



**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 2011).

**PLANO DE ENSINO**

COMPONENTE CURRICULAR: **Visualidades da Cena III**

CÓDIGO: <b>IARTE3310</b>		PERÍODO/SÉRIE: <b>6º período</b>		TURMA: <b>Y</b>
CH TEÓRICA: <b>15</b>	CH PRÁTICA: <b>45</b>	CH TOTAL: <b>60</b>	OBRIGATÓRIA: <b>(X)</b>	OPTATIVA: ( )
PROFESSOR(A): <b>Mario Ferreira Piragibe</b>				ANO/SEMESTRE: <b>2021.1</b>
<p><b>OBS 1.:</b> A disciplina será conduzida por uma equipe composta por, além do professor, dos técnicos <b>Camila Tiago</b> (Diretora de Iluminação), <b>Letícia Pinheiro</b> (Figurinista) e <b>Pedro Eduardo Silva</b> (Cenógrafo).</p> <p><b>OBS 2.:</b> Seguindo orientação da Coordenação do Curso de Teatro, este plano prevê uma carga horária suplementar às 30 horas já previstas de 12 (doze) horas, a serem distribuídas em atividades complementares, identificadas na TABELA DE ATIVIDADES.</p>				

**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, das 14:00 horas às 17:40  
**Atividades Assíncronas:** Descritas 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 migrar para o formato híbrido a partir do dia 17/01/2021, nos termos da Resolução CONSUN n.17, de 27 de setembro de 2021. Ainda, é garantido aos estudantes impossibilitados de participarem de atividades presenciais o seu direito de participarem das aulas por via remota, com o uso de canais de comunicação e estratégias pedagógicas que garantam acompanhamento e aproveitamento adequados, condizentes com as condições vigentes.

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, precedida por uma etapa de discussão e apresentação de ferramentas voltadas a organização e desenvolvimento de projetos em artes. Para os projetos 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 em formato remoto.

**A segunda etapa** da disciplina será dedicada ao desenvolvimento e implementação 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 grupo em trabalho coletivo, à implementação das estratégias de trabalho, à interação com a equipe tutora, formada 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 a *equipe tutora*, 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.

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.

---

<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.

Essa etapa poderá ser conduzida a partir de uma dinâmica híbrida, de acordo com a Resolução CONSUN n.17, de 27 de setembro de 2021 e eventuais normativas subsequentes, dependendo da viabilidade de espaço físico e das características e condições de cada estudante, sendo garantido aos estudantes impossibilitados sistemas remotos e estratégias de trabalho que permitam condições de trabalho e aproveitamento suficientes aos objetivos da disciplina.

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 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:

### TABELA DE ATIVIDADES

DEZEMBRO	
3	SEMANA DE ABERTURA – <b>SEM ENCONTRO</b> Abertura do AVA e postagem de documentação e material de referência para o curso
10	<b>Aula 1</b> 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>
17	<b>Aula 2 (1ª etapa)</b> Atividade remota síncrona Estruturação de projetos e ferramentas de colaboração e prototipagem.  <b>ATIVIDADE REMOTA COMPLEMENTAR:</b> Serão encaminhados materiais para leitura e planejamento de trabalho, equivalentes a 3 (três) horas suplementares à carga horária prevista.
<b>24</b>	<b>RECESSO - Natal</b>
<b>31</b>	<b>RECESSO – Ano Novo</b>
JANEIRO	
7	<b>Aula 3 (1ª etapa)</b> Atividade remota síncrona Estruturação de projetos e ferramentas de colaboração e prototipagem
14	<b>Aula 4 (1ª etapa)</b> Atividade remota síncrona Estruturação de projetos e ferramentas de colaboração e prototipagem
<b>21</b>	<b>Aula 5 (2ª etapa)</b> Atividade remota síncrona Definição de grupos e temas para etapa de projeto
28	<b>Aula 6 (2ª etapa)</b> Atividade remota síncrona.

	Estruturação por parte dos grupos das dinâmicas de trabalho Acordos coletivos acerca dos formatos de condução dos projetos
<b>FEVEREIRO</b>	
4	<b>Aula 7</b> (2ª etapa) Atividade híbrida ASSÍNCRONA Desenvolvimento orientado dos projetos de trabalho aplicados em Visualidades da Cena.  <b>ATIVIDADE REMOTA COMPLEMENTAR:</b> Trabalhos orientados, conduzidos em dinâmica remota ou híbrida, de planejamento e produção dos projetos, equivalentes a 3 (três) horas suplementares à carga horária prevista.
11	<b>Aula 8</b> (2ª etapa) Atividade híbrida síncrona Desenvolvimento orientado dos projetos de trabalho aplicados em Visualidades da Cena
18	<b>Aula 9</b> (2ª etapa) Atividade híbrida síncrona Desenvolvimento orientado dos projetos de trabalho aplicados em Visualidades da Cena  <b>ATIVIDADE REMOTA COMPLEMENTAR:</b> Trabalhos orientados, conduzidos em dinâmica remota ou híbrida, de planejamento e produção dos projetos, equivalentes a 3 (três) horas suplementares à carga horária prevista.
25	<b>Aula 10</b> (2ª etapa) Atividade híbrida síncrona Desenvolvimento orientado dos projetos de trabalho aplicados em Visualidades da Cena.
<b>MARÇO</b>	
4	<b>Aula 11</b> (2ª etapa) Atividade híbrida ASSÍNCRONA Desenvolvimento orientado dos projetos de trabalho aplicados em Visualidades da Cena
11	<b>Aula 12</b> (2ª etapa) Atividade híbrida síncrona Desenvolvimento orientado dos projetos de trabalho aplicados em Visualidades da Cena.  <b>ATIVIDADE REMOTA COMPLEMENTAR:</b> Trabalhos orientados, conduzidos em dinâmica remota ou híbrida, de planejamento e produção dos projetos, equivalentes a 3 (três) horas suplementares à carga horária prevista.
18	<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. <b>IMPORTANTE:</b> As definições deste dia aula determina os materiais a serem avaliados para a ETAPA 2 de avaliação
25	<b>Aula 14</b> (3ª Etapa) – PROVÁVEL SEMANA DE APRESENTAÇÕES FINAIS 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>ABRIL</b>	
1	<b>Aula 15</b> Atividade síncrona

**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 14 de janeiro e 31 de março

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 60% da nota máxima (60 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 ou *moodboard* 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 provável de realização-entrega: entre 21 e 26 de março de 2022 (provável 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 **50% da nota final (50 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:**

ARNHEIM Rudolph. **Arte e percepção visual**. Tradução: Ivone Terezinha de Faria. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2019. BACICH; NETO; TREVISANI. Ensino Híbrido. Personalização e tecnologia na educação. Porto Alegre: Penso, 2015.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. Tradução: Jefferson Luiz Camargo. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 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.

HOWARD, Pamela. O que é cenografia? Tradução de Carlos Szlak. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2015.

JORGE, Robson. Teatros Multiconfiguracionais – O espaço cênico experimental como um jogo de armar. Rio de Janeiro: FUNARTE, 2017.

LIMA. Evelyn Furquim Werneck (org.). Espaço e teatro. Do edifício teatral à cidade como palco. Rio de Janeiro: 7Letras, 2008.

LIMA, Evelyn F. W., CARDOSO, Ricardo J.B. Arquitetura e Teatro-O edifício teatral de André Palladio a Christian de Portazamparc. Rio de Janeiro: Contra Capa/FAPRJ, 2010.

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