


“Luzes, câmera, ação!”: Práticas teatrais com surdos em ambiente virtual

Diego de Medeiros Pereira
Marcia Berselli
Douglas Vicente Leopold
Priscila Lourenzo Jardim

Para citar este artigo:

PEREIRA, Diego de Medeiros; BERSELLI, Marcia; LEOPOLD, Douglas Vicente; JARDIM, Priscila Lourenzo. “Luzes, câmera, ação!”: práticas teatrais com surdos em ambiente virtual. **Urdimento** – Revista de Estudos em Artes Cênicas, Florianópolis, v. 2, n. 41, set. 2021.

 DOI: <http://dx.doi.org/10.5965/1414573102412021e0113>

Este artigo passou pelo *Plagiarism Detection Software* | iThenticate



“Luzes, câmera, ação!”: Práticas teatrais com surdos em ambiente virtual

Diego de Medeiros Pereira¹
Marcia Berselli²
Douglas Vicente Leopold³
Priscila Lourenzo Jardim⁴

Resumo

O artigo apresenta duas oficinas de teatro oferecidas para público de pessoas surdas e desenvolvidas em modo remoto por meio de plataformas virtuais durante o ano de 2020. São analisados dois processos de Drama - abordagem para ensino e experimentação teatrais - destacando estratégias de ensino que consideraram as referências das e dos participantes surdas e surdos e o uso da Língua Brasileira de Sinais (Libras). Os recursos oferecidos pelas plataformas escolhidas foram integrados aos processos de Drama, estimulando a elaboração de um pré-texto que dialogasse com o ambiente virtual e contribuindo para a ampliação das possibilidades de jogo cênico durante o desenvolvimento dos processos.

Palavras-chave: Processo de Drama. Oficinas de Teatro. Teatro com surdos. Extensão Universitária.

“Lights, camera, action!”: Theater practices with deaf in a virtual environment

Abstract

The article presents two theater workshops offered to the deaf people and developed online through virtual platforms during the year 2020. Two processes dramas are analyzed, highlighting teaching strategies that consider the references of the deaf and the use of the Brazilian Signal Language (Libras). The resources offered by the chosen platforms were integrated into the Process Drama, stimulating the elaboration of a pretext that dialogues with the virtual environment and contributing to the expansion of the scenic game during the development of the processes.

Keywords: Process Drama. Theater workshops. Deaf theater. University outreach activities.

¹ Professor Doutor do Departamento de Artes Cênicas, Mestrado Profissional em Artes (Prof-Artes) e Programa de Pós-graduação em Teatro (PPGT), da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC). diego.pereira@udesc.br

 <http://lattes.cnpq.br/7952493975205748>

 <https://orcid.org/0000-0002-6655-0211>

² Doutora pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) Professora Adjunta da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). contato@teatroflexivel.com.br

 <http://lattes.cnpq.br/0739122615811316>

 <https://orcid.org/0000-0002-2731-1373>


³ Graduando do curso de Licenciatura em Teatro da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). douglasleopold13@gmail.com

 <http://lattes.cnpq.br/2994513847573810>

 <https://orcid.org/0000-0002-9816-9511>

⁴ Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Educação na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Graduada em Teatro pela UFRGS (2017). priscilalourenzo@gmail.com

 <http://lattes.cnpq.br/7393060053442314>

 <https://orcid.org/0000-0002-4789-2515>



“¡Luzes, cámara, acción!”: prácticas teatrales con sordos en ambiente virtual

Resumen

El artículo presenta dos talleres de teatro ofrecidos a personas sordas y desarrollados de forma remota a través de plataformas virtuales durante el año 2020. Se analizan dos procesos de Drama destacando estrategias de enseñanza que consideraron los referentes de los participantes sordos y el uso de la Lengua Brasileña de Signos (Libras). Los recursos ofrecidos por las plataformas elegidas se integraron en el proceso de Drama, estimulando la elaboración de un pre-texto que dialogaba con el entorno virtual y contribuyendo a la ampliación de las posibilidades del juego escénico durante el desarrollo de los procesos.

Palabras clave: Proceso de Drama. Talleres de teatro. Teatro con sordos. Extensión Universitaria.



Um dos desafios impostos pelo distanciamento físico e social como medida de contenção da pandemia de COVID-19 durante o ano de 2020 foi a adaptação de práticas cênicas, em seu cerne práticas conviviais e, portanto, dependentes do contato presencial entre pessoas, para o ambiente virtual em propostas tecnoviviais.⁵ Após um primeiro período de paralisação momentânea ocasionada pelas inúmeras incertezas - quanto tempo durará o isolamento? Quando teremos uma vacina? Quinze dias serão suficientes? - artistas e demais profissionais do campo das artes cênicas passaram a se mobilizar no sentido de encontrar modos de manter suas práticas em atividade - e suas profissões, suas fontes de renda. É nesse cenário que se insere a prática que iremos aqui relatar e apresentar como objeto de análise.

Desde o ano de 2017 o Grupo de Pesquisa Teatro Flexível: práticas cênicas e acessibilidade (CNPq) desenvolve atividades de extensão vinculadas à Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Dentre essas atividades, destaca-se uma ação que promove oficinas de teatro para público surdo da cidade de Santa Maria, interior do Rio Grande do Sul. De 2017 a 2019 as oficinas, parte do Programa de Extensão Práticas Cênicas, Escola e Acessibilidade⁶, foram desenvolvidas junto à Escola de Educação Especial Dr. Reinaldo F. Cóser. A mesma ação estava planejada para ocorrer no ano de 2020. No entanto, com o cenário de isolamento físico e social, as escolas suspenderam suas atividades presenciais, sendo que, nessa escola específica, devido às inúmeras dificuldades enfrentadas pela direção e corpo docente em dar conta do ensino à distância, e às dificuldades dos e das estudantes em acessar os materiais, a atividade extensionista também foi suspensa sendo impossibilitada sua realização em meio virtual.

Tendo em vista as variáveis apresentadas - suspensão do vínculo com a escola, exigência da atividade em meio virtual - as e os integrantes do Grupo de Pesquisa vinculados à atividade extensionista optaram por oferecer uma oficina de teatro aberta a todos as surdas e surdos (com idade acima de 13 anos)

⁵ Entendemos as práticas conviviais, a partir de Jorge Dubatti (2020), como aquelas que se dão pelos corpos fisicamente reunidos em convívio em tempo presente, compartilhando um mesmo espaço-tempo e um mesmo território. Já o tecnovívio, para o autor, trata-se daquele em que há um vínculo desterritorializado e mediado por máquinas.

⁶ O Programa de Extensão contou com apoio do Edital FIEIX-CAL/PRE/UFSM nos anos de 2017 a 2021.



interessadas e interessados, como o número de inscrições foi alto, a oficina se dividiu em duas turmas com aulas no mesmo horário. Inicialmente, foram desenvolvidas experimentações restritas às e aos integrantes do Grupo de Pesquisa, de modo a verificar a efetiva possibilidade de realização das aulas, além de um reconhecimento dos recursos disponíveis - seus limites e suas possibilidades.⁷ Com o conhecimento adquirido no período de experimentações, avaliou-se como possível o oferecimento das oficinas e passou-se ao planejamento de sua estrutura, além de definições metodológicas. Reconhecendo o caráter experimental do uso do ambiente virtual para o desenvolvimento das aulas de teatro, passou a ser um objetivo do projeto a investigação do formato remoto como espaço possível para o desenvolvimento de criações cênicas.

Aproveitando o repertório da dupla que estaria atuando como facilitadora das oficinas, artistas de teatro, uma das facilitadoras licenciada em Teatro e mestranda em Educação no campo de Estudos Culturais e Estudos Surdos, o segundo, um estudante do Curso de Licenciatura em Teatro, acadêmico do quinto período, definiu-se o Drama como metodologia de ensino e criação para as oficinas de teatro. Assim, os focos das aulas que iremos aqui analisar se deram pela experimentação do formato remoto, pensando nele como espaço potente de criação e pelo desenvolvimento de dois processos de Drama, com o mesmo pré-texto e estratégias de ensino que consideraram as referências das participantes surdas e surdos e o uso da Língua Brasileira de Sinais (Libras).

O ambiente virtual e os recursos para a oficina em modo remoto

As oficinas de teatro para pessoas surdas aconteceram na modalidade online pela plataforma *Zoom*. Após o estudo de algumas plataformas de reuniões virtuais disponíveis, optou-se pelo *Zoom* devido aos recursos disponibilizados, tais como a possibilidade de escolher vários modos de exibição das janelas das e dos

⁷ Parte dos estudos iniciais sobre as plataformas digitais ocorreu em atividades do Teatro Flexível, como por exemplo, a oficina online *Isso não é teatro* que inicialmente utilizou a plataforma *G Meet* e depois migrou para a plataforma *Zoom*. Os processos e procedimentos estabelecidos na oficina mencionada são descritos no material *Isso não é teatro: guia de experimentos cênicos em ambiente virtual* (Fazzioni; Berselli, 2021), disponível em <https://www.teatroflexivel.com.br/isso-nao-e-teatro-guia-de-experimentos-cenicos-em-ambiente-virtual>. Acesso em: 20 ago. 2021.



participantes, o que permite uma maior visibilidade quando se trata da comunicação em Libras, que é visual-espacial.

Previamente ao início das oficinas, o facilitador e a facilitadora estudaram a plataforma e seus recursos, de modo a verificar todas as possibilidades e compreender como utilizar da melhor maneira possível os recursos tendo em vista a comunicação em Libras. Já nesse momento inicial de aproximação com a plataforma virtual, a equipe envolvida (facilitadores e professores orientadores) passou a debater as possibilidades e limites do uso do ambiente virtual como característica intrínseca à proposta teatral que seria desenvolvida. Ou seja, passamos a refletir sobre como utilizar efetivamente o modo remoto como provocação criativa às práticas a serem experimentadas, e não apenas servindo como suporte para essas práticas.

Assim, a proposta de desenvolver um processo de Drama como abordagem para o ensino e a experimentação da linguagem teatral teve como um dos principais fatores determinantes o contexto virtual, para que dessa maneira o Drama não fosse adaptado ao virtual, mas criado especificamente para esse contexto e sendo alimentado por seus recursos. Dessa forma, a elaboração do processo de Drama nos levou a ter como contexto ficcional o universo cinematográfico. No próximo tópico, apresentaremos as características do Drama e as especificidades do processo desenvolvido nas oficinas.

Para o processo dramático desenvolvido nas oficinas, não apenas o contexto cultural das e dos participantes surdas e surdos foi considerado, como também o ambiente no qual o processo seria desenvolvido: o virtual. Na medida em que utilizamos esse espaço, entretanto, ficamos em dúvida sobre sua potencialidade de efetivar uma vivência/experiência na maioria das vezes pensada para o presencial. Dessa forma, fez-se importante entender sobre as características desse ambiente. Para isso, consultamos Galvão (2016) que analisa duas obras de Pierre Lévy, nas quais o termo virtual possui sentidos diferentes, porém nos atemos aqui no sentido que mais se aproxima a nossa pesquisa:

Um dos efeitos mais significativos do processo de virtualização é a alteração no modo como temos de lidar com o tempo. A noção de



momento presente ganha pela primeira vez na história uma dimensão global. O presente está aqui e em todo lugar. O tempo é sincronizado, criando-se uma unidade temporal sem a necessidade da unidade de lugar, mesmo quando a duração da ação é descontínua (Galvão, 2016, p.111).

Esse espaço desterritorializado, favoreceu nosso projeto, uma vez que nos foi possível unir pessoas surdas de vários estados brasileiros (Ceará, Minas Gerais, Paraná, Pernambuco, Rio de Janeiro, Santa Catarina e São Paulo) para as oficinas, o que seria mais difícil caso ocorressem de forma presencial. Podemos estar presentes em lugares distintos, entretanto estávamos reunidas e reunidos em um ambiente único capaz de efetivar um encontro que não é menos nem mais potente que o presencial, pois tem suas características próprias:

O espaço e o tempo têm sido sempre dois condicionantes básicos com os quais os seres humanos se confrontam nas suas tentativas de melhorar sua capacidade de comunicação. A evolução das tecnologias e dos meios de comunicação pode ser descrita, em certa medida, como o resultado dos esforços humanos para superar estes condicionantes: a comunicação gestual ou oral face a face, que exige a coincidência temporal dos interlocutores no mesmo espaço físico, até a comunicação virtual, na qual os interlocutores podem estar a milhares de quilômetros de distância e, inclusive, podem não saber onde o outro está fisicamente, e, mesmo assim, podem comunicar-se de forma sincrônica ou assincrônica (Coll; Monereo apud Paula, 2016, p. 39).

Mas além da unidade de lugar, o tempo do ambiente virtual também nos chamou a atenção. Uma aula presencial, por exemplo, geralmente tem seu início e final bem marcados pela troca de professores e pela sineta da troca de períodos. No virtual, utilizamos os termos síncrono e assíncrono, os quais também nos acompanharam durante todos os encontros. Nossos processos de Drama ocorreram das duas formas: pela plataforma *Zoom*, com os encontros síncronos, desenrolando o episódio; e também pelo *WhatsApp* (de forma assíncrona) para o envio de vídeos em Libras, seja de tarefas para serem realizadas antes ou durante as aulas síncronas ou pelo envio de informações relevantes ao processo.

Após o estudo e a seleção da plataforma a ser utilizada, com ideias iniciais sobre sua integração no processo de Drama e as definições sobre os encontros síncronos e assíncronos, a equipe passou a produzir o material para divulgação da



“Luzes, câmera, ação!”: práticas teatrais com surdos em ambiente virtual
Diego de Medeiros Pereira; Marcia Berselli
Douglas Vicente Leopold; Priscila Lourenzo Jardim

oficina. Abaixo, apresentamos alguns dos materiais de divulgação elaborados:

Figura 1 - Divulgação para Facebook⁸



Acervo do Teatro Flexível

Com as inscrições realizadas, observamos o número de trinta pessoas inscritas, por isso optamos pela organização de duas turmas para as aulas de teatro. Tal decisão foi motivada pelo entendimento, ou pela projeção inicial, de que seria difícil realizar as atividades em modo remoto com trinta pessoas na sala

⁸ Descrição da imagem: A imagem é composta por um quadrado de fundo preto. Na parte superior, centralizada, está, na cor branca, a frase “drama, terror, ação, mistério e muito mais com as”, indicando continuação. Logo abaixo, encontra-se uma moldura retangular composta por pequenas esferas brancas, luminosas e espaçadas, simulando luzes de outdoor de cinema. Dentro dessa moldura está o título, na cor amarela, OFICINAS ONLINE DE TEATRO PARA SURDOS. Abaixo, com espaçamento, dividem-se três colunas com as informações sobre as oficinas, nas cores amarela e branca: na primeira coluna, à esquerda está escrito o dia de início e término das oficinas (30 de Outubro até 04 de Dezembro); na segunda, ao centro, encontra-se o horário em que ocorrem as aulas (toda sexta-feira, das 19:30 às 20:30); e na terceira coluna, à direita, está a faixa etária que pode participar das oficinas (a partir de 13 anos). No canto inferior esquerdo, na cor amarela está o nome do mediador Douglas Leopold e da mediadora Priscila Jardim e, logo abaixo, a informação, na cor branca, sobre o *link* do formulário de inscrição que está na legenda dessa publicação. Por último, no canto inferior direito encontram-se os logos da Universidade Federal de Santa Maria e do grupo de pesquisa Teatro Flexível: práticas cênicas e acessibilidade, dispostas dentro de um pequeno retângulo amarelo de cantos arredondados.



virtual. Tendo uma hora para a realização das práticas, pensamos que poderíamos ter problemas, por exemplo, nas propostas que envolvessem a apresentação individual das e dos participantes. Outra preocupação foi em relação à comunicação, pois à medida que vão entrando pessoas em uma chamada pela plataforma *Zoom*, as telas em que aparecem os e as participantes vão ficando cada vez menores, o que dificulta a visualização da Libras.

Dessa forma, teríamos duas turmas de quinze pessoas, um número máximo que consideramos viável para manter uma boa comunicação e bom aproveitamento do tempo de duração da oficina. Nesse novo formato, os dois facilitadores não atuariam mais juntos, mas cada facilitador seria responsável por uma das oficinas, ainda que se buscasse manter uma comunicação e partilhas em relação aos conteúdos desenvolvidos e ao andamento geral dos encontros.

A abordagem do Drama

O Drama é uma prática teatral desenvolvida pela professora inglesa Dorothy Heathcote na década de 1950 e se dá pela criação de um contexto ficcional no qual as e os participantes agem seguindo um sentido proposto por uma determinada narrativa, envolta por um contexto ficcional. Esse contexto pode ser criado a partir de uma ampla gama de materiais, como “[...] textos, imagens, temas que pode incluir associações com objetos, ambientação cênica ou espaços diferenciados que venham a favorecer ou facilitar o desenvolvimento de um processo dramático” (Cabral; Pereira, 2017, p. 287). Para a concepção do processo de Drama realizado nas oficinas online, a matriz do Drama, formulada por Pereira (2015), bem como as características básicas citadas por Cabral (2006), foram utilizadas como referência.

No Brasil, Beatriz Cabral, a partir dos anos 1990 e de seu contato direto com Heathcote, foi a responsável pelo início das pesquisas teóricas e práticas do Drama e apresentou a potencialidade dessa prática como uma abordagem de ensino, para ela:

O drama como método de ensino, eixo curricular e/ou tema gerador constitui-se atualmente numa subárea do fazer teatral e está baseado



num processo contínuo de exploração de formas e conteúdos relacionados com um determinado foco de investigação [...]. Como processo, o drama articula uma série de episódios, os quais são construídos e definidos com base em convenções teatrais criadas para possibilitar seu sequenciamento e aprofundamento (Cabral, 2006, p.12).

Sendo assim, para a criação de um processo de Drama, Cabral (2006) aponta algumas características como sua estruturação em episódios, a escolha de um pré-texto (mote para o desenvolvimento da narrativa), a mediação da prática por parte de um professor-personagem⁹ e o contexto e circunstâncias da ficção, frisando a importância das aproximações com o contexto do grupo e seus interesses.

Em relação aos interesses do grupo e suas referências culturais, foi desenvolvido um formulário de inscrição que, além de receber as informações básicas sobre as pessoas interessadas nas oficinas de teatro, forneceria-nos conteúdos sobre alguns dos interesses das futuras e dos futuros participantes. Como aponta Pereira:

Para que a proposição de um processo de Drama gere um engajamento dos participantes e auxilie na construção de conhecimentos significativos sobre o tema selecionado para se trabalhar, é importante observar o contexto do grupo, [...] e perceber como o grupo se relaciona com o tema (Pereira, 2014, p. 71).

Nesse sentido, elaboramos perguntas sobre seus interesses - filmes, séries favoritas, livros e jogos - obtendo assim informações relevantes para definir material a ser abordado posteriormente nos episódios dos processos de Drama. Nossa primeira ideia era iniciar os processos após, no mínimo, três encontros para poder perceber o que mobilizava as e os participantes, quais eram seus interesses. Porém, devido a questões organizacionais, foi preciso optar pelas oficinas iniciarem já com a instauração dos processos de Drama.

⁹ Outros pesquisadores brasileiros, que foram orientados de Cabral, como Pereira (2014) e Paula (2016), entendem que o professor-personagem é uma estratégia do Drama e não uma convenção - elemento fundamental para que o Drama aconteça - mas enfatizam que a vivência de papéis, seja pela professora ou pelo professor, seja pelas e pelos participantes, é fundamental em um processo.



Estratégias do processo de Drama on-line com alunos surdos

Como mencionado anteriormente, os processos de Drama foram realizados com duas turmas, mas com o mesmo pré-texto. Esse termo foi introduzido no Drama por Cecily O’Neill e, de acordo com Pereira (2014), o pré-texto é uma referência que pode ser textual, documentos históricos, imagens, vídeos, filmes, música, entre outros, que serve como base para o desenvolvimento do processo. Além disso, o pré-texto também auxilia como uma inspiração que contribui com ideias e sugestões para o contexto ficcional proposto aos e às participantes.

No planejamento das oficinas foi escolhido como pré-texto o filme *Zoando na TV* (1999)¹⁰, no qual a protagonista é absorvida para dentro de sua televisão e passa por diversos canais, fugindo dos vilões. O filme serviu como base para a criação do contexto ficcional do processo, no qual os e as participantes foram inicialmente - no primeiro episódio - chamadas e chamados para um teste de elenco. Após a conclusão do teste, a diretora e o diretor dos filmes desapareceram e as e os participantes auxiliaram na investigação do caso. Os processos aconteceram em seis episódios no Processo Procura-se OJ e em três episódios no Processo Procura-se RF, e os facilitadores de cada turma faziam diferentes personagens, não sendo necessário trabalhar com personagem convidada.

Sobre a vivência de papéis no contexto ficcional do Drama, Pereira (2014) destaca que essa estratégia auxilia mediadores e participantes a assumirem responsabilidades sobre a experiência e ter um entendimento mais direto do modo como suas ações influenciam no desenvolvimento dos acontecimentos da narrativa durante os episódios. Uma das especificidades dos processos de Drama online, portanto, foi a percepção da potencialidade do ambiente virtual na criação de papéis, uma vez que as múltiplas ferramentas disponíveis permitiam que uma mesma pessoa se apresentasse como duas personagens distintas ao mesmo tempo, ou que uma pessoa trocasse de personagem durante a aula ao desligar a câmera. Um exemplo dessa situação aconteceu quando, pela plataforma *Zoom*, a

¹⁰ Filme brasileiro de comédia do ano de 1999, dirigido por José Alvarenga Jr. e protagonizado por Angélica e Márcio Garcia.



mediadora ou o mediador aparecia com uma personagem, mas também podia enviar vídeos, gravados anteriormente, pelo grupo do *WhatsApp*, como outra personagem, no mesmo momento, sem a necessidade de haver personagens convidadas vivenciadas por outras pessoas.

Outra especificidade do desenvolvimento dos processos de Drama online que utilizamos como estratégia, como mencionado acima, foi a criação de dois grupos no aplicativo *WhatsApp*, um para cada uma das turmas. A utilização dessa ferramenta auxiliou não só na comunicação da facilitadora e do facilitador com as e os participantes, mas também para compartilhar vídeos e fotos dos personagens e informações sobre a investigação do desaparecimento do diretor e da diretora. Dessa forma, vídeos e fotos que serviram para a costura dos episódios foram enviados pela diretora e pelo diretor de cinema para o grupo de cada oficina. Essa estratégia contribuiu para a imersão das jogadoras e dos jogadores no processo que, ao final da reunião no *Zoom*, enviavam mensagens discutindo sobre o desaparecimento dos diretores, mandando fotos das suas personagens ou fotos dos filmes que gostavam, por exemplo. Assim, percebemos que o fim da aula síncrona não significava o final do episódio, que continuava durante a semana pelo *WhatsApp*.

Os vídeos enviados no grupo foram produzidos pela facilitadora e pelo facilitador de cada processo utilizando os figurinos de acordo com as personagens (diretores desaparecidos, produtores dos filmes, etc.) e editados de acordo com o tema do episódio que seria desenvolvido, com o objetivo de dar um contexto maior sobre o processo, como um *trailer* do que iríamos trabalhar no encontro síncrono. Os vídeos (produzidos em Libras), as fotos e figurinos (que identificavam as personagens) foram utilizados com o objetivo de tornar os processos de Drama mais visuais, pois conforme Lopes e Veiga-Neto (2006) um dos marcadores culturais surdos é o olhar. Nesse sentido, vale ressaltar a perspectiva antropológica da surdez em que “[...] esta não é vista como a falta de algo, mas como um marcador de uma diferença que é usado pela própria comunidade para, em um primeiro momento, determinar a aproximação surda e, posteriormente, para determinar uma forma relacional e cultural de estar no mundo” (Lopes; Veiga-Neto, 2006, p. 93).



Isso não significa que existe uma essência surda ou que a cultura surda é universal, mas significa que ser surdo envolve uma experiência de ser e estar no mundo que é sentida de maneiras particulares, embora vivida no coletivo. Ainda sobre isso, Karnopp, Klein e Lunardi-Lazzarin (2011) apontam que afirmar que as pessoas surdas brasileiras fazem parte de uma cultura surda não significa que exista uma cultura surda universal. As línguas de sinais são diferentes em cada país e também apresentam variações linguísticas dependendo do Estado brasileiro, além disso, é importante lembrar que cada pessoa tem experiências de vida diferentes. Um dos marcadores culturais surdos, entretanto, é a experiência visual “[...] representada pela língua de sinais, pelo modo diferente de ser, de se expressar e de conhecer o mundo” (Karnopp; Klein; Lunardi-Lazzarin, 2011, p. 19).

Dessa maneira, para o desenvolvimento dos processos de Drama utilizamos tanto os elementos característicos dessa abordagem de ensino da linguagem teatral quanto os elementos da pedagogia surda. Além disso, criamos um processo que não foi adaptado ao online, mas desenvolvido especificamente a partir das possibilidades que esse ambiente virtual proporciona.

Processo de Drama: Procura-se OJ

No primeiro episódio o mediador se apresentou, explicou sobre a prática do Drama e, logo após, colocou o figurino e se apresentou novamente, dessa vez como a personagem AJ, diretor de cinema, que faria um teste de elenco com o objetivo de escolher atrizes e atores para seu novo filme. O segundo episódio foi mediado pela personagem OJ, diretor de filmes de terror, o qual desapareceu misteriosamente antes do encontro acabar. Um vídeo do diretor amordaçado e com os braços amarrados foi enviado ao grupo do *WhatsApp* após o sumiço do personagem. Esse acontecimento serviu como gancho para o terceiro episódio e a busca pelo diretor guiou os episódios seguintes.

Nesse encontro realizamos, também, uma adaptação do jogo *O urso de Poitiers*¹¹, retirado do livro *Jogos para atores e não-atores* (2005), de Augusto Boal.

¹¹ Jogo dramático que consiste em uma ou um participante ser um urso com as demais pessoas sendo



Um participante se voluntariou para ser a figura do monstro, desligou sua câmera e, quando voltou, estava usando uma peruca de tranças loiras e segurando uma faca, indicando uma aproximação estética à boneca amaldiçoada *Annabelle*¹² (2014) do filme que leva o mesmo nome da personagem. O mediador não indicou o uso de acessórios ou figurino, entretanto, o estado de jogo do participante - associado com suas referências - permitiu que ele tivesse autonomia para utilizar a peruca e a faca. Outra participante que, perceptivelmente, estava utilizando um ventilador em sua casa, ao ser o monstro, colocou os cabelos sobre seu rosto, referenciando a personagem Samara, do filme *O Chamado*¹³ (2002). O vento esvoaçando seus cabelos, contribuiu com sua caracterização, mesmo que sem a intenção de fazê-lo. A atenção a esses detalhes é fundamental quando se está mediando um trabalho criativo.

No terceiro episódio as práticas foram inspiradas pelos filmes de suspense policial, com a mediação do personagem que se apresentava pelo codinome E-S-T-R-E-L-A A-Z-U-L, trazendo propostas de investigação, disfarce, criação de sinais¹⁴ para as personagens e construção de cenas do sumiço de OJ a partir de teorias formuladas pelo grupo. O episódio quatro reuniu o elenco em uma viagem espacial até o planeta Júpiter para investigar melhor uma das teorias do grupo, a de que OJ teria sido abduzido por alienígenas. Cartazes criados pelas e pelos participantes foram utilizados para essa busca interplanetária, conduzida pelo diretor de filmes de ficção científica, RR2. A confecção dos cartazes foi uma das tarefas enviadas previamente pelo mediador para o grupo das oficinas no WhatsApp e, a partir de uma das criações, escolhemos o nome do processo:

lenhadoras que estão trabalhando na floresta. O urso, de costas para as pessoas lenhadoras, urra e se vira. Nesse momento, todas as pessoas jogadoras paralisam. Caso o urso perceba que alguém está rindo, mexendo-se ou distraída (ou seja, fora de um estado de atenção) ele poderia acusar a pessoa e ela se tornaria o próximo urso. À pessoa que é o urso também foi dada a possibilidade de tirar as demais jogadoras desse estado de atenção. Na adaptação feita nas oficinas a figura do urso foi trocada para a de um monstro e a figura das lenhadoras, modificada para um grupo de amigas e amigos conversando. Além disso, as ações de ligar e desligar a câmera foram utilizadas para marcar a chegada do monstro e o momento de paralisação.

¹² Filme de terror estadunidense, dirigido por John R. Leonetti.

¹³ Filme de terror estadunidense, dirigido por Gore Verbinski.

¹⁴ Na interação com a comunidade surda, tendo em vista que a Libras é uma língua visual-gestual, cada pessoa recebe um sinal que a identifica. O sinal é criado por uma pessoa surda a partir de uma característica física ou comportamental da pessoa. Cada personagem do processo recebeu um sinal em Libras criado pelas e pelos participantes surdos.

Procura-se OJ!

Figura 2: Cartaz produzido por um dos participantes¹⁵



Acervo do Teatro Flexível

No quinto episódio, avisado antecipadamente por RR2, o grupo retornou ao passado e se encontrou com OJ. O diretor ficou confuso com os alertas de perigo sinalizados pelas e pelos participantes, mas logo entendeu o que aconteceu e pediu ajuda para resolver aquela situação. Planejado para finalizar de uma maneira,

¹⁵ A ilustração feita à mão apresenta um fundo branco com pequenos riscos pretos que lembram um craquelado. Do lado direito aparece uma figura que lembra o tronco de uma árvore, na cor marrom e com o mesmo craquelado do fundo. Atrás deste tronco, esconde-se uma pessoa de cabelo preto, grande e espetado. A pessoa olha para frente. Só é possível enxergar seu rosto e braços. À frente, na parte de cima da imagem, do lado esquerdo ao direito está escrito “PROCURA-SE” em letras que lembram grafite, algumas ao contrário. A escrita aparece na cor preta e é contornada pela cor azul. No canto inferior esquerdo está escrito “OJ”, com a letra O menor que a letra J, nas cores preta, vermelha e amarela. Da letra O pingam gotas na cor preta.



o episódio teve um *plot twist*¹⁶ de “outro mundo”, com muito bom uso dessa expressão, pois a partir de suspeitas do grupo, foi descoberto que OJ havia sido abduzido e estavam conversando, na verdade, com um alienígena disfarçado. Esse momento surpreendeu o mediador, que não esperava essa reviravolta na história, mas que entendeu que o estado de jogo que havia se estabelecido, associado com a autonomia do grupo, permitiu essa situação se realizar:

[...] o Drama se associa aos princípios que regem a ação pedagógica e não à implementação de uma determinada metodologia – rejeita a receita do ‘como fazer’. Os princípios comuns ao Drama, à cultura e à pedagogia, incluem ‘a voz de cada participante’ deflagrando originalidade, subjetividade e a necessidade de ‘colocar-se’ no ‘aqui e agora’ do evento, como ocorre com o performer (Cabral; Pereira, 2017, p.299).

O último episódio reuniu os dois participantes, integrantes do Teatro Flexível e demais pessoas convidadas para a grande noite da cerimônia do Óscar. Nesse encontro os participantes contaram sobre a narrativa criada coletivamente durante os cinco encontros, explicando sobre o desaparecimento de OJ, a missão de encontrá-lo e os desafios enfrentados. Também, foi apresentado o pôster criado pelo mediador da oficina a partir das fotos que as e os participantes enviaram ao grupo do *WhatsApp*:

¹⁶ Termo muito utilizado na linguagem audiovisual, refere-se a uma reviravolta no enredo, com uma mudança de rumo inesperada que surpreende o público.

Figura 3: Pôster do processo Procura-se OJ¹⁷



Acervo do Teatro Flexível

¹⁷ A imagem mostra um pôster com as e os participantes do grupo. Na parte superior, ao fundo, está o cartaz de “Procura-se OJ”, criado por um participante, citado anteriormente. No canto superior esquerdo, com uma peruca verde, óculos com a armação de mãos azuis e camiseta rosa, um ator levanta sua mão, que usa uma luva preta e de seu dedo sai uma luz amarela. No canto superior direito, aparece o rosto, de perfil, de uma atriz com óculos escuros e cabelos pretos amarrados, como uma espia. Abaixo dela, outro espia usa uma peruca verde escura, óculos escuros, camisa social bordô e gravata azul. O ator coloca o dedo na frente da boca como se pedisse silêncio. Abaixo, o mesmo ator, com uma peruca de tranças loiras, olha para frente com uma expressão ameaçadora. O ator usa óculos, camisa xadrez e segura uma faca. No centro aparece uma atriz com os braços para frente e cabelos pretos escorridos, cobrindo parte de seu rosto. Abaixo da atriz, outro ator se esconde atrás de uma almofada em formato de *emoji* de cocô. O ator tem cabelo estilo *black power*, usa uma faixa azul na cabeça, óculos e uma roupa azul. Centralizado, na parte inferior do pôster, está escrito, em letras vermelhas, “Procura-se OJ”, com o desenho de um olho vetorizado na cor cinza claro no início do título.



Os participantes contaram que estavam muito emocionados e orgulhosos com a indicação ao Óscar, demonstrando que permaneciam em estado de jogo e não se deixaram intimidar pela presença das pessoas convidadas. Depois, cada participante fez um discurso agradecendo a premiação, pegando objetos distintos para representar o prêmio que receberam. Nenhuma dessas propostas foi indicada pelo facilitador, ou seja, novamente tiveram a autonomia de continuar jogando, propondo uma continuidade de ações. Essa postura, já presente no decorrer dos encontros e novamente observada no último episódio do processo, fornece indicativos sobre a efetiva participação e engajamento do coletivo na construção da prática proposta. Segundo Freire:

É preciso, sobretudo, e aí já vai um destes saberes indispensáveis, que o formando, desde o princípio mesmo de sua experiência formadora, assumindo-se como sujeito também da produção do saber, se convença definitivamente de que ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção (Freire, 2020, p.24).

A autonomia das e dos participantes ficou evidente durante todo o processo. As estratégias utilizadas, como o uso do grupo de *WhatsApp*, a vivência de papéis e as fotos e vídeos gravados (estímulos materiais)¹⁸ associadas à estrutura do Drama e ao modo escolhido pelo facilitador para a condução da prática, permitiram a abertura para a construção coletiva do processo realizado, exatamente como propõe essa abordagem.

Para este processo tivemos um planejamento inicial para quinze participantes, entretanto esse número foi reduzindo ao longo dos encontros, ficando apenas dois participantes nos dois últimos episódios. Dentre os fatores reportados ao facilitador, estavam a disponibilidade para o encontro semanal e o horário da oficina que em determinado momento conflitaram com atividades profissionais ou familiares.

¹⁸ Para a realização de um processo de Drama é possível se utilizar de diferentes estratégias, algumas delas apontadas na literatura que trata dessa abordagem e outras que o condutor ou a condutora podem lançar mão para que o jogo aconteça. No caso de materiais que estimulam e potencializam o jogo, chama-se essa estratégia de “estímulo material”.



Processo de Drama: Procura-se RF

Esse processo de Drama teve apenas 3 episódios: teste de elenco, gravação de filme de terror e gravação de filme de suspense. Os planejamentos dos episódios também contaram com o compartilhamento de fotos e vídeos pelo grupo do *WhatsApp* e cada sessão tinha uma temática diferente, ainda que as personagens se mantivessem de um episódio a outro, dessa forma, por exemplo, para o episódio de terror (que por coincidência caiu em uma sexta-feira 13) foi utilizado como pré-texto o filme *Hush: a morte ouve* (2016)¹⁹, que foi indicado por uma das participantes da oficina.

Durante o primeiro episódio foi realizado um teste de elenco com as participantes²⁰, que tinham que apresentar seu nome, sinal pessoal, cidade, filme favorito, resumo do filme e o que gostava no filme. Além disso, foi pedido que formassem duplas, escolhessem um dos filmes e se inspirassem em um acontecimento do filme para a criação de uma cena. Para que isso acontecesse, a facilitadora, inicialmente, apresentou-se (sem estar em uma personagem) explicando, brevemente, sobre o Drama. Após isso, ela indicou que as pessoas passariam por um teste de elenco, sendo possível que se preparassem e se arrumassem, enquanto ela iria sair da chamada para a diretora de filmes participar.

O teste de elenco serviu para conhecer, de um modo mais direto, algumas das referências de filmes das participantes e, com isso, trazer elementos desses filmes para os próximos episódios, como no caso da utilização do filme indicado pela participante como uma base para a criação do sequestro da diretora, ação que aconteceu no segundo episódio. No processo de Drama a facilitadora ou o facilitador assume a função de mediação e isso:

[...] exige dele observar quais conhecimentos os estudantes possuem, como eles respondem às suas intervenções e quais outros desafios podem ser postos para que o processo se desenrole, os participantes se apropriem do conhecimento teatral e criem os rumos da narrativa. Essa mediação ocorre tanto dentro do contexto ficcional, quanto no planejamento do episódio (Pereira, 2015, p. 182).

¹⁹ Filme de terror estadunidense dirigido por Mike Flanagan, no qual a personagem protagonista é surda.

²⁰ Esta turma era composta apenas por mulheres.



Iniciar o processo de Drama com o teste de elenco, portanto, foi uma escolha de planejamento que tinha como objetivo entender quais eram os gêneros de filmes que as participantes da oficina tinham mais contato e trabalhar com essas referências no processo, ampliando a exploração da narrativa para além das ideias trazidas pela facilitadora.

A respeito das personagens utilizadas pelas participantes, que seriam atrizes dos filmes, foi interessante perceber como o processo pensado para o espaço online contribuiu para que elas escolhessem seus figurinos e objetos de cena a partir do que tinham disponível em suas casas, sem ter uma produção pré-selecionada pela mediadora. Isso, além da estratégia do professor-personagem, também incentivou as participantes a experimentarem seus papéis e a criarem, de uma maneira mais concreta, o espaço ficcional do processo.

Com isso, estabeleceu-se uma atmosfera de experimentação na oficina, na qual as participantes criaram cenas de terror durante o teste de elenco explorando, também, a iluminação da cena ao utilizarem as lanternas dos celulares para criar uma atmosfera mais sombria. Ainda sobre a criação de cena de terror, foi interessante como exploraram as janelas do *Zoom* pois, em uma das cenas em que haveria um sequestro, a sequestradora estendeu o braço para o lado correspondente da janela e a outra foi “puxada” para o mesmo lado, saindo do enquadramento da câmera e encerrando a cena. Para que as participantes ensaiassem essa cena e soubessem tanto para que lado puxar a parceira de cena quanto para que lado sair do enquadramento da câmera, elas mandaram *prints* das telas pelo *WhatsApp*.

Outro momento em que houve a exploração dos aplicativos para o desenvolvimento do processo, aconteceu durante o sequestro da diretora, no segundo episódio, quando foram enviadas fotos (feitas previamente) pelo *WhatsApp* enquanto as participantes estavam planejando uma cena que seria gravada no filme. As fotos eram da sequestradora entrando na casa da diretora do filme. Quando as alunas terminaram de mostrar a cena, a chamada pelo *Zoom* foi desligada e elas receberam o vídeo da diretora amarrada em uma cadeira. Quando a chamada do *Zoom* foi retomada, a facilitadora do processo voltou como



personagem (sequestradora) e, a partir disso, as participantes começaram a interrogar e conseguir indicações de como resgatar a diretora.

Com isso, nota-se que explorar não só o contexto ficcional, o pré-texto, o professor-personagem, mas também os recursos oferecidos pelas plataformas *Zoom* e *WhatsApp* - com o envio de fotos e vídeos em Libras - contribuiu para as participantes da oficina se apropriarem da narrativa, fazendo escolhas artísticas, como no caso da escolha de figurinos, objetos cênicos e iluminação. Cabe ressaltar que das quinze pessoas inscritas nessa oficina, quatro pessoas participaram efetivamente dos encontros. Influenciaram na permanência, assim como anteriormente mencionado ao tratar do Processo Procura-se OJ, a disponibilidade para o encontro semanal e o horário da oficina, que em alguns casos conflitaram com compromissos profissionais das e dos participantes, assim como outros interesses pessoais não reportados à facilitadora.

Considerações finais

No ano de 2020, imergimos, pela necessidade de distanciamento social, em um ambiente que já era familiar para muitas e muitos de nós: o digital. Em contextos acadêmicos esse espaço, muitas vezes, funcionava como suporte para as atividades presenciais, entretanto, começava a se estabelecer outra relação, criando-se uma rotina na qual videochamadas nas mais diferentes plataformas e pelos mais diversos motivos se tornavam cotidianas. A pandemia, no entanto, obrigou-nos a tornar esse ambiente o nosso meio de comunicação, trabalho e convivência prioritário, quando não exclusivo - dada a impossibilidade de proximidade física e social.

No início da pandemia tínhamos muitas dúvidas sobre a possibilidade de desenvolvimento dos projetos vinculados ao nosso grupo de pesquisa, principalmente àqueles no campo da extensão. Como continuaríamos desenvolvendo nossos projetos de extensão antes feitos em escolas, de maneira presencial, em um território que, por mais próximo que estivesse, ainda era (e é?) tão distante e nebuloso para o desenvolvimento de práticas cênicas, além de boas condições de acesso a esse meio que, sabemos, não é a realidade de todas e



todos? Tínhamos, ainda, o recorte do público surdo para pensarmos nas estratégias de ação.

O reconhecimento do ambiente virtual foi nosso primeiro passo, identificando os recursos oferecidos pelas plataformas online, assim como suas características restritivas. Dessa forma, aos poucos, foi nascendo o projeto Oficinas Online de Teatro com Surdos, construído por várias mãos e sendo cuidado com muito afeto. Aliás, afetar-se é mais que necessário quando se trata de um projeto de extensão, quando entramos em contato com uma comunidade, quando estamos no lugar de docentes-artistas. Especialmente, foi preciso ter em conta que estávamos estabelecendo diálogo com uma comunidade específica, um grupo social que ainda é mantido em um status marginal por atitudes socioculturais em relação às suas diferenças (Lim, 2019).

Reconhecer as referências das e dos participantes, ter contato com a cultura surda e ter fluência em Libras, foram fatores que contribuíram para que o processo de Drama se estabelecesse e pudesse ser coletivo. Assim, para o planejamento da oficina e durante a sua realização foram articulados os elementos do Drama, os recursos dos aplicativos virtuais - *Zoom* e *WhatsApp* - e algumas estratégias vinculadas a recursos visuais de ensino, como a utilização de fotos, vídeos e figurinos diferentes que identificavam cada personagem e que são centrais ao trabalho com pessoas surdas.

Uma vez que nos atentamos a essas questões citadas acima, vemo-nos atuando com ética e responsabilidade na necessidade de apropriação do universo das e dos participantes que a prática do processo de Drama pressupõe. Somos mediadoras e mediadores da prática, temos nossas referências, mas estamos jogando com outras pessoas, com suas vivências, experiências, repertórios e referências particulares. No caso das oficinas aqui analisadas, estávamos em contato com uma cultura específica, com artefatos culturais, língua e valores específicos. Aprendemos a compor em colaboração, estabelecendo uma comunidade a partir da prática cênica, com atenção ao que é coletivo e ao que é particular.

Desenvolver este projeto nos fez perceber a importância de estarmos atentas



e atentos à produção de relações e afetos, disponíveis ao estado de jogo que se estabelece com o Drama e compreender os limites e possibilidades que o ambiente virtual oferece para criarmos artisticamente, comunicarmos-nos e produzirmos presença na ausência do contato físico.

Às vezes, atuando como docentes, criamos um plano de aula a partir de expectativas pessoais, esperando que ele se efetive quase como uma fórmula, entretanto, é oportuno lembrar que há um caminho desconhecido que se apresenta e que seguir a trilha, desviar dela ou improvisar pontes e paradas são escolhas próprias da profissão docente. Parece, contudo, ser importante nos atentarmos a essas escolhas, pois, como no Drama, toda aula é movida por um coletivo de pessoas.

Os projetos de extensão universitária nos estimulam a lembrar a importância do aprendizado em comunidade, destacando as implicações práticas do contato com outras pessoas, advindas de contextos diferentes e com repertórios e trajetórias diversas, neste caso, residentes em locais diferentes do país - desterritorialização possibilitada pelo ambiente virtual.

Uma última reflexão, que talvez caiba, seja a de não romantizarmos as propostas artístico-pedagógicas desenvolvidas pelo ambiente virtual, pois sabemos que em um país tão desigual como o nosso, as dificuldades e oportunidades de acesso - à educação, arte, trabalho, alimentação, saúde, entre outras necessidades - foram escancaradas pela pandemia. É preciso observar e agir em função dessas diferenças que, muitas vezes, no contexto acadêmico, vemos defendidas apenas na teoria, mas que é fundamental que se concretizem na prática docente.

Referências

ANABELLE. Direção: John R. Leonetti. Produção: James Wan; Peter Safran. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 2014. DVD.

BOAL, Augusto. *Jogos Para Atores e Não-Atores*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2005.

CABRAL, Beatriz. *Drama como método de ensino*. São Paulo: Hucitec, 2006.



CABRAL, Biange; PEREIRA, Diego de Medeiros. O espaço de jogo no Contexto do Drama. *Urdimento* - Revista de Estudos em Artes Cênicas, Florianópolis, v. 1, n. 28, p. 285-301, 2017. Disponível em:

<https://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/1414573101282017285>. Acesso em: 28 abr. 2021.

DUBATTI, Jorge. Experiencia teatral, experiencia tecnovivial: ni identidad, ni campeonato, ni superación evolucionista, ni destrucción, ni vínculos simétricos. *Rebento*, São Paulo, n. 12, p. 8-32, jan. - jun. 2020. Disponível em: <http://www.periodicos.ia.unesp.br/index.php/rebento/article/view/503/299>.

Acesso em: 20 abr. 2021.

FAZZIONI, Mateus; BERSELLI, Marcia. *Isso não é teatro* [recurso eletrônico]: guia de experimentos cênicos em ambiente virtual. Santa Maria/RS: UFSM, CAL, Departamento de Artes Cênicas, Grupo de pesquisa Teatro Flexível: práticas cênicas e acessibilidade, 2021.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz & Terra, 65ª ed., 2020.

GALVÃO, Cleyton Leandro. Os sentidos do termo virtual em Pierre Lévy. *Logeion: Filosofia da Informação*, v. 3, n. 1, p. 108-120, 2016.

HUSH: a morte ouve. Direção de Mike Flanagan. Estados Unidos: Bh Productions e Interpid Pictures, 2016. Color. DVD.

KARNOPP, Lodenir Becker; KLEIN, Madalena; LUNARDI-LAZZARIN, Márcia Lise. Produção, circulação e consumo da cultura surda brasileira. In: KARNOPP, Lodenir Becker; KLEIN, Madalena; LUNARDI-LAZZARIN, Márcia Lise (org.). *Cultura Surda na contemporaneidade: negociações, intercorrências e provocações*. Canoas: Ulbra, 2011. Cap. 1. p. 15-28.

LIM, Stephanie. At the intersection of Deaf and Asian American performativity in Los Angeles: Deaf West Theatre's and East West Players' adaptations of Pippin. In: KUPPERS, Petra (org.). *Disability Arts and Culture: methods and approaches*. Chicago: Intellect, 2019. Cap. 2, p. 37-53.

LOPES, Maura Corcini; VEIGA-NETO, Alfredo. Marcadores culturais surdos: quando eles se constituem no espaço escolar. *Perspectiva*, Florianópolis, v. 24, n. 0, p. 81-100, 2006. Disponível em:

<https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/10541>. Acesso em: 28 abr. 2021.

O CHAMADO. Direção: Gore Verbinski. Produção: Laurie MacDonald; Walter F. Parkes, Estados Unidos: Universal Pictures. 2002. DVD.

PAULA, Wellington Menegaz de. *Drama-processo e ciberespaço: o ensino do teatro em campo expandido*. Tese (Doutorado em Teatro). Universidade do Estado de



“Luzes, câmera, ação!”: práticas teatrais com surdos em ambiente virtual
Diego de Medeiros Pereira; Marcia Berselli
Douglas Vicente Leopold; Priscila Lourenzo Jardim

Santa Catarina, Florianópolis, 2016.

PEREIRA, Diego de Medeiros. Drama e a teoria histórico-cultural: interlocuções possíveis. *Urdimento* - Revista de Estudos em Artes Cênicas, Florianópolis, v. 1, n. 24, p. 174-185, 25 set. 2015. Disponível em <https://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/1414573101242015174/9583>. Acesso em: 28 abr. 2021.

PEREIRA, Diego de Medeiros. Drama como uma possibilidade teatral na educação infantil. *Revista Aspás*, São Paulo, v. 4, n. 2, p. 68-79, 2014. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/aspas/article/view/85651>. Acesso em: 26 abr. 2021.

ZOANDO na Tv. Direção: José Alvarenga Júnior. Produção: Daniel Filho. Brasil: Columbia Pictures, 1999. Color. DVD.

Recebido em: 31/05/2021

Aprovado em: 18/08/2021

Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC
Programa de Pós-Graduação em Teatro – PPGT
Centro de Arte – CEART
Urdimento – Revista de Estudos em Artes Cênicas
Urdimento.ceart@udesc.br