

Do Imaginário para o Figurino

Luna Becker Schmid/ Artes Cênicas Indumentária-
EBA- UFRJ

Orientador: Madson de Oliveira

Co-orientadora: Daniela Lossant

05/12/2018



O projeto consiste em duas etapas: A primeira é uma pesquisa- aula com crianças sobre a carga lúdica de referências que as mesmas obtém. A segunda segue a partir da coleta de material visual que serve como pontapé de inspiração para desenvolvimento de um figurino.

Palavras- chave: Pesquisa-aula, crianças, lúdico, inspiração, figurino.



Proposta

Perspectiva da criança como referencia visual



☞ Introdução:

Este projeto de pesquisa surge a partir da dúvida de como se dá a interpretação infantil em relação a grandes nomes da dramaturgia mundial. Que carga lúdica é aplicada por esta criança ao ter contato com textos de diferentes épocas, gêneros, enredos e temas. O que ela é capaz de imaginar, já conhecer ou inventar sobre estas histórias que lhes são contadas. Quais formas são dadas em relação aos personagens, aos figurinos e cenários. Como ela seria capaz de recontar e repassar estas histórias a outras pessoas e crianças.

Relevância:

Seria possível através destas respostas, realizar espetáculos teatrais mais ricos em inovação, criatividade, irreverência e espontaneidade. Características sempre presentes em pensamentos e falas infantis. A própria pesquisa cria uma atividade pedagógica para criança, que poderia ser incorporada em diferentes ambientes para um melhor aprendizado, principalmente de interpretação, e estímulo da criatividade.

Objetivos:

- Selecionar peça/texto principal
- Organizar roda de histórias

- Elaborar um questionário e atividades
- Inventar banco de referências

Metodologia:

A didática ainda é algo em que tem que ser trabalhada, tendo em vista minha pouca experiência e o desejo em que este trabalho seja desenvolvido em conjunto com a turma e de aprendizado para ambos os lados.

O que imagino é que o método prático aplicado será dividido em duas etapas. A primeira consta em uma 'roda de histórias' em que as crianças têm acesso a peça teatral de um autor através de um contador de histórias. Na segunda etapa a criança é convidada a fazer sua própria versão e responder um questionário (contando verbalmente, desenhando, colando imagens, como ela preferir se expressar).

Resultados esperados:

A intenção do resultado desta pesquisa primeiramente é realizar um figurino totalmente lúdico, com inspiração neste universo fantasioso das crianças, como se a história fosse contada pelas próprias através do figurino e de um conceito visual da peça. E em segundo plano, a ideia de fazer um catálogo de referências veio conforme este programa de pesquisa foi escrito.

Plano de aula no Cap

UFRJ

Tema: Fundamentos e criação de um figurino.

Tempo: 50 minutos.

Ano: 7º ano.

Objetivos:

- Pontuar os principais preceitos para a criação de um figurino, a partir da percepção das cores, formas, características de um personagem.
- Estimular os alunos a compartilharem suas percepções sobre as referências visuais apresentadas.
- Criar desenhos de figurinos e colagens de referências, a partir das cenas desenvolvidas e dos principais conceitos trabalhados em sala de aula.

Ao final desta aula, o aluno deverá ser capaz de:

- Conhecer como as linguagens nas quais as narrativas - chave para um figurino se estabelecem.
- Conceber e organizar um trabalho visual.
- Retratar o figurino para a cena, relacionando seus pontos de vista com os conceitos e imagens apresentadas.

Conteúdo:

- Explicação teórica: Associações entre narrativa, personagens, roupa e corpo.
- Leitura de imagens de referência.
- Corte colagem, desenho e pintura.

Metodologia: A aula será dividida em cinco etapas, quais sejam: com roda de conversa, apreciação de imagens, corte colagem e desenho.

Recursos Pedagógicos: Imagem do círculo cromático e do grupo das cores, duas imagens de cenas de filmes. (Cinderela, 2015 e Diabo Veste Prada, 2006)

Avaliação: Debate sobre as escolhas feitas em cada desenho.

Bibliografia:

CASTILHO, Kathia e GALVÃO, Diana. A moda do corpo, o corpo da moda. São Paulo: Editora Esfera, 2002. Pp. 212-216

DETALHAMENTO DO PLANO DE AULA

O ponto escolhido para o desenvolvimento de uma aula de 50 minutos para alunos do

7º ano (12 anos) foi “fundamentos e criação de figurino”.

O figurino é um elemento fundamental da cena teatral, pois através dele podemos

identificar, tempo (em que época se passa aquela história), estação (primavera, verão,

outono, inverno), gênero, classe social, lugar (praia, casamento), a cultura.

Neste

sentido, Emília Duncan (2002, 212) observa que “o figurino é uma forma específica de

ficção. Ele está a serviço da narrativa, sendo que ele próprio -o figurino- é uma narrativa- chave para a caracterização do personagem”.

Assim, compreende-se o figurino como um elemento da linguagem visual do espetáculo formado por vestimentas e por acessórios (maquiagem, cabelo, chapéus,

etc.). Além de informar o público sobre as intenções e características da história que

será contada, a indumentária, através da simbologia presentes em cores e formas,

auxilia na compreensão do personagem.

Ao propor que os alunos se coloquem na “pele” de um figurinista, objetiva-se, a partir de cada roteiro, avaliar todas as etapas iniciais do processo. Assim, almeja-se levar os alunos a traçar o perfil dos personagens, realizar o estudo das cores e das formas, identificar as intenções das narrativas, ou seja, se é fiel ao tempo e espaço, se retrata algo, se é realista, se é fantasiosa, etc. para posteriormente criarem seus próprios desenhos de figurino.

Narrativa para aula



□ **Etapa 1:** (tempo estimado: 2 min)

A aula se inicia com a seguinte pergunta: “Para que serve um figurino?” seguida de um debate a partir das respostas trazidas pelos alunos.

□ **Etapa 2:** (tempo estimado: 2 min)

Após o debate, serão introduzidas informações sobre o papel do figurino na cena, indicando-se que o figurino é uma forma de contar a história, e que com ele podemos mostrar em qual tempo a história é passada (se é no passado, no presente ou no futuro), em qual estação (primavera, verão, outono, inverno), o gênero dos personagens, (é homem ou mulher), classe social (se é rico ou pobre), o lugar em que essa ação acontece, (exemplo: roupa pra ir a um casamento é diferente da roupa para ir à praia,).

Etapa 3: (tempo estimado: 5 min)

Explicita-se que a cor dos figurinos ajuda a transmitir mensagens (por exemplo: branco significa a paz), personalidades, atitudes e humor das personagens.

Após, os alunos serão questionados sobre associações entre as cores e as estações do ano e sentimentos. Na sequência, será mostrado quadro “Combinando as cores (principais harmonias de cores)”, comentando-se sobre os grupos de cor: As neutras (podem ser combinadas com qualquer grupo), as vivas e coloridas (que podem representar felicidade, alegria, o verão, a primavera etc.) as básicas (que são cores mais fechadas e podem representar o inverso e a tristeza) e as pastéis (que podem representar inocência, pureza, romance). Esta etapa é finalizada com o lembrete de que ao escolher as cores para um figurino os alunos terão que pensar no que querem transmitir com determinada cor.

Para afirmar a compreensão desses fundamentos serão apresentadas duas imagens diferentes, uma por vez. Para que os alunos deduzam as categorias explicadas como época, classe social, gêneros, lugar.

Etapa 4: (tempo estimado: 5 min)

Nesta etapa os alunos conhecerão as referências pesquisadas para os trabalhos de cena deles. Explicita-se de que maneira algumas daquelas escolhas foram feitas, questionando os alunos sobre sua opinião a respeito das referências pesquisadas, almejando compreender se estas se aproximam ou não do imaginário que possuem da cena. Por fim, será reforçada a ideia de que cada figurinista pode ter um olhar sobre a mesma obra ou texto e que não é errado eles terem visões diferentes sobre uma mesma cena.

Etapa 5: (tempo estimado: 25min)

Peço para que se dividam em duplas de personagens: (dubladores e atores formam uma dupla), enquanto o sonoplasta pode escolher com qual dupla quer trabalhar. Com as duplas e trios definidos os alunos serão estimulados a fazer uma prancheta de ideias para os figurinos pensados. Para tanto, conhecerão um exemplo que contém as seguintes especificações a serem seguidas pelos alunos: 1. Uma colagem de referências com 3 ou 4 imagens considerando as categorias de época, classe social, gênero, cores, etc. (não necessariamente todas essas, mas as mais relevantes).

2. O desenho da roupa (croqui) pintado com as devidas cores estabelecidas.

3. Uma justificativa das escolhas para os figurinos (três linhas no máximo.).

A aula será encerrada com um debate sobre as pranchetas e as escolhas de cada sobre o figurino.

Fotos aula CAp UFRJ



Relatório de aula



Relatório Aula 1º dia

O primeiro grupo é o criador da cena da briga de bar (cena 02 17B). Foi o grupo mais calmo e atento do dia. Foram participativos respondendo a primeira pergunta e debatendo comigo, conseguiram compreender os preceitos para criação do figurino identificando as intenções do figurinista nas imagens de cena mostradas por mim, estabeleceram os critérios com certa coerência e todas as duplas cooperaram uns com outros debatendo ideais e dividindo as tarefas entre si, porém na hora da justificativa uma das duplas foi superficial e não se aprofundou no estudo das cores e nas intenções das escolhas.

O segundo grupo foi da cena melodrama (cena 04 17B). O grupo estava mais agitado em comparação ao primeiro, a otimização do tempo não foi tão boa. Compreenderam os preceitos e trabalharam melhor com as cores, estabeleceram critérios antes de buscar as referências, eles levaram em conta o ambiente da cena (se passa em casa) e sugeriram roupas confortáveis de ficar em casa e as cores relacionadas com as personalidades dos personagens, e com base nessas escolhas escreveram em suas justificativas tornando as coerentes. Cooperaram uns com os outros, todos tiveram sua função dentro das duplas. Sarah era a mais empenhada em fazer um trabalho visual bonito, fez o desenho grande e queria colorir, e selecionou várias imagens, porém o trabalho final do seu grupo não resultou esse empenho, as ideias dela não eram muito aceitas pelas outras alunas do trio, usaram apenas 1 referência de imagens e não tiveram tempo de colorir. Ao indagar se não iriam colorir, as outras alunas fizeram riscos com a cor sinalizando.

O terceiro grupo foi da cena princesa guerreira (cena 08 17A). Foi um grupo bem adverso, enquanto as meninas captaram muito bem as funções do figurino e as etapas para a concepção, os meninos tiveram mais dificuldade na compreensão, tive que repetir a explicação algumas vezes, mas no fim todos conseguiram estabelecer os critérios para buscar as referências e executar o que havia sido determinado. Os alunos participaram ativamente em suas duplas. Na justificativa a dupla dos meninos e a dupla da Maria Clara com a Amanda Val conseguiram escrever suas intenções no figurino com coerências, mas a Maria Rita apenas descreveu o figurino, esquecendo-se de explicar as escolhas. Maria Rita estava muito empenhada em fazer um bom trabalho, escolheu muitas referências e tirava dúvidas das suas escolhas comigo, mas como estava sem dupla não conseguiu administrar bem o tempo. A dupla dos meninos apesar da dificuldade conseguiu entregar um trabalho muito divertido, e a dupla da Amanda surpreendeu, ficaram mais caladas e trocando entre si, mas quando entregaram o trabalho tiveram uma percepção além dos demais alunos, fizeram uma brincadeira com as cores em forma de degradê resultando um trabalho muito criativo.

O quarto grupo foi da cena das princesas tristes (cena 12 17^a). Foi um grupo com uma participação menor, calados e dispersos. Captaram os preceitos apesar de respostas rápidas e sucintas os trabalhos atingiram parcialmente os objetivos. Os critérios que estabeleceram para seus figurinos tinham base nas princesas da Disney em que cada um representava. A dupla do Afonso e da Beatriz foi o que mais trocou e cooperou um com o outro, porém não explicaram as escolhas. Na prancha da Ana Clara e da Amanda, quem teve uma maior participação foi a Ana Clara que escolheu as imagens, fez a colagem e o desenho e a justificativa de forma correta e coesa. Amanda apenas debateu e buscou algumas referências. E com o Cauã que fez o trabalho sozinho, tive que ficar insistindo e o auxiliando para que fizesse o trabalho, ele não estabeleceu os critérios antes e por isso na hora de realizar as justificativas não soube responder mudando de última hora o seu trabalho para que se adequasse à explicação.

Em todos os grupos deste dia houve uma dificuldade de captar a noção de uma apresentação visual, apesar de ter sido mostrado exemplos e explicado. Não entenderam que o propósito de colagem de referências era se inspirar para criar seu figurino, procuravam nos jornais e revistas o figurino pronto para recortar e assim copiar desenhando o que já estava claro nas imagens.

Relatório Aula do 2º dia

A primeira cena foi do stand up (cena 03 17B), o grupo estava participativo, respondiam as perguntas e debateram os figurinos. Neste grupo já houve uma mudança na percepção e cuidado visual do trabalho com as referências. Estabeleceram critérios antes da pesquisa e até pensaram numa possível troca de roupa. As duplas formadas foram João Palma com Bernardo e Karen com Davi. Na primeira dupla quem desenvolveu mais o trabalho foi o Bernardo, ele puxava o debate com o colega e perguntava a opinião dele sobre as escolhas feitas, escreveu a justificativa e propôs a troca de roupa conforme o humor do personagem. João fez o desenho, mas com certa preguiça, o tamanho ficou pequenininho, o contrário do sugerido na explicação. Na segunda dupla, ambos cooperaram, pensaram juntos, e cada um fez um desenho. As duas duplas fizeram justificativas com boas propostas e coerentes.

O segundo grupo foi da cena do julgamento da senhora Ford (cena 06 17B). Como cada aluno representava um personagem, não foram formadas duplas. Todos captaram os preceitos para a formação do figurino, o grupo estava muito animado e já tinham muitas ideias. Principalmente os alunos Yuri e Guilherme. Antes da pesquisa estabeleceram comigo os critérios, e queriam ouvir minha opinião sobre as ideias deles. Todos desenvolveram seus próprios figurinos e cumpriram as etapas para elaboração da ficha, as justificativas foram muito coerentes e bem desenvolvidas.

Guilherme tinha muitas ideias e queria ajudar a todos, o que acabou atrapalhando um pouco a desenvolver seu próprio trabalho, mas no fim conseguiu entregar todas as etapas finalizadas.

O terceiro grupo foi da cena do Peter Pan (cena 11 17A). Conseguiram captar bem a base do para criação do figurino, umas das duplas (Iara e Luca) produziu até uma cartela de cor. Estabeleceram os critérios e foi o grupo que melhor entendeu o propósito das referências, mesclando informações das imagens nos desenhos dos figurinos. Todas as duplas tiveram participação ativa nos trabalhos e dividiram entre si as tarefas. No trabalho da Luiza e o João teve um ótimo desempenho visual, mas na hora da justificativa não conseguiram expressar as intenções. As outras duplas tiveram além do cuidado visual a coerência da explicação das escolhas.

O quarto grupo do dia foi da cena do laboratório (cena 09 17A). Este grupo teve foi um dos melhores trabalhos entregue. Conseguiram captar muito bem os fundamentos do figurino, aplicando significado à cada detalhe pensado. Estabeleceram os critérios antes da pesquisa e cada dupla cooperou com o trabalho. A dupla formada pela Ana Rute e Carolina pensou nos mínimos detalhes, conseguiram mesclar as informações das referências no desenho e pensar nas cores, estampas, acessórios. O diferencial do trio dos meninos (Pedro, Alexandre e Marino) foi pensar como o figurino do “mostro” seria vestido, desmembrando-o em casaco, luvas, máscara, sapatos com garras. A dupla e o trio concluíram com a justificativa coesa.

Relatório Aula 3º dia:

O primeiro grupo foi da cena sequestro de um policial (cena 01 17B). O grupo estava muito calado, prestavam atenção, mas pareciam tímidos. Falavam depois de uma certa insistência minha. Compreenderam os conceitos, e estabeleceram os critérios antes de fazer a busca de imagens. Antônio e Gabriel Pacheco formaram dupla, porém apenas o Antônio trabalhou na prancha, Gabriel ficou apenas folheando jornais. Mariana muito empenhada tirava dúvidas e perguntava minha opinião sobre as escolhas dela. O restante dos alunos trabalhou de forma individual e desenvolveram suas pranchas de forma bem sucedida, pensaram em acessórios e em detalhes. As justificativas foram coerentes com as escolhas e propostas. O segundo grupo foi da cena da queda do avião (cena 05 17B). O grupo estava agitado mas nada que atrapalhasse a explicação ou compreensão deles. Estabeleceram os critérios antes de idealizar o figurino. A dupla formada pelo Josué e Jorge, apesar de agitada fez um ótimo trabalho, ambos cooperaram e dividiram as tarefas e a justificativa foi coerente. No trio da Lara, Guilherme e Gabriel, o predomínio do trabalho foi da Lara, mas os meninos também debateram as ideias com ela. A justificativa do trio também foi coerente com a proposta. Eles tiveram uma ideia de usar uma sobreposição de roupas (as de baixo sujas e rasgadas e as de cima limpas e novas) para “trocar” o visual quando o avião caísse, mas não expressaram isso no desenho do figurino.

O terceiro grupo foi da disputa entre princesas (cena 07 17A). Grupo extremamente agitado e disperso. Conversas paralelas, brincadeiras fora de hora, chamei atenção algumas vezes. E para pararem e ouvirem as explicações foi bem difícil. Mas apesar disso, tiveram um resultado de trabalho bom. Compreenderam os preceitos, estabeleceram os critérios. A Maria Eduarda e Vicente fizeram uma dupla, mas ajudaram também o Bernardo, procurando referências e debatendo com ele. Luiz Fernando e Estela cooperaram entre si e dividiram as tarefas. As duplas tiveram coerência na justificativa.

O quarto grupo foi do clichê policial (cena 10 17A). O grupo tinha muitas ideias e apesar de terem compreendido a base para criação do figurino, debateram por muito tempo os critérios além de terem trabalhado individualmente o que contribuiu para o atraso na finalização da prancha. O Miguel Ferreira não conseguiu finalizar seu desenho, fazendo apenas a colagem e a justificativa que pareceram ser coerentes com o personagem. O Jean teve um desempenho ótimo, pensou em detalhes, fez mais de um figurino e teve coerência nas escolhas. Wagner e Manuela também terminaram todo o trabalho e deram significado na justificativa. Miguel Marques não fez a justificativa nem determinou cor para seu figurino, compondo sua prancha apenas com a colagem e o desenho em preto e branco.



Produção Visual dos
alunos + minha versão
inspirada em cima das
cenas criadas
anteriormente por eles



Cena 02
Briga de Bêbados

EQUIPE: ARTHUR como bêbado/GABRIEL COELHO como garçom e dublador GABRIEL PORTELA como homem mexendo no celular

LETÍCIA como dubladora/MYWA como sonoplasta

Roteiro de ações

A luz acende e Arthur entra pela esquerda do palco e se dirige à mesinha de centro, cambaleando. Para atrás da mesa, de frente para a plateia e bate na mesa 3 vezes (ação acompanhada por sonoplastia ao vivo) e grita:

“Garçom!!!”

Gabriel Coelho entra pela direita do palco, para próximo a mesa, coloca o braço para trás como quem está servindo um vinho e serve o copo de Arthur (a ação de encher o copo é acompanhada pela sonoplastia ao vivo-pau de chuva).

Gabriel Coelho sai pela direita do palco e vai até sua posição de dublador nos cubos dispostos para isso, enquanto Arthur faz a ação de beber a cerveja. Na sequência, Arthur se dirige para a esquerda baixa do palco, a fim de descer pela escada da frente esquerda do palco.

Enquanto está descendo a escada, Gabriel Portela entra em cena e se posiciona no chão, do lado direito, encostado no palco. Arthur desce as escadas e começa a chover (sonoplastia de chuva), ele percebe e tapa o rosto com a mão esquerda desajeitadamente, chega ao chão e anda cambaleante até esbarrar em Gabriel que estava mexendo no celular desde a hora em que entrou em cena (sonoplastia das teclas feita ao vivo por Gabriel Coelho).

Quando Arthur esbarra em Portela, este o empurra para a sua esquerda, esquivando-se dele, fazendo com que os dois troquem de lugar em frente ao palco. Ocorre o seguinte diálogo:

Portela: Pô, cara! Pq você fez isso?

Arthur: Porque eu quis!

Portela: Então eu quero te dar um soco! (Entra a música do Rock Balboa e acontece uma sequência de ações).Portela acerta um soco em Arthur que cai na direita baixa do palco. Arthur levanta, tenta acertar um soco em Portela que se abaixa. Arthur dá um giro no próprio corpo, guiado por seu braço e para de frente para Gabriel Portela que o atinge no rosto. Arthur joga o corpo para trás. Os dois se encaram, se chamam para a briga. Arthur avança e tenta acertar uma sequência de 3 socos em Portela que sempre se abaixa. Os dois se olham e dão um soco simultâneo batendo as mãos e caem desmaiados, levantam as cabeças olhando para a plateia. Entra a sonoplastia fuen fuen feuen fuen e eles “desmaiam a cabeça”).FIM.

Colagem Referências



Cartela de Cores





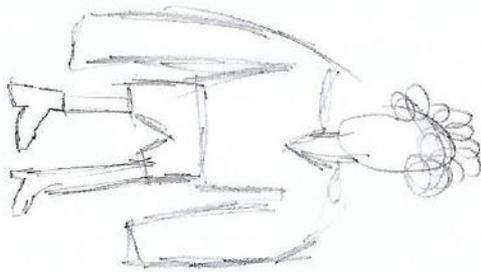
↑
Outro cor
Cinza ou marrom



↑
Cinza ou
marrom claro



↑
PRETO



Exatamente essas
cores ~~estão~~ porque
essas são as
roupas que os
pessoas usam
quando vão
beber em bares

Bêbado

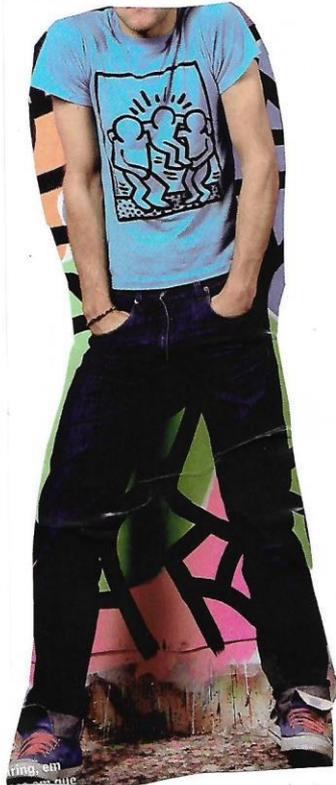


→ blazer
plaid



→ socks
shoes

Bêbado



Bêbado com celular

Não escolhi as cores e
o couro por estar
chovendo,
é o sabor que sempre
deixa uma pegada.

É no cell por de
lá já sendo com
o namorado
no ano do Hotel
a Duda.



Bibado com Celular



↳ Pólo
de manga curta



↳ Jeans
Escuro



Cena 03

Stand up mal sucedido

Personagens de palco:

Agente

Comediante

Personagens ocultos fisicamente:

Dubladores

Sonoplasta

Quadro I

A cena inicia-se com uma rotina de som (aplausos)

O comediante entra pela direita baixa, senta no praticável no centro alto.

Dá seu texto inicial e ao final deste há uma sonoplastia de risadas.

Na segunda piada a sonoplastia que segue é o “ba dum tss” em seguida risadas mais alongadas e altas.

A terceira piada é racista. Ao termino desta o operador de som solta a sonoplastia de vaias.

O ator se retira levanta e sai (Luz apaga) ele senta na cadeira ao fundo do palco

Quadro II

Passagem de tempo.

Local da cena: bastidores do teatro- cadeira ao fundo do palco

O agente entra pela direita média ou esquerda- ver na hora.

As personagens posicionam-se à esquerda média. Discorrem cada qual seus textos em um diálogo.

Dali mesmo (bastidores) o agente sai pela esquerda média (luz apaga) simultaneamente o comediante caminha em direção ao primeiro cenário onde estão os praticáveis preparados para o Quadro I (luz acende) senta-se, olha o público e discorre seu texto final.

FIM

Cartela de

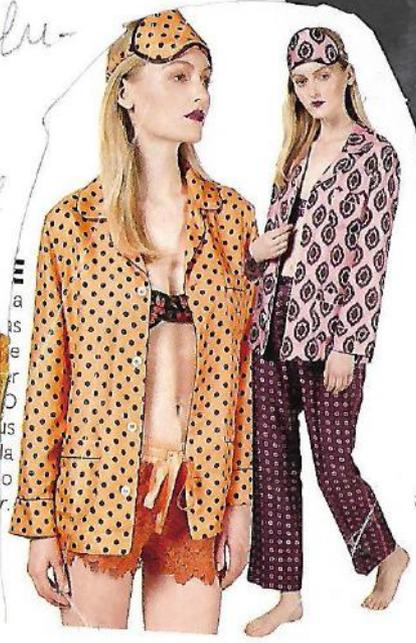
Cor



Colagem de Referência

João Palma e Bernardo Martins.

Escolhemos o blusão,
pois ele tem um tom
sugradado, a calça pois
é uma cor alegre, a blusa
jeans por baixo do blusão é
porque quando por uma cena
triste o ator tira o blu-
são, pois a blusa jeans
é uma cor escura de
tristezça.



Comediante



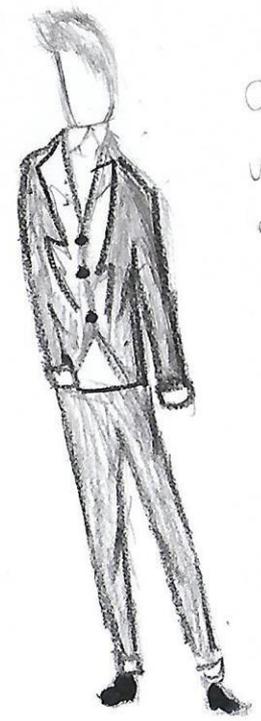
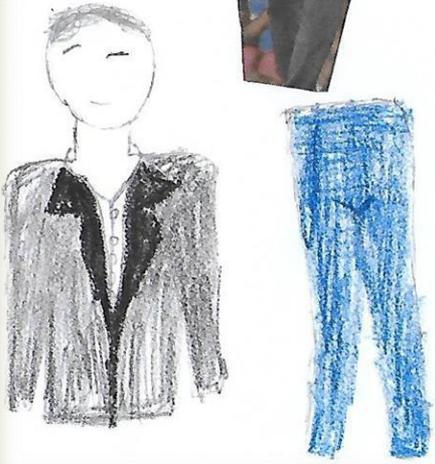
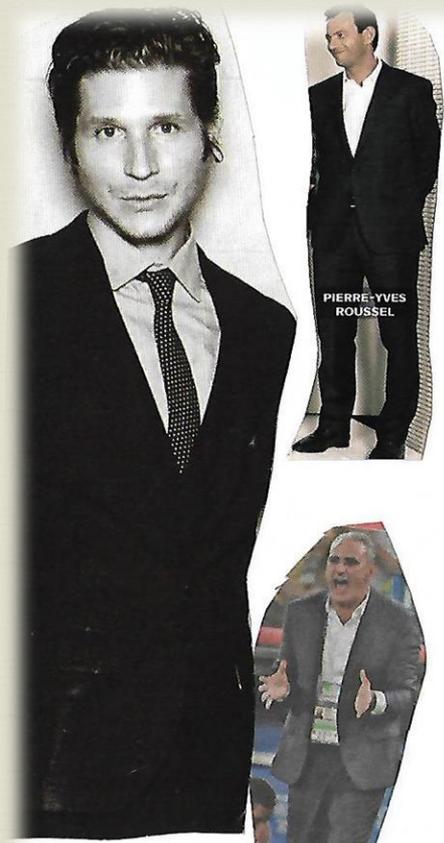
→ blusa
para
homem

→ blusa



Comediante

0100 . P&V,
03 K&Aren



O figurino foi assim porque é
uma roupa mais formal para um
empresário.

Empresário

Empresário



Calça jeans

① Sapato masculino



Cena 04

O adotado?

EQUIPE:

JOÃO VICTOR como dublador e sonoplasta

JULIA TAYA como dubladora/LUIZ GUSTAVO como irmão/LUIZA como irmã/SARA como sonoplasta

Roteiro de ações

Luz acende, palco está vazio. Luiza entra pela direita média do palco e se encaminha até a cadeira. Faz a ação de abrir a porta, entrar e fechar a porta (sonoplastia gravada de porta abrindo e fechando). Ela faz a ação de abaixar a roupa, senta na cadeira e faz força (sonoplastia de peidos feita ao vivo), ela relaxa, faz força pela segunda vez (sonoplastia de peidos), ela relaxa. Luiz Gustavo vem entrando pelo corredor do meio da plateia até chegar no palco, na “porta do banheiro”. Luiza ainda faz a ação de fazer força pela terceira vez (sons de peido) e relaxa.

Luiz Gustavo fala: Argh, que fedor!!! (bate na porta com sonoplastia ao vivo) Irmã, me empresta seu celular para eu jogar candy crush?!

Luiza: Não! Sai daqui!

(Luiz bate na porta novamente com sonoplastia ao vivo)

Luiza: Aff! Me deixa fazer cocô em paz!

(Luiz bate na porta novamente com sonoplastia ao vivo)

Luiza fica irritada, levanta, faz a ação de colocar a roupa, abre a porta e fala:

- Já falei para você sair daqui, SEU, SEU (olham para a plateia) SEU ADOTADO! (Entra sonoplastia de tan tan tan enquanto ela faz cara de vilã e ele faz cara de triste, bem melodramáticos olhando para a plateia)

Na sequência, entra risada gravada de vilã, Luiza fica rindo com os braços para o alto, bem bruxona e Luiz fica olhando para ela assustado. Assim que a risada acaba, entra uma música triste, Luiza sai de cena pela esquerda e Luiz vai se encaminhando para a esquerda baixa do palco onde deita.

A luz se apaga. Entra um som de harpa seguido de uma gravação que termina em “Você é, é...” Luiz acorda assustado e entra um som de “tandan” para fechar a cena.

FIM



Calção de Prefeireira

Cartula de Soc





rosa bebê
- moleton rosa

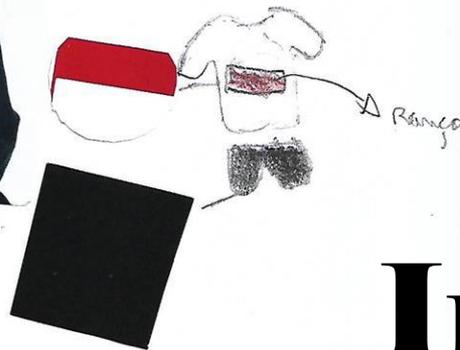
- short preto

Irmã

• O rosa significa que é bem "menininha" e o preto p
não ficar chamativa e combinar com o rosa. É é uma roupa
confortável para ficar em casa.



Lemã



Irmão

SHORT: Eu botei esse short, por é um short largo confortável

CAMISA: Eu botei essa camisa, por é uma camisa mais de dormir



→ gola
Linha

→ blusa
azul
Hombro



Limão



Cena 05

Perdidos em alto mar

EQUIPE:

GABRIEL MARQUES como sonoplasta

GUILHERME V. como dublador da Lara/JORGE como pai

JOSUÉ como dublador do Jorge/LARA como filha

Roteiro de ações

Luz acende, palco está vazio. Jorge e Lara entram pelo fundo da plateia e passam pelo corredor do meio como se estivessem procurando seus assentos. Lara diz “minha poltrona é H1 e a sua é H2” e eles continuam caminhando para frente. Os dois se separam e cada um sobe por uma escada na frente do palco (Lara pela direita e Jorge pela esquerda). Os dois sentam nas cadeiras e Jorge dorme imediatamente.

(Entra a sonoplastia gravada da aeromoça pedindo para que coloquem os cintos)

Lara coloca o cinto (som ao vivo de cinto afivelando).

(Entra sonoplastia de tempo passando) Lara dorme.

(Entra sonoplastia gravada de aeromoça pedindo para que coloquem os cintos pois haverá uma turbulência)

Lara acorda e cutuca o pai falando para ele colocar o cinto. Ele o faz (sonoplastia de cinto afivelando).

(som ao vivo da primeira turbulência) Lara e Jorge projetam o corpo para a trás com a perna esquerda dobrada sobre a cadeira.

A turbulência para e eles relaxam o corpo.

(som ao vivo da segunda turbulência) Lara e Jorge projetam o corpo para a esquerda deles. A turbulência para e eles relaxam o corpo.

(som ao vivo da terceira turbulência) Lara e Jorge projetam o corpo para a direita deles. A turbulência para e eles relaxam o corpo.

Jorge comenta que acha que agora acabou.

(Som ao vivo da quarta e mais forte turbulência). Os atores tremem na cadeira até o avião cair (som de pandeiro). Os dois desmaiam com os corpos jogados para a frente.

(som de tempo passando seguido de som de passarinhos)

Lara acorda e cutuca o pai dizendo que o avião caiu.

Jorge abre os olhos, olha o local e diz que estão numa ilha deserta.

Lara e Jorge desafivelam seus cintos e vão andando até a frente do palco olhando o lugar com estranhamento até chegarem no proscênio.

(Entra sonoplastia de tribo indígena) Eles fazem cara de estranhamento e vão virando lentamente seus corpos para trás até ficarem de costas para a plateia. Os dois, simultaneamente, colocam as mãos na cabeça como se tivessem assustados e vão virando novamente de frente para a plateia.

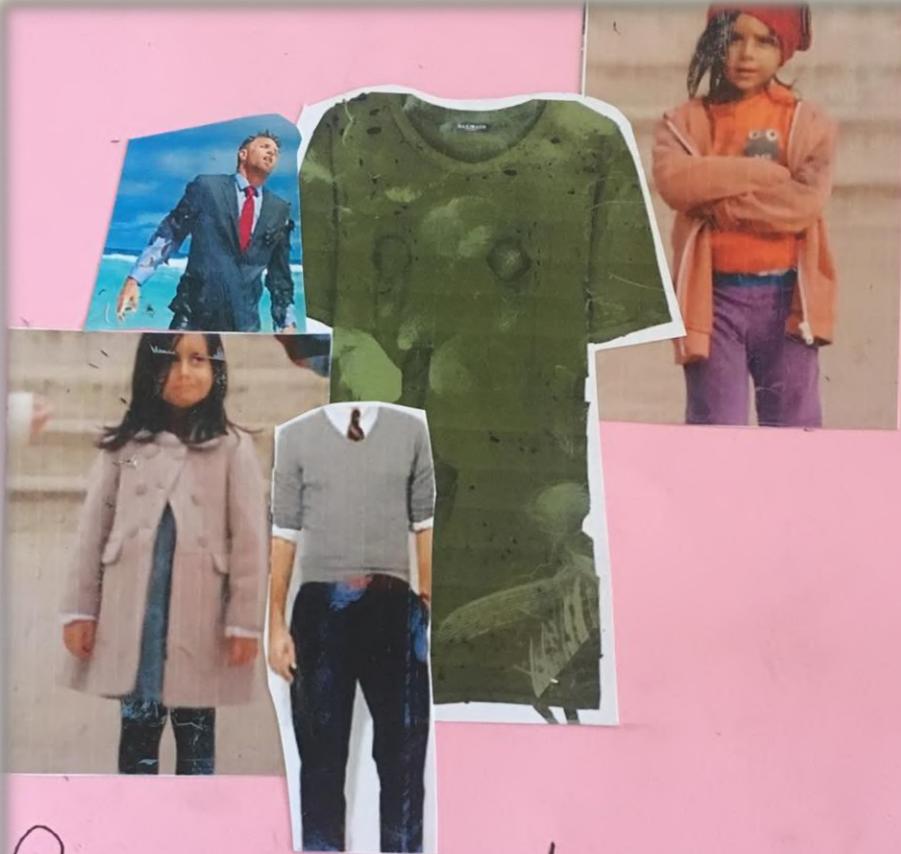
Lara comenta que são índios e devem ser perigosos.

Jorge avista um bote e diz: Olha, uma bote! Vamos fugir!

Os dois descem do palco e se sentam nos cubos. Começam um movimento de remo que se repete 3 vezes (sonoplastia ao vivo acompanhando a ação- splash (3x).

B.O.

Os atores se retiram- Entra um texto projetado com o fim da história. FIM.



Colagem de
Referência



Cartela de cor

... sobre o gôgo. 1115. 5/10/2010.

Bois de i um cara
sério, pai de família,
tiozão



JOSE
JOSÉ
JOSÉ

Pai

Pai



Justificação: Escolhemos estas roupas, pois indicam características de o visual de uma evanjo. GRUPO: LARA,
E GUILHERME

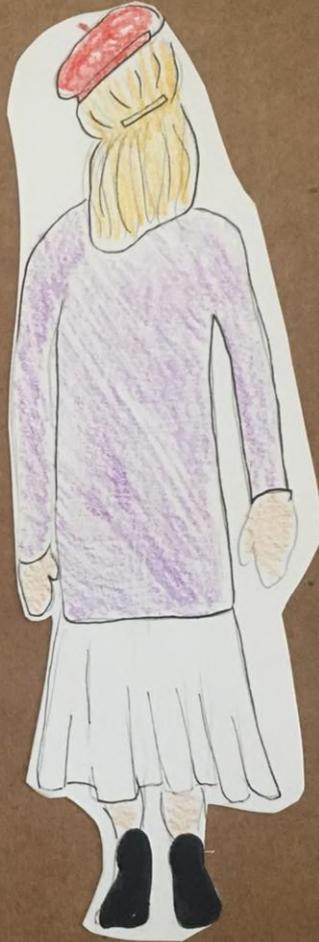


Filha



anello

→ 1.5m
2.5m



→ branco/roxo

Filha



Cena 08

A bailarina rebelde

EQUIPE: AMANDA VAL como rainha/JOÃO GABRIEL como rei
MARIA CLARA como narradora/MARIA RITA como princesa guerreira
PEDRO PORTELA como dublador e sonoplasta

Roteiro de ações

Luz acende, palco está vazio (Entra música bem baixinha para o fundo da narração).

Maria Clara: Era uma vez, em um reino muito distante, uma rainha. Seu maior sonho era que sua filha se tornasse uma bailarina. (A música aumenta)

Entram em cena, Amanda Val (pela esquerda média do palco) e Maria Rita (pela direita média do palco) e fazem ações de dança: Amanda Val faz um passo, Maria Rita copia errado. Amanda Val faz outro passo, Maria Rita copia errado (3x). Amanda desiste, olha para a plateia, faz um sinal negativo com a cabeça e sai. Maria Rita sai simultaneamente do outro lado.

(Música abaixa e entra a narração)

Maria Clara: Anos depois...

(Música aumenta) Maria Rita entra pela direita do palco, faz passos até a esquerda média do palco e volta, saindo de cena por onde entrou.

(Música abaixa e entra a narração)

Maria Clara: Enquanto isso o rei treinava para suas batalhas.

(Sai a música, entra João Gabriel pela esquerda média, vai até os cubos, pega sua espada sobre os cubos, bate 4 vezes com a espada nos cubos- ação acompanhada de sonoplastia ao vivo- apoia a espada, limpa o suor da testa e sai).

Durante toda esta sequência do João Gabriel, Maria Rita (que entrou no palco junto com ele, sem ser vista) fica espiando. Quando João sai, Maria Rita diz:

- Que legal! Quero fazer isso também!

Pega a espada e começa a imitar o que o pai estava fazendo. Quando ela bate pela QUARTA vez no cubo é a deixa para a entrada do João junto com Amanda Val.

João: Que absurdo! Eu não admito filha minha lutando!

Amanda: Eu também não!

Maria Rita: Então eu vou embora para um lugar onde eu possa ser livre!

(som de tempo passando enquanto João e Amanda fazem uma sequência de movimentos juntos: cruzam os braços, se olham, descruzam e falam:)

João: Ou ela luta, ou a gente perde a filha.

Amanda: Então ela luta!

(som de tempo passando. Amanda e João saem de cena pela esquerda e vem caminhando pela frente do palco. Enquanto isso, Maria Rita vem da coxa direita caminhando até a frente do palco. Se encontram no meio. Sai a sonoplastia de tempo)

João e Amanda falam juntos: Filha, você pode lutar! Volta para casa!

Maria Rita: Então está bem!

Se abraçam, entra sonoplastia heroica, João e Amanda se posicionam para uma foto olhando para frente enquanto Maria Rita sobe pela direita do palco, pega a espada e faz uma pose tipo foto de família.

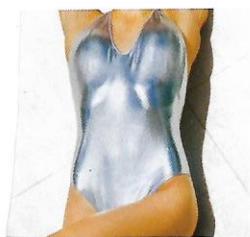
(Sai a música e entra a última fala da narradora fechando a ação) FIM.



Colagem de Referência



Cartela de Cor



- cor preta
- armadura / joia no peçoço
- colante com saia branca
- sapatinha com gladiadora
- Pintado meio xabo = uma parte preta e o resto solto



Bailarina **Princesa**



Princesa
Quelera



- A cor laranja mostra a personalidade mais informal da rainha
- Ton de vermelho representa a realça que mostra o figurado vermelho

Rainha



Rainha

REI BRABO!



PRATA pois ele é rico,
simboliza nobreza. Armadura
mestieval com armadura inter-
na Davidalha (Jesus).

Rei

Rei





Cena 11

Sonho de uma noite de
fanfic

No início, com uma música de caixinha, uma menina adormece. E ao som de uma harpa seu sonho começa.

No sonho os personagens Wendy e Peter estão caminhando um em direção ao outro. Como se uma ideia surgisse no pensamento de Wendy um sino toca. A ideia q teve foi fingir tropeçar para cair nos braços de Peter.

Quando o faz começa uma música romântica e eles se apaixonam. Peter coloca Wendy em seus braços (pose romântica) e depois saem de mãos dadas para tomar um milk-shake.

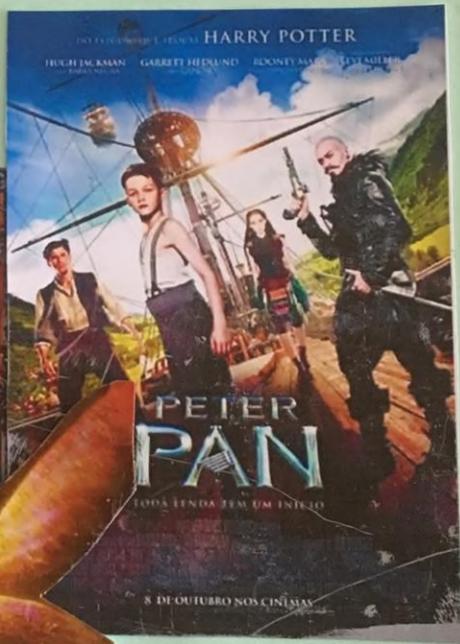
(não ficou certo como a cena seguiria porem haveria um casório e após o relacionamento começaria a desandar e virar abusivo.) Também não chegou a um final certo.

OBS: Esse grupo foi um pouco difícil de trabalhar, pois estavam muito dispersos. Eles têm a ideia do roteiro, mas não colocaram em prática ainda.

Cartela

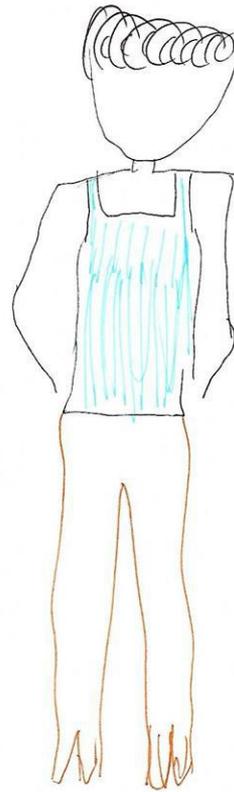
de

cor

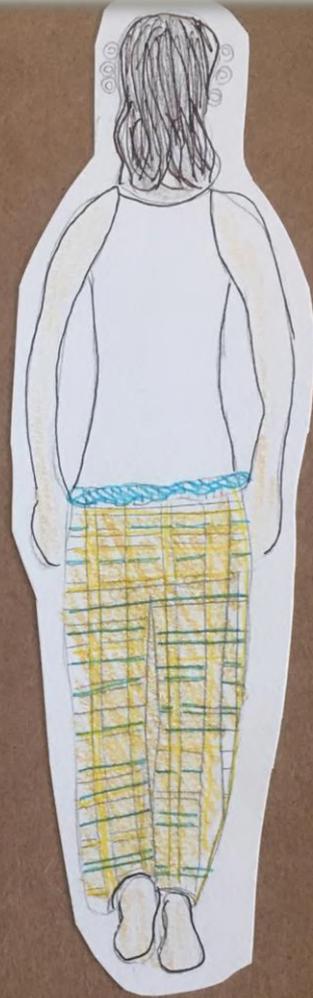
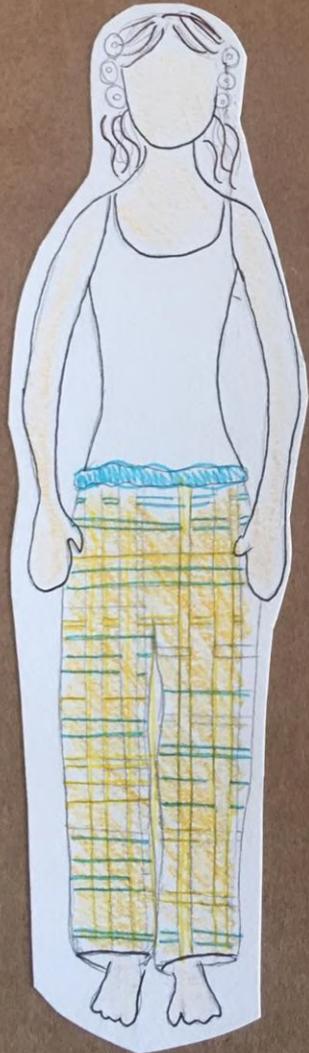


usei cores pastel
cena 11

usei cores pastel
por conta da calma,
que é relacionada
ao sono.



Sonhadora



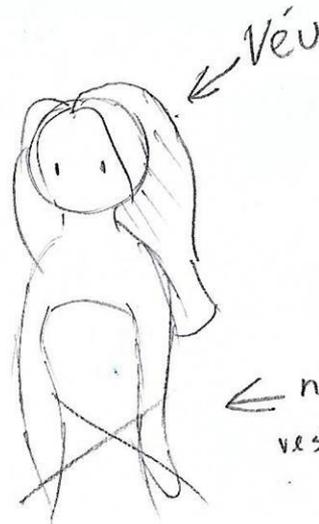
Sonhadela

João Felipe

17K



eu acho que combinaria
com a personagem



← não vai ter
vestido

o véu representaria
a cena do casamento

Wendy

Wendy



Peter Pan



JUSTIFICATIVA:
a inspiração era Peter Pan
ENTÃO eu queria incorporar
para algo mais formal

Jara e Luca
17A

Peter
Pam





Cena 09

O rato assassino

Personagens de palco:

- Cientista
- Rato

Personagens ocultos fisicamente:

- Dubladores
- Sonoplasta

Cenário: ainda sem matérias para compor a cena.

Locais: rua e laboratório de ensaios químicos.

Obs.: os/as estudantes têm feito uso de duas cadeiras (ralo) por onde o Rato surge passando sob elas.

Quadro I

Entrada pela esquerda média.

Uma cientista está na rua procurando uma nova cobaia para seu experimento. Enquanto ela procura, ouve-se uma sonoplastia de carros e sons da cidade.

Ainda na rua a cientista encontra um rato que já está em cena desde o início da representação, posicionado entre a esquerda média e o centro médio. O rato sai de um “bueiro”. Com um pedaço de madeira (pau de chuva) ela nocauteia o rato. Ata-o pelas patinhas e leva-o para seu laboratório. Faz uma caminhada como quem está chegando ao laboratório, faz a mimese de abrir uma porta e de entrar no laboratório. (BO.)

Quadro II

No laboratório, já de posse de sua cobaia (rato), ela o põe no chão na direita baixa. Vai à bancada de ensaios químicos. Inicia suas misturas nos tubos de ensaios (estes são representados através de mimos). Durante esta ação o sonoplasta solta o som de vidros caindo e quebrando. Ela coloca a mistura em uma seringa e a aplica no rato que se retorce e desmaia. Ela olha o relógio de pulso e diz que voltará em 30 minutos, sai de cena pela esquerda baixa.

Quadro III

O rato fica sozinho no laboratório e inicia-se uma atuação expressionista por parte do Rato. este sofrer uma mutação, crescendo e derrubando todos os frascos do laboratório (não há frascos de fato, a sonoplastia se encarregará do imaginário da plateia). Durante essa ação ouve-se batidas aceleradas de coração, esta sonoplastia será feita com batidas de mão sobre um praticável que será usado pelo próprio sonoplasta.

Quadro IV

A Cientista retorna e dá de cara com o rato já transformado em um monstro.

O rato jura vingança por todos os animais maltratados e ataca a cientista mordendo-a até a morte (som de mordida). O rato triangula com a plateia e sai pelo centro baixo em gargalhadas de monstro.

A cientista permanece sobre o palco, morta.

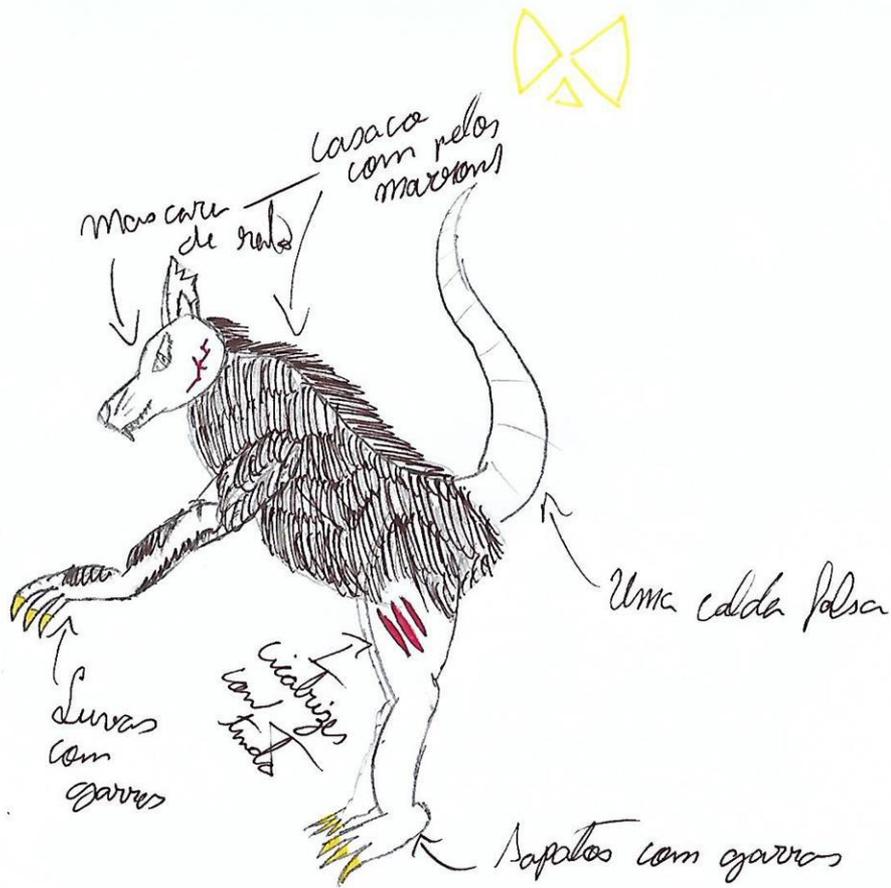
FIM



Colagem de Rebeca



Cartela de



O Rato Assassino

Pedro Henrique C., Celsoandre e Martim



Make it
like a rat

Rato

monster



Ana
Rute
e
carolina

17-A
02

Cientista Maluca

Eu escolhi essa
roupa pois ela é u
cientista, o cabelo
pois é uma ciera
ta maluca e o
ocúlos pois comb
com a personali
delo

Cientista



Maluca

Figurino confeccionado

