



Grupo GAIA

Associação do Grupo de Arte e Integração Ambiental

APRESENTA:

VIACor
O Caminho das Cores

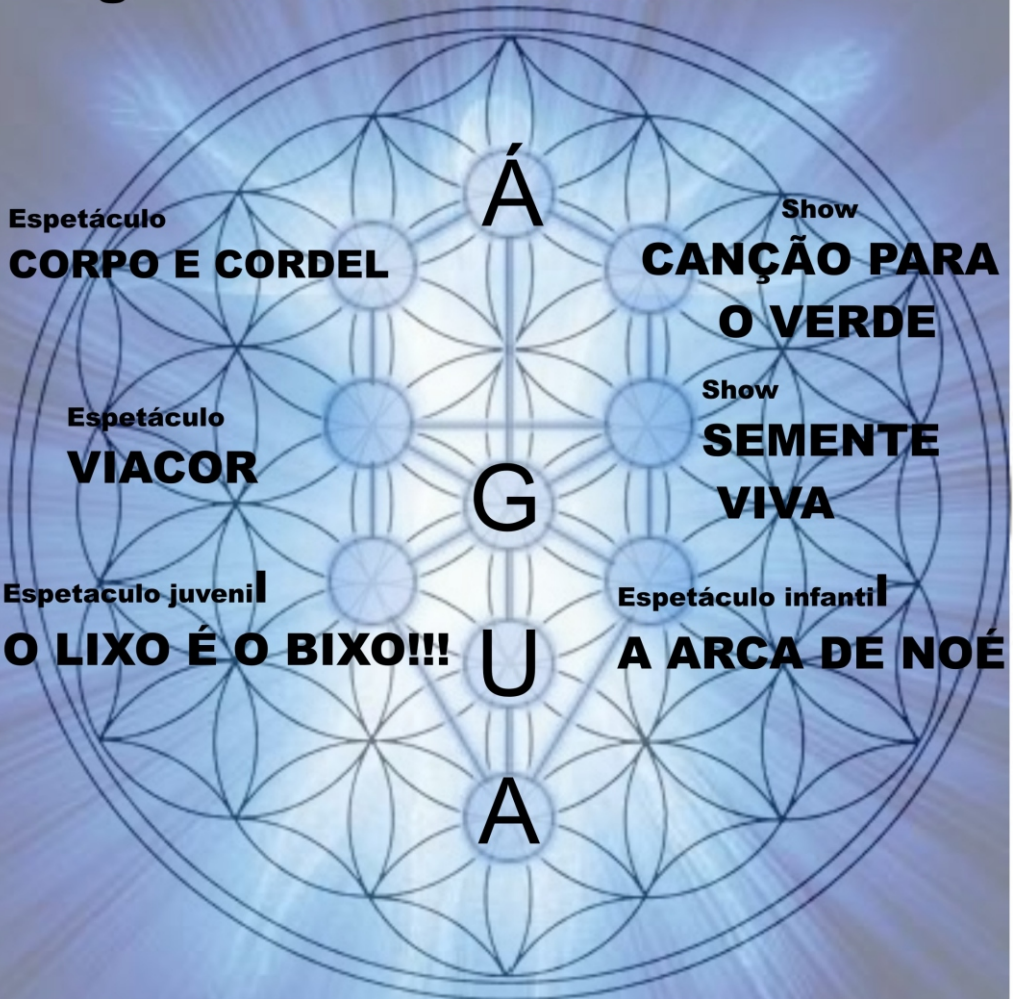


BACIA DO RIO PARAGUAÇU-
Território de Identidade da Chapada Diamantina



O projeto via cor se ensere no programa **CARAVANA DAS ARTES (em anexo)**. um programa que tem como missão apresentar as propostas do projeto **TERRITÓRIO DAS ÁGUAS (em anexo)** nas comunidades ribeirinhas, através de cortejos, espetáculos, oficinas, palestras e debates mobilizadores. A Caravana das Artes percorrerá cidades e vilarejos da Bacia do Rio Paraguaçu, num percurso previamente definido pelo Grupo Gestor, divulgando e mobilizando moradores para receber a caravana do TERRITÓRIO DAS ÁGUAS.

Programa CARAVANA DAS ARTES



Show de Guilherme Arantes
Padrinho do Programa



CAMPO TEMÁTICO

O **Projeto de montagem do espetáculo VIACOR** tem como proposta abordar questões relacionadas à crise ambiental e à emergente necessidade de uma efetiva mudança de paradigmas sociais, econômicos e culturais. As questões da contemporaneidade que envolvem o comportamento do indivíduo mediante às transformações globais emergentes, bem como, as relações entre os Territórios de Identidade Cultural e as problemáticas ambientais, terão como laço norteador o tema da água.

Sendo **a água** um bem comum a todos, um “Território Coletivo”, desvinculado do sentido de propriedade privada, ela é o meio pelo qual iremos tratar de questões relacionadas à soberania dos povos, raças, etnias, crenças (Territórios de Identidade) e o desenvolvimento e integração das identidades culturais (multiculturalidade), onde o ser humano possa alcançar uma evolução capaz de despertar a cidadania planetária, sem com isso, perder de vista a sua identidade local, cultural e étnica.

Essas capacidades evolutivas serão norteadas pelos paradigmas de uma nova era de evolução da espécie humana. Na obra a ser desenvolvida os valores matriarcais e patriarcais serão os “pontos de tensão” e, portanto, de “equilíbrio dinâmico”, para a transição desta época repleta de contradições, fragmentações, funcionalismo, racionalismo, sectarismo e tantos “ismos”. No Caminho das Cores a via permitida é a multiplicidade da cor e suas nuances auto-reguladoras; Na VIACOR a dança é o ponto de desobstrução do trânsito, o limite entre a pluralidade e a unidade substancial capaz de promover o nascimento de uma nova cultura fundamentada em valores transversais.

Este projeto tem como proposta de desdobramento e auto-sustentabilidade a participação no Programa **Caravana das Artes** que integra um dos programas desenvolvidos pelo projeto Mãe **TERRITÓRIO DAS ÁGUAS** (projeto em anexo) previsto para ser implementado nas bacias hidrográficas a partir de março de 2010 em parceria com órgãos governamentais e empresas privadas. Portanto, será complementado pelos debates/ seminários e oficinas já elaborados e financiados pelo projeto mãe.

CONCEPÇÃO CÊNICA

VIACOR- O caminho das cores é uma proposta de montagem de espetáculo de dança que utilizará da linguagem audiovisual, teatral, circense e musical como propostas estéticas complementares dos processos coreográficos. A proposta é realizar uma obra de arte onde o corpo humano possa ser a referência da vida. Através do simbolismo das cores, os protagonistas serão convidados a entrarem num jogo de muita ação e aventura, muitos encontros e desencontros significativos. Através da **dramaturgia corporal** os personagens levam para a cena reflexões sobre a dinâmica da vida em seus processos naturais e culturais.

Uma jornada de auto conhecimento onde cada intérprete, juntamente com o público, terão que reavaliar seu sistema de crenças.

Toda a estrutura coreográfica é baseada nas regras de um jogo de RPG e cada personagem terá que descobrir como usar uma “chave”. A obra terá um cenário exótico composto dos ossos que formam o esqueleto do corpo humano em proporções de 9 m . A peça inicia com os ossos espalhados de forma desordenada pelo espaço como uma dupla metáfora: os ossos (elemento cênico) representando a dualidade do pensamento cartesiano e portanto da fragmentação dos conceitos, bem e mal, certo e errado, feminino e masculino e o esqueleto como representação da unidade e da integração na sociedade como um ser completo. Na medida que os protagonistas entram em cena, o esqueleto é montado juntamente com as composições coreográficas.

Projetado para ser apresentado em ambiente aberto, os elementos cenograficos além do seu sentido simbólico, é o espaço da ação. A intervenção do cenário é um lugar concreto e servirá para alterar o ambiente cotidiano, dinamizando o espaço público, recuperando o seu valor participativo. A luz terá um papel importantíssimo no processo de criação da obra. Irá ainda, oferecer maior impacto visual e, provavelmente, maior visibilidade ao movimento coreográfico. Cada cor despertará nos protagonistas uma reação e, conjugado com a projeção de vídeo, fará as mediações entre o indivíduo e o meio ambiente.

A linguagem do corpo como porta voz de um momento histórico especial terá na poética da dança o principal instrumento de comunicação. No CAMINHO DAS CORES o espectador será confrontado com a oportunidade de ascensão do padrão de qualidade dos seres humanos, bem como, com uma real ameaça de extinção da raça humana do planeta. A “chave” será a “esfinge” da obra e o livre arbítrio, o destino.



A estrutura coreográfica

A proposta é criar um jogo inspirado na **narrativa de um jogo de RPG (ver pg 07)** - . As PEÇAS do jogo serão os OSSOS do corpo humano. Cada ator dançarino desenvolverá sua jornada em direção ao propósito maior, que é: desvendar o “mistério da chave”. Criando suas próprias regras, instintivamente, cada personagem defenderá a sua sobrevivência e permanência dentro do jogo. As estruturas coreográficas serão criadas como resultado dos laboratórios nos quais os referenciais míticos matriarcais e patriarcais serão dinamizados através de processos criativos e improvisação. A construção de cada personagem terá como elemento de conflito a relação entre o protagonista/antagonista e a interatividade com os valores norteadores da identidade pessoal, identidade local e global. A utilização do simbolismo das cores no processo de construção dos personagens se dará a partir de técnicas da psicologia transpessoal que colocará o intérprete enquanto interlocutor e ao mesmo tempo transgressor dos valores deste mesmo personagem. Neste aspecto a cor (imagem psíquica) teria os seus aspectos de luz e sombra. As tramas coreográficas serão dinamizadas a partir das interferências, acidentes, acasos e imprevistos que servirão de alavancas para o fortalecimento do personagem em direção a sua meta.

Espaço/tempo

Espaço cênico- Transposição -

O espetáculo será projetado para um espaço aberto: Praças, parques e margens de rios . No entanto, será adaptável para ser realizado em palcos italianos e arenas. A transposição dos elementos cênicos no local de apresentação será subordinado ao projeto cênico em anexo (Projeto cenográfico) no qual todos os elementos serão construídos com uma arquitetura funcional.

Espaço dramático

O espaço nos quais os personagens irão desenvolver a trama do jogo será construído durante o processo de criação. Evidentemente , conforme a própria regra do jogo, o território de identidade e as relações socioambientais serão os elementos indispensáveis no processo de construção do lugar no qual o espaço cênico será elemento representativo. Como os moradores da bacia do Rio Paraguaçu serão, preliminarmente, o nosso público alvo, iremos desenvolver uma estética nordestina e portanto, o espaço dramático terá uma contextualização local, baiana e em conexão direta com o projeto Território das Águas, no qual o elemento água é o foco de estudo das relações interpessoais, culturais e ambientais.



Tempo

Duração -1 hora de espetáculo

Tempo dramático

Para a platéia a dinâmica do tempo deverá estar clara e será dado a ela as informações e regras do jogo. O tempo da ação não será linear. Passado, presente e futuro serão vivenciados de forma atemporal. Situações do passado poderão ser revividas e experiências futuras poderão acontecer em conjunção com situações do passado.

A dinâmica da obra será repleta de suspense, surpresas, repetições de padrões coreográficos estimulados por referenciais passados ou futuros.

Momento de introspecção em coreografias suaves equilibrará o ritmo do espetáculo que no geral terá múltiplas informações cênicas expressas simultaneamente.

A medida do tempo da ação será calculada pelo som de uma gota de água. Cada gota marcará o cronômetro de duração do movimento que cada personagem terá para cumprir as etapas do jogo.

Movimento/forma

O movimento/forma da obra como um todo será composto de técnicas corporais baseadas nas tendências da Nova Dança, do Contato Improvisação, estudos de qualidades de movimento através de técnicas de improvisação e Quantum Movimentum - corpo x meio ambiente, teatro físico e princípios elementares (qualidade de movimento) das danças étnicas.

A qualidade de movimento de cada personagem terá sempre 2 referenciais: A particularidade trazida de cada configuração mítica(simbolismo das cores- mitos - ver pag 7) no comportamento sociocultural do personagem e, ainda, um propósito individual (referencial do mito/simbolismo das cores)representado pelo livre arbítrio e baseado nos processos psicológicos de cada personagem. A conjunção desta dialética resultará numa estética onde os valores contraditórios do movimento terão espaço para uma reestruturação, uma reconciliação ou uma total desintegração.

A estrutura da coreografia terá partes estruturadas, partes que serão improvisadas e estará submetida às regras do jogo. As pautas elementares do movimento serão: **luta pela sobrevivência, busca pelo conhecimento e encontros com a Verdade.**



PROCESSO DE CRIAÇÃO

Na primeira fase desta concepção será realizada LABORATÓRIOS criativos voltados para a investigação da dramaturgia do corpo, que propõe explorar o trânsito de informações entre o corpo e o ambiente, estímulo preliminar para o processo de criação coreográfica.

A partir dos resultados dos laboratórios criativos serão desenvolvidas pequenas construções dramáticas onde o criador-intérprete, a partir das questões que emergem das relações entre a improvisação e o campo temático, irão contextualizar o seu personagem partir de alguns mitos.

Arquétipos e a construção dos personagens-

Para o desenvolvimento do processo criativo, os mitos escolhidos terão com base a mitologia grega como representatividade de arquétipos que direta ou indiretamente afetaram a formação da cultura e da mentalidade ocidental. Por um outro lado, a construção mítica do Território de Identidade Nordeste tem como representação simbólica, sobretudo, a interação da cultura moura, indígena e africana e, portanto, durante o processo criativo será buscado, nas lendas e histórias locais referenciais elementos de arquétipos universais.

Para tanto, haverá uma pesquisa de campo sobre o comportamento das pessoas que vivem e/ou viveram (personagens marcantes- causos/ lendas e histórias) do território de identidade no qual iremos estrear o projeto (Chapada Diamantina). Mas, para identificarmos o comportamento mítico regionalista iremos limitarmos nas configurações arquetípicas ocidentais abaixo descritas. A partir desta síntese desenvolveremos a construção dos jogos dramáticos capazes de revelar de forma espontânea (a partir das escolhas do intérprete) as características de cada personagem, sua meta, o seu medo e a sua estratégia para entrar no jogo (RPG) e encontrar a chave.

Mitos masculinos

Mito de Fausto- O herói deus do progresso

Mito de Parcival- O herói deus do santo graal

O mito de Hermes- O intérprete da vontade dos deuses

O mito de Dionísio- O deus do feminino

O mito de Ares- O herói deus da guerra

O mito de Asclépio- O herói deus da medicina



Mitos femininos

Atenas guerreira - A deusa da justiça

Ártemis- A deusa da caça e das florestas

Perséfone- A deusa da introspecção

Deméter- A deusa mãe

Hera- A deusa das tradições

AS REGRAS DO JOGO E AS PROPOSTAS PRELIMINARES DA CONSTRUÇÃO DA CENA

Baseado no livro Mago: a ascensão, de phil Brucato e Stewart Wieck a regra do jogo coreográfico terá como premissa a **luta pela sobrevivência, busca pelo conhecimento e encontros com a Verdade**. No espaço dramático onde se processará o jogo cada personagem terá sua parcela de triunfos e tragédias. Como nas regra do jogo de RPG, o resultado final é tão incerto quanto o progresso de nossas próprias vidas e até mesmo as regras não são a essência do jogo, e por isso sempre terá espaço para a transgressão..

O jogo começará e cada movimento terá sua medida no tempo/ espaço, uma medida relativista e absolutamente imprevisível, de modo que o movimento será interrompido bruscamente ou incansavelmente prolongado, até o limite da exatidão (O som da gota definirá o tempo).

Na estruturação dos desafios, haverá 7Vales. Nas fases evolutivas do jogo, tanto o protagonista quanto o antagonista encontram no processo de integração do esqueleto (elemento cênico) a chave necessária para mudar de esfera. Em cada vale haverá 7 esferas e cada esfera representa uma faceta da realidade deste vale.

OS SETE VALES (portais) são as etapas do jogo- onde cada personagem em sua jornada terá que passar.Em cada vale haverá intervenções e surpresas que ocorrerão dentro do espetáculo a partir da participação especial de grupos e artistas convidados. (provavelmente do próprio local onde iremos apresentar).

Aquele que não conseguir encontrar a chave ficará preso no vale até conseguir. Caso não consiga, o processo coreográfico daquele personagem se encerrar ali.

Cada revelação da chave, um osso do corpo humano é encaixado e uma luz colorida aparecerá. No decorrer da jornada a luz será sempre branca.

Haverá ainda O “Gran Mestre” (Contra- regra/diretor do espetáculo) e será invisível para a platéia. A água (gota a gota) marcará o tempo e a intensidade do tempo. O tempo e as nuances do tempo dramático, marcarão a duração da trama.O contra-regra- será um embusteiro atemporal!!!.



ENCENAÇÃO

DETALHAMENTO DO CONJUNTO DE SIMPLES REGRAS USADAS PARA A CONDUÇÃO DO JOGO. DENTRO DESTES CONTEXTOS A DRAMATURGIA DOS PERSONAGENS SE DESENVOLVERÁ.

O VALE DO DESEJO- Uma coreografia ao som do tambor tribal encena a dança da fertilidade, o ritual da criação. começa com a descrição do vale do desejo. Todo o elenco neste momento será a manifestação viva deste vale. Os dançarinos através de seus movimentos ávidos e sensuais desejam expandir, multiplicar-se, transcender a si mesmo. Por antes não existir a memória, nem a história, nem registro de certo ou errado, nem de bem e nem de mal. Todos governados pela força da atração se misturam no **cortejo sensual do grupo convidado**. Neste vale, cada um estará caracterizado de forma primitiva e movido pelo desejo da fusão e procriação.

Na tela de vídeo aparecerão fractais de partes do corpo humano e de flores. Neste instante um personagem multicolorido pendurado na lamparina (cenário) é lançado no chão e ao cai. Vários outros focos de luz fazem surgir mais 2 seres exatamente iguais a este que, coberto de pele, é também lançado no chão negro da existência. A cena se repete, porém em outro tempo, em outro contexto, o mesmo personagem no futuro. Vestindo um roupa do cotidiano age como qualquer um do mundo, um mero ser comum. A cena vai até o futuro, abruptamente: Nascem então, milhões de seres humanos (isto será apenas representado através de vídeo).

O VALE DA IGNORÂNCIA- No vale da ignorância os protagonistas conhecem o medo e pela fome lutam pela sobrevivência. Um se transforma em armadilha para o outro, como feras lutam pelo seu território, acumulam riquezas, pela repetição descobrem o caminho da dualidade: a ganância e a partilha, o medo e a competição (civilizações patriarcais) a sabedoria da natureza e o conhecimento através da intuição. (Civilizações matriarcais). Desvendam os mistérios das chaves que guardam este portal ou não e regressam para o próximo vale (ou não)- (o tempo salta do futuro para o passado).

NO VALE DO PROGRESSO- Nasce o duelo entre o matriarcado e patriarcado. O instinto de conquista e de progresso em contradição com o instinto materno de preservação e partilha. Os objetos cênicos serão utilizados como armas ou como escudos. Será uma cena de muita luta e muito massacre onde poderemos contar um pouco da história da civilização.

O VALE DO CONHECIMENTO - A inteligente e aleatória lógica do encaixe das peças do esqueleto serão as regras e o jogo que formam a criação de todos os seres vivos que habitam o planeta. Os habitantes desta cena terão a missão de adquirir conhecimento para descobrir como encaixar os ossos do esqueleto que encontram-se aleatoriamente desordenados.



O VALE DO CONTROLE - Um personagem mascarado consegue descobrir a chave una (a chave que liga todos os mundo e todas as nações). Mas ela usa deste conhecimento para manipular os outros e a partir daí as cenas começarão a ficar mais confusas e os protagonistas se influenciam por todo conjunto de informações enganosas. Nestas cenas serão utilizados movimentos com penumbra, mistério, religiosidade e política (**grupos convidados**). Sem nenhuma utilização da palavra os atos corporais irão expressar controle, defesa, ameaça e risco- Uma guerra fria!!!.O contra-regra (Gran Mestre) será ameaçado e neste momento poderá ser aniquilado pelo personagem mascarado.

O VALE DO PODER- No vale do poder alguns personagens irão “sonhar” com o “mascarado” sincronicamente e juntos descobrirão o processo de manipulação. Lutarão para transmitir o conhecimento. Convidados: **grupos e manifestações culturais folclóricas e danças populares dialogarão com a estética contemporânea: representação da identidade local de grupos étnicos**, entram em cena e cada um , inclusive o expectador irá perceber (ou não) o quanto é manipulado por um sistema de crenças e de valores construídos para atender um processo econômico complexo ou mesmo uma síndrome religiosa dogmática (a exemplo das relações entre o rei e a igreja) . O livre-arbítrio neste ápice do espetáculo, no limiar do fim, será proclamado a erguer a tua espada e tentar acordar o ser humano da letargia provocada pelo consumo abusivo de coisas fúteis e descartáveis. O movimento da dança será energético, emergencial. Como numa batalha de vida ou morte a ação será eficaz; a mudança, uma erupção de formas que transmutam a cada instante.

O VALE DA ESCRAVIDÃO- Aqui chegará apenas aqueles personagens que conseguiram atravessar todos os vales anteriores, mas no último momento duvidam e ficam prisioneiros da mente.Os personagens que representam os homens de pouca fé ficarão acorrentados em seus vícios e não conseguirão ultrapassar a margem que separa o conhecimento da ignorância. Até que a natureza em fúria cumpre sua profecia e inunda o mundo deles, engolindo-os e naufragando-os em seu ceticismo científico, levando-os ao encontro da morte. Uma dança fúnebre (**grupos ou artista convidado irá fechar a cena**).

A VISÃO DA ÁGUIA- Este será o limiar do vale e será protegido por uma “Esfinge” . Somente aquele que manteve durante toda a jornada da alma, o pensamento e o sentimento convicto, conseguirá atravessar a última prova e encaixar **o timo**, última peça. **Após o encaixe manifestações culturais de várias raças e povos serão projetados em vídeo**.Na multiculturalidade da Nova Era, o despertar de uma cidadania planetária e o desenvolvimento de uma nova raça integrada, unificada, dependerá das decisões e escolhas de cada personagem. Porta voz de uma espécie híbrida, onde a identidade local ganhará espaço nos processos globais de desenvolvimento, o “novo Ser humano” na alteridade desvenderá o segredo do jogo.



Ressalvas: Como o espetáculo dará margem a acontecimentos inusitados, em cada encenação um ou outro personagem poderá conseguir atravessar a Esfinge Dourada (símbolo que representará o segredo da chave) sem ser acometido pela cegueira. Mas poderá acontecer também de até o final da obra apresentada, nenhum dos personagens atingirem o ápice. Isso dará ao espetáculo uma vida que dependerá de cada dia e, evidentemente, da habilidade de cada jogador.

Obs: Viacor, ao se caracterizar por uma obra baseada em princípios relativistas, o processo criativo se dará também durante as apresentações,.A obra terá como premissa o inesperado e a condição de intervenções culturais e convidados especiais surpresas que irão interferir de forma determinante nas predisposições dos personagens- intérpretes.

Cenário

A concepção do cenário é baseada na compreensão da jornada do homem.O esqueleto humano como símbolo da *vida- morte- vida*, símbolo de um arquivo onde está velado grandes mistérios revelará, através do jogo, o caminho da interação de todos os matizes. O Espaço Cênico propõe uma observação da vida num contexto que integra **processos culturais /ambientais** promovendo **uma discussão do pensamento pós moderno e revelando um novo ciclo emergente** . O esqueleto integrado apontará para um transversalidade e multiculturalidade de uma **rede de valores** interconectada através da cor.

Cenário e projeção de vídeo

Projetado para gerar grande impacto visual. As projeções de vídeo terão como anteparo 8 telas que serão dispostas na forma de uma lamparina (ver projeto cenográfico em anexo).

O cenário e luz

O cenário será composto de uma lamparina e de um esqueleto do corpo humano inicialmente desmembrado e espalhado sobre o espaço cênico na qual será realizada a obra. Montado, terá uma dimensão de 9 m de altura (a priori). Cada inserção terá um encaixe (onde será feita a conexão com uma tomada geradora de luz e cor. Os ossos serão vazados internamente o que possibilitará a criação de um sistema de iluminação interno. Os dançarinos poderão ocupar espaços internos do esqueleto.(Ver projeto cenográfico em anexo).



LUZ

Como o espetáculo é projetado para ocorrer em espaços abertos o projeto de luz apresentará praticidade e, simultaneamente, provocará prazer estético ao espectador. A luz produzirá uma temperatura de cor objetivando um branco de referência como principal estratégia. A contribuição de sombras próprias e projetadas, penumbras, recortes e detalhes construirá a relação do ser com o ambiente. Os matizes primários serão utilizados em momentos específicos da cena interagindo os secundários para estabelecer contrastes e criar novas nuances e possibilidades de significação para a cena, constituindo um valor simbólico. A proposta é interagir com o espectador propondo a percepção da cor na condição de vibração, frequência e energia com qualidades específicas e provocadoras de sensações físicas e psíquicas. Um projeto de luz com responsabilidade na identidade cênica.

FIGURINO

A concepção do figurino se dará de duas maneiras:

A primeira proposta terá como fonte de inspiração os quadros de Alex Grey. Cada personagem terá dois ou três figurinos relacionados ao desenho dos corpos físico e supra-físico como vestimenta interna. Serão confeccionados macacões com a pintura do sistema nervoso, das vísceras, do esqueleto, dos músculos, sistema linfático, dos chacras, do corpo energético sutil, com o intuito de levar o espectador a reconhecer também no figurino o prazer estético provocado pela cor. Perceber este ambiente pessoal “particular”, interno como uma dança sintetizadora dos processos biológicos e energéticos do corpo é a estratégia de compreensão da multidimensionalidade e de uma abordagem eutanásica como um meio ambiente é também provocar no espectador uma forma diferenciada de . Com essa percepção, será possível que cada pessoa possa co-relacionar e reconhecer a natureza em si mesmo, de forma que a concepção de meio ambiente comece a existir a partir do corpo.

Na segunda propostas será confeccionada uma série de roupas personificando os mitos matriarcais e patriarcais na estética da cotidianidade do mundo contemporâneo e, em alguns casos, figurinos de época ou de diferentes etnias. Esta Segunda proposta do figurino será idealizada no decorrer do processo de construção de cada personagem. Muitas vezes os dançarinos/atores irãõ vestir o figurino (símbolo dos corpos físicos e extra-físicos) juntamente com os figurinos míticos/cotidiano. A proposta é através da estética da roupa traçar uma fusão de diferentes épocas e costumes ao mesmo tempo em que “brinca” com o e espaço subjetivo da multidimensionalidade dos costumes e da cultura.



VÍDEO

A utilização do vídeo no espetáculo fortalecerá a comunicação com a platéia. Será também o meio pelo qual o link entre a arte e a tecnologia será abordado no espetáculo. Uma vez que o contexto coreográfico será inspirado em jogos de RPG, haverá uma provocação à estética do game, enquanto produto mercadológico e tecnológico formador de uma nova cultura e uma nova mentalidade. Neste contexto, o jogo, como proposição da liberação da arte e desvinculação da mesma enquanto ética e valor absoluto imensurável, transestética” em seu sentido contrário, indo até o limite da degeneração de si mesma. Neste contexto, a arte será abordada como resultante da ameaça da sociedade mercantil, vulgar, capitalista e publicitária e que em seu processo de desaparecimento, implícito o “nascimento” de um “outro tipo” de ser humano .

Uma vez ultrapassado a entropia da negação de tudo, necessária para o projeto histórico atual no qual a humanidade em seu processo civilizador atingiu, as imagens também mostrarão o ponto de vista da simplificação dos valores. O meio ambiente e a dinâmica da natureza em suas sociedades e organizações inter-relacionadas num processo de equilíbrio e autoregulação poderá apontar para o espectador uma outra possível direção.

Nas portas móveis da lampaina , (ver desenho em anexo -cenário) serão projetadas as imagens em sincronia com o contexto coreográfico proposto. A idéia é integrar de forma dinâmica a linguagem do vídeo e da dança para que a platéia possa absorver de forma completa o conteúdo da obra e poder fazer a sua interpretação.



FICHA TÉCNICA

Grupo GAIA-

Direção artística: Marta Bezerra
Assistente de direção- Maria Mel
Elenco principal:

Diane Portella
Lucas Tanajura
Radha Vitória
Sonia Guillenn
Iranildo Sampaio

Figurino: Marta Bezerra e Rino Carvalho
Cenário: Marta Bezerra
Arquiteta: Luíza Bigalho
Iluminação: Eduardo Tudella
Direção musical: Radha Vitória
Direção de vídeo: Lucas Tanajura
Dramaturgo: Luiz Marfuz

CONTATO:

www.grupogaia.org
contato@grupogaia7.com
71-33280345
7192511250
7191092192

