

THEOTONIO, Diogo Angeli. **A construção narrativa de gênero na videodança insólitos**. Campinas: UNICAMP. UNICAMP; Doutorando em Artes da Cena; orientadora Daniela Gatti.

**RESUMO:** O artigo propõe uma reflexão no âmbito das construções de poéticas na linguagem do videodança com abordagens narrativas de manifesto, especificamente narrativas de diversidade e inclusão relativas à gênero, através da análise da videodança *Insólitos*. Um dos pontos levantados por esta pesquisa, acerca das composições dramáticas nesta linguagem, procura entender como acontecem os processos criativos e expressivos a partir desta ótica narrativa. Outro ponto a destacar são os processos de análise dos elementos narrativos internos e externos da videodança *Insólitos*, relacionando alguns elementos como a escolha do espaço cênico e dos corpos atuantes que compõem o trabalho criativo e tendo a edição como um processo consciente na composição, influenciando na construção de narrativas de manifesto.

**PALAVRAS-CHAVE:** Videodança. Dramaturgia. Processo criativo.

**ABSTRACT:** The article proposes a reflection in the scope of poetic constructions in the language of screendance with manifest narratives approaches, specifically gender narratives of diversity and inclusion, through the analysis of *Insólitos* (Unusual) screendance. One of the points raised by this research, about the dramaturgical compositions in this language, seeks to understand how the creative and expressive processes happen from this narrative perspective. Another point to highlight are the processes of analysis of the internal and external narrative elements of *Insólitos* (Unusual) screendance, relating some elements such as the choice of the scenic space and the acting bodies that compose the creative work and having the editing as a conscious process in the composition, influencing the construction of manifest narratives.

**KEYWORDS:** Video dance. Dramaturgy. Creative process.

### **A Dramaturgia Virtual: Videodança e seu Processo de Criação**

Ao vasculhar por entre os elementos corpóreos da dança, enquadramentos e componentes imaginários do cinema e pelo meio tecnológico do vídeo que encontramos, na linguagem híbrida da videodança, um potente material para organizar sua estrutura narrativa e explorar sua expressividade como linguagem. Como nos diz Cerbino; Mendonça (2012), é através da reflexão entre essas linguagens que a videodança constrói sua identidade. Por se tratar de uma linguagem híbrida, os elementos relacionados acima tornam-se imprescindíveis na composição e na expressividade dessa linguagem, apresentando uma versão do movimento corporal contaminada pelo

olhar cinematográfico. É através da intervenção entre a realidade e a virtualidade que o movimento do(s) corpo(s) perpassa pelo espectador, trazendo uma variação dele mesmo modificado pela virtualidade.

A criação de narrativas de manifesto na videodança está associada ao processo criativo desta linguagem e a forma com que os elementos são escolhidos e organizados durante o processo de edição. As criações na videodança aproveitam-se dos movimentos realizados pelos corpos/intérpretes, a partir de dois momentos distintos: 1) o que antecede a virtualidade<sup>1</sup>, junto ao material criativo desenvolvido no ambiente físico e real, explorando as alocações do espaço, os corpos dos intérpretes, os materiais cênicos, a movimentação dançada etc.; 2) no ambiente virtual, explorando a relação do movimento com a câmera, as imagens, o processo de edição, a tela, as alterações tempo espaciais etc. Sendo assim, sua dramaturgia percorre uma trajetória de construção e criação específica, diferenciando-se do processo de criação em dança, fazendo uso da virtualidade e de elementos tecnológicos para compor o produto artístico desta linguagem, chamado pelo autor de dramaturgia virtual.

O termo dramaturgia virtual provém dos estudos da pesquisa de mestrado desenvolvida pelo autor nos anos de 2017 e 2018, com intuito de aprofundar seus conhecimentos na linguagem da videodança. A pesquisa refere-se à construção expressiva e poética da videodança a partir de elementos específicos como a câmera, o movimento corporal, a virtualidade e o processo de edição. A dramaturgia virtual cria o movimento a partir desta identidade híbrida, ela transforma os elementos da dança e do movimento quando os coloca em comunicação com a arte do cinema. Essa relação dá origem a novas perspectivas criativas que modificam a qualidade e a expressividade do movimento, instaurando uma atmosfera diferenciada no processo criativo, o processo virtual.

Na virtualidade é possível compor a partir de uma variedade infinita de intervenções para com o movimento, que vão desde a construção de diferentes

---

<sup>1</sup> ANGELI, Diogo T. Dramaturgia virtual: a atuação da câmera e do processo de edição na expressividade da videodança. Dissertação de Mestrado. 2018. Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes, Campinas, SP. p.23–29.

percepções realizadas através do olhar da câmera, até a construção de narrativas, ou então a reorganização do tempo e do espaço, a inserção de efeitos especiais de edição, dentre muitas outras possibilidades que transformarão sua qualidade expressiva, seu significado e sua expressividade.

#### CAPTURAR IMAGENS

O primeiro passo do processo virtual ocorre com a inserção da câmera no processo criativo. Uma vez que o movimento é capturado pelo olhar da câmera, é possível construir uma nova perspectiva narrativa através dos enquadramentos realizados pelo dispositivo. Ao capturar o movimento, a câmera sugere um percurso narrativo e, através da câmera, o diretor seleciona as partes que julgam serem relevantes para a construção da expressividade do movimento e da obra. O olhar do espectador é direcionado para um tipo de comunicação que busca levar ao espectador leituras pré-concebidas. A câmera compõe as perspectivas para o movimento, valorizando os elementos importantes para a criação da videodança, dando ênfase ou priorizando detalhes que poderiam ter sido despercebidos ao olhar do espectador à primeira vista e potencializa esses momentos a favor do processo criativo e das intenções narrativas do trabalho. Desta forma, a câmera seleciona, recorta, sugere, conduz, transforma, altera, induz etc., tornando-se um elemento ativo dentro do processo criativo, estabelecendo relação direta com o movimento e com a construção expressiva da obra artística. Nesta perspectiva, Rosiny afirma:

Na videodança, a câmera está se tornando elemento importante do movimento. Pode intensificá-lo ou anulá-lo, variá-lo e torná-lo estranho em sua tridimensionalidade. A câmera pode observar à distância ou dançar ela própria, produzindo desse modo uma reação cinestésica (ROSINY, 2012, p.137).

A Câmera, então, transforma o corpo em imagens, códigos binários lidos pelos dispositivos tecnológicos (computadores, softwares, celulares etc.), virtualizando o movimento, permitindo que as imagens representem parte essencial do processo criativo na videodança. As imagens capturadas podem ser agora manipuladas pelo processo de edição, o segundo passo na construção da dramaturgia virtual.

#### EDIÇÃO

No processo de edição as imagens são organizadas através de softwares de edição<sup>2</sup>. Nesta etapa, cria-se uma infinidade de possibilidades de manipulações para o movimento. O movimento pode ser alterado em razão de sua relação com o tempo e o espaço, suas qualidades e nuances podem ser ressignificadas. Um movimento executado pelo intérprete que anteriormente possuía determinada condição expressiva, como por exemplo, rápido, dinâmico e preciso; pode ser alterado no processo de edição, tornando-se lento, sustentado e estendido. Isso devido a capacidade de alteração temporal que o processo de edição possibilita. É possível modificar a estrutura de uma imagem utilizando recursos como a lentidão ou desaceleração do tempo do vídeo, trazendo novas referências para o movimento. Um outro exemplo é permitir que um corpo migre de um espaço físico para outro em questão de segundos ou então ocupe diversos espaços ao mesmo tempo. Isso ocorre através das alterações espaciais do movimento no vídeo. Recortar e emendar partes do movimento que não ocorreram de maneira sequencial no ambiente real traz a ilusão de transposição espacial, fazendo com que o movimento pareça ter continuidade em espaços físicos diferentes, teletransportando o corpo para diferentes espaços. Desta forma, o processo de edição, além de alterar a expressividade do movimento, também é responsável pela construção de narrativas na videodança. Uma vez que é possível reorganizar as imagens em uma ordem cronológica diferente da que ocorreu originalmente, é possível sugerir novas interpretações e criar as estruturas narrativas da obra. Através da associação das imagens e da alteração da cronologia dos fatos, o processo de edição tece novas relações entre o movimento e o seu significado, alterando a forma com que o espectador o entende.

Instaura-se, deste modo, um processo criativo no qual a virtualidade também é responsável pela composição da obra em videodança, na verdade ela se torna responsável e decisiva na construção poética da obra, uma vez que o produto artístico desta linguagem é um vídeo, no qual os elementos virtuais e tecnológicos agem de modo concludente, definindo sua organização, narrativa e expressividade. Sendo assim, a narrativa de manifesto na

---

<sup>2</sup> Os softwares mais utilizados para edições de vídeo são: Adobe Premier Pro, Sony Vegas Pro, Final Cut Pro, HitFilm Express, além de diversas outras opções de softwares gratuitos.

videodança acontece a partir deste processo criativo híbrido, organizando os elementos reais e virtuais, internos e externos à obra.

### **Narrativas de Manifesto na Videodança**

A estrutura narrativa de uma obra artística, segundo Todorov (2006), representa a relação estabelecida entre todos os elementos que constituem essa obra e que, de certa forma, são responsáveis pela construção de sua expressividade, porque “a poética e a descrição são, de fato, duas atividades complementares” (TODOROV, 2006, p.81). Os elementos que constituem a estrutura narrativa, podem se relacionar com componentes internos a obra, como as ações, os personagens, a estrutura etc.; e/ou externos a ela, fazendo relações com diferentes elementos conectados de alguma forma à obra, como a vida social, a filosofia, elementos políticos, entre outros.

A videodança, por ser uma linguagem híbrida, possui distintos elementos que participam de sua composição narrativa. Tratando neste primeiro momento dos elementos que estabelecem relações com seus componentes internos de narrativa, podemos destacar alguns deles como o movimento, as ações, o corpo, a coreografia, os personagens, os elementos cênicos, o espaço etc., além de uma parte específica relacionada diretamente ao seu caráter tecnológico, como a tela, o processo de edição, as imagens, o ciberespaço etc.

Desta forma, a narrativa na videodança passa por organizações processuais nas quais estes elementos permanecem conectados de alguma maneira, fazendo parte da construção poética e expressiva da obra. Inicialmente são organizados os elementos pertencentes a primeira etapa de criação na dramaturgia virtual, a pré-virtualidade. Dentro desses elementos, a narrativa corporal e do movimento são protagonizadas nesta etapa do processo, visto que a videodança utiliza-se do movimento como principal linguagem de expressão. Posteriormente a narrativa se relaciona com os elementos tecnológicos e do cinema. Uma vez que a videodança apresenta-se, em seu formato final, na forma de um vídeo, a narrativa cinematográfica passa a fazer parte crucial em sua construção narrativa.

No artigo Cinema, vídeo e videoclipe: relações e narrativas híbridas, Faro (2010) discute como o vídeo influenciou a construção narrativa no cinema e, também nas linguagens híbridas como o videoclipe. De acordo com Machado (1997) a narrativa cinematográfica, baseada na “linearização do significante icônico, na hierarquização dos recortes da câmera e no papel modelados das regras de continuidade” (apud FARO, 2010, p.4) passou por grandes mudanças no decorrer do tempo, sofrendo transformações significativas que estavam diretamente relacionadas com diversos aspectos da sociedade: socioeconômicos, culturais, entre outros. Faro (2010) descreve:

No início da história do cinema, Griffith e outros cineastas estabeleceram os códigos clássicos do discurso cinematográfico. Códigos estes que prevaleceriam no transcorrer da consolidação dessa indústria. Posteriormente [...], durante e principalmente depois da Segunda Guerra Mundial, as diversas cinematografias no mundo começaram a romper com o discurso clássico. Estas novas abordagens feitas a partir das vanguardas se apresentavam como outras formas de narrativa, e viriam a estabelecer a linguagem do cinema moderno. (FARO, 2010, p.4)

O surgimento do vídeo também contribuiu para a transformação da narrativa cinematográfica, principalmente a partir dos anos 80, quando o diálogo entre vídeo e cinema foi intensificado. O vídeo, nos afirma Faro (2010), possui características expressivas próprias e sua narrativa é construída a partir da organização das imagens em uma lógica temporal. O agrupamento dessas imagens, suas inserções, suas anamorfoses etc., permitem a organização de uma lógica audiovisual diferenciada, utilizando as noções de planos, enquadramento e montagem de maneira diferentes entre o cinema e o vídeo, assim como a plasticidade e a textura das imagens. A narrativa, desta forma, passa a ser composta no audiovisual pela conexão e manipulação das imagens, incorporando elementos e procedimentos de criação específicos que permitem a realizações de técnicas como “câmera lenta, imagem congelada, revalorização da sobreimpressão, gosto pela imagem dividida, multiplicada, incrustada, deformações óticas ou cromáticas” (FARO, 2010, p.4). Elementos que passam a ser utilizados pelo cinema após o vídeo ter sido incorporado a ele.

Sendo assim, a videodança também faz uso dos elementos do vídeo para a construção de sua narrativa. A criação narrativa da videodança

acontece durante todo processo de criação, através do movimento, do corpo, do espaço, da câmera etc.; mas é na pós-filmagem, segunda etapa da dramaturgia virtual, que a narrativa é realmente estabelecida. É através do processo de edição e da organização das imagens que todos esses elementos vão ser relacionados, dando forma ao trabalho. O vídeo organiza, remodela, transforma as imagens em movimento e a mixagem dessas imagens compõe a estética da videodança. É através das especificidades do vídeo que a videodança constrói sua expressividade, compõe sua poética e a maneira com que dialogará com o espectador. Sendo assim, as relações entre a narrativa, seus elementos internos e externos à obra, e a expressividade do trabalho finalizam-se no processo de edição.

Chamamos de narrativas de manifesto as narrativas compostas por elementos capazes de propor ao espectador reflexões acerca de questões sociais e políticas em defesa de determinados grupos de minorias, podendo envolver questões sobre etnia, raça, gênero, idade, cultura etc. A construção de narrativas de manifesto é realizada a partir da associação dos elementos narrativos internos e externos à obra com a proposta expressiva e com a percepção do espectador para com o trabalho. As narrativas de manifesto relacionam os elementos internos à obra (personagens, ações, movimento, espaço cênico, imagens etc.); e os elementos externos a ela, que se referem, por exemplo, a questões sociopolíticas desses grupos (etnias, gênero, raça etc.). Desta forma, a construção de narrativas de manifesto busca conectar a composição poética e expressiva com elementos capazes de referenciar as problemáticas sociais ao espectador.

Por fim, a expressividade da obra na videodança é alcançada através da montagem audiovisual, por intermédio do vídeo e do processo de edição das imagens mencionados anteriormente. É através da organização das imagens que os elementos da narrativa são arranjados permitindo a construção de uma lógica audiovisual para essas imagens, que irão sugerir ao espectador a relação existente do trabalho com as questões sociais de manifesto, além de determinar a forma com que o trabalho alcançará o espectador, objetiva ou subjetivamente.

## **Videodança *Insólitos*: Uma Narrativa de Gênero**

Elementos masculinos e femininos misturados, compondo os corpos na cena. Queers, transgêneros, homens, mulheres, que corpos são esses? Na tela, os corpos surgem deformados, com movimentos em velocidades variadas e inconstantes, efeitos atribuídos através de processo de edição das imagens, que, à primeira vista, mostram uma certa estranheza, mas também revelam uma beleza e uma sensibilidade para aquelas imagens. É neste cenário que se desenvolve a videodança *Insólitos*. O espectador é convidado a adentrar neste ambiente não dual e compor, junto com a narrativa da obra, a poesia deste trabalho.

*Insólitos* é o trabalho prático fruto da pesquisa de mestrado do autor desenvolvida nos anos de 2017 e 2018 que, embora naquele momento estivesse focada na relação entre o processo de edição e a expressividade da linguagem da videodança, também apresentava uma narrativa de manifesto em defesa da identidade de gênero e da liberdade sexual.

O processo criativo de *Insólitos* teve início a partir dos desejos do autor em realizar um estudo acerca da composição da dramaturgia virtual para a videodança, buscando estabelecer a criação expressiva a partir do processo de edição das imagens dessa linguagem. *Insólitos* nasceu a partir deste contexto, mas sua narrativa de manifesto foi idealizada e apoiada em dois momentos: 1-) nas experiências artísticas anteriores em dança contemporânea e videodança vivenciadas pelo autor em sua trajetória profissional, que já apresentavam estudos de gênero e sexualidade; 2-) no encontro com outros artistas e pesquisadores no grupo de pesquisa da Unicamp “Processos Criativos em Redes de Saberes”, coordenado pela Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Daniela Gatti.

O trabalho contou com a participação dos artistas Bruno de Castro Silva, Cristina Santos da Silva, Tábata Yara Jéssica Timóteo Dias (Kyo Dias), Maurício Ribeiro dos Santos, além da atuação de Angeli como diretor e intérprete. O fato desses integrantes compartilharem diferentes identidades de gênero e diferentes orientações sexuais, motivou o autor a elencar este tema como proposta para *Insólitos*.



A abordagem narrativa de gênero em *Insólitos* foi desenvolvida a partir da relação entre os elementos narrativos internos e externos da obra com o processo de edição e sua expressividade. Diversos elementos serviram como referência para as questões de gênero propostas pelo trabalho, sendo investigados e abordados na narrativa de modo estratégico e relacional, contribuindo para a construção dos questionamentos de gênero no trabalho. Para este momento de análise, foram escolhidos três elementos narrativos: os corpos/integrantes; o espaço cênico e o estilo e efeitos de edição.

#### CORPOS/INTEGRANTES

A escolha dos corpos/integrantes que compuseram a videodança foi realizada em coerência com a proposta. Uma vez eleita a identidade de gênero como temática deste trabalho e para reforçar o caráter de manifesto presente no trabalho, acreditou ser necessário que o elenco dialogasse com as questões emergidas por ele e, desta forma, fosse constituído por pessoas com diferentes identidades de gênero e opções sexuais. Assim, as questões pessoais de cada um, em relação a sua identidade sexual, poderiam contribuir para a construção da narrativa e da poética do trabalho, e ainda trazer elementos que fortaleceriam a proposta de manifesto. Desta forma, a diversidade de gênero dos participantes se tornou uma condição na escolha dos intérpretes. Sob uma perspectiva particular do autor, embora a videodança aborde corpos transgêneros, cisgêneros e não-binários em sua narrativa fictícia, esta não teria a mesma força de manifesto se não envolvesse essa realidade com os intérpretes. Sendo assim, as imagens dos corpos presentes na videodança *Insólitos* apresentam uma estética ora binária, ora não binária, carregam características masculinas e femininas que se misturam na narrativa da obra tornando-se parte da dramaturgia e também do manifesto proposto pelo trabalho.

#### ESPAÇO CÊNICO

O espaço escolhido para a gravação da videodança *Insólitos* foi a propriedade da Casa de Flávio de Carvalho, um monumento histórico e tombado na cidade de Valinhos. A casa foi um dos grandiosos projetos arquitetônicos do artista, construída em 1939, e foi utilizada por ele como

moraria no final de sua vida. A escolha pelo local esteve muito associada à figura de Flávio de Carvalho, tanto em relação a sua produção e relevância artística, especialmente para a região de Campinas, como em relação a sua postura política e revolucionária em favor à liberdade moral e religiosa da sociedade ocidental. Consta na Enciclopédia Itaú Cultural (2018) que Flávio de Carvalho teve uma vida povoada de momentos polêmicos com aparições públicas perturbadoras, como sua performance na procissão de Corpus Christi na qual o artista caminhava em sentido contrário aos fiéis vestindo um boné na cabeça; além de ter tido peças e exposições fechadas pela polícia devido ao seu conteúdo provocativo, como no caso de O Bailado do Deus Morto (1933). Flávio lutava pelo direito das mulheres, pela liberdade moral, religiosa e sexual através de sua arte, enfrentando os valores da sociedade de sua época de forma afrontosa. Sua conexão com o videodança *Insólitos* e com sua narrativa de manifesto se dão, além de sua postura revolucionária, com as questões de gênero que o artista vivenciou em sua vida. Flávio de Carvalho tinha um pensamento libertador em relação às questões de morais de sua época. O artista confeccionou vestimentas não-binárias, compostas de elementos híbridos, masculinos e femininos. Em 1956 o artista apareceu pelas ruas de São Paulo trajando uma vestimenta de verão composta por um saio, uma blusa de manga curta folgada, uma meia de arrastão, chapéu e sandálias. A aparição revelava um ato questionador contra os costumes morais da época e também a favor da liberdade sexual, em especial no que se refere aos limites entre masculino e feminino, como vemos na imagem a seguir.

Figura 1: New Look de Verão



Fonte: internet<sup>3</sup>

Além disso, a propriedade da casa de Flávio de Carvalho é também conhecida na região como cenário das grandiosas festas promovida pelo artista que reuniam artistas e figuras importantes da época. Além da celebração existem histórias, conhecidas pela comunidade local, de que nas festas as pessoas se divertiam livremente com bebidas, músicas e sexo. Um cenário que carrega uma simbologia à liberdade em suas paredes, cômodos, jardins etc.

#### PROCESSO DE EDIÇÃO

Já o processo de edição da videodança *Insólitos* também dialoga com a proposta de narrativa de manifesto do trabalho. A narrativa e a forma com que o trabalho alcança o espectador foi todo definido na virtualidade, pela construção da dramaturgia. A dramaturgia virtual selecionou e organizou as imagens atribuindo sentidos para elas, de modo com que as questões de gênero pudessem estar presentes na obra e também fossem percebidas e transpassadas ao espectador de alguma maneira.

<sup>3</sup> Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa9016/flavio-de-carvalho>>. Acesso em: 16 nov. 2019.

Os efeitos de edição aplicados nas imagens foram escolhidos em função da construção da narrativa da obra, no sentido de enfatizar os conflitos, as sensações e as questões abordadas pelo trabalho, que incluíam as questões de gênero e a proposta de manifesto. Desde os filtros de cores utilizados nas cenas até as manipulações temporais e espaciais presentes na narrativa e nos corpos dos bailarinos da videodança, passaram por um processo de criação, via software de edição, que, passo a passo, iam tecendo os elementos para a narrativa de manifesto de gênero em *Insólitos*.

Um dos exemplos de utilização de efeitos de edição em favor à proposta narrativa de manifesto da obra ocorreu na cena da piscina. Em determinado momento da videodança, dois corpos se encontram em uma gigantesca piscina vazia, dois corpos díspares que, no contexto da narrativa, representam dois olhares opostos em relação a questão de gênero proposta pelo trabalho. Embora exista uma essência adversa na figura destes personagens no trabalho, existe também uma identidade que os atrai, os aproxima, especialmente neste momento da obra. A disparidade, a estranheza e o conflito entre o corpo não binário e o corpo cis na cena é evidenciada através do efeito de deformação aplicado na videodança neste momento. O espaço cênico e os personagens são vistos na tela sob um olhar vertiginoso, distorcido. As paredes se movem sozinhas como se o próprio ambiente cênico fosse responsável pelo encontro desses dois corpos, assim como em nossa sociedade, onde o meio se encarrega em aproximar em algum momento as diferenças entre as pessoas. As distorções aplicadas aos corpos trazem a eles uma estranheza que também criticam o modo com que os corpos trans e não binários são vistos por uma grande parte da sociedade, como uma anomalia, uma aberração.

Figura 2: Cena Piscina – Insólitos



Fonte: Arquivo pessoal do pesquisador.

### **Considerações Finais**

A proposta de construção de narrativas de manifesto na videodança está diretamente relacionada à construção da dramaturgia virtual desta linguagem envolvendo, desta forma, a participação dos elementos internos e externos à obra, sejam eles reais ou virtuais. É através da dramaturgia virtual que os elementos da narrativa são organizados, sugerindo conexões e interpretações ao espectador, e é a partir dessa organização que se torna possível a construção de uma narrativa de manifesto. É na relação dos elementos narrativos internos e externos com a proposta dramaturgical da obra que o trabalho ganha força como uma proposta de manifesto. O espaço, os corpos, a movimentação, as cores, as imagens, as edições das imagens, entre muitos outros elementos, representam os elementos narrativos internos a obra e fazem parte das escolhas quando pensamos em construir narrativas de manifesto. A organização desses elementos e as relações estipuladas entre eles definem o contexto e a narrativa de manifesto da obra, pois é através da associação destes elementos que se torna possível para o espectador a construção de significados e de discursos de manifesto. Existem também outros elementos associados externamente a obra que também potencializam a construção de narrativas de manifesto, elementos como as histórias, as circunstâncias nas quais esses elementos estão conectados à obra, as

relações desses elementos com um determinado contexto social, cultural, político etc.

No caso de *Insólitos* a escolha dos elementos internos e externos da narrativa possibilitaram a construção de um manifesto de gênero na narrativa do trabalho. Dentre os diversos elementos trabalhados nesta construção narrativa, este texto evidenciou a escolha de três deles: os corpos/integrantes do vídeo e sua relação com a proposta de manifesto de gênero, o espaço escolhido como cenário da videodança e os efeitos de edição elencados na virtualidade.

A escolha em compor a videodança com integrantes que tivessem, em sua individualidade, particularidades que se relacionassem com as questões de gênero abordadas pela obra, fortaleceu a construção da narrativa de manifesto. Sendo assim, a relação entre a temática de gênero com os elementos narrativos internos e externos a obra, no caso os corpos e suas individualidades e particularidades de gênero, potencializaram a construção do manifesto ao invés de apenas atender as questões estéticas do trabalho. Uma vez que o trabalho abriu espaço para uma diversidade de corpos em sua composição poética, no que se refere à identidade de gênero, a proposta de manifesto se fortaleceu a partir do discurso de cada um desses corpos frente às dificuldades e preconceitos instaurados pela sociedade em relação à questão de gênero.

A escolha pelo espaço da Casa de Flávio de Carvalho também intensificou a relação de manifesto da obra. A postura revolucionária e questionadora do artista Flávio de Carvalho para com a sociedade de sua época e o contexto pelo qual a casa estava associada, não apenas pelo viés arquitetônico, mas sim pelo contexto de liberdade moral e sexual instauradas na propriedade, estão diretamente ligados aos elementos externos da narrativa de *Insólitos* e também às questões do manifesto de gênero da narrativa. O espaço contribui com sua herança histórica, associando o caráter questionador e libertador de Flávio de Carvalho aos propósitos do manifesto de gênero deste trabalho.

Por fim, o processo de edição das imagens reuniu os elementos internos e externos da narrativa criando a proposta de manifesto para a videodança *Insólitos*, além de compor uma estética para o trabalho que fazia uso de efeitos de distorções de imagens, manipulações tempo espaciais, saturação e equilíbrio de cores, entre outros. Os efeitos aplicados nas imagens dialogavam com a proposta de manifesto e também evidenciavam determinadas abordagens que contribuíam para a narrativa de manifesto da obra.

## Referências

ANGELI, Diogo T. **Dramaturgia virtual**: a atuação da câmera e do processo de edição na expressividade da videodança. 2018. 1 recurso online (164 p.). Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes, Campinas, SP. Disponível em: <http://www.repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/333405>. Acesso em: 16 nov. 2019.

CERBINO, Beatriz; MENDONÇA, Leandro. Coreografia, Corpo e vídeo: apontamentos para uma discussão. *In*: CALDAS, Paulo (Org.). **Dança em foco**: ensaios contemporâneos de videodança. Tradução de Ricardo Quintana. Rio de Janeiro, RJ: Aeroplano, [2012]. 345 p. ISBN 9788578200831 (broch.).

Enciclopédia Itaú Cultural, 2018. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa9016/flavio-de-carvalho&gt;>. Acesso em: 16 nov. 2019.

FARO, Paula. Cinema, vídeo e videoclipe: relações e narrativas híbridas. **Rumores**, v. 4, n. 8, 6 dez. 2010.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas e pós-cinemas**. Campinas: Papirus, 1997.

ROSINY, Claudia. Videodança: História, Estética e Estrutura Narrativa de uma forma de arte Intermidiática. *In*: CALDAS, Paulo (Org.). **Dança em foco**: ensaios contemporâneos de videodança. Tradução de Ricardo Quintana. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012. 345 p. ISBN 9788578200831 (broch.).

TODOROV, Tzvetan. **As estruturas narrativas**. Coautoria de Leyla Perrone-Moisés. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2006. 206p. (Debates. Literatura, 14).