

RELATO DE EXPERIÊNCIA DA CRIAÇÃO DE FIGURINO DE CINEMA POR MEIO DE UMA VIAGEM NO TEMPO

Luciana de Castro Maeda Avellar ¹

luciana.castro@baraodemaua.br

Centro Universitário Barão de Mauá

Esse relato tem por objetivo apresentar a atividade que se desenrolou em uma exposição realizada na Universidade Barão de Mauá na Unidade de Comunicação, Negócios e Tecnologia, intitulada: “Uma viagem no tempo: figurinos de cinema”, desenvolvida na disciplina de Direção de Arte do curso de Produção Audiovisual. A disciplina engloba o estudo do cenário e do figurino, ambos, conteúdos essenciais na formação do profissional, pois, são fundamentais para construir uma interface entre a história que se quer contar e o expectador, além de terem o poder subjetivo de caracterização, onde, por meio destes é possível envolver o interlocutor no contexto da ideia – que seja através de uma mensagem subliminar. Sendo assim, proporcionar ao aluno a vivência da criação de cenários e figurinos, de maneira prática e sensorial, é fundamental para que possam compreender a essência conceitual da construção visual de um personagem, daí a relevância do projeto. Portanto, a atividade em questão, foi uma oficina de criação que envolveu os discentes na prática e de forma colaborativa na criação de figurinos de cinema, objetivando a compreensão da relação existente entre o conceito e a personificação, a fim de, proporcionar ao aluno a capacidade de: desenvolver um projeto de criação de figurino; pensar a transposição conceitual com a intenção de comunicação e linguagem; idealizar, a partir de materiais alternativos, uma peça de figurino; e, criar um evento de exposição para o público. Cada uma das etapas foi monitorada e acompanhada pela docente responsável da área de figurino. Para tal, a metodologia

¹ Doutoranda em Design pela Universidade do Estado de Minas Gerais, UEMG. Mestra em Design pela Universidade do Estado de Minas Gerais, UEMG. Docente do Centro Universitário Barão de Mauá.

adotada no primeiro momento, foi a aula expositiva dialogada, onde foi apresentado o conteúdo relacionado às épocas históricas, no contexto da história da arte e da indumentária, a fim de proporcionar repertório para o aluno. Na sequência, foi trabalhado o estudo dirigido, onde os alunos, divididos em grupos, puderam construir o roteiro de um filme inspirados em uma época histórica. Em seguida, por meio da aula prática, foi trabalhado o desenvolvimento de um figurino específico do roteiro criado – o protagonista da história; pensado dentro dos preceitos artísticos. E, por fim, foi criado o projeto de um evento, a exposição. Nesse sentido, foi esperado que os alunos pudessem não somente entender o universo da construção conceitual de um figurino, como também, expor seus trabalhos para o público, monitorando as percepções dos interlocutores e avaliando as críticas. Assim sendo, o resultado esperado foi atingido, afinal, a experiência da criação dos figurinos trouxe aos alunos não somente uma relação direta com a construção sensorial, como, e principalmente, proporcionou a oportunidade de se conectarem com o público conhecendo a crítica e reconhecendo como um trabalho estético pode causar interpretações distintas.

Palavras-chaves: Figurinos. Roteiros de Época. Construção Sensorial.