



IMPROVISACÃO CÊNICA: JOGOS DE IMAGENS ENTRE CORPO E AMBIENTE

DANIELA GUIMARÃES

EIXO: 16. ARTE, EDUCAÇÃO E CONTEMPORANEIDADE

Resumo:

Este artigo trata dos estudos de Improvisação Cênica em Dança que lidam com questões da interação corpo e ambiente em processos de criação. Aqui, será descrita e discutida uma aula aplicada a alunos de Mestrado e Doutorado da disciplina Corpo e Criatividade (2013) do Programa de Pós-Graduação da UFBA - Universidade Federal da Bahia, ministrado pela Profa. Dra. Daniela Amoroso. Nesta ocasião, foi proposta uma investigação de corpo pautada nas técnicas de Contato-Improvisação, Ideokineses e jogos cênicos tendo como objetivo o desenvolvimento de um Jogo de Composição Cênica para discutir a Improvisação como linguagem cênica. Este exercício teórico-prático foi articulado com o texto O Corpo: Pistas para estudos indisciplinados (2005) de Christine Greiner, parte da bibliografia estudada nesta disciplina. Outros autores como Antônio Damásio, Lakoff e Johnson, Edgar Morin e Jean-Pierre Ryngaert contribuem nesta discussão sobre corpo, pesquisa e cena.

Palavras chaves: corpo, educação, improvisação cênica

Abstract:

This article deals with Scenic Improvisation studies in dance that deal with issues of body interaction and environment creation process. Here, it will be described and discussed a class applied to students of Masters and PhD discipline Body and Creativity (2013) of the Graduate Program of UFBA - Federal University of Bahia, taught by Prof. Dra. Daniela Amoroso. On this occasion, it proposed a body of research guided in Contact Improvisation techniques, ideokinesis and scenic plays with the objective of developing a Scenic composition set to discuss Improvisation as scenic language. This theoretical and practical exercise was linked to the text The Body: Clues to indisciplinados studies (2005) Christine Greiner, of the literature studied in this discipline. Other authors such as Antonio Damasio, Lakoff and Johnson, Edgar Morin and Jean-Pierre Ryngaert contribute in this discussion about body search and scene.

Key words: body, education, scenic improvisation

O corpo está sempre interagindo com aspectos do ambiente em um processo de troca de experiência. No fazer improvisacional cênico em Dança - foco de minha pesquisa iniciado em 1999 e aplicados nas Cia Cos'ê? e Cia Ormeo (MG) as quais dirigi até final de 2013 - entende-se que o corpo cria corporalidades pelas conexões que realiza com o ambiente e este apresenta ambiências ao ser modificado pela ação corporal, ou seja, o corpo criando corporalidades redimensiona o ambiente em ambiências e tais ambiências engendram novas corporalidades, e assim sucessivamente.

O neurocientista português Antônio Damásio (2000) mostra que a ação interativa e co-implicada entre corpo e ambiente gera a subjetividade que caracteriza nossa experiência. Subjetividade esta que está sempre ligada “à imagem de um organismo durante o ato de perceber e de responder a uma entidade externa, que [...] pode emergir de qualquer cérebro capaz de construir uma representação simples de si-mesmo e, obviamente, com a capacidade de criar imagens e se transformar.” (GREINER, 2005, p.81) Damásio explica:

O ambiente deixa sua marca no organismo - através dos olhos, dos ouvidos (dentro dos quais está um órgão sensível ao som e o vestibulo, órgão sensível ao equilíbrio), pela pele, boca (gustativo) e na mucosa nasal. O organismo por sua vez, atua no ambiente pelos movimentos resultantes de todo o corpo. Existem setores cerebrais os quais captam sinais do próprio corpo ou dos órgãos sensoriais do corpo - setores cerebrais de “entrada” e de “saída”. Essa atividade de entrada e de saída constrói e manipula as imagens de nossa mente. (DAMÁSIO, 1996, p117).

Desta forma, as imagens são construídas quando objetos são mobilizados e, também, na reconstrução de objetos pela memória ou imaginação, ou seja, imagens elaboradas “[...] – de pessoas e lugares a uma dor de dente – de fora do cérebro ao seu interior, e também quando reconstruímos objetos a partir da memória, de dentro para fora, por assim dizer”. (DAMÁSIO, 2000, p.403) Esta produção de imagens nunca cessa, nem mesmo quando estamos sonhando. O autor diz que quase todo resíduo mental é composto de imagens e “até mesmo os sentimentos que constituem o pano de fundo de cada instante mental são imagens, no sentido exposto acima: imagens sômato-sensitivas, ou seja, que sinalizam principalmente aspectos do corpo”. (DAMÁSIO, 2000, p.403)

Os estudos de Improvisação Cênica em Dança - que lidam com estas questões da interação corpo e ambiente aqui colocadas - foram por mim aplicados em um espaço disponibilizado para a uma aula prática de cada aluno da disciplina Corpo e Criatividade, do Programa de Pós-Graduação da UFBA-Universidade Federal da Bahia, ministrado pela Profa. Dra. Daniela Amoroso. Nesta ocasião, em 40 minutos propus uma introdução ao trabalhos de corpo via o Contato-Improvisação, a Ideokineses e estudos de Improvisação Cênica de jogos de composição, que serão descritos ao longo do artigo.

O Jogo de composição final da aula foi composto por solos de 1 minuto de cada participante que, sem interrupção e sem uma ordem pré-estabelecida, se organizavam em entradas e saídas no espaço arquitetônico da sala de aula delimitado para o Jogo. Como foco do jogo, estava a relação do corpo (qualidade de movimento construída na primeira parte da aula, suas percepções e sensibilidades) com o ambiente: a arquitetura de duas distintas paredes da sala de aula (uma com duas portas e a outras formada por três janelas) que também criavam possibilidades de entrada e saídas do espaço do jogo. Este exercício prático foi articulado com a ideia central do texto estudado em sala de aula: GREINER, Christine. **O Corpo: Pistas para estudos indisciplinados**. São Paulo: Anablume, 2005. Tempo do Jogo final: 18 minutos.

O Contato-Improvisação, criado por Steve Paxton[1][i] nos anos de 1970, traz um amplo espectro de estudo do movimento – o peso, a inércia, a gravidade, a fluência, a conectividade, a escuta – e surge, a princípio, pela proposta de se pesquisar quedas, arremessos e colisões do corpo. Esta prática apresenta possibilidades de contatos corporais para lidar com diferentes e simultâneas questões da criação, tais como: o risco, as compreensões e decisões complexas quanto ao tempo e espaço que aparecem através das relações através do toque corporal entre dois ou mais corpos em movimento, a amplitude da capacidade perceptiva dos improvisadores em um trabalho minucioso da escuta e observação do próprio corpo e do corpo do outro. Esta técnica, através desta sensibilização focada na expansão dos sentidos, desenvolve um corpo (movimento) próprio de cada improvisador. O contato-improvisação abriu a investigação da aula ministrada descrita.

O Contato-Improvisação é prática cotidiana de minha pesquisa de corpo. No entanto, ao longo dos anos, como parte da metodologia, foi agregada a esta técnica uma mescla de distintas práticas para os treinamentos para se improvisar na cena: estudos somáticos pela *Ideokineses* (investigação de imagens corporais para a criação do movimento), *Respiração Sokushin* (técnica respiratória adaptada para o *Aikidô*) e a elaboração de exercícios de jogos de composição cênica e jogos de percepção (sintonização dos sentidos com as ações cênicas ao improvisar) pautadas no pensamento da performer e estudiosa americana de composição em Improvisação Katie Duck e da performer e videoplasta, também americana, Lisa Nelson. Além destes estudos, inclui-se também o desenvolvimento de jogos teatrais a partir dos ensinamentos da pesquisadora e autora teatral Viola Spolin, que propõe a busca por Dramaturgias que floresçam no e do próprio jogo; e do teatrólogo francês Jean-Pierre Ryngaert. Escolhi uma combinação destas técnicas para a investigação da turma Corpo e Criatividade.

É importante dizer que todos os procedimentos de investigação da Improvisação para a cena estimula e possibilita descobertas próprias dos improvisadores. Como as próprias técnicas são abertas, o desenvolvimento do conhecimento é realizado pela apropriação de seus princípios e pelo desdobramento que cada grupo ou artista, de diferentes

contextos, interessa-se em explorar. Assim, a pesquisa se reconfigura e se reconstrói mantendo os fundamentos de determinada técnica, mas conectada às novas reflexões e desenvolvimentos que surgem a partir dos princípios sempre revisitados.

Dentro destas abordagens, o improvisador é treinado na sensibilização dos sentidos que antecedem o ato de improvisar na cena (um estado de preparação cênica). Dentro deste objetivo, são trabalhados os seguintes pontos: a criação de um repertório da sua pesquisa corporal (corporalidades); a experiência de investigar o risco do momento presente através dos jogos; e a criação de um imaginário (compêndio) que alimente e suporte a ação cênica em tempo presente (tomada de decisão).

Na proposta realizada na disciplina Corpo e Criatividade, depois do jogo final de sala de aula que lidava com a Composição dos solos de um minuto, discutimos essa experiência como possibilidade real de cena. Sabíamos que existia uma regra básica para o jogo – solos de um minuto –, então a confiança adquirida para pensar neste jogo como cena estava na investigação prévia do material corporal, na sensibilização e percepção do corpo no e pelo ambiente eleito para improvisar, no aguçar de nossas competências que traziam repertório, coragem e escuta para realizar uma Improvisação Cênica possível. Tornar o exercício: cena. O que quero dizer, é que o jogo como modo de fazer em sala de aula é o mesmo que o feito na cena. Os teores de conhecimento, de desenvolvimento das habilidades de corpo e percepção gerados pelos treinamentos é que darão o teor de maior ou menor complexidade da Improvisação como cena.

Constatamos assim, que cada Improvisação Cênica realizada somente por meio de uma simples regra e conteúdos experimentados, poderá gerar possibilidades múltiplas de configuração, uma vez que a ordem dos solos, o lugar para sua realização na arquitetura delimitada, a qualidade de movimento e outras tantas escolhas são abertas. Acontecem de formas tão múltiplas quanto às suas maneiras de organização. Desta mesma forma, fazemos variadas combinações nos tempos e espaços de nosso cotidiano e criamos imagens, sendo estas internas e externas.

Voltando a Damásio, este compreende imagens como padrões mentais estruturados a partir de sinais das modalidades sensoriais (visual, auditiva, olfativa, gustatória e sômato-sensitiva). Desta maneira, as imagens não são apenas visuais e nem são estáticas, podendo retratar tanto processos concretos quanto abstratos[2]. Na modalidade sômato-sensitiva está incluído o tato, a temperatura, a dor; percepção muscular, visceral e vestibular. De acordo com esta afirmativa, por exemplo, é possível perceber como realmente o trabalho de *Ideokinesis* traz informações importantes para a interação corpo e ambiente.

A *Ideokinesis* é uma das mais antigas técnicas de treinamento mente-corpo, uma forma de educação somática desenvolvida, no início do século XX, por Mabel Todd[3] (1880-1956) com o objetivo principal de criação de imagens corporais como meio de melhorar os padrões musculares. Todd, entre 1900 e 1906, em decorrência de um grave ferimento teve seus movimentos corporais profundamente prejudicados. Desenvolve esta técnica a fim de melhorar sua condição física. Volta a andar e dedica toda a sua vida a ensinar e praticar a *Ideokinesis* como um processo sutil de aprimoramento muscular e alinhamento do esqueleto.

Ideokinesis significa - *ideo*/ideia e *kinesis*/movimento - movimento imaginado. Trabalhada através do toque com as mãos, em que um toca o corpo do outro. A ação de tocar tem como função a criação de imagens corporais. Este toque possibilita a criação de imagens tanto em quem toca, reconhecendo no corpo do outro seu próprio corpo (pelas similaridades ou diferenças), quanto em quem é tocado, que “tem uma ideia” do próprio corpo através do toque proporcionado. Em nossa experiência na Disciplina Corpo e Criatividade, elegi a coluna vertebral como foco de investigação.

A *Ideokinesis* gera no corpo novas possibilidades de movimentações criadas pelo toque do parceiro, possibilitando descobertas de modos próprios de se mover. As novas informações de movimento entram em contato com as demais imagens (internas e externas) existentes e em formulação, e produzirá também, uma espécie de “atualização” da cognição sômato-sensitiva. Portanto, desenvolve um refinamento e expansão também do processo da cognição corporal. Estas complexas informações são uma das fontes de investigação e experimentação artística em tempo presente, transformando as imagens construídas, primeiro individualmente e depois coletivamente, em ações cênicas.

Os ambientes, ou seja, o que foi elencado como “ambientes da cena” do jogo, no caso ao jogo proposto em aula, foram as duas paredes laterais da sala. A primeira composta de duas portas nas extremidades de uma longa parede branca. A segunda, a parede oposta, apresentava três janelas abertas para a rua. Sendo assim, os corpos relacionavam-se com o que o ambiente disponibilizava - iluminação, qualidades do espaço (texturas, cores, resistência, materiais, etc), sonoridades oriundas do entorno (não havia música para o exercício). Antes de agir no ambiente (jogar), este foi observado, percebido, sentido pelos improvisadores. Como parte da orientação estava a atenção ao exercício do Jogo de Solos para que este fosse o meio de aplicação de uma percepção ampliada gerada nos exercícios de ideokineses, improvisações corporais e contato-improvisação, jogos de percepção de espaço e tempo dados no início da aula.

Os pesquisadores Lakoff e Johnson (2002) consideram sistemas conceituais aqueles compostos pelas experiências advindas do imaginário e das metáforas. Desta maneira, compreende-se aqui que os improvisadores, na ação de jogar, geram sistemas sógnicos, sistemas conceituais construídos em processo ininterrupto pela relação contínua e em fluxo entre corpo e ambiente:

Nós podemos somente formar conceitos através do corpo. Além do mais, cada entendimento que nós podemos ter do mundo, nós mesmos, e os outros podem somente ser moldados em termos de conceitos formados por nossos corpos [...] Esses conceitos usam nosso sistema perceptivo, imagético e motor para caracterizar nosso ótimo funcionamento no cotidiano. Esse é o nível no qual nós estamos em contato máximo com a realidade de nosso ambiente. (LAKOFF; JOHNSON, 2002, p.555)

Pelos sistemas conceituais, gerados tanto nos treinamentos quanto nos jogos em sala de aula ou Improvisação Cênica em tempo presente: criamos, observamos, dialogamos, refletimos sobre os acontecimentos cênicos enquanto estamos agimos em cena. Durante o jogo, é que se organizam os diferentes sistemas conceituais.

Desta forma, o momento da ação no tempo e no espaço, exatamente como foi vivenciado e observado naquele instante não mais existirá. No entanto, sua vivência, observância e reflexão, a experiência apreendida e já transformada no presente é informação para um novo acontecimento (dentro da mesma execução ou em outro dia de criação), funcionando em um *continuum*. Não será a mesma cena e nem criará as mesmas respostas às novas conexões futuras. As combinações são sempre reestruturadas, renovadas e re combinadas tanto pelo corpo quanto pelo ambiente. A organização destes mapas conceituais elaborados na cena ou nos jogos em aula tem como proposta buscar modos de comunicação eficientes, que possam configurar uma dramaturgia da obra, do jogo proposto.

Sendo assim, a prática de jogos funciona como o lugar da interação, da experimentação das relações entre os improvisadores e os ambientes propostos para se improvisar. Neste âmbito, o jogo funciona como um meio, um insubstituível espaço intermediário em que são estudadas as categorias de tempo e espaço de cenas, as manifestações sensoriais e motoras que surgem no ato de criação e as tomadas de decisão dos jogadores ao serem impulsionados ao diálogo com questões dramáticas mais objetivas durante o jogar, tais como: onde, quem, o que e para que se joga.

Indagações intrínsecas ao próprio jogo cênico, mas que, mediante os focos de interesse de qualidades cênicas a serem trabalhadas, podem ser expandidas dentro do jogo de acordo com as demandas específicas dos treinamentos para a criação de uma determinada obra. Desta forma, o jogo é visto como experiência, como o prazer do invento, como uma “tomada de consciência da espessura sensual de um momento fugaz, [...]” (RYNGAERT, 2008, p.15)

O pesquisador e professor francês Jean-Pierre Ryngaert diz ainda que: “A trama do jogo se constitui no intervalo, a partir de materiais informes, de pulsões criativas, motoras e sensoriais” (RYNGAERT, 2008) e que as reflexões, tanto do indutor do jogo quanto dos jogadores (os que estão na ação e também na observação), devem se ater “sobre as zonas intermediárias entre o dentro e o fora, sobre a manifestação de subjetividades que vão ao encontro de imagens do mundo, por ocasião do processo de criação” (RYNGAERT, 2008, p.32).

Segundo Greiner (2010), a singularidade de um corpo é expressa pelas relações que estabelece com o ambiente dando a ele uma identidade. Todo o fluxo de imagens que identifica este corpo diante dos outros e dá a ele a capacidade de sobreviver parece estar relacionado à dramaturgia do corpo, como o corpo organiza as informações do diálogos ininterruptos com o ambiente, “[...] uma vez que se resolve no momento em que acontece. Um presente que carrega a história e aponta para o futuro, mas que se organiza a cada instante, criando novos nexos de sentido”

(GREINER, 2010, p.80).

Presume-se que o organismo, quando interage com o objeto (estando ele dentro ou fora das fronteiras do corpo), apresenta, por meio de uma organização construída por “nexos de sentidos”, o que Damásio denomina de “relato interno”. Esse relato se baseia nos padrões neurais que se tornam imagens não verbais, e que incorporadas ao fluxo de imagens (pensamento) culmina em estados diferentes do corpo:

Esse relato é uma narrativa simples e sem palavras. Ele possui personagens (o organismo, o objeto). Desenvolve-se no tempo. E tem começo, meio e fim. O começo corresponde ao estado inicial do organismo. O meio é a chegada do objeto. O fim compõe-se das relações que resultam em um estado modificado do organismo. Assim, tornamo-nos conscientes quando internamente nosso organismo constrói e exibe um tipo específico de conhecimento sem palavras - o conhecimento de que nosso organismo foi mudado por um objeto - e quando esse conhecimento ocorre junto com a exibição interna destacada de um objeto. A forma mais simples na qual esse organismo emerge é o sentimento de conhecer [...] (DAMÁSIO, 2000, p. 218).

Existem diferentes pontos de vista, modos diversos de elaboração sobre as mesmas coisas do mundo: a maneira de compreender a articulação deste organismo com o objeto, na perspectiva acima, demonstra que o corpo tem a possibilidade de criar e lidar com distintos pontos de vista a cada momento. Refletimos, ou deveríamos refletir, através de nossas ações e pensamentos, o que carregamos de conhecimento a cada instante, que está sempre em interação e em atualização. Essa é a lógica de se trabalhar o corpo dramaturgicamente na Improvisação. Compartilhado ao que Greiner (2010) traz referente a uma dramaturgia do corpo:

[...] não é um pacote que nasce pronto, um texto narrado por um léxico de palavras, mas como sua etimologia propõe, emerge da ação. Um estado de vertigem que paradoxalmente se dá a ver, por vezes, como algo estável e, à primeira vista inteiro. [...] A permanência está na aptidão do vivo para se organizar sempre em relação a algo ou alguém, na tentativa de manter vínculos de natureza diversa (sonhos, afetos, ideais e assim por diante) e sobreviver. (GREINER, 2010, p.82)

Conhecer não se encerra em um “único” conhecimento ou em um “mesmo” modo cognitivo, mas surge das relações que se desdobram em um estado modificado do organismo.

Ao transportar para a Improvisação Cênica, o mesmo acontece: as relações com o entorno nos modificam e tornam o ambiente modificado de maneiras diversas e abrangentes. É a partir da aplicação prática desta compreensão, baseada no conhecimento que opera por meio destas possibilidades relacionais (parte de nós mesmos), que surge o “sentimento”, desejo e necessidade em lidar com estas questões artisticamente. O encadeamento destas relações e a consciência de estarmos lidando com estes pressupostos para a construção de uma dramaturgia influenciarão e determinarão nossas escolhas nas cenas, formando uma rede complexa contínua do ato de conhecer, na vida ou na arte. Conhecimentos parecem e devem despertar conhecimentos, pois:

Você sabe que está consciente, sente que está em pleno ato de conhecer porque o relato imagético sutil que agora flui pela corrente dos pensamentos de seu organismo exibe o conhecimento de que seu proto-self (os estados do organismo, não somos conscientes deles) foi alterado por um objeto que acaba de ser realçado na mente. Você sabe que existe porque a narrativa o mostra como protagonista no ato de conhecer. Você se eleva acima do nível do mar, do nível do conhecimento, de modo transitório mas incessante, como um self central sentido, renovado infinitamente, graças a algo que venha de fora do cérebro e chegue a seu mecanismo sensorial, ou a qualquer coisa que venha dos depósitos de memória do cérebro na direção da evocação sensorial, motora ou autonômica. Sabe que é você quem está vendo porque a história retrata um personagem - você - em pleno ato de ver (DAMÁSIO, 2000, p. 222).

“Conhecer” e “reconhecer” modos de ação que configurem diálogos – entre as imagens criadas pelo (no) corpo e ambiente – e modos de comunicação destes diálogos, que aqui se apresentam como um pensamento dramático da Improvisação. Conhecer é ter consciência. Damásio (2000, p. 112) diz ainda que: “[...] a consciência nos ajuda a cultivar o interesse por outras pessoas e aperfeiçoar a arte de viver”, e completo: ajuda a aperfeiçoar as habilidades e sensibilidades no desafio em estabelecer conexões entre consciências no improvisar cênico.

Como no jogo cênico, brincamos de nos surpreender, seja pelo acaso aceito, pela negação de ações padrões, seja pelo jogar com o tempo e o espaço. Queremos subverter a nós mesmos. Subverter-se como uma tentativa, uma estratégia para a novidade, para a quebra de hábitos, para estarmos verdadeiramente “presentes” quando ocorrem as

transformações dos corpos e dos ambientes cenicamente; para que ocorram tomadas de decisão plenas em meio à vulnerabilidade, potência e risco que o ato de escolher presume. As ações, enquanto escolhas ininterruptas que ocorrem na cena entre improvisadores, são informações organizadas e comunicadas entre corpo e ambiente.

Este manancial estabelecido por informações descobertas e aplicadas ao corpo que improvisa aliado às novas percepções e indagações sobre os modos de conhecer e ensinar que cada um dos pesquisadores com quem estudei explora, fez com que eu identificasse meu gosto em lidar com estratégias de ação na preparação, na criação de conteúdo para estudar a Improvisação e no ato propriamente dito, ou seja, a Improvisação como linguagem cênica. Estratégias para lidar com incertezas e instabilidades, ao mesmo tempo reconhecendo e escapando de novos padrões e restrições, elementos pertencentes a um pensamento complexo referente a contemporaneidade que alimenta nossa reflexão e nossa ação na troca de conhecimentos, pois segundo Morin: “é preciso aprender a navegar em um oceano de incertezas em meio a arquipélagos de certeza”. (2007, p. 1)

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

DAMÁSIO, Antônio. **O mistério da consciência**. São Paulo: Companhia das Letras: 2000.

GREINER, Christine. **O corpo**: pistas para estudos indisciplinados. São Paulo: Annablume, 2005.

LAKOFF, G. e JOHNSON, M. **Metáforas da vida cotidiana**. Campinas: Mercado das Letras; São Paulo: EDUC, 2002.

MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. 12. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

_____. **Introdução ao pensamento complexo**. Porto Alegre: Sulina, 2011.

RYNGAERT, Jean-Pierre. **Jogar, representar**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

1 Paxton formou o grupo Grand Union, com ele desenvolveu um trabalho onde os corpos se colidiam, caíam e se lançavam continuamente por dez minutos. Essa performance, “Magnesium”(1972), formada só por homens, foi o marco inicial do Contato-Improvisação.

2 É importante esclarecer que o termo imagem aqui abordado não traz a ideia de uma foto ou filme da mente. Para Damásio (2000), imagem é padrão neural.

3 Mabel Todd, por volta de 1910, funda seu próprio Estúdio em Boston. Em 1920 vai para Nova York para ensinar sobre Ideokineses no Teachers College, Columbia University. Seu primeiro livro, O Corpo Pensar, foi publicado em 1937, embora se afirme a existência de uma edição anterior em 1934. Antes disso, havia escrito panfletos e artigos para o New England Journal of Medicine, e um programa de trabalho para seus alunos na Universidade de Columbia. Também lecionou na New School for Social Research em Nova York. Seu Segundo livro, The Hidden, foi publicado em 1953

Daniela Bemfica Guimarães
Doutoranda em Artes Cênicas – PPGAC – UFBA
Grupo de Pesquisa Poéticas Tecnológicas – Corpo Audiovisual – UFBA
Orientadora: Profa. Dra. Ivani Santana
e-mail: artecose@hotmail.com

Recebido em: 05/07/2015

Aprovado em: 06/07/2015

Editor Responsável: Veleida Anahi / Bernard Charlort

Método de Avaliação: Double Blind Review

E-ISSN:1982-3657

Doi: