



**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 1**

<b>CÓDIGO: IARTE33008</b>	<b>PERÍODO/SÉRIE: 3º período</b>			<b>TURMA: Y</b>
CH TEÓRICA: -	CH PRÁTICA: <b>30</b>	CH TOTAL: <b>30</b>	OBRIGATÓRIA: <b>(X)</b>	OPTATIVA: <b>( )</b>
PROFESSOR(A): <b>Mario Ferreira Piragibe</b>				<b>ANO/SEMESTRE: 2021.1</b>

**OBS.:** A disciplina será conduzida por uma equipe composta por, além do professor, dos técnicos **Camila Tiago** (Diretora de Iluminação), **Letícia Pinheiro** (Figurinista) e **Pedro Eduardo Silva** (Cenógrafo).

**OBS 2.:** Seguindo orientação da Coordenação do Curso de Teatro, este plano prevê uma carga horária suplementar às 30 horas já previstas de 6 (seis) horas, a serem distribuídas em atividades complementares, identificadas na TABELA DE ATIVIDADES.

**EMENTA DA DISCIPLINA**

Estudos teóricos e práticos sobre elementos materiais de composição visual da cena teatral – maquiagem, indumentária – em seus aspectos isolados (históricos, conceituais e técnicos) e em relação uns com os outros (estudos de linguagem e composição). Estudos envolvendo a criação e utilização de materiais alternativos ou reaproveitados nas criações da disciplina, em diálogo com a política de Educação Ambiental da UFU. O componente dialoga com Atuação: Personagem, que ocorre no mesmo semestre.

**JUSTIFICATIVA**

O componente faz parte do arco de disciplinas obrigatórias do curso, e se pauta no entendimento da caracterização cênica (que se compõe de indumentária, maquiagem e apresentação física) como sendo um conhecimento importante ao profissional em artes cênicas, na constituição de uma autonomia para pesquisa pessoal e desenvolvimento de meios de criação e aperfeiçoamento profissional, em suas aplicações nas atividades profissionais de intérprete e de educador. Também, a caracterização cênica pode ser entendida como competência que transversaliza saberes relativos às visualidades para a formação do profissional em artes cênicas.

**5. PROGRAMA**

- Concepções e caracterização dos Sistemas de Visualidades da Cena;
- Concepções e aplicações da Caracterização Cênica;
- Concepções de beleza e apresentação física do Artista Cênico;

- Fisiognomia e fundamentos de composição física e fisionômica;
- Técnicas e efeitos em maquiagem teatral;
- Processos de criação em moda e figurino;
- A criação visual da personagem para teatro e câmera/tela;
- Materiais tradicionais e alternativos para trabalho em maquiagem cênica e figurino;
- A caracterização da personagem-tipo;
- Planejamento e execução de uma caracterização em maquiagem e figurino a partir da personagem dramática;

## METODOLOGIA

**Dias e horários de atividades síncronas:** (20 horas/aula) 5as feiras, de 8:00 a 09:50 (turma Y1), e 10:00 às 11:50 (turma Y2).

**Atividades Assíncronas:** Descritas na Tabela de Atividades;

**Demais atividades letivas:** Material complementar em texto e AV disponibilizado em AVA (Plataforma MS Teams).

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.

A disciplina é oferecida em concomitância com IARTE33301 – Atuação: Personagens, e estimula os estudantes a cursarem os dois componentes no mesmo período, de modo a que haja um aproveitamento ótimo dos conceitos e experimentos que ocorrem a partir do diálogo entre as disciplinas. Desta forma, em IARTE33008, os estudantes serão apresentados a alguns conceitos iniciais sobre os sistemas de visualidades da cena teatral com ênfase na caracterização cênica (maquiagem, indumentária e apresentação física) e nas abordagens de criação e produção a partir da personagem dramatúrgica. Buscar-se-á integrar o trabalho final e etapa avaliativa em Visualidades da Cena I ao exercício de atuação a ser proposto em Atuação: Personagens. Casos em que o estudante não esteja cumprindo as duas disciplinas concomitantemente serão adaptados sem prejuízo para a disciplina e para o processo individual dele.

Os encontros contarão com a colaboração da equipe técnica Técnica Figurinista do Curso de Teatro, que participará de atividades síncronas e coordenará atividades assíncronas com o intuito de trazer informações e discussões sobre conceitos, técnicas e processo de criação em figurino, e realizar o acompanhamento da turma nas atividades relacionadas à indumentária cênica.

Cabe ressaltar que a metodologia de condução de IARTE33008 considera a necessidade de otimização de recursos didáticos e de tempo preconizada como fundamental à condução de atividades acadêmicas mediadas por Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) a partir das medidas de distanciamento social impostas pela crise sanitária relacionada à Pandemia da infecção viral Sars-COV-2. Esta proposta objetiva, dentro do possível, reduzir o tempo de exposição a telas e reconhece que a impressão de que aulas presenciais podem simplesmente migrar para plataformas digitais online resultam em aproveitamento acadêmico deficiente e em situações de adoecimento físico e mental de professores e estudantes. As estratégias adotadas aqui para buscar esse resultado consiste em: a) buscar integração da disciplina com atividades conduzidas em outras processos em ensino, pesquisa ou extensão, de modo a fazer convergir esforços e aproveitar situações de trabalho; b) trabalhar em parceria com outros profissionais do Curso, de modo a dividir esforços e promover variedade de recursos; c) dosar encontros síncronos com assíncronos e explorar recursos de trabalho com auxílio de TDCI, evitando aulas expositivas tradicionais e buscando lidar com o conceito de “sala de aula

invertida”; d) exercitar uma metodologia que estimule a autonomia do estudante, em sintonia com a concepção de “autodidatismo guiado”<sup>1</sup>, por meio da proposição de exercícios exploratórios individuais mediados por tutoriais e da disponibilização de um material referencial amplo, que permita ao estudante elaborar o seu próprio percurso dentro do período letivo.

### **Sobre materiais e adaptabilidade**

A lida com técnicas em maquiagem e figurino demandam aos estudantes acesso a materiais para estudo e experimentação. Com a atual situação sanitária o Curso não dispõe de condições de promover aos estudantes acesso aos acervos de figurino e maquiagem. No caso do material de maquiagem, ressalta-se que alguns desses materiais, como aplicadores e produtos para cobertura cutânea e de aplicação sobre áreas como olhos e lábios, já não seriam compartilháveis. Isto se dá não apenas devido ao risco de contaminação, mas pela variedade de características físicas individuais, como tipos de pele e propensão a alergias. Assim, a necessidade de aquisição de materiais para maquiagem pessoal por parte dos estudantes é condição fundamental à condução da disciplina. Esta situação, aliás, relaciona-se diretamente a um dos objetivos expressos neste plano, de promover a autonomia de criação e trabalho em caracterização aos estudantes. Como maneira de mitigar essa situação, a disciplina trabalha no sentido de orientar modos de aproveitamento de material, aconselhamento para escolha de equipamento, e dentro de um entendimento de um aproveitamento ótimo dos recursos disponíveis. O mesmo ocorrerá no trabalho com o figurino, em que se buscará orientar como aproveitar da melhor maneira o material a disposição do estudante.

### **Programa**

A disciplina se encontra organizada em 4 etapas consecutivas, cuja disposição mais detalhada pode ser apreciada na Tabela de Atividades abaixo. As etapas são as seguintes:

- ETAPA 1: Conceitos introdutórios sobre Sistemas de Visualidades da Cena e Caracterização;
- ETAPA 2: Modos de criação em maquiagem e indumentária cênicas;
- ETAPA 3: Ferramentas para estudo e criação visual da personagem teatral;
- ETAPA 4: Projeto de composição visual de uma personagem.

A segunda etapa da disciplina poderá ser conduzida em formato híbrido, 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.

### **TABELA DE ATIVIDADES**

<b>DEZEMBRO</b>	
2	<b>SEMANA DE ABERTURA – SEM ENCONTRO</b> (a ser avaliado mediante apresentação de calendário de atividades para o semestre letivo) Abertura do AVA e postagem de documentação e material de referência para o curso
9	<b>Aula 1</b> <b>SÍNCRONO:</b> ETAPA 1 CONCEITOS INICIAIS: Descrição do Plano de Curso e apresentação dos conceitos de Sistemas de Visualidades da Cena
16	<b>Aula 2</b> <b>SÍNCRONO:</b> ETAPA 1 Apresentação das técnicas e linguagens visuais da cena em perspectiva histórica (participação de toda a equipe de Visualidades).

<sup>1</sup> Conceito extraído de: CAMILLERI, Frank. *Towards the study of actor training in an age of globalized digital technology. Theatre, Dance and Performance training*. Vol. 6(1). New York: Routledge, 2015. pp.: 16-29. Disponível em: <<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/19443927.2014.985334>>. Acesso em 18 de janeiro de 2021.

	<p>Solicitação de leitura para o recesso: Eco e Stanislavski (Caracterização e concepções de beleza)</p> <p><b>ATIVIDADE REMOTA COMPLEMENTAR:</b> Serão encaminhados materiais para leitura e planejamento de trabalho, equivalentes a 2 (duas) horas suplementares à carga horária prevista.</p>
23	<b>RECESSO – Natal</b>
30	<b>RECESSO – Ano Novo</b>
<b>JANEIRO</b>	
6	<p><b>Aula 3</b></p> <p><b>SÍNCRONO:</b> ETAPA 1</p> <p>ETAPA 1</p> <p>Apresentação de material complementar às leituras solicitadas (Magalhães; Vigarello; Arnheim)</p> <p>ETAPA 2</p> <p>Dinâmicas de discussão e registro das impressões colhidas das leituras (T-P-S: Ferramentas: Padlet, Mindmapper)</p> <p>Solicitação de consulta de material complementar sobre estruturas da fisionomia humana (Sways e PPTs disponíveis no AVA).</p>
13	<p><b>Aula 4</b></p> <p><b>SÍNCRONO:</b> ETAPA 2</p> <p>Discussão dos materiais consultados sobre estrutura fisionômica (com dinâmica de troca e compartilhamento de percepções);</p> <p>Apresentação da concepção de FISIOGNOMONIA</p> <p>Proposição de exercício de criação para postagem em AVA ou Rede Social</p>
20	<p><b>Aula 5</b></p> <p><b>SÍNCRONO:</b> ETAPA 2</p> <p>Técnicas de criação em maquiagem A DEFINIR</p> <p>Técnicas de criação em figurino A DEFINIR</p> <p>Proposição de experimento prático</p>
27	<p><b>Aula 6</b></p> <p><b>ASSÍNCRONO (participação facultativa):</b> ETAPA 2</p> <p><b>Primeira etapa de avaliação</b></p> <p>Experimentação e postagem de exercício proposto na aula anterior, seguido por informações sobre o processo e referências.</p>
<b>FEVEREIRO</b>	
3	<p><b>Aula 7</b></p> <p><b>SÍNCRONO:</b> ETAPA 2</p> <p>Técnicas de criação em maquiagem A DEFINIR</p> <p>Técnicas de criação em figurino A DEFINIR</p> <p>Proposição de experimento prático</p>
10	<p><b>Aula 8</b></p> <p><b>ASSÍNCRONO (participação facultativa):</b> ETAPA 2</p> <p><b>Primeira etapa de avaliação</b></p> <p>Experimentação, postagem e tutoria de exercício proposto na aula anterior, seguido por informações sobre o processo e referências.</p>
17	<p><b>Aula 9: ETAPA 3</b></p> <p>Apresentação e disponibilização de ferramentas de estudo e levantamento de caracteres visuais da personagem dramática (Análise de texto; tipos e papéis).</p>

	Solicitação de material para definição da etapa de Projeto
24	<b>Aula 10:</b> <b>SÍNCRONO:</b> ETAPA 4 Definição e orientação de projetos de criação 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 4 (três) horas suplementares à carga horária prevista, distribuídos ao longo desta etapa da disciplina.
<b>MARÇO</b>	
3	<b>Aula 11</b> <b>ASSÍNCRONO:</b> ETAPA 4 Orientação e acompanhamento de projetos de criação por meio de AVA.
10	<b>Aula 12</b> <b>SÍNCRONO:</b> ETAPA 4 Orientação e acompanhamento de projetos de criação em Visualidades da Cena.
17	<b>Aula 13</b> <b>SÍNCRONO:</b> ETAPA 4 Orientação e acompanhamento de projetos de criação em Visualidades da Cena. Definição dos modos de apresentação e acordos para apreciação e avaliação.
24	<b>Aula 14 – PROVÁVEL SEMANA DE APRESENTAÇÕES FINAIS</b> <b>ASSÍNCRONO:</b> ETAPA 4 <b>Segunda etapa de avaliação</b> (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.
30	<b>Aula 15</b> Atividade síncrona Avaliação final da disciplina

## TDIC

A disciplina usará diferentes plataformas em Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação, sendo a primeira um ambiente de ensino, tal como Moodle, MSs Teams ou Google Classroom. Será dada preferência ao MS Teams, mas o ambiente poderá variar entre os outros indicados de acordo com as possibilidades de acesso do grupo envolvido na disciplina. Aplicativos de videoconferência como Zoom, Jitsi, MConf, Whereby e similares poderão ser usados de acordo com a disponibilidade geral. Essas plataformas serão usadas para organizar a progressão dos encontros, realizar e armazenar atividades síncronas, abrigar orientações e recursos para atividades assíncronas, disponibilizar recursos para atividades avaliativas, registrar o progresso dos estudantes e permitir espaços de discussão em formato fórum.

Por tratar-se de componente curricular que aborda aspectos de criação e comunicação visual, pretende-se fazer uso de redes sociais com foco em compartilhamento de imagens, tais como Pinterest ou Instagram para atividades específicas (vide tabela de atividades). Será estimulado o uso de recursos de criação audiovisual integrada a essas redes, tais como TIK TOK, Reels e Canva para atividades específicas, de acordo com a Tabela de Atividades acima.

## Referências: acesso e caracterização

O material de referência para a disciplina encontrar-seá armazenado em área restrita aos participantes, abrigado pelo ambiente virtual de aprendizagem a ser escolhido, havendo a possibilidade da criação de um espelho da pasta em outro serviço caso haja alguma dificuldade de acesso. A pasta espelho será de acesso igualmente restrito aos participantes da disciplina.

Os materiais a serem disponibilizados encontram-se caracterizados como se segue:

- a. Material para leitura – artigo e capítulos de livros;
- b. Manuais de procedimentos;
- c. Vídeos e *links* de vídeos com tutoriais e material para referência;
- d. Links para perfis em redes sociais de profissionais ou dedicados aos temas 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 4 (quatro) etapas avaliativas, com o intuito de estabelecer um acompanhamento próximo do percurso do estudante ao longo do período letivo, e de oferecer alternativas mais autônomas de participação na disciplina.

### **Etapas de avaliação**

**Etapa 1** (entrega até 14 de fevereiro): Postagem na tarefa Teams criada para essa finalidade do resultado de um dos exercícios técnicos em maquiagem e figurino proposto para os dias 27 de janeiro e 10 de fevereiro, acompanhado por dados sobre o processo (materiais empregados e técnicas) e referências usadas (imagens inspiracionais).

Serão avaliados: pontualidade na apresentação do trabalho, compreensão das técnicas apresentadas, capacidade de planejamento, variedade de recursos empregados, atenção a detalhes, adaptabilidade e criatividade para soluções;

**Etapa 2** (entrega até o dia 25 de março): Apresentação de exercício final, consistindo na preparação e apresentação de uma produção visual para uma personagem dramatúrgica, em três etapas:

- i. Descrição da personagem seguida de escolhas com suporte fisiognomônico;
- ii. Descrição de processo de construção e recursos (por meio de texto descritivo ou vídeo demonstrativo)
- iii. Apresentação da personagem por meio de cena apresentada no contexto de Atuação: Personagem, podendo ainda ser uma cena autônoma ou ensaio fotográfico para quem não estiver cursando a disciplina de Atuação.

**Etapa 3** (entre 17 de dezembro e 31 de março)

Consiste na realização de atividades de acordo com a escolha do estudante a partir da relação abaixo, permitindo que este acumule pontuação de até 40% da nota máxima (40 pontos). Outras atividades poderão ser inseridas na relação, de proposição tanto do professor quanto da 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 explicados na devolutiva de cada trabalho.

- i. Postagem de processo de maquiagem de tema livre acompanhado por descrição de materiais e processos empregados – **12 pontos**;
- ii. Postagem de portfólio de referências visuais (*cemitério*) junto a exercícios de produção de caracterização (maquiagem e/ou figurino) apresentado – **10 pontos**;
- iii. Postagem de diagrama visual de estudo de maquiagem junto a exercícios de produção de caracterização apresentado, com informações sobre material e técnicas – **8 pontos**;

iv. Postagem de desenho do tipo *croqui* sobre proposta de figurino para os exercícios de produção em caracterização trabalhados com informações sobre materiais e técnicas – **8 pontos**;

v. Elaboração de texto reflexivo (1 a 2 laudas; fonte Times New 12; espaço 1,5; sem espaçamentos especiais entre parágrafos, folha A4), sobre tema relativo ao curso – **10 pontos**;

vi. Produção e postagem de vídeo curto (até 6 minutos) com experimentação ou explicação de um tema abordado na disciplina, desde a discussão teórica até técnicas de trabalho e materiais – **15 pontos**;

### **Pontuação**

Etapa 1: 30 pontos  
 Etapa 2: 40 pontos  
 Etapa 3: 50 pontos

**Pontuação disponível: 120 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**

### **Bibliografia Básica**

BONFITTO, Mateo. **O ator compositor**. São Paulo: Perspectiva, 2002 (Estudos; 177).

FLORENTINO, Adilson & TELLES, Narciso (orgs.). **Cartografias do ensino do teatro**. Uberlândia: EDUFU, 2009.

STANISLAVSKI, Constantin. **A construção da personagem**. tradução Pontes de Paula Lima. 11<sup>a</sup> Ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001.

### **Bibliografia Complementar**

ARNHEIM, Rudolph. **Arte e percepção visual**. Tradução: Ivone Terezinha de Faria. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2019.

CORSON, Richard. **Stage Make-up**. New Jersey: Prentice Hall, 1990.

CREMA, Iuri. **Manual prático de maquiagem teatral e efeitos especiais**. 2004. Monografia (Graduação em Artes Cênicas) – Departamento de Artes Cênicas da Universidade Federal de Brasília (UnB). Brasília.

DELAMAR, Penny. **The complete Make-up artist. Working in film, fashion, television and theatre**. Second edition. Illinois: Northwestern University Press, 2003.

DOCZI, György. **O poder dos limites**. Harmonias e proporções na Natureza, Arte e Arquitetura. Tradução Maria Helena de O. Tricca e Júlia Bárány Bartolomei. 6<sup>a</sup> ed. São Paulo: Publicações Mercury Novo Tempo, 2012.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. Tradução: Jefferson Luiz Camargo. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2015.

ECO, Humberto (Org.). **A história da beleza**. Tradução Eliana Aguiar. Rio de Janeiro;São Paulo: Recors, 2009.

GUIMARÃES, Pedro Maciel. No rosto, lê-se o homem. Significação. Revista de Cultura Audiovisual. v.43. n.46. São Paulo: Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais da ECA/USP, 2016. pp.: 85-105. Disponível em <<https://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/121048>>. Consulta em 12/01/2021.

HALLAWELL, Philip. **Visagismo. Harmonia e estética**. São Paulo: SENACSP, 2008.

LEBORG, Christian. **Visual grammar**. 1st English ed ed. New York: Princeton Architectural Press, 2006.

MAGALHÃES, Mona. *Caracterização teatral: uma arte a ser desvendada*. in: FLORENTINO, Adilson & TELLES, Narciso (orgs.). **Cartografias do ensino do teatro**. Uberlândia: EDUFU, 2009. pp.: 209-20.

VIGARELLO, Georges. **História da beleza**. O corpo e a arte de se embelezar, do renascimento aos dias de hoje. Tradução Léo Schlafman. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

VIANA, Fausto. Figurino Teatral e as renovações do século XX. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2010.

S/A. **A arte da transformação**. Disponível em <<http://www.linkagratis.net/a-arte-datransformacao-cinematografica/>>. Acesso em 05 de fevereiro de 2011.

## APROVAÇÃO

Aprovado em reunião do Colegiado do Curso de

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

---

Coordenador do curso