

NINHO

Maria Isabel Brentani Roncolato⁵²

Frente à crise sanitária, a distância social de um metro e meio impôs-se como nova realidade no ano de 2020. Tomada tal distância como raio, pode-se dizer que a circunferência de um metro e meio passou a ser unidade mínima individual de segurança contra o vírus. No entanto, apesar dessa medida ter sido determinada por e para seres humanos, poderia um corpo humano desenhar, a partir de suas próprias proporções, tal circunferência? A depender das medidas corporais e das partes do corpo utilizadas como parâmetro, o círculo de um metro e meio poderia ser deformado ou até mesmo não chegar a ser delineado. De qualquer maneira, antes poderia se pensar quais as possibilidades e as limitações que a área e o formato de uma circunferência apresentam para um corpo que se encontra circunscrito à mesma – ou seja; como é estar sempre dentro de uma circunferência? Fixar o ser humano no centro de um círculo seria o mesmo que dizer que o corpo é estática e não movimento. Nesse sentido, então o que acontece com a circunferência quando o corpo circunscrito se move, afastando-se do centro do círculo? A antiga circunferência se deforma e, assim, um novo círculo é gerado? E, portanto, quando nos movimentamos as circunferências se multiplicam, aproximando-se e, por vezes, fundindo-se?

Diante tantos questionamentos, optou-se por não pensar e, sim, jogar com as proposições feitas. Assim, “Ninho” foi um jogo criado para que se pudesse jogar com as questões tangentes à circunferência de um metro e meio. A escolha pelo jogo se deu ao passo que ele possibilita uma experiência mais livre para refletir sobre o real, uma vez que é preciso ater-se às regras e atentar à experiência proposta como um todo.

⁵² Unicamp (Universidade Estadual de Campinas) – IA (Instituto de Artes). ID ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8659-0475> E-mail: mariabroncolato@gmail.com

Em suma, o jogo elaborado trata-se de um(a) jogador(a) que, valendo-se de seu próprio corpo e de um espaço no chão, descreve círculos utilizando giz de lousa colorido e suas medidas corporais como raio. Ademais, existem regras – cuja elaboração foi norteadada por aquilo que se buscava experimentar com o jogo – que devem ser respeitadas pelo(a) jogador(a). A ideia nasceu, primeiro, do desejo de usar o corpo; colocá-lo em ação, em movimento. Por algumas horas, tocar o espaço sem medo do vírus. Com efeito, procurou-se com “Ninho” experimentar e explorar os alcances, os limites e os formatos que as medidas do meu corpo tomadas como raio de uma possível circunferência oferecem. Além disso, determinou-se como objetivo do jogo a construção do maior número de círculos possíveis, pois desejava-se explorar ao máximo o corpo em movimento associado à circunferência. E, através do jogo, também objetivou-se investigar se os círculos e as intersecções entre eles seriam habitáveis. Isto é, coube ao (à) jogador(a) pensar e tentar encontrar os espaços que pudessem ser habitados por seu corpo e os movimentos dele.

Experimentei “Ninho” no dia 8 de novembro, 2020. O jogo durou cinco horas e teve como palco minha garagem residencial (25,5 m²). A ação foi documentada e os fotogramas apresentados aqui são o registro desta experiência. No penúltimo fotograma, uma pergunta é exposta: como se daria o jogo caso houvesse mais jogadores? Tal questionamento foi levantado para se pensar o novo normal; ou seja: como lidar com as infinitas circunferências de segurança atreladas aos múltiplos corpos em movimento na vida real.

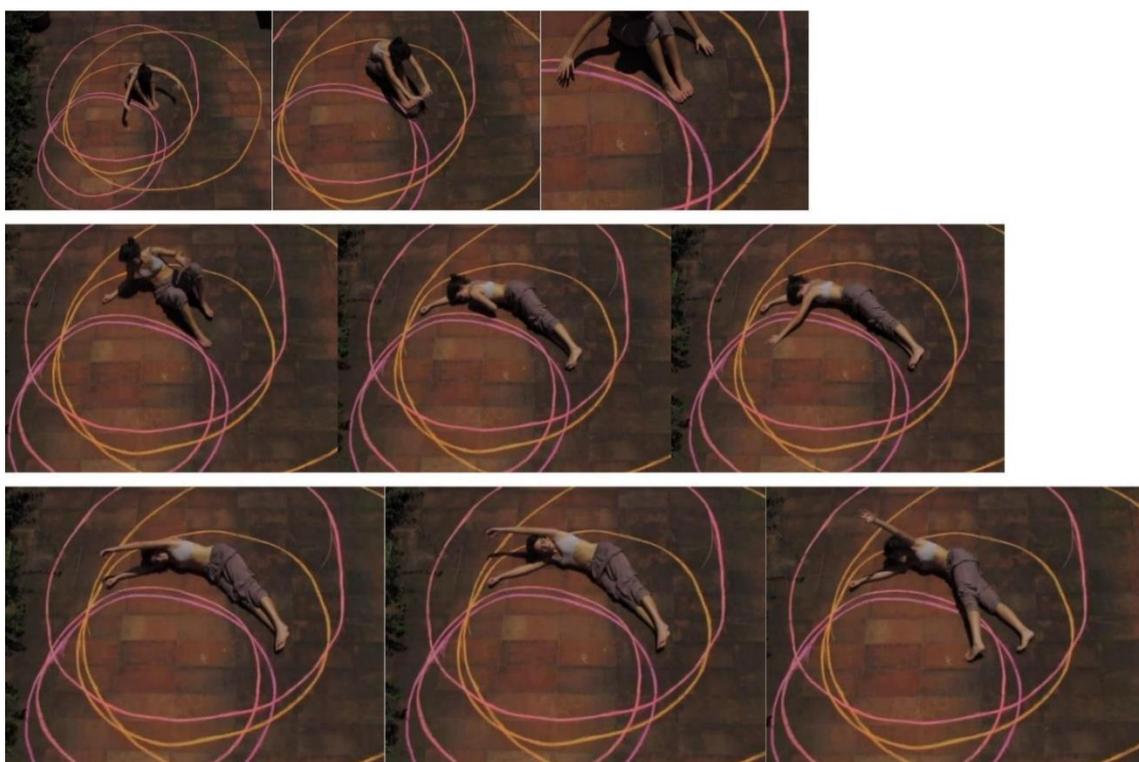
REGRAS DO JOGO

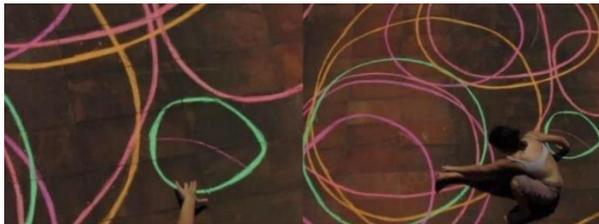
O objetivo do jogo "Ninho" é construir o maior número de circunferências possíveis.

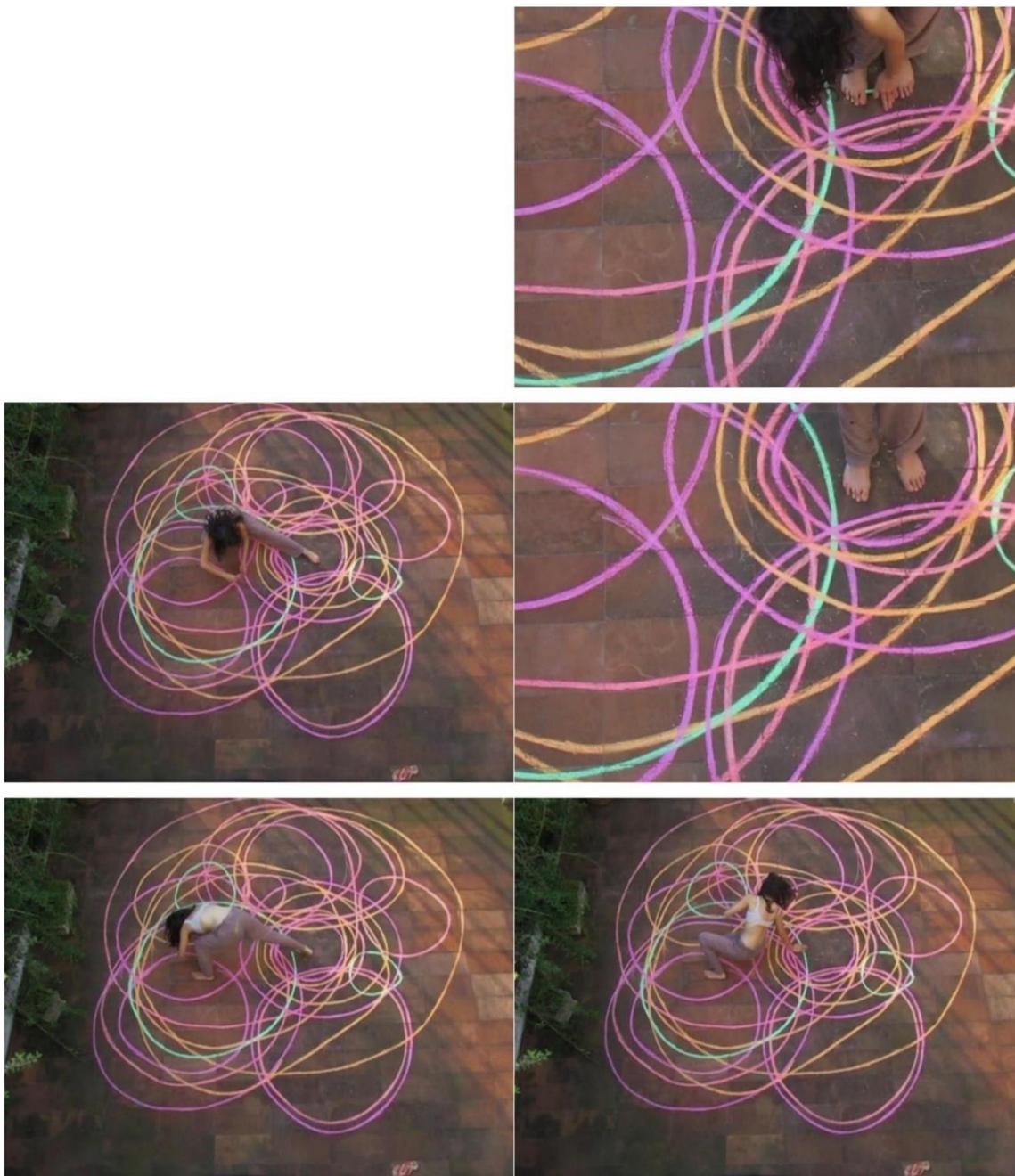
1. Para o jogo será necessário: um espaço no chão (o maior possível e que possa ser rabiscado); giz de lousa colorido; e o próprio corpo do(a) jogador(a).
2. Uma circunferência deve ser delineada de cada vez; sendo que o raio do círculo deve corresponder a uma medida corporal do(a) jogador(a). Por isso, é preciso que a cada jogada, antes de delinear a circunferência, o(a) jogador(a) determine qual ponto do seu corpo equivale ao início do raio e qual ponto, ao limite.
3. O(A) jogador(a) não pode estar em nenhum momento completamente fora de uma circunferência.
4. Uma vez terminado o desenho do círculo da vez, dentro do mesmo o(a) jogador(a) pode se movimentar livremente. Porém, ao sair da circunferência mais recente, deve-se automaticamente elaborar um novo círculo. Para tanto, uma parte do corpo do(a) jogador(a), seja qual for, deve estar dentro da circunferência mais recente.
5. Não é permitido pisar nas linhas.

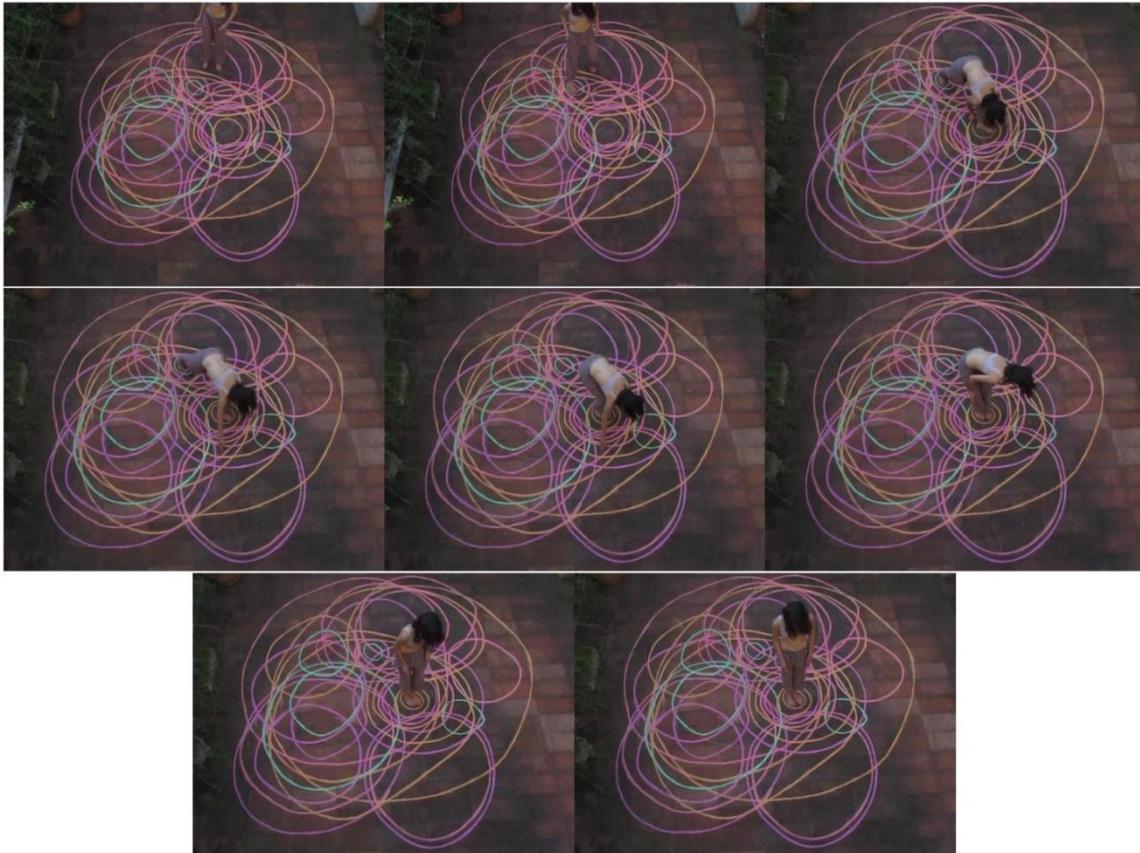


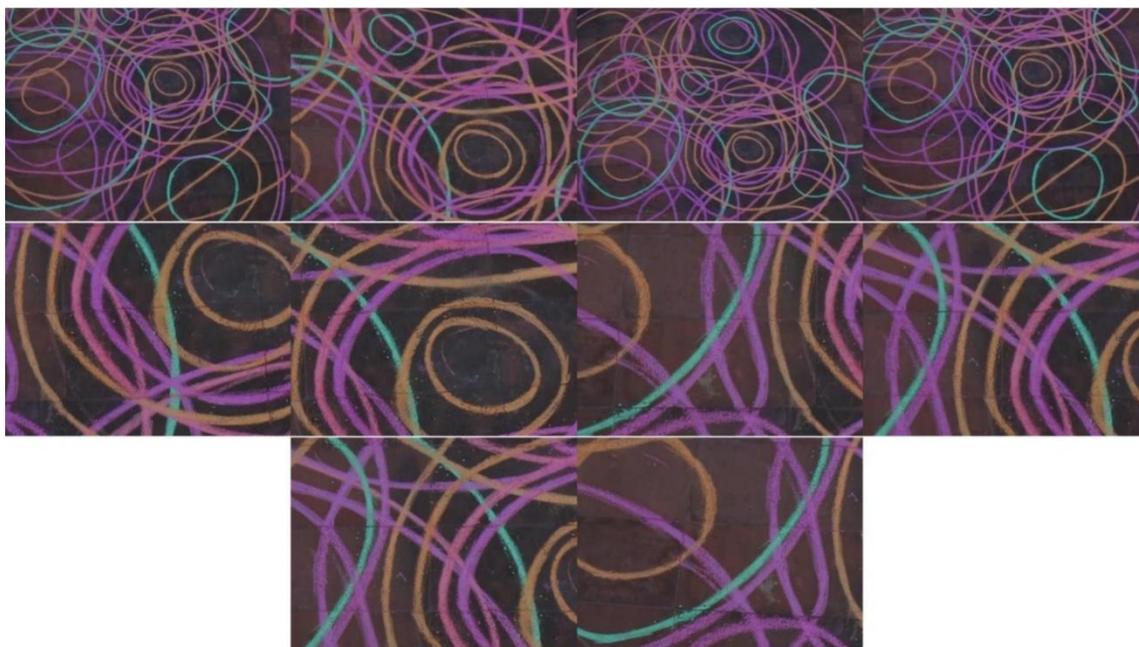


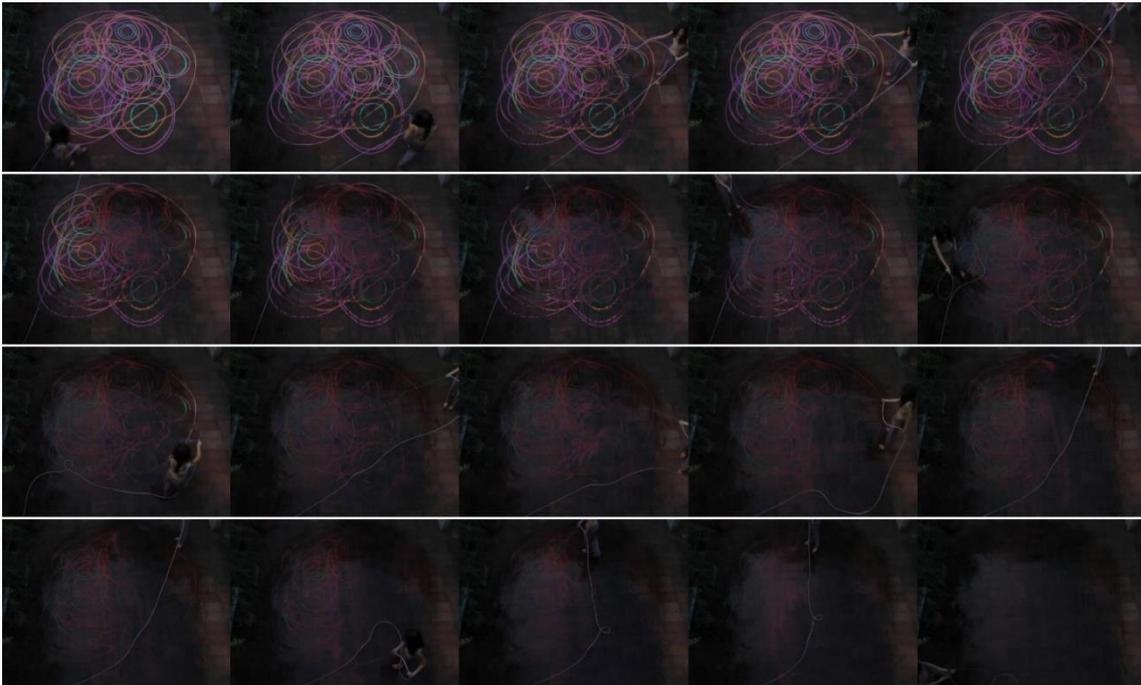












Trabalho recebido em: 16 de novembro de 2020.

Publicado em: 30 de dezembro de 2020.

Como citar este ensaio visual:

RONCOLATTO, M. I. B. Ninho. **Revista do Colóquio**. Recuperado de <https://periodicos.ufes.br/colartes/article/view/33400>