

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: abrebrenodesign@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.

Crítérios 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.**

Crítérios 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.