



Artigo

ACESSIBILIDADE CULTURAL E FIGURINO INCLUSIVO: UM ESTUDO DE CASO DO ESPETÁCULO *MIG MEG MUG*

***CULTURAL ACCESSIBILITY AND INCLUSIVE COSTUME DESIGN:
A CASE STUDY OF THE PLAY MIG MEG MUG***

***ACCESIBILIDAD CULTURAL Y DISEÑO DE VESTUARIO INCLUSIVO:
UN ESTUDIO DE CASO DEL ESPECTÁCULO MIG MEG MUG***

Juliana Schmidt Tomazini

Juliana Schmidt Tomazini

Bolsista Haddad Fellowship, Pós-Graduação em Design Cênico (*Stage Design*) com especialização em figurino pela The Lir Academy em Dublin, Graduação em Design de Moda pela Anhembi Morumbi, Responsável pela confecção dos figurinos do espetáculo *Mig Meg Mug* da Manifesta Companhia criados pela figurinista Anna Kühl.

E-mail: ju.skinka@gmail.com

Resumo

Este artigo analisa o processo de criação do espetáculo *Mig Meg Mug* a partir da perspectiva da acessibilidade cultural e do design de figurino inclusivo. Dirigido por Maria Alice Possani e com figurinos desenvolvidos por Anna Kühl, o espetáculo integra elementos de acessibilidade, como a audiodescrição incorporada à dramaturgia e a criação de figurinos táteis que dialogam com os conceitos da obra. Durante a pandemia, o processo criativo colaborativo foi adaptado às restrições, utilizando ferramentas remotas para garantir a comunicação e o desenvolvimento dos figurinos. Este estudo destaca como a acessibilidade pode ser integrada como uma linguagem artística inovadora, transformando o teatro em uma experiência compartilhada por todos os públicos.

Palavras-chave: criação colaborativa, práticas inclusivas, figurino tátil, mediação sensorial.

Abstract

This study analyzes the creative process behind the play *Mig Meg Mug* based on a perspective of cultural accessibility and inclusive costume design. Directed by Maria Alice Possani with costumes by Anna Kühl, the production integrates accessibility elements such as audio description embedded in the dramaturgy and the creation of tactile costumes in line with the concepts of the show. During the pandemic, its collaborative creative process adapted itself to restrictions by using remote tools to ensure smooth communication and costume development. This study highlights how accessibility can be integrated as an innovative artistic language, transforming theater into a shared experience for all audiences.

Keywords: collaborative creation, inclusive practices, tactile costume, sensory mediation.

Resumen

Este artículo analiza el proceso de creación del espectáculo *Mig Meg Mug* desde la perspectiva de la accesibilidad cultural y el diseño de vestuario inclusivo. La obra, dirigida por Maria Alice Possani y con traje diseñado por Anna Kühl, integra elementos de accesibilidad, como la audiodescripción incorporada en la dramaturgia y la creación de vestuarios táctiles que dialogan con los conceptos del espectáculo. Durante la pandemia, el proceso creativo colaborativo se adaptó a las restricciones, mediante el uso de herramientas a distancia para garantizar la comunicación y el desarrollo fluido de los figurines. Este estudio destaca cómo la accesibilidad puede integrarse como un lenguaje artístico innovador al transformar el teatro en una experiencia compartida para todos los públicos.

Palabras clave: creación colaborativa, prácticas inclusivas, vestuario táctil, mediación sensorial.

Introdução a acessibilidade cultural

Acessibilidade cultural pode ser compreendida como um conjunto de medidas para a eliminação de barreiras e promoção da participação plena das pessoas com deficiência nas políticas, programas, projetos e ações culturais, garantindo à pessoa com deficiência ou com mobilidade reduzida viver de modo independente e exercer seus direitos culturais.

Nas artes cênicas, em particular, a acessibilidade cultural desempenha um papel central ao garantir que pessoas com diferentes condições físicas, sensoriais, cognitivas ou sociais possam criar, participar e desfrutar de produções artísticas em condições de igualdade.

Acessibilidade cultural vai além da simples adaptação de espaços ou produtos culturais para pessoas com deficiência. Ela envolve a transformação dos processos criativos, estruturas e narrativas para incluir, de maneira integrada, as diversas perspectivas e realidades humanas. Isso significa pensar a acessibilidade como parte do design inicial das obras e não apenas como uma adição posterior. No teatro, por exemplo, inclui a incorporação de recursos como audiodescrição, para pessoas cegas ou com baixa visão, descrevendo elementos visuais como cenários, figurinos e gestos; tradução em Libras (Língua Brasileira de Sinais), para incluir pessoas surdas ou com deficiência auditiva; legendas e legendagem descriptiva, para dialogar com públicos diversos; e espaços acessíveis, estruturas físicas que permitem a mobilidade de cadeirantes e pessoas com outras limitações motoras.

Mas a acessibilidade cultural não se restringe a tecnologias ou adaptações. Ela implica uma mudança na maneira como as histórias são contadas e vivenciadas, abrindo espaço para que as narrativas incluam as experiências de pessoas com deficiência como protagonistas, e não apenas como representações estereotipadas.

Acessibilidade cultural e barreiras sociais

A discussão sobre acessibilidade cultural parte do princípio de que o acesso à cultura é um direito fundamental, conforme estipulado pela Declaração Universal dos Direitos Humanos (United Nations – UN, 1948) e aprofundado

pela Convenção da Organização das Nações Unidas (ONU) sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência (UN, 2006), e pela Constituição Brasileira de 1988 (Brasil, 1988, art. 215). Contudo, muitas pessoas com deficiência ainda enfrentam barreiras significativas para acessar produções artísticas, seja como público ou criadoras.

Segundo Rezende (2010, p. 87), essas barreiras não se restringem às limitações individuais, mas são produtos de estruturas sociais que negam condições de igualdade, ao priorizar formas normativas de participação cultural. Em consonância com essa visão, o sociólogo britânico Mike Oliver (1990, p. 22) desenvolve o conceito de “modelo social da deficiência,” argumentando que a deficiência não é um atributo inerente ao indivíduo, mas uma construção social que emerge das barreiras impostas pelo ambiente e pelas atitudes culturais.

Assim, quando as artes cênicas são acessíveis, elas podem contribuir para a redução do preconceito e das barreiras sociais que marginalizam pessoas com deficiência. Incluir pessoas com deficiência no processo de criação artística não é apenas uma questão de inclusão, mas também de inovação. A acessibilidade cultural pode inspirar novas linguagens cênicas, como audiodescrição integrada à dramaturgia ou performances em Libras que enriquecem o espetáculo para todos os espectadores.

Recursos de acessibilidade beneficiam não apenas as pessoas diretamente afetadas por uma deficiência, mas também o público em geral. Um espetáculo que explora audiodescrição, por exemplo, pode criar uma experiência imersiva para todos os espectadores, transformando barreiras em oportunidades criativas.

Como propõe Miriam Gimenes em seu artigo “Acessibilidade cultural e processos criativos: desafios e perspectivas” (2013, p. 45), acessibilidade cultural deve ser entendida como um processo multidimensional, que abrange desde a eliminação de barreiras físicas e sensoriais até a transformação das narrativas artísticas para incluir perspectivas diversas. Essa abordagem desafia o entendimento tradicional de acessibilidade como algo meramente técnico e propõe uma visão mais ampla e integrativa. Gimenes ressalta que, no campo das artes cênicas, isso significa não apenas garantir que as pessoas

com deficiência possam assistir a uma peça de teatro, mas também possibilitar que elas participem como criadoras e protagonistas.

A ideia de barreiras sociais é fundamental para compreender os desafios da acessibilidade cultural. A pesquisadora Maria José de Rezende, em seu livro *Acessibilidade cultural e inclusão social* (2010), assim como Gimenes (2013) argumentou que essas barreiras incluem atitudes preconceituosas, práticas excludentes e a ausência de políticas públicas que promovam a inclusão efetiva. Essas barreiras não são apenas obstáculos práticos, mas também simbólicos, pois reforçam a exclusão e perpetuam a invisibilidade desse público.

Acessibilidade criativa nas artes cênicas

O conceito de acessibilidade criativa surge como uma resposta inovadora a essas questões, propondo que os recursos sejam integrados de maneira orgânica em vez de serem vistos como meros complementos ou ajustes finais, tornando-se parte fundamental da dramaturgia e da interpretação. Essa abordagem não apenas enriquece a experiência cultural para pessoas com deficiência, mas também amplia o potencial criativo das obras (Gimenes, 2013).

No teatro, por exemplo, a audiodescrição pode ser incorporada diretamente ao texto ou à atuação, como ocorre no espetáculo *Mig Meg Mug*, do Manifesta Companhia, dirigido a um público infantojuvenil e livremente inspirado na obra *História de Mix, Max e Mex*, de Luís Sepúlveda (2012), obra que se tornou um marco na minha trajetória profissional e pessoal, especialmente no que diz respeito à acessibilidade cultural.

A narrativa acompanha a história da gata Mig, da menina Meg e da ratinha Mug, trazendo a cegueira como um tema central para a dramaturgia e abordando as barreiras sociais enfrentadas por pessoas com deficiência visual de maneira sensível e criativa.

Nesse espetáculo, as três atrizes narram e audiodescrevem a cena em tempo real, transformando o recurso em uma ferramenta estética que beneficia todos os espectadores. Essa prática reflete a perspectiva de Gimenes (2013), que enfatiza a necessidade de uma abordagem inclusiva que não apenas acomode, mas celebre a diversidade sensorial.

O design inclusivo, amplamente discutido por Lawson (2017), busca criar espaços, produtos e experiências que atendam à diversidade humana, respeitando as necessidades e capacidades de todos os indivíduos. No campo das artes cênicas, isso inclui a atenção a elementos como cenários, figurinos, iluminação e som, que devem ser projetados para promover a inclusão.

No caso do figurino, por exemplo, texturas e materiais podem ser utilizados para criar elementos tátteis que dialoguem com o público cego ou com baixa visão. No espetáculo *Mig Meg Mug*, os figurinos foram projetados para dialogar sensorialmente com o público, demonstrando como a acessibilidade pode ser integrada à estética teatral sem comprometer a qualidade artística.

No campo da interpretação, a atuação integrada, como a audiodescrição realizada pelas próprias atrizes, é um exemplo prático de como a acessibilidade criativa transforma o teatro em um espaço verdadeiramente inclusivo.

Processo colaborativo e a gênese acessível de *Mig Meg Mug*

O processo criativo de *Mig Meg Mug* destacou-se desde o início por sua abordagem colaborativa, característica do teatro de grupo, como enfatizou a diretora Maria Alice Possani. Segundo ela, “o projeto nasce muito do grupo, do coletivo [...] numa relação com responsabilidades diferentes: atuação, direção, dramaturgia, mas numa horizontalidade de criadores”¹ (Possani, 2024, comunicação pessoal). Essa perspectiva de criação conjunta foi essencial para construir um espetáculo em que a acessibilidade não fosse um elemento externo ou secundário, mas estivesse integrada à estrutura dramatúrgica e cênica desde o princípio.

1. POSSANI, Maria Alice. Entrevista sobre a direção de *Mig Meg Mug*. 2024.

Figura 1 – Mig, Meg e Mug colocando flores no cabelo.



Fotografia: Dalton Yatanabe.

Gabriela Correa Giannetti, atriz no espetáculo e audiodescritora desde 2012, compartilhou como o projeto começou a ganhar forma a partir da parceria com as colegas Brisa Vieira e Lila Marília, que desejavam criar algo juntas no universo infantojuvenil. Segundo ela, a proposta de integrar a acessibilidade surgiu nas primeiras conversas com a diretora.

A Alice trouxe a ideia de aproveitar a história da gata que ficava cega para trabalhar essa questão da acessibilidade e da audiodescrição integrada. Eu já tinha experiência com audiodescrição e pensei: será que a gente consegue? Achamos que dava para bancar essa pesquisa e aí tudo começou² (Giannetti, 2024, comunicação pessoal).

A escolha de contar a história de uma gata que perde a visão, inspirada no conto de Sepúlveda, impulsionou o grupo a criar uma narrativa acessível tanto para pessoas que enxergam quanto para aquelas com deficiência visual. “Desde a primeira conversa [...] a gente já tinha pactuado que o espetáculo

2. GIANNETTI, Gabriela Correa. Entrevista sobre o processo criativo e audiodescrição em *Mig Meg Mug*. 2024.

seria acessível” (Possani, 2024, comunicação pessoal). Assim, a temática da cegueira como um aspecto central da história serviu como catalisador para questionar barreiras sociais e repensar as formas de criação e fruição artísticas.

Consultorias e experimentação em acessibilidade criativa

Para construir um espetáculo com acessibilidade integrada, o grupo contou com consultorias de profissionais como Vilson Zattera, do Laboratório de Acessibilidade da Unicamp (Labaces), e Oscar Capucho, ator e bailarino cego. Zattera trouxe *insights* fundamentais ao assistir a um ensaio presencial no início do processo criativo, apontando como elementos sonoros poderiam substituir descrições narrativas. “Ele revelou pra gente o quanto a espacialidade sonora era interessante [...] de repente isso não precisa mais ser descrito porque o próprio barulho já sonorizava uma espacialidade” (Possani, 2024, comunicação pessoal).

Sobre a colaboração com Capucho, Possani explicou que ela aconteceu posteriormente. Ele acompanhou os ensaios por meio de gravações e reuniões online, contribuindo para afinar aspectos da audiodescrição e a adequação dos elementos cênicos às necessidades do público com deficiência visual. Esse trabalho colaborativo remoto permitiu que o grupo alcançasse soluções criativas mesmo em um contexto de isolamento social.

Integração da audiodescrição e tradução em Libras

A integração da audiodescrição à dramaturgia foi um dos aspectos mais desafiadores e inovadores de *Mig Meg Mug*. Segundo Possani, “foi um processo de muita descoberta, muita experimentação, muita tentativa e erro [...] tudo tinha que caminhar junto: a direção, a atuação e o texto” (Possani, 2024, comunicação pessoal). A dinâmica do espetáculo exigia que cada mudança em cena impactasse imediatamente os elementos textuais e sonoros, o que demandou uma interação constante entre os diferentes criadores.

Além disso, o espetáculo incorporou a tradução em Libras, reforçando seu compromisso com a inclusão. A figurinista Anna Kühl destacou que o objetivo é que a presença de recursos como a interpretação em Libras torne-se habitual nos espetáculos. “A gente quer que vire hábito [...] que as pessoas

com deficiência auditiva saibam que podem assistir ao espetáculo sem se preocupar”³ (Kühl, 2024, comunicação pessoal).

Giannetti trouxe para *Mig Meg Mug* sua ampla experiência como audiodescritora. Formada em 2011 pela Fundação Dorina Nowill, em São Paulo, atuou entre 2012 e 2014 na Iguale Comunicação de Acessibilidade, também na capital paulista, onde desenvolveu roteiros e fez locuções de audiodescrição. Após se afastar temporariamente dessa área para concluir seu mestrado em atuação na Universidade Estadual de Campinas (Unicamp), ela encontrou neste projeto uma oportunidade única de retomar e ressignificar sua prática como audiodescritora.

Foi uma oportunidade ótima porque eu trabalhei num outro lugar, que era esse lugar da audiodescrição integrada à dramaturgia, um trabalho totalmente diferente e novo, muito experimental, onde a gente trabalha com mais ludicidade e poesia na audiodescrição (Giannetti, 2024, comunicação pessoal).

Giannetti descreveu ainda como a audiodescrição foi incorporada ao texto e às improvisações das atrizes, sendo desenvolvida de forma livre e inovadora.

Nas improvisações, narrávamos nossas ações, brincando livremente, sem certo ou errado. Como as meninas não tinham tanta familiaridade com as diretrizes da audiodescrição, surgiam ainda elementos que não eram descrições visuais, porque a audiodescrição é uma tradução inter-semiótica, que traduz o que é visual para palavras. Então as meninas traziam ainda outras coisas, que não eram visuais para essa narrativa (Giannetti, 2024, comunicação pessoal).

Para ela, isso permitiu experimentar e, aos poucos, lapidar o texto de audiodescrição, ajustando-o ao mesmo tempo às diretrizes tradicionais e à proposta criativa do espetáculo. Essa liberdade permitiu que os personagens integrassem a audiodescrição de maneira lúdica, transformando-a em parte essencial da narrativa.

Isso proporcionou, ainda, liberdade para experimentar e, aos poucos, ir lapidando o texto de audiodescrição, ajustando-o às diretrizes. Ao mesmo tempo em que as atrizes foram descobrindo juntas propostas criativas de brincar com a audiodescrição necessária no momento da ação dramática,

3. KÜHL, Anna. Entrevista sobre o figurino acessível em *Mig Meg Mug*. 2024.

Acessibilidade cultural e figurino inclusivo

essa liberdade possibilitou, por exemplo, que os personagens também fizessem a audiodescrição, além da narradora.

Figura 2 – Mig, Meg e Mug em cena com mãos para o alto.



Fotografia: Dalton Yatanabe.

Impacto social e feedback do público

Para Giannetti, um dos aspectos mais marcantes de trabalhar em *Mig Meg Mug* foi a experimentação poética com a audiodescrição, que alcançou um lugar de linguagem lúdica dentro da proposta teatral infantojuvenil. Para ela, o mais interessante foi justamente essa experimentação, de trazer a audiodescrição como uma linguagem aberta ao público.

Normalmente, ela vai em um fone e só as pessoas cegas escutam. Claro que, às vezes, as pessoas que são curiosas para conhecer podem pegar também o fone, mas dessa forma aberta ao público a gente também traz abertamente para todos, que esse recurso de acessibilidade existe, que todos nós podemos conhecer, nos preocupar, nos informar para praticar e inserir em nossos trabalhos como artista ou sociedade. Claro, sempre muito importante com a orientação de um(a) audiodescritor formado e principalmente um consultor cego [...] (Giannetti, 2024, comunicação pessoal).

Figura 3 – Mig, Meg e Mug se preparam para o voo.



Fotografia: Dalton Yatanabe.

Assim, ela destacou como essa abordagem ajuda a democratizar o acesso ao teatro, tanto para pessoas cegas quanto para o público em geral.

Acessibilidade cultural e figurino inclusivo

A gente de alguma forma contribui para eliminar essas barreiras sociais e democratizar tanto o acesso do público cego ao teatro como também para pessoas que enxergam saberem que existe audiodescrição, se familiarizarem com isso, entenderem um pouco mais, terem curiosidade de conhecer mais, poder se comunicar. E assim expandirmos as ações e reflexões sobre as diferenças e a acessibilidade cultural, social, arquitetônica, atitudinal (Giannetti, 2024, comunicação pessoal).

O impacto de *Mig Meg Mug* para o público foi significativo, especialmente para pessoas com deficiência. Um dos relatos mais marcantes foi o de um menino com baixa visão que assistiu ao espetáculo em Jundiaí. Segundo Possani, “no final ele comentou: ‘Mãe, a Mig é que nem eu, né?’” (Possani, 2024, comunicação pessoal). Esse depoimento reflete não apenas a eficácia dos recursos de acessibilidade, mas também a importância de narrativas inclusivas que representem diferentes experiências de vida. Giannetti também destacou o impacto emocional de ter uma protagonista cega no espetáculo para o público.

[...] Também ouvimos histórias de crianças que associaram a personagem a experiências pessoais, como ter animais que ficaram cegos. Esse protagonismo de outros corpos e possibilidades de vida valida novos campos simbólicos, criando um imaginário que não é de exclusão, mas de centralidade e reconhecimento (Giannetti, 2024, comunicação pessoal).

Esse feedback revela que, para o público geral, o espetáculo também trouxe reflexões profundas sobre as barreiras sociais enfrentadas por pessoas com deficiência, promovendo empatia e conscientização. A presença de recursos integrados de acessibilidade foi percebida não como um elemento adicional, mas como parte essencial da experiência artística.

Figurino acessível e os desafios do design inclusivo

Minha colaboração com a figurinista Anna Kühl teve foco direto na confecção dos figurinos, envolvendo a pesquisa de materiais e recursos táteis, além do corte e costura das peças. O trabalho começou durante a pandemia, o que impôs desafios adicionais tanto pela limitação de encontros

presenciais quanto pela necessidade de desenvolver figurinos que equilibrassem ludicidade, funcionalidade e acessibilidade sensorial. Já conhecia Kühl de projetos anteriores, e sua proposta inicial para *Mig Meg Mug* estava muito bem estruturada, com desenhos e *moodboards* detalhados baseados na leitura do texto.

Desde as primeiras conversas entre a figurinista e a equipe criativa do espetáculo, a proposta de um figurino tátil e sensorial foi uma diretriz clara. Um dos desafios enfrentados foi como tornar reconhecíveis, por meio do toque, elementos como orelhas e caudas dos animais-personagem (gata, rata), sem recorrer a clichês ou soluções literais já amplamente exploradas em peças infantojuvenis. A solução encontrada foi integrar esses elementos ao próprio corte e construção das roupas. Por exemplo, a cauda surge como uma continuação da amarração da cintura do macacão – funcional como figurino e expressiva como linguagem corporal, pois é manipulada em cena pelas atrizes e que, posteriormente, pudessem ser explorados pelo público com deficiência visual.

Nosso processo partiu de duas frentes principais: a seleção dos materiais e acessórios e a modelagem das peças, que exigiu uma abordagem adaptada à realidade da pandemia. Como não era possível realizar encontros frequentes, adotamos uma estratégia híbrida para obter as medidas das atrizes, alternando entre reuniões presenciais limitadas e videoconferências. Uma delas, inclusive, estava grávida na época, o que demandou ainda mais atenção às soluções práticas e confortáveis para todos os envolvidos.

Confecção e acessibilidade no design

Anna Kühl projetou três macacões no estilo jardineira em cores saturadas e alegres, que dialogavam com o caráter lúdico da peça. Inicialmente, discutimos a possibilidade de usar peças já existentes por meio da técnica do *upcycling*, mas as limitações de tempo e a necessidade de maior flexibilidade no ajuste levaram a um reposicionamento do design.

A busca por tecidos que unissem a textura ideal com a elasticidade e as cores específicas da cartela cromática proposta foi um grande desafio. A

comunicação remota durante a pandemia exigiu envio constante de amostras, experimentações e registros fotográficos até se alcançar um equilíbrio entre os requisitos funcionais, sensoriais e visuais do figurino, algo intensificado já que a escolha dos materiais refletiu a preocupação com acessibilidade tátil. O capuz, por exemplo, recebeu uma aplicação de pelúcia para criar uma textura que remetesse ao pelo dos personagens animais e proporcionasse uma experiência sensorial enriquecedora para espectadores com deficiência visual. Já o tecido principal, uma malha estruturada, foi escolhido tanto pela elasticidade necessária para ajustes corporais quanto pelo movimento que ele confere, ajudando a compor a ideia de uma cauda que também funciona como amarração do figurino.

Para garantir uma comunicação efetiva com a figurinista, as atrizes e a diretora, criei uma dinâmica de feedback constante à distância. Durante o processo, fiz videochamadas para guiar a medição das atrizes, tirei diversas fotos minhas vestindo os figurinos em diferentes etapas da produção e enviei para aprovação (Figura 4). Isso permitiu que Kühl acompanhasse cada detalhe e fizesse ajustes no design mesmo remotamente. Essa abordagem colaborativa também facilitou a escolha dos acessórios e a integração dos figurinos com o cenário e a iluminação.

Além do figurino, o processo reforçou a importância de pensar em soluções de design inclusivo que fossem tanto práticas quanto simbólicas. Por exemplo, por meio dos registros, discutimos questões como contraste de cores, texturas e ajustes que facilitam a interação tanto das atrizes quanto do público com deficiência.

O resultado foi um figurino que, além de cumprir seu papel narrativo, se tornou parte ativa da cena, estimulando sensorialmente e contribuindo para a construção de personagens acessíveis também pelo toque e pelo movimento. A escolha de materiais, os cortes e os acabamentos foram constantemente testados e adaptados em colaboração entre costureira, figurinista e intérpretes, num processo que demonstra o potencial da acessibilidade como princípio norteador do design.

Figura 4 – Prova de figurino adaptada durante processo de confecção para aprovação.



Reflexões finais

O espetáculo *Mig Meg Mug* revelou-se uma experiência rica para aprofundar a acessibilidade cultural enquanto prática artística. Com base nas entrevistas com a diretora Maria Alice Possani, a atriz Gabriela Correa Giannetti e a figurinista Anna Kühl, foi possível identificar como a acessibilidade se entrelaça de maneira orgânica ao processo criativo do espetáculo, indo além da inclusão funcional e se transformando em uma linguagem artística inovadora.

A escolha de integrar a audiodescrição como parte da dramaturgia foi um dos maiores desafios relatados por Possani. Segundo ela, o processo exigiu um constante ajuste entre texto, interpretação e elementos técnicos como o ritmo e a espacialidade sonora. Essa abordagem, complementada pela consultoria de Oscar Capucho e Vilson Zattera, evidenciou que a audiodescrição pode ser um recurso tanto funcional quanto estético, enriquecendo a experiência sensorial de todos os espectadores.

Embora o figurino tenha alcançado resultados potentes em sua função tátيل e expressiva, o processo também evidenciou desafios concretos: desde as limitações de materiais disponíveis no mercado até a necessidade de criar soluções à distância, em meio à pandemia. Esses obstáculos, no entanto, revelaram caminhos férteis para práticas futuras. Esses figurinos, que funcionam como extensões narrativas dos personagens, foram projetados de maneira a dialogar não só com o público, mas também com a ideia central de acessibilidade criativa.

Mig Meg Mug mostrou como o teatro pode repensar seus processos para atender às demandas de acessibilidade sem perder sua essência artística. Ele exemplifica a possibilidade de criar espetáculos em que todos os públicos compartilhem da mesma experiência, um objetivo ainda raro, mas que deve ser cada vez mais buscado.

Bibliografia

- BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidência da República, 1988. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 7 jan. 2025.

- GIMENES, Miriam. Acessibilidade cultural e processos criativos: desafios e perspectivas. **Revista Inclusão Cultural**, [s. l.], v. 5, n. 2, p. 45-50, 2013.
- LAWSON, Anna. **Design inclusivo**: práticas e desafios contemporâneos. London: Routledge, 2017.
- OLIVER, Mike. **The Politics of Disablement**. London: Palgrave Macmillan, 1990.
- REZENDE, Maria José de. **Acessibilidade cultural e inclusão social**. Curitiba: UPPR, 2010.
- SEPÚLVEDA, Luis. **História de Mix, Max e Mex**. Tradução de Eduardo Brandão. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.
- UNITED NATIONS – UN. **Universal Declaration of Human Rights**. Geneva: UN, 1948. Disponível em: <https://www.un.org/en/about-us/universal-declaration-of-human-rights>. Acesso em: 7 jan. 2025.
- UNITED NATIONS – UN. **Convention on the Rights of Persons with Disabilities (CRPD)**. Geneva: UN, 2006. Disponível em: <https://www.un.org/development/desa/disabilities/convention-on-the-rights-of-persons-with-disabilities.html>. Acesso em: 16 dez. 2024.