



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE ARTES
LICENCIATURA EM DANÇA

ELIAS OLIVEIRA DA SILVA JÚNIOR

ANIMATION:

Uma linha do tempo e descrição de suas técnicas

RECIFE

2022

ELIAS OLIVEIRA DA SILVA JÚNIOR

ANIMATION:

Uma linha do tempo e descrição de suas técnicas

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Comissão de Graduação do Curso como requisito parcial e obrigatório para a obtenção do título de Licenciado em Dança do Centro de Artes e Comunicação (CAC) da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

Orientador(a): Prof. Dr. Cláudio M. C. L. Lacerda

Recife

2022

ELIAS OLIVEIRA DA SILVA JÚNIOR

ANIMATION:

Uma linha do tempo e descrição de suas técnicas

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Universidade Federal de Pernambuco como requisito parcial e obrigatório para a obtenção do título de Licenciado em Dança do Centro de Artes e Comunicação (CAC) da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

Recife, 15 de Junho de 2022.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Cláudio Marcelo Carneiro Leão Lacerda
Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

Prof. Me. Jefferson Elias de Figueirêdo
Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

Prof. Especialista Stefany Gomes Ribeiro
SESC LER Goiana/PE

AGRADECIMENTOS

À minha mãe Maria Nasário da Silva, por não ter medido esforços para me ajudar durante o curso, mesmo não sendo fácil para nós. Obrigado, mãe, te amo.

Ao meu amigo Luiz de Sousa Netto, que sempre me incentivou a estudar e me amparou em momentos de desespero onde eu pensei em desistir de tudo. Amigo, muito obrigado por acreditar em mim, você foi muito importante nesse processo. Amo você.

Ao meu amigo Shallom Andrade de Araújo, por ter tornado os meus dias mais leves e por ter fortalecido cada vez mais o nosso laço de amizade, independente da distância, amo você.

À PROAES por ter me apoiado e ajudado a me manter no curso com uma bolsa mensal, obrigado. Sem esse incentivo seria muito difícil continuar mediante as minhas condições financeiras durante o período de estudante. Obrigado por ter contribuído para que esse sonho se tornasse realidade.

Ao meu amigo, professor e mentor na dança, Igor Cesar Barbosa Vasconcelos, por ter compartilhado o seu conhecimento e por estar me guiando nessa jornada no mundo da dança. Lembro como se fosse hoje quando te vi a primeira vez dançar, essa explosão de sentimentos que eu senti ali, mudou a minha vida. Obrigado por tudo e pelo seu ombro amigo.

Ao meu Orientador Cláudio Lacerda, por ter visto potencial em mim desde o início do curso e que, mesmo sem perceber, me inspirou e incentivou com aulas expositivas, vídeos, músicas e com a sua sabedoria.

A todos os professores do curso de Licenciatura em Dança pela entrega e troca durante essa experiência.

À minha turma 2018.1, por todo apoio, acolhimento e troca, vocês são demais, nxs somxs demais. Por mais que muitos já não estejam presentes no curso, ninguém nunca soltou a mão de ninguém. Sou grato por essa relação.

Ao grupo cover de Michael Jackson do qual faço parte, que torna as minhas manhãs de sábado mais dançantes e me mostrou o verdadeiro sentido de irmandade.

Por fim, mas não menos importante, a mim mesmo, por não ter desistido e por ter feito das dificuldades a minha motivação, mesmo eu não estando bem em alguns momentos dessa caminhada. Na metade do curso eu li uma frase que me marcou “Cada começo é só continuação, e o livro dos eventos está sempre aberto no meio”.

É sobre pausar quando necessário, respirar quando não der mais, e retornar no seu tempo, sem cobranças. É sobre autocuidado.

ANIMATION: Uma linha do tempo e descrição de suas técnicas

Elias Oliveira da Silva Júnior

RESUMO: O presente trabalho tem como objetivo geral apresentar um panorama geral acerca da Animation, estilo de dança urbana contemporânea que faz parte do chamado *Underground* norte-americano. De modo a alcançar este objetivo, foi realizada uma pesquisa bibliográfica a fim de encontrar suas origens históricas. A partir dela, foi possível delinear o seu desenvolvimento tipológico a partir do *Boogaloo*, estilo de dança que faz parte do movimento improvisacional e de estilo livre de dança urbana, que lançou bases para o desenvolvimento de outros estilos de danças subsequentes, como é o caso do *popping* e *turfing*. Pôde-se também, através do levantamento bibliográfico, catalogar as principais técnicas utilizadas no Animation. Tanto a catalogação quanto a descrição destas técnicas principais figuram como objetivos específicos desta pesquisa, que auxiliará a diferenciá-lo como estilo e com base no seu respectivo fundador. Finalmente, trato, através de um relato pessoal, sobre minhas experiências com o *Animation* no Curso de Licenciatura em Dança da Universidade Federal de Pernambuco, como uma forma de resistência e tentativa de aproximá-lo ao ambiente acadêmico, no qual ele muitas vezes não está inserido.

Palavras-chave: Dança; Dança Urbana; Underground; Animation; Boogaloo.

ABSTRACT: This paper has as main aim to present an overview about Animation, a contemporary urban dance style that is part of the so-called North American Underground. In order to achieve this aim, I carried out bibliographic survey to investigate Animation's historical roots. From its historical accounts, it was possible to outline its typological development from Boogaloo, a dance style that is part of the improvisational and freestyle movement of urban dance, which laid the foundations for the development of other subsequent dance styles, as is the case of popping and turfing. It was also possible, through the bibliographic survey, to list and describe the main techniques used in Animation. Both listing and description of these main techniques are the specific aims of this research, which will help readers to recognize it as a style and based on its respective founder. Finally, I present a personal account of my experiences with Animation during my undergraduate years as a student of the teaching degree in Dance Degree at the Federal University of Pernambuco, as a form of resistance and an attempt to bring it closer to the academic environment, in which it is often addressed.

keywords: Dance; Urban Dance; Underground; Animation; Boogaloo.

Resumen: Este trabajo tiene como principal objetivo presentar un panorama sobre la *Animation*, un estilo de danza urbana contemporánea que forma parte del llamado *Underground* norteamericano. Para lograr este objetivo, realicé un levantamiento

bibliográfico para investigar las raíces históricas de la Animation. A partir de sus relatos históricos, fue posible esbozar su desarrollo tipológico a partir del Boogaloo, estilo de danza que forma parte del movimiento de improvisación y *freestyle* de la danza urbana, que sentó las bases para el desarrollo de otros estilos de danza posteriores, como es el caso de *popping* y *turfing*. También fue posible, a través del levantamiento bibliográfico, enumerar y describir las principales técnicas utilizadas en Animation. Tanto el listado como la descripción de estas principales técnicas son los objetivos específicos de esta investigación, que ayudará a los lectores a reconocerlo como estilo y en base a su respectivo fundador. Finalmente, presento un relato personal de mis experiencias con la Animación durante mis años de como estudiante en la Licenciatura en Danza de la Universidad Federal de Pernambuco, como una forma de resistencia y un intento de acercarla al ambiente académico, en el que a menudo se aborda.

Palabras clave: Danza; Danza urbana; Underground; Animation; Boogaloo.

Introdução

O *Animation*, vertente da dança urbana que surgiu no início da década de 1970, tem como foco tornar o inanimado em animado. A partir de técnicas específicas como controle de velocidade, pausas, *ticking*¹, dentre outras, tem-se como objetivo fazer com que o espectador tenha a ilusão de efeitos e defeitos visuais que se assemelham aos filmes de *stop motion* e jogos de videogame, dentre os quais *The Mask* (SNES), *Ultimate Mortal Kombat 3* (SNES), *Michael Jackson's Moonwalker* (MEGA DRIVE).

Ao longo do processo de desenvolvimento desta vertente de dança, houve a contribuição artística de alguns grupos e dançarinos. Dentre estes, destacam-se o grupo One Plus One (1967), The Black Messengers (1972), Bruno Falcon “Pop ‘N’ Taco”, Mr. Animation e Boppin Andre. Este último é considerado o pai do *Animation*, uma vez que criou nomenclaturas e uma estética para a dança.

Apesar de ter como ponto de partida a ideia de dar vida a algo que não a tem, as técnicas do *Animation* não se limitam apenas em contribuir para que o dançarino reproduza movimentos robóticos ou represente seres inanimados. Nesta dança, é possível construir um personagem tanto a partir de uma referência de desenho animado quanto de um objeto estático, engrenagem de carro ou fluxo de um rio, por exemplo.

Consequentemente, é possível trazer para o mundo real uma ampla variedade de (d)efeitos visuais atrelados à criação de entidades únicas, que auxiliam na composição de um repertório característico, vasto em particularidades estéticas capazes de gerar a ilusão do desdobramento de grandezas físicas como o espaço e o tempo.

O *Animation* se desenvolveu às margens do circuito *mainstream* de dança, sobretudo, no meio artístico, nas ruas, nos encontros entre os dançarinos e nas festas. Devido à sua origem intrinsecamente periférica, o *Animation* não integra a lista de cânones contemplados nos cursos superiores de Dança, apesar de as danças urbanas serem contempladas, mesmo que em menor grau, de alguma forma, em outras disciplinas. Isto ocorre, porque as matrizes curriculares tendem a focar na História da Dança cênica, com ênfase no hemisfério norte do Ocidente (Europa e Estados Unidos). Assim, o presente trabalho se propõe a incitar um processo de

¹ O *ticking*, ou simplesmente tiquear, é uma técnica utilizada na *Animation* e que será descrita posteriormente no item 4 da seção Técnicas.

mudança neste cenário, ao descrever as origens deste conjunto de técnicas ainda pouco explorado.

De modo a alcançar este objetivo, foi realizada uma pesquisa bibliográfica com base em Andre (2013), Tabo (2021), Vakova (2020) Norwood (2021), dentre outros, a fim de encontrarmos suas origens históricas. A partir dela, foi possível delinear o seu desenvolvimento tipológico a partir do *Boogaloo*, estilo de dança que faz parte do movimento improvisacional e de estilo livre de dança urbana, que lançou bases para o desenvolvimento de outros estilos de danças subsequentes, como é o caso do *popping*² e *turfing*³.

Pôde-se também, através do levantamento bibliográfico, catalogar as principais técnicas utilizadas no *Animation*. Tanto a catalogação quanto a descrição destas técnicas principais figuram como objetivo específico desta pesquisa. Através da pesquisa foi possível observar que, apesar de a *Animation* ter uma origem comum a seu ancestral *Boogaloo* e de ambos compartilharem a ancestralidade incluída no movimento de danças sociais norte-americanas e os locais em que eram praticadas (rodas e bailes) ambos estilos divergem quanto aos nomes de seus possíveis fundadores, como é o caso de Boppin Andre para o *Animation*, pelo menos pelo ponto de vista dos dançarinos, quanto a uma origem diferente que remete a lugares remotos portanto, requerem estudos mais aprofundados a respeito.

O presente trabalho, possui a seguinte estrutura: na seção inicial, traço o percurso histórico da *Animation*, buscando suas raízes históricas. E seguida, trato das explicações sobre a origem da *Animation* com base no senso comum. Subsequentemente, apresento as técnicas, descrevendo-as com base em dançarinos da área. Finalmente, apresento um breve relato sobre minha experiência pessoal com a *Animation* no curso de licenciatura em Dança da Universidade Federal de Pernambuco.

Traçando o Percurso Histórico

² *Popping* é um estilo de dança urbana contemporânea da *Animation*.

³ *Turf*, também conhecida por *turfing*, é um tipo de dança urbana criada por Jeriel Bey em Oakland, Califórnia, com marcada influência da *breakdance* nos anos 1980.

O primeiro passo para a descrição da *Animation* é tentar desbravar as suas raízes históricas, já que sua origem é vista como incerta. Para iniciar este percurso, utilizarei a descrição de duas possíveis explicações para este estilo.

A primeira explicação faz uso de evidências historiográficas publicadas em compêndios de danças contemporâneas urbanas, conhecidas como parte do movimento *Underground* norte-americano. Já a segunda explicação trata da natureza mítica da *Animation* que tem base em explicações e crenças do senso comum, muitas das quais sem comprovação histórica, que é difundida por seus praticantes. Uma vez que não é objetivo deste trabalho encerrar as discussões sobre o tema, tratarei do que existe de evidência e especulação, deixando a problemática da raiz histórica da *Animation* para possíveis estudos futuros.

Raízes Históricas da *Animation*: evidência histórica

Um dos momentos mais marcantes para início do que seria a *Animation* é, sem dúvida, o desenvolvimento do *Boogaloo*. Este estilo de dança surgiu como um movimento de dança social dentro da comunidade afro-americana em Chicago, Estados Unidos e, mais adiante, ultrapassou fronteiras regionais e passou a compor parte do cenário social de Oakland, Califórnia, Estados Unidos.

Depois de sua fase inicial como dança social, o *Boogaloo* se foi reconfigurado através do ritmo *soul*, que vigorou até a primeira metade dos anos 1960. Na fase da Era Soul, houve uma espécie de amálgama de diferentes estilos inspirados pela fase de dança social do *Boogaloo*, com influência marcada da *soul music*, especialmente de James Brown, buscando também inspirações em Fred Astaire.

Em 1964, John Murphy, um notório dançarino de Boogaloo passou a imitar movimentos robóticos inspirado pelo filme de ficção científica *Tobor the Great*, lançado em 1964. Esta etapa da Era do Soul Dance do *Boogaloo* é essencial, pois é justamente nela que houve o surgimento de uma das técnicas fundamentais para a *Animation*, chamada *robot* [robô].

Além disso, em especial entre os anos de 1967-1969, foi incorporada ao *Boogaloo* técnicas inspiradas pelos filmes de quadro-a-quadro de Ray Harryhausen Albert "Iron Man" Milton, Michael "The Mad" Enoch e Jerry "The Worm" Rentie.

Na segunda metade desta década, mais precisamente em agosto de 1967, como indica Guzman-Sanchez (2012), foi lançada a música *Cold Sweat* de James

Brown, cujo ritmo único gerou o que se conhece hoje em dia como *funk*. O *Funk* foi responsável pela mudança de direção no modo que os jovens dançarinos interpretavam os movimentos físicos de seus corpos para acompanhar o ritmo deste gênero musical emergente, marcando definitivamente a geração conhecida por Oakland Funk *Boogaloo*, a terceira era deste estilo. Até então, *Boogaloo* era concebido em termos do ritmo Soul, que possuía uma abordagem diferente, como o autor aponta.

Durante este período de formação, as novas gerações de dançarinos passaram a deixar de lado as antigas terminologias utilizadas para descrever os movimentos da dança utilizada pelos mais velhos e deram o pontapé inicial para criar o que seria uma identidade e terminologia própria para eles.

À medida que o *Boogaloo* se espalha e ganha mais popularidade, especialmente na comunidade de Sacramento, Estados Unidos, surgiu o *Popping*, um estilo que recai sob o guarda-chuva de estilos aparentados, que compartilham o mesmo ancestral comum, *Boogaloo*.

O estilo *Popping* surgiu em torno da técnica *popping*, que permite com que seja possível contrair e relaxar a musculatura do corpo de maneira rápida e repentina. E foi justamente a partir do *Popping* que a *Animation* pôde se desenvolver.

Dada a importância de grupos artísticos na formação do *Boogaloo*, o seguinte quadro apresenta os principais nomes do movimento, separados por épocas:

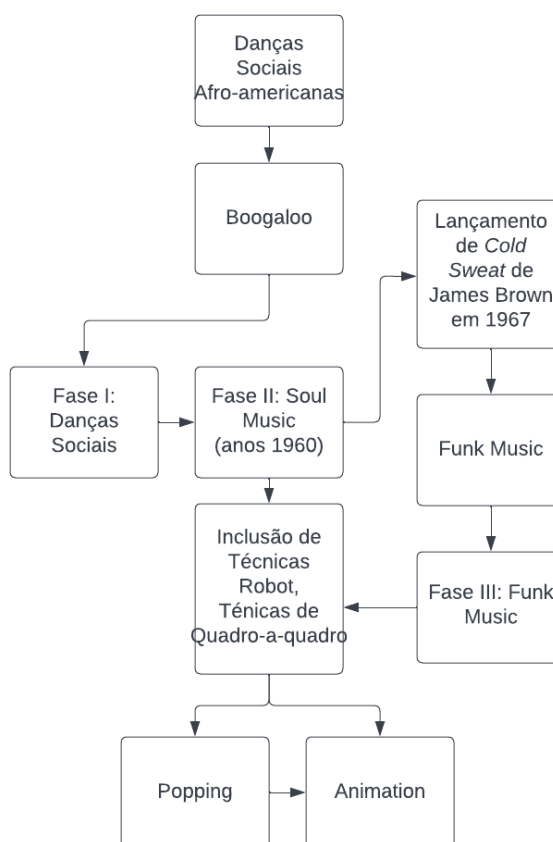
Quadro 1: principais grupos do Boogaloo de acordo com os anos.

Anos 1966 a 1969	Anos 1970 a 1975	Anos 1976 a 1980
One Plus One Pirate & the Easy Walkers The Five Clowns	Aces of Soul Continental Five Mystic Robots The Black Messengers Soulful Movements The Black Resurgents Exotic Movements Electronical 4 SS Enterprise Robotroid Inc.	Derrick & Company Gentlemen of Production The Black Mechanics

Fonte: o autor, com base em César (comunicação pessoal)

Com base no breve histórico que apresentei, é possível traçar a seguinte linha de desenvolvimento da *Animation*:

Figura 1: linha de desenvolvimento da Animation.



Fonte: o autor.

A fase subsequente da *Animation* está na década de 1980, quando surgiu um novo gênero musical, o *Electro*⁴, com ambientações futurísticas e efeitos sonoros mais eletrônicos, como lembra Bianchi (2016). Ainda segundo o autor, especialmente a figura de Pop n' Taco, heterônimo de Bruno Falcon, foi essencial para inspirar dançarinos a utilizarem as técnicas da *Animation*. Neste período, dançarinos como

⁴ *Electro* é um gênero de música eletrônica surgida nos anos 1980, precursor do hip hop, fortemente influenciado por sintetizadores, caixas de ritmo e a *funk music*.

Boppin Andre⁵ (o chamado pai da *Animation*), Flat Top⁶, Mr. Animation⁷ e Mr. Wave⁸ passaram a se destacar no cenário:

A fama de Pop n' Taco o fez tornar-se coreógrafo de Michael Jackson em 1983, que através de sua dança acabou disseminando os passos de Animation de Pop n' Taco. Ele estrelou no filme *Breakin'* em 1984 e o sucesso do filme espalhou as danças urbanas (inclusive o Animation) para todo o mundo. Futuramente foi chamado para o grupo *Electric Boogaloos* [sic] por um período. (BIANCHI, 2016, p. 8)

Foi somente nos anos 1990, que o termo *Animation* passou a ser utilizado, especialmente para se distinguir do *Popping*. No entanto, muitas pessoas ainda consideram a Animation como uma subcategoria do *Popping*, como é o caso de Mackrell (2015), que aponta que suas principais características são o uso de técnicas como *strobing*⁹.

Contudo, o termo *Animation* foi usado justamente para estabelecer uma cisão do *Popping* e nascer como um estilo de dança em si, com técnicas e estéticas diferentes, embora ambos possuam um ancestral comum. Como o seu próprio nome sugere, a *Animation* possui uma de suas maiores inspirações em filmes de animação que serviram como modelo para promover movimentos e poses mais dramáticas, com base no modelo de animação quadro-a-quadro.

Mais recentemente, a *Animation* passou a incorporar elementos de outros filmes da cultura pop, como é o caso de *Matrix* e *Senhor dos Anéis*, ainda nos anos 2000. À medida que a internet foi se popularizando no mundo e no Brasil, o Youtube se tornou uma plataforma para ampla divulgação desse estilo. À medida que a *Animation* foi cruzando fronteiras geográficas, ela também teve seus estilos de inspiração expandidas. Por isso, hoje em dia, concebe-se a *Animation* muito além de gêneros como o hip-hop.

⁵ Boppin Andre é considerado o pai da dança Animation, responsável por criar nomenclaturas e uma estética para dança. Link de uma apresentação: <<https://www.youtube.com/watch?v=hb23UodPqw>>.

⁶ Flat Top é um dançarino de Animation, conhecido por usar muitos elementos ilusórios em suas performances. Link de uma apresentação <<https://www.youtube.com/watch?v=utNZWQAlrSs>>.

⁷ Mr. Animation foi um artista de rua e dançarino de Animation bastante conhecido por misturar gestos e movimentos que remetem ao Egito Antigo com os movimentos e técnicas da Animation. Link de um compilado de vídeos: <<https://www.youtube.com/watch?v=Dkz4UDkM804>>.

⁸ Mr. Wave é um dançarino pioneiro na utilização de ondulações corporais em sua dança, se diferenciando dos dançarinos em evidência dos anos 1980. Link de um compilado de vídeos <<https://www.youtube.com/watch?v=ebgz1cDdkaI>>.

⁹ Técnica que será descrita no item 7 da seção Técnicas.

Raízes Histórica da *Animation*: explicações do senso comum¹⁰

Como mostrei até aqui, a *Animation* é considerada uma subcategoria do *Popping*. Apesar dessa consideração como subcategoria, os dançarinos de *Animation* não a consideram assim (CÉSAR, 2017, conversa oral), aceitando apenas o *Boogaloo* como parte de sua ancestralidade.

Grande parte de suas técnicas consistem em movimentos que usam pontos fixos e o isolamento de partes do corpo para fazer mímicas ou até mesmo criar objetos ou personagens. Por este motivo, existe uma série de explicações do senso comum para a *Animation*.

Uma das maiores crenças que circula entre os dançarinos da *Animation* é de que ela supostamente se originou no Antigo Egito, devido à similaridade dos movimentos da *Animation* e as poses encontradas na Arte Visual Egípcia.

Para eles, existe uma linha ininterrupta que venceu o tempo e sobreviveu às margens, até chegar à América do Norte com a colonização e ganhar força nos anos 1960. Uma vez que não existem evidências científicas/ historiográficas que apontem para a confirmação desta hipótese, ela foi incluída neste trabalho para estimular a curiosidade e, quem sabe, despertar o interesse do leitor para investigar este tópico.

Técnicas

Esta seção trata sobre as principais técnicas da *Animation*. Durante o levantamento de técnicas deste estilo de dança urbana contemporânea, usei como base o vídeo de seu criador, Andre (2013). Além disso, fiz uso também de vídeos instrucionais e entrevistas disponíveis no Youtube (Tabo, 2021; Vakova, 2020; Norwood, 2021)¹¹, além da experiência de César (2022, conversa oral) um profissional da área, cujas entrevistas e conversas pessoais foram essenciais para tecer as descrições das diferentes técnicas.

¹⁰ Eu chamo de senso comum o conjunto de “rumores” utilizados pelos praticantes da *Animation* sobre a sua origem. Como não existe nenhuma continuidade histórica ou até mesmo evidências que confirmem o que é falado por eles, descrevo aqui como um caráter mítico, mas sem usar o juízo de valor para dizer que estas “crenças” são menos importantes.

¹¹ Dentre estas pessoas, Tabo é um aluno asiático do Boppin Andre, responsável pelo desenvolvimento do método “Tabo” de dança. É professor de nomes importantes da Dança como *Slim boogie*, *D soul* e *Keumsae*.

Uma vez que a *Animation* possui origem norte-americana, as técnicas utilizadas no jargão especializado são importadas diretamente da língua inglesa. Consequentemente, uma vez que o ensino de língua inglesa no Brasil é bastante problemático e muitas vezes restritos às classes mais altas, apresentarei cada técnica com uma tradução aproximada, seguida por sua descrição e efeitos provocados no espectador. Desta maneira, será possível apresentar ao fim do trabalho um quadro sùmula, trazendo para a comunidade lusófona uma visão geral sobre a *Animation*.

1) *Robot* [robô]

Robot [robô] é uma técnica que se baseia nos movimentos do maquinário capaz de realizar tarefas de forma autônoma e de maneira pré-programada, os robôs. Na tentativa de mimetizar, por meio de movimentos de dança, um robô programado, tem-se como efeito a mecanização do corpo através de contrações obtidas por meio da tensão muscular.

O movimento robô é executado em quatro ou oito contagens, as quais designam o tempo do movimento. Ao contrário do que se acredita, executar este movimento não pressupõe contrações musculares ao longo de sua realização: é importante apenas ativar alguns grupos musculares e fazer uso da tensão muscular natural apenas para manter a estabilidade do corpo. Esta técnica é comumente executada em conjunto com outras técnicas como a *isolation* [isolamento] e as *stops* [pausas].

De maneira geral, é importante encarnar a figura de um robô e pré-programar seus movimentos, especialmente ao som de gêneros musicais como o funk e eletro funk.

2) *Stop* [parada]

Como o próprio nome sugere, a técnica stop [parada], consiste em executar uma parada durante a execução de movimentos. Para realizá-la, estabelece-se um movimento de um local de saída (ponto A) para alcançar e parar no local de chegada (ponto B).

No entanto, é importante salientar que a pausa não se restringe apenas ao movimento de membros: ela também indica momento para segurar a respiração, retomando-a apenas quando o movimento seguinte acontecer. Esta técnica envolve principalmente a tensão dos músculos abdominais e torácicos.

3) *Dime stop* [parada da moeda]

A *dime stop* [parada da moeda] é uma técnica que se inclui como subcategoria de parada. Contudo, ela é executada de maneira súbita, uma vez que ela reproduz o cenário em que alguém vê uma moeda caída no chão e decide, subitamente, parar e abaixar-se para coletá-la. Durante sua execução, exclui-se noções como aceleração e desaceleração de movimentos, de modo a provocar o efeito brusco desejado.

4) *Ticking* [tiquear]

Inspirada nos movimentos dos ponteiros de um relógio, a técnica *ticking* [tiquear] promove outra nuance dimensional às paradas de um determinado movimento. Ao executá-la, pressupõe-se a subdivisão de movimentos que se assemelham às batidas ritmadas, contínuas e equidistantes de um ponteiro de relógio durante o início do movimento até chegar ao seu final. O tiquear pode ser descrito em termos de um pequeno impacto ou de uma contração muscular distribuída entre dois ou mais pontos.

5) *Bounce stop* [parada com balanço]

A *Bounce stop* [parada com balanço] é uma técnica que descreve o movimento inspirado na colisão do corpo com uma parede ou objeto. Ao executá-lo, desloca-se de um local de saída (ponto A) e para-se no local de chegada (ponto B).

Por isso, ela pode ser descrita como uma forma mais ativa de parada, já que se gera uma parada com balanço, como se um objeto estivesse quicando após colidir com uma superfície ou até mesmo semelhante ao efeito de uma bola de *pinball*. Consequentemente, outra possível tradução para descrever esta técnica é parada com quicada.

6) *Sinbad* [Sinbad]

Sinbad [Sinbad] é uma técnica inspirada pelos personagens dos filmes de quadro-a-quadro *The 7th Voyage of Sinbad* (1958) e *Jason and the Argonauts* (1963) do animador norte-americano Raymond Frederick Harryhausen.

Esta técnica pode ser considerado uma subcategoria de *ticking*, já que a emprega de forma mais fracionada e contínua, de modo a provocar o efeito visual semelhante ao da técnica de animação de quadro-a-quadro (*stop motion*).

7) *Strobing* [Estroboscópio]

A técnica *strobing* [estroboscópio] dá a impressão de que está se movendo sob o efeito direto de luz estroboscópica. Ao realizá-la, o dançarino faz uso do *ticking* com pequenas pausas rápidas, que confere ilusão de que se dança sobre efeito de luz estroboscópica, com o corpo vibrando enquanto se movimenta.

8) *3D* [3D]

A 3D faz referência direta ao efeito tridimensional dos movimentos desta técnica, que utiliza o *ticking* como referência e desenha movimentos para frente e para trás. A partir dela, o espectador tem a impressão de que está observando um filme tridimensional.

9) *Slow motion* [câmera lenta]

A técnica de *slow motion* [câmera lenta] é responsável por gerar, como o próprio nome sugere, um movimento de câmera lenta, constituído a partir da tensão abdominal, que confere mais estabilidade para se movimentar.

10) *Warping* [distorção]

Por sua vez, *warping* [distorção] produz um efeito visual análogo ao de um teletransporte. Esta técnica foi inspirada em filmes como *Star Wars* e *Star Trek* e consiste na mudança de velocidade. Geralmente, ela é executada a partir da técnica de *slow motion*, executando movimentos mais rápidos ao longo dos eixos horizontais ou verticais, cobrindo ambos os lados ou o lado de cima e de baixo.

11) *Miming* [mímica]

A técnica *miming* [mímica] denota um movimento que usa ponto fixo e a técnica de isolamento para fazer mímicas, como o próprio nome sugere. A partir dela é possível criar objetos ou personagens que ganham vida durante a execução do movimento.

Além do isolamento de partes, é bastante favorável a utilização da Maneira de Materialização tensão espacial, que consiste em criar uma relação entre partes do corpo ou entre partes do corpo e o ambiente, para sugerir uma figura sólida entre eles (LACERDA, 2019).

12) *Isolation* [isolamento]

A *isolation* [isolamento] se trata de um movimento que envolve o isolamento de apenas uma parte do corpo. Por consequência, a parte do corpo isolada se torna um ponto focal durante a dança.

13) *Muscle Tension* [tensão muscular]

Por sua vez, a *muscle tension* [tensão muscular] é a técnica que objetiva tensionar os músculos de forma isolada ou conjunta. Ela pode ser realizada durante um movimento ou parado. Por ser uma técnica que envolve tensão, ela afeta a mobilidade, dificultando-a. Consequentemente, deve ser utilizada com cuidado e de maneira mais assertiva para não comprometer a performance.

14) *Vibration* [vibração]

A técnica *vibration* [vibração] é obtida através de um processo contínuo de contrações musculares, mantido por um período determinado para provocar o efeito visual de vibração. Durante a execução desta técnica, não há o balanço da parte do corpo em que a vibração é executada e sim a assimilação do nível de tensão muscular até gerar o efeito visual desejado.

O seguinte quadro apresenta a súmula das principais técnicas utilizadas na Animation. Além de apresentá-las em seu nome original em inglês, apresento uma

tradução aproximada em português, seguida por sua descrição e o efeito alcançado a partir de sua execução.

Quadro 2: súmula das principais técnicas utilizadas na Animation.

Técnica	Tradução aproximada	Descrição	Efeito
<i>Robot</i>	Robô	Movimento que imitiza um robô programado, executado em quatro ou oito contagens (tempo do movimento).	Mecanização do corpo
<i>Stop</i>	Parada	Movimento de um local de saída (ponto A) para alcançar e parar no local de chegada (ponto B).	Pausa
<i>Dime Stop</i>	Parada da moeda	Parada súbita para apanhar uma moeda do chão.	Parada brusca
<i>Bounce stop</i>	Pausa com balanço, quicar	Movimento inspirado na colisão do corpo com parede ou objeto. Nele, desloca-se de um local de saída (ponto A) e se para no local de chegada (ponto B).	Ilusão de quique
<i>Ticking</i>	Tiquear	Pausas contínuas que imitam o movimento dos ponteiros de um relógio até chegar ao final do movimento.	Movimento de ponteiros de relógio
<i>Sinbad</i>	Sinbad	Movimento que pode ser considerado uma subcategoria de <i>ticking</i> , já que o emprega de forma mais fracionada e contínua	Semelhante à técnica de animação de quadro-a-quadro (<i>stop motion</i>)
<i>Strobing</i>	<u>Estroboscópio</u>	Movimento que faz uso do <i>ticking</i> com pequenas pausas rápidas.	Ilusão de que se dança sobre efeito de luz estroboscópica, corpo vibrando enquanto se movimenta
<i>Slow motion</i>	Câmera lenta	Movimento de câmera lenta, constituído a partir da tensão abdominal, que confere mais	Câmera lenta

		estabilidade para se movimentar.	
<i>Warping</i>	Distorção	Movimento de mudança de velocidade, que pode partir do <i>slow motion</i> e traçar movimentos para os lados, para cima ou para baixo.	Teletransporte
<i>Miming</i>	Mímica	Movimento que usa ponto fixo e isolamento para fazer mímicas.	Criação de objetos ou personagens
<i>Isolation</i>	Isolamento	Movimento que envolve o isolamento de apenas uma parte do corpo.	Isolamento de partes do corpo.
<i>Vibration</i>	Vibração	Movimento de contração muscular contínua para provocar sua vibração.	Tremeluzente ou vibrante
<i>Muscle Tension</i>	Tensão muscular	Movimento que tenciona músculos de forma isolada ou conjunta realizado durante movimento ou parado.	Contração de partes do corpo para indicar tensão.
<i>3D</i>	3D (três dimensões)	Movimento para frente e para trás, que utiliza o <i>ticking</i> como referência.	Movimentação tridimensional

Fonte: o autor.

Como mostrado no *Quadro 2*, existem 14 técnicas principais empregadas na *Animation*. Este trabalho, de maneira nenhuma, encerra a catalogação e descrição de técnicas deste estilo de dança urbana contemporânea; ao contrário, ele surge apenas como um pontapé inicial para os estudos acadêmicos na área sobre a historiografia e descrição tipológica deste estilo.

Além disso, as traduções fornecidas são apenas sugestões. Elas não devem ser vistas como definitivas, porém lançam luz sobre um estudo mais detalhado sob a ótica lusofônica, com base na descrição e execução dos movimentos.

Trazendo a *Animation* para a minha vida acadêmica no Curso de Licenciatura em Dança da Universidade Federal de Pernambuco: um breve relato pessoal

A minha trajetória acadêmica na Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) começou bem próxima da minha trajetória e interesse profissional pela dança e, consequentemente, com a *Animation*. Quando comecei meus estudos na graduação, fazia apenas um ano que eu tinha iniciado o meu contato com a *Animation* e meu

principal interesse era poder conciliar minhas aspirações acadêmicas com as minhas inclinações a este estilo de dança urbana contemporânea.

A matriz curricular do curso de licenciatura em dança da UFPE é composta de disciplinas teóricas, práticas e teórico-práticas. Embora as danças consideradas mais “marginais”, já que possuem uma origem mais *underground*, sejam em menor medida contempladas em algumas disciplinas, elas ainda não recebem a devida apreciação ou atenção pelos membros da academia. Por isso, tentei, na medida do possível e do praticável, trazer as minhas práticas com a *Animation* à tona sempre que possível, de modo a trazer com mais força para a academia aquilo que foi tão rejeitado por ela ou a ela renegada.

Dentre as disciplinas que mais se destacaram na minha formação profissional, posso mencionar as Oficinas de Dança 1, 5 e 6, bem como Estudos do Movimento 1, 3 e 5, pois foram nelas que eu pude explorar mais o meu desejo de incluir a *Animation* na minha vida acadêmica.

Como esperado, as disciplinas nomeadas Oficinas de Dança, tem como ementa o desenvolvimento de habilidades técnico-interpretativas, promovendo uma consciência espacial e corporal e um aperfeiçoamento na variedade dinâmica e na expressão artística. Então, um princípio geral das Oficinas de Dança é a consciência espacial e corporal, com os enfoques particulares de cada uma das disciplinas.

Depois é que vêm as especificidades estudo dos fundamentos de técnicas corporais específicas, geralmente um código de dança específico, nomeadamente balé, dança moderna, dança-teatro etc., como é o caso da Oficina de Dança 5, que propõe a introdução ao estudo dos fundamentos de proposições corporais específicas, tais como danças étnicas, danças sagradas, danças de salão, danças urbanas, entre outras, e seus princípios técnico-criativos e suas possibilidades e contextos.

No entanto, apesar destes códigos previamente estabelecidos, eu tive a oportunidade de explorar de maneira mais eficiente o meu corpo enquanto dançarino nas disciplinas citadas acima e conciliá-las com as técnicas e minhas práticas da *Animation*, em conjunto com os movimentos adicionais adquiridos ao longo da minha trajetória acadêmica na UFPE, somando, ao meu repertório, novas experiências corpóreas ao decorrer dos anos de graduação.

Já em Estudos do Movimento (doravante EM), estudamos o movimento de acordo com o Sistema Laban, e isso divide estas disciplinas com base nas estruturas

de movimento propostas por Laban (1978): 1) EM1 – Corpo, 2) EM2 – Espaço, 3) EM3 – Dinâmica, 4) EM4 - Relações e 5) EM5 – Ações. Com base nestes princípios, foi possível refletir e perceber, a partir da minha perspectiva como praticante da *Animation*, que existem pontos divergentes com a *Animation*.

Uma das divergências notadas diz respeito ao modo como Laban (1978) compreende o flutuar. De acordo com o autor, “flutuar” é uma ação de esforço, ou seja, reúne três qualidades de movimento: peso leve, espaço indireto e tempo desacelerado. Na *Animation* o flutuar se daria a partir da técnica câmera lenta (*slow motion*), na qual ocorre uma tensão muscular para o efeito ser obtido. Às vezes, usa-se o controle de velocidade para se alcançar maior efeito, ficando rápido e lento seguidamente, e, para tal ação, é necessário ativar no mínimo a tensão muscular nível 1, o que gera, a princípio, um estranhamento. Essa divergência me fez refletir sobre o ato de dançar, concebendo-o de maneira muito mais abrangente com base na reflexão de que, apesar de existirem certas universalidades, diferentes estilos de dança permitem conceber o corpo de maneira diferente. Consequentemente, tornei-me mais aberto para experimentar diferentes manifestações desta linguagem artística, independente de estilos, contribuindo para realização de experimentações e novos trabalhos.

Outro ponto a salientar, é que do início até quase a metade do curso, eu fiz alguns trabalhos em trio/dupla, algo que contribuiu para soma de novos elementos para a minha corporeidade, pois lidei com os corpos de outras pessoas e com a bagagem de técnicas de danças diferentes. Contudo, em dados momentos eu sentia dificuldades em encaixar os meus movimentos em determinadas sequências, às vezes nem por mim, mais por outras pessoas, por respeitar o limite e sentia que isso de certa forma, me limitava. No entanto, sempre dei o melhor de mim e acredito ter mostrado a minha identidade mesmo em trabalhos em coletivo.

Eu sinto que nos meus trabalhos individuais eu pude colocar mais da minha marca pessoal, alguns foram com movimentos em *staccato*, com pausas, controle de velocidade ou até mesmo personificados em robô. No entanto, eu mantinha em grande medida, movimentações livres. Entendi que a *Animation* pode ser utilizada com ou sem personagens e isso pode me proporcionar um leque de possibilidades para as experimentações.

Embora a *Animation* possa ser utilizada para composição de personagens, acredito que ela é também um instrumento de construção identitária, pois foi através

dela que eu pude me encontrar como dançarino, estudante, professor e pesquisador em formação.

Ilustração 1: Performance em Estudos do Movimento 5.



Fonte: o autor (2021).

Ilustração 2 Performance em Oficina de Dança 5.



Fonte: o autor (2021).

Ilustração 3: Performance em Estudos do Movimento 1



Fonte: Jennifer Zeferino. (2018).

Considerações Finais

O presente trabalho apresentou um breve panorama histórico sobre a *Animation*, um estilo de dança cujo fundador foi Boppin' Andre. Como mostrei, a *Animation* possui como ancestral o *Boogaloo* norte-americano e existem duas versões sobre a sua origem. A primeira delas, na qual este trabalho está apoiado, diz respeito aos indícios e relatos históricos que sobreviveram no desenvolvimento deste estilo a partir do *Boogaloo* dos anos 1960.

A segunda faz uso do senso comum dos próprios dançarinos da *Animation* e misturam elementos históricos com uma “mitologia” própria, justificada no caráter de admiração e paixão que eles possuem para este estilo tão transformador. Além disso, busquei descrever suas principais técnicas, apresentando traduções para facilitar o acesso de pessoas da comunidade lusofônica sobre a riqueza deste estilo Underground.

Devido a esta origem, o meu trabalho teve como intuito demonstrar a riqueza deste estilo que é ainda deixado à margem da academia, embora este cenário tenha começado a mudar quando Sally Banes¹² (1994), ainda no início dos anos 1980, passou a testemunhar e analisar o surgimento das danças urbanas e de outros estilos, já havendo tratado sobre a dança pós-moderna norte-americana desde os anos 1960. No Brasil, vemos pesquisadores como Beltrão¹³ (2000) que foi responsável por apresentar mais sobre a Break dance na academia brasileira.

No caso deste trabalho, além de passear pelas técnicas e história da *Animation*, pude também apresentar um breve relato das minhas experiências com ela na academia, durante a minha graduação. Espero que, com base no que foi apontado, este trabalho possa despertar para a vida aquilo que está repousado, trazendo consigo o interesse do leitor para traçar e executar, juntamente comigo, o percurso histórico deste movimento tão importante.

¹² Sally Banes foi uma historiadora, escritora e crítica de dança nascida em Silver Spring, Maryland, EUA.

¹³ Bruno Beltrão é um coreógrafo e dançarino brasileiro de Niterói (RJ), formado pela Faculdade de Dança do Centro Universitário da Cidade do Rio de Janeiro. Ele atua desde 1996 com o Grupo de Rua de Niterói (GRN), no qual usa estilos de danças urbanas no contexto de teatro conceitual.

Referências

ANDRE, Boppin. **Boppin Andre - Boppin instructional**. Disponível em: <<https://youtu.be/ctQoVFqH1gU>>. Acesso em 15 abr. 2022.

ANDRE, Boppin. **Judge Solo – Hurricanes Battle-ism 2015 Taiwan & Poppin battle**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=hb23UodPqw>>. Acesso em 07 jun. 2022.

ANIMATION, Mr. **Rip/Egyptian Lover**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Dkz4UDkM804>>. Acesso em 07 jun. 2022.

BANES, Sally. To the beat Y'All: breaking is hard to do. In BANES, Sally. **Writing dancing in the age of postmodernism**. Middletown: Wesleyan University Press, 1994, pp. 121-125.

BELTRÃO, Bruno. Break dance fissão e reação em cadeia. In: ANTUNES, Arnaldo. **Lições de Dança 2**. Curitiba: Univercidade, 2000. p.203-222.

BIANCHI, Bruno. **Animation**. Manuscrito. Maceió: não publicado, 2016.

CESAR, Igor. **Conversa telefônica sobre as técnicas e a história da Animation**. 2022.

LABAN, Rudolf. **O domínio do movimento**. São Paulo: Summus, 1978.

LACERDA, Cláudio. **Disciplina Estudos do Movimento 2**. Anotações de aula. Recife: UFPE, 2019.

MACKRELL, Judith. **Animation dance: hip-hop's living cartoon marvels**. 13 de janeiro de 2015. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/stage/dance-blog/2015/jan/13/animation-dance-hip-hop-cyrus-glitch-spencer-javonte-crooks-introspect>>. Acesso em 28 abr. 2022.

NORWOOD, Daniel "d soul". **Part 2 | Boppin Andre speaks on Eletric Boogaloos, James Brown, and the Evolution of Street Dance**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=t_rz-n2jbUk>. Acesso em 26 abr. 2022.

TABO. **Teste boppin Andre explain boppin**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=pQcDlvzYKCU>>. Acesso em 26 abr. 2022.

TOP, Flat. **Judge Showcase | Battle Games Vol 10**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=utNZWQAIrSs>>. Acesso em 07 jun. 2022.

VAKOVA, Jaja. **His-tory - Boppin' Andre**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=NIOaoPdtM4w>>. Acesso em 26 abr. 2022.

WAVE, Mr. **Urban Dance Legends**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ebgz1cDdkal>>. Acesso em 07 jun. 2022.

Anexo

Diretrizes para Autores da Revista Repertório Teatro & Dança (PPGAC/UFBA)

1. A Revista Repertório, vinculada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal da Bahia, publica textos inéditos resultantes de pesquisas acadêmicas na área das Artes Cênicas. Os textos podem ser publicados em português, inglês, francês e espanhol. A REPERTÓRIO não cobra taxas de processamento de artigos (APC), nem taxas de submissão.
2. São aceitos para publicação trabalhos inéditos, de pesquisa avançada submetidos por pesquisadores/as doutores/as. Os trabalhos podem contar com a co-autoria de pesquisadores/as mestres (doutorandos/as ou não) acerca de temas pertinentes à área, com fundamentação teórica ou teórico-prática, que possam contribuir para o “estado de arte” da pesquisa em artes cênicas.
3. Poderão ser submetidos textos acadêmicos de diferentes modalidades - artigos, ensaios, entrevistas, resenhas ou textos teatrais. As submissões podem ser realizadas em qualquer período, em regime de demanda contínua nas seguintes seções: EM FOCO (com chamada específica para cada número), PERSONA ou REPERTÓRIO LIVRE. Textos submetidos a outras seções serão redirecionados.
4. Os textos devem ser submetidos através do sistema OJS. O cadastro no sistema e posterior acesso, por meio de login e senha, são obrigatórios para a submissão de trabalhos, bem como para acompanhar o processo editorial em curso. [Acesso](#) em uma conta existente ou [Registrar](#) uma nova conta.
5. O texto a ser submetido à avaliação (etapa 2) NÃO deve conter informações de identificação do autor. Textos identificados não serão submetidos à avaliação por pares duplo cego.
6. As informações no texto que possam identificar os/as pesquisadores/as devem ser removidas e substituídas pela indicação entre colchetes como nos exemplos abaixo:
 - [nome do autor removido para avaliação]
 - [título do espetáculo removido para avaliação]
 - [nome da instituição removida para avaliação]
7. O arquivo WORD não deve conter informações de identificação dos autores. Para remover essas informações, recomendamos seguir as seguintes etapas:
 - No arquivo WORD do manuscrito, acessar a aba “arquivo”
 - Abrir o item “informações”
 - Clicar em Inspeccionar documento
 - Clicar em “inspecionar”
 - Após o resultado, remover “propriedade do documento e informações pessoais”.
 - Remover comentários, revisões e versões, se houver.
8. Os dados de identificação do autor devem ser preenchidos corretamente e exclusivamente no formulário indicado (etapa 3: inserir metadados)
9. Os dados curriculares devem ser resumidos (max. 200 caracteres com espaços).
10. Estrutura do artigo: a. Título, resumo, 5 palavras-chave em português;
b. Title, abstract, 5 keywords;
c. Título, resumen, 5 palabras clave.
d. Seção introdutória.

- e. Seção de desenvolvimento: podem ser incluídas subseções conforme necessidade.
- f. Seção de conclusão
- g. Referências

11. Formatação geral:

- Formato Word (.doc) – A4 – margens superior e esquerda 3 cm; inferior e direita 2 cm; Fonte: ARIAL – tamanho 12;
- Espaço entre linhas: 1,5;
- Citações com mais de três linhas: recuo de parágrafo (4 cm), espaço simples, fonte tamanho 11;
- Margens justificadas. Recuo de primeira linha: 1,25 cm;
- Resumo, abstract e resumen devem ter entre 100 e 200 palavras cada e indicar os objetivos, a metodologia, os resultados e conclusões obtidos.
- Sugere-se escolher palavras-chaves, keywords e palabras clave relacionadas ao foco do trabalho e que possam facilitar a busca e acesso ao texto em banco de dados, evitando-se, preferencialmente, a utilização de termos ainda inusuais na literatura do campo.
- Os textos devem ter entre 10 e 20 páginas (25.000 e 50.000 caracteres com espaços), incluindo resumo, abstract, resumen, imagens, referências, notas de rodapé, tabelas, etc.;
- As referências de citações no texto devem ser indicadas através do sistema autor/data da seguinte forma: (SOBRENOME DO AUTOR, ano) para citações indiretas e (SOBRENOME DO AUTOR, ano, página) para citações diretas.
- As notas de rodapé, quando necessário, devem ter caráter explicativo e conter o máximo de 180 caracteres cada.
- A lista de referências deve constar no final do trabalho obedecendo às normas da ABNT. Quando forem utilizados diferentes títulos de um mesmo autor, o sobrenome do autor deve ser repetido na lista de referências para fins de recuperação dos dados.
- Para situações não indicadas nestas diretrizes, utilizar normas da ABNT.