma imaginação que se esforça para iluminar até mesmo aquilo que não pode ser iluminado.<sup>15</sup>” [tradução nossa]. (Lyotard, 1984).

---

<sup>15</sup> Todas as traduções de citações em língua estrangeira foram realizadas pela autora. Segue trecho original em inglês: “In the event of an absolutely immense object—a desert, a mountain, a pyramid—or one that is absolutely powerful—a storm at sea, an erupting volcano—which like all absolutes can only be considered without reason, the imagination and the ability to present fail to provide appropriate representations. This frustration of expression kindles a pain, a kind of cleavage within the subject between what can be conceived and what can be imagined. But this pain in turn engenders a pleasure, in fact a double pleasure: there cognition of the impotence of the imagination contrarily attests to an imagination striving to illuminate even that which cannot be illuminated”. A tradução do francês para o inglês foi feita por Lisa Liebmann, publicada no site artforum.

Longe da calma da beleza, que seria um prazer positivo, o sublime, para Lyotard, aproxima-se da inquietação e da contradição entre prazer e dor. Para ele, seguindo Burke, a estética do sublime está relacionada a um prazer que vem da dor. A dor estaria relacionada à ameaça de privações. A privação da luz causaria a dor da escuridão; a privação da vida causaria o terror da morte. A ameaça da privação, quando suspensa, ilumina o prazer que advém de estar sob a luz ou de estar vivo. A ameaça fundante seria a de que nada aconteça; a total ausência de intensidade. O sublime passa então a estar relacionado à intensificação da experiência. A arte, que rompia com a ideia de representação, liberta-se das leis da natureza e passa a apresentar o “inapresentável”, livra-se do senso comum e passa a ser orientada pela intensidade, pelo sublime e não mais pelo belo. (Rossetti, 2014).



## 4. Subversão da gravidade na dança com mediação digital

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 pela mediação tecnológica de recursos digitais, no caso das obras em análise, especialmente através da manipulação na captura de imagens e na exibição das mesmas, sempre com recursos digitais.

Steve Paxton, dançarino e criador do contato improvisação, no seu livro *Gravity*, diz que: “É difícil encontrar palavras para falar sobre o sentimento de gravidade”<sup>16</sup> (Paxton, 2018). 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, é possível identificar-se com esta afirmação, já que estar imerso na gravidade torna o ser humano “cego de tanto vê-la” (Caetano Veloso, 2018). Seguindo este 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, conforme propõe o enativismo (Rolla, 2022), dar-se conta da existência da gravidade exige deslocar a percepção acostuada, 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 tato permaneceria desprezado em seu potencial, numa categoria de sentidos inferiores. Contudo, ela pondera, é através do tato que as alterações do peso podem ser reconhecidas. (Louppe, 2012).

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 mesmo dentro do próprio campo, secundado mais

---

<sup>16</sup> Todas as traduções de citações em língua estrangeira foram realizadas pela autora. No original “It’s difficult to find words to talk about the feeling of gravity”.

recentemente por teorias das ciências cognitivas, mais especificamente por teorias enativistas, que se contrapõem ao que é chamado de cognitivismo de velha guarda (Rolla, 2022). 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.” (Louppe, 2012, p. 105). Tal como afirma Louppe, a questão do peso povoa as formas de fazer, as condutas artísticas e as preocupações de pensadoras e artistas da dança contemporânea, conforme nota-se em Albright (Albright, 2013, 2017, 2019), Louppe, (Louppe, 2012), Pagès (Pagès, 2012), Paxton (Paxton, 2018), todas as artistas envolvidas em abordagens somáticas, dentre outras.

A recorrência de abordagens de artistas da dança ao tema gravidade é anterior aos recursos digitais<sup>17</sup>. A realização da ilusão antigravitacional, no entanto, parece ter ganho novas possibilidades a partir da popularização e amplo acesso a tecnologias digitais, especialmente a partir da popularização de projetores, micro câmeras e aplicativos de edição de imagens, muitas vezes embarcados em dispositivos portáteis, como computadores e telefones.

Com o amplo 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<sup>18</sup> a gravidade e deslocar perspectivas convencionais sobre este fenômeno. Parafraseando Louppe (2012), nos processos criativos em análise, a subversão da gravidade sobre os corpos é a questão poética primordial.

#### 4.1. Achados relevantes no processo de seleção dos artefatos

Alguns achados no percurso de seleção levantaram questões relevantes, por vezes desafiadoras, que merecem atenção e as explicações a seguir.

##### 1. **A seleção contempla trechos dos processos criativos, não necessariamente toda a peça** (espetáculo, vídeo, *print*, foto). Foram selecionadas para análise

---

<sup>17</sup> Conforme verifica-se em muitos exemplos dados na sessão 2.3.

<sup>18</sup> A opção pela grafia da palavra com hífen (re-sentir), ao invés de duplo ‘s’ (ressentir) foi feita para aproximar da ideia de sensação que se experimenta como novidade e afastar da ideia de ressentimento.

apenas as cenas de interesse, ou seja, aquelas nas quais está em jogo a subversão da gravidade, não cabendo ao escopo deste estudo analisar outros aspectos históricos e contextuais mais específicos de cada obra, exceto a respeito da obra *Get[IN]Gravity*, que será detalhada no capítulo 5.

2. Embora tenha sido desconfortável notar, é necessário reconhecer que **o universo demográfico da amostra** de obras em análise é composto, em sua maioria, por artistas identificáveis como homens, brancos, cis-gênero, sem deficiência, do norte global. A ausência de mais mulheres, de pessoas pretas, com deficiência e pertencentes ao sul global é incômoda, não passa despercebida e levanta questões: seria o interesse pela subversão da gravidade uma questão artística elitizada? É que as realizações sobre este tema, vindas de mulheres (e/ou) pretas (e/ou) com deficiência (e/ou) do sul global, supondo que existam, não se tornam relevantes nas redes sociais? Seria uma restrição de acesso aos dispositivos digitais, abundantes apenas para extratos privilegiados? A questão da subversão da gravidade seria menos relevante ou desinteressante para estas populações? Ou foram as estratégias de busca que falharam em encontrar a representatividade artística sobre o tema? Estas questões inquietantes continuam sem respostas até o momento.
3. **A dança francesa oferece alguns exemplos interessantes de obras sobre o tema da gravidade**, em maior concentração de artistas e experiências do que foi possível encontrar em outros países. Este é um achado desta investigação, embora os motivos não possam ser explicados.
4. **Alguns dos artistas fazem das plataformas digitais o seu palco**. Diferente da estratégia de uso da rede social para anunciar a obra, mobilizando o público a comparecer ao local do evento performativo, Bastien Dausse, por exemplo, escolhe compartilhar os seus processos em forma de postagens. Para fazer da rede social o seu espaço prioritário de exibição pública, é necessário seguir a tendência valorizada pelos algoritmos, portanto as postagens costumam ser curtas, de fácil disseminação e provocativas o suficiente para o engajamento.
5. **Dois das obras selecionadas oferecem oportunidades de interação com o público**. Diferente de todas as outras, cuja relação com a audiência realiza-se pelo ato de assistir à performance apresentada, em *Fifht Wall* e *Get[IN]gravity* a mediação digital avança para aspectos interativos. No caso das obras que

oferecem interação, uma camada de programação é necessária, avançando no uso de potencialidades oferecidas pelo universo tecnológico digital para além da utilização de recursos audiovisuais e de plataformas digitais, que podem ter sido utilizados mais pela estandardização dos equipamentos (viabilizando amplo acesso e compatibilidade de sistemas, ou seja, pela conveniência de acesso), do que pela escolha do recurso em si.

6. Há na amostra analisada **uma única obra que realiza-se apenas na interação**, a obra *Get[IN]gravity*. Neste caso, a obra não funciona como produto audiovisual, depende da ativação do público para existir como obra, pois de outra forma estaria inerte.

Dentre as seis questões destacadas, as duas primeiras advertem sobre recortes que pertencem, em alguma medida, ao campo das escolhas investigativas, sendo o item um sobre a escolha por analisar apenas trechos de algumas obras e o item dois sobre a inquietante falta de representatividade demográfica da amostra selecionada.

Os itens três, quatro, cinco e seis informam sobre achados da investigação. O item três destaca a prevalência de artistas e obras francesas sobre o tema, o que não pode ser ignorado, nem tampouco explicado no âmbito desta tese, exceto pelo levantamento das hipóteses ali expostas, que exigiriam outra investigação para serem comprovadas ou descartadas. Já os itens quatro, cinco e seis informam sobre graus de interação dos artistas da dança com o público e com as tecnologias digitais, que, uma vez desvendados, podem ser categorizados e melhor compreendidos, o que pode, eventualmente, vir a colaboração com a reflexão do campo para futuras produções em dança mediadas por recursos digitais. Justifica-se, portanto, o aprofundamento nos achados dos itens quatro, cinco e seis desdobrados a seguir.

#### 4.2. Graus de interação dos artefatos com o público através de recursos digitais

Sobre alguns artistas fazerem das plataformas digitais o seu espaço preferencial de exibição pública (4), sobre duas das obras selecionadas oferecerem interação com o público (5) e sobre uma das obras ter sua existência condicionada à interação (6), todos estes achados informam sobre escolhas dos artistas na forma que se relacionam com o público e com os recursos digitais, ou seja, informam os graus de interação possíveis entre artista, obra e público.

Tomando como inspiração as formas de comunicação ‘um-todos’, como o rádio e a televisão; ‘um-um’, como o telefone; e ‘todos-todos’, como reuniões presenciais ou, mais recentemente, as redes sociais (Lévy, 2001), foram elaboradas quatro categorias de interação artistas-artefatos-público, graduadas da seguinte maneira:

**Grau 1: Artefato de via única** – será aquele artefato de média-arte digital, ou seja, idealizado, materializado e/ou exibido através do uso de recursos digitais (Alves da Veiga, 2020b), que, entretanto, estabelece com o público a relação tradicional de um para todos, dos média clássicos (Lévy, 2001). Entrega o artefato para apreciação, sem que a produção ou exibição preveja hipóteses de interação entre público e obra, nem entre público e artista. Serão obras audiovisuais, realizadas com câmera e/ou edição e/ou projeção digital. A utilização de recursos digitais não parece ocorrer por interesse específico na investigação das potencialidades proporcionadas por estes recursos e talvez pudesse ser realizada antes mesmo das tecnologias digitais; o uso de tais recursos parece responder às circunstâncias atuais, que facilitam o acesso aos dispositivos digitais. A escolha por recursos digitais seria dada menos pelas características poéticas e estéticas específicas do digital e mais pela conveniência logística, o que significa dizer que, se fora dada a facilidade de acessibilidade e compatibilidade através de outros dispositivos não digitais, estas obras poderiam existir antes do advento digital. O artefato de via única é aquele com grau 1 de interação.

**Grau 2: Artefato de engajamento público** – será aquele artefato de média-arte digital que faz das plataformas digitais interativas o seu palco. Esta forma de exibição busca interação do público com os artistas em forma de *feedback* nas redes sociais. A obra ainda é ofertada ao público como algo a ser apreciado, no entanto o seu compartilhamento é menos hermético do que no grau anterior, na medida em que é possível sondar o impacto causado no público através dos comentários deixados nas postagens e através do contato direto com o artista pelos canais que as redes oferecem, proporcionando interação e engajamento com a obra e com o artista. O artefato de engajamento público é aquele com grau 2 de interação.

**Grau 3: Artefato de manipulação digital** – será aquele artefato de média-arte digital que utiliza recursos digitais para a interação do público com a obra, não apenas com o *feedback* sobre a obra, ou seja, aqueles que utilizaram algum nível de programação para a existência da obra. No caso destes artefatos, a possibilidade de interação do público é diretamente com a obra em forma de manipulação da mesma; é menos sobre os

comentários do público ao artista e à obra em redes sociais. Estes artefatos irão requerer servidores específicos e não funcionarão em sua plenitude como produtos audiovisuais, portanto não funcionam como obra exibida/disponibilizados em redes sociais (exceto em vídeos de bastidores, demonstrativos do seu funcionamento). Nestes casos, a interação da audiência com a obra é um ingrediente com potencial de ampliação do interesse do público na obra e no artista. Embora pertencentes a grandes corporações de tecnologia (mais conhecidas como *big techs*), os canais de artistas hospedados nas plataformas digitais são geridos pelos próprios artistas (ou equipe), mantendo relativo agenciamento dos criadores de conteúdo sobre o que é produzido e exibido. A interação do artista com seu público nestes canais é potencialmente mais volumosa, duradoura e direta do que o contato possível em apresentações performativas ao vivo ou em lançamentos convencionais de produtos audiovisuais, embora não possa haver ingenuidade sobre isenção ou neutralidade das redes sociais nos fluxos de conteúdo, guiados por algoritmos cuja finalidade é aumentar o lucro das empresas às custas dos usuários. O artefato de manipulação é aquele com grau 3 de interação.

**Grau 4: Artefato de diferencial interativo** – será aquele artefato de média-arte digital que só se realiza ao ser acionado pela presença ou interação voluntária do público. É o artefato que não teria qualquer hipótese de existir sem os recursos digitais. A sua principal e mais marcante característica é o jogo que se estabelece entre usuário e obra pela possibilidade de interação. Nesta categoria, a participação do público é imprescindível para a sua existência. Outro aspecto marcante desta categoria é a sua possibilidade de existência restrita ao tempo em que tais recursos passam a estar disponíveis, ou seja, a partir da última década do século XX. O artefato de diferencial interativo é aquele com grau 4 de interação.

A informação sobre os graus de interação, com exemplos de obras para cada uma das categorias está sintetizada e exemplificada no Quadro 2.

Quadro 2 - Categorias dos artefatos e seus graus de interação artista/obra/público

	Artefato de via única	Artefato de engajamento público	Artefato de manipulação digital	Artefato de diferencial interativo
	<b>Grau 1</b>	<b>Grau 2</b>	<b>Grau 3</b>	<b>Grau 4</b>
obras	<i>Nenhuma das 10 obras selecionadas corresponde a esta categoria, que pode</i>	<i>Research time</i> (ii)	<i>Fifth wall</i> (i)	<i>Get[IN]Gravity</i> (viii)
		<i>Floating memory</i> (iii)		

<i>ser exemplificada com obras de média-arte digital, cuja relação seja de um para todos, em mão única, como os média clássicos (televisão, salas</i>	<i>Gravity Defying Act</i> (iv)		
	<i>Création</i> (v)		
	<i>Danse verticale</i> (vi)		
	<i>Tudo é chão</i> (vii)		
<i>tradicionais de exibição audiovisual).</i>	<i>Weightless</i> (ix)		
	<i>I wonder where the dreams</i> (x)		

As quatro categorias emergentes dos achados da investigação e as suas classificações por grau de interação pretendem apenas demonstrar diferentes alternativas de interação do público com a obra, considerando que as obras que interessaram a esta investigação têm a imagem do corpo em movimento mediada pela câmera como principal recurso de subversão da gravidade. Em nenhuma obra da amostra há utilização de sensores ou outros dispositivos de controle que alterem as condições da performance durante a sua realização. Esta categorização em graus não pretende formar uma hierarquia artística ou juízo de valor sobre melhor ou pior em termos de produção artística neste campo.

As obras de grau 1, que hipoteticamente poderiam ter sido realizadas antes dos recursos digitais, provavelmente não existiriam sem a conveniência digital. A conveniência digital viabiliza: 1) **o alcance amplo**, desterritorializado e imediato a grande público, graças à visibilidade possível em plataformas digitais e graças aos recursos de acessibilidade embarcados nos dispositivos, que permitem a inclusão de mais pessoas nas duas pontas da cadeia produtiva, artistas e público; e 2) **o barateamento das produções**, graças à possibilidade de equipamentos multiuso, graças à redução do tamanho das caixas de som e projetores, graças à redução do gasto energético através de lâmpadas de LED<sup>19</sup>, graças ao avanço na autonomia espacial (menos cabos de conexão entre equipamentos e com as paredes, devido aos recursos de interação por proximidade, como o bluetooth e recarga de bateria por aproximação).

A hipótese de uma obra ter o potencial de realização sem recursos digitais não significa que ela seria efetivamente realizada e atendendo ao número de obras que o faz,

<sup>19</sup> *Light Emitting Diodes*, Diodo Emissor de Luz, tecnologia que transforma energia elétrica em energia luminosa com baixo custo.

é possível assumir que possivelmente não o seria. O uso dos recursos digitais pela sua conveniência, nos tempos atuais, engrandece, barateia e facilita a produção e a vida de artistas, permite a ampliação das experiências e inovações artísticas e ajuda a formar o campo da média-arte digital em toda a sua diversidade. Considerando que poucas, senão nenhuma, das obras de média-arte digital de grau 1 (não detalhadas nesta tese, mas presentes em alguns dos exemplos trazidos no item 2.3) teriam sido realizadas sem a existência de recursos audiovisuais digitais, a categoria **artefato de via única** pode ser considerada uma mais valia para a produção artística da média-arte digital e da dança, ao contrário de uma categoria inferior. Esta categorização pretende apenas objetivar aspectos da forma como se dá a interação da obra com o público.

#### 4.3. Eixos de relação: como a ilusão acontece<sup>20</sup>

Todas as obras selecionadas nesta amostra 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 dos artefatos selecionados permitiu o reconhecimento de relações fundamentais entre cenário, público, câmera e gravidade, que levam à instabilidade da percepção comum da gravidade.

Ao sistematizar as escolhas artísticas e técnicas encontradas nos artefatos, ou seja, as informações sobre posição do cenário e da câmera em relação à gravidade e em relação ao público, foi possível reconhecer os principais eixos de relações que levam aos efeitos de subversão da gravidade.

A sistematização deste jogo de reposicionamentos das variáveis, levou à elaboração dos eixos de relação, que vêm a ser categorias de análise, que simplificam a visualização das relações entre as variáveis, favorecendo, portanto, a sua compreensão e o tabelamento dos dados.

As respostas sobre como os efeitos mágicos emergem – efeitos de flutuação, levitação, deslizamento e queda para cima – são desvendadas ao analisarmos as múltiplas interações entre as variáveis (cenário, público e câmera) entre si e com a gravidade.

---

<sup>20</sup> Este item está baseado no artigo: *Poetics of Instability: Subversion of Gravity through Digital Performative Art*.

Os eixos de relações são formados por ao menos dois elementos que, uma vez articulados, ajudam a realizar o efeito de subversão da gravidade. A análise a seguir, detalha aspectos que serão melhor compreendidos acompanhados de imagens das obras.

#### 4.3.1. Eixos de relação entre cenário, público, câmera e gravidade

Os elementos 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 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 à medida em que se apresentem durante a análise das obras.

Eixo de relação 1: Cenário e público – refere-se à posição do cenário em relação a quem vê a cena, analisado em termos de ‘fixo’ ou ‘em movimento’;

Eixo de relação 2: Cenário e gravidade – refere-se à posição do cenário em relação ao chão, ou à posição convencional<sup>21</sup> da gravidade, analisado em termos de graus, ângulo de inclinação;

Eixo de relação 3: Câmera e cenário – refere-se à posição da câmera em relação ao cenário, analisada em termos de ‘fixa’ ou ‘em movimento’;

Eixo de relação 4: Câmera e gravidade – refere-se à posição da câmera em relação ao chão, ou à posição convencional da gravidade, analisada em termos de graus, ângulo de inclinação.

Quadro 3 - Apresentação sintética dos eixos de relações

Obras	1. Cenário e público	2. Cenário e gravidade	3. Câmera e cenário	4. Câmera e gravidade
-------	----------------------	------------------------	---------------------	-----------------------

<sup>21</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.

i	em movimento	0°	em movimento	0°, 90°, 180°, 360°
ii	fixo	0°, 90°, 180°, 360°	fixa	0°, 90°, 180°, 360°
iii	fixo	180°	fixa	180°
iv	fixo	90°	fixa	90°
v	fixo	90°	fixa	0°
vi	fixo	90°	fixa	90°
vii	fixo	0°, 90°, 180°, 360°	fixa	0°, 90°, 180°, 360°
viii	fixo	0°, 90°, 180°, 360°	fixa	0°, 90°, 180°, 360°
ix	fixo	90°	fixa	90°
x	em movimento	90°, 180°	Não se aplica	90°, 180°

O *Quadro 3* organiza os quatro pares de eixos de relações encontrados. Vejamos cada um deles detalhadamente a seguir.

#### 4.3.2. Eixo de relação 1: 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 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 pelo público em relação aos 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. Enquadram-se nesta situação os artefatos *Fifth Wall* (i) e *I wonder where de dreams I don't remember go* (x). Sendo que neste primeiro, embora pareça ao público que é o cenário quem gira, não há qualquer movimento efetivo do cenário para a realização da ilusão. Toda a estratégia de subversão da gravidade é feita

pelo movimento da câmera. Há efetivamente movimento do cenário neste artefato, porém desvinculado da ilusão, mais bem ao contrário; é dada ao público a oportunidade quase anedótica de ver bastidores da cena. No artefato *x*, o cenário é movido em muitas maneiras e é este movimento o principal responsável pelo jogo com a gravidade.

#### 4.3.2.1. Variável público - posicionamento específico

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 3. Há de se notar que a variável público não avança na construção de categorias relacionais com as variáveis de gravidade e câmera. Por que isso acontece? Por que 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 apenas através da câmera, ou seja, vê o efeito da mediação tecnológica). Quando a obra não oferece acesso simultâneo a estes dois pontos de vista, o público terá com a câmera e com a gravidade apenas a relação determinada pela mediação da câmera, não havendo informação suficiente para saber qual a relação do público com a gravidade, o que impossibilita a análise do eixo público e gravidade, na maior parte dos casos analisados.

Dentre os dez artefatos desta amostra, há dois que justificariam o desenvolvimento dos eixos relacionais envolvendo público (público e câmera; público e gravidade): *Danse verticale* (*vi*) (Figura 49) e *I wonder where the dreams I don't remember go* (*x*) (Figura 50). O trecho analisado da postagem, nestes dois casos, permite a visão de imagens capturadas por uma câmera e projetadas numa parede do cenário, ao mesmo tempo em que temos acesso também à cena sendo realizada em direto, diferente das outras oito obras, das quais a visão é dada apenas pela mediação feita pela câmera. Nestes dois casos 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 subversão. No entanto, o acesso ao processo criativo *vi* através de uma única foto postada não permite inferir quais relações serão estabelecidas com o público; da mesma forma, na postagem *x*, o acesso

restrito à obra apenas pelo trecho postado, tornaria tal análise inconsistente. 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.



Figura 49 - Posicionamento específico. (vi) Danse verticale et vidéo projection. Déformer la gravité (2020)



Figura 50 - Posicionamento específico. (x) I wonder where the dreams I don't remember go (2021)

#### 4.3.3. Eixo de relação 2: Cenário e gravidade

##### Quadro 4 - 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
360°	Circular

O cenário na posição de zero grau (0°) será aquele fixo na posição convencional, ou seja, a posição na qual o chão cênico coincide com o chão terrestre. Curiosamente, como é possível comprovar no *Quadro 3*, apenas o artefato *i* (*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 51.



Figura 51 - 0°. Cenário em pé. Câmera em movimento. (i) *Fifth Wall* (2012)

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

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

O cenário que passa por todos os ângulos, trezentos e sessenta graus (360°), será aquele que circula, alternando as posições de todas as suas paredes. Três dos dez artefatos variam sua posição em relação à gravidade na circunferência completa justificando tal especificação: *ii* (*Research time with @julieta\_salz*), *vii* (*Tudo é chão*) e *viii* (*Get[IN]Gravity*). Figura 52, Figura 53 e Figura 54.



*Figura 52 - Cenário giratório. (ii) Research time with @julieta\_salz (2022)*



*Figura 53 - Cenário giratório. (vii) Tudo é chão (2022)*



Figura 54 - Cenário giratório. (viii) Get[IN]Gravity (2022)

No artefato *i* (*Fifth Wall*), Figura 51, 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 ( $0^\circ$ ), como já dito antes e descrito na coluna cenário e gravidade, do Quadro 3. 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, centrado nas variáveis já mencionadas. Entretanto, há um aspecto tangencial às escolhas coreográficas que merece ser mencionado, no artefato *i* (*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 – parece 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, algumas escolhas coreográficas e gestuais, em momentos específicos quebram os efeitos de ilusão; desiludem.

Nas obras *iii* (*Floating memory*), Figura 55, *iv* (*Gravity Defying Act. Moon / Work in progress*), Figura 56, *v* (*Création. Avec @julieta\_salz*), Figura 57, *vi* (*Danse verticale*

*et vidéo projection. Déformer la gravité*), Figura 58, e *ix (Weightless by Erika Janunger)*, Figura 59, os cenários estão de fato fixos, conforme o público os vê, porém não sobre o chão – como parecem estar –, mas a noventa ou cento e oitenta graus em relação à gravidade, ou seja, o cenário de mesas e cadeiras está preso na parede ou no teto.



Figura 55 - Cenário a 180°. (iii) *Floating memory* (2021)



Figura 56 - Cenário a 90°. (iv) *Gravity Defying Act. Moon / Work in progress* (2021)



Figura 57 - (v) Création. Avec @julieta\_salz (2020)



Figura 58 - (vi) Danse verticale et vidéo projection. Déformer la gravité (2020)



Figura 59 - (ix) Weightless by Erika Janunger (2007)

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, como as pantufas ao lado da cadeira e o tecido pendurado no encosto, na Figura 59. 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>22</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.

Os artefatos *iii* (*Floating memory*), Figura 55, e *x* (*I wonder ...*), Figura 60, têm mesa e cadeira presas no teto e duas pessoas em cena. Em ambas, com dançarinos a cento e oitenta graus (180°) do chão, a imagem projetada 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 baixo – fica evidente nesta postagem de ensaio da obra *x* (*I wonder...*), 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 60.

---

<sup>22</sup> Sete dos dez artefatos utilizam mesas e/ou cadeiras.



Figura 60 - bastidores/ensaio - (x) *I wonder where the dream go* (Tessarini, 2021)

Os artefatos *iv* (*Gravity Defying Act. Moon / Work in progress*), *v* (*Création. Avec @julietta\_salz*), *vi* (*Danse verticale et vidéo projection. Déformer la gravité*) e *ix* (*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 cento e oitenta graus (180°). O cenário preso à parede permite adesão do corpo ao chão cênico, diferente do efeito causado pelo cenário preso ao teto. A simulação do peso do corpo no chão, encontrada nos cenários presos à parede e não nos cenários presos ao teto, oferece nuances como o deslizamento, presente na postagem *v*. (Figura 61).

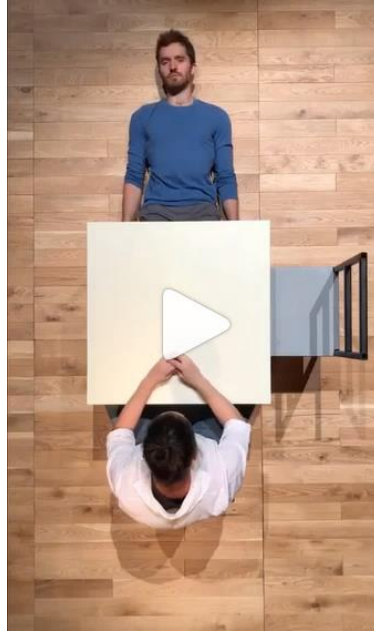


Figura 61 - (v) *Création. Avec @julieta\_salz (2020)*

Nas postagens *iv* e *ix*, a sensação de flutuação aparece quando as dançarinas descolam-se do chão cênico, onde pareciam estar deitadas, e avançam para “cima”. 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 *ix*, a dançarina move o tronco e os braços afastados do chão cênico, tendo apenas o apoio da cabeça e dos pés. (Figura 62). 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 da gravidade. A ausência de peso e esforço – a flutuação do corpo – naquela posição só seria possível em ambiente aquático ou, hipoteticamente, com gravidade lunar.

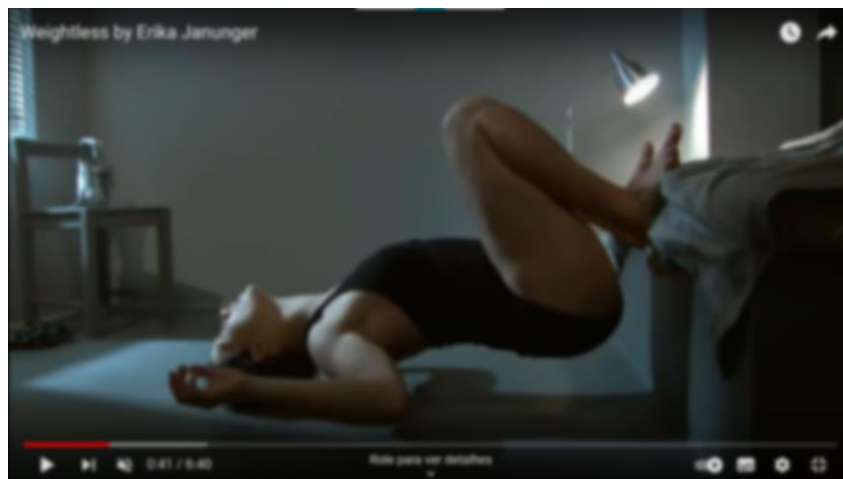


Figura 62 - (ix) *Weightless by Erika Janunger (2007)*

A postagem *iv* é feita no mesmo cenário da postagem *v*. Parece tratar-se de um mesmo processo criativo, embora o artista trate como dois diferentes processos. A postagem *v* 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 *vi*, por ser uma imagem de bastidores (Figura 58), 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 cena do ensaio da obra *x* (Figura 60), na qual vê-se mesa e cadeira fixadas ao teto, conforme citado antes.

Os artefatos *ii*, *vii* e *viii* diferem dos demais, pois movem-se em relação à gravidade. Estes são os artefatos cuja relação com a gravidade varia em todos os graus, esquematicamente representada no Quadro 3 pelos graus  $0^\circ$ ,  $90^\circ$ ,  $180^\circ$  e  $270^\circ$ , embora todos os graus entre zero e trezentos e sessenta estejam incluídos no percurso do giro destes cenários. Não há saltos de um ponto ao outro, o movimento de giro é contínuo. Nestes três 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 três 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.

#### 4.3.4. Eixo de relação 3: 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. Figura 63.

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 65 e Figura 69.

Na situação 1, câmera fixa ao cenário, encontram-se oito dos dez artefatos. Os artefatos de *ii* a *ix* têm a classificação ‘fixa’, no Quadro 3, na coluna que apresenta este eixo de relação. Entretanto há diferenças dentro deste grupo, analisadas no próximo item, eixo de relação 4, câmera e gravidade, diferenciando os cenários fixos, com câmera fixa, e os cenários móveis, com câmera fixa, ou seja, afixada aos 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 63.



Figura 63 - câmera afixada ao cenário. Foto: Drica Rocha. Bastidores/ensaio (viii) Get[IN]Gravity (2022)

Considerando que a análise do artefato *x* não se aplica a este eixo<sup>23</sup>, o aplicativo *Fifth Wall* (*i*) é, mais uma vez, o único exemplar desta amostra a trazer uma diferença radical dos demais, na medida em que é o único no qual a câmera move-se em relação ao

---

<sup>23</sup> A análise do artefato *x* (*I wonder...*) não se aplica a este eixo, conforme explicado no subitem 4.3.2.1, na página 74.

cenário, conforme vê-se no Quadro 3 e na Figura 51. No entanto, há mais complexidade a ser desvendada neste caso.

Na abertura do aplicativo<sup>24</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 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.

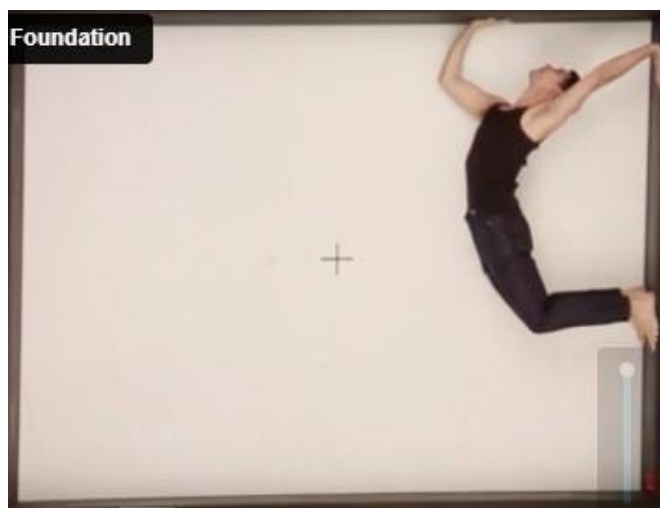


Figura 64 - Tela em posição paisagem. (i) *Fifth Wall* (2012)

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>25</sup>. (Figura 64). No entanto, em uma delas, a moldura foi verticalizada, equivalente ao que convencionou-se chamar de orientação retrato (Figura 65). A posição da câmera também foi verticalizada, coincidindo perfeitamente com a moldura. A mudança de posição da caixa proporcionou ao dançarino um espaço diferente

---

<sup>24</sup> Exclusivo para *Ipads*.

<sup>25</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).

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.



Figura 65 - Cenário em posição retrato. (i) Fifth Wall (2012)

Voltando à apresentação do aplicativo, ao emergirem as quatro peças, todas estão apresentadas na mesma posição horizontal, inclusive aquela filmada na posição vertical.

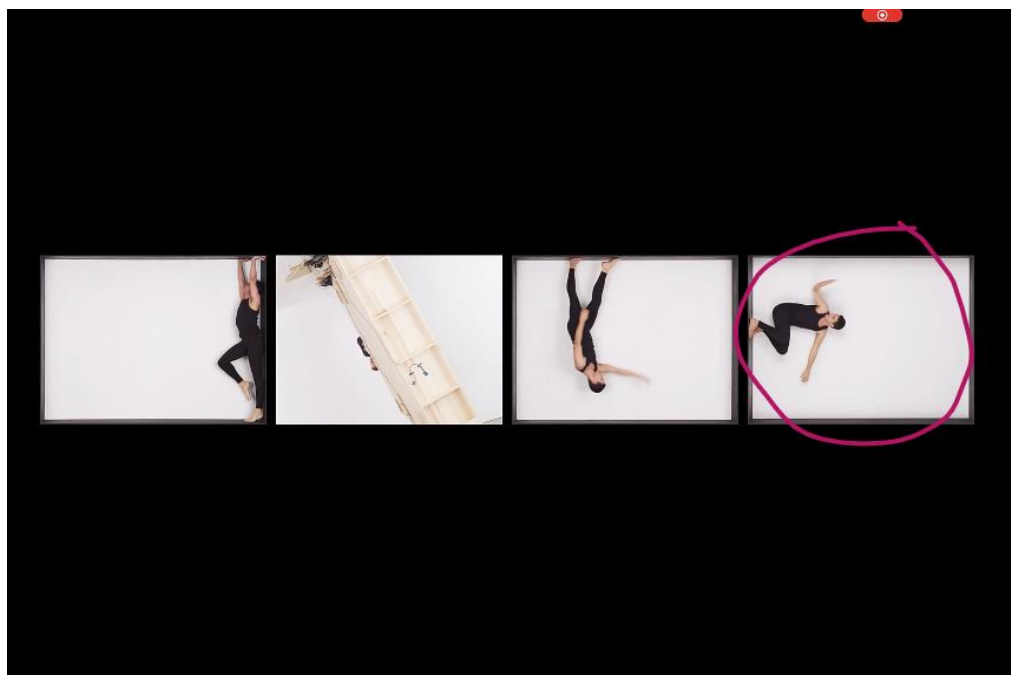


Figura 66 - Quatro telas, uma vertical. (i) Fifth Wall (2012)

A câmera vira de cabeça para baixo, causando a impressão de que é o cenário que faz um giro de cento e oitenta graus em apenas duas das quatro peças. Uma delas já foi toda filmada na posição da câmera a cento e oitenta graus, ou seja, a peça está de cabeça

para baixo sem variação, e a outra é a que já se apresenta com a inversão de noventa graus 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.

#### 4.3.5. Eixo de relação 4: 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 *v* (*Création. Avec @julieta\_salz*). É possível notar esta diferença na angulação relativa ao artefato na coluna do eixo de relação 4, câmera e gravidade, do Quadro 3, na qual marca-se o grau zero, evidenciando a estratégia diferenciada desta relação.

No Quadro 5 vê-se o detalhamento das relações entre câmera e gravidade.

Quadro 5 - 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
360°	Circular

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 *v*, 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 (Figura 67).



Figura 67 - Câmera no teto cênico. (v) *Création. Avec @julieta\_salz* (2020).

A câmera na posição de noventa graus ( $90^\circ$ ) será aquela fixa na parede (ou que passa pela parede).

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

A câmera na posição de trezentos e sessenta graus ( $360^\circ$ ) será aquele que faz o círculo completo. Os artefatos *i* (*Fifth Wall*), *ii* (*Research time with @julieta\_salz*), *vii* (*Tudo é chão*) e *viii* (*Get[IN]Gravity*) têm suas câmeras variando de posição nesta amplitude em relação à gravidade.

O artefato *i* tem a câmera em movimento, desvinculada do cenário, ou seja, ela passa por todos os graus. Os artefatos *ii*, *vii* e *viii*, também têm câmeras que passam por todos os graus, pois estão acopladas a cenários que giram.

No artefato *v* 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  $90^\circ$ , 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 mãos pousadas sobre a mesa, numa atitude que simula perfeitamente a expectativa de uma pessoa sentada relaxadamente. Nada do esforço que a dançarina faz para manter-se resistindo à gravidade, em intenso trabalho abdominal, 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 67. 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 1, 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 *x* (*I Wonder...*) fica de fora da análise, pelos motivos já justificados antes.

Se até aqui a ênfase da análise era dar a entender os eixos de relação, na próxima sessão, toda a informação sintetizada no Quadro 3 será textualmente “traduzida” linha a linha. Ou seja, seria como ler o Quadro 3 a partir das obras, passando por cada uma das colunas (eixos de relação). Serão identificados os eixos de relação mais importantes para a realização dos efeitos de subversão da gravidade em cada artefato, para favorecer a percepção das escolhas realizadas pelos artistas em seus processos criativos.

#### 4.3.6. Análise dos artefatos em cada eixo de relação

##### (i) *Fifth Wall*

Obra	1. Cenário e público	2. Cenário e gravidade	3. Câmera e cenário	4. Câmera e gravidade
i	em movimento	0°	em movimento	0°, 90°, 180°, 360°

**Eixo 1 Cenário e público:** neste artefato o público terá a impressão de ver o cenário em movimento, virando de cabeça para baixo, portanto a classificação “em movimento”, pois trata-se do movimento percebido pelo público e não o movimento efetivo do cenário. Curiosamente, neste artefato, há movimento do cenário, porém não determinante na construção da ilusão. Figura 68. O movimento efetivo do cenário acontece pela ação de uma pessoa alheia à cena principal, que faz parecer uma pessoa da equipe técnica, cumprindo uma função

de assistência. O técnico empurra a moldura onde o dançarino está, deixando expostos à câmera os cabos, microfones e a madeira crua do avesso da estrutura. É uma inesperada revelação dos bastidores do processo criativo, dentro da própria obra. Não é um vídeo a parte que o usuário tem a opção de acessar, com um *Making off*. Para o usuário que ainda não tivesse desvendado a forma como a subversão da gravidade é realizada, neste momento fica evidente, já que acontece um giro da câmera enquanto a pessoa ainda está empurrando a caixa. Uma surpreendente escolha, considerando que revelar a mágica poderia arruiná-la. Entretanto, a exibição do processo também pode provocar maior interesse pelo artefato.



Figura 68 - cenário em movimento. (i) *Fifth Wall* (2012)

**Eixo 2 Cenário e gravidade:** neste artefato o cenário mantém-se na relação convencional com a gravidade, representada pelo  $0^\circ$  (zero grau), conforme vê-se na Figura 69 e lê-se no Quadro 3. Não há inclinação, giro nem qualquer outra alteração de ângulo do cenário. O movimento de cenário mencionado antes não altera a sua relação com a gravidade.



Figura 69 - 0°. Cenário fixo em posição retrato. Câmera em movimento. (i) *Fifth Wall* (2012)

**Eixo 3 Câmera e cenário:** neste artefato este é principal eixo de relação responsável pela ilusão de subversão da gravidade. É o movimento de giro da câmera que provoca a sensação de que o cenário virou de cabeça para baixo. A câmera está em movimento em relação ao cenário. Vale mencionar, como curiosidade, o breve momento no qual cenário e câmera estão juntos em movimento (visível na Figura 68), mais uma vez, como uma pista do truque, que arrisca arruinar a magia por revelar o mecanismo provocador da ilusão.

**Eixo 4 Câmera e gravidade:** neste artefato a câmera gira em relação à gravidade, daí a sua classificação em ângulos que permitem entender que a câmera faz o giro completo. Seu giro acontece no que pode-se chamar de eixo frontal (não confundir com os eixos de relação), ou seja, o giro da câmera acontece sem deslocamento para os lados, mantendo a lente de captura sempre de frente e paralela à ação do dançarino.

(ii) *Research time*

Obra	1. Cenário e público	2. Cenário e gravidade	3. Câmera e cenário	4. Câmera e gravidade
ii	fixo	0°, 90°, 180°, 360°	fixa	0°, 90°, 180°, 360°

**Eixo 1 Cenário e público:** neste artefato o cenário não aparenta estar em movimento. O público não tem acesso ao seu movimento efetivo, portanto, o eixo de relação entre cenário e público é classificado como “fixo”. O público vê pela

tela o cenário sempre na posição convencional da gravidade, o que torna surpreendente testemunhar a dançarina aderida à parede ou sentada no teto ou em outros movimentos que subvertem a expectativa gravitacional. Figura 70.



Figura 70 - Cenário giratório. (ii) Research time with @julieta\_salz (2022)

**Eixo 2 Cenário e gravidade:** neste artefato o cenário gira, passando por todos os ângulos de um círculo completo, daí a classificação deste eixo ser feita através dos ângulos ( $0^\circ$  a  $360^\circ$ ), indicando a completude do giro.

**Eixo 3 Câmera e cenário:** neste artefato a câmera não varia de posição em relação ao cenário, daí a classificação como fixa, pois câmera e cenário estão relativamente parados. Neste artefato, os eixos 2 e 3 (cenário e gravidade; câmera e cenário) são os principais responsáveis pela ilusão de subversão da gravidade.

**Eixo 4 Câmera e gravidade:** neste artefato a câmera gira em relação à gravidade, pois está acoplada ao cenário, que gira.

(iii) *Floating memory*

Obra	1. Cenário e público	2. Cenário e gravidade	3. Câmera e cenário	4. Câmera e gravidade
iii	fixo	$180^\circ$	fixa	$180^\circ$

**Eixo 1 Cenário e público:** neste artefato o público verá o cenário fixo. Dois homens estão sentados em cadeiras, um de frente para o outro, com uma mesa entre eles. Não há mudança na posição do cenário durante toda a cena. (Figura 71).



Figura 71 - Cenário fixo. (iii) *Floating memory* (2021)

**Eixo 2 Cenário e gravidade:** neste artefato o cenário está fixado no teto, a cento e oitenta graus do chão. Figura 72.



Figura 72 - Cenário fixo no teto. Bastidores/ensaio. (iii) *Floating memory* (Dausse, 2020a)

**Eixo 3 Câmera e cenário:** neste artefato a câmera está fixa, ou seja, não varia de posição em relação ao cenário. Considerando que o cenário tampouco varia em relação à gravidade, a câmera está fixa e parada. Neste artefato, os eixos 2 e 3 (cenário e gravidade; câmera e cenário) são os principais responsáveis pela ilusão de subversão da gravidade.

**Eixo 4 Câmera e gravidade:** neste artefato a câmera está fixa a cento e oitenta graus no teto, que corresponde ao chão cênico, posicionada de forma que o público reconheça o teto como chão.

(iv) *Gravity Defying Act. Moon / Work in progress*

Obra	1. Cenário e público	2. Cenário e gravidade	3. Câmera e cenário	4. Câmera e gravidade
iv	fixo	90°	fixa	90°

**Eixo 1 Cenário e público:** neste artefato o público verá o cenário “fixo”. Uma mulher parece levitar do chão, embaixo de uma mesa, em direção a um homem, que também parece levitar sobre a mesa, paralelo ao chão cênico, em direção à mulher. Não há mudança na posição do cenário durante toda a cena. Figura 73.



Figura 73 - Cenário fixo a 90°. (iv) *Gravity Defying Act. Moon / Work in progress* (2021)

**Eixo 2 Cenário e gravidade:** neste artefato o cenário está fixado na parede, a noventa graus (90°) do chão.

**Eixo 3 Câmera e cenário:** neste artefato a câmera está “fixa”, ou seja, não varia de posição em relação ao cenário. Considerando que o cenário tampouco varia em relação à gravidade, a câmera está fixa e parada. Neste artefato, os eixos 2 e 3 (cenário e gravidade; câmera e cenário) são os principais responsáveis pela ilusão de subversão da gravidade.

**Eixo 4 Câmera e gravidade:** neste artefato a câmera está fixa a noventa graus, na parede, que corresponde ao chão cênico, posicionada de forma que o público reconheça a parede como chão.

(v) *Création. Avec @julieta\_salz*

Obra	1. Cenário e público	2. Cenário e gravidade	3. Câmera e cenário	4. Câmera e gravidade
v	fixo	90°	fixa	0°

**Eixo 1 Cenário e público:** neste artefato o público verá o cenário fixo. Não há mudança na posição do cenário durante toda a cena. A visão é da perspectiva do teto. Vê-se uma mulher sentada numa cadeira, com braços apoiados sobre uma mesa. Vê-se um homem deitado no chão cênico (que é a parede), portanto paralelo ao teto cênico. Vemos o seu rosto e tronco. As pernas estão ocultas sob a mesa. A mulher simula a posição de uma pessoa sentada relaxadamente, com o apoio dos braços sobre a mesa e o tronco levemente fletido, porém esta é uma posição desafiadora para toda a musculatura anterior do corpo. O relaxamento da musculatura abdominal levaria o seu corpo à extensão da coluna e à abertura dos braços para trás. Vê-se o homem a deslizar para baixo da mesa, o que surpreende, pois não há força visível que explique tal deslocamento. Na verdade, o dançarino tem os pés apoiados nos pés da cadeira, pois ele está em pé na parede. O seu deslizamento para baixo é facilitado pela atração do seu corpo para o chão (o chão de verdade). Figura 74.



Figura 74 - Cenário fixo a 90°. (v) *Création. Avec @julieta\_salz (2020)*

**Eixo 2 Cenário e gravidade:** neste artefato o cenário está fixado na parede, a noventa graus do chão.

**Eixo 3 Câmera e cenário:** neste artefato a câmera está fixa, ou seja, não varia de posição em relação ao cenário. Considerando que o cenário tampouco varia em relação à gravidade, a câmera está fixa e parada. Neste artefato, os eixos 2 e 3 (cenário e gravidade; câmera e cenário) são os principais responsáveis pela ilusão de subversão da gravidade.

**Eixo 4 Câmera e gravidade:** neste artefato a câmera está fixa a noventa graus, porém, diferente de todos os outros artefatos, a câmera não corresponde ao chão cênico, mas ao teto cênico. A câmera está fixa numa posição paralela ao chão cênico. Ainda assim, sua posição ilude o público a pensar na parede como chão.

(vi) *Danse verticale et vidéo projection. Déformer la gravité*

Obra	1. Cenário e público	2. Cenário e gravidade	3. Câmera e cenário	4. Câmera e gravidade
vi	fixo	90°	fixa	90°

**Eixo 1 Cenário e público:** neste artefato o cenário está fixo, porém o público tem duas visões simultâneas: a da ação que acontece diante dos seus olhos e a imagem projetada na parede. Figura 75.



Figura 75 - Cenário fixo a 90°. (vi) *Danse verticale et vidéo projection. Déformer la gravité* (2020)

**Eixo 2 Cenário e gravidade:** neste artefato o cenário está fixado na parede, a noventa graus do chão.

**Eixo 3 Câmera e cenário:** neste artefato a câmera está fixa, ou seja, não varia de posição em relação ao cenário. Considerando que o cenário tampouco varia em relação à gravidade, a câmera está fixa e parada. A visão da câmera (imagem projetada na parede) faz parecer que a cadeira da parede está no chão e que os dois homens estão flutuando. Na imagem projetada a corda de segurança e o chão terrestre desaparecem, aumentando a sensação de flutuação. A iluminação também acentua a impressão de que se trata de uma subversão da gravidade, pois a sombra faz parecer que é uma área interna iluminada do teto, uma disposição arquitetônica habitual em ambientes internos. Neste artefato, os eixos 2 e 3

(cenário e gravidade; câmera e cenário) são os principais responsáveis pela ilusão de subversão da gravidade.

**Eixo 4 Câmera e gravidade:** neste artefato a câmera que projeta a imagem está fixa a noventa graus, na parede, que corresponde ao chão cênico, posicionada de forma que o público reconheça a parede como chão, na imagem projetada. Já a câmera que faz a foto em posição de público presencial, está na posição convencional da gravidade e revela os mecanismos de ilusão.

(vii) *Tudo é chão - All is ground*

Obra	1. Cenário e público	2. Cenário e gravidade	3. Câmera e cenário	4. Câmera e gravidade
vii	fixo	0°, 90°, 180°, 360°	fixa	0°, 90°, 180°, 360°

**Eixo 1 Cenário e público:** neste artefato o cenário não aparenta estar em movimento. O público não tem acesso ao seu movimento efetivo, portanto, o eixo de relação entre cenário e público é classificado como “fixo”. O cenário aparenta estar sempre na posição convencional da gravidade, o que torna surpreendente testemunhar a dançarina deslizando e subindo pelas paredes contra todas as expectativas físicas. O artefato está pensado para ser exibido na tela do telefone, na palma da mão, como se o telefone se transformasse temporariamente naquela caixa mágica, por onde a dançarina desliza. Figura 76.



Figura 76 - Cenário giratório. (vii) *Tudo é chão* (2022).

**Eixo 2 Cenário e gravidade:** neste artefato o cenário gira, passando por todos os ângulos de um círculo completo, daí a classificação deste eixo ser feita através dos ângulos (0° a 360°), indicando a completude do giro.

**Eixo 3 Câmera e cenário:** neste artefato a câmera não varia de posição em relação ao cenário, daí a classificação como fixa, pois câmera e cenário estão relativamente parados. Neste artefato, os eixos 2 e 3 (cenário e gravidade; câmera e cenário) são os principais responsáveis pela ilusão de subversão da gravidade.

**Eixo 4 Câmera e gravidade:** neste artefato a câmera gira em relação à gravidade, pois está acoplada ao cenário, que gira.

(viii) *Get[IN]Gravity*

Obra	1. Cenário e público	2. Cenário e gravidade	3. Câmera e cenário	4. Câmera e gravidade
viii	fixo	0°, 90°, 180°, 360°	fixa	0°, 90°, 180°, 360°

**Eixo 1 Cenário e público:** neste artefato o cenário não aparenta estar em movimento. O público não tem acesso ao seu movimento efetivo, portanto, o eixo de relação entre cenário e público é classificado como “fixo”. O artefato está pensado para ser visto por uma projeção em tela ou parede, em tamanho real, na qual vê-se uma mulher, sentada no chão de uma caixa retangular, a encarar a audiência, como se estivesse à espera da interação. Abaixo da caixa estão botões indicadores de direção. Figura 77. A obra realiza-se no momento em que o público interage com os botões direcionais. As setas indicam a direção para onde esta personagem deve dirigir-se. Ao ser indicada uma direção, o movimento acontece. O cenário permanece para o público na posição convencional da gravidade, o que torna surpreendente testemunhar a dançarina a mover-se pelas paredes contra a gravidade.



Figura 77 - Cenário giratório. (viii) Get[IN]Gravity (2022)

**Eixo 2 Cenário e gravidade:** neste artefato o cenário gira, passando por todos os ângulos de um círculo completo, daí a classificação deste eixo ser feita através dos ângulos ( $0^\circ$  a  $360^\circ$ ), indicando a completude do giro.

**Eixo 3 Câmera e cenário:** neste artefato a câmera não varia de posição em relação ao cenário, daí a classificação como fixa, pois câmera e cenário estão relativamente parados. Neste artefato, os eixos 2 e 3 (cenário e gravidade; câmera e cenário) são os principais responsáveis pela ilusão de subversão da gravidade.

**Eixo 4 Câmera e gravidade:** neste artefato a câmera gira em relação à gravidade, pois está acoplada ao cenário, que gira.

(ix) *Weightless* by Erika Janunger

Obra	1. Cenário e público	2. Cenário e gravidade	3. Câmera e cenário	4. Câmera e gravidade
ix	fixo	$90^\circ$	fixa	$90^\circ$

**Eixo 1 Cenário e público:** neste artefato o público verá o cenário “fixo”. Alternadamente aparecem duas mulheres, em diferentes ambientes domésticos, capazes de caminhar e deslizar pela parede, bem como descolar o corpo do chão.

Não há mudança na posição do cenário durante toda a cena. Figura 78 e Figura 79.



Figura 78 – Cenário 1 fixo a 90°. (ix) *Weightless* by Erika Janunger (2007)

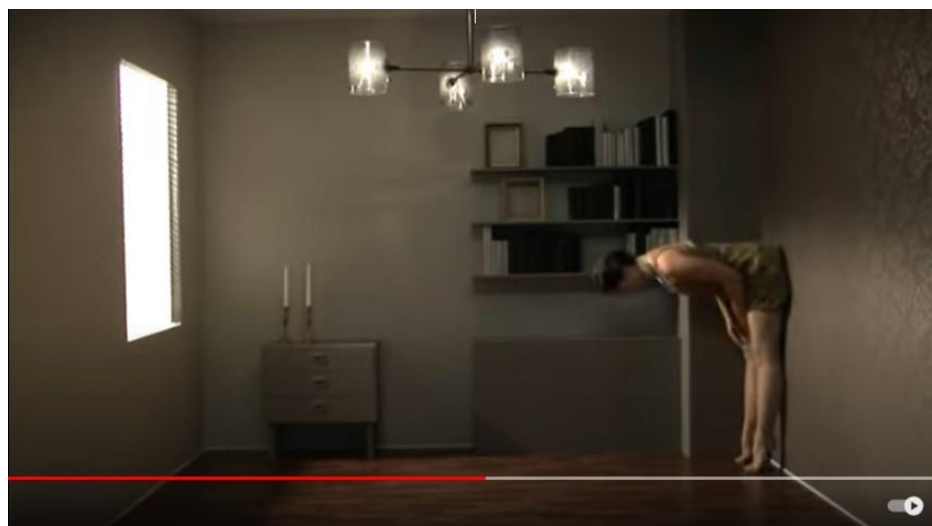


Figura 79 - Cenário 2 fixo a 90°. (ix) *Weightless* by Erika Janunger (2007)

**Eixo 2 Cenário e gravidade:** neste artefato os dois cenários, um quarto e um gabinete, estão fixados na parede, a noventa graus (90°) do chão, exceto por livros que, ao serem retirados da estante e deixados cair, acentuam a incongruência gravitacional, ao caírem em direção à parede cênica. Figura 80.

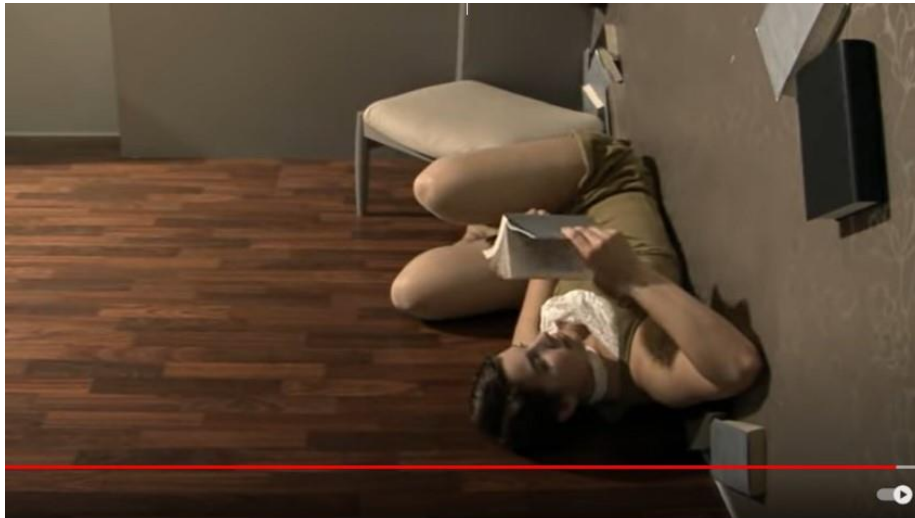


Figura 80 - Cenário 2 fixo a 90°. Livros na parede. (ix) *Weightless* by Erika Janunger (2007)

**Eixo 3 Câmera e cenário:** neste artefato a câmera está “fixa”, ou seja, não varia de posição em relação ao cenário. O cenário não varia em relação à gravidade, no entanto, diferente de todos os outros artefatos, há mais de uma câmera e há muitos enquadramentos de câmera. Em todo caso, também neste artefato, assim como na maioria dos anteriores, neste artefato, os eixos 2 e 3 (cenário e gravidade; câmera e cenário) são os principais responsáveis pela ilusão de subversão da gravidade.

**Eixo 4 Câmera e gravidade:** neste artefato a câmera oferece ao público sempre a mesma perspectiva de chão, ou seja, noventa graus (90°), na parede, que corresponde ao chão cênico, de forma que o público reconheça a parede como chão, apesar das variações de enquadramento das câmeras utilizadas.

(x) *I wonder where the dreams I don't remember go*

Obra	1. Cenário e público	2. Cenário e gravidade	3. Câmera e cenário	4. Câmera e gravidade
x	em movimento	90°, 180°	Não se aplica	90°, 180°

**Eixo 1 Cenário e público:** neste artefato o cenário está efetivamente em movimento. Figura 81. Esta é a única obra da amostra pensada para ser vista presencialmente. A utilização de captura e projeção de imagens acontece sobre as ações em tempo real, permitindo ao público simultâneas e distintas perspectivas do mesmo acontecimento, pois o público assiste à ação que de fato acontece a olho nu e usufrui da magia de subversão da gravidade através das imagens projetadas. Em cena aparecem dois personagens, um feminino e um masculino,

no que parece ser um ambiente doméstico pela presença de uma mesa e cadeiras. Estes personagens são representados por vários dançarinos, cujos figurinos repetem-se para as mulheres e para os homens, reforçando a ideia de tratar-se sempre dos mesmos personagens feminino e masculino.



Figura 81 - Cenário em movimento. (x) *I wonder where the dreams I don't remember go*

**Eixo 2 Cenário e gravidade:** neste artefato o cenário tem paredes móveis, que variam de zero a cento e oitenta graus ( $0^\circ$  a  $180^\circ$ ), permitindo uma gama de efeitos.

**Eixo 3 Câmera e cenário:** neste artefato a classificação da relação entre câmera e cenário como meramente “fixa” ou em “movimento” não é suficiente para descrever a complexa relação nos posicionamentos das várias câmeras em relação às diversas mudanças do cenário. Esta complexidade exigiria a classificação de cena a cena, o que não foi possível, por falta de acesso à obra.

**Eixo 4 Câmera e gravidade:** neste artefato, outra vez, a análise da posição da câmera em relação à gravidade não pode ser simplificada a uma resposta única, pelo fato de existirem várias câmeras que variam de posição. Entretanto, considerando apenas as imagens ilustrativas desta obra na tese, é possível classificar a posição da câmera num intervalo entre noventa e cento e oitenta graus ( $90^\circ$  e  $180^\circ$ ).

#### 4.4. Obras de manipulação digital: *Fifth wall*

Até então a análise estava centrada na construção da ilusão, realizada pelo posicionamento de cenário, câmera e público em relação à gravidade, ou seja, pelos eixos de relação. A análise detalhada dos eixos de relações era pertinente às dez obras. A partir

daqui (4.4) a ênfase da análise será dada pelas relações que a/o artista escolhe estabelecer com o público, através das tecnologias digitais. Oito das dez obras analisadas no item anterior (4.3.6) pertencentes ao conjunto de artefatos de grau 2, ou seja, de engajamento público (vide Quadro 2), que já encontra-se suficientemente detalhado para os propósitos deste estudo. É a partir do grau 3, com os artefatos de manipulação digital, que as escolhas artísticas furam a bolha da sala de ensaio e passam a considerar a forma como o público interage com o próprio artefato, função para a qual as tecnologias digitais são determinantes.

Neste item 4.4, a análise será afinada para o único artefato de grau 3 da amostra, o artefato de manipulação digital, (i) *Fifth Wall*. No item seguinte (4.5) o foco será dado ao artefato de grau 4, de diferencial interativo, (viii) *Get[IN]Gravity*.

O artefato da amostra que pertence à classificação de grau 3 permite interação direta do público com a obra, através de manipulação, algo que não é possível nos graus 1 e 2. Entretanto, as obras do grau 3 ainda viabilizam eventual exibição apenas no seu formato de vídeo. A obra ainda terá parte da sua existência garantida numa exposição na qual não haja interação. Desfrutar plenamente desta obra significa não apenas apreciar o efeito surpreendente de subversão da gravidade provocado pelos vídeos que a compõem, mas mexer nas peças, jogar com elas, tomar decisões sobre a obra, em alguma medida. Não à toa, este artefato não está disponível em redes sociais, pois os graus 3 e 4, que pressupõem interação com a obra, requerem programação específica, de acordo com a demanda de interação desejada pelo artista.

#### 4.4.1. Interação de grau 3

*Fifth Wall* é um aplicativo que funciona exclusivamente em *ipads*. Ao ser iniciado, aparecem quatro subtelas, que são como peças do brinquedo, que serão chamadas de peças, para evitar a confusão com a tela do *ipad*. Cada peça consiste de um vídeo com um homem dançando. Esta peça assemelha-se a uma moldura, como um porta-retratos, com bordas pretas e fundo branco. O enquadramento da câmera coincide perfeitamente com a moldura, ou seja, não vemos nada fora dela. Há diferenças entre a coreografia realizada pelo dançarino e a duração das coreografias entre as quatro peças, embora muitos movimentos coincidam. É possível acompanhar alguns minutos do aplicativo em funcionamento aqui.

As quatro peças podem ser movidas e manipuladas em suas dimensões. Podem ir de lá para cá, podem ser sobrepostas, aumentadas e diminuídas. Quando sobrepostas,

podem ser trazidas para a frente ao serem tocadas. A quantidade de combinações possíveis na arrumação das peças na tela do *ipad* beira ao infinito, portanto uma pessoa pode distrair-se por bastante tempo jogando com as escolhas espaciais oferecidas nesta interação. Entretanto, esta é a única possibilidade de interação do artefato. Não é possível mudar a rotação das peças, nem individual, nem coletivamente. Ao rotacionar o *ipad* (da vertical para a horizontal e vice-versa), todas as peças mudam de orientação, mantendo a relação já estabelecida. A impossibilidade de rotacionar as peças é decepcionante, embora compreensível. Apesar do grande investimento de recursos, infraestrutura tecnológica e equipe aparentemente realizados, o aplicativo não oferece a possibilidade de brincar com o dançarino dentro do espaço. Da forma como está feita esta obra, o vídeo do dançarino dentro da peça é uma única camada indissociável.

Como usuária, depois de algum tempo manipulando o artefato, a grande curiosidade emergente foi a de ver como o dançarino “reagiria” à rotação da peça. Esta possibilidade exigiria que, na programação digital, o dançarino fosse uma camada separada da peça, para que ambas pudessem ser manipuladas separadamente, mas de forma articulada. Esta opção exigiria separar o movimento do dançarino do espaço onde ele está, porém, a separação teria que ser articulada com “as regras do jogo” ou seja, deveria guardar verossimilhança com as condições que se estabelecem para aquele corpo naquele espaço, mesmo sendo capaz de subverter a gravidade. A verossimilhança implicaria em que o corpo “caísse” em alguma direção, ao girar a peça, mantendo a sensação de gravidade, seja na direção que for. Embora o usuário não possa decifrar rapidamente as condições de verossimilhança, a visão de um corpo simplesmente flutuante neste espaço provavelmente tornaria o artefato menos interessante.

A possibilidade de manipular mais uma camada do artefato – a posição da peça, com efeitos no corpo dentro dela – implicaria complexidade maior de programação e de planejamento dos movimentos, pois deveriam ser previstas, filmadas e programadas as diversas relações entre o dançarino e o espaço, envolvendo imensas articulações.



Figura 82 – Apresentação inicial das peças. (i) Fifth Wall (2012)

Mesmo com as possibilidades de reposicionamento das peças sendo quase infinitas, o aplicativo apresenta três opções pré-configuradas de posicionamento: a apresentação inicial, na qual cada uma das quatro peças ocupa um quadrante da tela, porém em diferentes tamanhos, como que indicando ao usuário que estas peças podem ser rearrumadas (Figura 82); a opção das quatro peças alinhadas no meio da tela (Figura 83); e a opção das quatro peças justapostas, com tamanhos diferentes, como se estivessem encaixadas uma na outra (Figura 84). A sua usabilidade é intuitiva. O manuseio é feito diretamente na tela do *ipad*, de forma parecida à manipulação de objetos não digitais.

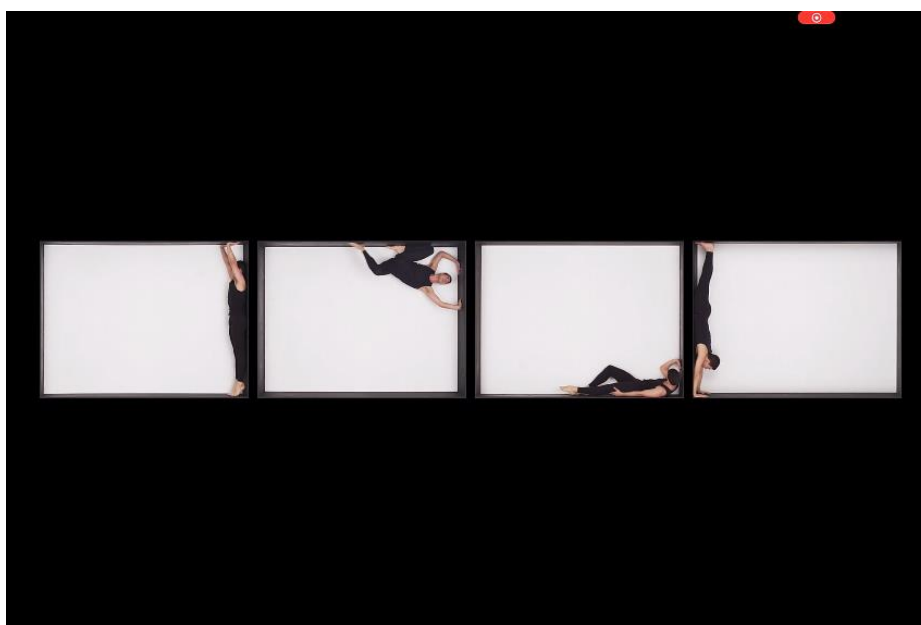


Figura 83 - Peças alinhadas no meio da tela. (i) Fifth Wall (2012)



Figura 84 - Peças encaixadas. (i) Fifth Wall (2012)

#### 4.4.1.1. Outras características do artefato

Uma música instrumental tocada ao fundo unifica a experiência visual. A ambientação sonora inclui os sons dos movimentos do bailarino dentro da caixa de madeira e parece buscar construir no espectador uma experiência de leveza, contemplação e fluxo contínuo.

Em três das quatro peças, o dançarino alcança o teto quando em pé, com os braços esticados. A altura é o menor lado do retângulo, ou seja, quando deitado com braços e pernas esticados, o dançarino não alcança as bordas. Em 1 destas, no entanto, a gravação da coreografia foi feita com a moldura verticalizada. Neste caso, o dançarino em pé não alcança o teto, mas deitado alcança as duas bordas. (Figura 65 e Figura 85).



Figura 85 - Peça vertical filmada com rotação de 90° da câmera, em sentido anti-horário. (i) *Fifth Wall* (2012)

O aplicativo mantém-se em loop infinito, mas existem ciclos reconhecíveis no tempo. É possível reconhecer o recomeço da música, após aproximadamente seis minutos. Em cada uma das peças há um ciclo diferente de recomeço, quando a imagem da peça escurece e a coreografia é reiniciada. Após algum tempo de exibição, podemos observar coincidências de movimentos, entre as quatro peças, particularmente entre duas delas. (Figura 85).

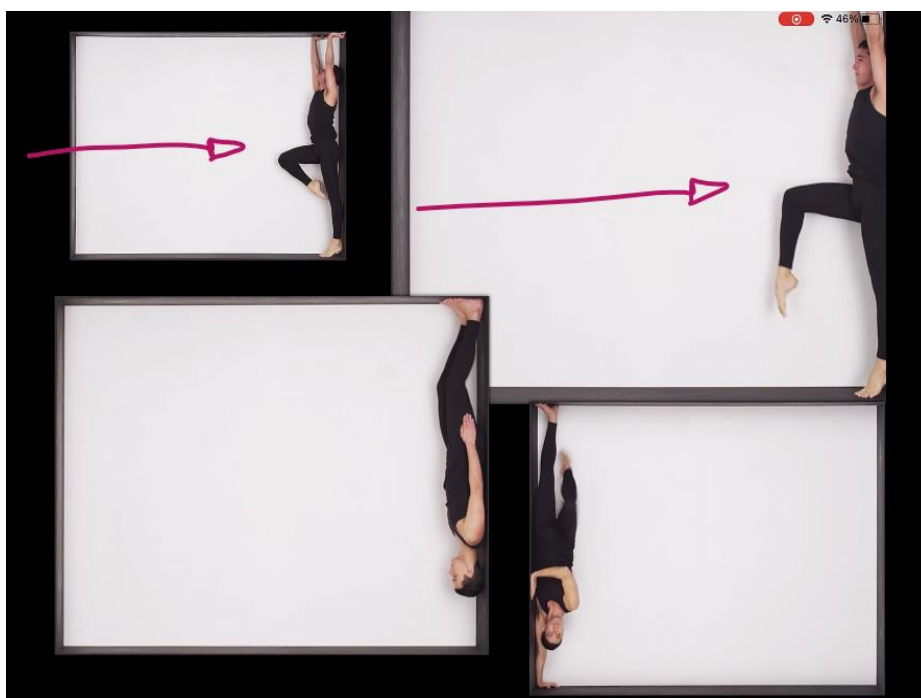


Figura 86 - coincidências coreográficas. (i) *Fifth Wall* (2012)

Em três das peças (uma delas sendo a filmagem da moldura verticalizada) há uma ruptura da continuidade estética, ao vermos uma pessoa girando a moldura sobre um eixo axial, exibindo o fundo da caixa de madeira, com fios e dispositivos colados, numa revelação inesperada dos bastidores. Esta aparição traz de volta a noção de que aquele não é um universo à parte. (Figura 87).

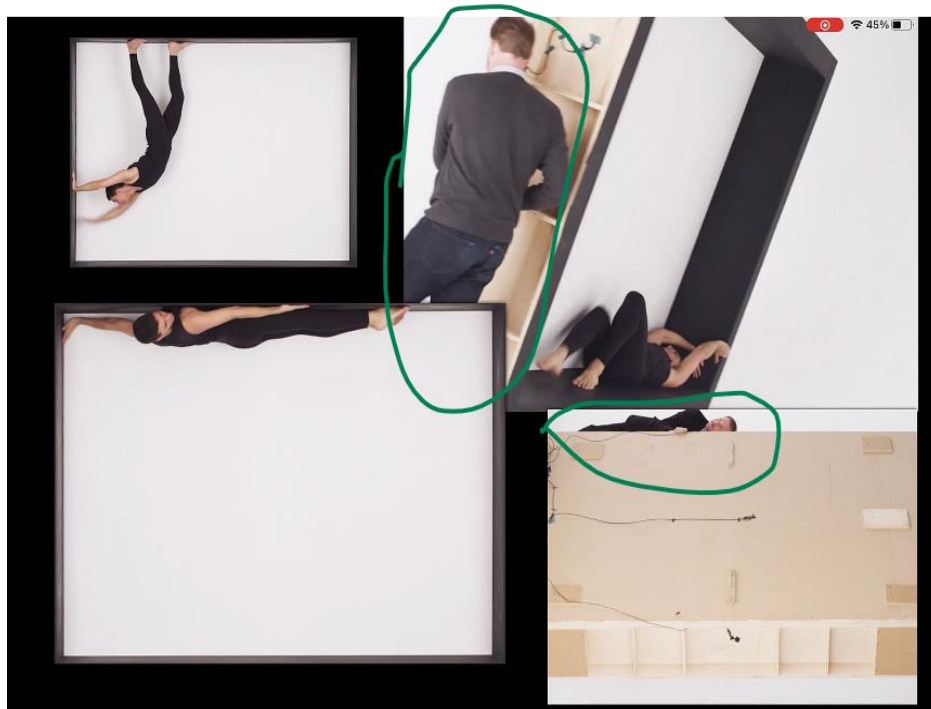


Figura 87 - Duas peças revelam os bastidores. (i) *Fifth Wall* (2012)

Cada peça do brinquedo foi filmada em uma ou duas posições da câmera. São quatro posições ortogonais, no plano frontal: duas verticais (de cabeça para cima e de cabeça para baixo) e duas horizontais (do lado direito e do lado esquerdo), sendo que todas as imagens resultantes são apresentadas ao público na posição “em pé”, dando a impressão de que, naquele universo, a gravidade obedece a diferentes regras. Quando as posições coincidem em duas ou mais peças, parte da ilusão se perde, especialmente se a posição da câmera for a convencional da gravidade (Figura 88 e Figura 89). Nestes momentos fica mais evidente a pobreza no repertório de movimentos capazes de manter a ambiguidade sobre o posicionamento do corpo no espaço. Os movimentos realizados são prioritariamente retilíneos, bípedes e carregados de valores atléticos como verticalidade, vigor, força e velocidade, que se apresentam inadequados para os propósitos da ilusão desejada.



Figura 88 - Duas peças com a câmera na posição convencional da gravidade. (i) Fifth Wall (2012)

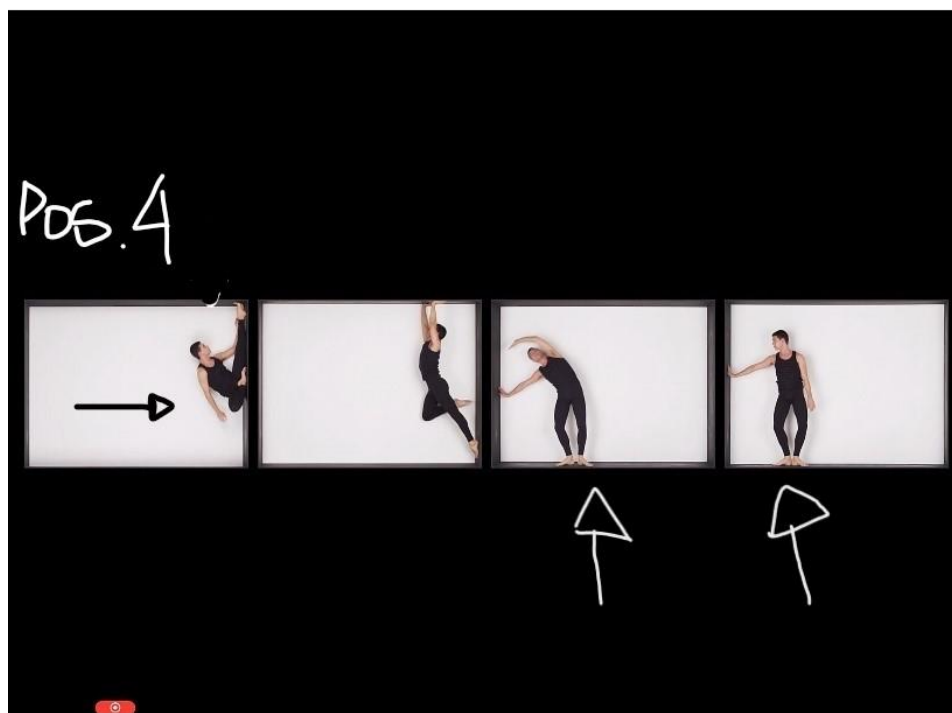


Figura 89 - Duas peças com a câmera na posição convencional da gravidade. (i) Fifth Wall (2012)

#### 4.5. Obra de diferencial interativo: *Get[IN]Gravity*

Neste item, esta obra exemplifica as formas como a obra interage com o público no grau 4.

Artefatos desta categoria, grau 4, requerem a participação do público. Recapitulando, no grau 1 estão aqueles artefatos de mídia-arte digital que estabelecem com o público a relação tradicional, um para todos, dos média clássicos (Lévy, 2001); no

grau 2 estão aqueles artefatos de média-arte digital que estabelecem com o público interação em forma de *feedback*; no grau 3 estão aqueles cuja interação do público é diretamente com a obra, em forma de manipulação, para o qual é necessário algum nível de programação; e no grau 4 estão aqueles artefatos de média-arte digital que só são acionados a partir da presença e/ou interação, mais próximos de um jogo que aguarda por alguém que o venho jogar. Este grau requer também algum nível de programação.

#### 4.5.1. Interação de grau 4

O artefato *Get[IN]Gravity* é uma obra de dança contemporânea, em formato de videoinstalação interativa, tributária das tecnologias digitais e das vanguardas artísticas do século vinte, especialmente do surrealismo (Breton, 1914), na medida em que este movimento vanguardista permitiu às obras de arte multiplicidade de sentidos, subversão da lógica racional e desapego à representação da realidade, inclusive às leis físicas.

Projetada sobre uma parede branca, vê-se uma mulher sentada numa caixa preta retangular, de dois metros de altura por um metro de largura. Na mesma imagem, fora da caixa retangular, estão botões direcionais. (Figura 90).

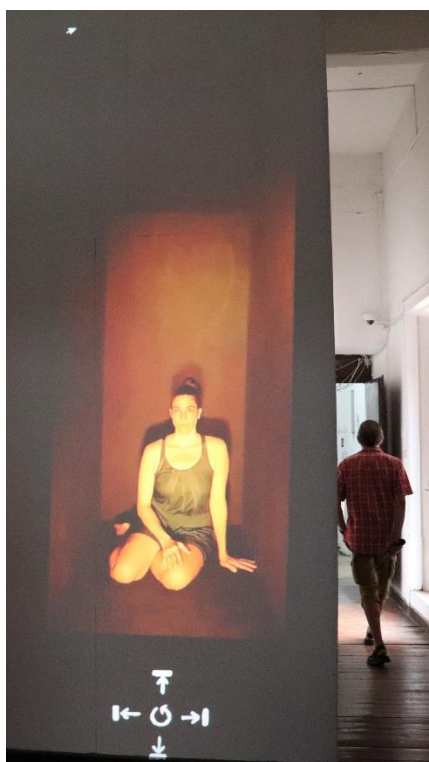


Figura 90 - Visão da obra em exibição. (viii) *Get[IN]Gravity* (2022)

A plateia que acessa a obra é convidada a decidir sobre a direção para onde gostaria de ver aquela personagem deslocar-se: para cima, para baixo, para um lado ou para o outro, a depender de onde esteja parada a personagem, deixada pelo último usuário

a jogar. O artefacto propõe ao público a possibilidade de brincar com a gravidade, naquele ambiente virtual. Há ainda a opção do botão do meio, que oferece a visão da personagem em deslocamento por todas as paredes, num percurso de aproximadamente três minutos.

Uma vez selecionado o botão, a audiência verá o efeito da gravidade atuando na direção escolhida, de forma que a pessoa dentro da caixa obedece ao comando, desobedecendo à gravidade. A personagem desloca-se para a posição escolhida. Uma vez chegando à posição, num deslocamento que dura entre dez e cinquenta segundos, a personagem fica à espera do próximo comando.



Figura 91 - Posição de espera 1



Figura 92 - Posição de espera 2



Figura 93 - Posição de espera 3



Figura 94 - Posição de espera 4

De cada uma destas posições de espera podem sair quatro possíveis escolhas, que gerarão diferentes respostas:

Para a posição 1, temos:

1. **da posição 1 à posição 1 (seta para baixo)**
2. da posição 1 à posição 2 (seta para a esquerda)
3. da posição 1 à posição 3 (seta para cima)
4. da posição 1 à posição 4 (seta para a direita)

Para a posição 2, temos:

5. da posição 2 à posição 1 (seta para baixo)
6. **da posição 2 à posição 2 (seta para a esquerda)**
7. da posição 2 à posição 3 (seta para cima)
8. da posição 2 à posição 4 (seta para a direita)

Para a posição 3, temos:

9. da posição 3 à posição 1 (seta para baixo)
10. da posição 3 à posição 2 (seta para a esquerda)
- 11. da posição 3 à posição 3 (seta para cima)**
12. da posição 3 à posição 4 (seta para a direita)

Para a posição 4, temos:

13. da posição 4 à posição 1 (seta para baixo)
14. da posição 4 à posição 2 (seta para a esquerda)
15. da posição 4 à posição 3 (seta para cima)
- 16. da posição 4 à posição 4 (seta para a direita)**

Cada uma das dezesseis respostas possíveis corresponde a um vídeo gravado. Os dezesseis vídeos cobrem todas as combinações possíveis entre posição inicial e posição final. Eventualmente o público quer ver o que acontece se ordenar que a personagem vá para onde ela já está ou mesmo engana-se sobre a direção desejada. Nestes casos, destacados em negrito para cada uma das posições acima, não há deslocamento, mas há um gesto da personagem a indicar: “já estou aqui, não percebe?”.

As dezesseis ações/vídeos não estão disponíveis independentemente, pois não fazem sentido como obras individuais. Só fazem sentido no contexto de interação. É considerando esta característica que é possível dizer que a obra “só existe” pela interação do público.

Por ser a única obra da amostra selecionada da qual será possível obter alguns insights de bastidores – já que artista e investigadora são a mesma pessoa neste caso – as oportunidades de ir mais fundo no processo criativo serão aproveitadas no capítulo 5, que irá descrever detalhadamente a sua construção, desde as motivações até uma avaliação parcial de resultados obtidos.

## 5. Caixa preta: Processo criativo da obra *Get[IN]Gravity*<sup>26</sup>

Caixa preta é uma expressão cheia de significados que remetem a segredos bem guardados. Para a dança e o teatro, caixa preta é metáfora de palco em formato italiano, no qual a magia é possível. Nesta instalação, a caixa preta é literalmente o espaço mágico, onde impossibilidades físicas se realizam. Vejamos o que uma olhada por dentro da caixa preta nos revela.

Este item converge e visibiliza grande parte do percurso de investigação doutoral realizado através da prática artística, pois este processo artístico construiu caminhos metodológicos e revelou motivações que me trouxeram até a escrita desta tese. No faro de preferências pessoais, reencontramos comunidades de interesse, pois as questões aparentemente individuais, frequentemente são as mesmas de tantas outras pessoas. Criar é estar em processo de investigação. Explicitar os caminhos, documentá-los e apresentar os seus vestígios, através do rigor acadêmico, permite nova existência a práticas de investigação artística efêmeras, escondidas, desprovidas de palavras em muitos casos, que, de outro modo, se perderiam e deixariam de alimentar novos e valiosos processos criativos. (Bacon & Midgelow, 2015; Fortin & Gosselin, 2014).

Revisitar e registrar este percurso artístico interdisciplinar, guiado pela dança, permite que outras pessoas alcancem camadas íntimas do processo, que não seriam acessadas, não fosse pela partilha escrita; permite colocar em palavras intuições, sentimentos, reflexões pessoais, interesses e desafios, vividos solitariamente por tantos artistas em seus processos criativos. Investir na reflexão sobre o próprio processo criativo é partilhar experiência e também reconhecer origens sociais e históricas dos pensamentos que cremos ser próprios; é abrir mão de certa ingenuidade sobre algum tipo de individualismo e originalidade, para reconhecer-se como parte de uma ancestralidade cultural; como fruto de contextos maiores e anteriores. A investigação e partilha do processo criativo é também um compromisso com a produção de conhecimento deste campo, pelo esforço de tradução dos saberes intuitivos em saberes operacionais, partilháveis e multiplicáveis. (Fortin & Gosselin, 2014).

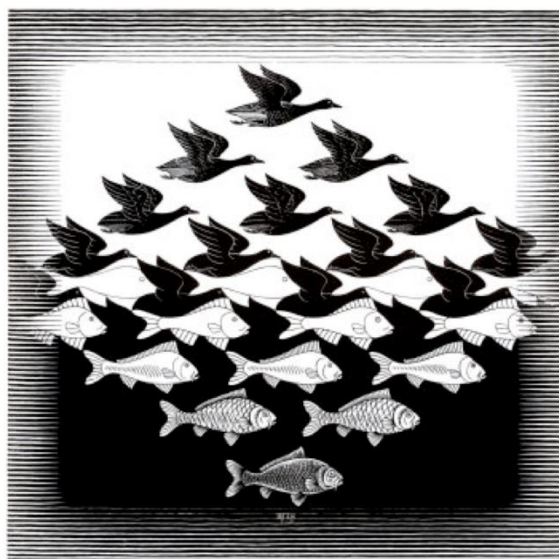
---

<sup>26</sup> Pela força que o relato da experiência toma a partir deste capítulo, a forma da escrita será principalmente em primeira pessoa (singular e plural). Neste capítulo foram recuperadas reflexões de duas publicações prévias, o artigo: *Poetics of Instability at the Get[IN]Gravity Interactive Video-Installation*. (Trigo, 2022c) e o capítulo de livro: *Conexões criativas entre abordagens somáticas e criação autoral em dança: Acesso à intimidade de um corpo que se constrói pela pesquisa criativa, reciclagem e poesia*. (Trigo, 2011).

### 5.1. Chão, teto e heranças artísticas

Todas as formas de desafios de equilíbrio, desafios proprioceptivos, desafios de coordenação, de bases instáveis, de mudanças de posição do olhar e de modificações de pontos de apoio – trocando em miúdos: tudo o que seja virar de cabeça para baixo, tirar os pés do chão, subir pelas paredes, pendurar em cordas, balançar, rodar, flutuar, enxergar ou não através de espelhos, apoiar partes do corpo que nunca usamos como base e tantos outros modos de deslocamento dos sentidos – instigam-me criativamente nas diversas atuações que exerço no mundo.

Entretanto por que expor o corpo a determinadas sensações? O que se aprende com elas? O que se aprende vendo os desenhos de Escher? (Figura 95). O que se aprende virando de cabeça para baixo? Invertendo a posição do teto? O que as experiências de movimento podem ensinar acerca da ampliação da inteligência, da sensibilidade, das possibilidades de atuação no mundo? Em todas essas situações, reconheço oportunidades de reconfiguração da percepção. É causando instabilidade – aquela que nos obriga a reconfigurar a todo o momento nosso lugar no mundo – que temos a chance de transformar. (Trigo, 2011). Estas são algumas das questões artísticas que me acompanham há mais de duas décadas, originadas nas experiências da infância, que me levam a criar e que, felizmente, são as mesmas fontes que alimentam o desenvolvimento desta tese.



*Figura 95 - Céu e água I. M.C. Escher (1938)*

*Get[IN]Gravity* convida a passear num mundo no qual é possível modificar a gravidade ou intervir sobre ela, como em nossos sonhos. Assim como o Barão de Munchausen consegue erguer-se da queda puxando-se pelo próprio cabelo no seu mundo de fantasia literária (Figura 96), nesta instalação cria-se a possibilidade virtual de sonhar com um universo no qual a gravidade obedece aos nossos desígnios e os corpos estão aptos ao trânsito pelas quatro paredes, não aprisionados ao chão.



Figura 96 - O barão puxa-se da queda pelos cabelos. Ilustração Gustave Doré.

André Lepecki, no seu livro *Exhausting dance: Performance and the politics of movement*, cuja versão mais recente é portuguesa (Lepecki, 2023), nomeia como ético-políticas as suas questões, o que me parece acertado e revelador. Por particulares que sejam, as questões da criação conectam-se com aspectos concretos da vida, da sobrevivência, do nosso lugar no mundo. A percepção de ser uma figura feminina que não servia para um determinado padrão estético vigente no circuito da dança do qual eu fazia parte, me fez buscar um caminho próprio que me servisse. Um corpo que não serve aos padrões e não condiz com as expectativas, quer inventar uma lógica que lhe sirva, quer abrir um espaço para si e escrever uma história que lhe contemple. Quer criar poéticas de cena que modifiquem as dimensões da mulher baiana na dança. (Trigo, 2014a).

Lepecki traz à tona a proposta de uma política de chão e faz pensar sobre os chãos onde dançamos e em que chãos queremos dançar. Esta tem sido uma questão de fundo em minhas iniciativas como artista e como educadora. “Perder o chão” é perder o controle. É desapegar de ideias absolutas sobre certo e errado a respeito do corpo em

movimento. É olhar para o movimento sem preconceitos morais e restritivos. É perder os contornos acostumados. Apesar de assustador, perder o chão é também encontrar outros chãos. É oportunidade para reconfigurar parâmetros, para reconstruir caminhos motores, para explorar a plasticidade neuronal, o que significa ver o mundo de outras formas, (Trigo, 2016).

Questionar o chão onde danço, aderir ao chão (Trigo et al., 2007) ou investigar as perspectivas de parede (Trigo, 2006) e de teto (Trigo et al., 2002) é o que venho fazendo como artista. A política de chão, de André Lepecki, descreve o movimento de artistas que passaram a propor distintas perspectivas sobre os “chãos” da dança; perspectiva com a qual me identifico, da qual sou “herdeira” e com a qual sigo trabalhando.

Na projeção sobre uma parede, tem-se a imagem de uma mulher sentada, em tamanho real, dentro de um espaço restrito, à mercê da decisão do público sobre qual será a direção da gravidade. A projeção em tamanho real pretende intensificar a identificação sensorial da audiência com aquele universo. (Figura 90). Uma pessoa de cada vez poderá escolher se a gravidade naquele universo deve ser colocada para cima, para baixo, para um lado ou para o outro, através de botões direcionais, expostos na própria imagem. Os efeitos da mudança gravitacional serão vistos no corpo da personagem, deslocando-se pelo espaço.

Assim como nas minhas criações anteriores não digitais, *Get[IN]Gravity*, brinca com a tendência de estar eternamente à procura de sentido. Num corpo sem a lógica convencional, os conceitos comuns não servem para dialogar com o mundo. É o corpo em movimento quem indica os conceitos e realiza os pensamentos desse trabalho. É esse corpo que propõe novos parâmetros para ver o mundo. Esse corpo rejeita os parâmetros para os quais ele nunca serviu.

## 5.2. A/r/cografia<sup>27</sup>

Nesta seção o processo criativo da obra *Get[IN]Gravity* será detalhadamente descrito, considerando as etapas da a/r/cografia, quais sejam: 1. inspiração, 2. gatilho, 3. intenção, 4. conceptualização, 5. prototipagem, 6. teste e 7. Intervenção.

---

<sup>27</sup> Metodologia utilizada na construção da obra, associado ao diário digital de bordo, que serviu de fonte para este item.

### 5.2.1. Inspiração

A demanda de criação de um projeto artístico de média-arte digital, característica do modelo pedagógico do DMAD, reacendeu em mim uma ideia nascida em dois mil e dois, porém rapidamente engavetada, pela dificuldade de acesso às condições tecnológicas necessárias para a sua realização, à época.

A possibilidade de realizar a subversão da gravidade levando o corpo ao teto voltou à tona como algo empolgante, adequado e exequível, passados mais de vinte anos. O desenvolvimento desta ideia, cultivada tantos anos antes, me fez perceber o quanto a entrada neste doutoramento era ideal para a realização deste sonho, que dificilmente se realizaria sob outras circunstâncias. Foi o encaixe perfeito, que me fez perceber que o meu pertencimento ao mundo da arte digital poderia ir além da curiosidade investigativa; poderia eu mesma me tornar uma artista de média-arte digital, coisa jamais sonhada até então.

Eu vinha trabalhando desde mil novecentos e noventa e um como dançarina, mesmo antes da maioridade, em projetos pontuais e grupos independentes de dança, com diversos coreógrafos. Em dois mil e um, com dez anos de experiência como intérprete, reproduzindo ideias alheias, passei a sentir que algumas escolhas cênicas e coreográficas eventualmente me traziam incômodos. Passei a ter opiniões sobre como as coisas deveriam ser feitas e entendi que era hora de investigar minhas próprias inquietações criativas. Percebi que era hora de dar vazão à urgência criativa que me povoava. A vontade de criar estava fortemente conectada aos aprendizados da licenciatura e bacharelado em dança, que eu cursava na Universidade Federal da Bahia (UFBA) e ao ambiente do estúdio de pilates, com seus instigantes equipamentos facilitadores de movimento, aos quais eu dedicava imenso tempo de investigação<sup>28</sup>.

Em dois mil e um, de volta à minha cidade natal, Salvador, desenvolvi<sup>29</sup> um equipamento para levar à cena a experiência corporal vivida poucos meses antes, numa temporada de trabalho em Lisboa, com a coreógrafa portuguesa Conceição Nunes. Naquela altura, em pleno estado de investigação artística, comecei a subir pelas paredes do quarto durante o meu tempo livre e o que aconteceu foi surpreendente. Deste ato de

---

<sup>28</sup> Para mais sobre o assunto, vide dissertação de mestrado intitulada: *Instabilidade Poética: síntese provisória de uma prática de movimento* (Trigo, 2014c).

<sup>29</sup> Com a ajuda de Joãozinho Pereira, artista plástico inovador e querido amigo (1966-2017).

extravasamento criativo, deste impulso irrefreável de movimento, nasceu a ideia do equipamento, que tornou-se o que hoje conhecemos como *4GetGravity*.



Figura 97 - Simulação das primeiras investigações que originaram o equipamento *4GetGravity*



Figura 98 - *4GetGravity*. 1ª versão espetáculo *Ideias de teto*

O equipamento que originou o atual *4GetGravity* foi antes nomeado como *Gravidade 4*, mas era mais chamado pela equipe de “a caixa”. A pesquisa de movimento iniciada entre as duas paredes (Figura 97), migrou para a caixa preta (Figura 98), que servia para construir uma ilusão sobre gravidade, como se, dentro daquela caixa mágica, a gravidade obedecesse a outras regras. Caixa, figurino e fundo pretos intensificavam as ilusões, ocultando estratégias de sustentação e revelando principalmente membros, capazes de oferecer leveza, mesmo nas posições mais sustentadas e exigentes em termos de esforço físico. O estudo do movimento, a precisão na velocidade muito lenta dos gestos, alguns objetos cotidianos inseridos na cena, tudo foi pensado para confundir e subverter ideias pré-estabelecidas sobre teto e chão.

Todo este reboiço criativo levou-me à criação do meu primeiro espetáculo, *Ideias de teto* (Rodrigues & Trigo, 2006; Trigo et al., 2002). Os devaneios poéticos me levavam a perguntar: “O que será que o teto pensa sobre nós?”. Neste percurso de mais de vinte anos como criadora, passei a entender o quanto esta pergunta está relacionada ao que Lepecki veio a chamar de *política de chão*. (Lepecki, 2023).

À época, começo dos anos dois mil, o acesso a recursos audiovisuais (câmeras e ilha de edição) era escasso e custoso. A ideia de uma estrutura que pudesse manter a

câmera presa à caixa exigiria material e expertise para os quais eu não tinha acesso. Com vinte e poucos anos, como estudante de dança, com um marido também artista e um filho recém-nascido, não foi possível sequer imaginar o investimento necessário para tal realização. Em dois mil e treze, com o apoio financeiro governamental oferecido para ideias inovadoras, foi possível refazer a caixa num protótipo muito mais prático, leve e duradouro. Deste protótipo foi realizada a patente registrada pelo Instituto Nacional de Propriedade Intelectual do Brasil (INPI), bem como a marca deste novo equipamento, que foi então rebatizado de *4GetGravity*. Ainda em dois mil e treze conheci o aplicativo *Fifth Wall*, uma das obras analisadas no capítulo 4, item (i). Me chamou a atenção ver realizada neste aplicativo uma ideia que se assemelhava ao que eu vinha pensando a partir da criação e utilização do equipamento *4GetGravity*. O aplicativo foi mais longe do que eu ousava imaginar na época e me permitiu imaginar novas possibilidades.

#### 5.2.2. Gatilho

Por muito tempo o investimento artístico que eu gostaria de desenvolver com o equipamento *4GetGravity* estava restrito à realização de uma videodança que jogasse com as noções de gravidade, o que acabou por realizar-se também, com a videodança *Tudo é chão*, item (vii). À época, a videodança *Weightless*, de Erika Janunger, item (ix), era um exemplo de obra do gênero a ser observado, pela ênfase no jogo com a percepção a partir da relação do corpo com a gravidade. No entanto, ao encontrar o aplicativo *Fifth Wall*, as possibilidades interativas passaram a ser mais interessantes. A possibilidade de tornar essa experiência em jogo - e não mera contemplação - me pareceu ainda mais instigante e decidi avançar nesta direção na elaboração do projeto artístico.

Sou fã de jogos. Não tanto de jogos narrativos, com histórias ou personalizações da presença humana ou de luta, guerra, disputa ou corrida. Gosto de jogos de tarefas, com demanda de atenção dividida, com possibilidades de combinações e recombinações, como quebra-cabeças sem formato pré-definido, ao estilo do jogo chinês *Tangram*; jogos que confundem a percepção; jogos nos quais podemos encaixar, antecipar e mover materiais, mesmo que eletronicamente. Jogos nos quais as possibilidades de recombinação ficam abertas por mais tempo, ou até o fim. Gosto de jogos que podem ser jogados por vários jogadores e também daqueles que jogamos sozinhos.

Ao longo da vida fui percebendo que uma grande parte do prazer que tenho jogando vem dos aprendizados que o jogo proporciona. Em jogos eletrônicos fica ainda mais evidente o incremento de algumas habilidades, à medida que se joga. Sou fascinada

pelos jogos nos quais cada partida será sempre irrepetível, mesmo sob um conjunto de regras fixas, pois há fatores que não podemos controlar completamente.

A ideia de jogo serviu como gatilho para dar complexidade ao projeto, abrindo a perspectiva para interação direta com a obra, algo inédito em meus processos criativos, que me parecia na ocasião o mínimo necessário no sentido de aproveitar os recursos digitais.

Um importante gatilho no processo foi a leitura da tese de doutoramento do professor Pedro da Veiga *Experiência e atenção: construção e constrição de ecossistemas de média-arte digital* (Alves da Veiga, 2018). Entre forma e conteúdo, a leitura da tese me ajudou a canalizar a nuvem de referências dispersas (Alves da Veiga, 2020a) que vieram a tornar-se este projeto artístico e, a partir deste, o encontro com o objeto desta tese.

### 5.2.3. Intenção

Uma vez estabelecida a ideia de interação, trabalhei para produzir com meu projeto artístico uma espécie de jogo de regras simples, que pudesse ser jogado sem provocar tédio ou previsibilidade, pois as combinações seriam infinitas e o desfecho sempre diferente, a depender da forma como a interação acontecesse. Um jogo no qual marcadores de ganhar e perder não estivessem presentes, nem tampouco a narrativa linear de uma história. Me interessava proporcionar a experiência renovada a cada interação. Rapidamente entendi que não poderia produzir sozinha este artefato. Mesmo considerando a hipótese de ter as ajudas necessárias, já era possível visualizar diversas restrições à minha intenção de um jogo com possibilidades infinitas de combinação. Uma delas é a limitação na quantidade de respostas possíveis do corpo à interação do usuário. Se tudo precisa estar programado, como fazer com que hajam respostas diferentes/surpreendentes, que estarão pré-gravadas em vídeo? Sob que regras estariam regidos os acionamentos do corpo em movimento?

Em termos estéticos e técnicos, a minha intenção era a de provocar deslumbramento, encantamento. Gostaria de provocar em quem viesse a se relacionar com o artefato a mesma sensação de fascínio, interesse e curiosidade que um passe de mágica é capaz de provocar. Daí a necessidade de intenso diálogo com parceiros, prestadores de serviço, fornecedores de materiais e instituições apoiadoras. Em cada etapa foi necessário contar com equipes qualificadas para a construção do equipamento e para

a transposição da ideia para a aplicação digital, ainda que adaptada às condições possíveis, não exatamente ideais.

Uma das pretensões que ainda não pode ser realizada era de que o acionamento da obra pudesse acontecer a partir de um código QR, que daria acesso aos botões direcionais, no telefone de cada visitante. Seria disponibilizado em um telefone de cada vez, para que o participante tivesse a chance de brincar à vontade com a imagem projetada na parede. Esta é uma das ideias que não pode ser resolvida à época com as condições técnicas disponíveis.

#### 5.2.4. Conceptualização

A obra foi concebida como uma videoinstalação interativa, que ofereça ao participante a opção de escolher para qual das paredes a personagem deve ir subvertendo a gravidade. A projeção sobre a parede vem acompanhada de botões direcionais, com os quais a audiência pode interagir.

A motivação artística é jogar com a percepção do público sobre algo aparentemente imutável, como a gravidade, para ampliar a capacidade imaginativa e reativar a fantasia, através da articulação entre recursos tangíveis e intangíveis. O impacto desejado é o de surpresa, perplexidade, graça e curiosidade. A expectativa é de que as pessoas sejam surpreendidas pela impossibilidade que se realiza diante de seus olhos; que sorriam e passem a se perguntar: “como é possível?”. Espera-se que a audiência sinta curiosidade, queira repetir a experiência e passe a levantar hipóteses sobre o que seria “truque de vídeo”; o que seria “possível”; “real” ou efeito do mundo digital. Espera-se ainda que a instalação possa plantar no participante a vontade de sonhar com o que ainda não existe e de realizar o que se sonha. Estas motivações e expectativas estão vinculadas às discussões levantadas no capítulo 3, sobre o saber produzido pela imaginação, sobre as formas como evoluímos, como pensamos, conhecemos e como somos fascinados pelo que nos surpreende.

O conceito estava pronto. As decisões sobre os movimentos de uma parede para a outra, figurino, iluminação e ambientação sonora foram acontecendo a partir da experimentação no equipamento, da observação das imagens produzidas e das opiniões das pessoas envolvidas.

Eu sabia que seria necessário construir uma estrutura firme ao redor da caixa que a permitisse girar, para assim realizar o efeito de subir pelas paredes. Fui a aulas de circo

para experimentar uma estrutura giratória conhecida como roda alemã (*Roda alemã para acrobacias*, 2018), Figura 99, e buscar informações sobre que tipo de material é utilizado, como e onde é produzido, bem como sobre eventuais fabricantes e fornecedores.



Figura 99 - Roda alemã para acrobacias

Paralelamente o engenheiro de inovação Vítor Trigo, por sorte meu primo, parceiro na melhoria e patente do primeiro equipamento *4GetGravity*, em 2014, topou desenvolver o projeto da nova estrutura giratória, com suporte para câmera acoplado. A estrutura da roda alemã ajudou na concepção do projeto do equipamento. Soube da possibilidade de ter apoio do Centro Técnico do Teatro Castro Alves (CT) para a construção e armazenamento do equipamento e espaço para ensaio.

Ao mesmo tempo, vinha conversando com pessoas que me ajudassem a pensar sobre as opções de programação disponíveis para a realização da interação digital. O professor Dr. José Garcia Vivas Miranda, líder do Núcleo de Inovação Tecnológica em Reabilitação (NITRE), do qual sou integrante, indicou Vítor Sotero, fisioterapeuta, doutorando em mecatrônica na Universidade Federal da Bahia e colega do grupo de pesquisa. Vítor Sotero passou a utilizar a plataforma *Bubble* na criação de aplicativos educativos para as suas aulas na graduação em fisioterapia durante a pandemia e eventualmente migrou de área, sendo atualmente programador em tempo integral. Vítor compreendeu a demanda, percebeu que era viável e relativamente simples realizar as necessidades da obra, mesmo na versão gratuita da *Bubble*, e aceitou ajudar-me.

A princípio a ideia era que os botões direcionais fossem acessados no próprio telefone do visitante, a partir de um código QR próximo à projeção. Infelizmente esta

opção não estava disponível na versão gratuita da plataforma *Bubble*, na qual a obra está programada, por isso a interação com a obra depende que a audiência aproxime-se do computador de onde vem a projeção e escolha o botão pelo uso do *mouse* o do *trackpad*. A interação via telefone próprio poderá ser feita no futuro, quando eventualmente houver financiamento para a continuação da investigação. Além da restrição citada, a versão gratuita da plataforma online de *Design Programming Language* (DPL), permite o armazenamento de apenas quinhentos megabytes de conteúdo, o que felizmente foi suficiente nesta versão da videoinstalação.

Nas figuras abaixo (Figura 100 e Figura 101) vêem-se os bastidores (*backend*) da programação. Na primeira (Figura 100), vê-se a imagem da tela onde estão armazenados os conteúdos de vídeo que serão mobilizados pela interação. Na Figura 101 vê-se a tela onde estão indicadas as ordens que devem ser atendidas para acionar os conteúdos. Numa analogia feita pelo programador, se a plataforma fosse um restaurante, a Figura 100 corresponderia à dispensa e cozinha e a Figura 101 aos empregados de mesa (*garçons*). Ainda nesta analogia, a visão que o público tem da obra seria a visão que o cliente tem do restaurante.

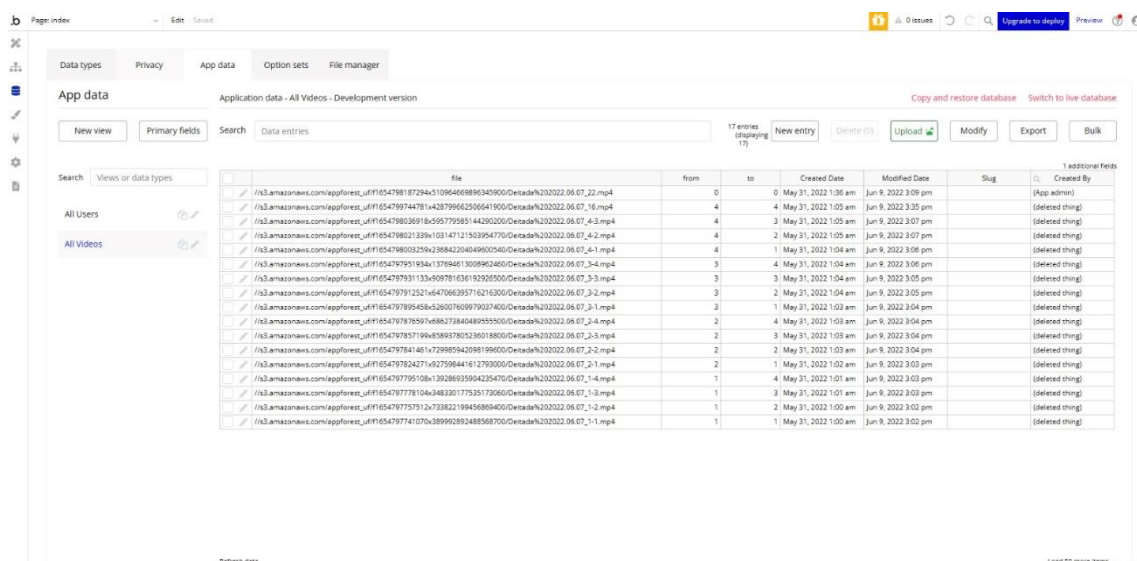


Figura 100 - Bubble - bastidores da videoinstalação Get[IN]Gravity 1

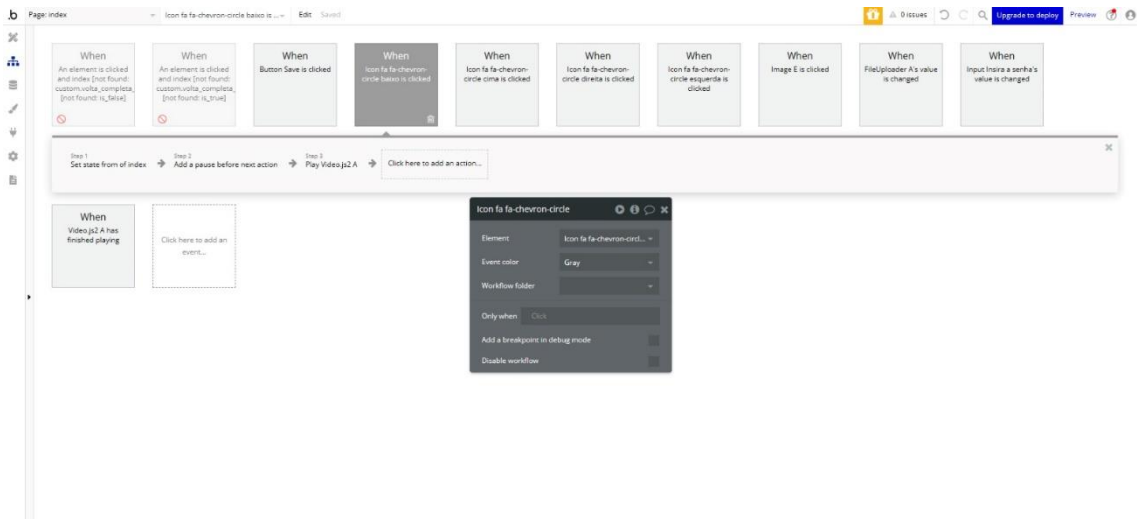
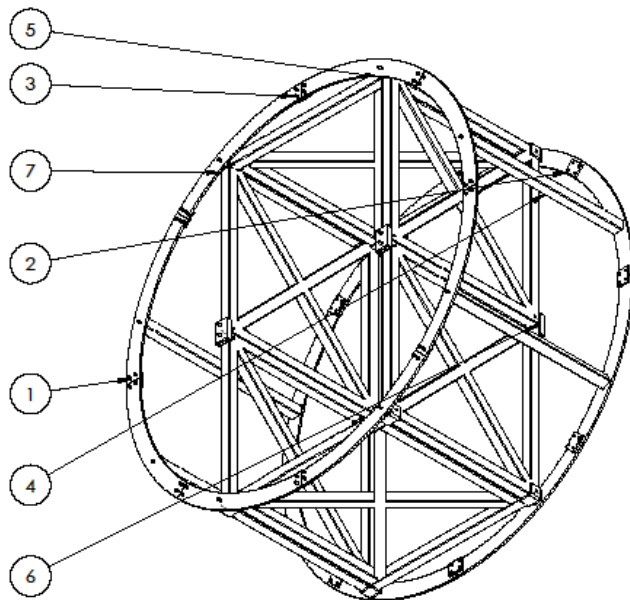


Figura 101 - Bubble - bastidores da videoinstalação Get[IN]Gravity 2

### 5.2.5. Prototipagem

O projeto detalhado do equipamento foi entregue ao Centro Técnico do Teatro Castro Alves, que a esta altura já havia se consolidado como parceiro do projeto. A partir da análise dos cenotécnicos, foi elaborada uma lista de materiais que deveriam ser comprados e entregues para a realização da peça.



Nº DO ITEM	Nº DA PEÇA	QTD.
1	arco	16
2	contrachapa	16
3	parafuso	72
4	ligação	4
5	estrutura	4
6	trava	4
7	Teto-chao	2

Figura 102 - 4GetGravity - página 1 do projeto de construção e montagem



*Figura 103 - 4GetGravity - Adriano passos, cenotécnico, moldando o metal*



*Figura 104 - 4GetGravity - Primeiro círculo da estrutura*

O equipamento na versão atual consiste numa caixa de ferro e madeira, forrada internamente por material emborrachado, com dois metros de altura, noventa centímetros de largura e um metro de profundidade, tendo apenas uma abertura, pela qual é possível entrar. Esta caixa está envolta numa estrutura circular de ferro, que permite o seu giro, na qual há suportes fixos para acoplar o telefone (câmera) e para a iluminação. O giro da estrutura acontece de forma mecânica, não automatizada, ou seja, foi necessário contar com equipe auxiliar para o correto manuseio do giro da estrutura em todos os ensaios e na captura das imagens finais do trabalho. (Figura 105).



*Figura 105 - 4GetGravity. Equipamento. Clara Trigo e George Santana (2022)*

Esta versão, inédita e original, foi projetada em 2022, pelo engenheiro de inovação, Vítor Trigo, parceiro e apoiador do projeto (Figura 102, Figura 107). Sua construção foi realizada pelo Centro Técnico do Teatro Castro Alves (CT), parceiro e apoiador do projeto. (Figura 106, Figura 107, Figura 108, Figura 109).

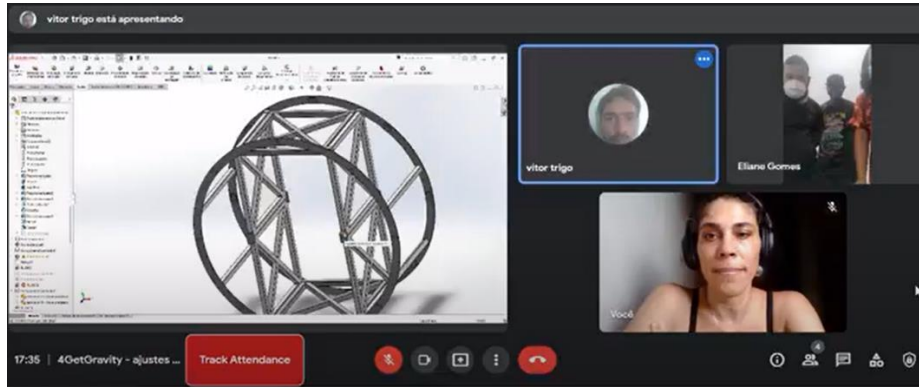


Figura 106 - Reunião de equipe. Orientações do engenheiro ao CT (2022). Vítor Trigo, Adriano Passos, George Santana, Eliene Gomes e Clara Trigo.

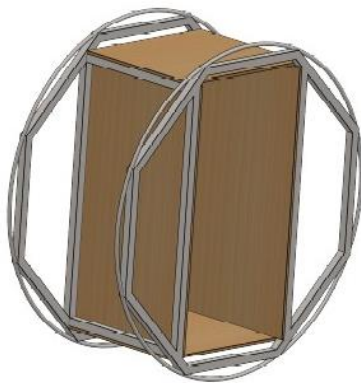


Figura 107 - 4GetGravity. Simulação da estrutura pronta



Figura 108 - 4GetGravity. Processo de construção do equipamento



Figura 109 - 4GetGravity. Transporte para local de ensaio

#### 5.2.6. Teste

Enquanto o equipamento não ficava pronto, era importante avançar com a programação. Para confirmar a viabilidade da programação com os recursos de disponíveis na versão gratuita da plataforma *Bubble*, foram realizamos testes a partir de uma maquete. (Figura 111 e Figura 112).

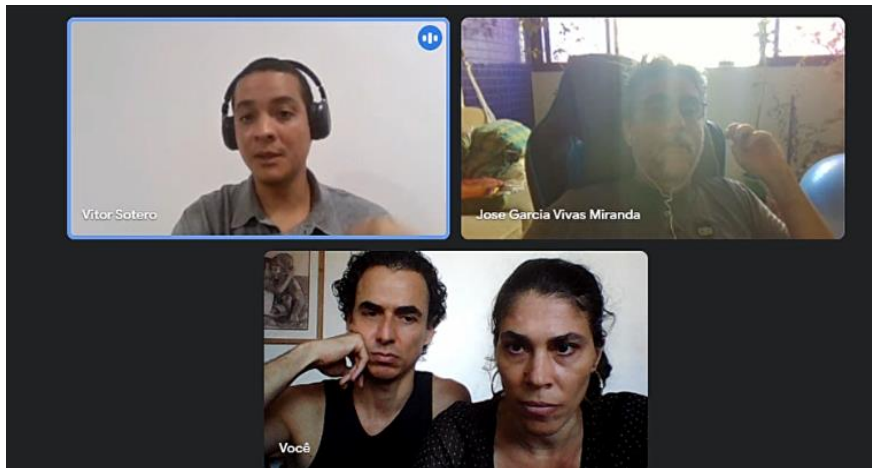


Figura 110 - Reunião da equipe de programação. Vitor Sotero, José Garcia Vivas Miranda, Duda dos Anjos e Clara Trigo



Figura 111 - 4GetGravity. Maquete para teste de programação



Figura 112 - 4GetGravity. Maquete para teste de programação em ação

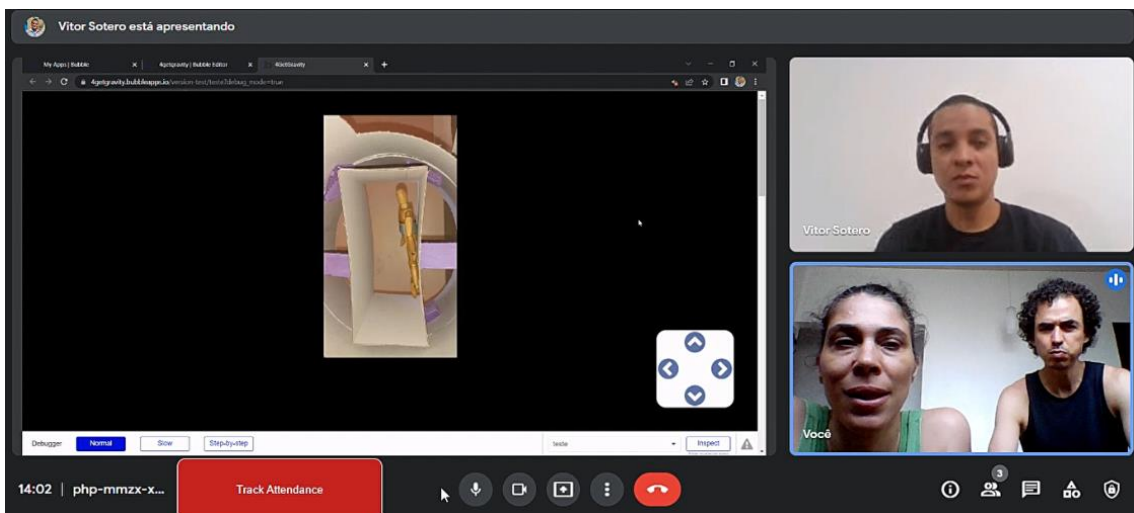
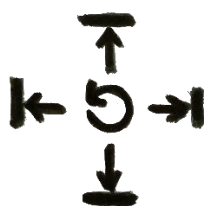


Figura 113 - Teste de programação. Vitor Sotero, Clara Trigo, Duda dos Anjos

Um dos problemas encontrados nas primeiras tentativas de captura de imagem foi a autorregulação do aparelho de telefone, que ao ser girado em cento e oitenta graus, faz uma correção de posição, não permitindo que a imagem fique de cabeça para baixo. Esta dificuldade foi resolvida com ajustes nas configurações do aparelho. A programação funcionou! Era hora de ajustar detalhes. Os botões direcionais que aparecem no teste (Figura 113) não estavam adequados à estética desejada. Coube à multiartista Isbela Trigo produzir os botões direcionais, desenhados em nanquim.



*Figura 114 - Botões direcionais. Isbela Trigo*



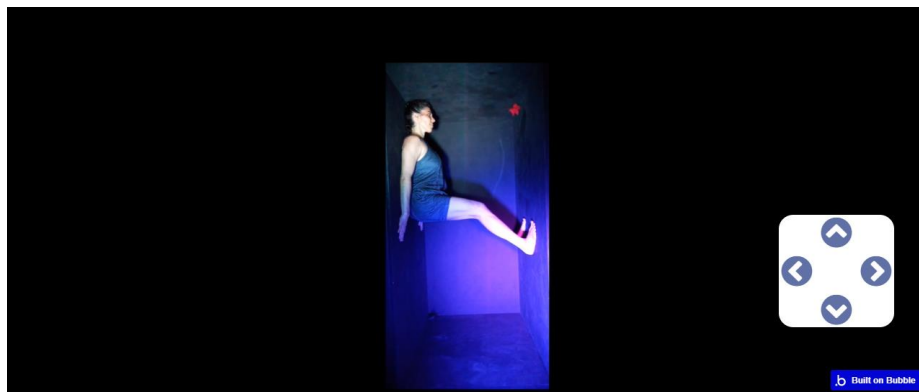
*Figura 115 - Configuração final dos botões direcionais. Isbela Trigo*

Com a investigação artística em curso, surgiu o desejo de oferecer à audiência a oportunidade de apreciar o movimento antigravitacional mais longamente. Daí a criação do quinto botão, apelidado de “volta completa”, no qual o deslocamento pela caixa é feito continuamente por três minutos e permite à audiência um estado mais contemplativo e imersivo. O vídeo vinculado a este botão corresponde a uma cena contínua, improvisada, na qual a estrutura fez muitas vezes o circuito completo de trezentos e sessenta graus.

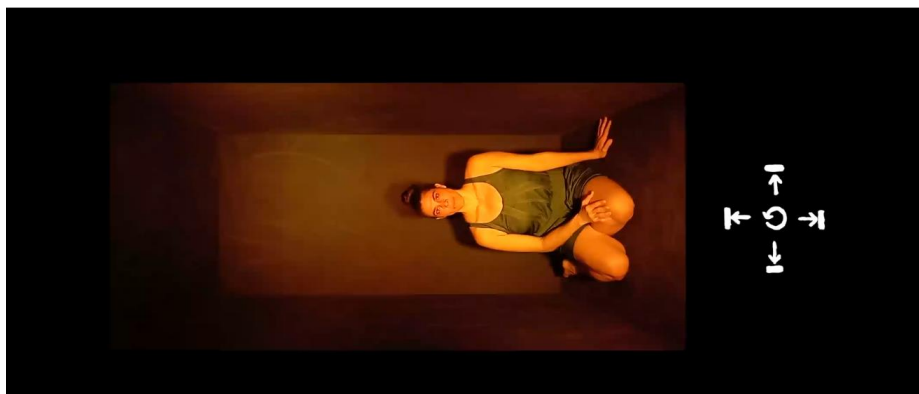
Outros aspectos relacionados à posição dos elementos na tela – ou na projeção – precisavam ser corrigidos. O posicionamento dos botões deveria ficar abaixo do vídeo. E a posição do vídeo não deveria estar cercada de tanto espaço de tela preta, para que a projeção chegasse ao tamanho real desejado. Quando os vídeos foram configurados na vertical, duas imensas bordas negras emolduravam a imagem, que ficava pequena e centralizada. Em teste com projetor foi possível perceber que posição vertical deixa a imagem projetada muito pequena, como na Figura 116. Para alcançar o tamanho real desejado seria necessária uma grande distância entre projetor e parede, condição bastante restritiva e que comprometeria também a qualidade da imagem.



*Figura 116 - Teste de projeção da imagem ainda vertical*



*Figura 117 - Imagem da tela do computador, ainda vertical.*



*Figura 118 - Imagem da tela do computador horizontalizada.*

Para resolver este problema, foi necessário reposicionar o vídeo em noventa graus, no sentido anti-horário. Ao virar a imagem em noventa graus na tela, a projeção precisou ser corrigida, por isso surgiu a necessidade de reposicionamento do projetor. Figura 119.



Figura 119 - Jaiara Paim segura projetor invertido em 90°

Com a câmera e a luz atreladas ao equipamento, a imagem captada aparece sempre na mesma posição vertical, ou seja, “em pé”, embora a estrutura esteja girando (Figura 120). Este é o principal elemento de ilusionismo do trabalho, que permite o efeito de alteração da gravidade dentro do espaço. Enquanto o corpo está sujeito ao giro da estrutura, que o leva ao deslocamento pelas quatro paredes, a imagem vista pelos espectadores será a da dançarina deslocando-se pelas paredes, como se a gravidade houvesse mudado de direção. A câmera gira junto à estrutura, permitindo que a sensação de giro desapareça. A iluminação também acompanha o giro, mantendo-se fixa.



Figura 120 - 4GetGravity. Câmera e a luzes atreladas ao equipamento

Após o turno de experimentações dentro da caixa, era necessário analisar todas as imagens produzidas e testar os efeitos de subversão conseguidos. Toda a grande estrutura rolante está oculta pela edição do vídeo, que elimina as referências de chão e teto e os bastidores do seu manuseio, ao recortar as áreas marginais, marcadas em amarelo na Figura 121.



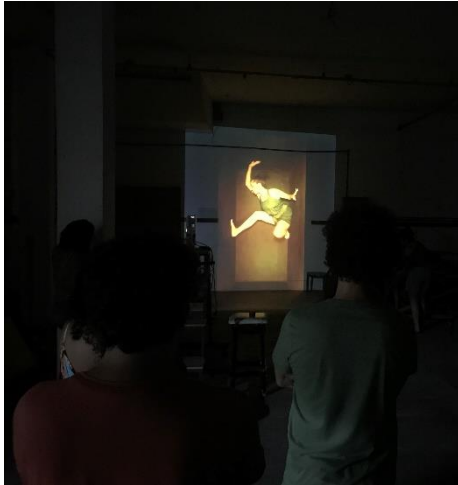
*Figura 121 - 4GetGravity. Edição de áreas com referências espaciais*

O tempo de desenvolvimento do projeto até a sua forma final aconteceu entre dezembro de dois mil e vinte um e junho de dois mil e vinte e dois, com estreia em onze de julho de dois mil e vinte e dois. Muitos meses de maturação, construção, reuniões e engajamento dos diversos profissionais envolvidos, em diferentes equipes, que envolveram artistas, físicos, engenheiros, cenotécnicos, programadores, produtores, iluminadores e estudantes.

Dentro do equipamento o tempo foi intenso e concentrado em apenas quinze dias de trabalho de pesquisa e criação de movimento, testes e filmagens. Cada parede foi numerada de um a quatro. As dezesseis sequências de movimento entre as quatro paredes, sendo quatro sequências partindo de cada parede, foram desenvolvidas em quinze dias. Devido à importância da continuidade entre as sequências, era necessário que a cada dia de gravação tivéssemos a captura das dezesseis sequências completas, pois pequenas alterações de luz e posição são muito evidentes no resultado final. Após criadas, testadas e definidas, os ajustes finais de iluminação e posicionamento da câmera foram feitos, as luzes do espaço foram apagadas e foi possível garantir uma gravação definitiva sem incidentes.

Fizemos um teste de intervenção com público, antes do lançamento oficial da videoinstalação. Aproveitamos este pequeno evento para confraternizar, agradecer e dar

a toda a equipe a oportunidade de conhecer o resultado final do trabalho, que só seria estreado oficialmente na exposição *[IN]Tangibilidades digitais*, em Portugal. Invertermos as posições, pois a equipe técnica pode experimentar o equipamento e eu pude manejá-lo desde fora. Figura 122, Figura 123, Figura 124, Figura 125, Figura 126.



*Figura 122 – Evento para equipe do Centro técnico.  
Exibição da obra Get[IN]Gravity*



*Figura 123 - Evento para equipe do Centro técnico.  
Confraternização e agradecimentos*



*Figura 124 - Evento equipe do Centro técnico.  
Invertendo posições 1*



*Figura 125 - Evento equipe do Centro técnico.  
Invertendo posições 2*



*Figura 126 - Equipe do Centro técnico do Teatro Castro Alves + Clara Trigo, Jaiara Paim e Duda dos Anjos*

Para a construção deste artefato de mídia-arte digital, foram mobilizados saberes da dança contemporânea, da engenharia, da cenotecnia e do design de programação. Não teria sido possível sem o envolvimento de muitas pessoas, as quais credito na ficha técnica da obra. Título da obra: Get[IN]Gravity. Concepção e cena: Clara Trigo. Programação: Vítor Sotero. Consultoria: José Garcia Vivas Miranda. Desenho dos botões direcionais: Isbela Trigo. Trilha sonora “capoeira-rasteira-aérea”: Duda dos Anjos. Interlocução permanente: Duda dos Anjos e Jaiara Paim. Projeto da estrutura 4GetGravity: Vítor Trigo. Construção da estrutura e adaptações ao projeto 4GetGravity: Adriano Santana (Cenotécnico), Cássio Vieira e George Santana (assistentes). Operador da estrutura: George Santana. Iluminação: Antônio Jorge (Tonho). Equipe do Centro Técnico do TCA: Coordenação Geral do Centro Técnico: Eliane Gomes. Coordenação de Produção Técnica: Larissa Lima. Coordenação de Cenotecnia: Nei Lima. Coordenação de Figurino: Thiago Romero. Cenotécnico: Adriano Passos. Assistentes de Cenotecnia: Cássio Vieira (Tomate) e George Santana. Modelista Cênica: Margarida Maria (Guida). Costura Cênica: Luciara Lopes. Aderecista: Albano D'Ávila (Moaba). Assistentes de Aderecista: Sueli Garcia, Ricardo, Fátima Sandes, Jailton Fernandes (Grande). Armazém Cenográfico: Gei Correia e Lucas Almeida. Recepcionista: Edilene Cruz. Estagiários: Beatriz Tuxá (Produção Cultural) e Diega Pereira (Direção Teatral).

Alguns números do processo:

Seis meses de dedicação, desde as primeiras conversas com o engenheiro, sobre a estrutura em dezembro, passando pelo primeiro projeto entregue no dia vinte e seis de janeiro, até as últimas soluções encontradas em junho de dois mil e dois;

Vinte e três dias de ocupação do canteiro do CT com o projeto;

Quarente e cinco horas de trabalho efetivo dentro da estrutura;

Onze pessoas diretamente envolvidas;

Cinco mil reais, aproximadamente, gastos em materiais para a construção da estrutura;

Cinquenta mil reais, aproximadamente, recebidos em apoios de infraestrutura (maquinário, espaço de ensaio) e serviços altamente especializados, desde o projeto, passando pelo design de programação e pelas consultorias artísticas e científicas, pela composição original da trilha sonora, chegando ao próprio chão de fábrica que construiu a estrutura.

#### 5.2.7. Intervenção

Para a exibição são necessários um computador conectado à internet; um projetor instalado na vertical, conectado ao computador, a uma distância de três metros da parede; caixa de som para a trilha sonora ambiente, composta pelo músico Duda dos Anjos; mesa de suporte para os equipamentos; sala com parede branca e vedação da luz externa. Figura 127.

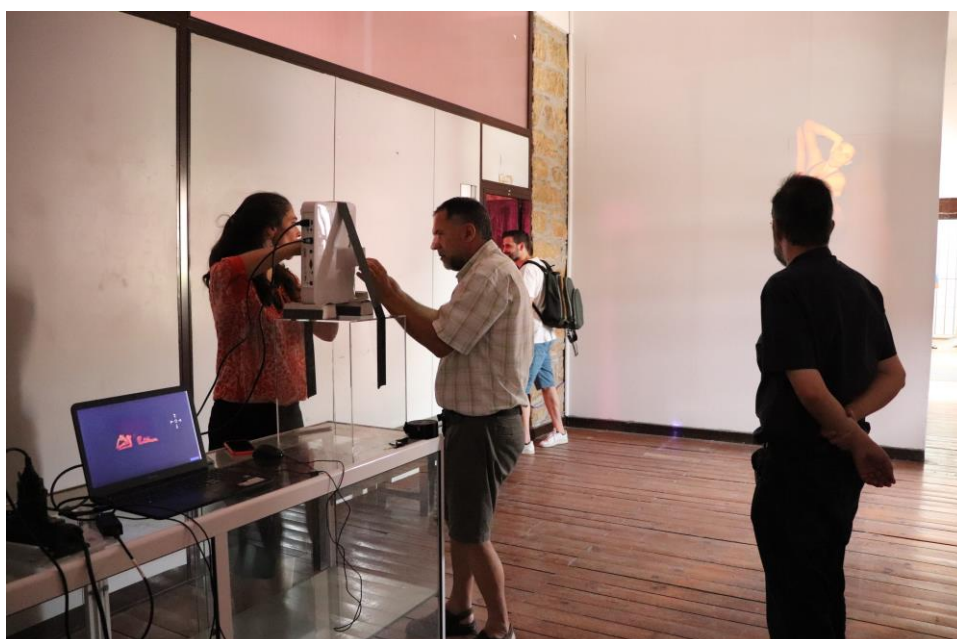


Figura 127 - Montagem da videoinstalação interativa Get[IN]Gravity, em Loulé (2022)

Na exposição *[IN]Tangibilidades Digitais*, onde foi exibida pela primeira vez, a curiosidade do público foi o efeito mais notório. Em geral, a primeira impressão era a de que haviam quatro deslocamentos possíveis, dando a impressão de um rápido esgotamento na interação. Para algumas pessoas a noção de que há mais do que quatro posições a serem observadas – na verdade o quádruplo disso – chegava apenas após experimentar várias vezes. Outro aspecto interessante a destacar na interação do público com a obra foi a necessidade de compreender o mecanismo que torna aquele corpo capaz de subverter a gravidade naquele ambiente. Diversas hipóteses foram elaboradas sobre os bastidores da realização da obra. A maioria apostava em soluções digitais e truques de edição de vídeo.

Um fator que dificultou a interação foi a necessidade de inversão do projetor (Figura 119, Figura 127, Figura 128 e Figura 129). A discrepância entre a tela do computador, onde estão os botões de comando e a imagem projetada na parede tornou a interação complicada e menos intuitiva. Esta é outra alteração que eventualmente poderá ser feita no futuro, com o financiamento adequado para a continuação da investigação.



Figura 128 - Detalhe da imagem horizontal na tela do computador



Figura 129 - Detalhe da imagem vertical na parede e do projetor verticalizado

#### 5.2.7.1. Arcos e novas grafias do processo criativo

A continuação da investigação artística sobre esta obra, no futuro, tornará mais evidentes os arcos deste processo, ou seja, os trânsitos de idas e voltas entre as etapas criativas descritas na a/r/cografia, embora estes arcos já estejam presentes, ainda que não estejam explicitamente sinalizados ao longo do texto, como por exemplo a intervenção realizada na etapa teste; ou a conceitualização sendo refeita a cada constrangimento da prototipagem.

Uma das expectativas é voltar à prototipagem, para realizar melhorias na programação, que permitam a realização da ideia inicial de interação através do telefone do próprio visitante, evitando a inibição do público ao ter que aproximar-se do computador. Outra possibilidade é voltar à intenção e dar à obra uma versão para telefones, ao invés da grande projeção em tamanho real. Para tanto, será importante superar a limitação da imagem rotacionada em noventa graus. Nestes dois anos desde que a obra foi apresentada ao público, muitos novos recursos foram agregados à plataforma e a tendência mundial de vídeos verticais aumentou bastante, tornando razoável a ideia que hajam resolvido o problema da exagerada redução da imagem vertical. Conjugando a melhoria na programação com a volta à investigação de movimento dentro do equipamento, uma possibilidade será diversificar os personagens e suas formas de agir entre as paredes. Será possível ainda contabilizar os acessos e o tempo de interação.

## 6. Conclusões

Ao longo das páginas anteriores pretendi explicitar o percurso de investigação, guiado pelas perguntas feitas na introdução e apoiado nos anos de prática artística, reflexão e estudo específico sobre o tema. Pretendi oferecer contribuições ao campo da média-arte digital, bem como informações relevantes sobre o fenômeno estudado.

Neste capítulo final, pretendo oferecer respostas mais objetivas às questões de investigação, deixando explícitas as implicações do meu próprio trabalho artístico nos resultados encontrados e ainda oferecer algum trilha que possa ser percorrido por futuros artistas interessados no tema.

### 6.1. *Como os artistas das artes performativas têm tornado a fantasia de subversão da gravidade verossímil, através de recursos digitais?*

A resposta mais simples e ao alcance de qualquer artista interessado na realização de uma experiência de subversão da gravidade com recursos digitais é a mera inversão da câmera, como se vê no artefato *Fifth Wall*<sup>30</sup>. O movimento da câmera em relação ao cenário fixo é a primeira estratégia de subversão da gravidade descrita no eixo de relação 3, câmera e cenário. Entretanto, a maior parte dos artistas do corpo demonstram especial interesse em experimentar as diferentes relações com a gravidade durante a execução dos movimentos. Provavelmente, por esta razão, na maior parte dos artefatos estudados, são os eixos de relação 2 (Eixo de relação 2: Cenário e gravidade) e 3 (Eixo de relação 3: Câmera e cenário) associados, os principais responsáveis pela ilusão de subversão da gravidade. Os eixos de relação explicam como as diversas combinações entre posicionamentos de câmera, cenário, público e gravidade viabilizam a ilusão.

Nos dois eixos de relação mais utilizados (Eixo de relação 2: Cenário e gravidade e Eixo de relação 3: Câmera e cenário), estão em relação o posicionamento da câmera minuciosamente calculado para sempre coincidir com o chão cênico, combinado com alterações concretas nos ambientes: cenários invertidos e cenários giratórios. A relação do cenário com a gravidade (mesas e cadeiras presas à parede ou ao teto) em combinação com o perfeito alinhamento da câmera fixada ao chão cênico (parede ou teto) fazem com

---

<sup>30</sup> Diferente de oito das dez obras analisadas, o aplicativo *Fifth Wall* tem um bailarino protagonizando a cena, porém não é idealizado e dirigido por um artista da dança. O outro artefato nesta situação é o *Weightless*.

que o espectador tenha indícios de uma normalidade que não existe, mas parece existir. O que o cenário altera, a câmera “conserta”.

A visão do espectador está sujeita à mediação da câmera fixa ao chão cênico, que regula a percepção numa expectativa convencional sobre o funcionamento físico do mundo. A falsa noção de normalidade é subvertida quando os corpos não se comportam conforme a expectativa humana aprendeu a reconhecer e passam a “cair para cima”. A verossimilhança das cenas impossíveis para a realidade conhecida, graças ao ajuste da posição da câmera ao cenário invertido, é o que causa espanto e fascínio; uma espécie de estranhamento sublime. Esta combinação de relações entre os posicionamentos de cenário e câmera em função da gravidade tem sido a principal resposta oferecida por artistas da dança à questão da subversão da gravidade através de meios digitais, embora não seja a mais simples.

Questionar a gravidade, na maior parte das obras analisadas, parece ser um desejo investigativo motivado pelo entusiasmo do aprendizado corporal que as novas experiências com a gravidade proporcionam, para além do resultado oferecido ao público. O corpo em movimento, sob novas condições de gravidade, pode encontrar caminhos que vão além da gestualidade habitual. Atribuo a preferência a esta opção ao desejo que artistas do corpo têm em mover-se a partir de diversas relações com a gravidade, ainda que mais trabalhosa, se comparada à simples movimentação da câmera. A simples utilização da câmera é capaz de provocar resultados interessantes, como visto no artefato *Fifth Wall*, porém será menos entusiasmante enquanto investigação de movimento.

Os artistas das artes performativas têm tornado a fantasia da subversão da gravidade verossímil através do uso de recursos audiovisuais digitais, associados a estruturas físicas, como cenários giratórios, paredes, tetos, mesas e cadeiras e à investigação de movimento do corpo em relações com a gravidade. Este é o caso do meu próprio trabalho, *Get[IN]Gravity*, através do qual foi possível reconhecer e elaborar grande parte dos aprendizados apresentados nesta tese, como as estratégias criativas, potencialmente úteis para futuros artistas, categorizadas a partir das principais relações estabelecidas entre as variáveis utilizadas (câmera, cenário e público).

## 6.2. *De que forma os meios digitais viabilizam o trabalho destes artistas?*

A primeira resposta, que não pode ser negligenciada, é a de que o acesso facilitado a equipamentos de gravação e edição, a partir da difusão dos chamados *smartphones*

permite viabilidade inédita a artistas performativos para atuarem nas artes digitais. Certamente a realização da ilusão antigravitacional ganhou novas possibilidades com o amplo acesso a tecnologias digitais, especialmente o acesso a câmeras e aplicativos de edição de imagens presentes em cada telefone. Entretanto, para além do resultado audiovisual, acessível e repetível, de acordo com os eixos de relação já descritos, o que a existência de recursos digitais oferece a estes artistas de mais instigante, me parece ser o acesso à interação. Nestes casos, a camada digital do audiovisual já não basta; é preciso adentrar um pouco em direção ao cerne das potencialidades digitais, com recursos de programação.

Para melhor ilustrar a questão de como os meios digitais viabilizam o trabalho de artistas da dança, utilizarei o meu projeto artístico, desenvolvido durante o primeiro ano de doutoramento, que serve em grande medida como resposta.

Desde dois mil e dois, com a investigação de movimento dentro da caixa para o espetáculo ideias de teto, tinha o sonho de fazer aquela estrutura girar. Por falta de acesso aos recursos necessários, eu mesma deixei a ideia de lado. Graças aos avanços e à popularização dos recursos digitais, sobre os quais passei a ter consciência a partir da entrada no DMAD, esta ideia pode voltar à tona. (vide item 5.2.1 - inspiração).

Com a aproximação às práticas artísticas da média-arte digital, reconheci a possibilidade de interação entre público e obra como uma das mais instigantes potencialidades deste universo. Na minha experiência como artista, as ideias de arte e jogo juntavam-se no interior dos processos criativos ou em ambientes pedagógicos. A interativa lúdica como forma de acionamento artístico estava fora do meu escopo criativo. Este novo sabor me foi trazido pela média-arte digital e é uma novidade muito bem-vinda. Entrar em contato com estas possibilidades expandiu meus horizontes. Com colaboração e parceria complementares, foi possível realizar a videoinstalação interativa *Get[IN]Gravity*, ampliar a minha imaginação artística e passar a alimentar e reconhecer motivações artísticas do campo da média-arte digital, universo do qual não me sentia pertencente.

A característica de interação da videoinstalação *Get[IN]Gravity* permitiu identificar e classificar os graus de interação e trazer à tona uma classificação racional para as obras. Embora esta classificação tenha sido criada a partir da análise de obras de

dança com mediação digital, interessadas na subversão da gravidade, esta poderá ser expandida para outros nichos, ganhando maior generalização.

Uma das conclusões deste trabalho é a de que os recursos digitais oferecem diversas e novas maneiras de interação entre público e obra, considerando uma dimensão lúdica da obra e ainda considerando as formas de comunicação direta entre público e artista; e entre público e público. Daí a necessidade de criar a classificação de graus de interação, descritos no item 4.2. A emergência da categoria de graus de integração contribui para o campo, por oferecer paulatinamente alguma diferenciação entre obras que antes não poderiam ser diferenciadas do único grande campo da média-arte digital. Enquanto atualmente são necessárias muitas palavras para expressar a forma como uma obra permite interação e o impacto da obra no público, a categorização a partir destes critérios permitirá o entendimento em poucas palavras, permitindo a expressão de uma apreciação estética a partir de critérios mais objetivos, sintetizados pelo grau de interação, por exemplo, será mais fácil ao público de média-arte digital expressar o seu gosto pessoal a partir dos graus de interação, ou mesmo numa situação de curadoria para exposição de média-arte digital, parte dos requisitos de curadoria podem estar sinalizados pelo grau de interação que as obras oferecem. Neste caso, um fator de seleção que estaria oculto, variável e aparentemente subjetivo, pela dificuldade de ser descrito, pode tornar-se mais objetivo, transparente e identificável.

### 6.3. Perspectivas futuras

Do ponto de vista teórico, a análise da variável público, relativa aos eixos de relação, merece ser aprofundada abordando obras que coincidam a presença do público ao vivo com a subversão da gravidade mediada pela câmera e projetada em cena, como é o caso das obras *Versus* (I. Santana, 2005), *Corpo aberto* (I. Santana, 2001), *Danse verticale et vidéo projection. Déformer la gravité* (Dausse, 2020b) e *I wonder where the dreams I don't remember go* (Bourgeois, 2021). Em todos os casos, a imagem mediada pela câmera modifica a percepção sobre o corpo no espaço, permitindo a ilusão de subversão da gravidade, enquanto o corpo está sendo visto ao vivo, na relação convencional com a gravidade. A dupla posição do público nestas obras complexifica a análise desta variável, que aguarda por ser feita.

Algumas perspectivas sobre a continuação do processo criativo foram apontadas no item 5.2.7.1. Arcos e novas grafias do processo criativo. Muitas novas experiências

artísticas devem ser empreendidas assim que for possível voltar a ter contato com o equipamento. Performances híbridas, com possibilidades de audiência presencial e mediada pelo “olho” da câmera estão no horizonte de possibilidades. A ideia de jogo foi superficialmente mencionada e merece aprofundamento em novas versões do artefato, bem como na continuidade de investigações teóricas. A ideia de poética de instabilidade persiste e a investigação sobre novas características, para além da subversão da gravidade, deve continuar sendo elaborada em futuras investigações.



## 7. Referências bibliográficas

- Albright, A. (2013). Caindo na memória. Em M. Isaacsson, Massa, M. Spritzer, & S. Silva (Orgs.), *Tempos de memória: Vestígios, ressonâncias e mutações* (p. 48–67). Abrace.
- Albright, A. (2017). The perverse satisfaction of gravity. Em *The aging body in dance. A cross-cultural perspective* (1º ed, p. 63–72). Routledge.
- Albright, A. (2019). *How to land: Finding ground in an unstable world*. Oxford University Press.
- Alves da Veiga, P. (2018). *Experiência e atenção: Construção e constrição de ecossistemas de média-arte digital* (Repositório Aberto) [Tese de doutoramento, Universidade Aberta/Universidade do Algarve]. <https://repositorioaberto.uab.pt/handle/10400.2/7502>
- Alves da Veiga, P. (2020a). A/r/cografia: A Criatividade Investigada na Investigação Criativa. Em D. Marques & A. Gago (Orgs.), *Investigação-Experimentação-Criação: Em Arte-Ciência-Tecnologia*. (p. 51–74). Universidade Fernando Pessoa.
- Alves da Veiga, P. (2020b). *Para uma definição de Média-Arte Digital—Suportando a investigação teórica transdisciplinar baseada em prática artística*.
- Alves da Veiga, P. (2021). Método e registo: Uma proposta de utilização da a/r/cografia e dos diários digitais de bordo para a investigação centrada em criação e prática artística em média-arte digital: *Rotura – Revista de Comunicação, Cultura e Artes*, 2, Artigo 2. <https://doi.org/10.34623/y2yd-0x57>
- Aristóteles (with Pereira, M. H.). (2008). *Poética*. Fundação Calouste Gulbenkian.
- Bacon, J., & Middelow, V. (2015). PROCESSO DE ARTICULAÇÕES CRIATIVAS (PAC) (E. Santana, Trad.). *Resumos do Seminário de Pesquisas em Andamento PPGAC/USP*, 55–71. [https://www3.eca.usp.br/sites/default/files/form/spa/Processo%20de%20articulac%cc%a7o%cc%83es%20criativas%20\(PAC\)%20\(Jane%20M%20Bacon,%20Vida%20Middelow\).pdf](https://www3.eca.usp.br/sites/default/files/form/spa/Processo%20de%20articulac%cc%a7o%cc%83es%20criativas%20(PAC)%20(Jane%20M%20Bacon,%20Vida%20Middelow).pdf)

- Baruk, R. (2023a, fevereiro 1). *Ram Baruch no Instagram* [Redes Sociais]. Instagram.  
<https://www.instagram.com/reel/CnB85qgh57P/>
- Baruk, R. (2023b, março 30). *ShareGrid no Instagram: "Insane rig for a commercial shoot by @rambaruch! They built a room on this custom rolling rig. The camera was fixed on the same rig, so it would roll in sync with the room.* Instagram.  
<https://www.instagram.com/reel/CqbCllpgqPA/>
- Bourgeois, Y. (2021, janeiro 6). *Yoann Bourgeois no Instagram: "It is currently in The Hague and it's our new show « I wonder where the dreams I don't remember go » with the fabulous dancers of @ndtdance The set design is presented like a laboratory of special effects realised just under your eyes! I have imagined a room where the walls can perpetually move, where the floor becomes ceiling and vice versa.* Instagram.  
<https://www.instagram.com/tv/CJsvux4AYeX/>
- Bourgeois, Y. & Michele Bergamini (Diretores). (2018, julho 23). “*TRAMPOLÍN*” de YOANN BOURGEOIS [Dança]. [https://www.youtube.com/watch?v=87\\_cDnCm1qc](https://www.youtube.com/watch?v=87_cDnCm1qc)
- Bourgeois, Y. & UOL (Diretores). (2022, dezembro 13). *Yoann et Marie Bourgeois—Celui qui tombe* [Dança]. <https://www.youtube.com/watch?v=J-sJtUpftFU>
- Breton, A. (1914). *Manifesto do Surrealismo*. Info Nodo.  
[https://www.nodo50.org/insurgentes/biblioteca/manifesto\\_surrealista.pdf](https://www.nodo50.org/insurgentes/biblioteca/manifesto_surrealista.pdf)
- Brown, T. ([s.d.]). *TBDC - Repertory 1970s* [Organização cultural]. Trisha Brown Company.  
 Recuperado 22 de abril de 2024, de <https://trishabrowncompany.org/repertory/by-date/1970s.html>
- Brown, T. (Diretor). (2011, março 16). *Trisha Brown's Walking on the Wall at the Barbican* [Gravação de vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=TWkkAU1RSLU>
- Brown, T. (Diretor). (2020, outubro 7). *Man Walking Down The Side of a Building (1970) Trisha Brown* [Gravação de vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=sKkBXZSljHk>
- Bueno, F. (1974a). Subversão. Em *Grande Dicionário Etimológico Prosódico da Língua Portuguesa* (Vol. 7, p. 3841). Editora Brasília limitada.

- Bueno, F. (1974b). Subverter. Em *Grande Dicionário Etimológico Prosódico da Língua Portuguesa* (Vol. 7, p. 3841). Editora Brasília limitada.
- Caetano Veloso. (2018, julho 30). *O Estrangeiro* [Gravação de áudio].  
<https://www.youtube.com/watch?v=uIMZLr7LXVE>
- Clara Trigo. (2003a). *Ideias de Teto—Cena Tão longe, tão perto (2003)* [Dança].  
<https://www.youtube.com/watch?v=fsGh2CCpJD8>
- Clara Trigo (Diretor). (2003b). *Ideias de Teto—Edição. Instituto Goethe, Salvador (2003)*. [Dança]. <https://www.youtube.com/watch?v=xyt2Jcf5phY>
- Clara Trigo. (2009). *Ideias de Teto, Clara Trigo (trechos, 2009). Cenas: Mulher que come livro, com Domingas; Frágil; Aquático-sideral. (Sesc Pelourinho)*. [Dança].  
[https://www.youtube.com/watch?v=3oq\\_rfAgaeQ](https://www.youtube.com/watch?v=3oq_rfAgaeQ)
- Clara Trigo (Diretor). (2016, agosto 8). *Flymoon® para todos! Flymoon® for all!* [Gravação de vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=uJ-jj0l0s58>
- Clara Trigo. (2022). *TUDO É CHÃO - Clara F. Trigo—Videodança—2022* [Videodança].  
<https://www.youtube.com/watch?v=cwaR8TKXC2Q>
- Clara Trigo, & Pid Bahia (Diretores). (2013, março 6). *ESTUDO PARA LESMA* [Dança. Música. Ilustração]. [https://www.youtube.com/watch?v=GMKfFvEQ\\_Y4](https://www.youtube.com/watch?v=GMKfFvEQ_Y4)
- Compagnie 111 - Aurélien Bory (Diretor). (2014, maio 20). *Plan B - Aurélien Bory / Phil Soltanoff* [Dança]. <https://www.youtube.com/watch?v=4skNcjGZsr0>
- Compagnie 111 - Aurélien Bory (Diretor). (2015, outubro 5). *SANS OBJET - Pièce d'Aurélien Bory* [Dança]. <https://www.youtube.com/watch?v=WznYZUF1r0s>
- Damasio, C. (2011). Análise funcional do corpo no movimento dançado (AFCMD): Uma visão francesa—O ponto de vista daquele que dança. Em N. Marinho & C. Wosniak (Orgs.), *O avesso do avesso do corpo—Educação somática como praxis* (1º ed, Vol. 4, p. 75–83). Nova Letra.
- Daniel Wurtzel (Diretor). (2011, abril 28). *Pas de Deux / Daniel Wurtzel* [Gravação de vídeo].  
<https://www.youtube.com/watch?v=jP3fYcCtPRQ>

- Dausse, B. (2020a, junho 4). *Floating memory. . . Upside down*. Instagram.  
<https://www.instagram.com/reel/CR9orAUlfgp/>
- Dausse, B. (2020b, junho 6). *Danse verticale et vidéo projection. Déformer la gravité*.  
 Instagram. [https://www.instagram.com/p/CBD5\\_PEAbrB/](https://www.instagram.com/p/CBD5_PEAbrB/)
- Dausse, B. (2020c, setembro 2). *Création. Avec @julieta\_salz*. Instagram.  
<https://www.instagram.com/p/CEozKYtiKPU/>
- Dausse, B. (2021a, março 16). *Gravity Defying Act. Moon / Work in progress*. Instagram.  
<https://www.instagram.com/p/CMfR226CLBT/>
- Dausse, B. (2021b, julho 30). *Floating memory*. Instagram.  
<https://www.instagram.com/reel/CR9orAUlfgp/>
- Dausse, B. (2022, maio 2). *Bastien Dausse no Instagram: "Research time with @julieta\_salz*.  
 Instagram. <https://www.instagram.com/reel/CdD3KZ-FmHo/>
- Dausse, B. (2023, setembro 28). *Escaping gravity* [Redes Sociais]. Instagram.  
<https://www.instagram.com/reel/CxvcGVrM9E9/>
- Dausse, B. (2024, abril 15). *Bastien Dausse no Instagram: "Back on my weightless device*.  
 Instagram. <https://www.instagram.com/reel/C5yaXofM-Pw/>
- Decouflé, P. (Diretor). (2020, outubro 3). *Philippe Decoufle—Shazam* [Dança].  
<https://www.youtube.com/watch?v=zdVTZf9GjrA>
- Dewey, J. (2010). *Arte como experiência* (1a ed). Martins Fontes.
- didier mulleras (Diretor). (2014, outubro 24). *Mini@tures / compagnie mulleras* [Youtube  
 Vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=hCFEztNgUFQ>
- Donen, S. & MrBearNaked (Diretores). (2012, janeiro 30). *[HQ] You're All The World To Me  
 (Royal Wedding-1951)* [Gravação de vídeo].  
<https://www.youtube.com/watch?v=CsoYyDIYU8M>
- Donen, S. & Starlights (Diretores). (2023, janeiro 1). *The Making of "Dancing on the Ceiling",  
 with Lionel Richie (1987)* [Youtube Vídeo].  
<https://www.youtube.com/watch?v=WtHCQXf5ras>

- Dubois, K. (Diretor). (2022, fevereiro 9). *A World without gravity—Un film de Kitsou Dubois* [Dança]. <https://www.youtube.com/watch?v=jdgmJmkZxWc>
- Erika Janunger (Diretor). (2007, julho 15). *Weightless by Erika Janunger* [Videodança]. <https://www.youtube.com/watch?v=iiJhRjBEm6o>
- Eurovision Song Contest (Diretor). (2024, maio 7). *Olly Alexander—Dizzy (LIVE) | United Kingdom GB | First Semi-Final | Eurovision 2024* [Gravação de vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=kiIhvA2Ozzk>
- Everyday Life and Work | The Definitive Guide to the Alexander Technique*. ([s.d.]). [Educational Website]. Alexander Technique UK. Recuperado 22 de abril de 2025, de <https://alexandertechnique.co.uk/benefits/everyday-life-and-work>
- Fogliano, F., Malva, D., & Furquim, M. (2019). Arte: Estabilidade e ruptura, do modernismo ao zeitgeist da contemporaneidade. *ARS (São Paulo)*, 17(35), Artigo 35. <https://doi.org/10.11606/issn.2178-0447.ars.2019.152554>
- Fortin, S., & Gosselin, P. (2014). Considerações metodológicas para a pesquisa em arte no meio acadêmico (M. Carneiro & D. Lima, Trans.). *ARJ – Art Research Journal: Revista de Pesquisa em Artes*, 1(1), Artigo 1. <https://doi.org/10.36025/arj.v1i1.5256>
- Fortin, S., & Mello, T. H. (2009). Contribuições possíveis da etnografia e da auto-etnografia para a pesquisa na prática artística. *Cena*, 7, Artigo 7. <https://doi.org/10.22456/2236-3254.11961>
- Foster, S. (2018). Dança e o Cenário Global. Em A. Teixeira, E. Santos, & R. Hercoles (Orgs.), *ANDA: 10 anos de pesquisas em dança* (1º ed, p. 119–136). ANDA.
- Gallagher, S., & Rucińska, Z. (2021). Prospecting performance: Rehearsal and the nature of imagination. *Synthese*, 199(1), 4523–4541. <https://doi.org/10.1007/s11229-020-02989-2>
- Godard, H. (2001). Gesto e percepção. Em *Lições de Dança 3* (1º ed, Vol. 1, p. 11–35). Silvia Sóter e Roberto Pereira, UniverCidade.
- Guenka, L. C., Pelegrinelli, A. R. M., Silva, M. F., Bela, L. F. D., Carrasco, A. C., Cardoso, A. P. R. G., Trigo, C. F., Dias, J. M., Moura, F. A., McVeigh, J. G., & Cardoso, J. R. (2023). Effects of isokinetic and proprioceptive training after lateral ankle ligament

- reconstruction: A case report. *Journal of Bodywork and Movement Therapies*, 33, 1–7.  
<https://doi.org/10.1016/j.jbmt.2023.04.065>
- Harrison, P. (2023, fevereiro 28). *John Wood and Paul Harrison no Instagram: "Harry Houdini' 1995 (Instagram version)* [Redes Sociais]. Instagram.  
<https://www.instagram.com/reel/CpMw1UhoJ5a/>
- Heinich, N. (2014). Práticas da arte contemporânea: Uma abordagem pragmática a um novo paradigma artístico. *Sociologia & Antropologia*, 4(2), 373–390.  
<https://doi.org/10.1590/2238-38752014v424>
- Hercoles, R. M. (2005). *Formas de Comunicação do Corpo – novas cartas sobre a dança* (Pontifícia Universidade Católica - PUC, SP.) [Tese de doutorado, Pontifícia Universidade Católica – PUC-SP]. Acesso aberto.  
<https://repositorio.pucsp.br/jspui/handle/handle/repositorio.pucsp.br/handle/handle/4882>
- Hodges, P. W., & Richardson, C. A. (1997). Feedforward contraction of transversus abdominis is not influenced by the direction of arm movement. *Experimental Brain Research*, 114(2), 362–370. <https://doi.org/10.1007/PL00005644>
- Ivani Lucia Oliveira de Santana (Diretor). (2022, junho 22). *Kinesfera MI (Corpas Ivani Santana)* [Dança]. <https://www.youtube.com/watch?v=eGjJDxrBSEM>
- Julie Gautier (Diretor). (2022, setembro 1). *AMA - Julie Gautier* [Dança].  
<https://www.youtube.com/watch?v=EdDupIIjyJE>
- Keaton, B. & Laurel & Hardy (Diretores). (2020, janeiro 29). *Buster Keaton: The Boat (Laurel & Hardy) 1921* [Gravação de vídeo].  
<https://www.youtube.com/watch?v=68coqWL9SAI>
- Lameira, A. P., Gawryszewski, L. de G., & Jr, A. P. (2006). Neurônios espelho. *Psicologia USP*, 17(4), Artigo 4. <https://doi.org/10.1590/S0103-65642006000400007>
- Leavy, P. (2009). *Method meets art: Arts-based research practice*. The Guilford Press.
- Leland, A., & Wells-Jensen, S. (2022, março 25). *The right stuff* [Podcast]. [open.spotify.com.  
https://open.spotify.com/episode/06pIlNW3Sdp8G0EOMfTYVn?si=v\\_7FF9W0SCS2\\_Gt7BjTE5w](https://open.spotify.com/episode/06pIlNW3Sdp8G0EOMfTYVn?si=v_7FF9W0SCS2_Gt7BjTE5w)

- Lepecki, A. (2023). *Esgotar a dança. A performance e a política do movimento* (M. Cardoso, Trad.; 1º ed). Edições do Saguão, O Rumo do Fumo, Associação Parasita.
- Lévy, P. (2001). *O que é o virtual?* (1º ed, Vol. 3). Quarteto Editora.
- Loupe, L. (2012). *Poética da dança contemporânea*. (R. Costa, Trad.; 1º ed). Orfeu Negro.
- Lyotard, J.-F. (1984, abril 9). THE SUBLIME AND THE AVANT-GARDE (L. Liebmann, Trad.). *Artforum*. <https://www.artforum.com/features/the-sublime-and-the-avant-garde-201446/>
- Maroso, E. (2015). *Planos de ação: Sobre a poética e a cartografia*. 1308–1322.  
[http://anpap.org.br/anais/2015/comites/cpa/elias\\_maroso.pdf](http://anpap.org.br/anais/2015/comites/cpa/elias_maroso.pdf)
- Miller, A. (Diretor). (2012, junho 15). *Fifth Wall* [Dança]. <https://vimeo.com/44121614>
- Mnouchkine, A. & Instrumental Sesc Brasil (Diretores). (2011, setembro 23). *OS NÁUFRAGOS DA LOUCA ESPERANÇA [1]* [Gravação de vídeo].  
<https://www.youtube.com/watch?v=mg0Q-qTNMqo>
- Nauman, B. (2015a). *Bouncing in the Corner No 2 Upside Down* [Vídeo].  
<https://vimeopro.com/user3539702/ubuweb/video/121813101>
- Nauman, B. (2015b). *Revolving Upside Down* [Vídeo].  
<https://vimeopro.com/user3539702/ubuweb/video/121815659>
- Nolan, C. & UOL (Diretores). (2015, agosto 13). *Inception Hallway Dream Fight—Art of the Scene* [Gravação de vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=junBvKKGZDC>
- OK Go (Diretor). (2016a, fevereiro 13). *OK Go—Upside Down & Inside Out* [Gravação de vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=LWGJA9i18Co>
- OK Go (Diretor). (2016b, fevereiro 17). *OK Go—Upside Down & Inside Out BTS - How We Did It* [Gravação de vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=pnTqZ68fI7Q>
- Oliveira do Carmo, C. E. (2023). *Vocês, bípedes, me cansam! Modos de aleijar a dança como contranarrativa à bipedia compulsória* (Saber Aberto - Repositório UNEB) [Tese de doutorado, Universidade do Estado da Bahia - Programa de Pós-Graduação Multi Institucional Multidisciplinar em Difusão do Conhecimento - PPGMMDC].  
<https://saberaberto.uneb.br/items/3800c6a7-c778-499c-b183-a6208faaea0d>

- Pagès, S. (2012). Tomber. Em *Histoires de geste*. Actes Sud.
- Passeron, R. (1997). Da estética à poiética. *PORTO ARTE: Revista de Artes Visuais*, 8(15), Artigo 15. <https://doi.org/10.22456/2179-8001.27744>
- Passeron, R. (2004). A poiética em questão. *PORTO ARTE: Revista de Artes Visuais*, 13(21), Artigo 21. <https://doi.org/10.22456/2179-8001.27885>
- Paxton, S. (2018). *Gravity* (1º ed). Contradance.
- Pimentel, B. (2011). O ideário poético de Paul Valéry. *XII Congresso Internacional da ABRALIC. Centro, Centros – Ética, Estética, 1*, 1–10.
- Pizarro, D., Cunha, C., Trigo, C., Vilela, L., Campos, L., Vellozo, M., Scialom, M., Caetano, P., & Marinelli, S. (Orgs.). (2023). *Anais do II Encontro internacional de práticas somáticas: Epistemologias somáticas em movimento* (1º ed). IFB. <https://revistaeixo.ifb.edu.br/index.php/editoraifb/issue/view/167>
- Poppe, M. A. (2016). POÉTICA DO PESO | POÉTICA DA GRAVIDADE | POÉTICA DO CHÃO. *territórios híbridos :uso Impróprio.*, Beatriz Cerbino Luiz Sérgio de Oliveira Tato Taborda, 57–68.
- Poppe, M. A. (2018). *O chamado da queda: Errâncias do corpo e processos de desconstrução do movimento dançado* [Tese de doutoramento, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro]. <https://www.alicepoppe.com/wp-content/uploads/2020/11/O-chamado-da-queda.pdf>
- Poppe, M. A. (2019). Poética da gravidade. Em I. Fagundes, I. Buarque, L. Seidler, & M. Calfa (Orgs.), *Entre pares partilhas em dança & outros movimentos—Editora Penalux* (1º ed, p. 47–67). Penalux.
- Rancière, J. (2009). *O inconsciente estético* (M. Netto, Trad.; 1º ed). Editora 34.
- Reeves, K. (Diretor). (2019, fevereiro 10). *Side by Side 2012 Documentary* [Youtube Vídeo]. [https://www.youtube.com/watch?v=Lly\\_iRGVB3U](https://www.youtube.com/watch?v=Lly_iRGVB3U)
- Roda alemã para acrobacias*. (2018). [Facebook vídeo]. <https://pt-br.facebook.com/TaSaudavelByUnivision/videos/roda-alem%C3%A3-para-acrobacias/1776145232483832/>

- Rodrigues, E., & Trigo, C. (2006). Entrevista com Clara Trigo. *Cadernos do GIPE-CIT n. 16. Coreógrafos Brasileiros, 16*, 15–28.
- Rolla, G. (2022). *A Mente Enativa* (1º ed). Fi. <https://spaces-cdn.owlstown.com/blobs/nw8o20q8dxnq0bk4ha88z4ryj0pi>
- Rucińska, Z., & Gallagher, S. (2021). Making imagination even more embodied: Imagination, constraint and epistemic relevance. *Synthese, 199*(3), 8143–8170.  
<https://doi.org/10.1007/s11229-021-03156-x>
- Ryan, P. (2010). «État en acte». L'esthétique poïétique dans l'art visuel chez Valéry. *Studi Francesi. Rivista quadrimestrale fondata da Franco Simone, 160 (LIV / I)*, Artigo 160 (LIV , I). <https://doi.org/10.4000/studifrancesi.7104>
- Salles, C. (2006). *Redes da criação: Construção da obra de arte* (2º ed). Editora Horizonte.
- Salles, C. (2010). Blogs como registros de processos de criação. Em C. Greiner, S. Sobral, & C. Espírito Santo (Orgs.), *Cartografia Rumos Itaú Cultural Dança: Criações e conexões* (1º ed, Vol. 9, p. 86–94). Fundação Itaúcultural.  
[https://issuu.com/itaucultural/docs/rumos\\_danca\\_criacoeseconexoes](https://issuu.com/itaucultural/docs/rumos_danca_criacoeseconexoes)
- Salles, C. (2021). Processo de criação como práticas geradas por complexas redes em construção. *Scriptorium, 7*(1), e42169–e42169. <https://doi.org/10.15448/2526-8848.2021.1.42169>
- Santana, I. (2001). *Corpo aberto* [Dança].
- Santana, I. (Diretor). (2005). *Dança Versus (2 M)* [Dança]. RNP - Rede Nacional de Ensino e Pesquisa. <https://eduplay.rnp.br/portal/video/1068>
- Santana, I. (2014). De corpo presente na dança digital distribuída em rede. *ARJ – Art Research Journal: Revista de Pesquisa em Artes, 1*(2), Artigo 2.  
<https://doi.org/10.36025/arj.v1i2.5370>
- Santana, I. & GP Poéticas Tecnológicas (Diretores). (2020a, outubro 19). *Poéticas Tecnológicas / Live 3 Sarah Marques e Ivani Santana* (Vol. 3) [Dança].  
[https://www.youtube.com/watch?v=Nej\\_4FqwU7c](https://www.youtube.com/watch?v=Nej_4FqwU7c)

- Santana, I. & GP Poéticas Tecnológicas (Diretores). (2020b, outubro 19). *Poéticas Tecnológicas / Live 4 Aluska Sampaio e Tania Marin Pez* (Vol. 4) [Dança].  
[https://www.youtube.com/watch?v=po\\_lzljunJw](https://www.youtube.com/watch?v=po_lzljunJw)
- Santana, I. & GP Poéticas Tecnológicas (Diretores). (2020c, outubro 20). *Com\_Par\_t(r)ilhar / Sarah e Di Li* (Vol. 3) [Dança]. <https://corpoaudiovisual.wixsite.com/liveperformance>.  
<https://corpoaudiovisual.wixsite.com/liveperformance>
- Santos, A. (2009). *A Etnocenologia e seu Método—Um olhar sobre a pesquisa Contemporânea em Artes cênicas no Brasil e na França*. (Repositório UFBA) [Tese de doutorado, Universidade Federal da Bahia - Programa de Pós Graduação em Artes Cênicas - PPGAC].  
<https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/9630/1/Agnaldo%2520Santos%2520tese%2520seg.pdf>
- Santurbano, P. (2022). *Evolução e movimentação humana: Evolução do raciocínio evolutivo na saúde e no movimento* (2º ed, Vol. 1). Edição de Autor.
- Silva, H. L. da. (2018). *Contato improvisação: O movimento e a desabituação compartilhada no campo da experiência* [Tese, Universidade Federal da Bahia - Programa de Pós Graduação em Artes Cênicas - PPGAC]. <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/27295>
- Silva, M. (2019). *A gravidade newtoniana e einsteiniana não é só uma dicotomia conceitual* [Monografia de conclusão de curso. Licenciatura, Instituto Federal de educação, ciência e tecnologia do Rio Grande do Norte].  
[https://memoria.ifrn.edu.br/bitstream/handle/1044/1732/TCC\\_MARIA%20ADNA.pdf](https://memoria.ifrn.edu.br/bitstream/handle/1044/1732/TCC_MARIA%20ADNA.pdf)
- Souza, R., Haas, A., Trigo, C., & Ferraz, D. (2022). O IMPACTO DA DANÇA SOBRE O RISCO DE QUEDAS EM IDOSOS: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA. *Revista Brasileira de Ciência e Movimento*, 30(2), 1–18.
- Spink, P. K. (2003). Pesquisa de campo em psicologia social: Uma perspectiva pós-construcionista. *Psicologia & Sociedade*, 15, 18–42. <https://doi.org/10.1590/S0102-71822003000200003>

- Tessarini, L. (2021). *LAL TESSARINI no Instagram: “blast from the past—Little rehearsal snippet of @chloe\_albaret & myself in @yoann\_bourgeois’ “where do the dreams I don’t remember go” ...”* [Redes Sociais]. Instagram.  
<https://www.instagram.com/p/CnVLBdppmgf/>
- Trigo, C. (2006). *Estudo para lesma* [Dança. Música. Ilustração].
- Trigo, C. (2011). Conexões criativas entre abordagens somáticas e criação autoral em dança: Acesso à intimidade de um corpo que se constrói pela pesquisa criativa, reciclagem e poesia. Em *O avesso do avesso do corpo—Educação somática como praxis* (1º ed, Vol. 4, p. 53–59). Nova Letra.
- Trigo, C. (2014a). Deslimites—Notas sobre a natureza da Instabilidade Poética. Em *Trabalhos reunidos 2: Conexão dança Alemanha-Bahia* (1º ed, Vol. 2, p. 77–86). Edufba.
- Trigo, C. (2014b). Diálogos artísticos: Onde reconheço uma poética de instabilidade. *Anais da V Jornada de Pesquisa em Artes Cênicas, 1*, 25–25.
- Trigo, C. (2014c). *Instabilidade Poética: Síntese provisória de uma prática de movimento* [Dissertação de mestrado, Universidade Federal da Bahia].  
<https://repositorio.ufba.br/handle/ri/15130>
- Trigo, C. (2015). Diálogos artísticos: Onde reconheço uma poética de instabilidade—2. *Anais V SEMINÁRIO DE PESQUISA DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DANÇA*, 1–10.
- Trigo, C. (2016). Instabilidade poética: Conjunto de estratégias artístico- pedagógicas. *Cadernos do GIPE-CIT: Processos criativos: educação somática e afetos, 36*, 168–189.
- Trigo, C. (2018a). Instabilidade Poética com Flymoon®. *Anais do Simpósio internacional arte na educação básica*, 1063–1071. <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/30020>
- Trigo, C. (2018b). Poética de instabilidade: Práticas artísticas de desestabilização do comum em M. C. Escher, Manoel de Barros e Arnaldo Antunes. *Anais XIV Enecult - 2018. XIV Enecult – encontro de estudos multidisciplinares em cultura*, Salvador, Bahia, Brasil.  
<https://cult.ufba.br/enecult/anais/edicao-2018-xiv-enecult/>

- Trigo, C. (2022a). Poética de instabilidade na videodança tudo é chão. *Anais da Jornada de Pesquisa em Artes Cênicas*, 11, 1.  
<https://www.even3.com.br/anais/xijornadaicoloquio/538764-poetica-de-instabilidade-na-videodanca-tudo-e-chao>
- Trigo, C. (2022b, a 05/11). *Poética de Instabilidade na videodança Tudo é chão* [Oral]. XI Jornada de pesquisa em artes cênicas | II colóquio de pesquisa em artes nas escolas. Olhares para a pesquisa e o ensino nas artes., João Pessoa.  
<https://www.even3.com.br/xijornadaicoloquio/>
- Trigo, C. (2022c). Poética de Instabilidade na vídeo-instalação interativa Get[IN]Gravity; Poetics of Instability at the Get[IN]Gravity Interactive Video-Installation. *2022 Third International Conference on Digital Creation in Arts, Media and Technology (ARTeFACTo)*, 1–4. <https://doi.org/10.1109/ARTeFACTo57448.2022.10061265>
- Trigo, C. (2022d). “*To play and have fun*” ou “*caminhar é como dançar*” [Workshop]. Sommerwerft 2022, Frankfurt.
- Trigo, C. (2022e). *Videodança Tudo é chão* [Exposição]. ArteFacto 2022 Macao, Macau.  
<https://kuula.co/share/N2CZx/collection/79DjN?logo=0&info=0&fs=1&vr=1&sd=1&initload=0&thumbs=1>
- Trigo, C. (2022f, junho 3). *Instabilidade Poética: Estratégias artístico pedagógicas para a prática emancipatória de movimento* [Simpósio]. Seminários de dança e educação somática, Blumenau.
- Trigo, C., Alves da Veiga, P., & Santana, I. (2023, novembro 28). *Poetics of Instability: Subversion of Gravity through Digital Performative Art*.  
<https://dl.acm.org/doi/10.1145/3632776.3632799>
- Trigo, C., Alves da Veiga, P., & Santana, I. (2024a). Poetics of Instability: Subversion of Gravity through Digital Performative Art. *Proceedings of the 11th International Conference on Digital and Interactive Arts*, 1–10.  
<https://doi.org/10.1145/3632776.3632799>

- Trigo, C., Alves da Veiga, P., & Santana, I. (2024b). *Subversão da Gravidade através da arte digital performativa*. (CIACmedia, Org.). CIAC.  
<https://www.youtube.com/watch?v=MirjfWx1GAE>
- Trigo, C., Antunes, A., & Anjos, L. E. (2007). *Deslimites* [Dança].
- Trigo, C., Bandeira, T., Becker, A., Trigo, I., & Anjos, L. E. (2002). *Ideias de teto* [Dança].
- Trigo, C., & Borges, G. (2022, a 12/08). *VIDAS NEGRAS E HISTÓRIA PRETA: PODCASTS DÃO VOZ AO INVISÍVEL* [Oral].  
<http://www.enecult.ufba.br/modulos/submissao/Upload-607/139055.pdf>
- Trigo, C., & Sotero, V. (2022). *Get[IN]Gravity: Interactive video-installation* (bubbleapps) [Interactive digital projection]. <https://4getgravity.bubbleapps.io/version-test>
- Valéry, P. (2020). *Lições de Poética*. (2º ed). Âyiné.
- Varela, F., Thompson, E., & Rosch, E. (2003). *A Mente Incorporada Ciências Cognitivas e Experiência Humana*. Artmed.
- Vieira, J. (1999). O corpo na dança: Rudolf Laban e as modernas ideias científicas da complexidade. *Cadernos do GIPE-CIT - Estudos do Corpo*, 2, 17–30.
- Vieira, J. (Diretor). (2015, novembro 25). *Jorge de Albuquerque Vieira—Visita à exposição A Arte e a Ciência—Nós entre os extremos* [Youtube Vídeo].  
<https://www.youtube.com/watch?v=m57yb6GVk9A>
- Volz, J. (2016). Incerteza Viva. *Incerteza Viva. Catálogo da 32ª Bienal de arte de São Paulo*, 32, 21–27. <https://issuu.com/bienal/docs/32bsp-catalogo-web-pt>
- Weil, S. (2004). *A gravidade e a graça* (D. Dias, Trad.; 1º ed). Relógio D'água.
- Wells-Jensen, S. (2018). *The Case for Disabled Astronauts*. Scientific American Blog Network.  
<https://blogs.scientificamerican.com/observations/the-case-for-disabled-astronauts/>
- WIRED (Diretor). (2020, setembro 2). *How This Girl Takes Indoor Skydiving to the Next Level / Obsessed / WIRED* [Gravação de vídeo].  
<https://www.youtube.com/watch?v=pmVAkb4naKk>
- Wurtzel, D. (2008). *Daniel Wurtzel | Installation Art | Performance Artist* [Site do artista].  
Danielwurtzel.Com. <https://www.danielwurtzel.com>

Yoann Bourgeois (Diretor). (2018, maio 13). *Autoportrait* [Dança].

<https://www.youtube.com/watch?v=gg1oKY8tW3E>

Yorke, T., & Anderson, P. (Diretores). (2019). *Anima* [Curta musical]. Netflix.

<https://www.netflix.com/title/81110498>

## 8. APÊNDICES

Foram listadas publicações, apresentações em eventos científicos e obras artísticas realizadas durante o período do doutoramento (2021-2023), cujas referências e links constam no item 7.

### 8.1. Publicações em anais de eventos

#### 8.1.1. Poética de instabilidade na videodança tudo é chão. (Trigo, 2022a).

Trigo, C. (2022b). Poética de Instabilidade na vídeo-instalação interativa Get[IN]Gravity. 2022 *ARTeFACTo*, 1–4.  
<https://doi.org/10.1109/ARTeFACTo57448.2022.10061265>

#### 8.1.2. Poética de Instabilidade na vídeo-instalação interativa Get[IN]Gravity; Poetics of Instability at the Get[IN]Gravity Interactive Video-Installation (Trigo, 2022c).

Trigo, C. (2022d). Poética de Instabilidade na vídeo-instalação interativa Get[IN]Gravity; Poetics of Instability at the Get[IN]Gravity Interactive Video-Installation. 2022 *Third International Conference on Digital Creation in Arts, Media and Technology (ARTeFACTo)*, 1–4.  
<https://doi.org/10.1109/ARTeFACTo57448.2022.10061265>

#### 8.1.3. Vidas negras e história preta: Podcasts dão voz ao invisível. (Trigo & Borges, 2022).

Trigo, C., & Borges, G. (2022, a 12/08). *VIDAS NEGRAS E HISTÓRIA PRETA: PODCASTS DÃO VOZ AO INVISÍVEL* [Oral].  
<http://www.enecult.ufba.br/modulos/submissao/Upload-607/139055.pdf>

#### 8.1.4. Poetics of Instability: Subversion of Gravity through Digital Performative Art. (Trigo et al., 2024a).

Trigo, C., Veiga, P. A., & Santana, I. (2024a). Poetics of Instability: Subversion of Gravity through Digital Performative Art. *Proceedings of the 11th International Conference on Digital and Interactive Arts*, 1–10.  
<https://doi.org/10.1145/3632776.3632799>

#### 8.1.5. Eixos de relação: Como a subversão da gravidade acontece na dança com mediação digital. Jornadas CIAC 2024. (Trigo et al., 2024a). (ainda não publicado).

### 8.2. Publicação de artigos

- 8.2.1. O impacto da dança sobre o risco de quedas em idosos: Uma revisão sistemática (Souza et al., 2022).
- Souza, R., Haas, A., Trigo, C., & Ferraz, D. (2022). O IMPACTO DA DANÇA SOBRE O RISCO DE QUEDAS EM IDOSOS: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA. *Revista Brasileira de Ciência e Movimento*, 30(2), 1–18.
- 8.2.2. Effects of isokinetic and proprioceptive training in a professional soccer player with chronic ankle instability. A case report. (Guenka et al., 2023).
- Guenka, L. C., Pelegrinelli, A. R. M., Silva, M. F., Bela, L. F. D., Carrasco, A. C., Cardoso, A. P. R. G., Trigo, C. F., Dias, J. M., Moura, F. A., McVeigh, J. G., & Cardoso, J. R. (2023). Effects of isokinetic and proprioceptive training after lateral ankle ligament reconstruction: A case report. *Journal of Bodywork and Movement Therapies*, 33, 1–7. <https://doi.org/10.1016/j.jbmt.2023.04.065>
- 8.3. Organização de eventos, mediação de mesas e sessões
- 8.3.1. Comissão organizadora do II encontro internacional de práticas somáticas e dança. (2021). Brasília, Brasil.
- 8.3.2. Coordenação do eixo temático “Saberes somáticos em múltiplas configurações”, II encontro internacional de práticas somáticas e dança. (2021). Brasília, Brasil.
- 8.4. Publicação de livros
- 8.4.1. Epistemologias somáticas em movimento. (2022). Anais do evento: II encontro internacional de práticas somáticas e dança. (Pizarro et al., 2023)
- 8.5. Obras de arte
- 8.5.1. Videoinstalação interativa Get[IN]Gravity (Trigo & Sotero, 2022).
- Trigo, C., & Sotero, V. (2022). *Get[IN]Gravity: Interactive video-installation* (bubbleapps) [Interactive digital projection]. <https://4getgravity.bubbleapps.io/version-test>
- 8.5.2. Tudo é chão (Clara Trigo, 2022).
- Clara Trigo. (2022). *TUDO É CHÃO - Clara F. Trigo—Videodança—2022*. <https://www.youtube.com/watch?v=cwaR8TKXC2Q>
- 8.6. Participação em eventos artístico-científicos (oficina, apresentação oral e/ou artística)

- 8.6.1. Workshop 'To play and have fun' ou 'caminhar é como dançar', no Sommerwerft Festival. (Trigo, 2022d)
- Trigo, C. (2022e). “*To play and have fun*” ou “*caminhar é como dançar*” [Workshop]. Sommerwerft 2022, Frankfurt.
- 8.6.2. Apresentação oral no XVIII encontro de estudos multidisciplinares em cultura – ENECULT. (Trigo & Borges, 2022).
- Trigo, C., & Borges, G. (2022a, a 12/08). *VIDAS NEGRAS E HISTÓRIA PRETA: PODCASTS DÃO VOZ AO INVISÍVEL* [Oral]. <http://www.enecult.ufba.br/modulos/submissao/Upload-607/139055.pdf>
- 8.6.3. Simpósio Instabilidade Poética: estratégias artístico pedagógicas para a prática emancipatória de movimento, Universidade Regional de Blumenau – FURB. (Trigo, 2022f)
- Trigo, C. (2022a). *Instabilidade Poética: estratégias artístico pedagógicas para a prática emancipatória de movimento*. [Simpósio]. Seminários de dança e educação somática. Universidade Regional de Blumenau – FURB.
- 8.6.4. Apresentação oral na XI Jornada de pesquisa em artes cênicas e II colóquio de pesquisa em artes nas escolas. UFPB. (Trigo, 2022b)
- Trigo, C. (2022c, a 05/11). *Poética de Instabilidade na videodança Tudo é chão* [Oral]. XI Jornada de pesquisa em artes cênicas | II colóquio de pesquisa em artes nas escolas. Olhares para a pesquisa e o ensino nas artes., João Pessoa. <https://www.even3.com.br/xijornadaaiicoloquio/>
- 8.6.5. Apresentação oral Poética de Instabilidade na vídeo-instalação interativa Get[IN]Gravity - 2022 Third International Conference on Digital Creation in Arts, Media and Technology (ARTeFACTo). (Trigo, 2022c).
- Trigo, C. (2022d). Poética de Instabilidade na vídeo-instalação interativa Get[IN]Gravity; Poetics of Instability at the Get[IN]Gravity Interactive Video-Installation. *2022 Third International Conference on Digital Creation in Arts, Media and Technology (ARTeFACTo)*, 1–4. <https://doi.org/10.1109/ARTeFACTo57448.2022.10061265>
- 8.6.6. Apresentação artística Videodança Tudo é chão - 2022 Third International Conference on Digital Creation in Arts, Media and Technology (ARTeFACTo). (Trigo, 2022e).
- Trigo, C. (2022f). *Videodança Tudo é chão* [Apresentação artística]. ArteFacto 2022 Macao, Macao. <https://kuula.co/share/N2CZx/collection/79DjN?logo=0&info=0&fs=1&vr=1&sd=1&nitload=0&thumbs=1>

8.6.7. Apresentação oral Poética de instabilidade: Subversão da gravidade através da arte digital performativa - ARTECH 2023: 11th International Conference on Digital and Interactive Arts (Trigo et al., 2023).

Trigo, C., Veiga, P. A., & Santana, I. (2023, novembro 28). *Poetics of Instability: Subversion of Gravity through Digital Performative Art*.  
<https://dl.acm.org/doi/10.1145/3632776.3632799>

8.6.8. Apresentação oral XVIII Jornadas do CIAC 2024. (Trigo et al., 2024b)

Trigo, C., Veiga, P., & Santana, I. (2024b). *Subversão da Gravidade através da arte digital performativa*. (CIACmedia, Org.). CIAC.  
<https://www.youtube.com/watch?v=MirjfWx1GAE>