



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA**  
**INSTITUTO DE ARTES**  
**COLEGIADO DO CURSOS DE TEATRO**

Em conformidade com a Resolução n.30/2011, do Conselho de Graduação (15 de julho de 201)

**PLANO DE ENSINO**

<b>COMPONENTE CURRICULAR: Visualidades da Cena III</b>				
<b>CÓDIGO: IARTE3310</b>		<b>PERÍODO/SÉRIE: 6º período</b>		<b>TURMA: Y</b>
<b>CH TEÓRICA: 15</b>	<b>CH PRÁTICA: 45</b>	<b>CH TOTAL: 60</b>	<b>OBRIGATÓRIA: (X)</b>	<b>OPTATIVA: ( )</b>
<b>PROFESSOR(A): Mario Ferreira Piragibe</b>				<b>ANO/SEMESTRE: 2020.2</b>
<b>OBS.:</b>				

**EMENTA DA DISCIPLINA**

Estudos teóricos e práticos sobre elementos materiais de composição visual da cena teatral — cenografia, iluminação, materiais audiovisuais – em seus aspectos isolados (históricos, conceituais e técnicos) e em relação uns com os outros (estudos de linguagem e de composição). Compreensão das relações entre a cena e a espacialidade, em diálogo com a Política Ambiental da UFU. O componente dialoga com o Ateliê de Criação Cênica, que ocorre simultaneamente no mesmo semestre, a partir da cooperação e integração entre a turma, os docentes-coordenadores e técnicos do curso.

**JUSTIFICATIVA**

O componente curricular propõe-se subsidiar o trabalho técnico e sensível do ator criador para montagem durante o componente curricular IARTE33701 – Ateliê de Criação Cênica I, no tocante aos aspectos de criação e produção de elementos de visualidade da cena. Trabalhando na dupla perspectiva da produção visual como tradução de proposta de atuação/encenação e ferramenta processual criativa do ator, o componente visa propiciar uma experiência de elaboração e execução de aspectos visuais na decorrência do processo criativo.

**METODOLOGIA**

**Dias e horários de atividades síncronas:** 6as feiras, de 14:00 horas às 17:40

**Atividades Assíncronas:** (10 horas/aula). Caracterização e prazo de realização descrito na Tabela de Atividades;

**Demais atividades letivas:** Material complementar em texto e AV disponibilizado em AVA.

**Plataformas Digitais (AVA):**

- MS Teams, para organização de material e postagem de evidências de aprendizagem e dinâmicas

avaliativas,

- Zoom, para videochamadas e atividades síncronas<sup>1</sup>.

A disciplina será oferecida em formato remoto, em conformidade com o Artigo 2º da Resolução CONGRAD 25/2020, podendo ser avaliada a possibilidade de migração para o formato híbrido, de acordo com orientações futuras de instâncias superiores motivadas por alterações nas condições sanitárias.

O Componente Curricular IARTE3310 – Visualidades da Cena III, ocorrerá preferencialmente em concomitância com IARTE33701 – Ateliê de Criação Cênica, coincidindo inclusive com parcela significativa dos discentes. A disciplina desempenha uma dupla tarefa de subsídio aos alunos em elementos básicos da técnica e das linguagens dos diferentes sistemas de visualidades da cena, e de espaço para experimentação e planejamento de elementos visuais referentes ao processo de montagem teatral realizado no âmbito de IARTE33701.

A disciplina será estruturada em torno de uma dinâmica de elaboração e execução de projetos em Sistemas de Visualidades e tecnologias da cena, nas quais os estudantes podem se engajar em grupos ou individualmente (arranjo menos preferível). Cada projeto deverá estar relacionado ao trabalho conduzido no contexto de uma disciplina de criação artística (preferencialmente Ateliê de Criação Cênica), com a qual será estabelecida evidente relação de colaboração.

**A primeira etapa** da disciplina será dedicada à definição dos grupos de trabalhos, seus respectivos temas de projetos, bem como à discussão das ferramentas e sistemáticas de trabalho, conduzidas por meio de conectividade digital.

**A segunda etapa** da disciplina será dedicada ao desenvolvimento dos projetos de trabalho, cuja dinâmica estará apoiada em três princípios centrais, que são:

- Inversão de sala de aula – o período da aula será dedicado preferencialmente ao encontro de cada grupos em trabalho coletivo, à implementação das estratégias de trabalho, à interação com o *corpo tutor*, formado pelo professor e pelos técnicos dedicados à disciplina, e à produção e registro de *evidências de aprendizagem*. Não será característica preferencial desse momento aulas em formato expositivo, ainda que não estejam totalmente descartadas, para situações determinadas;
- Tutoria – durante os momentos síncronos o *corpo tutor*, formado pelo professor e os técnicos dedicados à disciplina, estarão à disposição para interagir com os grupos de trabalho de modo a oferecer suporte para o desenvolvimento dos trabalhos. Os últimos 40 minutos de cada atividade síncrona serão dedicados a uma reunião final para estabelecimento de metas para o próximo encontro e verificação de evidências de aprendizagem;
- Evidência de Aprendizagem – cada grupo de trabalho se comprometerá a manter, dentro de área dedicada do Ambiente Virtual de Aprendizagem, registros organizados do processo de trabalho relativo a cada projeto. Esse registro, que denominamos aqui *evidência de aprendizagem*, se constituirá em um material organizado para referência e acompanhamento de cada projeto e servirá de base para a elaboração de trabalhos que farão parte da Primeira Etapa Avaliativa.

**A terceira etapa** da disciplina diz respeito à implementação em grupo do projeto em Visualidades da Cena desenvolvido na segunda etapa da disciplina sobre exercício cênico referente à disciplina de criação artística com a qual o projeto dialoga, e sua consequente apresentação. Preferencialmente esta etapa deve se desenvolver em relação direta com a disciplina de criação artística (Ateliê de Criação Cênica ou ação equivalente), e fornece elementos para a Segunda Etapa Avaliativa.

O Componente Curricular contará com a participação ativa de parte do corpo técnico do Curso de Teatro, mais especificamente nas áreas de cenografia, figurino e iluminação. Esses profissionais estarão presentes

<sup>1</sup> Todos as atividades síncronas serão gravadas e disponibilizadas posteriormente por meio de link da plataforma MS Stream em canal do Grupo Teams da disciplina.

na orientação direta dos projetos a serem conduzidos pela turma, por meio das seguintes dinâmicas:

- Provocando o grupo de trabalho por meio de questões e desafios (**catalisadores**);
- Orientando diretamente por meio de indicações e esclarecimentos (**consultores**);
- Apontando outros grupos de trabalho com os quais podem ser estabelecidas parcerias eventuais (**conectores**);
- Demonstrando/desenvolvendo processos de trabalho nos quais os grupos irão atuar como assistentes ou colegas (**colaboradores**).

As atividades estarão, de modo geral, distribuídas ao longo do período letivo, de acordo com a seguinte tabela de atividades:

<b>Julho</b>	
16	SEMANA DE ABERTURA/RUÍNAS CIRCULARES/FERIADO – <b>SEM ENCONTRO</b> Abertura do AVA e postagem de documentação e material de referência para o curso
23	<b>Aula 1</b> (1ª etapa) Atividade síncrona <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apresentação do plano de curso;</li> <li>• Planejamento de atividades;</li> <li>• Apresentação de ferramentas de trabalho;</li> <li>• Definição de grupos de trabalho;</li> <li>• Levantamento preliminar de temas e atividades (junto a disciplinas associadas).</li> </ul>
30	<b>Aula 2</b> (1ª etapa) Atividade síncrona <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apresentação e discussão dos Sistemas de Visualidades e Tecnologias da Cena Teatral;</li> <li>• Abordagens e metodologias para trabalhos autônomos e sistemas de organização de projetos em criação artística (p.e. Design Thinking).</li> </ul>
<b>Agosto</b>	
6	<b>Aula 3</b> (1ª etapa) Atividade síncrona <ul style="list-style-type: none"> <li>• Definição final dos temas para projetos de trabalho;</li> <li>• Dinâmica orientada para definição de objetivos e métodos de trabalho;</li> <li>• Levantamento de fontes e referências para execução dos trabalhos;</li> <li>• Dinâmica orientada para planejamento das ações.</li> </ul>
13	<b>Aula 4</b> (2ª etapa) Atividade síncrona Desenvolvimento orientado dos projetos de trabalho aplicados em Visualidades da Cena
20	<b>Aula 5</b> (2ª etapa) Atividade síncrona Desenvolvimento orientado dos projetos de trabalho aplicados em Visualidades da Cena
27	<b>Aula 6</b> (2ª etapa) ATIVIDADE ASSÍNCRONA Desenvolvimento orientado dos projetos de trabalho aplicados em Visualidades da Cena
<b>Setembro</b>	
3	<b>Aula 7</b> (2ª etapa) Atividade síncrona Desenvolvimento orientado dos projetos de trabalho aplicados em Visualidades da Cena
10	<b>Aula 8</b> (2ª etapa) Atividade síncrona Desenvolvimento orientado dos projetos de trabalho aplicados em Visualidades da Cena
17	<b>Aula 9</b> (2ª etapa) ATIVIDADE ASSÍNCRONA Desenvolvimento orientado dos projetos de trabalho aplicados em Visualidades da Cena
24	<b>Aula 10</b> (2ª etapa) Atividade síncrona

Desenvolvimento orientado dos projetos de trabalho aplicados em Visualidades da Cena	
<b>Outubro</b>	
1	<b>Aula 11</b> (2ª etapa) Atividade síncrona Desenvolvimento orientado dos projetos de trabalho aplicados em Visualidades da Cena
8	<b>Aula 12</b> (2ª etapa) ATIVIDADE ASSÍNCRONA Desenvolvimento orientado dos projetos de trabalho aplicados em Visualidades da Cena
15	<b>Aula 13</b> (3ª Etapa) Atividade Síncrona Planejamento e logística para a implementação do Projetos em Visualidades da Cena desenvolvida por cada grupo em exercício cênico em disciplina de criação associada.
22	<b>Aula 14</b> (3ª Etapa) Atividade Assíncrona Desenvolvimento e implementação do Projetos em Visualidades da Cena desenvolvida por cada grupo em exercício cênico em disciplina de criação associada.
29	<b>Aula 15</b> (3ª Etapa) Atividade Assíncrona (Atividade que pode ser conduzida ao longo dessa semana, de acordo com calendário de apresentações) Apresentação de exercícios cênicos com implementação do Projetos em Visualidades da Cena desenvolvida por cada grupo.
<b>Novembro</b>	
6	Aula 16 Atividade síncrona Avaliação final da disciplina

## AVALIAÇÃO

A avaliação é um dos componentes do trabalho pedagógico que visa ao diagnóstico do processo de aprendizagem de cada aluno e do grupo como um todo. O processo de avaliação será contínuo e múltiplo, realizado a partir das diversas produções dos alunos, e que refletem a participação destes durante o período de realização das atividades propostas para o período letivo.

A disciplina usará ferramentas variadas de avaliação distribuídas em 2 (duas) Etapas Avaliativas, com o intuito de estabelecer um acompanhamento do percurso do estudante ao longo do período letivo, e de oferecer alternativas autônomas de participação na disciplina.

### **Primeira Etapa Avaliativa – Trabalhos Autônomos**

Período de realização-entrega: entre 20 de agosto e 29 de outubro

Consiste na realização de atividades individuais de acordo com a escolha de cada estudante a partir da relação abaixo, permitindo que este acumule pontuação de **até 70% da nota máxima (70 pontos)**. Outras atividades poderão ser inseridas na relação, de proposição tanto do professor quanto da equipe técnica e dos estudantes, desde que apresentadas e discutidas oportunamente. As pontuações indicadas são máximas, cabendo avaliação de cada atividades de acordo com critérios a serem justificados na devolutiva de cada trabalho.

Apenas serão aceitos trabalhos postados em área específica de tarefas na Plataforma MS Teams, devidamente identificadas de acordo com a categoria de avaliação.

- i. Texto reflexivo sobre algum aspecto do projeto de trabalho aplicado em Visualidades da Cena de que faça parte, entre 1 e 2 laudas, escrita em Times New Roman, corpo 12, espaçamento 1,5 – **10 pontos**.

- ii. Texto reflexivo em formato artigo sobre algum aspecto do projeto de trabalho aplicado em Visualidades da Cena de que faça parte, entre 8 e 12 laudas, escrita em Times New Roman, corpo 12, espaçamento 1,5, com resumo, referências e palavras-chave – **30 pontos**.
- iii. Organização do projeto em um documento entre 8 e 12 laudas, com resumo, objetivos, justificativa, descrição de metodologia, cronograma de trabalho e referências – **30 pontos**.
- iv. Portfólio de referências visuais para algum aspecto ou etapa do projeto de trabalho aplicado em Visualidades da Cena, organizado e comentado/referenciado – **10 pontos**;
- v. Descrição de projeto de trabalho em iluminação (plano), cenografia (planta), figurino (croquis), formas animadas (projeto), ou equivalente, que componha o projeto de trabalho aplicado em Visualidades da Cena – **20 pontos**;
- vi. Descrição de aspecto (um elemento ou projeto parcial) em iluminação (plano), cenografia (planta ou desenho), figurino (croqui), formas animadas (projeto) ou equivalente, que componha o projeto de trabalho aplicado em Visualidades da Cena – **10 pontos**;
- vii. Elaboração e postagem de apresentação ou vídeo curto de instrução sobre elemento conceitual ou técnico estudado ou desenvolvido dentro do projeto de trabalho aplicado em Visualidades da Cena – **15 pontos**;
- viii. Elaboração e compartilhamento de exercício artístico experimental para estudo relacionado ao projeto de trabalho aplicado em Visualidades da Cena – **20 pontos**.

### **Segunda etapa Avaliativa – Experimento Artístico**

Período de realização-entrega: entre 25 e 29 de outubro (Semana de trabalhos de encerramento do semestre)

Consiste na apresentação dos trabalhos/exercícios cênicos para as quais os projetos de trabalho aplicado em Visualidades da Cena, com a sua devida implementação. Essas apresentações podem ocorrer no contexto das disciplinas de criação em questão, e serão avaliadas a partir dos seus resultados cênicos, de acordo com os seguintes critérios:

- Coerência da proposta em Visualidades da Cena com o exercício cênico;
- Coerência entre o resultado apresentado e o projeto desenvolvido;
- Integração funcional da proposta de Visualidades da Cena e o exercício;
- Variedade e criatividade de recursos empregados para a realização da proposta de Visualidades da Cena.

Esta etapa tem valor máximo de **40% da nota final (40 pontos)**.

**Obs.:** É proposital que o somatório final das etapas avaliativas exceda a pontuação máxima (100 pontos), pois assim permitimos que os estudantes construam os seus percursos dentro da disciplina a partir de um exercício autônomo de escolhas e afinidades.

## **BIBLIOGRAFIA**

### **Básica:**

CAMARGO, R. G. Função estética da luz. São Paulo: Perspectiva, 2012.  
HAGEMeyer, Rafael R. História e Audiovisual. Belo Horizonte: Autêntica, 2012.  
MANTOVANI, Ana. Cenografia. São Paulo: Ática, 1989.

### **Complementar:**

BACICH; NETO; TREVISANI. Ensino Híbrido. Personalização e tecnologia na educação. Porto Alegre: Penso, 2015.

GOODMAN, Randolph. From Script to Stage. Eight Modern Plays. New York: Brooklin College, 1971.  
HODGE, Francis. Play directing: analysis, communication, and style. 3a ed. Englewood Cliffs : Prentice Hall, 1988.  
HORN, Michael B. & STACKER, Heather. Blended. Usando a inovação disruptiva para aprimorar a educação. Tradução de Maria Cristina G. Monteiro. Porto Alegre: Penso: 2015.  
LIMA, Evelyn Furquim Werneck (org.). Espaço e teatro. Do edifício teatral à cidade como palco. Rio de Janeiro: 7Letras, 2008.  
NERY, Marie Louise. A evolução da Indumentária. Subsídios para a criação do figurino. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2007.  
PAGLIA, Camille. Imagens Cintilantes. Uma viagem através da arte desde o Egito até Star Wars. Tradução Roberto Leal Ferreira. Rio de Janeiro: Apicuri, 2014.  
RAMOS, Adriana Vaz. O design de aparência de atores e a comunicação em cena. São Paulo: SENAC SP, 2013.  
RESNICK, Mitchel. Jardim de infância para a vida toda. Tradução: Mariana Casetto Nunes, Lívia Rulli Sobral. Porto Alegre: Penso, 2020.  
RUSH, Michael. Novas mídias na arte contemporânea. Tradução Cássia Maria Nasser. São Paulo: Martins Fontes, 2008.  
VIANA, Fausto. Figurino teatral e as renovações do Século XX. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2010.

### **APROVAÇÃO**

Aprovado em reunião do Colegiado do Curso de

Em \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Coordenador do curso