



# A “pele múltipla” nas artes cênicas – Processo criativo da pele de personagens através da maquiagem.

Márcio Ricardo Desideri

**Para citar este artigo:**

Desideri, Márcio Ricardo. A “pele múltipla” nas artes cênicas – Processo criativo da pele de personagens através da maquiagem. *A Luz em Cena*, Florianópolis, v.5, n.9, jun. 2025.

 DOI: <http://dx.doi.org/10.5965/27644669050920250203>

Este artigo passou pelo *Plagiarism Detection Software* | iThenticate



## A “pele múltipla” nas artes cênicas – Processo criativo da pele de personagens através da maquiagem.<sup>1</sup>

Márcio Ricardo Desideri<sup>2</sup>

### Resumo

Pretende-se com esta pesquisa, refletir sobre o uso da maquiagem no processo de caracterização de personagens, através do ponto de vista de um maquiartista, que a observa como uma “pele múltipla” do ator, que se multiplica e (in)corpora em diversos meios e elementos cênicos. Assim a compreenderemos além da sua funcionalidade técnica de linguagem visual, efeito de embelezamento e de ser um simples elemento da caracterização de personagens. Dessa maneira, acompanharemos o processo de construção dessa pele em diversificados meios e técnicas, analisando os fatores e elementos de uma complexa rede de criação, seja esse processo material (plano físico) ou virtual (plano mental).

**Palavras-chave:** Caracterização. Maquiagem. Maquiartista. Pele. Personagem.

## The “multiple skin” in the performing arts – The creative process of a character’s skin through make-up

### Abstract

This research aims to reflect on the use of makeup in the process of characterization of characters, from the point of view of a “makeup-artist”, who observes it as a “multiple skin” of the actor, which multiplies and (in)corporates in various means and scenic elements. Thus, we will understand it beyond its technical function as a visual language, a beautification effect, or a mere element of character delineation. In doing so, we will trace the process of constructing this skin across diverse media and techniques, examining the factors and elements of a complex creative network, whether that process is material (physical plane) or virtual (mental plane).

**Keywords:** Characterization. Makeup. Makeup artist. Skin. Character.

<sup>1</sup> Trabalho revisado por Felipe Valentim, Doutor em Literatura Comparada e Bacharel em Artes Cênicas – Direção Teatral.

<sup>2</sup> Doutorando em Artes Da Cena na Escola de Comunicação da UFRJ. Mestre em Artes Visuais pela UNESP Instituto de Artes em São Paulo. Pós graduado em Docência em Ensino Superior no Centro Universitário Senac. Foi docente da Universidade Belas Artes em São Paulo na graduação e pós graduação em Artes Cênicas e Licenciatura em Artes visuais. Como também foi professor do Curso Profissionalizante Maquiador Cênico no Senac Lapa Faustolo em São Paulo. Realiza pesquisa sobre a linguagem da maquiagem no campo expandido. Possui formação internacional com o título *Master Makeup Program*, na *Cinema Makeup School* em Los Angeles. É maquiartista, especialista em maquiagem cinematográfica e teatral reconhecido internacionalmente com publicações, na qual realiza exposições, vídeos publicitários, editoriais, filmes e series nacionais, performances e palestras.

✉ marciodesiderieventos@gmail.com | 🌐 <http://lattes.cnpq.br/8354568856183673> |





## La “piel múltiple” en las artes escénicas – Proceso creativo de la piel de los personajes a través del maquillaje

### Resumen

Con esta investigación se propone reflexionar sobre el uso del maquillaje en el proceso de caracterización de personajes desde la perspectiva del maquiartista, quien lo concibe como una “piel múltiple” del actor que se multiplica e (in)corpora en diversos medios y elementos escénicos. De este modo, lo abordaremos más allá de su función técnica como lenguaje visual, efecto embellecedor o mero recurso de caracterización, para examinar el proceso de construcción de esa piel a través de medios y técnicas variadas. Analizaremos los factores y elementos de una compleja red creativa, ya sea en su dimensión material (plano físico) o virtual (plano mental).

**Palabras clave:** Caracterización. Maquillaje. Maquiartista. Piel. Personaje.



Nas Artes da Cena, ao refletirmos sobre o processo de caracterização de um determinado personagem, podemos analisar uma complexa rede de criação<sup>3</sup>, em que se confundem as funções, nomenclaturas, conceitos, e quase não encontramos livros de fundamentação teórica sobre esse assunto. Como exemplo, podem-se destacar livros que investiguem com profundidade o “todo” ou as partes que compõem uma caracterização de personagem, entre outros materiais com teorias do teatro que nos possibilitam direcionarmos o olhar para analisarmos, respaldados por uma fundamentação teórica, a maquiagem em cena. Felizmente, há pesquisas recentes que apontam alguns caminhos do processo de caracterização e algumas delas defendem a importância da caracterização como um todo, enquanto outras analisam as suas partes.

A pesquisadora Adriana Ramos (2008) denomina a caracterização de “design de aparência” como forma de enfatizar a importância desse processo e trazer questões pertinentes para esclarecer problemas recorrentes do termo “caracterização” comumente usado. Ela analisa que “a aparência dos atores é construída por uma tessitura de relações sógnicas, a complexidade dos modos de caracterizá-los é diretamente proporcional à complexidade dos meios comunicacionais” (RAMOS, 2008, p. 18). E continua:

Independentemente da natureza do meio e do suporte tecnológico que apresentar um ator, devemos entender que caracterizá-lo visualmente significa trabalhar signos que construam uma determinada aparência idealizada sobre a figura do ator como pessoa. Trabalha-se para criar uma aparência que exprime qualidades. As qualidades representadas são signos dos traços singularizantes de um ser ficcional e podemos dizer que a representação realizada pela caracterização visual de atores apresenta uma similaridade com seu objeto. (RAMOS, 2008, p.18)

No circuito das Artes Cênicas, ainda se tem o hábito de analisar os elementos que compõem uma caracterização e resumi-lo a sua totalidade para apenas um elemento e

---

3 Referente ao conceito de “Redes de criação”, apresentado por Cecília Salles (2006). Ela caracteriza a criação como um sistema aberto e dinâmico, um “gesto inacabado”, que não se encerra na obra pública, mas permanece em fluxo: os documentos preparatórios, rascunhos e arquivos do artista formam uma rede de insumos e pistas que podem ser revisitados a qualquer momento. Nesse modelo, o processo criativo não é linear nem fechado, pois recebe aportes de outras linguagens artísticas, da comunicação e de saberes diversos, permitindo remediações e reinvenções constantes. A “obra” surge, assim, como um nó provisório nessa malha de influências, sempre passível de reedição, refação ou expansão em novas edições. Ao considerar a mobilidade permanente entre o material e o virtual, Cecília Salles leva em conta não apenas o objeto final, mas todo o ecossistema documental que o precede e o acompanha, valorizando a criatividade como campo de experimentação contínua.



funcionalidade, ao dizer que eles são reconhecidos como “figurino”. Sim, os elementos de uma caracterização de personagem compõem e estabelecem diálogos entre si e com o contexto que o circunda, além do ator, da cenografia e de vários outros elementos. Contudo, cada um deles tem suas especificidades e não se deve interpretá-los em sua totalidade como apenas o “figurino” ou “fantasia” que veste o ator. Restringir a visão do “figurino” como o “todo” é como limitar o potencial de cada parte da composição de uma caracterização. E um dos “elementos” mais negligenciados pela falta de relevância, que usualmente profissionais e teóricos lhe impuseram, é a maquiagem.

No caso da maquiagem, pelo seu envolvimento complexo na caracterização, ao aprofundarmo-nos nela, notamos que ela não se limita a cumprir o seu papel como um elemento decorativo, seja acessório ou vestimenta. É necessária uma visão ampliada, uma visão “holística” da maquiagem nesse contexto que, tal como um alquimista<sup>4</sup>, o maquiartista a compreende nessa conjuntura. De acordo com citação

Alguns pesquisadores entendem a caracterização como meio de materializar, no corpo do atuante, caracteres sociais, psicológicos e físicos. Outros defendem que a visualidade é relacional, construída com os demais elementos da cena, além de determinada organização de traços da aparência corporal. (ZOFIRO,2024, p.9)

Entretanto, independente da visão do todo ou a parte dos elementos que compõem a caracterização, e da sua relação com a cena com os caracteres sociais, psicológicos e físicos do personagem e do ator, como artista-pesquisador, ou melhor maquiartista<sup>5</sup>-pesquisador, proponho uma análise reflexiva sobre as questões que implicam pensar a maquiagem através do ponto de vista de um maquiartista nesse contexto. Para assim, ampliarmos a visão de que ela seja subestimada e interpretada como um elemento de menor importância da caracterização, de acordo com os resultados das pesquisas que obtive sobre a nossa história da maquiagem cênica, que são escassos. É importante problematizá-la e tensioná-la para que

---

4 O maquiartista é visto como um alquimista no trabalho: “Desterritórios nas artes virtuais: o campo híbrido do maquiartista, em redes de criação compartilhadas”. Ver DESIDERI (2021).

5 Maquiartista é um termo criado na dissertação de Márcio Desideri, Processo criativo da maquiagem nas artes visuais: o ponto de vista de um “maquiartista” (2021). O termo “maquiartista” descreve um artista híbrido que se apropria da linguagem e do processo criativo da maquiagem para conceber “novas criaturas” e “coisas” estéticas. Agindo como um verdadeiro alquimista, esse profissional expande sua prática tanto na materialidade (por meio de cosméticos, próteses e texturas físicas) quanto na virtualidade (efeitos de ilusão associados às tecnologias da cena). Sua ação estende-se por diferentes planos (material, virtual e, também, espiritual), permitindo-lhe ressignificar corpos animados e inanimados, investigar a arte do disfarce e da ilusão e tensionar os limites entre o real e o imaginário.



## A “pele múltipla” nas artes cênicas –

Processo criativo da pele de personagens através da maquiagem.

Márcio Ricardo Desideri

possamos ultrapassar o senso comum sobre a maquiagem, ou seja, de que o seu uso se destina ao embelezamento e ao enfeite do rosto como mero elemento, conforme citação

A maquiagem é um termo contemporâneo complexo, pouco desbravado além dos territórios do senso comum e do embelezamento. Ela é uma linguagem visual artística híbrida e potente que permite incorporações no corpo, além da pele. Criam-se mundos, histórias, personas, caricaturas, cores, formas e formatos. Com o corpo, a maquiagem (in)corporea-se ao ambiente, a contextos e épocas, a ideologias e conceitos. Quando a deslocamos para as artes cênicas, ela tem o poder de ressignificar-se em diferentes luzes, palcos, movimentos, danças, cenários, figurinos, através dos olhos do público, das câmeras e das ilimitadas reproduções audiovisuais. É a expressão estética da alma, seja individual, compartilhada, integrada ou fragmentada. A maquiagem compõe uma rede criativa transcendente, metamorfa, que reconfigura a cada instante seus significados e significantes. Como artista híbrido(a), o(a) maquiador(a) é um(a) maquiartista que navega entre saberes diversos, multidisciplinares, conjecturando habilidades múltiplas e linguagens que se integram, modelando formas através do tridimensional e bidimensional, como a escultura e a modelagem, também com o desenho e volumes esfumados. Mistura cores com a pintura, jogo de luzes, recortes, colagem, edições digitais, bem como transita pela moda, cultura, cotidiano, arte, cinema e teatro (DESIDERI, 2024, p. 9)

Assim, torna-se limitante não considerarmos os desdobramentos da maquiagem em cena por falta de informações, uma vez que Patrice Pavis (2015, p. 170) destaca “[...] a maquiagem veste tanto o corpo como a alma daquele que a usa [...] No teatro, tudo é maquiado e mesmo ‘montado’”. O referido teórico ainda especifica que:

A maquiagem não é, no entanto, uma extensão do corpo como podem ser a máscara, o figurino ou o acessório. Não é tampouco uma “técnica do corpo”, uma “maneira com a qual os homens sabem utilizar o seu corpo”. É melhor dizendo, um filtro, uma película, uma fina membrana colada no rosto: nada mais perto do corpo do ator, nada melhor para servi-lo ou traí-lo que esse filme tênue. (Pavis, 2015, p. 170).

E se observarmos atentamente os significados da palavra película<sup>6</sup>, notaremos algumas variantes semânticas que podem denotar a epiderme, a fina membrana vegetal ou animal, e o fino filme cinematográfico. Assim, tomando-se como referência a teoria do “corpomídia”<sup>7</sup>,

---

6 Consulta ao vocábulo realizada no Dicionário Michaelis. <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/pe%C3%ADcula>

7 Referência à teoria do “corpomídia” criada por Christine Greiner e Helena Katz (2005). A teoria do corpomídia, formulada por Christine Greiner e Helena Katz, entende o corpo como um “corpo-mídia” capaz de produzir, transmitir e receber informações, rompendo com a visão do corpo apenas como suporte físico. Para as autoras, o corpo é um sistema vivo e dinâmico em constante interação com o ambiente, consigo mesmo e com tecnologias, atuando simultaneamente como mediador e produto dos processos comunicacionais. Adotando uma perspectiva interdisciplinar, a teoria integra campos da



pode-se dizer que:

A maquiagem cênica é algo além da máscara do ator ou atriz. Ela (in)corpora nele(a), em integração com o ambiente, tempo e movimento. É vida metamorfa, como um parasita na pele pulsante, integra, as vezes dominante e invasiva ou passiva e repelida. Criam-se histórias fascinantes na fina linha entre ficção e realidade, tecendo caminhos expressivos com o corpo, revelando a sua própria linguagem (DESIDERI, 2024, p. 27).

Sobre esses aspectos, pode ser um pouco equivocados dizer que o figurino e os acessórios sobre o ator são a sua segunda pele. Apesar de ser interessante observar como o corpo incorpora e cria hábitos com ele, e de como isso é uma potência para cena, conforme citou a atriz Fernanda Torres, em uma entrevista recente sobre moda para a revista Vogue, sobre figurino:

“A moda no teatro, no cinema e na televisão é o teu figurino, que é a tua segunda pele. Pois o figurino ruim atrapalha sua atuação, o figurino que te veste, age na tua alma, tem um significado. Figurino e atuação são muito ligados. Às vezes você estava ensaiando, ensaiando e quando chega um figurino, aquilo completa o que você queria.”. (TORRES em 13/11/2024, s/p).

Já no sentido do uso contínuo de roupas no cotidiano, bem como em aparições públicas, seja pela internet e outros meios de comunicação, a jornalista e escritora Thaís de Melo se pronuncia: “Como sempre digo, a minha pele não é órgão; é tecido, raríssimas vezes apareci com o corpo despido” (MELO, 2025). No entanto, apesar de muitos relacionarem o figurino como a segunda pele em níveis psicológicos e estéticos, reitero que a segunda pele nas Artes da Cena, pela ótica do maquiartista e do personagem criado, é a maquiagem, ou melhor, a maquiagem é uma pele múltipla, que se multiplica, amplia e contamina<sup>8</sup> através da interação com outros elementos e ambiente. Como vimos, Pavis cita que a “maquiagem veste a alma”. Não entrarei no vasto campo de significância e construção do que seria uma “alma”, mas para compreendermos a maquiagem em sua amplitude, podemos supor que, aqui, essa alma seja construções de uma identidade de um determinado indivíduo em fluxo contínuo de

---

comunicação, da tecnologia e das ciências humanas, valorizando a interdependência entre corpo, mente e mediações técnicas.

<sup>8</sup> Conceito de “contaminações”, retirado do artigo “Contaminações mágicas: (in)corporações através da linguagem da maquiagem nas artes da cena”, descreve o processo do contato “(in)corporação” da maquiagem no corpo de um ator com analogia a variadas práticas espirituais e ritualísticas, incluindo o uso de símbolos e práticas de incorporações. Esse processo, ao mesmo tempo, envolve técnicas e procedimentos cênicos no constante jogo de cena, que transita entre farsa, ilusão e atuação. Para maiores detalhes, ver DESIDERI (2023).



atualizações e de devires, ficções e inconsciente coletivo. Todavia, tomaremos cuidado para não nos limitarmos a uma ótica essencialista e nem estigmatizar e impor a “pele de figurino” como principal significante das qualidades de um personagem, o que poderia ser uma superficial interpretação capitalista e de desigualdade social.

Pela pele da maquiagem, essa suposta identidade fluída e mutante construída dialoga com a criação do personagem e se integra a ele em diferentes níveis de interação, como a atração e repulsa. Não estaríamos avaliando as qualidades de um personagem e a personalidade com a ênfase através da pele, como muitos o fazem pelo figurino; pelo contrário, entenderemos que a pele construída de um personagem tem vida e é fluídica e mutante. Desse modo, ampliamos o campo da criatividade e a forma de compreendermos suas interações em cena bem como a sua autonomia.

Se entendemos a maquiagem como sendo uma das artes das visualidades; que ela não é parte do figurino/traje, nem mesmo pode ser tomada como o único elemento para definir toda a complexidade da caracterização, julgo necessário dizer que minha pesquisa trata de uma arte que dialoga, portanto, com essas outras linguagens (figurino/traje artístico e caracterização), mas tem conceitos próprios. (ZOFIRO,2024, p.10)

Sendo assim, a maquiagem na caracterização de personagem é uma pele criada, que (in)corpora<sup>9</sup> aspectos físicos da aparência e psicológicos, que interage, dialoga, (in)corporando outros elementos que são a extensão do corpo, como o figurino, a máscara, os objetos e acessórios. É uma (in)corporificação complexa de diversos fatores em fluxo contínuo de atualizações entre o material e o virtual. Podemos considerar que a maquiagem, sobretudo, é psicológica, que além da pele cênica<sup>10</sup>, ela é múltipla e se infiltra em diversas camadas do personagem e ator. Tal conceito está em expansão e, neste artigo, apresento uma problematização que está no início de desenvolvimento, o que demandará mais pesquisas e tempo para esse assunto.

---

<sup>9</sup> Helena Katz (2005): o conceito de (in)corpora propõe uma compreensão da incorporação como *(in)corporificação*: um processo pelo qual a informação não apenas entra no corpo, mas se transforma em corpo, alterando-o e sendo por ele alterada. O uso dos parênteses no termo marca a simultaneidade entre “corporar” e “incorporar”, indicando que o corpo está sempre “se corpando”, ou seja, em constante processo de se fazer corpo. Cada nova informação recebida não é simplesmente absorvida, mas corporificada, tornando o corpo um sistema dinâmico de trocas com o meio e com as tecnologias, no qual a informação literalmente *vira corpo em um corpo*.

<sup>10</sup> Ver ZOFIRO (2024).



## A “pele múltipla” nas artes cênicas –

Processo criativo da pele de personagens através da maquiagem.

Márcio Ricardo Desideri

A pele criada do personagem no ator pode modificá-lo, transformá-lo totalmente, além de realçar ou camuflar os traços dele, mas a diferença é que podemos considerar que a maquiagem em cena age como um invólucro virtual que materializa e modula o personagem. Ela é a pele viva do personagem com a sua complexidade e configuração do corpo integrada com o corpo do ator. O figurino e os acessórios são extensões do corpo do ator que caracterizam o contexto do personagem, a época, a ação, o momento, como também podem caracterizar a personalidade; mas não a função da materialidade de ser, propriamente, a pele do personagem como a maquiagem realiza. Isso ocorre porque esses outros elementos não têm vida própria e, antes, operam como complementos que podem conter variedades de signos e de significantes.

A maquiagem tem vida, ou melhor, um filtro da vida; porém, ela é como um parasita que precisa de um corpo para sobreviver, para existir em diferentes formas que ultrapassam a representação, podendo, assim, ser uma coisa<sup>11</sup> com o corpo habitado. Ela está em constante troca de informação com o corpo e o meio, ela é mutante e adaptável e infiltra com profundidade aspectos da identidade, borrando fronteiras do real e do imaginário, ou seja, como destaca Pavis: “uma vertigem”. E é nesse ponto que é necessário ampliar o que se considera a materialidade da maquiagem em cena, bem como a sua virtualidade na criação de personagens, envolvendo, próteses, aplicações de pelos, texturas e, até mesmo, a computação gráfica (pós-produção no cinema), entre outros. Porém, antes de analisarmos a pele múltipla de um personagem com exemplos, é necessário compreender um pouco mais sobre a pele humana.

Consideremos que a pele humana é a superfície fundamental, quando refletimos sobre a maquiagem, ainda que nesta pesquisa o conceito de maquiagem possa ser ampliado a outras superfícies. Compreender a pele, em seus aspectos funcionais fisiológicos, sociológicos e psicológicos, e expandi-la para a relação com a linguagem da maquiagem, revela-se uma interessante jornada reflexiva nas Artes da Cena. É importante atentar que:

---

<sup>11</sup> Ver LEPECKI (2019).



## A “pele múltipla” nas artes cênicas –

Processo criativo da pele de personagens através da maquiagem.

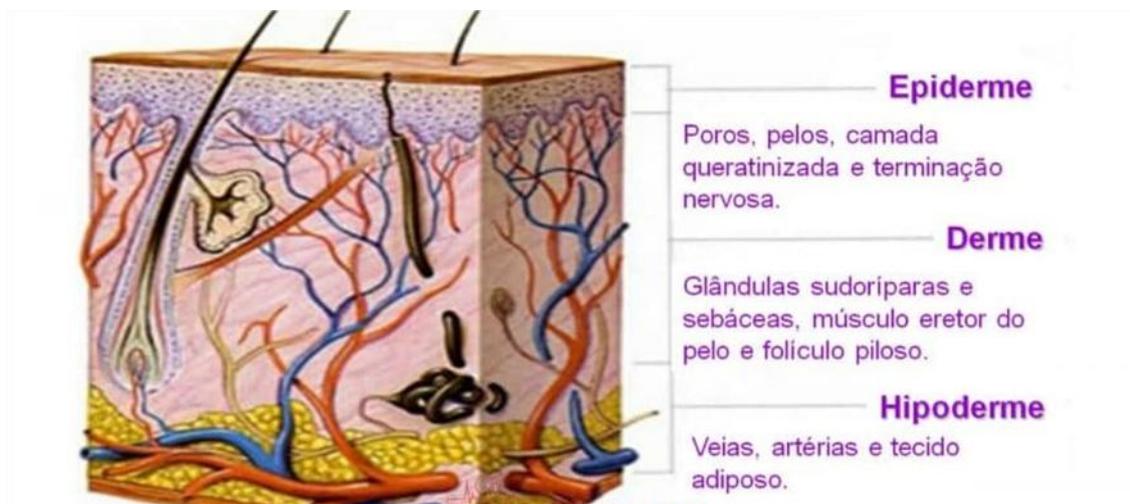
Márcio Ricardo Desideri

“A pele, sendo um sistema epitelial, tem como uma de suas principais funções delimitar, isolando estruturas internas do ambiente externo [...] a pele pode ser encarada como uma fronteira mediadora entre o organismo e o ambiente. (HARRIS, 2016, p 15)”

Sobre a ótica da pele como uma fronteira mediadora, pode-se investigar tanto os fatores externos que a influenciam quanto os internos. Como, por exemplo, a ação do tempo, do clima, de procedimentos cirúrgicos, de doenças, manchas e acidentes; a pele como meio da troca entre o que está dentro e o que está fora. A produção de suor, o surgimento de pelos, de erupções cutâneas, bem como “a retenção de líquido, absorção de luz, funções sensoriais e estéticas” (HARRIS, 2016, p. 15). Ainda “A saúde psicossocial do indivíduo é dependente e muito de sua aparência externa e da aceitação instintiva das características de sua pele pelos demais componentes de seu grupo social” (HARRIS, 2016, p. 15). Além de ser “um dos maiores órgãos do corpo humano, a pele apresenta uma área total que varia de 2.500cm<sup>2</sup> (no nascimento) a 18.000-25.000cm<sup>2</sup> em um ser adulto” (HARRIS, 2016, p. 16).

De acordo com Harris, doutora em química e cosmetóloga, a pele é dividida em três regiões, em camadas: da mais externa, considera-se a epiderme (tecido epitelial) como a interface com o meio ambiente; a derme (tecido conectivo); e a hipoderme como a mais profunda, com a presença de gordura (Figura 1). Dentre essas camadas, há um complexo sistema que interage em constante troca, na qual se reconfigura e se regenera de acordo com as condições do corpo e do ambiente.

Figura 1: Ilustração de camadas da pele.



Fonte: <https://www.souenfermagem.com.br/estudos/composicao/>



Desta maneira, podemos reconhecer as funções, aspectos e características da pele, bem como os seus tipos. Ancorados na mesma lógica de camadas, conseguimos refletir, de modo expandido ou metaforizado, sobre o personagem e a sua pele criada nas Artes da Cena. Essa pele se constrói sobre a epiderme do ator, ao mesmo tempo em que a metamorfoseia em um duplo<sup>12</sup> (múltiplo) com diferentes níveis físicos, estéticos, psicológicos, comportamentais e virtuais, em ressignificação e atualização contínuas (LEVI, 2015). Ou seja, a partir do ponto em que entendemos sobre o órgão pele, sua singularidade em um determinado corpo e sua relação com o meio, conseguimos indagar como seria criada uma outra possível pele sintética de uma determinada personagem, sobre a pele do ator ou performer, considerando-se a complexidade psicológica e a percepção de um indivíduo com a sua própria pele. Aqui, a maquiagem atua como simulacro, uma pele simulada, como uma fina membrana que absorve total ou parcialmente, ou repele a pele do parasitado (do ator).

Se relacionarmos a maquiagem, como uma segunda pele, como uma pele múltipla, seria possível dizer que essa pele, construída de um determinado personagem ou ação, é capaz de infiltrar-se no corpo do ator e do performer, “atravessá-lo” em um nível mental e reconfigurar-se ao seu corpo. Ao atuar e performar de acordo com uma maquiagem sobre o seu corpo, o ator também desenvolve um personagem estético ou melhor uma “persona plástica”<sup>13</sup>.

Ainda que a segunda pele criada também seja efêmera, que se desfaça e se refaça, que borre, ou que se cristalice e enrijeça como a máscara, torna-se artificial e mecânica, que possa ao mesmo tempo estar presente e ausente, essa pele, ou “pele múltipla”, provem de diferentes estados, do líquido ao sólido, do virtual ao material, ou ambos o inverso, do sólido ao líquido. Contudo, para que possamos compreender a construção criativa de uma pele de personagem, um “personagem-pele”, relacionando com a cena a um nível psicológico, é necessário antes compreender os estudos psicanalíticos que Didier Anzieu (1989) elaborou sobre o conceito do “Eu-pele”.

---

12 Referente ao conceito de “duplo”, de Artaud (1985). Em O teatro e seu duplo, Antonin Artaud concebe o “duplo” como um corpo afetivo e energético que coexiste com o corpo físico do ator. Esse duplo não é uma metáfora, mas um organismo real e sensível, onde se inscrevem forças psíquicas, emocionais e instintivas que o teatro deve mobilizar. Para Artaud, é sobre esse corpo oculto, uma espécie de “efígie espectral”, que a cena atua, modelando-o por meio de gestos, sons, respiração e impulsos internos. O corpo, assim, deixa de ser apenas instrumento para se tornar um campo de intensidades, onde a performance nasce da fricção entre o visível e o invisível. Ao ativar esse duplo, o teatro transcende a psicologia e atinge uma dimensão sensorial e vital, provocando no espectador um impacto direto e físico, não intermediado por narrativas racionais.

13 Ver DESIDERI (2022).



## A “pele múltipla” nas artes cênicas –

Processo criativo da pele de personagens através da maquiagem.

Márcio Ricardo Desideri

Didier Anzieu faz uma primorosa pesquisa descrevendo experiências com relatos de casos de seus pacientes, sob a ótica psicanalítica da pele, considerando-a como “[...] dado de origem orgânica ao mesmo tempo imaginária, como sistema de proteção de nossa individualidade assim como primeiro instrumento e lugar de troca com o outro [...]” (ANZIEU,1989, p. 3). A partir do imaginário, ou seja, como uma “pele imaginária”, ele relaciona importantes e variados fatores que a constituem, que afetam as condições psicológicas de um indivíduo ao se relacionar com o meio; utilizando referências do *Self* e do *Id*, extraídos dos conceitos e dos estudos de Sigmund Freud. Para aprofundar esta questão, Anzieu elabora o seu conceito de “Eu-pele”:

[...] O Eu-pele é uma realidade de tipo fantasmática: figurada ao mesmo tempo nas fantasias, nos sonhos, na linguagem corrente, nas atitudes corporais, nas perturbações de pensamento; e fornecedora do espaço imaginário que é o componente da fantasia, do sonho, da reflexão de cada organização psicopatológica (ANZIEU,1989, p. 4)

Desde os estudos que realizou do bebê no ventre da mãe e da passagem para a fase adulta, Anzieu (1989) aponta a relação da pele e do contexto que um determinado sujeito experiencia ao longo da vida. Do contato com o meio em que o sujeito está envolvido, a pele absorve informações e dialoga com o meio em constante troca, ao mesmo tempo que protege os órgãos internos do corpo. Porém, como uma membrana protetora e inteligente, ela reage e se acopla virtualmente à realidade do indivíduo, sendo indissociável de sua identidade. Ela também é uma identidade fantasmática, de simulacro e imaginação.

“Toda atividade psíquica se estabelece sobre uma função biológica. O Eu-pele encontra seu apoio sobre as diversas funções da pele. Esperando proceder adiante a seu estudo sistemático, assinalo aqui brevemente três funções (às quais me limitava em meu primeiro artigo de 1974). A pele, primeira função, é a bolsa que contém e retém em seu interior o bom e o pleno aí armazenados com o aleitamento, os cuidados, o banho de palavras. A pele, segunda função, é a interface que marca o limite com o de fora e o mantém no exterior, é a barreira que protege da penetração pela cobiça e pelas agressões vindas dos outros, seres ou objetos. A pele, enfim, terceira função, ao mesmo tempo que a boca e, pelo menos, tanto quanto ela, é um lugar e um meio primário de comunicação com os outros, de estabelecimento de relações significantes; é, além disso, uma superfície de inscrição de traços deixados por tais relações. Desta origem epidérmica e proprioceptiva, o Eu herda a dupla possibilidade de estabelecer barreiras (que se tornam mecanismos de defesa psíquicos) e de filtrar as trocas (com o *Id*, o *Superego* e o mundo exterior).” (ANZIEU,1989, p. 45)



## A “pele múltipla” nas artes cênicas –

Processo criativo da pele de personagens através da maquiagem.

Márcio Ricardo Desideri

Dessas funções, como a troca e construção com o meio, que Anzieu cita sobre a pele, podemos relacionar esse estudo a uma nova visão acerca da “Pele Múltipla” nas Artes Cênicas. Essa nova visão se integra a uma extensão e expansão artística desse “Eu”, que pode ser “Nós”, que pode ser o “Outro” expandido do “Eu”, relacionado à construção de personagens, no desenvolvimento de novas “peles”. De forma similar, este movimento opera como um meio de destituir uma visão centrada do “Eu” e permitir que a pele seja porosa, indeterminada, em um fluídico devir. Todavia, deve-se considerar a complexidade dos estudos de Anzieu (1989) na ótica da psicanálise sobre a pele. Para que possamos compreender a integração do “Eu-pele” com o “Eu-personagem”, “Eu-múltiplo”, ou seja, como um simulacro da pele de indivíduo, integrando ao simulacro da pele do personagem. Vale lembrar que o significado de “pele”, nesse contexto, é ampliado, considerando-se aspectos da psicanálise. Sem essa consideração, poderemos nos limitar apenas à superfície, na estética, sem aprofundar o intrincado, complexo e fascinante processo de construção de personagens na cena.

Mas é importante compreendermos esse estudo para que possamos entender a relação da pele com a psicanálise, do sujeito com a epiderme. Se através de experiências que absorvemos ao longo da vida, bem como o meio que nos relacionamos, afetam e modificam a construção do “Eu-pele”, tal como proposto por Anzieu (1989), poderíamos dizer, realizando uma simples analogia, que algo semelhante aconteceria na criação de novas peles fictícias, uma vez que personagens e coisas que se transformam através da maquiagem. Ao criar um personagem, ou uma coisa, um determinado ator irá relacionar a pele do personagem imaginado com seu próprio “Eu-pele”. É como se ocorresse uma fusão de informações entrecruzadas, e o seu “Eu-pele” se torna “Pele-múltipla” e se descentraliza, que se resulta no espaço imaginado em constante troca com o espaço físico e virtual. Poderá, nesta situação, essa troca reverberar-se em códigos e símbolos estéticos ocasionados pela maquiagem. Sobre esse aspecto, a pesquisadora Marquetti aponta que:

A palavra teatro é, etimologicamente, lugar de onde se vê, mas o que vemos no teatro? Vemos o Outro/Eu, materializado em um corpo, palavra que em grego significa pessoa. Essa metamorfose, transformação de um Eu singular, o ator, em um Outro plural, que recobre vários segmentos da sociedade, de sentimentos, sensações alheias a ele, se dá a partir de um jogo de ilusão, na qual a caracterização, maquiagem e indumentária entram em cena conferem nova pele ao ator. Para os gregos pele é tudo aquilo que recobre; dessa forma, podemos entender que todos os



## A “pele múltipla” nas artes cênicas –

Processo criativo da pele de personagens através da maquiagem.

Márcio Ricardo Desideri

elementos que são utilizados para caracterizar o ator e mesmo a cena constituem, no teatro, sua pele, sua epiderme, sobre o qual é projetado o mais profundo de seus personagens. (MARQUETTI, 2015, p.228)

Nesta conjectura, é importante analisar através do ponto de vista de um maquiartista, do ato de maquiar, pois compreendemos que a pele maquiada é múltipla, para integrar-se e multiplicar-se com outros elementos da cena, com as extensões do corpo, como um processo de osmose. No entanto, não se deve generalizar que tudo é pele, sem um olhar cuidadoso para entender o processo e o papel que a maquiagem exerce nessa construção. Ao reconhecermos um personagem “vivo”, ou seja, atuante em cena, essa ilusão se dá através da sua pele, do seu corpo material, da sua personalidade e movimentação, e não apenas da indumentária e acessórios que o localizam e o modulam. Ou seja, esses elementos são extensões de uma pele multiplicada. A maquiagem se difere dos outros elementos aqui, na possibilidade de ser uma nova pele de um personagem suspenso entre dois mundos, o virtual (imaginado) e o material. Contudo, e se o ator não estivesse usando maquiagem, ele não seria capaz de criar uma pele virtual para o seu personagem, sem alterar a estética da sua própria pele? Sim, isso ocorre frequentemente, e até poderíamos aprofundar como a maquiagem se desdobra ao pensarmos nela na virtualidade sem a sua materialidade, num viés naturalista; porém, não conseguiria resumir esse processo neste artigo apenas. Assim, direciono esta pesquisa através da maquiagem utilizada em cena no processo de criação de personagens.

Considerando-se ainda as expressões e configurações do corpo e da fala do ator que interpreta, não sustento o conceito de “Eu-pele” isolado, pois compreendo que, na contemporaneidade, já questionamos a porosidade do “eu” e a construção e desconstrução de identidades, inviabilizando uma crença centralizadora, mas o utilizo para exemplificar a “Pele-múltipla” (terminologia que criei) em diálogo com o contexto.

A maquiagem, então, exerce um papel fundamental na construção de uma pele criada (imaginada) de um determinado personagem, ou qualquer coisa que se queira transformar, sem necessariamente ser um personagem. O uso da maquiagem sobre a pele poderá ser exagerado ou até mesmo sutil. No momento em que entendemos que essa nova pele originada pela maquiagem está em tensão entre o espaço imaginado, o psicológico e o físico do corpo, podemos direcionar um olhar aprofundado que considera uma série de aspectos que a



## A “pele múltipla” nas artes cênicas –

Processo criativo da pele de personagens através da maquiagem.

Márcio Ricardo Desideri

constituem. Essa nova pele não se limita à superfície da pele em que é construída, pois surge uma nova pele imaginada (virtual) que pode ultrapassar os limites físicos do corpo do ator. A partir dessa pele imaginada, podemos utilizar como exemplos, alguns tipos de personagens caracterizados por meio de pinturas, apliques, alterações sutis, ou complexas e exageradas como aplicação de próteses de silicone e efeitos visuais no cinema (efeito gráfico computadorizado), como é o caso de filmes como *Avatar*, de James Cameron (2009), *Piratas do Caribe*, de Gore Verbinski (2003) e *Planeta dos macacos: a origem*, de Rupert Wyatt (2011).

A pele da personagem pode ser integrada à pele de quem a interpreta. Ocorre uma fusão, por um processo de contaminação, da pele fictícia (parasita) do personagem com a pele do ator; a nova pele é híbrida, material, artificial, orgânica e, como vimos, também é virtual. Ela pode ser construída através de pinturas, cosméticos, próteses de silicone, *foam látex* e látex, acoplamentos de objetos, edições digitais, aplicações de massas modeláveis que alterem a sua textura e relevo. Ao ser construída materialmente, essa pele virtual envolve ainda variados aspectos psicológicos, socioculturais e comportamentais na construção de personagem.

Como maquiartista e pesquisador, eu trarei exemplos de meu próprio repertório de construção de personagem em dois processos: (1) O curta-metragem *O que seus olhos não veem*, dirigido por Fernando Moura e Letícia Viana (2023) e (2) O longa-metragem *Inexplicável*, dirigido por Fabrício Bittar (2024)<sup>14</sup>, como objeto de reflexão e análise. Além disso, mostrarei alguns exemplos de um ensaio fotográfico autoral, e no teatro, como o musical *O corcunda de Notre Dame*, que teve a direção de Nina Gagliardi (2013). Assim, poderemos compreender os diferentes desdobramentos que ocorrem através da maquiagem quando pensamos na pele que é criada do personagem e como ela pode causar vertigem<sup>15</sup>, agindo como uma miragem e ilusão de ótica ou logo deflagrar o seu truque ilusório de semelhança ou fantasia, tensionada com a realidade, como é o caso de personagens desenhados e caricatos. Vale lembrar que a “Pele-múltipla” do ator é uma pele mutante, fluídica, que se ressignifica em variados contextos, e ainda pode ser subjetiva, ambígua, e que também envolve a percepção do receptor que assiste o personagem em cena e o observa, o que pode dificultar a análise devido a sua complexidade; porém, é um pertinente exercício de experimentação e questionamento para

---

<sup>14</sup> Neste último, eu também participei como efeitoista. Filme disponível na plataforma Netflix.

<sup>15</sup> Ver PAVIS (2015).



iniciarmos essa jornada de descobertas sobre a maquiagem cênica.

Ao receber o roteiro do curta-metragem *O que seus olhos não veem*, conversei com os diretores sobre o que eles esperavam do personagem que me solicitaram, e se tinham referências, além de poder ler o roteiro e compreender o contexto em que o personagem específico estava inserido. O curta-metragem teria um estilo “terror”, terror com comédia, e essa informação foi importante para pensar o aspecto do personagem, que seria uma criatura do inferno, para quem a direção não queria algo muito assustador. No roteiro, essa criatura, com toques cômicos, assombrava uma garota, a única que conseguia vê-lo. Era importante que o personagem pudesse se movimentar sem impedimentos, bem como as expressões do seu rosto não seriam comprometidas. Decidi fazer a confecção de próteses de silicone, que é um material translúcido e flexível, pois o ator precisava falar em cena. Era preciso que as mãos dele estivessem maquiadas, pois o resto do corpo, com exceção da cabeça e do pescoço, estaria coberto com o figurino. A criatura seria careca e teria queimaduras pelo rosto e mãos, mas eu poderia estilizá-las. Para me afastar das semelhanças com o Freddy Krueger, de “Hora do Pesadelo”, eu decidi realçar veias pretas que surgiam sobre a pele, espalhando-se sobre a pele vermelha, conferindo-lhe um aspecto de furioso, mesmo sem a presença de sobrancelhas, pois esculpi a testa com volume maior no centro acima dos olhos e inclinada para baixo.

Após o esboço do personagem ser aprovado, eu decidi esculpir texturas nas mãos, na cabeça inteira, pescoço, além de usar lentes de contato vermelhas e mudar a cor dos dentes para um amarelado exagerado (Figura 2). Fiz todo o processo de criação dessas próteses, usei um molde genérico por questões de orçamento da produção e, após aplicar essa nova pele (próteses de silicone) sobre a pele do ator com ajuda da minha assistente, Isabela Heringer, a pele se reconfigurou no personagem. Essa pele foi criada através das palavras do texto (roteiro), conceitos, referências, discussões com diretor, estudo de sua funcionalidade, limitações de movimento, visualidade na câmera e o meu trabalho de escultura, pintura e maquiagem.

Quando aplicada na pele do ator, a criação continua, e é a partir do estudo que o ator faz sobre o personagem e de sua habilidade de atuação que esta pele poderá compor a cena com “verossimilhança” ou distante da realidade, de maneira fantasiosa dentro das especificidades do roteiro, ressignificando-se a cada ação e *take*. Cada movimento, comportamento, trejeito do



## A “pele múltipla” nas artes cênicas –

Processo criativo da pele de personagens através da maquiagem.

Márcio Ricardo Desideri

ator reconfigura o significado dessa nova pele sobre o seu corpo. Poderia ser uma pele mutilada, o que poderia interferir na postura do ator, que andaria curvado, cambaleando; ou uma pele envelhecida com uns 40 anos a mais. Ainda, poderia ser uma pele alienígena, com rabo e garras que mudariam totalmente a maneira de andar e de se movimentar do ator. Poderia ser também uma pele destroçada por uma simulação de acidente, indicando a morte do personagem.

Figura 2: Desenho, escultura, confecção e aplicação de próteses de silicone no ator Andrew Douglas, por Márcio Desideri, 2023



Fonte: Acervo pessoal do autor.



Se a principal função da pele humana é a separação do externo e a proteção do interno para garantir a sobrevivência, no contexto artístico, a função dessa nova pele criada, a “pele múltipla”, é subjetiva e mutante. A nova pele tem por objetivo tornar o ator mais vulnerável e, muitas vezes, expor o interior, escapelar a pele humana para revelar os “órgãos” que constituem o funcionamento do personagem. Ela dá vida a um ser composto de mundos múltiplos, assim como, situa e integra, relaciona e dialoga com esse personagem na cena, dando-lhe novos significados que o representam, “o plastificam”<sup>16</sup> a cada nova interação seja no plano virtual ou material. Cria-se uma imagem repleta de códigos, signos, significantes e simbologias”; a maquiagem, ao construir, a pele do personagem, a multiplica em camadas. Como a “fita de Möbius”<sup>17</sup>, que faz a união do dentro e fora em fluxo contínuo e, como disse Pavis (2015), a maquiagem também pode “trair” o ator. No curta-metragem em análise, a presença da criatura em cena, com a sua imagem grotesca, tensiona a sua ação, dialogando com o roteiro, o cenário, iluminação e com as câmeras, ressignificando-se a cada ângulo e corte do que é ou não revelado. Aqui, em cena, a maquiagem é a pele da criatura, é a criatura em si, é a pele que se espalha pelo corpo, mesmo quando não conseguimos ver abaixo do figurino. Nesse contexto de ficção, a criatura existe e vive graças a sua pele construída pela maquiagem, o corpo e a interpretação do ator.

Já no filme *Inexplicável*, foi solicitado para que eu criasse uma careca para o ator mirim Miguel Venerabile que, no roteiro, baseado numa história real, o personagem foi acometido por uma doença terminal. A careca deveria ser realista e para isso, a fiz de silicone, criando textura de pele e inserindo pelos pela técnica de *pushing hair*<sup>18</sup> (Figura 3). O diretor solicitou que, na cena, o ator estaria com a cabeça recém-raspada, precisei raspar os pelos que inseri. Esse foi um trabalho desafiante, pois era uma criança que iria passar por esse processo complexo de caracterização, além de o ator mirim estar com o cabelo no tamanho médio. Fiz a

---

16 Ver “personas plásticas” em DESIDERI (2022).

17 A fita de Möbius é uma figura topológica que representa um espaço com apenas uma face e uma única borda, criada ao torcer uma faixa de papel em meia volta e colar suas extremidades. Essa estrutura desafia a lógica cartesiana de dentro e fora, anverso e reverso, sendo frequentemente utilizada como metáfora em estudos filosóficos, artísticos e científicos para expressar a continuidade entre opostos, a circularidade de processos e a indistinção entre dualidades. Na arte e na teoria da criação, por exemplo, ela simboliza a fluidez entre sujeito e objeto, pensamento e ação, ou entre corpo e linguagem.

18 Técnica de aplicação de pelo fio a fio no silicone, para produzir maior realismo.



## A “pele múltipla” nas artes cênicas –

Processo criativo da pele de personagens através da maquiagem.

Márcio Ricardo Desideri

confeção das próteses através de um interessante processo de impressão 3D do rosto do ator, escaneado por Roger Mátua. Sobre o molde 3D da cabeça do ator, esculpi a careca em *clay*, inserindo texturas, para que ficasse no tamanho exato para o encaixe, de maneira que a transição do silicone para a pele do ator não ficasse visível. Fiz a aplicação e coloração (Figura 4) com ajuda da minha equipe composta pelos assistentes Ester Ferreira e Vini Negrão, e as maquiartistas Tatiana Manfrin e Cláudia Histon, responsáveis pela assinatura do filme.

Figura 3: Processo de caracterização e confecção da careca de silicone para o ator Miguel Venerabile.



Fonte: Acervo pessoal do autor.

Figura 4: Miguel Venerabile com a prótese careca de silicone em *Inexplicável*, 2024



Fonte: <https://g1.globo.com/pb/paraiba/noticia/2024/12/12/o-que-e-verdade-e-o-que-e-ficcao-em-inexplicavel-filme-que-conta-historia-real-de-menino-que-sobreviveu-a-doencas-gravissimas.ghtml> Acesso em 10/06/2025.



## A “pele múltipla” nas artes cênicas –

Processo criativo da pele de personagens através da maquiagem.

Márcio Ricardo Desideri

Na cena dentro do hospital em uma maca, essa maquiagem, realizada com próteses, representa o personagem em um dos momentos da doença. Isso cria uma miragem, uma ilusão de ótica, como uma sensação de realidade dentro da cena para quem a assiste. É a própria pele do personagem através do efeito especial realizado na pele do ator mirim, dado que o figurino (camisola hospitalar), o cenário, os curativos e objetos da cena reforçam essa caracterização, mas não são propriamente a pele material, como a maquiagem é nessa trama (Figura 5). Através da doença, ocorreu a transformação na cabeça do personagem e, quando a observamos, identificamos e a relacionamos nesse processo de causalidade na realidade do personagem.

Figura 5: Letícia Spiller, Eriberto Leão e Miguel Venerabile em cena, *Inexplicável*, 2024.



Fonte: <https://www.carlosromero.com.br/2024/12/inexplicavel.html> Acesso em 10/06/2025.

Outro processo da maquiagem que representa uma causalidade por efeito especial, mas não é um personagem, é a imagem de uma sessão de fotos autorais em que minha boca



## A “pele múltipla” nas artes cênicas –

Processo criativo da pele de personagens através da maquiagem.

Márcio Ricardo Desideri

aparece inchada, pois apliquei uma prótese de silicone no lábio inferior (Figura 6). Não revelo o motivo que causou o inchaço, apenas apresento a imagem do resultado da causalidade e o observador pode criar mentalmente o motivo que não está visível na fotografia. Ao postar essa imagem na minha página do Instagram, recebi várias mensagens perguntando se eu estava bem e o que tinha ocorrido. Muitas pessoas se assustaram pensando que a imagem fosse real. Essas pessoas, às vezes, não leem a legenda sobre a maquiagem e ficam preocupadas. É interessante analisar o contexto, pois é uma rede social em que geralmente posto meus trabalhos de maquiagem e algumas fotos pessoais em determinados eventos. Contudo, a postagem desta imagem causou um certo espanto, pelo fato de estar em uma rede social e, muitas vezes, as imagens aparecem para os seguidores de maneira repentina em sua *timeline*. Logo que se lê a legenda da imagem, a miragem acaba, revelando seu simulacro. Porém, nesse *insight*<sup>19</sup>, nessa percepção ou, até mesmo, observando-a como maquiagem, é a minha pele, é o estado como ela está nesse instante no material e virtual. A minha pele estava alterada, nesta imagem, através da maquiagem por um motivo qualquer, mas ela é, nesta imagem criada, a minha pele no simulacro em determinado momento virtual.

Figura 6: Prótese de lábio inferior de silicone por Márcio Desideri 2023



Fonte: Acervo pessoal do autor.

19 Em Arte e percepção visual, Rudolf Arnheim (2016) define o insight como um momento de compreensão súbita e profunda, no qual formas visuais deixam de ser meramente percebidas para se revelarem dotadas de sentido estruturado. Para Arnheim, o insight é resultado da organização perceptiva: o observador reconhece relações internas entre os elementos da composição, apreendendo uma totalidade significativa. Esse processo não é apenas intelectual, mas sensível e intuitivo, evidenciando que a percepção visual é, em si, uma forma de pensamento. Na arte, o insight ocorre quando o espectador ou o artista percebe uma solução formal ou expressiva que reconfigura sua relação com a imagem, o espaço ou o objeto observado.



## A “pele múltipla” nas artes cênicas –

Processo criativo da pele de personagens através da maquiagem.

Márcio Ricardo Desideri

No musical *Corcunda de Notre Dame*, ao criar a caracterização dos personagens, depois de conversar com os atores e a diretora, e de entender a iluminação, eu fui solicitado para criar a caracterização das gárgulas e do corcunda; personagens para quem a diretora queria uma versão sombria e, ao mesmo tempo, lúdica para a composição da aparência. Como a peça tinha um público infanto-juvenil como alvo, ela me apresentou algumas referências dos filmes de Tim Burton para a criação dos personagens. Pesquisei outros musicais já encenados sobre o *Corcunda* e observei diferentes formas de caracterizar as gárgulas com o uso de tecidos que reproduzisse corpo e pedra. A diretora gostaria que eu fizesse uma caracterização em que as gárgulas produzissem uma ilusão de ótica, para quem assistisse do palco e tivesse a sensação de uma gárgula de pedra. Ainda os rostos das gárgulas seriam de próteses de látex, semelhante a uma máscara, sem que a sua rigidez de borracha não atrapalhasse o canto. Então, busquei referências da *Commedia dell'arte*, já que as gárgulas eram personagens com as personalidades fixas e caricatas. Criei próteses de látex de meio rosto para que a boca ficasse livre para se movimentar. Através da retirada do molde do rosto dos atores, fiz a escultura das próteses para que o encaixe no rosto ficasse correto. Optei por fazer uma maquiagem corporal com jogo de luz e sombra com degradês cinzas, coloquei uma bermuda cinza nos atores que interpretavam as gárgulas e, nos pés, fabriquei as garras de látex. Não foi um processo fácil, uma vez que envolvia horas de maquiagem. Foi necessário acertar o tom de cinza do corpo das gárgulas com a meia máscara e contrastar algumas partes com preto intenso, pois, quando ocorria a luz colorida no palco, poderia alterar a visibilidade dos traços (Figuras 7,8,9,10 e 11).



## A “pele múltipla” nas artes cênicas – Processo criativo da pele de personagens através da maquiagem. Márcio Ricardo Desideri

Figura 7: *Corcunda de Notre Dame* na atriz Flora Paulita.



Fonte: Acervo pessoal do autor.



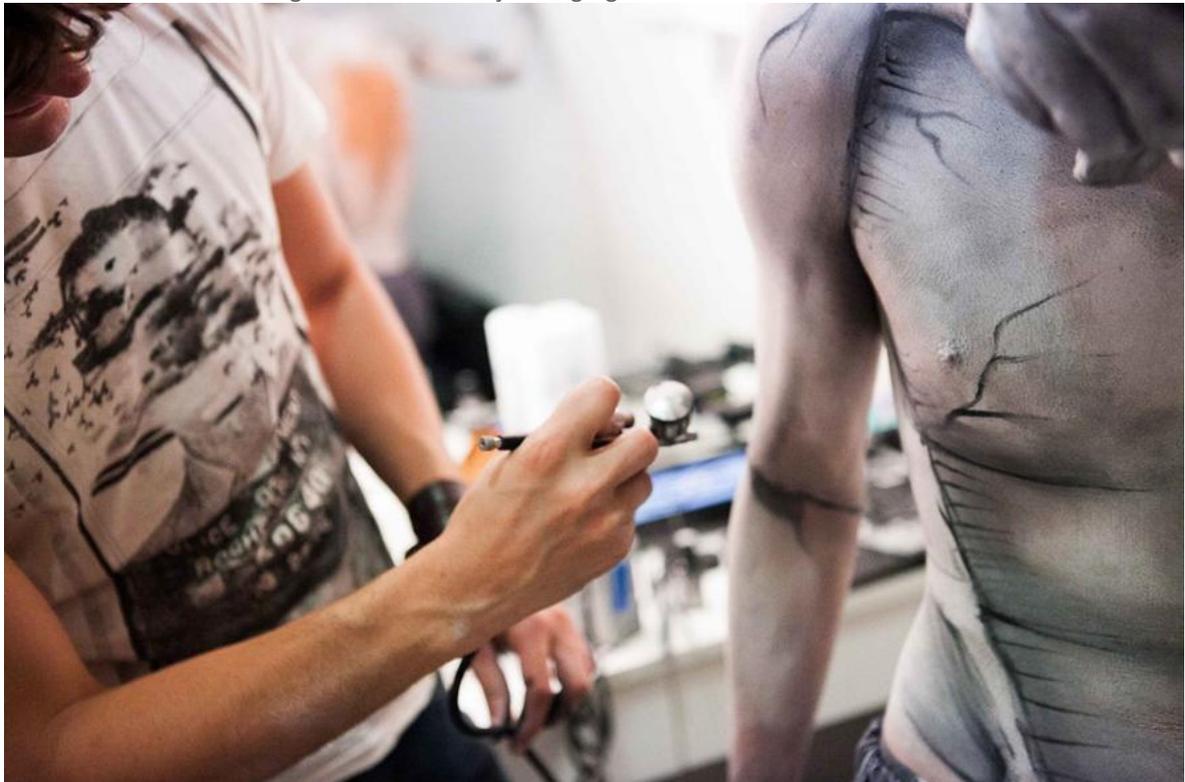
## A “pele múltipla” nas artes cênicas – Processo criativo da pele de personagens através da maquiagem. Márcio Ricardo Desideri

Figura 8: Caracterização da gárgula no ator Daniel Garcia (Gloria Groove).



Fonte: Acervo pessoal do autor

Figura 9: Caracterização da gárgula no ator Eduardo Borelli.



Fonte: Acervo pessoal do autor.



## A “pele múltipla” nas artes cênicas – Processo criativo da pele de personagens através da maquiagem. Márcio Ricardo Desideri

Figura 10: Caracterização da gárgula na atriz Flora Paulita.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 11: Caracterização da gárgula.



Fonte: Acervo pessoal.



## A “pele múltipla” nas artes cênicas –

Processo criativo da pele de personagens através da maquiagem.

Márcio Ricardo Desideri

No fim dos espetáculos, os espectadores me perguntavam de que eram feitas as gárgulas; como elas conseguiam ter uma pele de pedra? Ainda, alguns se assustavam no começo do espetáculo, pois as gárgulas ficavam estáticas posicionadas em pontos estratégicos do palco, para que, no instante em que se moviam, surpreendessem o público. Aqui, temos um jogo de ilusão do “objeto gárgula”, no primeiro momento de percepção pelo público para, no momento seguinte, esse objeto se ressignificar no movimento e no canto do ator. Metade do seu rosto é congelado pela máscara superior, o que na primeira vista passa a sensação de rigidez da pedra.

Novamente, a maquiagem é a pele-múltipla que se ressignifica posicionada em cenas diferentes. Se as gárgulas maquiadas fossem vistas fora do palco, num ambiente claro e de perto, com luz direta, o efeito seria diferente, poderia se notar o desenho, os efeitos de esfumado e, logo, a observaríamos como uma pele pintada com uma meia máscara. Na cena, a pele de gárgula se multiplica em diálogo com a meia-máscara, cenário, movimento, atuação e iluminação.

Pela virtualidade, poderemos compreender a criação virtual dessa pele e as ideias e informações que são criadas, que podem ficar suspensas num porvir ou se materializar de diversas maneiras. Há uma troca em *continuum* entre a pele material, orgânica, virtual e artificial. Ambas se integram na construção de uma outra pele. “Outra pele” que fica no meio, no “entre” o virtual e o real. Aqui, a maquiagem é a mediação dessas peles cambiantes. Maquiagem no sentido ampliado, constituída não apenas por cosméticos e materiais, mas também por palavras, vozes, ideias, conceitos, e movimentos corporais; é nessa multiplicidade que cerca o fenômeno da maquiagem que se constituem as personas plásticas.

No cinema, a diferença é que a pós-produção com a edição de efeitos visuais computadorizados pode alterar a caracterização do personagem. Então, o meio, a técnica e as novas tecnologias são também ferramentas na construção da pele. A maquiagem, aqui, é fator fundamental quando expandimos seu significado de maquiar; multiplicando-se com os elementos, características e funções que fazem parte do processo de caracterização de personagens. Ainda conforme com Marquetti:

[...] é possível a materialização de uma ideia abstrata sobre a pele do ator, nela o encenador / diretor imprime informações que escapam ao texto dito, ou que o ultrapassam, abrindo um leque de imagens e conceitos que presentificam quer a vida



## A “pele múltipla” nas artes cênicas –

Processo criativo da pele de personagens através da maquiagem.

Márcio Ricardo Desideri

do autor da peça representada, quer o contexto histórico-social da mesma [sic], quer as relações pretendidas entre o momento histórico da peça e o vivido pelo encenador/ espectadores atuais (MARQUETTI, 2015, p. 229).

Dessa maneira, a pele-múltipla é materializada através de uma rede criativa de conexões e interações com o meio. É imediata e está em constante atualização através da maquiagem. O corpo do ator, os corpos ao redor dele, sejam animados e inanimados, também interagem entre si e o ressignificam, bem como o olhar do espectador. Ainda, conforme Marquetti:

O ator representa. Fato. Mas o que é representar? Aristóteles já nos disse, é tornar presente aquilo que está distante de nós, o que deve ser lembrado; ou o que não deve ser esquecido [...] O ator torna presente o que não deve ser esquecido ou aquilo/aquele que se recusou a ser igual, ou seja, que transformou seu mundo, seu tempo. Mas para tornar presente um herói, um deus, ou qualquer outra pessoa é necessário que o ator esteja dentro dele, vista sua pele, que o espectador olhe para o ator e veja não apenas sua aparência comum, cotidiana, mas sim uma persona. Nessa busca por caracterizar o Outro surgiu a maquiagem e a indumentária – sobre a pele do ator, elas o transfiguram em qualquer coisa: homem, deus, heróis, animais, seres fantásticos, objetos etc. (MARQUETTI, 2015, p. 225).

Podemos supor que a pele que o ator veste do personagem seja primeiramente a pele-múltipla, e que ela pode se materializar através dos recursos materiais da maquiagem e pelo ato de acoplar acessórios e outros itens a ela. O vestir-se é o processo de (in)corporação que implica a virtualidade e a materialidade ao mesmo tempo. Ainda, “a imagem do corpo é situada na ordem da fantasia e da elaboração secundária, representação agindo sobre o corpo” (ANZIEU, 1989, p. 36). Se essa imagem do corpo é fantasiosa de um determinado sujeito, e representativa, quando se é ator em uma cena, há uma multiplicação do corpo, que é atravessado pelos corpos imaginários que possam surgir, como outras peles fantásticas. Ocorre uma conjunção, feita pela tríade da pele do ator com a pele construída da maquiagem, que resulta na pele do personagem.

Por fim, podemos dizer que a maquiagem é a pele-múltipla do ator sobre a qual se constrói o personagem para a cena. Compreender esse processo, através da ótica de maquiartista, é romper com paradigmas e limitações acerca do que se é considerado maquiagem cênica pelo senso comum. Continuarei com essa pesquisa que se desdobra e se multiplica entre o material e o virtual na cena para ampliar e aprofundar a reflexão teórica



## A “pele múltipla” nas artes cênicas –

Processo criativo da pele de personagens através da maquiagem.

Márcio Ricardo Desideri

sobre ela. Para que certos tipos de personagem se materializem fisicamente na cena, eles precisam de uma pele específica que cubra um determinado corpo e é essa pele-material criada para eles que se produz e (in)corpora através da maquiagem. Portanto, a maquiagem emerge como um elemento indissociável da linguagem cênica, capaz de transformar o corpo do ator em instrumento expressivo e de comunicar, por meio da pele-material, nuances de personalidade, época e emoção. Desse modo, o ofício do maquiartista se impõe como força criativa essencial para a criação de mundos dramáticos, dando vida e substância aos personagens que habitam o espaço o palco, a tela e o espaço do picadeiro e da dança. É urgente que, aquilo que foi considerado insignificante e sem muitas reflexões sobre o seu uso por muito tempo, ao longo da história das Artes da Cena, tenha a sua relevância reconhecida.

### Referências

ALLOA, Emmanuel. Entre a transparência e a opacidade: o que a imagem dá a pensar. *In*: ALLOA, Emmanuel (org.). **Pensar a imagem**. Trad. Carla Rodrigues. São Paulo: Autêntica, 2017, p. 7-22.

ANZIEU, Didier. **O eu-pele**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1989.

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora**. São Paulo: Cengage Learning, 2016.

ARTAUD, Antonin. **O teatro e seu duplo**. São Paulo: Max Limonad, 1985.

BENJAMIN, Walter. **Origem do drama barroco alemão**. São Paulo: Brasiliense, 1984.

BERTHOLD, Margot. **História mundial do teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2014.

BRETON, David L. **Rostos: ensaio de antropologia**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2019.

CARAMELLA, Elaine (org.). **Mídias, multiplicações e convergências**. São Paulo: Senac, 2009.

CRAIA, Eladio. O virtual: destino da ontologia de Gilles Deleuze. **Revista de Filosofia: Aurora**,



Curitiba, v. 21, n. 28, p. 107-123, jan./jun. 2009.

DESIDERI, Márcio R. **Maquiagem cênica: técnica, processos e procedimentos.** Bauru: Viena 2024.

DESIDERI, Marcio R. Contaminações mágicas: (in)corporações através da linguagem da maquiagem nas artes da cena. **O Mosaico**, Curitiba, v. 16, n.1, p. 60-84, jan./jun. 2023.

DESIDERI, Marcio R. Personas plásticas: as vozes da maquiagem nas artes cênicas. **Voz e Cena**, Brasília, v. 3, n. 2, p. 178-203, dez. 2022.

DESIDERI, Marcio R. Desterritórios nas artes virtuais: o campo híbrido do maquiartista, em redes de criação compartilhadas. **Revista Rebento**, São Paulo, n. 14, p. 271-293, jun. 2021.

DESIDERI, Marcio R. **Processo criativo da maquiagem nas artes visuais: o ponto de vista de um “maquiartista”.** 2021. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Instituto de Artes, Universidade Estadual Paulista (Unesp), São Paulo, 2021.

HARRIS, Maria I. **Pele: do nascimento à maturidade.** São Paulo: SENAC, 2016.

KATZ, Helena; GREINER, Christine. Por uma teoria do corpo mídia. *In*: GREINER, Christine (org.). **O corpo: pistas para estudos interdisciplinares.** São Paulo: Annablume, 2005.

KATZ, Helena. Corpo e processos de comunicação. **Revista Fronteiras** (Estudos midiáticos – UNISINOS), São Leopoldo, v. 3, n. 2, s/p, dez. 2001.

LARANJEIRAS, Gisele C. RIOS, Ana M. G. Incorporação: quando o corpo é templo. **Caminhos**, Goiânia, v. 17, n. 1, p. 109-122, jan./jun. 2019.

LEE, Henrique de O. Entrevista com Ernani Maletta: teatro, corpo e voz. **Polifonia**, Cuiabá, v. 21, n. 30, p. 307-317, jul./dez., 2015.

LEITE, Marcelo D. T. **Funções expressivas e comunicativas da maquiagem na arte teatral.** 2004.



## A “pele múltipla” nas artes cênicas – Processo criativo da pele de personagens através da maquiagem.

Márcio Ricardo Desideri

Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas) – Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo (USP), São Paulo, 2004.

LEPECKI, A.; MAYER, T. S. 9 variações sobre coisas e performance. **Urdimento** (Revista de Estudos em Artes Cênicas), Florianópolis, v. 2, n. 19, p. 93-99, 2019.

LEVY, Pierre. **O que é virtual?** São Paulo: Editora 34, 2001.

MAGALHAES, Mônica F. **Maquiagem e pintura corporal: uma análise semiótica.** 2010. Dissertação (Doutorado em Estudos Linguísticos) – Instituto de Letras, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2010.

MARQUES, Marcos Aurelio; HESSEL, Ana Maria Di Grado. O conceito de “virtual”: de Bergson a Deleuze, de Deleuze a Lévy. **TECCOGS** (Revista Digital de Tecnologias Cognitivas), São Paulo, n. 24, p. 205-220, jul./dez. 2021.

MARQUETTI, Flávia. O espetáculo a flor da pele. *In*: MARQUETTI, F. R.; FUNARI, P. P. A. (org.). **Sobre a pele: imagens e metamorfoses do corpo.** São Paulo: Editora Intermeios, 2015.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem:** (understanding media). São Paulo: Cultrix, 1964.

NANCY, Jean-Luc. Imagem, mímeses e méthexis. *In*: ALLOA, Emmanuel (org.). **Pensar a imagem.** Trad. Carla Rodrigues. São Paulo: Autêntica, 2017, p. 55-72.

RAMOS, Adriana V. **O design de aparência de atores e a comunicação em cena.** 2008. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Faculdade de Ciências Humanas da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), São Paulo, 2008.

ORWELL, George. **1984.** São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

PAVIS, Patrice. **A análise dos espetáculos.** São Paulo: Perspectiva, 2015.



## A “pele múltipla” nas artes cênicas – Processo criativo da pele de personagens através da maquiagem.

Márcio Ricardo Desideri

PAVIS, Patrice. **Dicionário de teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

SALLES, Cecília. A. **Redes de criação**. São Paulo: Horizonte, 2006.

VASCONCELLOS, Jorge. **Arte, subjetividade e virtualidade**: ensaios sobre Bergson, Deleuze e Virilio. Rio de Janeiro: PUBLIT, 2005.

ZOFIRO, Sol (Solange de Cássia Paula). **Peles cênicas**: o ensino da maquiagem de caracterização em uma transformação metodológica na formação artístico pedagógica. 2024. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas) – Centro de Letras e Artes, Universidade federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO), Rio de Janeiro, 2024.

Recebido em: 30/03/2025

Aprovado em: 20/06/2025

Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC  
Programa de Pós-graduação em Teatro – PPGT  
Centro de Arte – CEART  
A Luz em Cena – Revista de Pedagogias e Poéticas Cenográficas  
[aluzemcena.ceart@udesc.br](mailto:aluzemcena.ceart@udesc.br)