

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

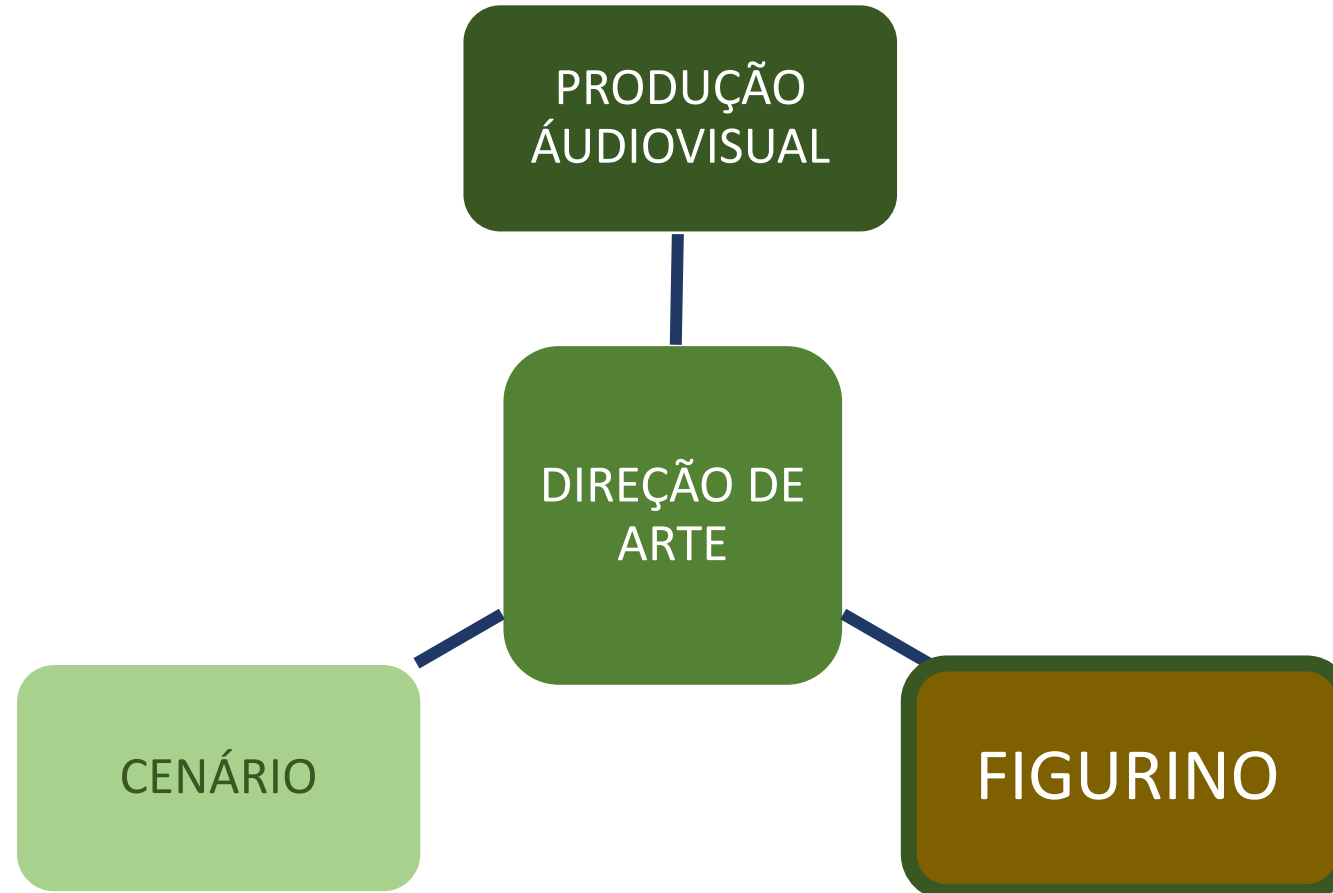
Profa. Ms. Luciana de Castro Avellar Maeda

APRESENTAÇÃO:

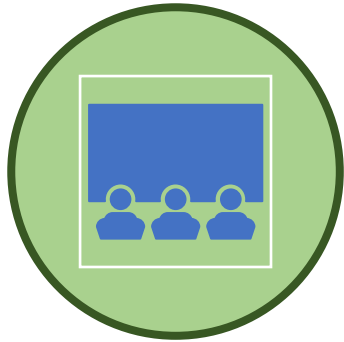
CURSO

DISCIPLINA

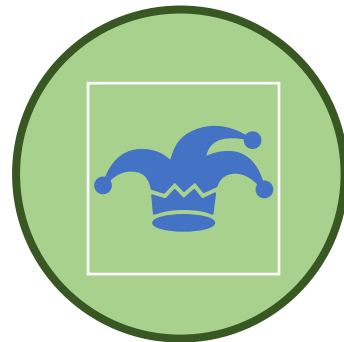
ABORDAGEM



A DISCIPLINA:



A disciplina engloba o estudo do cenário e do figurino, ambos, conteúdos essenciais na formação do profissional, pois, tanto o figurino, quanto o cenário, são fundamentais para construir uma interface entre a história que se quer contar e o espectador.



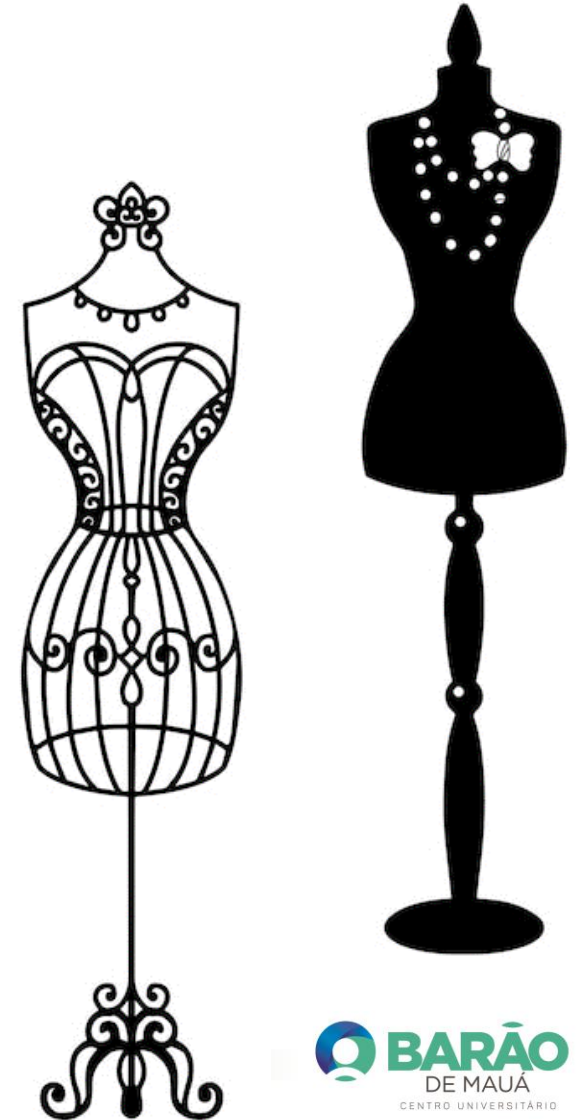
Ambos têm o poder subjetivo de caracterização, onde, por meio destes é possível envolver o interlocutor no contexto da ideia – que seja através de uma mensagem subliminar.



A RELEVÂNCIA:



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.



OBJETIVO:

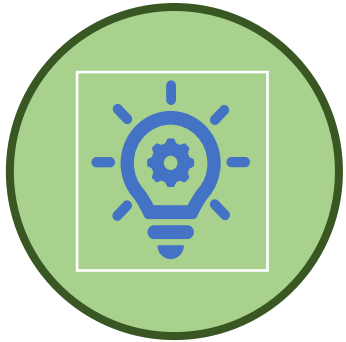


Desenvolver, na prática, a criação de figurinos compreendendo a relação existente entre conceito e personificação, a fim de, proporcionar ao aluno a capacidade de: desenvolver um projeto de criação de figurino; pensar a transposição conceitual com a intenção de comunicação e linguagem; idealizar, a partir de materiais alternativos, uma peça de figurino; e, criar um projeto de exposição para o público.



A ATIVIDADE:

A atividade em questão, foi uma oficina de criação com a proposta de envolver os alunos na prática e de forma colaborativa na criação de figurinos de cinema. Essa atividade envolveu desde o planejamento e o desenvolvimento do projeto do figurino até a confecção das peças.



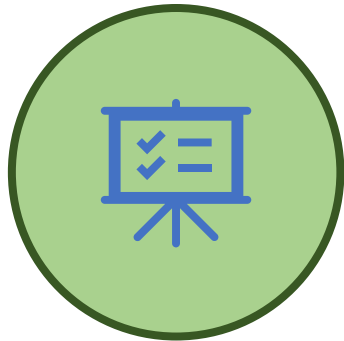
A ATIVIDADE:



Cada etapa de desenvolvimento foi monitorada e acompanhada pela docente responsável da área de figurino; desde a escrita do roteiro, passando pelo projeto, pela confecção das peças – realizadas em maior parte no ateliê da universidade; resultando em uma exposição.



METODOLOGIA:



Para tal, foi escolhida, no primeiro momento, a aula expositiva dialogada, onde foi apresentado o conteúdo relacionado às épocas históricas, no contexto da história da arte, 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.



AS PEÇAS:

FILME:

Amélie é a primeira filha de um importante duque francês no séc. XVIII, mas ela não vive uma vida de princesa. Odiada pelo próprio pai e maltratada por seus irmãos, Amélie encontra refúgio em sua ama de leite. Porém, quando o duque tira algo importante de sua vida, Amélie decide devolver na mesma moeda, despertando uma chama por toda França.

AMÉLIE

Amélie sempre se culpou pela morte da mãe logo após seu nascimento, e seu pai, o duque Pierre, apenas piorou a situação se casando novamente e a maltratando junto com sua nova família. Eleonour, a ama de leite, foi a única que cuidou de Amélie, mas foi morta pelo duque em um ato cruel. Junto com os amigos que fez na aldeia graças a Eleonour, Amélie bota um plano de vingança e daí surge o figurino de um vestido de baile destruído e pronto para a revolução.

PERSONAGEM:

AMÉLIE

GRUPO:

- AGNES
- MARIA EUGÊNIA
- PEDRO





AS PEÇAS:

FILME:

RX 2120

PERSONAGEM:

RX 2120

GRUPO:

- LUCAS
- MARINA
- DIEGO
- PEDRO BARBOSA

O ano é 2110, um grupo de cientistas e engenheiros desenvolveu uma nova IA, capaz de aprender, pensar e sentir como um ser humano. O cyborg RX-2120, foi projetado para ser a solução para uma série de problemas sociais e econômicas em um mundo em crise. RX-2120 foi utilizado, inicialmente, para trabalhos pesados e perigosos, que os seres humanos não podiam executar. Embora fosse capaz de processar e compreender emoções humanas, ele próprio não era imune a sentir emoções, e isso às vezes o deixava em conflitos internos.

Além disso, RX-2120 começou a ter visões e sonhos, que não podia explicar. Foi enviado em missões perigosas e violentas, que o deixara traumatizado e perturbado. Quando a corporação tentou desligá-lo e reprogramá-lo para apagar suas lembranças traumáticas, o RX-2120 resistiu.

Com a ajuda de um pequeno grupo de seres humanos que ainda acreditavam na sua humanidade, o RX-2120 escapou da corporação e entrou em um mundo subterrâneo de cidades cyberpunk.





AS PEÇAS:

FILME:

Baseada na obra de H.P. Lovecraft, a história propõe um prólogo do conto "Sonhos na Casa da Bruxa" de 1933. A história é ambientada na Inglaterra medieval, onde a sociedade era dominada pelas crenças e costumes da Igreja Católica. Em uma casa abandonada, pertencente a uma temida figura folclórica da região, esconde segredos místicos capazes de levar o ser humano mais inteligente à loucura. Uma jovem camponesa, ao adentrar a pocilga, é pega em uma espiral de eventos sobrenaturais.

ÂNGULOS EM EAST GRINSTEAD

Brittany Carlson é uma figura raquítica, envelhecida e aterrorizante. Após ser acusada de bruxaria e ser perseguida por suas supostas práticas satanistas, Brittany é encontrada morta de maneira misteriosa dentro de sua fétida cabana. Mais tarde, como descrito na história, descobre-se que a dita bruxa não foi morta, apenas se transportou a outro plano superior. Ela possui poderes psíquicos e recruta pessoas fracas para que sirvam a uma entidade maligna chamada Azathoth.

PERSONAGEM:

GRUPO:

BRITTANY CARLSON

- VICTOR
- MATHEUS
- GUSTAVO
- THIAGO





AS PEÇAS:

FILME:

AUGUSTO

PERSONAGEM:

AUGUSTO

GRUPO:

- ÍCARO
- LARA
- LAURA
- THAINÁ

O personagem Augusto se inspira em 2 grandes Imperadores de Roma: Nero, que ateou fogo na cidade e Calígula, conhecido por suas orgias. Ambos são considerados psicopatas por seus feitos. O personagem Augusto carrega essa psicopatia, pois, um bombeiro que ateia fogo propositalmente para, ao apagá-lo, se tornar herói, chamando atenção das mulheres da cidade. Sua roupa remete à cultura BDSM, e a armadura, a calça vermelha e a sandália ao estilo romano. A maquiagem representa fuligem.

Augusto era um bombeiro que apagava o fogo que ele próprio ateava. Seu intuito era se tornar herói para as mulheres da cidade e assim conquistá-las, mesmo sendo casado. Ele não admitia que sua esposa ao menos olhasse para outro homem, mas numa certa noite, ao chegar em casa encontrou ela na cama com outro. Ensandecido, colocou fogo na casa para matar os dois, porém sua visão estava tão turva pela raiva que as chamas acabaram o consumindo, ao invés dos amantes.





AS PEÇAS:

ProFCon

Programa de Formação Continuada

FILME:

OBELISCO

PERSONAGEM:

TIARA

Em Obelisco, acompanharemos a história de Tiara, ou Titi, como é chamada pelos amigos. Após sair da faculdade, Titi se muda para Nova York, onde almeja alcançar o status de maior arquiteta do mundo. Em uma época em que mulheres ocupavam cargos em sua maioria domésticos, Titi aproveitou a loucura e o vislumbre dos anos da década de 1920 para colocar seu plano em ação. Titi apresenta seu projeto do maior edifício do mundo. Era um projeto imponente como as pirâmides do Egito e profano como os jardins da Babilônia.

O edifício começou a ser erguido nos anos de 1920. Quando o Obelisco está prestes a alcançar os céus, com seus jardins suspensos, inspirados nos jardins da Babilônia, ocorre a queda bolsa, fazendo as ações de seu investimento cair drasticamente. Com a queda da bolsa, o projeto foi embargado e Tiara foi demitida. As construções pararam e os acionistas não acreditavam que o projeto do Edifício Obelisco não deu certo por causa da queda bolsa, mas sim por causa da administração e uma mulher.

GRUPO:

- ÉRIKA
- MAYK
- SANDERLEY
- JÚLIA





AS PEÇAS:

FILME:

Catarina nasceu em 1431 na cidade de Siena, Itália, onde teve uma infância difícil. Seu falecido pai, um grande artista, morreu cedo. Catarina presenciou os abusos que sua mãe passava com seus clientes. Aos 23 anos, casou-se com um homem rico, Leonardo Barbieri, e no mesmo ano, se envolveu em um assassinato no qual descobriu um prazer em remover a vida humana. Desde então, Catarina atrai homens que procuram profissionais do sexo e os envenena, para depois, expor, bizarramente, os corpos em formato artístico, na cidade.

A PINTORA DA MORTE

Catarina nasceu na época do Renascimento. Um movimento artístico, cultural e científico que marcou a transposição da Idade Média para a Idade Moderna. O movimento renascentista teve início na Itália, mas logo se espalhou por outros países da Europa, representando uma grande mudança em diversas áreas do conhecimento, como: política, cultura, economia, filosofia, ciência, artes, dentre outras. Foi marcado pelo movimento humanista, individualista e o antropocentrismo.

PERSONAGEM:

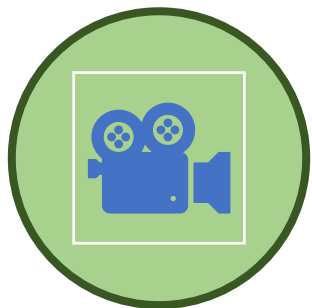
CATARINA

GRUPO:

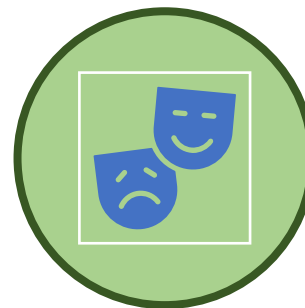
- MARCELA
- VINÍCIUS
- EDUARDA
- DAVI
- VINÍCIUS



A EXPOSIÇÃO:



A ATIVIDADE:
Exposição



TÍTULO:
“Uma viagem no tempo: figurinos
de cinema”



APOIO FINANCEIRO:
Centro universitário Barão de Mauá



LOCAL:
Centro universitário Barão de Mauá
Unidade de Comunicação, negócios
e Tecnologia

A EXPOSIÇÃO:



BARÃO
DE MAUÁ
CENTRO UNIVERSITÁRIO

CURSO:

**PRODUÇÃO
AUDIOVISUAL**

FIGURINOS DE CINEMA

Resultado de um projeto desenvolvido na disciplina de Direção de Arte, do curso de Produção Audiovisual do Centro Universitário Barão de Mauá. O objetivo foi proporcionar aos alunos, por meio de uma experiência prática de aprendizagem, conhecimento técnico e metodológico de criação de figurinos de cinema.

LOCAL: CENTRO UNIVERSITÁRIO BARÃO DE MAUÁ
UNIDADE DE COMUNICAÇÃO, NEGÓCIOS E TECNOLOGIA

Rua: José Curvelo da Silveira Júnior, n. 110
Jardim California - Ribeirão Preto-SP

RIBEIRÃO PRETO

05-13

JUNHO

2023



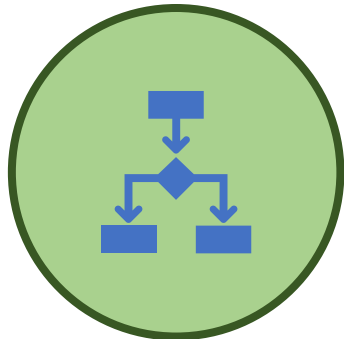
A EXPOSIÇÃO:

VISITAÇÃO:

SECRETÁRIO DA
CULTURA DE
RIBEIRÃO PRETO
E SUA EQUIPE



RESULTADO:



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.

OBRIGADA!!

Prof. Dranda. Luciana de Castro Avellar Maeda.

Contato: lutiavellar@gmail.com

luciana.castro@baraodemaua.br



UNIDADE CENTRAL

Rua Ramos de Azevedo, 423
Jd. Paulista - Ribeirão Preto/SP

UNIDADE ITARARÉ

Rua Itararé, 94 - Jd. Paulista
Ribeirão Preto/SP

UNIDADE ITAIAIA

Av. Itatiaia, 1.176 - Jd. Sumaré
Ribeirão Preto/SP

UNIDADE INDEPENDÊNCIA

Rua José Curvelo da Silveira Jr., 110
Jd. Califórnia - Ribeirão Preto/SP

UNIDADE CAMILO

Rua Camilo de Mattos, 2211
Jd. Paulista - Ribeirão Preto/SP

0800 18 35 66

www.baraodemaua.br