



CRÍTICA | NÚCLEO DE PRODUÇÃO

## Me chame pra dançar na margem

É um trabalho protagonizado pelo Coletivo Trippé - com Adriano Alves, Clara Ísis e Julia Gondim como intérpretes - e fala sobre encontros e mostra a pele como fronteira. A música cheia de poder e tensão enche o ambiente, ela contrasta com os movimentos vagarosos, mas firmes que acontecem do encontro entre os corpos desses três integrantes que protagonizam essa dança.

Neste percurso os pés aparecem descalços no chão de terra e caminhando por cima das pedras quentes. A pele que encontra a água que corre, o corpo que dança com as mudanças do ambiente quando esse se inclina verticalmente e outrora horizontalmente, esse corpo humano que se envolve nesse ambiente natural e se tornam um só.

Cada um deles carrega em sua pele marcas individuais providas de suas próprias memórias, seus encontros com o outro e identidades diversas. Essa dança é um processo de reconhecimento desses outros corpos e corpos que criam vivências entre si e a todo momento são absorvidas pela pele e levadas consigo para outros lugares.

No cenário majestoso da cachoeira do Cleandro, onde a água flui e transfigura-se regente desse encontro de três corpos com identidades distintas que conversam suas memórias através do toque de pele com pele, tendo-a como percurso sendo a própria natureza o palco principal.

A cachoeira maravilhosa, dos esforços, das alegrias, do trabalho, do assobio para pegar aratu. Uma história ao fundo contada por uma moradora da região de voz aconchegante, cheia de afetos e memórias, esse lugar que serviu e serve de sustento para tantas famílias que residem em Itacaré

A água é vista como um elemento que limpa, encontra e leva, a terra como o elemento que gruda, que marca e traz textura para essa pele que se movimenta descobrindo novas formas de ser. A dança que deixa ir um pouco de si para se acoplar no outro e buscar um pouco do outro para transformar a si próprio.

Bahia, março de 2021.

Jéssica Andrade, Beatriz Amiê e Jaana Rocha

Apoio Financeiro: