



## Jogo e performance artística

Maria Assunção Pestana

Investigadora e Artista Intermédia

### Resumo

O presente trabalho tem como objetivo principal valorizar a expressão integrada *versus* performance artística-jogo interativo, no campo da arte e espaços socioeducativos. Neste contexto optamos pela metodologia qualitativa de tipo sócio-construtivista e narratológica, considerada adequada numa investigação deste teor, simultaneamente socioeducativo e artístico. Problematisamos ainda, esta prática como potenciadora no reactivar de novas práticas artísticas, descortinado estratégias e modos de actuação. Por último e, numa visão ampla

socioeducativa, pluricultural/interdisciplinar, referimos a importância dos ambientes alternativos, agentes e espaços difusores, como promotores socioculturais desta prática artística e sua manipulação digital posterior dos seus registos vídeo gravados, sua singularidade estética.

*Palavras-chave:* jogo, performance, expressões integradas, dinâmicas socioculturais.

### Modalidades e contextos do jogo performativo – imagens, jogo-espacial e jogo presente em serviços educativos

O jogo na sua versão lúdica, educacional ou mesmo terapêutica, destaca-se na história humana como marcador cultural, desde as sociedades ancestrais às mais contemporâneas. Este permite uma abordagem em consonância com o actual paradigma educacional e digital com repercussão socioeducativa, por perspetivar diferentes manifestações interculturais regionais/globais e cultura artística. A importância desta abordagem não se limita apenas às questões artísticas e educativas, geradas pelo jogo e performance, mas advém do facto também ela poder contribuir e incentivar para uma reflexão sobre práticas artísticas em diferentes espaços e intervenções públicas.

Veja-se o caso do desafio proporcionado por projetos específicos artísticos, como *site-specific-project-based*, na versão de objetos móveis e recriados por artistas, onde a educação artística e serviços socioeducativos poderão contribuir para a sua divulgação, com suas oficinas lúdicas e artísticas na sua promoção e divulgação (Regatão, 2007). Anote-se que, quando nos referimos à performance artística significa enquadrá-la no espectro amplo das Artes Visuais.

Assim, equaciona-se neste exposição a importância do jogo expressivo/interactivo, no quadro das expressões artísticas integradas/performance artística, como vetor impulsor de diferentes dinâmicas intersociais, grupo e/ou individual, neste caso particular, no quadro conceptual mais detalhado das formas artísticas/área Intermédia/Expressões Integradas/Arte Digital. Estas situam-se num âmbito da experiência individual e coletiva – intervenção/performance artística, por permitir evocar imagens, documentais e ficcionadas, associadas a

tradições, usos, comportamentos e especialidades tecnológicas e respetivas técnicas artísticas, antigas e/ou contemporâneas, separadas ou em simultaneidade. Visa ainda, destacar a dimensão socioeducativa, simbólica, sócio, implícita no acto de jogar expressivamente, com suas estratégias e processos de recriação e por tal, apresentando configurações socioculturais próprios. Esta abordagem procura ainda focalizar os modos e processos recreativos às diferentes práticas artísticas em espaços (in)formais; expressividades identitárias que se manifestam em diferentes contextos socioeducativos, a partir da prática do jogo expressivo integrado, interactivo, dirigido a públicos-alvo específicos.

Ora por acaso, ora normativo, sabemos que o jogo em sentido lato, constitui-se um artefacto cultural de interessante investigativo, já que permite abordar tipos de habilidades, físicas, mentais e afetivas desenvolvidas pelo indivíduo/grupo, em diferentes espaços, classes etárias sociais, ou ainda, registar dinâmicas discursivas contidas e expressas pelo corpo-material-espço, denunciando culturas plurais de cariz identitário e transmissível (Ferrin, 2002).

### Jogo e nichos sócio-artísticos

Sabemos assim, que o jogo sempre se desenvolve em nichos próprios de grande complexidade social e educativa, quer em termos de práticas técnicas, quer em função das suas especificidades e formatos.

Seja de carácter profano ou religioso, com papel elemento integrador e regulador, o jogo vincula uma caracterização complexa de diferentes conhecimentos, comportamentos e crenças, presentes nas comunidades e ainda, permite o (re)desenhar de estéticas e éticas presentes nos mesmos (Batllori, 2001).

Todavia, é nosso propósito demarcar um nicho exploratório temático, assente nas expressividades e produções artísticas, suportado num quadro conceptual da uma educação artística contemporânea e Ciências Sociais Humanas. Este procura destacar um paralelismo de recriação da prática artística, integrada, com base na prática do jogo expressivo e performance-artística (Argan, 1988; Crispolti, 2004).

Leva-nos também acentuar o jogo expressivo /interactivo e performance artística, como promotores de imagens-documentos, por relatarem experiências estéticas diferenciadas, pela capacidade de intercomunicação intrínseca expressiva, (re)formulação narratológica de formas aculturadas, ou mesmo, pelas ações pontuais de teor mais ou menos objetivo-subjetivo, remetendo-nos para anteriores encontros dadaístas, happenings, ações intermédias, arte pública (Forkema, s/d). Enquanto produto social interventivo, esta performance artística – o jogo interactivo, expressivo, permite-nos trazer ao debate as

diferentes dimensões sociais-lúdicas-criativas-afectivas relativas ao indivíduo, grupo e comunidade. Assim, a performance como jogo – jogo expressivo/performance artística é entendida como um processo socioeducativo interdisciplinar, por estimular, questionar a realidade sociocultural de grupo e lugar onde esta se desenvolve, interpelar, interpretar imagens plasmadas expressivas de uma realidade sociocultural (Torres, 2008; Davis, 2008).

Junta-se a esta focalização sobre jogo expressivo – corpo performativo, a perspectiva de expressões integradas, que embora alinhem diretrizes (pré) estabelecidas, se recria em gestos e objetos manipulados em diferentes protocolos e formatos de linguagens artísticas. Veja-se o exemplo do jogo da macaca que usa ao longo da sua prática, uma diversidade de materiais nos objetos de manipulação, que vão desde a sola de sapato, pedra à concha ou outros, dependendo do lugar e tempo onde o mesmo se pratica e permitindo o um enquadramento sociocultural datado. A relação de contágio e entrosamento e sua desmaterialização, proposta pela moldura de arte conceptual adotada, permite desde modo, novas abordagens práticas do jogo expressivo, que se tornam explícitas, através da sua reapropriação e (re)apresentação, fixada em termos multimédia. Como acção intermédia, integrada, este jogo expressivo-performance artística apresentada em espaços fechados ou abertos, geram diferentes reações às suas reinterpretações, aceitação ou conflito, com base nas artes visuais, expressão corporal, música e arte digital. Neste contexto, refira-se que a performance artística como acção artística integrada, multicultural, dada a sua capacidade de improvisação como dado inerente à sua concepção, cenários de acção plástica, visual, sonora, corporal, joga como se de um jogo expressivo se trata-se.

Salientamos ainda, a semelhança processual entre o acto de jogar e acto expressivo, tanto pela convergência de estratégias, renovação-reinterpretação de signos nos domínios, social e artístico, como nos domínios exploratório físico e digital, hoje. Com base, na potencial transmutação sónica contida neste tipo de acção interventiva, fazem (sub)emergir novas constelações de signos meta-expressivos, que à sua vez, se manifestam e retroalimentam, sejam em forma de releituras de jogos tradicionais, sejam na configuração de outros tipos de performance artística contemporânea, refira-se a este propósito as obras performativas de artistas que sugerem esta dimensão estética, como Vostell, Paik, Kaprov, entre outros (Morel, 1979).

Deste modo, o jogo na sua feição lúdico-afetiva e cognitiva, assume-se como agente reactivo cultural de diferentes contextos vivenciais onde este se desenrola, Levam-nos pois, a sugerir uma analogia processual do seu activo e recreativo e seu uso, JOGO-PERFORMANCE ARTÍSTICA, pela capacidade de improvisação e aculturação, embora se baseie num guião prévio, intermitente de vivências do autor-artor-performer, através de uma atitude estética vinculada ao social.

Momentos estes de improvisação e singularidade, dada pela dimensão integrada e replicação física e digital, de suas formas e imagens fixadas.

Ressalve-se que esta particularidade de improvisar, no acto performativo e patente no jogo expressivo, é desenvolvida pelo próprio artista intermédia que a concebe não decorrente da orientação de um realizador ou encenador exterior.

**O jogo como forma identitária de um indivíduo, de um grupo e de um espaço.** Embora, se considere esta abordagem complexa em termos interpretativos, assentamos porém, que a mesma nos permite tratar um conceito de jogo amplo, indutivo, não unívoco seja como:

- i. o jogo na sua vertente tradicional – clássica – jogo tradicional e actual.
- ii. o jogo e sua vertente performativa assumida como artística – forma de expressão integrada.
- iii. o jogo como espelho de diferentes tipos de estruturas socioculturais (in)tangíveis, inclusivo de modelos reprodutivos e suas práticas sociais – serviço educativo.

Expericiamos estas práticas de jogo performativo, integrado, individual e em grupo (GICAP, Círculo de Artes Plásticas de Coimbra, 1978) tendo como orientador o escultor e professor Alberto Carneiro. Apresentou-se em diferentes apresentações públicas, abarcando temáticas e recursos reflexos de uma época particular vivida, em diferentes espaços e públicos e privados portugueses (anos 70/80. Denominado este grupo de artistas por grupo de intervenção artística, este foi iniciático deste tipo de intervenção artística no panorama artístico português e influenciou posteriormente o percurso de cada componente como artista e/ou docente, reutilizando este método e práticas nas suas práxis (Pestana, 2011).

Haverá ainda que referir neste contexto e dada a especificidade temática desta pesquisa, o facto de termos optado por uma metodologia de tipo qualitativo, sócio-construtivista e narratológica, por considerarmos a mais adequada no tratamento artístico e educativo, flexível e largo espectro investigativo teórico-prático (Joannert, 2012; Bisqueira, 1989).

Deste modo, problematiza-se a potencialidade que esta performance artística versus jogo interactivo apresenta como (re)activador de conhecimento artístico performativo integrado, com sua componente destacada de improvisação.

Assim, identificamo-nos como autores, Corrêa (2005) e Pestana, Mendes, Amaral (2012), quando estes destacam a relevância pedagógica e didáctica das expressões integradas na educação básica, por permitirem desde muito cedo, que as crianças possam experienciar e manusear signos de tipo corporal, espacial, sonoro integrado variado.

Neste contexto, defendemos o sistematizar e avaliar destas ações-jogos performativo-artístico em função do público-alvo e âmbitos socioeducativos mais alargados, com sejam, em associações/fundações/galerias e outros, fazendo propostas aos seus serviços educativos na região

do Norte (exemplo da Casa de Imagem, Vila Nova de Gaia e Fundação José Rodrigues, Porto entre outras).

Por outro lado, ao situarmos estas ações transculturais nestes espaços, estamos a destacar as suas potencialidades difusoras artísticas e educativas inclusivas, que permitem projetar projetos alternativos socioeducativos e inclusivos, hoje nesta região.

Acrescente-se que, esta vertente intermédia da performance artística-jogo faz intercomunicar as diferentes linguagens artísticas, por interagirem e se integrarem num todo formal, repleto de signos de jogos actuais e tradicionais (Batllori, 2001; Cabral, 1990).

Refletir sobre estas imagens plasmadas, híbridas física e virtuais, potencia debates sobre simbologias, ritos e, itinerários que interagem e se autorregulam.

Constatamos que nos actuais contextos sócio-artísticos o discurso da ficção-quotidiano constitui matéria da actual performance artística. Com seu amplo campo de exploração temático repleto de relatos de fragmentos de histórias de vida, este configura encenações intertextuais, interjeições e outras meta-narrativas, de feição mais lúdica e/ou artística ou, mesmo de pendor mais cognitivo, como os jogos de percepção, identificação e de comunicação não-verbal (Davis, 1987).

Neste âmbito, faz-se ainda referência à actual ampliação e mutação expressiva dada hoje pelo campo virtual, por avatares, ou ainda pela dimensão biótica, a extensão de expressão e comunicação, apanágio da actual ciência, dedicada à replicação de gestualidade, corporalidade e espacialidade, tornando-as as mesmas potencialmente significativas e extensivas (Arantes, 2005).

Assim, o processo do acto de jogar/expressar integrado, artístico e vivencial, assume-se uma estrutura dinâmica num processo dialogante e continuado, corpo-espaço-público, quer pela reapropriação de formas, imagens e práticas traduzidas em tema e objeto cultural, quer pela interacção do *performer*, espaço e público-alvo.

Daí, considerarmos esta performance artística-jogo interactiva como uma proposta intercultural para comunidades e serviços educativos, já que a mesma possibilita entrecruzamentos de várias áreas de conhecimentos, envolvendo domínios científicos diferenciados, numa concepção multidisciplinar investigativa.

Tal como, a performance artística, refira-se que o jogo interactivo projeta um discurso referencial próprio de teor afetivo, lúdico e cognitivo, que lhe é inerente por concepção. Do mesmo modo, as meta-narrativas concebidas por manipulação, de forma textual ampliam a capacidade criativa e imagética de temáticas versáteis.

As (sub)culturas angíveis no tecido social multicultural, por seu lado, ganham grande visibilidade nestas ações performativas, denunciando e vinculando identidades (e) migratórias e seus quotidianos, individuais, grupais e comunitárias.

Adiantamos, por último, que estes artefactos efémeros, físicos/manipuláveis, resultantes desta prática artística, poderão constar numa listagem de material didático na ocupação dos tempos livres, programas de

serviços educativos, já que os mesmos incentivam e orientam para prática artística, de grupo, integradora e integrada.

### **Performance artística-jogo interactivo – uma proposta pedagógica e didáctica**

Ao focalizarmos na performance artística como jogo interactivo e suas práticas estéticas, importa uma vez mais destacar, a importância dos seus recursos logísticos e (re) interpretação e (re) produção, com base nas variações cenográficas e sonoplásticas pelas propostas formativas e lúdicas, numa linha exploratória que se pretende flexível e transmissível em termos socioculturais.

Assim, este tipo de performance adota significados múltiplos quando realizados em espaços diferenciados, veja-se o exemplo de um objeto artístico exposto no espaço público – arte pública, em galerias, museus, teatros ou escolas.

Neste sentido, evocamos também os museus, públicos e privados em especial de arte contemporânea, como espaços de interesse na produção e gestão destes projetos artísticos, com vista a uma programação mas actualizada dos seus serviços educativos (Aznar, & Batista, 2000).

Ao fomentar e aprofundar estas dimensões experimental e emocional implícita nesta prática estética, a performance artística-jogo interactivo permite envolver diferentes tipos de público, formal/não formal, associada a processos reativos, estéticas e inclusivos. Ou seja, por valorizar o sentido crítico, estético e ético abre-se à cultura visual, sonora e cinestésica traduzindo-se na aquisição de novas competências no âmbito cultural e social, em grupo ou individual. (Freedman, 2006).

Do mesmo modo, sendo a interdisciplinaridade sócio-artística, uma ação interactiva de conhecimentos cultural e artísticos que fomenta novas práticas estéticas integradas, ao dialogar com determinados artefactos locais e comunitários, a mesma, faz emergir novas corporalidades, sonoridades, visualidades e arquiteturas. Remete-nos para uma dimensão estética multicultural através dos seus contextos formativos, com simbologias que se interligam e se conjugam, num todo comunicativo social, singular e identitário.

Logo, a súmula destas aprendizagens artísticas que são decorrentes da prática da performance artística-jogo interactivo-artístico, denota um enfoque híbrido, transversal temático de áreas de conhecimento, privilegiando a História, a Estética, a Comunicação e Crítica, a Intermédia, entre outras.

Por outro lado, a estratégia metodológica, narratológica, faz do pesquisador um coletor e reflexivo sobre a grande diversidade simbólica, interdisciplinar e multisensorial em causa, basilar na educação estética e praxis educativa, hoje.

Estando conscientes de que o ensino artístico actual se rege por uma redução significativa curricular de tempos dedicados à educação artística, reclamamos mais propostas de práticas artísticas alternativas, como esta é disso exemplo nos espaços formais e não formais. Do mesmo modo, poderemos adiantar que a performance

artística é também um terreno fértil de aquisição de habilidades específicas a desenvolver no ensino e aprendizagem, de acordo com o artista Robert Filliou (1970, citado por Torres, 2007).

Dada esta dimensão pedagógica implícita nesta prática artística, resta-nos destacar a capacidade dos espaços difusores de cultura artística, de serem lugares privilegiados às práticas performativas, diferenciadas, nas comunidades onde estes estão inseridos.

### **Roteiros e Espaços de aprendizagens e participação artística integrada**

Iremos definir, em seguida, cinco modos de actuação direcionados a aprendizagens artísticas integradas, performance artística-jogo interativo (baseado em propostas anteriores de dois autores Agra, 2001 e Berrocal, 2005).

Como *Menu* listamos uma acção performativa integrada-jogo interativo tendo como ponto de partida o quadro conceptual interdisciplinar e transcultural. Segue-se a discussão individual ou grupo sobre a temática a eleger com base em propostas escritas anteriormente e apresentadas ao grupo. Junta-se à monitorização de recursos humanos e logísticos, os registos de ferramentas e tempo de duração de acção.

Conclui-se este processo interventivo com a apresentação final da performance, individual ou grupo em espaços e seus públicos-alvo pré-definidos e sua (re)avaliação. Seguidamente, iremos sintetizar um guião que contempla vários passos de actuação:

- Conceito (quadro e mapa conceitual);
- Procedimentos (eleição da temática, individual/grupo);
- Materiais e Suportes (relativos à meios de produção, cenografia e sonoplastia);
- Ferramentas (multimédia e materiais vários), Tempo (duração da planificação e acção);
- Processo de desenvolvimento de actividade (público alvo, registo da sinopse da actividade);
- Observações (a completar ao longo do processo criativo);
- Variações e Possibilidades (debate sobre novas propostas);
- Códigos a utilizar no design da actividade (para simplificação dos registos).

Assim, ao incorporarmos estas linhas de orientação com seus activadores criativos num guião aberto, reforçamos a presença de improvisações inerentes a este tipo de jogo interativo, como sua característica dominante (Prado, 1998). Neste sentido, subjaz neste processo criativo momentos de observação, diálogo, reflexão, experimentação, recriação e avaliação da acção, contidos nos cinco modos deste percurso: acção-participação-acção-reflexão-reacção, que passamos a citar:

- *Modos de fazer*: desenvolver um design e itinerário de conceitos, práticas e formação artística integrada, inserido ou não, num blogue de turma ou grupo, no caso da educação (in)formal, com registos de relatos de vivências, enquanto participantes activos na acção.

- *Modos de actuar*: desenvolver um menu que inclua um mapa conceptual projectivo do processo de autoconstrução de conhecimento artístico, através da acção estratégica da recriação do jogo, como meta-narrativa performativa e artística.

- *Modos de interagir*: desenvolver a acção intercomunicativa artística de grupo/individual num processo dialógico e participativo.

- *Modos de intervir*: promover um espaço intercomunicativo, aberto ao intuitivo e cognitivo, através da manipulação de linguagens artísticas integradas.

- *Modos de reflexão crítica*: dotar o aluno/observador/participante de espírito crítico e reflexivo através da observação, participação e crítica de propostas artísticas estimuladoras da experiência estética, multissensorial, com base na realidade observada e ficcionada, posteriormente analisada e valorizada.

Assim, estes trabalhos resultantes da fusão de linguagens artísticas integradas, com tecnologias e técnicas bem definidas, permitem, desde logo, motivar para a diferença e inclusão artística e cultural, promover outras oficinas dimensionadas para a prática da intervenção artística, performance artística-jogo interativo.

Estes tipos de actividades poderão assim, constar nos programas da animação dos tempos livres e ludotecas, através da produção de pequenas sinopses orientadas para determinados públicos, numa perspectiva da arte e educação artística contemporânea, conceptual da performance-arte e instalação-efémera.

Do mesmo modo, estes espaços socioeducativos não formais, incentivam a recriação de actos performativos alternativos por grupos etários variados.

Ao defendermos este formato artístico-performance artística-jogo interativo como uma possível estratégia pedagógica e didáctica na actual educação artística integrada, propomos uma oferta diversificada formativa artística mais ampla, como vista a responder à falta de estratégias educativas, no campo da divulgação da arte contemporânea.

Ao proporcionarmos aos artistas e participantes a visibilidade das suas obras, através destas intervenções, estes tornam-se mediadores socioeducativos; abrem-se novas discussões sobre o papel da improvisação na interacção-reacção artística, recriações e interacções culturais.

Por último, acentuamos a importância de plasmar as formas resultantes desta intervenção artística, de carácter efémero por excelência, em registo videográfico e que por sua vez, se tornam peças de arte digital.

### **Conclusão**

Com base num conceito abrangente de expressão integrada *versus* performance artística-jogo interativo, partimos da configuração de um itinerário (re)criativo, que se distingue tanto pela capacidade de ruptura de padrões de ensino artístico-educativo e estética, como pelo confronto de ideias, acções e

questionamentos, na reformulação de uma prática alternativa, performativa artística, lúdica e improvisadora, multidisciplinar e interactiva.

Assim, problematizamos o modo como reactivar a prática artística em diferentes espaços socioeducativos, formais, informais e não formais, abertos e fechados, através da prática da performance artística-jogo interactivo, no quadro conceptual das expressões integradas e arte contemporânea. Desenhamos ainda, um menu orientador de estratégias, recursos e orientações flexíveis em cinco modos de acção-participação-acção-reflexão-reacção, no âmbito da prática desta performance artística.

Por último, salientamos a importância dos ambientes de (re)produção, gestão artística e educativa na difusão e diversificação de oferta artística, como sejam museus, galerias, fundações, escolas e espaços públicos, onde a interdisciplinaridade e a transculturalidade se constituem motores de novas percepções, práticas e reactivação de experiências estéticas.

Estamos conscientes pois, de que este modo de recriar e actuar artisticamente, abre-se a novas réplicas de práticas e investigações, nos âmbitos formativo e artístico.

#### Referências

- Agra, M.J. (2001). Itinerarios de arte para la educación. *Revista Aula de Innovación educativa*, (106)(22-26) Barcelona: Graó.
- Arantes, P. (2005). *Arte e intermédia*. São Paulo: Senac.
- Argan, G.C. (1988). *Arte e Crítica de Arte*. Lisboa: Editorial Estampa, Lda.
- Aznar, F. F. & Batista, M. V. (2000). El Juego de arte en los Museos. (301). En Belver, M, H. & Méndez M.S (coord.). *Educación artística y arte infantil*, Madrid: Ediciones Fundamentos.
- Berrocal, M. (coord.) (2005). *Menús de educación visual y plástica*. Barcelona: Graó.
- Bisqueira, R. (1989). *Métodos de investigación Educativa: Guiapirático*. Barcelona: Editorial CEAC.
- Batllo, J. (2001). *Juegos de expresión artística*. Barcelona: Parramón Ediciones.
- Cabral, A. (1990). *Teoria do Jogo*. Lisboa: Editorial Notícias.
- Corrêa, E. (2005). Expressões Integradas no Jardim-de-Infância – Projecto de Inovação e aprendizagem. *Actas do 1º CIANEI, ESE PF*. Porto: Gaialivro.
- Crispoliti, E. (2004). *Como Estudar a Arte Contemporânea*. Lisboa: Editorial Estampa, Lda.
- Joannert, P. (2012). Competências e socioconstrutivismo: um quadro teórico. Lisboa: Instituto Piaget.
- Davis, F. (1987). *La Comunicación no Verbal*. Madrid: Alianza Editorial.
- Davis, C. (edit.) (2008). *Performance Studies*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Pestana, A. (2011). *Educación Artística, da prática artística à prática docente – as Pastas e os Blogues como dispositivos pedagógico-didácticos*. Tese Doutoral, Santiago de Compostela: Faculdade de Educación: Universidade de Santiago de Compostela.
- Pestana, A., Mendes, A. & Amaral, S. B. (2012). Projeto de Expressões Integradas. *Atas do XII Congresso Internacional Galego-Português de Psicopedagogia*. Braga: Universidade do Minho.
- Prado, D. (1998). *10 Activadores Criativos*. Santiago de Compostela: Serviço de Publicações da Universidade de Santiago de Compostela.
- Regatão, J.P. (2010). *Arte Pública e os novos desafios das intervenções no espaço público*. 2ª edição. Lisboa: Bicho-do-mato.
- Freedman, K. (2006). *Enseñar la Cultura Visual – Curriculum, estética y la vida social da arte*. Barcelona: Ediciones Octaedro.
- Ferin, I. (2002) *Comunicação e culturas do quotidiano*. Lisboa: Quimera Editores.
- Forkema, D.W. (s/d). *Modernismo e Pós Modernismo*. Lisboa: Veja.
- Morel, J.I. (1979). *Happening de Happenings*. Barcelona: Granollers Happening.
- Torres, V. (edit.) (2007). *Pedagogía de la Performance. Programas de Cursos y Taller*. Huesca: Diputación Provincial de Huesca.