

## (EN)QUADRADO

DANIELE PESTANO<sup>1</sup>; CAROLINA PINTO; JAÍNNE LADEIRA; RODRIGO ROCHA<sup>2</sup>; CARMEM ANITA HOFFMANN<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – [danielepestano@gmail.com](mailto:danielepestano@gmail.com)

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – [jladeira047@gmail.com](mailto:jladeira047@gmail.com)

<sup>3</sup>Universidade Federal de Pelotas – [carminhalese@yahoo.com.br](mailto:carminhalese@yahoo.com.br)

### 1. INTRODUÇÃO

Enquadrar/ajustar... Se apropriar do tempo com o essencial... Enquadrar/incluir/adaptar... Deixar que o corpo traga para superfície da pele as sensações do espaço, no espaço... Enquadrar/interagir... Transbordar memórias, afetos e compartilhar.

O Quadrado é um antigo atracadouro localizado na zona portuária da cidade de Pelotas, conhecida como Doquinhas onde residem diversas famílias de pescadores. Atualmente é local de convívio social freqüentado principalmente por jovens, estudantes e famílias, além de ser usado para atracar os barcos dos pescadores que residem nas proximidades. Chama-se Quadrado pela forma, que na verdade é um trapézio, o que percebe melhor pela vista aérea. Muitas pessoas frequentam o local ao final da tarde para sorver o tradicional chimarrão e desfrutar do pôr do sol por detrás das pontes sobre o Canal São Gonçalo, que ligam Pelotas a Rio Grande.

O trabalho (En)quadrado traz o diálogo dos corpos com o espaço “Quadrado”, utilizando como abordagem de pesquisa o cinema de animação, a dança, o teatro e as artes visuais, a partir da proposta de uma produção artística dentro da disciplina de *Corpo, Espaço e visualidade*, disciplina esta que propõe uma interligação/interação com várias áreas das artes, entendendo a importância da conexão dos diferentes campos e dos processos artísticos em comum. Através de Workshops foram experienciadas algumas vivências em campos artísticos e por meio de alguns diálogos foi desenvolvida a concepção do trabalho.

A obra (En)quadrado parte da idéia sobre a relação que cada autor tem com o espaço Quadrado e suas memórias afetivas traduzidas então através da impressão das mesmas sobre o espaço que lhes deu origem e com o corpo mesmo que as tornam possíveis. Porém o processo foi além das memórias, transbordando ainda e, principalmente, nas relações “errantes” do corpo no espaço.

### 2. METODOLOGIA

O disparo criativo se deu através das memórias pessoais acerca do espaço abordado que, primariamente, seriam transformadas em partituras corporais. Todavia, ao estar e re-vivenciar o espaço percebeu-se a perda que derivaria desse processo, efetuado de memória e sem a influência real e imediata do espaço, pois segundo Rosely Conz e Júlia Ziviani Vitiello (2013):

É senso comum entender-se a memória como uma coleção de eventos que aconteceram e dos quais nos lembramos quando decidimos lembrar. Entretanto, a memória não é algo situado no passado. É antes um acontecimento do presente. A memória corporal só pode ser vista, estudada e observada a partir do movimento presente. (p. 03)

Diante disso tomou-se a decisão de utilizar o corpo em errância e contato direto-criativo com os caminhos e nichos do espaço, construindo assim estruturas de manifestação da memória do corpo dissolvidas e afetadas pelo espaço/tempo imediato.

Para captar e sintetizar todas essas manifestações, corporais, imagéticas e múltiplas, foi escolhido uma das técnicas de animação mais antigas, a “pixelation”, utilizada pela primeira vez em 1911. Tal técnica consiste na captação dos movimentos de atores vivos, quadro a quadro, utilizadas de forma sequencial dando origem à animação. Foram utilizadas mais de 2000 fotografias para a realização do produto.

### **3. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

As discussões que surgiram a partir do processo e da apresentação foram inúmeras, desde sobre sua seriedade até a classificação do produto final.

A memória enquanto artefato de coleção estática transformada em vivência e registro renovado causa estranheza e dúvidas, não só sobre os modos de fazer, mas sobre a necessária abordagem lúdica, dado a natureza do Quadrado.

O corpo em experiência, em contato, não com o cotidiano cheio de necessários objetivos, mas com a ideia da “desnecessária”, ainda assim instigadora, tradução do subjetivo, ainda que ordinário, em linguagens diversas e artísticas. Partindo do pressuposto de que a tradução do vivenciado não pode ser desvinculado do presente, pois, como afirma Conz:

[...] o corpo é memória viva, em constante (re) criação. Não é um depositário, um baú de acontecimentos. É corpo presente no momento presente, repleto de tudo o que já vivenciou. Dançar as memórias é sempre criar a partir do que se é. (2012, p. 61)

### **4. CONCLUSÕES**

Considera-se então que o processo, em função de seu caráter expedito, deixa-nos ainda pulsante de conceitos em aberto, caracterizando-se como instrumento de indagação das relações entre as diversas linguagens, lembrança e presente, corpo e espaço. São tão grandes e diversas as perguntas surgidas que apenas vislumbramos os caminhos a explorar. Espera-se então que esta incipiente experiência seja capaz de fomentar os diferentes diálogos entre as linguagens e formas, tanto nas criações artísticas e suas discussões como em seus desdobramentos.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CONZ, Rosely; VITIELLO, Júlia Ziviani. **RESQUÍCIOS E ROSAS: AS MEMÓRIAS NA CRIAÇÃO EM DANÇA CONTEMPORÂNEA**. ANAIS DO III ENCONTRO CIENTÍFICO NACIONAL DE PESQUISADORES EM DANÇA Comitê Memória e Devires em Linguagem de Dança – Maio/2013

CONZ, Rosely. **A criação em cena: memórias, percepções e imagens que emergem do corpo que dança**. Revista aSPAs vol. 2, n.1, dez. 2012, p. 58-65