

PLANO DE ENSINO 2024.2

Disciplina: DIN 0061- Estudos Dirigidos em Design 2 – A Moda do Cinema	Nível: Graduação
Período: 2/2024	CH Semestral: 30 h
Dia/Horário: Terça-feira 14:00 às 15:50	Local: LabModa – Módulo 15
Prof. Responsável: Breno Tenório Ramalho de Abreu Prática docente: Aline Lima Carlos e Pedro Hermano Gonzalez Cordeiro	E-mail: abreubrenodesign@gmail.com alinelimacarlos@gmail.com hermanogcordeiro@gmail.com

EMENTA

Compreender como o cinema serve de inspiração para a moda. Criações bidimensionais e tridimensionais em moda e acessórios inspirados em filmes pré-selecionados. Discussões sobre a relação entre moda, cinema e cultura.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM**Objetivo Geral**

Compreender como o cinema tem inspirado coleções de moda em todo o mundo, e a partir disso, desenvolver criações bidimensionais e tridimensionais inspiradas em filmes.

Objetivos Específicos

- Compreender a relação entre moda e cinema.
- Pesquisar o cinema como vetor de tendências para a moda.
- Discutir as diferenças entre moda e figurino.
- Desenvolver ilustrações, editoriais e cartazes inspirados em filmes.
- Desenvolver peças, looks, acessórios e customizações inspirados em filmes.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Filme 1 – Pantera Negra (2018) ou Drácula de Bram Stoker (1992)
Desenvolvimento de kimono.
- Filme 2 – Moulin Rouge: Amor em Vermelho (2001) ou O Grande Gatsby (2013)
Desenvolvimento de acessório customizado.
- Filme 3 – Mad Max: Estrada da Fúria (2015) ou Blade Runner: O Caçador de Androides (1982)
Desenvolvimento de editorial de moda (5 fotos).

- Filme 4 – Priscilla: A Rainha do Deserto (1994) ou Paris is Burning (1990)
Desenvolvimento de cartaz.

METODOLOGIA

O conteúdo será ministrado por meio de aulas teórico-práticas com a utilização de slides, filmes, textos acadêmicos, vídeos e atividades em sala de aula e extraclasse.

O curso terá a exibição de quatro filmes a serem selecionados, e a partir de pesquisas e discussões sobre os mesmos será realizada a criação de artefatos bidimensionais e tridimensionais de acessórios e de moda inspirados nos filmes. Todos os exercícios devem ser entregues presencialmente em sala de aula, mas caso o aluno não compareça a aula em alguma semana, deve apresentar a atividade na aula seguinte.

É essencial que o aluno realize as atividades, pois as mesmas são parte integrante da avaliação continuada. Os materiais para a realização das atividades podem ser utilizados do LabModa, mas cada aluno pode adequar a realidade dos materiais que tem disponível e queira utilizar nos trabalhos.

ATIVIDADES SUPERVISIONADAS

- Atividade 1- Desenvolvimento de kimono (25 pontos)
- Atividade 2- Desenvolvimento de acessório customizado (25 pontos)
- Atividade 3- Desenvolvimento de editorial de moda (25 pontos)
- Atividade 4- Desenvolvimento de cartaz (25 pontos)

AVALIAÇÕES/CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Composição da nota final: 4 atividades, totalizando 100 pontos.

Crériterios de avaliação: Será avaliada a participação do aluno, a leitura dos artigos, a discussão em sala de aula, o desenvolvimento de pesquisa relacionada, o processo de criação, o atendimento do briefing, os artefatos criados, acabamento e evolução do trabalho.

Observação: as atividades terão um prazo de 7 a 14 dias para a execução a partir da data que for passada. Tenha sempre atenção as datas de entrega. As entregas de atividades serão sempre presenciais. Entrega de atividades com até uma semana de atraso passam a valer 20% menos da nota. **NÃO SERÃO ACEITAS ATIVIDADES COM MAIS DE UMA SEMANA DE ATRASO APÓS A DATA DE ENTREGA.**

Crériterios para aprovação: será aprovado o aluno que obtiver média igual ou superior a 50 pontos (MM) e que tiver frequência mínima a pelo menos 75% das aulas. A chamada será feita 15 minutos após o início de cada aula, sendo assim às 14:15 e ao final do turno. Alunos que chegarem após esse horário de tolerância serão recebidos em sala, mas terão falta na primeira aula.

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica

BUTCHART, A. **The Fashion of film: how cinema has inspired fashion.** London: Mitchell Beazley, 2016.

CRANE, D. **A moda e seu papel social: classe, gênero e identidade das roupas.** São Paulo: editora Senac São Paulo, 2006.

FARAH, A. **101 Filmes para quem ama moda: FilmeFashion.** São Paulo: editora SENAI-SP, 2016.

MUNIZ, R. **Vestindo os nus: figurino em cena.** Rio de Janeiro: editora Senac Rio, 2004.

Bibliografia Complementar

LEESE, E. **Costume design in the movies: an illustrated guide to the work of 157 great designers.** New York: Dover Publications inc., 1991.

LEITE, A.; GUERRA, L. **Figurino: uma experiência na televisão.** São Paulo: Terra e Paz, 2002.

STREET, S. **Costume and cinema: dress codes in popular film.** London: Wallflower Press, 2001.

CRONOGRAMA

Semana	Aulas	Conteúdo	Atividade
15/10	1	Introdução a Moda do Cinema. Apresentação do plano de ensino	Seleção dos filmes
22/10		Não Haverá aula – Participação no Congresso P&D	
29/10	2	Exibição do Filme 1	Assistir
05/11	3	Pesquisa e discussão sobre o filme 1	Realização da atividade 1
12/11	4	Realização da Atividade 1	Kimono
19/11	5	Entrega da atividade 1	
26/11	6	Exibição do Filme 2	Assistir
03/12	7	Pesquisa e discussão sobre o filme 2	Realização da atividade 2

10/12	8	Realização da Atividade 2	Acessório
17/12	9	Entrega da atividade 2	
07/01	10	Exibição do Filme 3	Assistir
14/01	11	Pesquisa e discussão sobre o filme 3	Editorial de moda
21/01	12	Realização da Atividade 3	
28/01	13	Entrega da atividade 3	
04/02	14	Exibição do Filme 4	Assistir
11/02	15	Pesquisa e discussão sobre o filme 4	Cartaz
18/02	16	Entrega da atividade 4	

Este planejamento é uma projeção e está sujeito a ajustes de acordo com o desenvolvimento da oferta.