

**CORPO, LINGUAGEM E GESTO CRIATIVO – PROCESSOS
DE COMUNIC[AÇÃO] EM COMPUTER-DANCE****Cristiane Wosniak¹**

Resumo: o artigo é estruturado a partir de uma leitura reflexiva, analítica e contextual sobre os processos/gestos singulares de criação de uma artista brasileira – Analivia Cordeiro – dando ênfase a uma obra específica de sua autoria: a computer-dance *M3X3* (1973). Tenho por objetivo atualizar, revisar e dialogar com uma produção teórica e analítica realizada em 2006, a partir de minha dissertação de mestrado. Trago para este momento novas instâncias comunicativas do processo de criação da obra. A metodologia de análise se debruça sobre os pressupostos da Teoria Geral dos Signos de Charles Sanders Peirce. Os resultados de tal empreitada atualizam os sentidos e os processos de uma leitura polissêmica.

Palavras-chave: Processo de criação; Semiótica; Linguagem; Computer-dance.

**BODY, LANGUAGE AND CREATIVE GESTURE:
COMMUNICATION PROCESSES IN COMPUTER-DANCE**

Abstract: the article is structured from a reflective, analytical and contextual reading about the unique processes/gestures of creation of a Brazilian artist – Analivia Cordeiro – emphasizing a specific work of her authorship: computer-dance *M3X3* (1973). I aim to update, review and dialogue with a theoretical and analytical production carried out in 2006, based on my master's dissertation. I bring to this moment new communicative instances of the creation process of the work. The analysis methodology focuses on the assumptions of Charles Sanders Peirce's General Theory of Signs. The results of such an endeavor update the meanings and processes of polysemic reading.

Keywords: Creation process; Semiotic; Language; Computer-dance.

1 Doutora e mestra em Comunicação e Linguagens. Docente adjunta da Universidade Estadual do Paraná (Unespar) – *campus* de Curitiba II/FAP. Vice-Coordenadora do Mestrado em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV/Unespar) e docente permanente do Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE/UFPR). Líder do GP CineCriare – Cinema: criação e reflexão (PPG-CINEAV/Unespar/CNPq) e membro do GP Labelit – Laboratório de estudos em educação, linguagens e teatralidades (PPGE/UFPR/CNPq). E-mail: cristiane_wosniak@yahoo.com.br

INTRODUÇÃO

Em 2006 concluí meu mestrado em Comunicação e Linguagens – linha de cibermídia e meios digitais, pela Universidade Tuiuti do Paraná (UTP), ao defender minha dissertação intitulada *Dança, cine-dança, vídeo-dança, ciber-dança: dança, tecnologia e comunicação*, sob orientação de Décio Pignatari (1927-2012).

Interessada, desde então, em apreender a questão do ícone cinético² que permeia as composições audiovisuais, selecionei, naquele momento dois textos não- verbais para analisar os processos de criação e significação: *Points in Space* (1986) de Merce Cunningham (1919-2009), coreógrafo estadunidense e pioneiro no campo da videodança e *M3X3 – computer dance para vídeo* (1973), pertencente à Analivia Cordeiro, coreógrafa e pesquisadora brasileira, pioneira no uso da mídia eletrônica e digital na dança e contaminada pelo pioneirismo de seu pai Waldemar Cordeiro (*computer art*) e também por Cunningham, de quem foi aluna, em Nova York.

Seu texto audiovisual capta as imagens gravadas em vídeo e levadas ao computador, onde por meio de um programa/*software* é analisado o percurso descrito pelo corpo, no espaço-tempo, em ação dançante. “O programa de computador foi feito na linguagem Fortran IV. A saída fornece instruções que coordenam as performances dos dançarinos com as tomadas e efeitos das câmeras de vídeo” (CORDEIRO, site da artista).³

A partir desta obra específica de Cordeiro, intenciono atualizar a leitura semiótica realizada em 2006, em uma análise recontextualizada, a partir dos pressupostos e ferramentas utilizadas no processo de decomposição, leitura e significação da obra e, neste sentido, a Semiótica de Peirce (1839-1914) será o eixo norteador do processo analítico, resultando em um caminho metodológico que traz resultados atualizados quanto aos sentidos polissêmicos a partir da construção da obra.

2 Peirce define os ícones como aqueles signos que possuem uma semelhança com o objeto ao qual se referem: “um signo pode ser *icônico*, ou seja, pode representar seu objeto principalmente por similaridade, não importando qual o seu modo de ser.” (2.276). Décio Pignatari salienta também, que “algumas características do ícone peirceano revelam os aspectos profundos da natureza da linguagem em geral e da linguagem artística em particular”. (PIGNATARI, 1979, p. 32-33). Neste sentido, um dos aspectos que fundamenta o processo de análise aqui empreendido é a *Abertura* do signo icônico, caráter mais ou menos manifesto de seu Objeto, que vai ao encontro às características do próprio objeto de pesquisa, a *computer dance para vídeo M3X3* em seu caráter aberto e formulada com códigos flexíveis, não fechados ou fixos, portanto, fluidos.

3 Para acesso ao site da artista, consultar: <https://www.analivia.com.br/computer-dance-portugues/>. Acesso em: 05 jan. 2022.

ANALIVIA CORDEIRO – COMPUTER DANCE FOR TV – A ARTISTA E SUA OBRA

No Brasil, a partir dos anos 1970, a bailarina e pesquisadora do movimento, Analivia Cordeiro⁴ é a primeira a utilizar a mídia eletrônica e digital como forma de arte, na dança. Formada em arquitetura na FAU/USP, tornou-se mestre em multimeios pela Unicamp e em 2004 concluiu seu doutorado em comunicação e semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC/SP), ao defender a tese *Buscando a Ciber-harmonia: Um Diálogo entre a Consciência Corporal e os Meios Eletrônicos*.⁵

Notadamente recebeu influências de seu pai, Waldemar Cordeiro, artista que atuava na área das artes plásticas, inserido no movimento da pintura concreta, o *pop-creto*, as obras cinéticas e sua produção pioneira no campo da *computer art*. Devido a estes fatos, Analivia Cordeiro procurou transformar a linguagem do computador e da tela do vídeo, na própria obra de arte.

Em 1973, cria um processo de *computer dance for TV*, resultando em alguns videoteipes que participaram de vários eventos de arte e dança. “No Brasil, esta pesquisa foi muito bem recebida no ambiente das Artes Plásticas, onde fui considerada pioneira do vídeo-arte nacional. Na dança, a repercussão foi quase nula, havendo muito receio e dificuldade para absorção do processo pelos bailarinos” (CORDEIRO, 1998, p. 18).

Estudando em Nova Iorque, Cordeiro entra em contato com a geração da dança pós-moderna e em específico com Cunningham e seus *vídeo-workshops*, ministrados em parceria com Charles Atlas. Ao retornar ao Brasil, desenvolve algumas experiências em vídeodança e retoma suas pesquisas de dança por computador em 1982.

A vivência na área da dança resulta em duas fases distintas de pesquisa de movimento com o computador: na primeira fase (de 1973 a 1976), a artista concentra sua produção na *computer-dance*, tais como: *M3X3*, *0°=45°*, *Gestos* e *Cambiantes*. Também no campo da vídeodança, Cordeiro desenvolveu entre 1984 e 1997, segundo Maíra Spanghero (2003, p. 40), as seguintes obras: *Slow-Billie*, *Trajetórias*, *Striptease* e *Ar*, todas disponíveis para apreciação no site oficial da artista.

4 Para maiores informações sobre o trabalho da pesquisadora e coreógrafa, consultar o site oficial da artista: <<http://www.analivia.com.br>>. Acesso em: 27 dez. 2021.

5 Para maiores informações acerca da biografia da artista consultar o site do Itaú Cultural/verbete Analivia Cordeiro. Disponível em: <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa100025/analivia-cordeiro>. Acesso em: 29 dez. 2021.

Na segunda fase, a partir da década de 1980, Cordeiro se concentra na elaboração de uma escrita ou notação do movimento humano por meio de uma interface tecnológica. O *Nota-Anna*, como ficou conhecido no Brasil, é o resultado prático da pesquisa de mestrado da autora no Instituto de Artes da Unicamp-SP.

PRESSUPOSTOS DA SEMIÓTICA PEIRCEANA: O CAMINHO ANALÍTICO PARA A VIDEODANÇA

O caminho metodológico ser empreendido na análise de *M3X3* envolve a Semiótica desenvolvida pelo matemático, cientista, lógico e filósofo norte-americano – Peirce –, como um rigoroso estudo da linguagem. A Semiótica é “o estudo das relações existentes entre sistemas de signos” (PIGNATARI, 1979, p. 15) nos quais é possível verificar as unidades mínimas em categorias que permitem identificar o nível de interpretação e possíveis os significados/leituras presentes na obra. Os conhecimentos da Semiótica têm a função de penetrar no interior da(s) mensagem(s), no modo como são concebidas, nos procedimentos adotados e na sua realidade existencial ou indicial, enquanto suporte ou *medium*.

Um dos postulados fundamentais de Peirce é a de que o significado de um signo é sempre outro signo [...] o significado é um processo significante que se desenvolve por relações triádicas – e o Interpretante é o signo-resultado contínuo que resulta desse processo. Por que contínuo? Por que o signo é ativo, dinâmico, está em contínuo movimento, o que leva o autor Winfried Nöth (2003, p. 66) a afirmar que “para definir a semiótica peirceana é preciso dizer que não é bem o signo, mas é a semiose que é seu objeto de estudo.”

Peirce, segundo Nöth e Santaella (2017, p. 15) ancora toda a sua doutrina no pressuposto de que “os objetos representados pelos signos são também signos, com a diferença de que os objetos precedem os signos num processo semiótico, que ele definiu como semiose.” Desta forma, o modelo peirceano do conhecimento é triádico. O caminho para a elucidação das possíveis (mas não definitivas) leituras de significados das mensagens contidas na videodança, necessita do conhecimento prévio do Signo, elemento mediador, ou seja, o meio para o conhecimento.

Peirce toma como ponto de partida os fenômenos; como uma estrutura científica fenomenológica, ele cria as categorias do pensamento e da natureza. Estas categorias, em número de três, permeiam toda a arquitetura de sua obra e se referem aos modos de operação do pensamento como signo, que se processa na mente humana.

- A primeiridade – *firstness* – é a categoria dos fenômenos considerados somente em si mesmos e não relacionados a qualquer elemento fora deles mesmos. Diz respeito à qualidade, *feeling*, acaso, a potência. “Sem ser determinado por outra coisa, esses fenômenos não passam de meras possibilidades ainda não existentes” (NÖTH; SANTAELLA, 2017, p. 37).
- A secundidade – *secondness* – é a categoria dual (ação-reação) dos fenômenos considerados a partir da relação de algo com outra coisa, ou seja, “é aquilo que existe e, para existir, chama por algo como tempo e espaço, categoria dos fatos, no seu aqui e agora [...] da realidade e da experiência real” (NÖTH; SANTAELLA, 2017, p. 38).
- A terceiridade – *thirdness* – é a categoria da generalização e da mediação. “o geral é um fenômeno da terceiridade porque generalidade implica continuidade. Ela é também a categoria da semiose e dos signos, da representação, da comunicação, das leis, das regras, da necessidade, do hábito e da síntese” (NÖTH; SANTAELLA, 2017, p. 38).

Enquanto significado, um signo poderá conter várias concepções e, a depender do contexto, do repertório dos sujeitos envolvidos na leitura, recepção e produção de sentido por meio da relação entre os signos, a somatória das experiências constituirá a concepção geral da mensagem e do próprio significado do material – audiovisual, neste caso.

Na elaboração da significação de *M3X3*, portanto, as possíveis relações se darão entre os signos ou sistemas de signos (vídeo e dança) em si mesmos, em conexão com seus objetos e com seus interpretantes.

Peirce estabeleceu nos próprios elementos da tríade, categorias, em que o signo pode se relacionar com dois tipos de objetos e três tipos de interpretantes.

- O objeto imediato – “é o objeto dentro do signo”, o objeto “como o signo mesmo o representa e cujo ser depende, portanto da representação dele no

signo” (4.536).⁶

- O objeto dinâmico ou ‘real’ – “é o objeto fora do signo”; é a realidade que, de uma certa maneira, realiza a atribuição do signo à sua representação” (4.536). Segundo Nöth (2003, p. 68) “é imediato e dinâmico porque só pode ser indicado no processo da semiose [...] deixando para o intérprete descobri-lo por experiência colateral.”

De acordo com o efeito do signo sobre a mente do intérprete, Peirce determina três classes maiores de interpretantes:

- O interpretante imediato – “é a qualidade da impressão que um signo é capaz de produzir, sem uma reação atual” (8.315). Em outras palavras, é aquilo que o signo pode (potencialmente) produzir, como efeito, antes da ação concreta de um interpretante;
- O interpretante dinâmico – “é o efeito direto produzido por um signo sobre um intérprete, aquilo que é experimentado em cada ato de interpretação e é diferente, em cada ato, do efeito que qualquer outro poderia produzir” (NÖTH, 2003, p. 75);
- O interpretante final – “é aquilo que seria finalmente decidido se a interpretação verdadeira e se a consideração do assunto fosse continuada até que a opinião definitiva resultasse” (8.184). Na verdade, o Interpretante Final nunca é final, visto que está sempre em processo semiótico.

A computer-dance para vídeo, neste caso, como uma signagem (conjunto de signos próprios) que carrega em sua essência duas matrizes, a visual e a sonora, pode contemplar, no percurso de sua análise semiótica, a própria lógica interna das relações do signo. Assim, aspectos relativos ao fundamento do signo deverão ser analisados antes da relação do signo com os seus objetos imediato e dinâmico e posteriormente as questões relativas aos interpretantes imediato, dinâmico e final deverão ser exploradas, levando-se em consideração que, na qualidade de observadora e analista, assumindo a posição de

⁶ As citações da obra de Peirce seguem uma padronização (CP) que se referem à edição *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*, Harvard University Press, 1931-1958, 8 v. Os 6 primeiros volumes (1931-1935) foram organizados por Charles Hartshorne e Paul Weiss; os 2 últimos (1958), por Arthur V. Burks. No código, entre parênteses, a primeira cifra reporta-se ao volume, a segunda ao parágrafo.

interpretante dinâmico, eu também me transformo em signo processual, em diálogo com o signo que está sendo interpretado em seus possíveis significados tanto do meio quanto da mensagem.

E neste momento da reflexão, antes de nos reportarmos diretamente à análise da *M3X3*, cabe esclarecer a questão do ícone cinético tão relevante para esta investigação.

Os processos perceptivos são essenciais para a compreensão e análise das organizações sígnicas em qualquer forma de linguagem, visto que é por meio dos sentidos que se apresentam os fenômenos em qualquer nível, admitindo-se aqui, que a dança e, por consequência, a computer-dance para vídeo se constituem em formas de inteligência em si mesmas ao serem/estarem aptas a elaborar a sua signagem.

O movimento na dança começa a ser elaborado com interferência do acaso, uma vez que este, como princípio, é primeiridade nos fatos e, como propriedade, é um fato geral, que não implica necessidade de lógica ou lei. É, portanto, mera possibilidade de configuração a partir da criação espontânea, logo, um signo icônico, ou seja, o fundamento ou propriedade interna ao signo que sustenta sua relação com o objeto está em uma mera qualidade.

Considerando-se a dança como um sistema aberto, cujos signos serão os movimentos e gestos – ícones cinéticos –, supõe-se que o sentido/significado a ser apreendido a partir da execução do texto não-verbal se manifestará no contexto da linguagem. Em outras palavras: a dança – predominantemente cinética – só tem sentido se dançada. Encontram-se em Peirce, algumas informações acerca do ícone:

Um Ícone não está inequivocamente para esta ou aquela coisa existente como um índice está. Seu objeto pode ser uma pura ficção quanto à sua existência. Muito menos é seu objeto necessariamente uma coisa de uma espécie habitualmente encontrável. Mas há uma segurança que o Ícone fornece no mais alto grau. Ou seja, aquela que se mostra diante do olhar da mente – a forma do Ícone que é também seu objeto – deve ser logicamente possível (4.531)

O *ícone* é fruto de um potencial da mente, do pensamento, para produzir configurações originais, espontâneas, que não são copiadas de algo prévio, mas brotam como frutos incontroláveis de associações. Associações estas que não têm compromisso com o real, bastando ser uma mera possibilidade. Na dança, como em qualquer outra

forma de arte, os movimentos – os ícones cinéticos – não têm compromisso com o real, não necessitando provar nada. Porém as formas, as linhas do movimento, as cores utilizadas no figurino e no cenário, os espaços selecionados, as formações e os agrupamentos, os encadeamentos de sequências, as direções, os níveis, os planos e os sons que podem ou não acompanhar a dança, são e estão no real, e, fenomenologicamente, atingem o juízo perceptivo dos artistas/criadores e dos espectadores, que, em meio a estes elementos, selecionam o ‘meio’ e as possíveis ‘significações’ que o objeto artístico irá sugerir ou revelar.

O mesmo processo é aplicado à fruição de uma computer-dance para vídeo e até mesmo a uma videodança, em que os elementos da *mise-en-scène*, cortes, planos, posição e angulação das câmeras, edição/montagem, direção de fotografia, movimentos das intérpretes no enquadramento da tela e efeitos especiais utilizados, também se abrem a leituras polissêmicas.

O PERCURSO ANALÍTICO DE *M3X3* – PROCESSO DE CRIAÇÃO E SIGNIFICAÇÃO

A leitura dos prováveis modos pelos quais a mensagem é produzida na computer-dance para vídeo, linguagem de matriz híbrida aplicará os pressupostos da primeira divisão da Semiótica peirceana – a gramática especulativa –, como possibilidade de ferramenta metodológica para a análise, discussão e possível (falível) leitura, não só dos dois sistemas de signos amalgamados à linguagem do vídeo/TV/computador e linguagem da dança, mas também dos modos como eles interagem na formação de mensagens polissêmicas que se originam a partir de processos constantes de semiose.

A seguir, apresento a sistematização adotada nesta investigação e que dará origem à leitura de *M3X3* de Analívia Cordeiro.

É oportuno lembrar que, para Peirce, o signo em sua natureza triádica, pode ser analisado: 1) em si mesmo (em referência a ele mesmo, às suas propriedades internas); 2) em relação com seu objeto (àquilo que ele indica, sugere, representa); 3) em relação ao seu interpretante (em seu potencial de diferentes interpretações).

Assim sendo, a metodologia aqui adotada propõe questões e reflexões acerca das diferentes naturezas que as mensagens veiculadas em *M3X3* podem ter, como o movimento em si, a imagem do movimento, a forma, o som, o cenário, enquadramento, angulação de

câmera e demais elementos. Trata-se dos aspectos da Referência do Signo. Proponho, também, verificar de que modo a mensagem se concretiza em sua referencialidade e Significação e como os possíveis interpretantes percebem, reagem e formulam hipóteses acerca de leituras abertas da obra, ou seja, a possível Interpretação.

A obra *M3X3* (1973), com 10 minutos de duração, possui coreografia de Analivia Cordeiro que também é responsável pela direção, juntamente com Irineu de Carli. A trilha sonora é de Laerte Silva e a composição de cenários e iluminação é de Durvalino Gomes e Antonio Cirino.⁷

Dou início ao processo analítico a partir do primeiro aspecto a ser observado: a Referência.

Em *Semiótica Aplicada*, Santaella (2002) atenta para o fato de que a referência diz respeito à relação do signo com aquilo que ele representa e envolve duas questões: *a que o signo se refere* e *de que modo o referente está presente no vídeo*. Logo, no percurso traçado na análise semiótica de *M3X3*, a primeira tarefa será a elucidação de sua temática. De antemão conclui-se que o material tem por temática o corpo em movimento dançante.

A seguir, é preciso destacar que “a referência na qual o signo funciona como meio é chamada de ‘referência ao meio’ [...] e subdivide-se tricotomicamente” (WALTHER-BENSE, 2000, p. 11). Apresento, portanto, os três aspectos que serão examinados mais atentamente: a) o qualitativo; b) o existencial; c) o genérico.

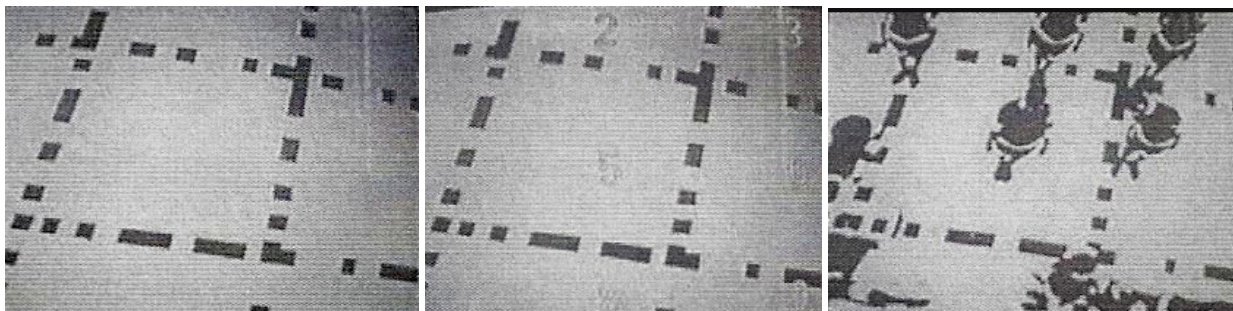
O aspecto qualitativo refere-se às qualidades internas da signagem. De acordo com Walther-Bense (2000, p. 11) “cada estado material de um signo é uma qualidade”. Na análise dos *quali-signos* (primeiridade) presentes em *M3X3* serão levados em consideração os aspectos da aparência do texto não verbal, ou seja: da descrição dos movimentos dos corpos dos dançarinos, dos movimentos da câmera, das formações e desenhos espaciais, da opção pelo p/b, dos figurinos e cenários, do uso da iluminação, dos recortes de enquadramento, planos, ângulos de filmagem, do tempo ou duração de cada

⁷ A obra foi produzida por Irineu de Carli (TV2 Cultura) São Paulo, Brasil e contou com o elenco formado pelas seguintes intérpretes: Eliana Moreira, Silvia Bittencourt, Marina Helou, Solange Metri, Fabiana Cordeiro, Analivia Cordeiro, Cybele Cavalcanti, Nina Chernizon e Beatriz Luis. Para acesso ao conteúdo do material audiovisual, consultar o link: <https://www.youtube.com/watch?v=hZnn55oqPZ4>. Acesso em: 08 jan. 2022.

tomada ou cena, distribuição dos elementos na tela, número de entradas e saídas dos elementos do campo/cena, a qualidade e a relação/integração (ou não) do som em relação aos movimentos.

O início da computer-dance para vídeo apresenta uma tela branca recortada, onde observa-se traços negros e espaços, desenhados em duas linhas verticais e duas horizontais, sugerindo o formato do 'jogo da velha', delimitando com isto, nove espaços menores (figura 01a). Nenhum som, ruído ou trilha sonora acompanha a tela. A próxima tomada, mostra a inserção ou sobreposição de nove algarismos, um sobre cada um dos espaços delimitados pelo tracejado. Os números iniciam na margem superior esquerda, indo até a margem superior direita, 1-2-3; em seguida, da margem lateral central esquerda até a margem central direita, 4-5-6; por último, da margem inferior esquerda, até a margem inferior direita, 7-8-9 (figura 1b). Ainda nenhum som é audível. Em um corte abrupto, ao invés de números, são nove elementos imóveis, aparentando pequenos robôs ou bonecos trajando malhas pretas e brancas com capuz preto, que assumem cada um dos espaços delimitados pelos traços. Percebe-se que os elementos estão em pé e que a tomada da câmera se encontra em angulação *plongée*, ou seja, o ângulo da filmagem é de cima para baixo (figura 01c). No mesmo instante em que surge esta imagem tem início a trilha sonora que consiste unicamente de batidas metálicas, num ritmo constante como o andamento de um metrônomo.

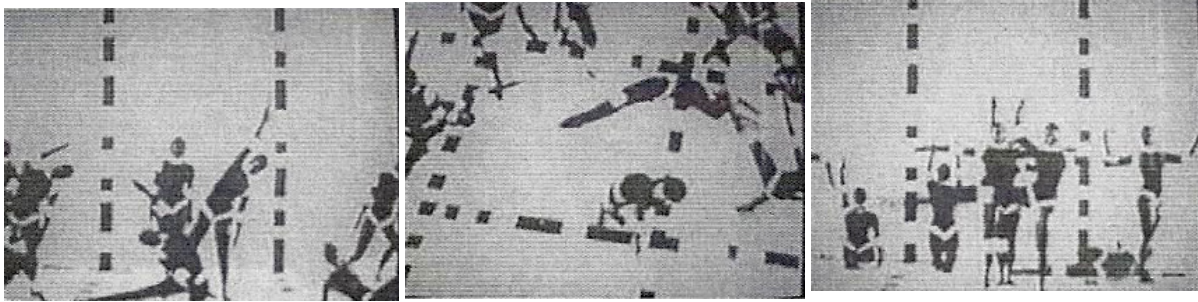
Figura 01 [a,b,c] – *computer dance M3X3* de Analivia Cordeiro (1973)



Fonte: *print screen* da tela extraído de - <<http://www.analivia.com.br>>

Após doze batidas ou acentos, os elementos começam a se mover, a princípio somente no eixo axial, sem locomoção e explorando flexões de tronco e braços, linhas angulosas e retas, movimentos 'quebrados' em ritmo *stacatto* ou percussivo. Com exceção

do elemento que ocupa o espaço nº 2 e que penetra no espaço nº 5 (central) fazendo com que o elemento que antes ocupava o espaço nº 5, penetre no espaço nº 8, aí permanecendo juntamente com o elemento que antes já ocupava este espaço; todos os demais permanecem nos espaços delimitados pelos traços negros. Corte abrupto: 1ª tomada frontal, horizontal, com câmera fixa. Focaliza-se uma formação simétrica em que se distribuem três grupos de três elementos cada um, mantendo-se três planos de enquadramento: no plano mais próximo da câmera, no 1º plano, os três elementos executam movimentos no nível baixo, ou sentados ou deitados; nos demais planos, mais afastados da câmera, os movimentos acontecem nos níveis médio e alto. Ao fundo da tela, verticalmente, observam-se dois traçados negros com espaços entre eles, dividindo a tela em três espaços retangulares (figura 02a) brancos. Todos os movimentos, formações ou pausas de movimentos, seguem o padrão rítmico imposto pelo recurso sonoro percussivo e extremamente acentuado. Corte abrupto: 2ª tomada em *plongée*. Inicialmente três elementos estão executando movimentos em nível baixo e se deslocando na tela, com rolamentos laterais. O elemento posicionado ao centro da tela, 'passa por cima' de um dos elementos que rolam no chão; este, por sua vez, rola até o centro da tela, no espaço nº 5 e executa um grande arco com seu corpo, deitado de lado, ultrapassando o tracejado que delimita o espaço central e 'rompendo' o padrão de linhas retas e angulosas, por meio de sua curva no espaço (figura 02b). Outros elementos saem por instantes de seus espaços demarcados, mas logo retornam a ele, executando padrões retilíneos e 'quebrados', dando um aspecto 'robótico' à composição. Por um momento, todos os elementos se deslocam e se concentram nos espaços, 1-2-3 e 4-5-6, deixando os espaços 7-8-9, vazios. Em seguida, três elementos desaparecem do recorte da cena e aos poucos, somente vestígios, partes de seus corpos aparecem na tela; movimentos de braços e pernas ora se complementam e ora se contrapõem em paralelismos e sucessões. Os segmentos, às vezes, movem-se simultaneamente (braços e pernas ou tronco e pernas) e às vezes em sucessão (1º braço, depois tronco e depois perna). Novo corte: 2ª tomada frontal e horizontal. Os elementos em 1º plano, agora se encontram em nível médio e alto e os do plano mais afastado da câmera, em nível baixo; houve uma inversão na disposição. O mesmo painel de fundo encontra-se posicionado, dividindo os três espaços verticais (figura 02c). O recurso sonoro permanece inalterado.

Figura 02 [a,b,c] – *computer dance M3X3* de Analivia Cordeiro (1973)

Fonte: *print screen* da tela extraído de - <<http://www.analivia.com.br>>

Num determinado momento, os elementos reúnem-se no centro da tela, complementando formas angulosas, retas e alongadas; o movimento predominante é o das pernas elevadas na lateral ou frente do corpo num ângulo de 90° em relação ao tronco. Em seguida há uma redistribuição dos elementos em cena, cada um retornando à posição determinada por seu espaço delimitado. Corte abrupto: 3ª tomada em *plongée*. Os recortes traçados no chão distribuindo o espaço da tela em nove secções, mostram, apenas três elementos enquadrados e em seguida, dois elementos movem-se de pé, sobre os espaços nº 5 e nº 6, enquanto somente partes dos corpos de alguns elementos podem ser visualizados no espaço nº 2. Novo corte: 3ª tomada frontal e horizontal. A câmera, sempre fixa, mostra apenas duas mudanças de posições em movimento, com os elementos saindo de um espaço delimitado e penetrando no espaço mais próximo de si. O tempo desta tomada é mais curto em relação ao tempo das demais. Corte: 4ª tomada em *plongée*. Somente dois elementos são visualizados no espaço nº 5: um elemento em pé e o outro deitado de costas; parte dos pés de um terceiro elemento, (figura 03a) também é visível no canto superior esquerdo da tela, espaço nº 1. Esta tomada também é mais curta em relação às anteriores. Corte: 4ª tomada frontal e horizontal. Os mesmos elementos do espaço nº 5 (vistos de cima), encontram-se agora, enquadrados ao centro da tela: o elemento em nível baixo, ajoelhado, executa diferentes arcos de tronco (figura 03b), enquanto o elemento da direita, em pé, executa movimentos de braços e pernas em oposição simétrica. Corte: 5ª tomada em *plongée*. Mostra os mesmos dois elementos, saindo do recorte da tela. Ambos vão rolando, no canto inferior direito da tela, em direção diagonal, deixando os espaços tracejados, vazios. Neste momento apenas o som/ compasso das batidas marcadas

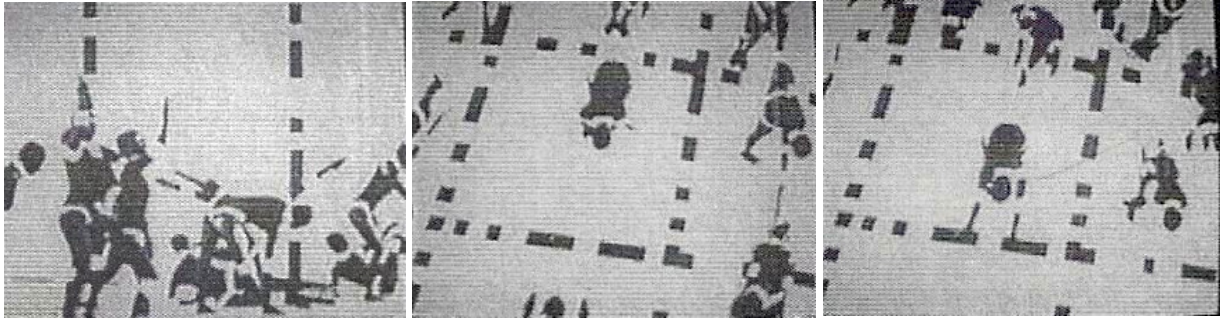
preenchem o espaço. Nenhum movimento é observado. Corte: 5ª tomada frontal e horizontal. O espaço da tela, inicialmente vazio, somente com o tracejado vertical visível, (figura 03c) é aos poucos 'invadido' por elementos que vêm das duas laterais da tela, colocando devagar, seus segmentos dentro dos espaços delimitados.

Figura 03 [a,b,c] – *computer dance M3X3* de Analivia Cordeiro (1973)



Fonte: print screen da tela extraído de - <<http://www.analivia.com.br>>

Um elemento em 1º plano atravessa a tela numa trajetória da esquerda para a direita, caminhando e executando movimentos com os braços, no ritmo imposto pelas batidas marcadas. Os demais elementos se alternam em seus espaços, enfatizando movimentos assimétricos; ao fundo da tela, no plano mais afastado, vê-se movimentos em nível baixo. Em seguida, o elemento que havia atravessado a tela no 1º plano, retorna ao enquadramento, por meio de um rolamento lateral, vindo do canto inferior direito da tela e dirigindo-se em diagonal, para o centro da tela, espaço nº 5, mantendo-se em 2º plano (figura 04a). Corte: 6ª tomada em *plongée*. Mostra novamente, cada elemento dentro de um espaço dentre as nove delimitações (figura 04b). Os movimentos executados são os mesmos do início da obra. Em seguida, ocorre uma reunião dos elementos no canto superior direito da tela, por meio de caminhadas e rolamentos, deixando o canto inferior, esquerdo, vazio (figura 04c).

Figura 04 [a,b,c] – *computer dance M3X3* de Analivia Cordeiro (1973)

Fonte: *print screen* da tela extraído de - <<http://www.analivia.com.br>>

Os mesmos movimentos ‘robóticos’ são executados nesta formação. Quando todos os nove elementos retornam à posição inicial, dentro de seus espaços, eles assumem uma forma/*shape* estático (ficando imóveis durante 12 batidas do ‘metrônomo’). Cada forma assumida, é diferente da outra. Após este intervalo ou pausa de movimento, os elementos recomeçam a se mover com padrões retilíneos. Esta é a tomada mais longa até então registrada. Corte: 6ª tomada frontal e horizontal. Novamente, os elementos em 1º plano executam movimentos em nível baixo e os demais complementam as formas, em seus respectivos espaços, compondo trios assimétricos (figura 05a). A câmera, neste momento aproxima-se um pouco mais da cena, recorta e delimita a composição. Corte: 7ª tomada em *plongée*. Cada elemento se encontra num espaço delimitado. O elemento do espaço nº 5, central, deita-se (figura 05b) e em seguida, senta-se com as pernas abertas e voltadas para as laterais, mantendo-se em diagonal com sua frente voltada para o canto inferior esquerdo da tela.

Figura 05 [a,b,c] – *computer dance M3X3* de Analivia Cordeiro (1973)

Fonte: *print screen* da tela extraído de - <<http://www.analivia.com.br>>

Em seguida, deita-se novamente, descreve um grande círculo com seu braço esquerdo no chão, acima da cabeça e numa torção de tronco, volta-se para o canto superior esquerdo da tela (figura 05c) e neste momento a composição é interrompida e na tela surgem em 1º plano duas faces de bailarinas em preto e branco, com o figurino da computer-dance para vídeo e sobre esta imagem sobrepõe-se a inscrição: *M3X3*.

O aspecto existencial é que de singular existe enquanto signo. Para Peirce, tal aspecto pode ser “um objeto ou evento concretamente existente” (WALTHER-BENSE, 2000, p. 12). *M3X3* é um elemento concreto, existente por si próprio, logo, trata-se de um *sin-signo* (secundidade) cuja materialidade física torna esta obra um *medium*, um canal ou dispositivo, que pode ser descrito por sua existência formal em sistema de computer-dance visualizado na tela da TV, com um determinado tempo de duração e que se propõe a uma função existencial: veicular uma obra de arte/dança, uma mensagem múltipla, aberta, e, trazendo nela mesmo possíveis significados, enquanto meio e enquanto a própria mensagem.

Em sua especificidade enquanto *medium*, *M3X3* também é um *sin-signo*, ou seja, uma realidade física, materializada numa fita VHS ou disponível atualmente online (site da artista), com uma composição coreográfica cuja duração, de 10 minutos, divide-se em dezesseis tomadas, alternando-se em duas possibilidades de ângulos: sete tomadas em *plongées* (com a câmera filmando num ângulo de cima para baixo) e 7 tomadas em ângulo frontal, plano horizontal (altura dos olhos dos elementos). A câmera não executa movimentos no acompanhamento das cenas, apenas registra a composição. A trilha sonora selecionada interfere sobremaneira na execução dos movimentos. Estes estão subordinados ao acento, ritmo ou pulso imposto pelo suporte sonoro. Formam um conjunto harmônico. Trata-se de uma materialidade audiovisual, em preto e branco, enfatizando o contraste das malhas pretas dos bailarinos em oposição ao fundo (tela) e chão branco, gravado e editado após a apreensão dos movimentos repassados por um computador, em 1973, em São Paulo (estúdio da TV Cultura). Como texto não-verbal, ou obra de arte, destina-se a uma faixa de usuários que apreciam a linguagem artística em seus aspectos visual e sonoro. O ambiente tecnológico e a (des)narrativa emocional envolvidos na produção da obra, enquanto

metalinguagem, também delimita a faixa de usuários interessados neste tipo de material que apreende o movimento em sua abstração no tempo e espaço bidimensional da tela do computador para a tela do vídeo/televisão.

Quanto a terceiro item a ser analisado em relação ao elemento da Referência do signo, apresento o aspecto genérico.

Este aspecto trata de signo denominados *legi-signos*, usados segundo normas convencionais, coletivas. No caso dos textos não verbais como videodança ou computer-dance, por exemplo, o critério de lei do *legi-signo* (terceiridade), estará determinando a forma ou o modo em que estes textos são classificados: imagem dinâmica ou imagem videográfica que, para existir como tal, obedece a certas regras de formatação: trata-se de obra artística, cuja organização sem hierarquias determinadas, concede-lhe certos privilégios estéticos, mas que lhe impõe certos princípios que delineiam este fazer artístico. Por se tratar de corpos em movimentos dançantes, a computer-dance para vídeo deverá obrigatoriamente vir acompanhada de imagens de dança, corpos em movimento no tempo e no espaço bidimensional da tela. Entretanto a mensagem veiculada poderá ser de caráter muito mais informativo do que comunicativo.

Como existente em si, *M3X3*, em sua forma final, acomoda-se na categoria das imagens videográficas computadorizadas e, dentro desta categoria, enquadra-se no gênero artístico, linguagem aberta e múltipla, que reúne características híbridas de imagens em movimento fornecidas por um programa computacional – *software* – desenvolvido pela autora Analivia Cordeiro. Estas imagens – informações de sequências de movimentos – são assimiladas e executadas pelas intérpretes para serem captadas pela câmera de vídeo e transformadas num material, sendo visualizado na tela bidimensional. A intenção notadamente informacional e estética, por reunir imagens de corpos em movimento – ícones cinéticos – faz com que o *legi-signo* se refira à classificação de um subgênero: computer-dance para vídeo.

O segundo momento da análise semiótica consiste na verificação dos modos com os quais a mensagem se concretiza em sua Significação. “Baseada na categoria fundamental da secundidade, a segunda tricotomia descreve os signos sob o ponto de vista das relações entre representamem e objeto. Peirce considera esta tricotomia como

‘a divisão mais importante dos signos’ (CP, 2.275). Os três elementos que a compõem são determinados conforme as três categorias fundamentais. São eles: o ícone, o índice e o símbolo” (NÖTH, 2003, p. 78).

Na análise do aspecto icônico de *M3X3* é preciso reconhecer que se o signo em si mesmo é um *quali-signo*, na sua relação com o objeto, ele será um ícone. O ícone “em virtude de qualidades próprias se qualifica como signo de relação a um objeto, representando-o por traços de semelhança ou analogia, e de tal modo que novos aspectos, verdades ou propriedades relativos ao objeto podem ser descobertos ou revelados.[...]. O ícone é o signo de um possível” (PIGNATARI, 1979, p. 29). Os ícones têm alto poder de sugestão, justamente por seu caráter de analogia.

Embora o domínio do indicial seja predominante em materiais audiovisuais (videodança ou computer-dance para vídeo), por se enquadrar no paradigma fotográfico, não significa que o aspecto icônico não esteja presente. Para apreendê-lo, segundo Santaella (2002, p. 125) “temos de ficar alerta às semelhanças de qualidades, às isomorfias, semelhanças formais entre o referente retratado e o modo como o vídeo o retrata.” Assim, serão enfatizadas as relações entre as tomadas do movimento com as câmeras também em movimento, os contrastes entre as imagens, as pausas (do movimento dança e do movimento câmera) e as relações icônicas entre a estrutura sonora e as imagens.

Em *M3X3* são observadas imagens de movimentos fraturados, percussivos, de aspecto robótico ou mecanizado, como se fossem autômatos a se mover devido a um comando qualquer. Sem nenhuma emoção, expressividade ou interpretação aparente, as nove intérpretes se movem de forma precisa, calculada, construindo e desconstruindo formas/*shapes* simétricos e assimétricos. Devido ao aspecto do figurino (malhas pretas e brancas), com tracejados brancos, os movimentos ambíguos confundem-se muitas vezes com a tela de fundo e do solo, também com tracejados pretos e brancos, compondo desenhos que contrastam ou se complementam em cena. Visto que o poder de referência apenas sugere o aspecto ‘robótico’, por exemplo, mas não delimita quaisquer significados a priori, o material audiovisual acaba por chamar a atenção para si mesmo – metalinguagem – enquanto suporte, *medium* e também significado ou a própria mensagem. Evidenciam-se, assim, os elementos estruturais internos, que fazem dele uma computer-dance para

vídeo: corpos em movimento, a imagem em p/b, referencial sonoro como suporte para a movimentação, traços, desenho espacial, pausas, tomadas e ângulos, cortes, contrastes e edição.

Quanto ao aspecto indicial da Significação, pode-se afirmar que se o signo em si mesmo é um *sin-signo*, na relação com o objeto ele será um índice, que “é um signo que se refere ao objeto que denota em virtude de ser realmente afetado por este objeto, do qual o índice é uma parte” (SANTAELLA, 2002, p. 127). Considera-se *M3X3* como parte da realidade que retrata, pois o modo como o faz, com suas opções, seleções de tomadas, direcionamento do olhar da câmera, recortes e enquadramentos, acaba por fundar uma outra linguagem que não é mais apenas dança e sim, dança para o computador e vídeo. Neste caso a ligação existente entre signo e objeto é direta, visto tratar-se de 3 existentes (dança, computador e vídeo) factuais no tempo e no espaço e conectados por uma ligação, que é a captação da imagem em tempo real e sua posterior edição em que o índice se torna explícito por apresentar, exibir na tela bidimensional, apenas duas dimensões e não mais três, inerentes à linguagem da dança. Também os blocos ou cenas coreográficas são apresentados em fragmentos metonimicamente recortados, pois a câmera não se propõe a registrá-los por inteiro, exercendo antes, uma apropriação da dança e sua signagem, por meio da intervenção de uma interface tecnológica com todo o seu aparato estrutural. Desta forma, *M3X3* pode ser discutido sob dois prismas:

- a indexicalidade interna ao material audiovisual – o tipo de cenário ou painéis brancos com traços negros que aparecem ao fundo e desenhados no solo, indicam tratar-se de um estúdio de gravação, de tamanho reduzido, proporcional ao alcance ou campo de visão do monitor ou câmera de gravação. As únicas duas mudanças de ângulos proporcionadas pelos cortes durante a filmagem indicam a presença de apenas dois painéis que se complementam com os figurinos ou malhas das intérpretes. Também há a indexicalidade da computer-dance para vídeo com o seu título: ‘*M3X3*’, tratando-se da utilização do número 3 e de seus múltiplos de maneiras diversas. Nove números eletronicamente incrustados na tela aparecem já no início da obra, indicando nove espaços vazios; em seguida, nove intérpretes assumem estes espaços. Na tomada

- frontal, três espaços verticais tornam-se evidentes e as intérpretes executam movimentos e agrupamentos em três níveis, três direções, reunindo-se de três em três ou às vezes seis integrantes na composição das formas geométricas;
- a indexicalidade externa ao material audiovisual – os traços de movimentos geométricos e os gestos que apregoam o cálculo e a precisão na execução e não a preocupação com qualquer narrativa emocionada, indicam a energia e metodologia matematicamente desenvolvida pela captação de movimentos eletronicamente, (captação por uma câmera de vídeo), sua posterior recombinação e notação no computador (*software*) e a passagem final (aprendizado e execução cênica) para a criação da obra.

Quanto ao aspecto simbólico da Significação admite-se que se, em si mesmo o signo é um *legi-signo*, na relação com o objeto ele será um *símbolo*, que “é um signo que se refere ao objeto que denota em virtude de uma lei, normalmente uma associação de ideias gerais que opera no sentido de fazer com que o símbolo seja interpretado como representando um dado objeto” (SANTAELLA, 2002, p. 128).

Na análise dos textos não verbais, o aspecto simbólico está explícito no discurso visual, na imagem dinâmica do corpo que dança. É por meio da dança que o vídeo cumpre seu papel de meio prioritariamente informativo; metalinguagem; mensagem poética. Como estatuto de obra de arte, busca-se fixar os valores sensíveis e estéticos embutidos na obra.

Finalmente, o último estágio da análise semiótica se reporta à Interpretação. “O terceiro correlato do signo, que Peirce denominou interpretante, é a significação do signo. Algumas vezes Peirce também fala de *significance* (CP, 8.179), significado, ou interpretação (CP, 8.184) do signo” (NÖTH, 2003, p. 71). Sendo algo criado na mente do intérprete, o interpretante tem três níveis ou estágios básicos de realização e que serão levados em consideração na análise proposta por esta investigação: a) o interpretante imediato; b) o dinâmico; c) o final.

O interpretante imediato é a interpretação interna ao signo. É o potencial interpretativo do signo, ainda não efetivado. Segundo Santaella (2002, p.129), “a determinação do público-alvo, é na realidade, uma expressão do interpretante imediato.” O nível de repertório

explícito na computer-dance para vídeo, por exemplo, já pressupõe sua aplicação para um tipo de público e não para outro. Sendo algo criado na mente do intérprete, o interpretante apresenta níveis ou estágios básicos para a sua realização.

Em *M3X3* há uma predominância do sensório sobre o registro puramente documental ou simbólico. A simplicidade de recursos, tais como a preferência por apenas dois ângulos de filmagem e a redução das imagens às cores preta e branca, faz com que se contemple na obra em questão, corpos distribuídos no espaço delimitado geometricamente, como números (literalmente no início da obra) de uma fórmula matemática. A dança espacial destes corpos, num primeiro nível interpretante, parece não estar representando nenhuma música, mas o próprio tempo, visto que é o som de um metrônomo que acompanha as imagens. Todos os traços notadamente ‘matemáticos e lógicos’, tais como nove espaços, vistos de cima, três espaços vistos frontalmente, nove intérpretes, som, movimento e pausa, parecem obedecer a uma lógica cujo princípio é tornar possível o movimento em si mesmo, ou a imagem dinâmica (mediada) do movimento, sem referências emotivas.

O interpretante dinâmico, por sua vez, refere-se ao efeito que um signo produz no intérprete. Ao atingir o intérprete, o audiovisual poderá provocar três tipos de efeitos, isolados ou conjugados: a) interpretante emocional – no caso de *M3X3* produzir no espectador apenas qualidades de sentimento, puro encantamento com as imagens e formas dinâmicas, além dos sons veiculados – (primeiridade → *ícone*); b) interpretante energético – no caso de *M3X3* produzir no espectador uma certa curiosidade, no sentido de tentar descobrir por que as imagens dinâmicas apresentam determinadas características, o que leva os elementos a se moverem daquela forma, o que leva o olhar da câmera a recortar o movimento-dança daquela maneira, como a música se relaciona com os movimentos. Neste caso, o interpretante energético leva a uma ação do intelecto na busca pela informação contida na computer-dance para vídeo – (secundidade → *índice*); c) interpretante lógico – no caso de *M3X3* levar o espectador a uma conclusão, após passar pelos dois estágios anteriores, de que, no mínimo, existe um contexto por detrás da obra, que fundamenta a existência concreta daquelas características apresentadas e que, na dependência do repertório do intérprete poderá se chegar ao contexto da obra, na razão para que o audiovisual assim se desenvolva, então, se apresentará o nível do interpretante lógico – (terceiridade → *símbolo*).

Como uma provável leitura de *M3X3*, pode-se fazer uso do interpretante lógico e acionar os hábitos de associação contextual, imagens, conceitos, repertório, conhecimentos prévios, históricos e culturais. Assim, esta obra parece ter sido criada para ser vista por quem conhece dança e, particularmente, dança moderna e pós-moderna. Sua função metalinguística acentuada concentra a atenção na própria linguagem, ou seja, nos recursos tecnológicos adotados na elaboração e execução do material. Sua estrutura baseada em unidades de espaço (visual) e tempo (metrônomo), faz com que dança e música estejam amalgamadas do início ao fim de cada unidade, não existindo uma independência de ação e sim complementaridade. Numa relação com o interpretante final, *M3X3* denotaria a 'verdade', decorrente de sua leitura semiótica.

Segundo Santaella (2002, p. 134), o interpretante final "se refere ao resultado interpretativo ao qual todo o intérprete está destinado a chegar se a investigação sobre o signo for levada suficientemente longe." Contudo, levando-se em consideração os níveis de interpretante imediato e dinâmico, esta 'verdade' não é absoluta, pois estará sempre em mutação, evolução contínua, por se tratar de semiose.

Isto faz da dança e da computer-dance para vídeo, em particular, um sistema aberto de significação, pois a partir da experiência, repertório e grau de análise do intérprete, novos sentidos ou mensagens poderão ser gerados.

O interpretante final é sempre um interpretante em aberto. São as novas possibilidades de leitura, que sempre poderão ser acionadas quando o processo de semiose se fizer presente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante o percurso desta investigação, de caráter reflexivo e analítico, a intenção primeira foi apresentar a dança como forma de comunicação e linguagem e verificar de que modo a mensagem pode ser produzida, quando a dança é mediada por uma interface tecnológica: a computer-dance para vídeo *M3X3* (1973) de autoria de Analivia Cordeiro.

Ao se admitir a dança como um sistema composto por signos próprios, ou seja, com uma signagem própria, automaticamente a hibridação de linguagens ou signagens advinda da fusão do vídeo/computador com a dança, por exemplo, produzirá uma ressignagem ou ressemantização da linguagem, como se queria demonstrar.

À semelhança de uma 'escrita' de movimentos no espaço e no tempo, a dança investigada nesta dissertação não pode esgotar as possibilidades de leitura de sua(s) mensagem(s). Por meio do estudo dos sistemas corpo, dança e linguagem buscou-se revelar alguns aspectos na construção de uma signagem ancorada na semiótica de Charles Sanders Peirce, com o objetivo de esclarecer alguns pontos no processo de produção de sentido.

Foi possível perceber que o texto não-verbal analisado – *M3X3* – não se utiliza, da estrutura linear de narrativa, como no cinedança, por exemplo. Não há uma história a ser contada. Por serem construídos com frases de movimento que acontecem dentro de uma lógica própria (os movimentos computadorizados, por exemplo) cada bailarino tem a sua importância no espaço-tempo em que se move. O foco do 'olhar da câmera', em cada tomada, cada corte metonímico, cada seleção de ângulo, parece ganhar existência própria neste fluxo de informações.

Cada um dos sistemas sígnicos envolvidos – música, figurino, iluminação, cenografia, movimento e filmagem, determina uma possibilidade e não outra, cada qual, dentro de suas qualidades de modo de existir, como um sistema em interação com o *medium*, como uma forma exclusiva de ressignagem.

Assim sendo, a relação não é apenas de partes isoladas, mas de complementaridade, integralidade, coerência e coexistências entre as várias cadeias semióticas possíveis. Considerando-se a dança como um sistema aberto, cujos signos são os movimentos e gestos, ícones cinéticos, supõe-se que o sentido ou significado a ser apreendido a partir da execução de *M3X3* se manifestará no contexto da linguagem. Em outras palavras: a dança – predominantemente cinética – só tem sentido se dançada ou videodançada, neste caso.

O que se verificou, após uma análise detalhada da Referência e da Significação em seus aspectos icônicos, indiciais e simbólicos, e da Interpretação, principalmente em seu estágio de interpretante lógico, coincide com a hipótese de que na dança, como em

qualquer outra forma de arte, e, neste caso específico, em *M3X3*, os movimentos – ícones cinéticos – não têm compromisso com o real, não necessitando provar ou significar nada. Porém as formas, as linhas de movimento, a ausência de cores pela redução ao preto e branco, os encadeamentos de sequências, as direções, os níveis, os espaços selecionados, as tomadas, os cortes metonímicos, os ângulos e os sons que podem ou não acompanhar a dança, são e estão no real, e, fenomenologicamente, atingem o juízo perceptivo dos intérpretes, dos criadores, dos diretores de vídeo e do espectador-receptor que, em meio a estes elementos, selecionam o ‘meio’ e as ‘possíveis mensagens’ que o objeto artístico computer-dance para vídeo acaba por revelar.

A leitura da mensagem e dos significados em *M3X3*, depende sobremaneira das relações sógnicas inferenciais, que é mais do que apenas descrever elementos isolados no mesmo tempo e espaço. É preciso entrecruzar as informações apresentadas no corpo no tempo e no espaço. Apresentando-se ao receptor, de modo esvaziado de significados evidentes e fechados, a obra analisada necessita de um processo de participação ativa na elaboração do significado de seu *medium* e de suas possíveis mensagens. Como informação estética, tanto a dança, quanto as imagens dinâmicas da dança capturadas pela câmera e posteriormente apresentadas no monitor ou tela da TV ou do computador, de forma independente, são sistemas de signos estruturados dentro de um código ou signagem específicos.

O relacionamento entre os sistemas é mantido pela possibilidade de coexistência: trata-se de sistemas dinâmicos, múltiplos e, portanto, abertos.

REFERÊNCIAS

ANALÍVIA Cordeiro. Site da artista. Disponível em: <<http://www.analivia.com.br>>. Acesso em: 28 dez. 2021.

CORDEIRO, Analivia. **Nota Anna**: a escrita eletrônica dos movimentos do corpo baseada no método Laban. São Paulo: Annablume, 1988.

ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural – verbete Analivia Cordeiro. Disponível em: <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa100025/analivia-cordeiro>. Acesso em: 29 dez. 2021.

M3X3. Direção de Analivia Cordeiro e Irineu de Carli. Coreografia de Analivia Cordeiro. São Paulo, TV2 Cultura, 1973. Videodança (10 min.): son.; p/b. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=hZnn55oqPZ4>. Acesso em: 10 dez. 2021.

NÖTH, Winfried. **Panorama da semiótica**: de Platão a Peirce. 3ª ed. São Paulo: Annablume, 2003.

NÖTH, Winfried; SANTAELLA, Lucia. **Introdução à semiótica**: passo a passo para compreender os signos e a significação. São Paulo: Paulus, 2017.

PEIRCE, Charles Sanders. **Escritos Coligidos**. Sel. e trad. Armando Mora d'Oliveira e Sérgio Pomeranglum. 1ª ed. Col. Os Pensadores, vol. XXXVI. São Paulo: Abril Cultural, 1974.

PEIRCE, Charles Sanders. **Collected Papers of Charles Sanders Peirce**. 8 volumes. Cambridge, Massachusetts: The Belknap Press of Harvard University, 1978.

PIGNATARI, Décio. **Semiótica e literatura**: icônico e verbal, Oriente e Ocidente. São Paulo: Cortez & Moraes, 1979.

POINTS IN SPACE. Direção de Elliot Caplan. New York: Elliot Caplan and Merce Cunningham: Cunningham Dance Foundation, 1986. 1 videocassete (60 min.) son.; color.; 12mm., VHS.

SANTAELLA, Lucia. **Semiótica aplicada**. São Paulo: Thomson Learning, 2002.

SPANGHERO, Maíra. **A dança dos encéfalos acesos**. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

WALTHER-BENSE, Elisabeth. **A teoria geral dos signos**: introdução aos fundamentos da semiótica. São Paulo: Perspectiva, 2000.

WOSNIAK, Cristiane. **Dança, cine-dança, vídeo-dança, ciber-dança**: dança, tecnologia e comunicação. Curitiba: UTP, 2006.

Recebido em: 13/01/2022

Aceito em: 02/03/2022