



## 1 Introdução

Este estudo é procedente da experiência em dança contemporânea e semiótica dos autores do texto. Com base nos conhecimentos adquiridos ao longo do tempo nessas áreas, fomos motivados, à luz de algumas vertentes dos atuais estudos da linguagem da dança relacionada com a tecnologia, a explorar as relações do corpo em movimento para as imagens em *keyframe animation*. No encontro entre gesto, corpo, imagem e animação encontramos poucos estudos que tratam deste tema. A partir deste argumento fizemos algumas reflexões situando nossa pesquisa sobre as possíveis associações significativas da escrita do corpo em movimento traduzidas (Plaza, 2013) para o espaço virtual.

A problemática é investigar como a dança reverbera corpo-grafias virtualizadas para o *software* de animação *keyframe*. O espaço cênico de performance na dança é um dispositivo poético agarrado às superfícies do corpo em suas representações. Por meio de uma teia de imagens que tecem os sentidos dos traços da escrita metafórica do corpo que dança, é possível emergir em plasticidades coreográficas e símbolos que incorporam novos fluxos ao imaginário do ser. Por isso, a nossa justificativa de pensar esse corpo que dança no espaço virtual foi o ponto de partida para investigar os diferentes aspectos visuais inseridos na criação de figuras em *softwares* de animação.

*Jibaro* é o último episódio da terceira temporada da série *Love, Death and Robots* criada por Alberto Mielgo nele, a dança é um dos principais mecanismos de significação e de criação de uma narrativa corpo-gráfica. Por meio dela e das imagens formadas pela animação, o corpo se torna força propulsiva para dilatar os percursos de geração de sentidos. Elementos esses que nos permitiu a coleta de dados para compreender os emblemas dessa virtualidade.

O objetivo deste trabalho é compreender traços da dramaturgia da dança na animação *Jibaro* tendo como fundamentação teórica a semiótica de Charles Sanders Peirce (2019). Na dança, os signos se entrelaçam e envolvem-se em cadeia de interpretações proporcionando um fluxo constante de troca de informações pelo corpo-ambiente. Este corpo que dança uma sequência coreográfica quando transmutado para um outro em *keyframe animation*, passa do território factual para o cibernético, de um corpo real para um outro virtual.

No livro *Semiótica Aplicada*, da autora Lúcia Santaella (2004), ela define que “o signo é um primeiro (algo que se apresenta à mente), ligando um segundo (aquilo que o signo indica, se refere ou representa) a um terceiro (o efeito que o signo irá provocar em um possível intérprete)” (p. 7). Como na semiótica peirceana o signo pode ser qualquer coisa de qualquer espécie que venha à

mente, quando transpomos esse pensamento da teórica para as imagens de *Jibaro* percebemos que as nossas análises “são fruto do registro de coisas, eventos ou situações de fatos existentes” (*ibidem*, p. 112), destinados com bastante propriedade à produção de uma criação.

No livro *Dança sob o signo do múltiplo*, Santaella (2020) trata da semiótica da dança como um caminho para transmutar a natureza empírica do movimento em partituras estéticas. Desse modo, “os códigos, que se interseccionam, são sociais, estéticos, (re) apresentacionais, teatrais e coreográficos englobando o caráter semiótico da dança” (p. 75). Além disso, toda uma composição imagética se estabelece por mediação tecnológica, fazendo do corpo matéria artística na composição de imagens em movimento para uma dramaturgia de reverberações narrativas. Adriana Bittencourt (2012) em *Imagens como acontecimentos: dispositivos do corpo, dispositivos da dança* entende que as imagens não podem ser exatamente iguais, apenas semelhantes, pois essas se inventam na semiose. Então, “imagens são signos contaminados, trânsito de misturas que se ligam em tempo real. Como são acontecimentos constantes, cada corpo interpreta o ambiente e é por ele interpretado” (p. 33).

A metodologia teve uma abordagem qualitativa, com foco descritivo (Vergara, 2007) das cenas encontradas no nono episódio deste seriado. O levantamento bibliográfico serviu para embasar nossas considerações nas áreas da dança e da sua relação com certos aspectos da tecnologia. Neste artigo, não temos a intenção de abranger todas as perspectivas da dança com a tecnologia digital. Especificamente, queremos mostrar que a dança por ser transdisciplinar tem as fronteiras abertas para dialogar com outras áreas do conhecimento.

O potencial icônico encontrado em *Jibaro* retrata a coreografia de Sara Silkin. A artista usa de seu corpo como bailarina para a transmutação de sequências de imagens que se estabelecem como uma arquitetura narrativa na composição de um visual e uma sonoplastia impactante. Nesse contexto, a aparência do movimento enfatiza a qualidade da plasticidade e quando investigamos o corpo poético, a intenção é apresentar uma possibilidade, vislumbrar um caminho de sentidos e acessar algumas características dentre as muitas suscitadas nas ocorrências desta trama.

## 2 Corpo-grafias virtualizadas

Olhar para a narrativa da antologia de *Love, Death and Robots* é vislumbrar uma técnica cinematográfica de animação, a partir de um método narrativo mais flexível e agarrado às estruturas

gestuais do corpo e da imagem em movimento. Sendo esse, com todas as suas implicações mentais, emocionais e físicas, uma grafia corporificada em *Jibaro*. Para Laban (1978), “as ideias e sentimentos são expressos pelo fluir do movimento e se tornam visíveis nos gestos” (p. 29). O diretor Alberto Mielgo contou com a colaboração da coreógrafa Sara Silkin para compor as coreografias de movimentos, que depois foram virtualizadas em *keyframe animation*.

Chamamos de corpo-grafias, pois no episódio em questão a narrativa se dá principalmente pela forma como os personagens se movem no espaço digital. A dramaturgia do movimento transpõe então à cena uma cadeia de significados para possibilitar a interpretação não só das relações entre os personagens da animação, como também da animação como um todo. A dança e a animação por *keyframe* são duas formas distintas de expressão artística que têm convergido em um mundo cada vez mais digital. O movimento, como uma expressão corporal e emocional, encontra na animação por essa tecnologia um meio de transcender os limites físicos e explorar possibilidades criativas.

A *keyframe animation* é uma técnica de animação em que o animador define marcos-chave (*keyframes*) para indicar posições, movimentos e transformações de um objeto ao longo do tempo. O *software* de animação interpola automaticamente os quadros intermediários, criando uma sequência fluida de movimento. Essa técnica é amplamente usada em animação 3D, efeitos visuais e jogos digitais (Miranda, 2009).

Figura 1 - *Jibaro*: Por detrás das cenas



Fonte: [https://www.youtube.com/watch?v=JeUuk-g\\_Qws&ab\\_channel=Netflix](https://www.youtube.com/watch?v=JeUuk-g_Qws&ab_channel=Netflix)

Nos *frames* acima retirados do episódio, pode-se observar esse percurso de composição da imagem (molde), para uma última finalizada em 3D. O mesmo processo ocorreu na criação da dança da sereia. Nesta coreografia, a base dos movimentos criados por Silkin foi desenhada na técnica de animação (*keyframe*) para estar no território virtual da plataforma de *streaming Netflix*.

**Figura 2 - Frame o grito da sereia**



Fonte: [https://www.youtube.com/watch?v=JeUuk-g\\_Qws&ab\\_channel=Netflix](https://www.youtube.com/watch?v=JeUuk-g_Qws&ab_channel=Netflix)

Nas imagens, uma das últimas cenas da animação, é possível perceber a coreógrafa compondo parte expressiva da sua coreografia como personagem - o grito da sereia. Na primeira imagem temos a visão da bailarina Silkin, na segunda o desenho/molde *keyframe* e na última imagem percebe-se a finalização do trabalho tecnológico em 3D.

Após ser despida de suas joias, a sereia em uma expressão dramática de gestos que revelam a sua dor pela perda de parte de seu corpo (quando as joias são retiradas, seu corpo sangra), se coloca a seccionar signos que compõem uma teia de imagens e simbologias corpo-gráficas. As imagens se estabelecem então como signos contaminados, trânsito de misturas que se ligam em tempo real. O corpo de Silkin interpreta o ambiente e é por ele interpretado. Para Bittencourt (2012), esses elementos podem ser justificados como “atos ininterruptos de mediação, irreversibilidade que se destaca como transformação” (p. 33). Esse corpo transmutado para o virtual, não pode ser copiado, pode ser apenas recomposto, “[...] dado o acordo permanente entre informações sempre comprometidas em rede e que incidem como representações e interpretações, respectivamente” (p. 33).

Nessa representação então do grito da sereia, existem qualidades nesse movimento de articulação da boca e da contração do corpo que representam algo próprio do grito, ou seja, indica essa personagem mitológica que grita, sofre a dor da perda de seus tesouros. Para Santaella (2004), “isso que é representado pelo signo, quer dizer, ao que ele se refere é chamado de objeto. Ora, dependendo do tipo de referência do signo, [...] provocará em um receptor um certo efeito interpretativo [...]. Esse efeito é o interpretante” (p. 8).

No caso do cavaleiro surdo que após despír a sereia de suas joias e tomar a água do lago passa a escutar, o efeito do grito produz nele a mesma atração que guiou os outros cavaleiros em direção ao fundo do lago. Isto é, o efeito antes produzido no interpretante (o cavaleiro surdo) passa

agora a se dissociar daquela antiga referência de signo recebida pela interferência corpo-ambiente sofrida por ele, já que agora ele passou a escutar.

Figura 3 - Frame o cavaleiro surdo



Fonte: [https://www.youtube.com/watch?v=JeUuk-g\\_Qws&ab\\_channel=Netflix](https://www.youtube.com/watch?v=JeUuk-g_Qws&ab_channel=Netflix)

Toda a gestualidade das cenas configuram também parte da corpo-grafia da narrativa do curta e os gestos podem ser entendidos como em Laban (1978): “[...] ações das extremidades, que não envolvem transferência nem suporte do peso. Podem dar-se em direção do corpo, para longe dele, ou ao seu redor e podem também ser executados com ações sucessivas das várias partes de um membro” (p. 60). Tendo isso em vista, a linguagem coreográfica e os movimentos desenham as partituras dramáticas necessárias para fazer da obra uma confluência de sentidos.

Esta série de animação atribui diferentes temas a cada episódio, sendo eles independentes e sem necessidade de acompanhar todas as temporadas de modo sequencial. Em cada episódio é explorado novas formas de narração através da animação. *Jibaro* com título em português de “Fazendeiro” traz a história de um cavaleiro surdo e uma sereia mitológica que se envolvem em uma dança mortal, repleta de sangue e riqueza. Essa é basicamente a sinopse do episódio divulgado pela plataforma de *streaming* (Netflix, 2023). A obra então, mescla múltiplas linguagens artísticas como cinema, animação e dança contemporânea para conseguir contar a sua história e o filme não apresenta uma narrativa oral.

De acordo com o diretor, a escolha da ausência de narração contribui para um caminho de compreensão mais dúbia e abstrata do enredo, sendo assim, o desejo principal foi que cada um que assistisse tirasse sua própria conclusão (Netflix, 2022). Isso acontece não apenas pela dubiedade da situação, mas sim pela maneira como os personagens se comportam, as escolhas diante do conflito e a expressão corporal (Laban, 1978) configuram que tipo de pessoas são.

Os cavaleiros em uma espécie de cruzada na floresta, revelam a violência da tentativa da conquista de um território. Mesmo diante da ausência de um texto oral, existem elementos simbólicos que indicam as cruzadas (Santaella, 2020). A sereia ao aparecer para o grupo inicia uma

sequência de movimentos ritmados seguido de um agudo, um canto afiado que ao mesmo tempo ataca todo o grupo de cavaleiros, e os envolvem em uma ação alucinante, uma multidão atacando-se em sentido ao som. O único que é salvo desse canto, é justamente o cavaleiro surdo. Ele foge. A sereia não compreendendo o porquê dele não ter caído na graça de seu canto, o observa, e ao passar da noite, enquanto o cavaleiro adormecia, ela o encontra e então inicia uma relação não somente de interesse sexual mas também um desejo ganancioso. O interessante disso, a partir de Santaella (2004), é que por vezes o expectador é inserido nas limitações sensoriais desse cavaleiro surdo, ora se consegue escutar o barulho da mata, dos passos, ora acontece a imersão completa da ausência sonora.

Pelos resultados alcançados (Vergara, 2007), observamos que as linguagens artísticas abriram espaços para explorar as relações entre os signos. Esse processo tecnológico gerou uma corrente de subcódigos baseados em convenções artísticas, essas que operam no corpo, novos gestos transformando-os em aspecto narrativo (Santaella, 2020). A dramaturgia encontrada nos corpos dos personagens serviu para que ocorresse a comunicação entre eles, já que no vídeo a narrativa é corporal e não tem nenhuma ação oralmente dialogada. O movimento como expressão singular dos estados internos (Laban, 1978), pôde comunicar informações físicas tanto inconscientes quanto conscientes, a partir de gestos, pelo espaço e a tensão contida nas memórias corporais.

### 3 Conclusões

A dança como forma de expressão de anseios, emoções e experiências sócio-artísticas está em constante diálogo com as tecnologias digitais. *Jibaro* é uma obra com várias camadas dramáticas que no entrelace da dança com a animação cria a própria trama através de diversos elementos que contribuem para os efeitos interpretativos das cenas.

A maneira como as imagens foram estruturadas em *keyframe animation* definem como o corpo se move com a inserção dos signos que compõem a tela de imagens carregadas pela materialidade de simbologias sócio-estético-culturais. Cada signo que identificamos é parte do nosso universo a que o signo existencialmente pertence. Então, as escolhas diante do conflito e a expressão corporal configuram que tipo de pessoas são e levam quem assiste ao episódio a confundir os sentidos e deturpar a noção de como a história é convencionalmente contada.

Concluimos, afirmando que a linguagem da dança aliada à tecnologia *keyframe animation*, quando traduzida por meio de algoritmos para o digital, se torna imagem visível. Ao ser apropriada pela corpo-grafia ocorre a inserção destes fenômenos na narrativa do curta. Em *Jibaro*, o reconhecimento do corpo, seus símbolos na dança e as imagens suscitadas nessa animação, definiram modos plurais de significação da dramaturgia. Quando olhamos para a narrativa desta antologia, a técnica cinematográfica de animação criou um método de contar histórias mais flexível que podem ser desencadeadas pela semiose peirceana.

## Referências

BITTENCOURT, Adriana. **Imagens como acontecimentos: dispositivos do corpo, dispositivos da dança**. Salvador: EDUFBA, 2012.

LABAN, Rudolf. **Domínio do movimento**. Org. Lisa Ulmann. Tradução Anna Maria Barros de Vecchi e Maria Sílvia Mourão Neto. 3. ed. São Paulo: Summus, 1978.

MIRANDA, João Carlos. **Animação de personagem 3D: expressão facial**. Disponível em: [/https://bdigital.ipg.pt/dspace/bitstream/10314/3120/1/joaocarlosmiranda2.pdf](https://bdigital.ipg.pt/dspace/bitstream/10314/3120/1/joaocarlosmiranda2.pdf). Acesso em: 10 de agosto de 2023.

NETFLIX. **Love, Death and Robots**. Disponível em: <https://www.netflix.com/watch/81424939?trackId=255824129>. Acesso em: 10 de agosto de 2023.

NETFLIX. **Love, Death + Robots | Inside the Animation: Jibaro | Netflix**. YouTube, 8 de junho de 2022. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=JeUuk-g\\_Qws&t=12s&ab\\_channel=Netflix](https://www.youtube.com/watch?v=JeUuk-g_Qws&t=12s&ab_channel=Netflix). Acesso em: 12 de agosto de 2023.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2019.

PLAZA, Júlio. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2013.

SANTAELLA, Lúcia. **Semiótica aplicada**. São Paulo: Thomson learning, 2004.

\_\_\_\_\_. **Dança sob o signo do múltiplo**. São Paulo: Estação das letras e cores, 2020.

VERGARA, Sylvia Constant. **Projetos e relatórios de pesquisa em administração**. 9. ed. São Paulo: Atlas, 2007.