



## TEATRO, PANDEMIA E AS TECNOLOGIAS DA COMUNICAÇÃO E INFORMAÇÃO

relato do processo de criação da websérie “Confissões de Adolescente”

## TEATRO, PANDEMIA Y LAS TECNOLOGÍAS DE LA COMUNICACIÓN E INFORMACIÓN

relato del proceso de creación de la webserie “Confesiones de Adolescente”

## THEATER, PANDEMIC, AND INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES

narrative of the creation process of the web series "Teen Confessions"

Eduardo De Paula<sup>1</sup>

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3688-8123>

### Resumo

Este artigo trata do compartilhamento do processo de preparação e criação de atrizes mediado por plataformas digitais para a produção de uma *websérie* de três episódios durante a pandemia de COVID-19, mais especificamente no segundo semestre de 2022 e primeiro semestre de 2023, vinculado aos componentes curriculares Ateliê de Criação Cênica I e II, do Curso de Teatro da Universidade Federal de Uberlândia. Primeiro, se concentrou nos estudos da atuação para a *webcam* e nas técnicas relacionadas ao trabalho corporal, à composição de personagens e ao jogo, para, seguidamente, debruçar-se na produção dos elementos estritos ao audiovisual: captação, edição e montagem de cenas e episódios. A base ficcional escolhida foi a obra “Confissões de Adolescente” (Maria Mariana, 1992), a qual serviu de pretexto para o desenvolvimento de uma narrativa que mesclou os traços ficcionais com as biografias das próprias atrizes, colocando, assim, o campo perceptivo do espectador em condição de liminaridade.

**Palavras-chave:** Atuação, Teatro, Pandemia, Audiovisual, Jogo.

### Resumen

<sup>1</sup> Professor de Teatro, Diretor e Ator. Professor Associado na Universidade Federal de Uberlândia, onde atua nos cursos de Teatro e no Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas. Seus interesses vinculam-se aos processos experimentais de preparação e criação do ator e da cena, concentrando-se nos estudos sobre jogo, treinamentos e encenação contemporânea – com especial atenção à busca pela organização da *espontaneidade* nos processos de atuação.

Este artículo trata sobre el proceso de preparación y creación de actrices mediado por plataformas digitales para la producción de una serie web de tres episodios durante la pandemia de COVID-19, más específicamente en el segundo semestre de 2022 y el primer semestre de 2023, vinculado a los componentes curriculares Ateliê de Criação Cênica I y II, del Curso de Teatro de la Universidad Federal de Uberlândia, Brazil. En primer lugar, se enfocó en estudios de actuación para la webcam y en técnicas relacionadas con el trabajo corporal, la composición de personajes y el juego, para luego centrarse en la producción de los elementos específicos del audiovisual: captura, edición y montaje de escenas y episodios. La base ficticia elegida fue la obra "Confissões de Adolescente" (Maria Mariana, 1992), que sirvió como pretexto para el desarrollo de una narrativa que mezcló los elementos ficticios con las biografías de las propias actrices, colocando así al espectador en una condición de liminaridad.

**Palabras clave:** Actuación, Teatro, Pandemia, Audiovisual, Juego.

### **Abstract**

This article deals with the sharing of the preparation and creation process of actresses mediated by digital platforms for the production of a webserie with three episodes during the COVID-19 pandemic, more specifically in the second semester of 2022 and first semester of 2023, linked to the curricular components Ateliê de Criação Cênica I and II, from the Theater Course of the Federal University of Uberlândia, Brazil. First, it focused on studies of acting for webcam and techniques related to body work, character composition and play, and then delved into the production of audiovisual elements: capture, editing, and assembly of scenes and episodes. The chosen fictional basis was the work "Confissões de Adolescente" (Maria Mariana, 1992), which served as a pretext for the development of a narrative that mixed fictional elements with the actresses' own biographies, thus placing the viewer's perceptual field in a condition of liminality.

**Keywords:** Acting, Theater, Pandemic, Audiovisual, Play.

### **Entre adversidades e oportunidades**

O breve deslocar-se do tempo em relação a pandemia de COVID-19 permite analisar os desafios impostos aos diversos setores da sociedade. Considerando o rol de ação relacionado às áreas da Educação e da Cultura, percebe-se que as restrições impostas para conter a disseminação do vírus forçaram buscas por possibilidades de encontros, ensino e criação, em ambos os casos, exigindo inventividade para seguir colocando-se em jogo coletivo via *webcams* a partir das eclosões das diferentes

plataformas<sup>2</sup> de *webconferência*, as quais foram aperfeiçoando seus sistemas e *layouts* com o intuito de permitir uma relação mais intuitiva e facilitar o desenvolvimento dos diferentes tipos de trabalhos.

Não iremos adentrar nas agruras vividas nestes tempos pandêmicos, nem por isso desprezamos o desastre humanitário observado mundo afora. Circunscrevendo minimamente o terreno da ação que será aqui abordada, aquele relacionado aos processos artístico-pedagógicos em teatro, é notório que fomos pegos de assalto por um vírus altamente contagioso que nos obrigou a permanecermos isolados do convívio social até a descoberta, produção e distribuição em larga escala, de um “escudo protetor”, comumente nomeado por “vacina”. Por sorte e graças à Ciência, algumas vacinas não tardaram a surgir e a revelar as suas eficácias, e puderam seguir o curso produtivo até a imunização da população em escala global.

Da necessária consideração realizada, nos deteremos minimamente sobre o aspecto de termos sido “pegos de assalto” pela pandemia. O que isso significa em nosso contexto? Primeiro, que a natureza excludente da desigualdade social brasileira, não permitiu o imediato acesso aos mecanismos e meios digitais necessários para a continuidade dos processos educacionais. Por “meios digitais” compreenda-se especificamente as tecnologias de *hardwares* e *softwares*, ou seja: computador, *tablet* e/ou *smartphone*, munidos de seus sistemas operacionais, bem como e, de extrema importância, a ampla disponibilização de rede de internet de alta velocidade (ou com velocidade mínima!) necessária para a conexão dos equipamentos e plataformas digitais com seus recursos de imagem e som indispensáveis para “os bons encontros” – quem embarcou nessa viagem sabe das infundáveis falas “me ouvem, bem?!”, “você está sem microfone!”, “sua imagem travou!”, “minha internet está muito lenta hoje!”, “estou pelo celular!”, “meu computador é compartilhado, fica na sala e minha família está aqui!”, entre tantas outras que nos deparamos e continuamos a nos deparar ao participar de um encontro mediado por *webconferência*. Em segundo lugar, e o que impulsionou esta escrita, foi o fato de que os equipamentos que estavam ao alcance daqueles que puderam

---

<sup>2</sup> Algumas das mais utilizadas: [Zoom](#), da Zoom Vídeo Communications In.; [Google Meet](#), da Google Corp.; [Teams](#), da Microsoft Corp.; entre outras de uso livre e gratuito, como: [Jitsi Meet](#), da 8X8 Inc.; e [ConferênciaWeb](#), da Rede Nacional de Ensino e Pesquisa (RNP).

se aventurar no ensino remoto se restringiam a *webcams* acopladas/fixadas aos computadores, *tablets* e/ou *smartphones*. Este detalhe, o da fixidez dado pelo acoplamento das *webcams* nos equipamentos, foi determinante para o desenvolvimento de dois procedimentos que serão aqui relatados, pois permitiram o exercício da compreensão e da prática de um “jogo às avessas”, o qual, por sua vez, revelou a importância da maleabilidade para se colocar em ação e se adaptar de maneira criativa.

Então, impelidos e dispostos a colocar-se em jogo com as oportunidades que o viver apresenta a todo instante, diferentes processos artístico-pedagógicos passaram a se desenvolver via plataformas digitais (*op. cit.*). Tal condição impôs desafios para o fazer teatral, uma vez que o “tecnóvio [e a] desterritorialização dos corpos” (DUBATTI, 2021) protagonizaram os processos de preparação e criação.

Resumidamente, os fazedores das Artes Cênicas, concordam que a sua identidade se define a partir da arte como acontecimento e, com este, uma comunidade se forma e convive, ainda que por um breve período de tempo, em um mesmo lugar. Isto posto e minimamente aceito, nos permite constatar que o Teatro é uma arte caracteristicamente convivial. Por “convivial”, neste caso, entenda-se o compartilhamento de um tempo e lugar comuns de modo que os indivíduos se organizam de maneira territorializada. Por outro lado, o desenvolvimento das Tecnologias da Comunicação e Informação (TICs) tem possibilitado também que as artes da cena expandam os limites de um acontecimento cênico do tipo “convivial”, para aquilo que Jorge Dubatti (2014) nomeia por “tecnóvio”, um modo de convivência no qual os corpos mediados pelas TICs, compartilhem um “tempo síncrono”, mas não o mesmo lugar, ou seja, uma organização na qual os corpos estão desterritorializados. O paradoxo reside no reconhecimento de que, independentemente de o acontecimento ser do tipo convivial e/ou tecnóvio, os indivíduos que com ele se colocam em jogo podem se envolver de modo profundo e/ou superficial, manter-se à margem ou imergir completamente de maneira absorta, todos estes aspectos revelam a não existência ou garantia de eficácia e/ou sucesso, pois estes são elementos que não podem ser assegurados por nenhum dos dois tipos de arranjos.

As compreensões acerca do acontecimento cênico como arranjo convivial e/ou tecnóvio (DUBATTI, 2021) servem de parâmetros para as reflexões acerca dos

processos relacionados às práticas de atuação desenvolvidas junto à disciplina Ateliê de Criação Cênica I e II<sup>3</sup>, num período em que as atividades de ensino estavam ainda sendo desenvolvidas exclusivamente de modo remoto<sup>4</sup> na Universidade Federal de Uberlândia.

Atentemo-nos minimamente às noções acerca de “interesse” e “disponibilidade”, a partir da consideração de um grupo de indivíduos reunidos e organizados para o desenvolvimento de um processo de criação em teatro<sup>5</sup>. Nunca é demais reiterar que a noção primeva sobre a identidade teatral filiada àquela como acontecimento e agrupamento territorializado está descartada das ações mediadas pelas TICs, pois ainda que estas possibilitem a sincronicidade dos encontros virtuais, caracteristicamente impõem a separação física dos indivíduos, impondo a desterritorialização como marco fundante e organizacional. E é exatamente no marco da separação física dos corpos e no efeito de presença impostos pelos ambientes virtuais, que o paradoxo do fazer teatral como acontecimento territorializado se faz presente ao mesmo tempo que se esvai dada a atitude proativa daqueles que se colocam em jogo com interesse e disponibilidade.

Olhando de modo retrospectivo, é possível perceber que tais marcos teóricos e conceituais circunscreveram as ações do coletivo de artistas que se colocaram em jogo no processo de preparação e criação da *websérie* “Confissões de Adolescente”<sup>6</sup>. Pois, embora as dificuldades apresentadas pelas TICs se fizessem presentes, a qualidade proativa dos encontros virtuais e o desenvolvimento das atividades propostas iam revelando que o interesse e a disponibilidade colaboravam sumamente para o êxito na realização das ações propostas, as quais muitas vezes geravam no coletivo um grau de

---

<sup>3</sup> Componente curricular ofertado e desenvolvido entre os meses de julho e outubro de 2022, e novembro de 2022 e março de 2023.

<sup>4</sup> Em nosso caso, via Plataforma Teams.

<sup>5</sup> Acerca de “interesse”, ver mais em “Como diz a lenda” (BROOK, 1995, p.319 – 321).

<sup>6</sup> O processo artístico-pedagógico foi compartilhado com a Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Ana Elvira Wuo (Curso de Teatro/UFU). No primeiro semestre três discentes-atrizes estavam envolvidas no processo: Bianca Cechinel, Gabriela Cristina e Sara Bernardes, às quais se somaram, no segundo semestre, assumindo as funções de assistência de direção, edição e montagem, outras três discentes fundamentais para a produção e finalização do processo: Laís Emília, Giovana Araújo e Carolina Chagas. Destaco também que a experiência aqui relatada é um breve recorte das diferentes práticas colocadas em ação durante os Ateliês de Criação Cênica I e II, mais especificamente os procedimentos nomeados “Jogos de Enquadramentos”, os quais estão diretamente ligados ao projeto de pesquisa docente em desenvolvimento neste momento: “Entre Tradições e Contemporaneidades: pedagogias da cena, tecnologias da informação e comunicação (TIC’s) e o Ator do Século XXI”.

conexão tal, que o espaço-tempo que se instituía forjava um efeito de presença potente o suficiente para colocar os campos sensório-perceptivos ‘como se’ os corpos estivessem (re)territorializados e partilhando um ‘lugar comum’. E estavam! E estavam? Sim. Não. Sim e não.

Entre tantas respostas possíveis e noções utilizadas – “encontros síncronos”, “encontros em tempo real”, etc. – a qualidade sensível e norteadora de cada dia de trabalho era nomeada por nós como ‘encontros em vida’!

### Os jogos colocados em prática

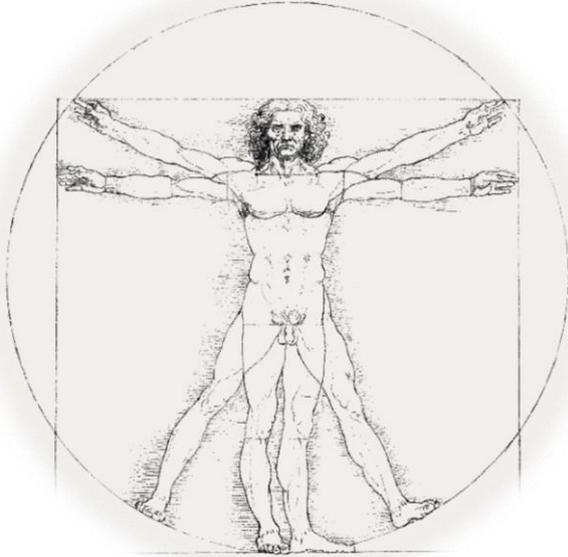
Passemos ao detalhamento dos procedimentos nomeados “Jogos de Enquadramentos”<sup>7</sup>, os quais foram elaborados considerando a fixidez das *webcams* acopladas nos equipamentos (computadores, *tablets* e/ou *smartphones*) e os ambientes virtuais utilizados para a realização das atividades em tempo real.

Vale destacar que os encontros síncronos para o desenvolvimento dos trabalhos, eram norteados pelas seguintes orientações básicas: 1. Encontre um espaço onde possa ficar sozinho(a); 2. Desconecte-se dos demais dispositivos que distraiam sua atenção; 3. Se no espaço escolhido você conseguir abrir os braços para todas as direções, ótimo! E se ainda puder dar um ou dois passos para qualquer direção, melhor ainda!; 4. Vista uma roupa leve (sem desenhos ou escritos) e, se puder e quiser, fique descalço(a); 5. Tenha um copo com água por perto; 6. Ainda que você participe utilizando um computador, tenha papel e caneta disponíveis; 7. Como nossos ‘encontros em vida’ acontecerão sempre nos mesmos dias e horários, peça a todos que estiverem em ‘sua casa’ para que colaborem e tentem não interromper!; 8. Chegue com vontade!; 9. Seja curioso(a)!; 10. Vamos estudar nos divertindo! Pois o Teatro é o Território do Jogo, da Inventividade, da Imaginação e da Alegria!

---

<sup>7</sup> Os dois procedimentos aqui compartilhados, foram primeiramente experienciados por Vilma Campos e Thaísea Mazza, no 2º semestre de 2020, nos encontros virtuais do Grupo Interdisciplinar de Pesquisas em práticas da cena – máscara, jogo, atuação ([TECO](#)). Deixo aqui meu agradecimento a estas duas artistas-pesquisadoras generosas e colaboradoras com o amadurecimento destas práticas.

E então, seguíamos com as práticas e experimentações voltadas para a “atuação para a *webcam*”. Tais práticas se organizaram considerando: (I) planos, enquadramentos e distância; e (II) planos, enquadramentos e direções.



### **Planos e Enquadramentos: Distâncias**

Figura 1 - Homem Vitruviano, L. Da Vinci.  
Ilustração de Giuseppe Iannarelli Jr.

Como ponto de partida, mostrava-se pertinente a compreensão acerca da kinesfera<sup>8</sup> como espaço pessoal que o corpo de cada um ocupa, expandindo-se e/ou contraindo-se para qualquer direção, seja permanecendo no mesmo lugar ou em deslocamento pelo espaço. Junto a isso, os limites dos enquadramentos impostos pelas objetivas e fixidez das *webcams* orientavam a experimentação dos denominados “planos” no audiovisual: “primeiríssimo plano, *close up*, meio primeiro plano, plano médio<sup>9</sup>, plano de conjunto e plano geral” (WATTS, 1990, p.158) – os “planos” podem possuir ainda outras nomenclaturas, definições, orientações e detalhamentos, a depender do lugar, tempo e uso que os diferentes artistas podem fazer dos recursos conceituais, narrativos, sensoriais, tecnológicos, entre outros.

<sup>8</sup> Ou cinesfera – as duas grafias são corretas.

<sup>9</sup> Também conhecido como “plano americano”.

As orientações para o jogo com os ‘planos’ consideram a relação entre a objetiva da câmera e o corpo do(a) ator/atriz, os enquadramentos e as distâncias. O jogo de atuação com a *webcam* se desenvolve a partir das distâncias entre a câmera fixa e o(a) ator/atriz móvel, ou seja: da relação espacial de proximidade e distância do(a) ator/atriz com a objetiva fixa da *webcam*.

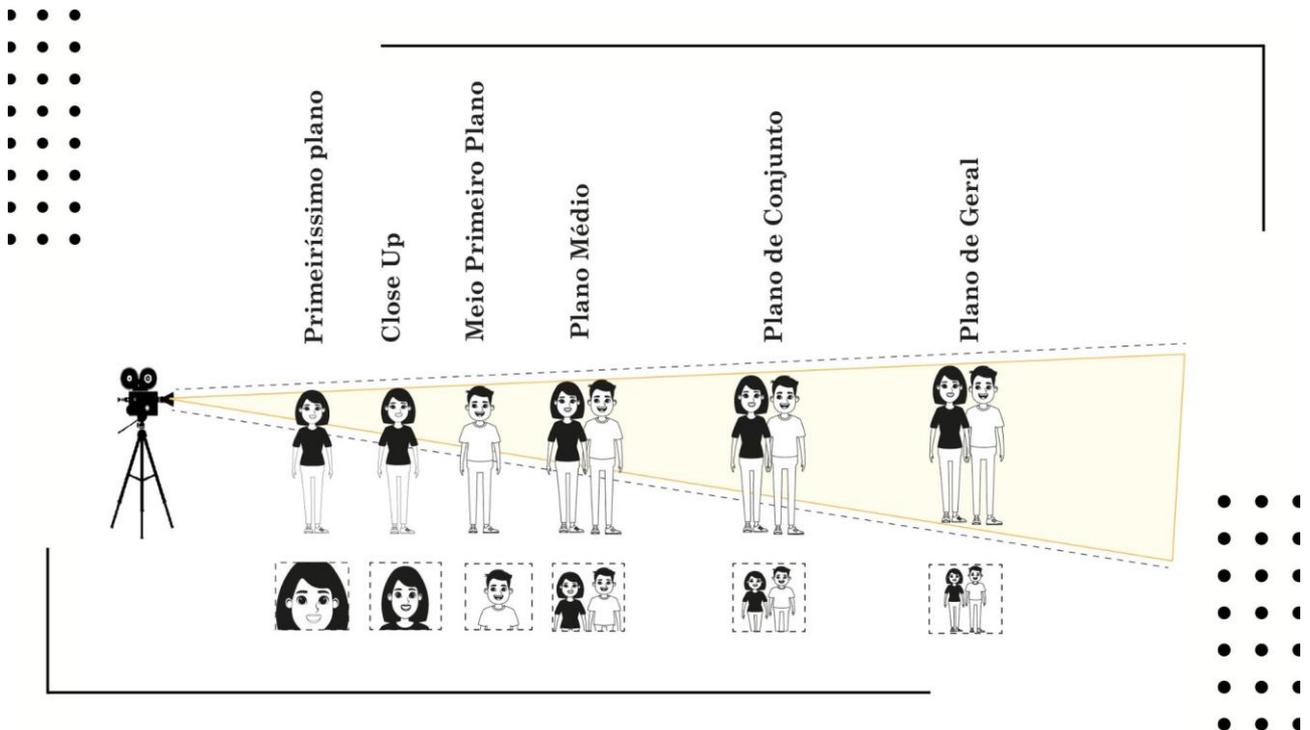
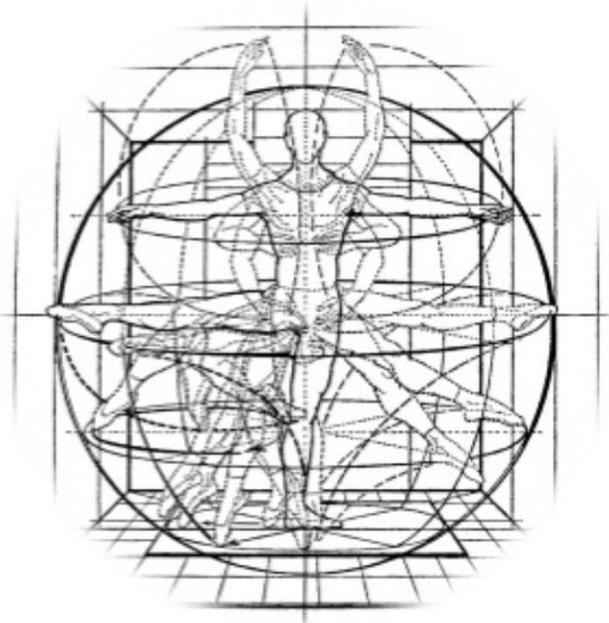


Figura 2 - Relação entre 'planos' e distâncias. Ilustração de Giuseppe Iannarelli Jr.

Inicialmente, os enquadramentos incidem no rosto como principal referência e, ao longo das práticas, seguem em jogo focando diferentes partes do corpo, objeto(s) e espaço/ambiente/paisagem etc.

A fixidez das *webcams* nas telas dos dispositivos nos obrigava a uma inversão necessária, um “jogo às avessas”, vejamos: se na atuação para a câmera, é ela mesma a detentora das tecnologias de *hardware* e *software* para enquadrar a especificidade de cada plano, aproximando-se e distanciando-se, recortando e emoldurando o “objeto” em questão a partir das lentes objetivas, em nosso caso, os equipamentos que tínhamos à disposição exigia a ação contrária, ou seja, eram os(as) atores/atrizes que deveriam se colocar em jogo com as *webcams* fixas nos dispositivos e, então, a partir da dinâmica

observada no duplo opositor “distância & proximidade”, se enquadrar e fazer o jogo funcionar.



### **Planos e Enquadramentos: Direções**

Figura 3. Kinesfera, espaço corporal.  
Ilustração de Giuseppe Iannarelli Jr.

Para o desenvolvimento do jogo “Planos e Enquadramentos: Direções”, as noções acerca de kinesfera eram retomadas e, para seu desenvolvimento, também se considerava a relação de proximidade e distância entre a objetiva da câmera (*webcam*) e o corpo do(a) ator/atriz. Este exercício possui como fundamento o trabalho de segmentação corporal a partir de quatro pontos principais: olhos, nariz, esterno e púbis. Esta prática inicia-se o mais próximo possível da *webcam*, de maneira que os olhos fiquem enquadrados no plano “*close up*”. Em seguida, um pouco mais distanciados, o enquadramento orientador é o “primeiríssimo plano”, de maneira tal que a cabeça emoldurada ocupe a maior área da tela, fazendo ainda com que a ponta do nariz coincida com o centro. Estas duas primeiras etapas podem ser realizadas com os(as) atores/atrizes sentados em um banquinho ou cadeira<sup>10</sup>. As próximas duas variações devem ser realizadas em pé e o enquadramento orientador é o “plano geral”, de modo

<sup>10</sup> Era sugerido que os(as) atores/atrizes utilizassem um banquinho, pois o mesmo permite que a coluna fique em estado de sustentação – a cadeira, ao contrário, com seu espaldar, induz a um relaxamento que parece não colaborar com a prática proposta.

que se consiga observar em tela a maior área corporal possível. Então, primeiro trabalha-se com o foco no esterno, depois no púbis.

Em cada uma destas variações, trabalha-se com o foco no movimento a partir dos

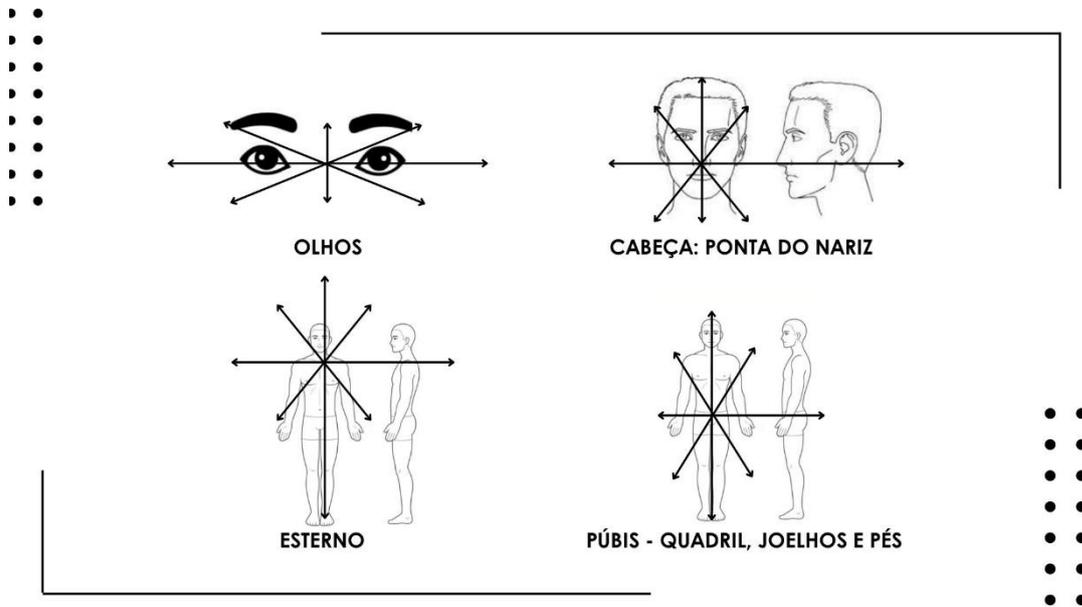


Figura 4 - Relação entre pontos corporais e direções. Ilustração de Giuseppe Iannarelli Jr.

pontos específicos, isolando-os das demais áreas corporais que devem permanecer imóveis. Uma orientação que ajuda na precisão da execução deste exercício é considerar como se cada uma destas partes (olhos, nariz/cabeça, esterno/tronco, púbis/quadril) fosse um farol que emana luz e ilumina o espaço. Deste modo, por exemplo, quando se trabalha com o foco nos olhos, eles devem “iluminar” precisamente cada uma das direções: frente, direita, esquerda, para cima, para baixo, diagonal direita alta/baixa, diagonal esquerda baixa/alta. E assim com cada uma das outras partes corporais: “nariz” (que por sua vez irá conduzir toda cabeça), “esterno” (que irá reverberar em toda caixa torácica) e “púbis” (que incidirá no quadril, região lombar e pernas). À medida que o exercício vai sendo compreendido, o trabalho pode avançar da segmentação e isolamento das partes, para a combinação entre elas, além de outras descobertas poderem advir e serem particularizadas pelos grupos que se colocarem em jogo.

Por um lado, estes exercícios permitiram o exercício corporal a partir de práticas ajustadas para o ambiente virtual, o qual, com suas especificidades, também se mostrou

potente e colaborador com a arte da atuação. Por outro lado, a compreensão de terminologias, conceitos e orientações relativos ao audiovisual serviram como orientadores tanto dos processos relacionados ao “jogo às avessas”, quanto de atalho quando a fase de finalização do processo foi se fazendo cada vez mais presente.

### **Quase na *websérie***

Embora as práticas relacionadas aos “Jogos de Enquadramentos” anteriormente descritas se estruturarem em um momento no qual o ensino se desenvolvia exclusivamente via ambientes virtuais (TICs), se faz necessário considerar que a continuidade dos processos esteve vinculada ao componente curricular Ateliê de Criação Cênica II, entre os meses de novembro de 2022 e março de 2023, tendo como marco temporal o ensino semipresencial e, com este, o retorno aos encontros territorializados. Esta fase do trabalho se caracterizou pelos estudos e elaboração do *storyboard*<sup>11</sup>, bem como pela organização das etapas de produção relacionadas às gravações e tomadas de cenas para, então, prosseguir com as edições e montagem dos três episódios da *websérie* “Confissões de Adolescente”.

Os aprendizados desta etapa final foram diversos, porém gostaria de destacar aqui as contribuições que o exercício, apropriação e domínios conceitual e técnico dos planos e enquadramentos, propiciados pelo “jogar às avessas”, em um momento de ensino exclusivamente remoto regido pela qualidade sensível dos ‘encontros em vida’, possibilitaram aos processos de captação, elaboração e montagem da *websérie*, desde a operacionalização de uma linguagem técnica comum à orientação das diferentes ações necessárias para a produção das cenas audiovisuais.

É indiscutível que os tempos pandêmicos apresentaram desafios inimagináveis, no entanto, o colocar-se em jogo de modo proativo possibilitou o exercício de campos do conhecimento e a aprendizagem de modos de fazeres impensáveis (ou se “pensáveis”,

---

<sup>11</sup> Basicamente o *storyboard* é como uma “história em quadrinhos” e sua elaboração permite o estudo dos enquadramentos, dos elementos que estarão no quadro de cena, dos ambientes (externos e internos, com suas especificidades) e equipamentos necessários para as tomadas de cenas.

considerados “impossíveis”!) caso não tivéssemos sido acometidos pelas violentas adversidades ocasionadas pela COVID-19. Assim, percebe-se que as adversidades ou mudanças, sejam lá de que grau forem, exigem prontidão e adaptação! Nestes quesitos o ser humano parece ser craque, pois em toda situação, independente da exigência que se impõem, uma aptidão inata parece emergir e colaborar com a especialização e continuidade da espécie!

### **Seguir em frente**

Atentos ao que o contexto da pandemia exigiu e possibilitou, é possível reconhecer que o processo de criação da *websérie* “Confissões de Adolescente” (Teatro/UFU, 2022) se orientou pela atitude aberta e porosa ao real (SALMON, 2019), bem como aos imprevistos e oportunidades apresentados. Contrariando as expectativas, o “interesse” (BROOK, 1995) foi observado como princípio e conduta norteadora, possibilitando que o grupo se conectasse e desenvolvesse as propostas cênicas em ambiente virtual, através de trocas de ideias, experimentações diversas e com qualidade sensível dos “encontros em vida”. As abordagens acerca de “planos e enquadramento” (WATTS, 1990) foram transpostas para o jogo de atuação com *webcams*, permitindo experimentar, derivar e organizar recursos para o estabelecimento das relações e da composição cênica em ambiente virtual.

Em meio a tantas contradições sociais apresentadas, as adaptações criativas que a pandemia de COVID-19 exigiu dos processos artístico-pedagógicos possibilitaram explorar especificidades das Novas Tecnologias da Informação e Comunicação (NTICs) e organizar caminhos e saberes colaboradores com a expansão das poéticas da atuação e da cena. Assim, é possível afirmar que o colocar-se em jogo com o real, nos impulsiona a busca por soluções possíveis na abordagem, desenvolvimento e relação entre as práticas cênicas. E, com o processo de cruzamento de saberes específicos, o campo de experimentação se expande e permite criar outros modos de criação e expressão artísticos.

Agradeço as artistas envolvidas, sem quais, nada disso teria se organizado: em especial, a Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Ana Elvira Wuo, pela parceria criativa e propositiva; às discentes/atrizes-criadoras: Bianca Cechinel, Carolina Chagas, Gabriela Cristina, Giovana Araújo, Laís Emília e Sara Bernardes.

Os três episódios da *websérie* “Confissões de Adolescente” podem ser apreciados no YouTube, para isto basta clicar [aqui](#) ou sobre a imagem a seguir.

Bom divertimento!

– Clique sobre a imagem para acessar a *websérie* –

\* para uma melhor experiência, sugerimos a utilização de fones de ouvido!



### Referências Bibliográficas:

BROOK, Peter. **O ponto de Mudança Quarenta anos de experiência teatral**. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 1995.

DUBATTI, Jorge. **Experiência teatral, experiência tecnovivial: nem identidade, nem campeonato, nem superação evolucionista, nem destruição, nem vínculos simétricos**. In: Revista Rebento, São Paulo, n. 14 (2021).

([www.periodicos.ia.unesp.br/index.php/rebento/article/view/609](http://www.periodicos.ia.unesp.br/index.php/rebento/article/view/609); acesso em: 22/05/2024).

DUBATTI, Jorge. **Teatro como acontecimento convival: uma entrevista com Jorge Dubatti**. In: Revista Urdimento, v.2, n.23 (2014). (DOI: <http://dx.doi.org/10.5965/1414573102232014251>; acesso em: 22/05/2024).

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção de presença: o que o sentido não consegue transmitir**. RJ: Contraponto: Ed. PUC-Rio, 2010.

MARIANA, Maria. **Confissões de Adolescente**. Rio de Janeiro, Relume Dumará, 1992.

SALMON, Thierry; VERSTRAETEN, Fabienne. **É NECESSÁRIO QUE O REAL PENETRE NO ESPETÁCULO: uma entrevista com Thierry Salmon**. Revista Rascunhos - Caminhos da Pesquisa em Artes Cênicas, [S. l.], v. 6, n. 1, p. 130–140, 2019. DOI: 10.14393/RR-V6N1-2019-08. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/rascunhos/article/view/45782>. Acesso em: 22 abr. 2023.

TURNER, Victor W. **O processo ritual: estrutura e antiestrutura**. Tradução de Nancy Campi de Castro e Ricardo A. Rosenbusch. 2 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013. (Coleção Antropologia).

WATTS, Harris. **On Camera – o curso de produção de filme e vídeo da BBC**. São Paulo, Summus, 1990.