

lembra Regina Miranda, no artigo "Dança e tecnologia" (2000), a relação entre a dança e a captura de sua imagem remonta ao século XIX, por volta de 1840, quando a fotografia² se desenvolvia rapidamente:

Esta relação teve início quando alguns fotógrafos ingleses e franceses começaram a fotografar bailarinos para ilustrar programas de balé. Crônicas da época comentam que estes programas faziam tanto sucesso, que eram praticamente devorados pelo público. (p. 115).

A fotografia e mais tarde o cinema, no século XIX, modificaram profundamente – causando uma "crise sistêmica" – a relação do homem com sua realidade, com seu corpo, com a imagem desse corpo, com a noção de espaço e tempo, de sua memória e dos fatos registrados.

Atualmente interagimos de tal forma com as tecnologias que, certamente, estes elementos terão um lugar de destaque na dança do nosso tempo. Cada tecnologia se impõe sobre o corpo de diferentes maneiras e estamos acostumados a nos comportar de maneiras apropriadas a ela. Assim, quando a tecnologia muda, efetuamos as mudanças necessárias a ela: nosso corpo e nossos sentidos mudam em sintonia com as mudanças de nosso meio. (MIRANDA, 2000, p. 141).

Cine-dança: a dança se faz pretexto

A convergência entre cinema e dança, sem dúvida, é o movimento. "O cinema foi inventado para registrar o mundo em movimento." (ARMES, 1999, p. 41). No fim do século XIX, Georges Méliès, Louis Lumière e Thomas Edison desenvolviam aquilo que concebiam como o aperfeiçoamento de quadros ou fotogramas³ em movimento.

Sabe-se que um filme é constituído por um enorme número de imagens fixas chamadas fotogramas, dispostas em seqüência em uma película transparente; passando de acordo com um certo ritmo em um projetor, essa película dá origem a uma imagem muito aumentada e que se move. Evidentemente, existem grandes diferenças entre o fotograma e a imagem na tela – começando pela impressão de movimento que a última dá; mas ambos apresentam-se a nós sob a forma de uma imagem plana e delimitada por um quadro. (AUMONT et al., 1995, p. 19).

Pode-se afirmar, entretanto, que apesar de a imagem fílmica apresentar uma limitação imposta pelo quadro (recorte de campo) e pela ausência da terceira dimensão, ela causa uma "impressão de realidade, específica do cinema, que se manifesta principalmente na ilusão de movimento e na ilusão de profundidade".

² Datam do século XIX, ao que parece, os primeiros estudos de movimento na fotografia. Edward Muybridge (1830-1904), um fotógrafo da Califórnia, inventou, em torno de 1870, um "sistema com 12 câmeras colocadas em fila para tirar seqüências de fotografias de objetos em movimento, como cavalos em galope". (OLIVEIRA, 2002, p. 66). Juntamente com Étienne-Jules Marey (1830-1904), teria sido um dos "precursores do cinema". Marey, um cientista fisiologista, dedicou-se ao estudo do movimento, criando diversos aparelhos e, através da cronofotografia, conseguia "captar aspectos da realidade que não podiam ser percebidos com os olhos nus". (GODOY, 2001, p. 233-234).

³ Cabe salientar aqui um fenômeno perceptivo de movimento na projeção cinematográfica, que consiste no desenrolar da película, ou nas próprias palavras de Philippe Dubois (2004, p. 62-63) "a imagem que o espectador crê ver consiste não apenas num reflexo, como também numa ilusão perceptiva produzida pelo desenrolar da película a 24 imagens por segundo (grifo nosso). O movimento representado (de um corpo, de um objeto, etc.), tal como o vemos na tela, não existe efetivamente em nenhuma imagem real. A **imagem-movimento** (grifo nosso) é uma espécie de ficção que só existe para nossos olhos e em nosso cérebro".

Conforme se verá mais adiante, a profundidade de campo (ou a ausência dele – no vídeo-dança) é um dos fatores que o diferenciam radicalmente da linguagem cinematográfica. Mas, voltando-se à linguagem cinematográfica, pergunta-se: qual é o discurso dessa "imagem em movimento"?

Como afirma Roy Armes (1999, p. 41-42), nenhum dos criadores do cinema o concebia (ainda) como um meio de "contar histórias", ou seja, um discurso a serviço de uma narrativa ficcional. Segundo Ismail Xavier (1984),

aqui é assumido que o cinema, como discurso composto de imagens e sons, é, a rigor, sempre ficcional, em qualquer de suas modalidades; sempre um fato de linguagem, um discurso produzido e controlado de diferentes formas, por uma fonte produtora. (p. 10).

Ao se consultar as teorias de cinema, desenvolvidas por Christian Metz, é possível observar, entretanto, uma classificação que difere das concepções de Philippe Dubois em relação às linguagens e aos discursos do vídeo e do cinema: no campo de análise que Metz denomina "audiovisual", composto de um grupo de linguagens próximas, inclui-se tanto o cinema quanto a televisão (vídeo). Em sua obra *Linguagem e cinema*, encontra-se a seguinte argumentação para aproximar esses dois discursos:

- 4 O *travelling*, também conhecido por "carrinho", é um movimento de câmera, durante a filmagem. Consiste no movimento da câmera, para frente ou para trás, para cima ou para baixo, ou ainda para os lados.
- 5 A panorâmica consiste num movimento giratório da câmera sobre si mesma, seguindo quatro coordenadas: da direita para a esquerda ou ainda de cima para baixo. É comum a utilização desses dois tipos de movimento de câmera combinados, no mesmo filme.
- 6 Geralmente as Teorias de Cinema propõem três definições para o termo plano: 1) a imagem filmica é impressa e projetada em uma superfície plana, designando, portanto, o "plano da imagem"; 2) num outro sentido, a palavra "plano" é usada como sinônimo de quadro ou enquadramento, e, neste caso, pessoas e objetos, são filmados de acordo com as leis de perspectiva – em 1º plano, estão pessoas e objetos mais próximos do espectador, em 2º plano, aqueles dispostos atrás, etc...; 3) o "plano", também pode ser compreendido como a porção de um filme compreendida entre dois cortes – no 1º plano, estão as cenas do início até o 1º corte e, assim, sucessivamente.

A linguagem do cinema e seus códigos

De fato, o fator da iconicidade e mobilidade da imagem é uma característica que une vídeo, televisão e cinema, mas, neste artigo, serão levadas em consideração apenas as questões contrastantes e referentes à montagem (narratividade-sequencialidade), aos planos e à profundidade de campo, opondo-se o cine-dança ao vídeo-dança.

A iconicidade, a duplicação mecânica e a seqüencialização não são os únicos traços pertinentes da matéria da expressão própria da imagem de cinema: esta, além disso, é móvel. Por esta razão, o cinema pertence a um quarto grupo de linguagens, formado justamente de todas as que se aplicam na imagem móvel: televisão, desenho animado, cinema. (METZ, 1980, p. 274).

Antes de avançar especificamente sobre a questão da dança no cinema, ou seja, da linguagem dos musicais, onde a dança se faz **pretexto**, torna-se necessário examinar alguns de seus códigos. A idéia de *codigo* irá permitir identificar e diferenciar os traços que definem cada linguagem específica. Assim, ressaltar-se a seguinte citação:

Entre os traços especificamente cinematográficos, encontram-se entre outras coisas, figuras que são os movimentos de câmera (travellings, panorâmicas, trajetórias realizadas com grua, etc.), as variações na espessura do plano