

FUNDAÇÃO DAS ARTES | PRONATEC

FIC

Mostra FIC
de Processos e
Experimentos
Programa Fundação das Artes FIC

**CADERNO DE CENOGRAFIA,
FIGURINO E MAQUIAGEM DAS
TURMAS F17, F20 e F21**


15

JUNHO_JULHO2021



**Mostra FIC
de Processos e
Experimentos**

Programa Fundação das Artes FIC



OS CADERNOS
ACADÊMICOS
SÃO
PUBLICAÇÕES
QUE
REGISTRAM
PROCESSOS E
EXPERIMENTOS
CULTURAIS E
ARTÍSTICOS
ELABORADOS
NOS CURSOS
DO PROGRAMA
FUNDAÇÃO DAS
ARTES FIC.



Volume 15: Caderno de Cenografia Figurino e Maquiagem das Turmas F17, F20 e F21

CADERNOS DO PROGRAMA FUNDAÇÃO DAS ARTES FIC. Caderno de Cenografia Figurino e Maquiagem das Turmas F17, F20 e F21. São Caetano do Sul: FASCS. V. 15, jun./2021.

O acervo disponível para consulta neste volume, composto de obras desenvolvidas pelos estudantes dos cursos do Programa Fundação das Artes FIC, foi disponibilizado tão somente para fins educacionais. Desta forma, é vedado ao usuário ou qualquer outra pessoa que tenha acesso ao conteúdo desta publicação, copiar, modificar, transferir, sublicenciar, vender, ou de qualquer forma, colocar à disposição de terceiros, sem autorização do detentor dos direitos autorais.

Esta é a versão acadêmica, lançada em junho de 2021. A Fundação das Artes poderá editar novamente e relançar o caderno como parte da produção artístico-acadêmica posteriormente.



O processo apresentado a seguir reúne o trabalho de intercâmbio artístico-pedagógico entre as turmas de Cenografia F17, Figurino, F20 e Maquiagem F21 ao propor a partir das relações entre as linguagens a concepção da visualidade da cena, tendo como argumento as obras “A megera domada”, “Romeu e Julieta”, “O sonho de uma noite de Verão” e “A Tempestade” de William Shakespeare.

Em nosso primeiro encontro apresentamos as obras e os grupos se formaram a partir do interesse nos textos propostos. A partir de então, sob encontros gerais para orientação pedagógica cada grupo pôde desenvolver suas propostas, compreendendo o fazer criativo e as possibilidades de organização em um processo de múltiplas linguagens.



Obra de William Shakespeare

PROPOSTA DE VISUALIDADE

A Megera Domada

William Shakespeare

Realização

Turma F17 - Cenografia:

Elaine Aparecida da Silva
Ingrid Leite Fulep Maria
Pedrosa Filha

Turma F 20 - Figurino:

Amanda De Lucca Morales

Turma F 21 - Maquiagem:

Jéssica Alves
Luani Lemes Grandi
Maria de Fátima Alves
Patrícia Keli dos Santos

Sinopse

Catarina é considerada uma megera por ir contra todos os paradigmas da Renascença no século XVI.

Dentro da obra, Shakespeare relata o comportamento e os padrões da sociedade, contrastando com a opinião e os ideais da megera.

É possível perceber facilmente a comédia como uma crítica à sociedade da época.

Sua irmã Bianca por exemplo, quer muito se casar. No entanto, por ser mais nova, por ordem de seu pai, só pode se casar, caso Catarina se case primeiro.

Projeto Multidisciplinar FIC

Com base na obra “A Megera Domada” de William Shakespeare, o projeto multidisciplinar consiste na elaboração de Cenografia, Figurino e Maquiagem, unindo assim as turmas F17, F20 e F21 para desenvolvimento do trabalho.

O grupo optou por trabalhar com uma nova versão para o público infantil. E para a apresentação do projeto, foi definida a cena ao qual corresponde o casamento dos personagens Catarina e Petrucchio.

Sendo assim na versão infantil, a cena que representa essa aliança entre ambos personagens é a cena ao qual ambos se aceitam como amigos, criando então um laço de amizade. E no contexto da obra original, seria como “domar a megerinha Catarina”, uma vez que esta se recusava a ser amiga de uma criança como Petrucchio. A peça infantil demonstra que a amizade verdadeira vale muito mais do que o orgulho, e que juntos são uma turminha bem melhor.

Conceito

Numa cidade no interior de SP, na década de 90 os amigos Bianca e Lucêncio decidem que é hora de Catarina deixar seu orgulho de lado e aceitar de vez a se tornar amiga de Petrucchio. Apesar das personalidades diferentes, as crianças entendem que amizade é aceitar as diferenças, e respeitar umas às outras, e que juntas podem se divertir e brincarem muito mais.

Personagens

Catarina – Criança de 10 anos, mimada e bastante birrenta, não gosta de ser contrariada, e acredita que só ela sabe e entende de tudo. Uma criança de poucos amigos, brinca apenas com Bianca e Lucêncio em casa, quando está de bom humor.

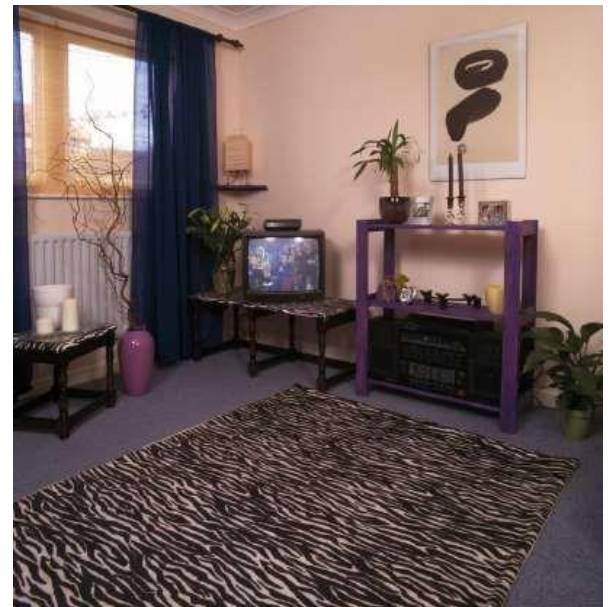
Bianca – Irmã de Catarina, tem 8 anos. É uma criança doce e meiga. Adora fazer novas amizades e se dá bem com todos. Adora brincar na praça com Lucêncio e Petrucchio, e se diverte muito.

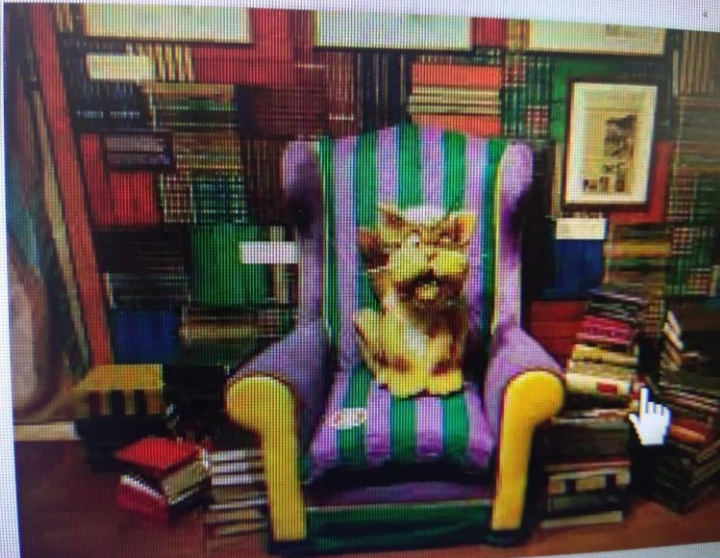
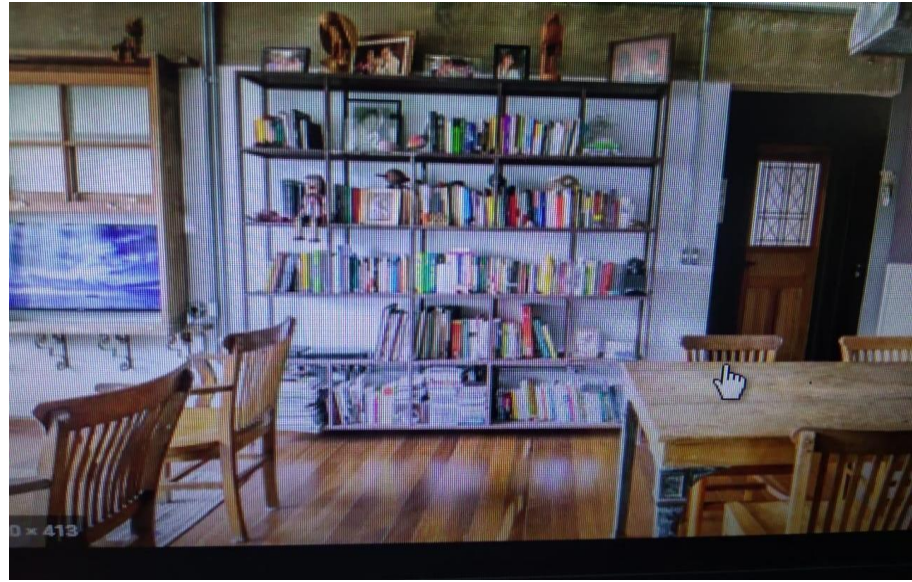
Petrucchio – Amigo de Bianca e Lucêncio, tem 9 anos. É uma criança com gênio forte e arteiro, e não tem muita paciência. Apesar de um jeito todo peculiar, é um amigo pra todas as horas, muito fiel e divertido. Está disposto a ser amigo de Catarina.

Lucêncio – Melhor amigo de Bianca, 10 anos. É uma criança que é amigo de todos, adora fazer o bem, e gosta de apaziguar todo tipo de relação que não vai muito bem. Típico amigão de todos, deseja que Catarina entre para a turma.

Referências em Imagens – Sala de Estar Anos 90









Referências em Imagens – Teatro de Arena



Referências em Imagens – Teatro de Arena



Referências de Palco

Teatro de Arena de Porto Alegre (Av. Borges de Medeiros, 835 – Centro Histórico Porto Alegre RS - CEP 90020-025).

Tamanho do palco: 4,00m X 4,80m de área de atuação central

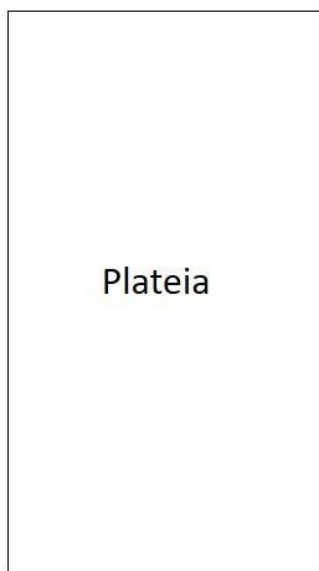


Projeto - CENOGRAFIA

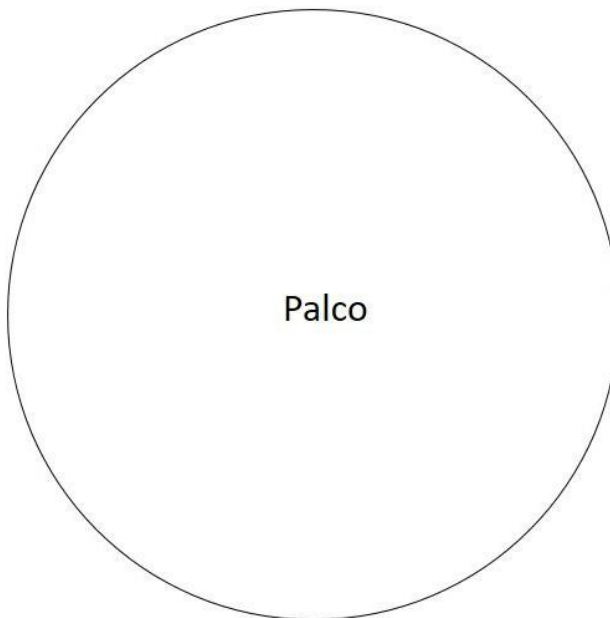
Teatro ARENA
Ambiente Fechado



Cortina PRETA



Plateia



Palco



Plateia

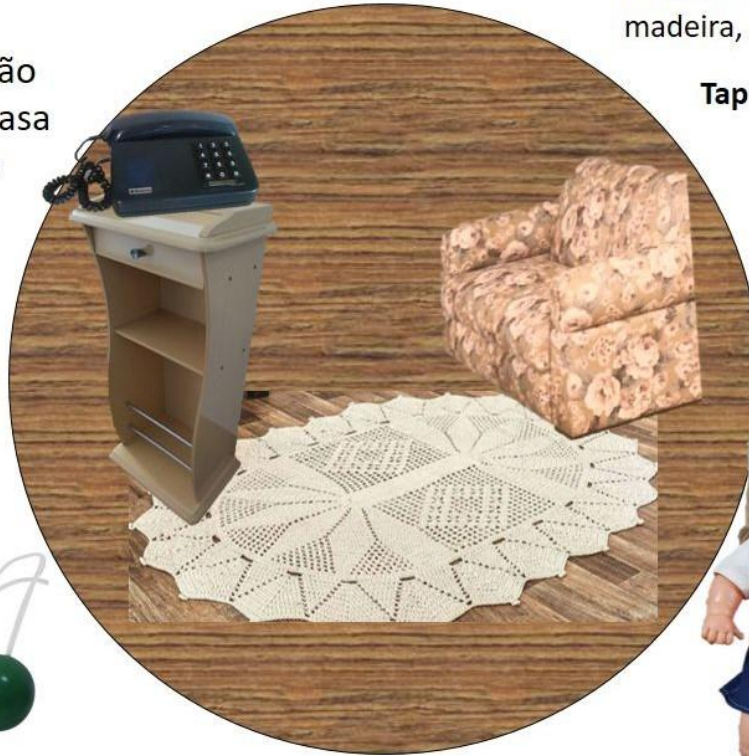


Plateia

Projeto - CENOGRAFIA

Teatro ARENA

Palco – Representação da sala de estar da casa de Catarina e Bianca



Piso: Sob o tablado de MDF, adesivo piso madeira, em cor mais próxima à taco

Tapete: Crochê, cor barbante natural

Sofá: Estampa Floral, 2 lugares

Mesinha para telefone: Típico da época, com telefone popular

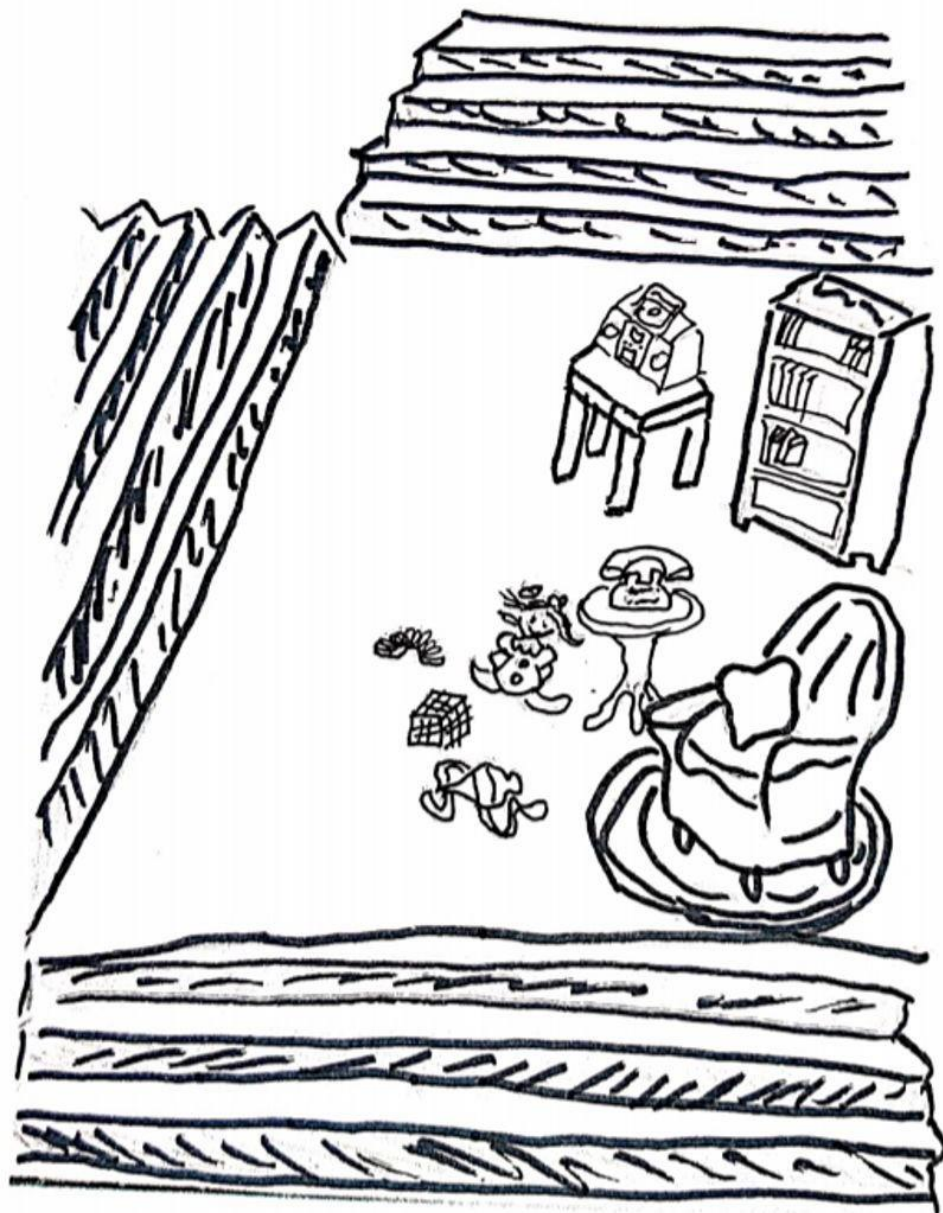
Brinquedos da época: espalhados pela “sala”



Projeto - CENOGRRAFIA



Projeto - CENOGRAFIA



Projeto - CENOGRAFIA

Objetos no palco

Sofá de um lugar (poltrona)
104x86x 91cm (AxLxP)

Aparelho de som
40x35x45cm (AxCxL)

Estante livro de
madeira 1,20x1,70m

Telefone 20,5x15.7x10,4
cm Tapete redondo 1,20m
de diâmetro

Mesa telefone em Madeira
cor Marfim: 78x25x39cm
(AxCxL)

Mesa de som em Madeira - cor
marfim
62x40x20cm(AxCxL)

Boneca “Chiquititas”
59 cm

Mola maluca
6x7,5 cm

Cubo magico
3x3 56 mm

Pião
6cms

Projeto - CENOGRAFIA

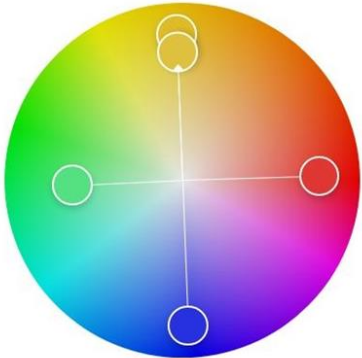
Paleta de Cores

Adobe Color

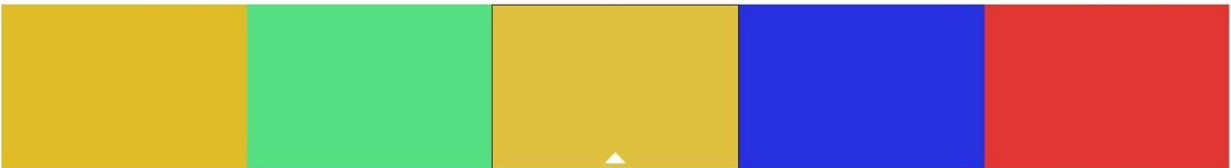
criar explorar tendências bibliotecas

Aplicar a regra de harmonia de cores ⓘ

- Análogo
- Monocromático
- Tríade
- Complementar
- Dividir complementar
- Dividir complementar duas vezes
- Quadrado
- Composto
- Sombras
- Personalizado



A B C D E



#E0BC28 #55E083 #E0C03F #2831E0 #E03734

Paleta de Cores e Texturas

Sofá de um lugar (poltrona) - Tema Floral Vermelho e Folhas verdes, em tecido algodão

Aparelho de som - Preto, aparelho original de época

Estante livro - em Madeira cor verde água

Telefone - Preto, em plástico original de época

Tapete redondo - Crochê Amarelo

Mesa telefone - em Madeira cor Azul

Mesa de som em Madeira - cor Azul

Boneca “Chiquititas” - Modelo vintage (colete vermelho + shorts jeans)

Mola maluca - colorida, objeto original **Cubo**

mágico - colorido, objeto original **Pião** - cor madeira natural, objeto original

Projeto - CENOGRAFIA

MAQUETE



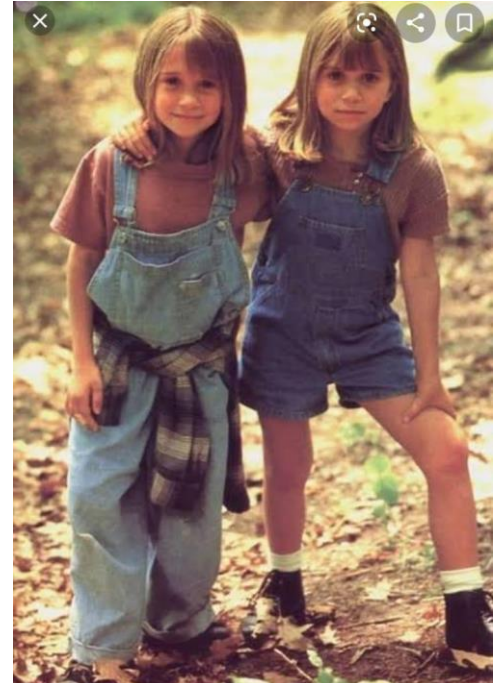


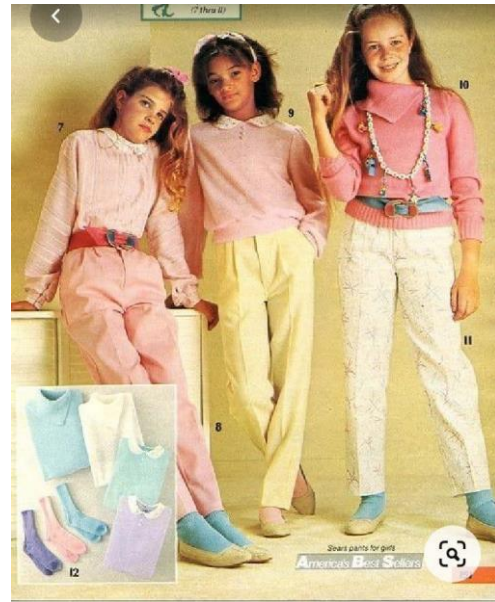
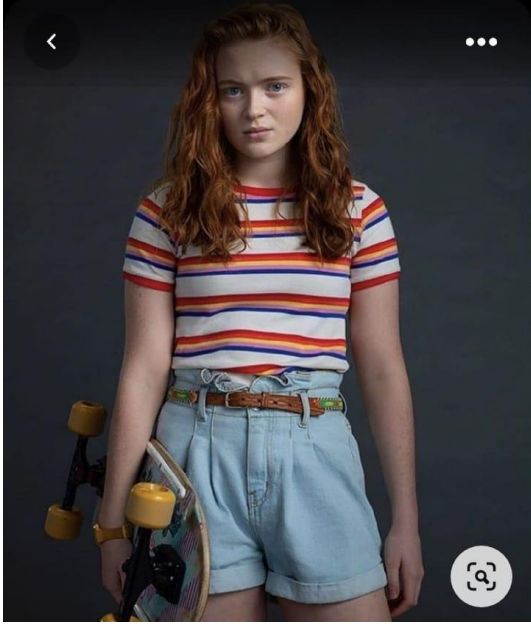


FIGURINO

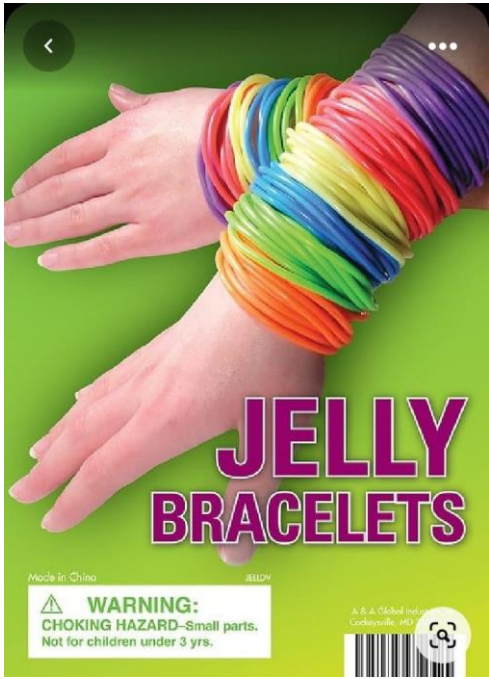
Referências em imagens











MAQUIAGEM

Referências em imagens - POP ART



Referências em imagens - POP ART



Croqui Maquiagem Cênica

“A Megera

Domada” Estilo: Pop

Art

Usamos como referência o estilo de maquiagem POP ART sem dar enfoque aos contornos preto e branco, apenas usando o estilo desenhado, marcado com a predominância de tons fortes, porém com tons de contorno marrom.

Paleta de Cores: Cores primárias & quentes

Peles: Tons Olivas & Bege

Rostos Expressivos

Olhos (damas): Cores Fortes e marcantes

Boca (damas): Tons de rosa

FIGURINO E MAQUIAGEM PERSONAGENS

Figurino Bianca



Materiais:

Bata: Algodão/estampa em silk

Saia: Flanela de Algodão

Meias: Poliamida com Elastano

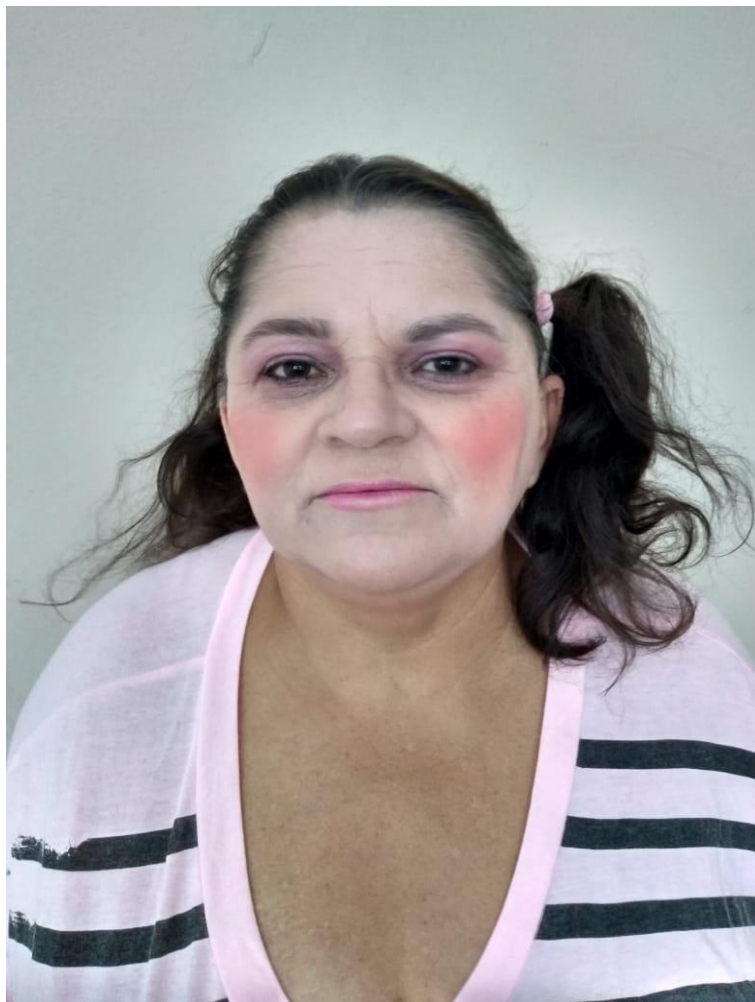
Tênis: Lona e Látex

Acessórios: Plástico

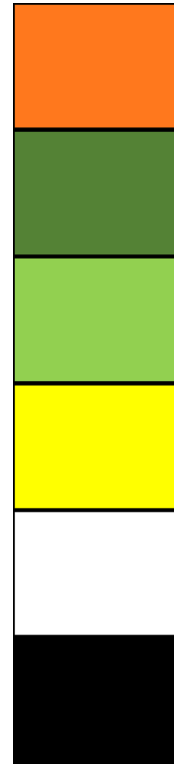
Maquiagem Bianca



Maquiagem Bianca



Figurino Lucêncio



Materiais:

Camiseta: Algodão

Bermuda: Sarja de Algodão

Meias: Poliamida com Elastano

Tênis: Lona e Látex

Boné: Jeans de Algodão

Maquiagem Lucêncio



Maquiagem Lucêncio



Figurino Petrucchio



Materiais:

Camisetas: Algodão

Jardineira: Jeans de Algodão

Meias: Poliamida com Elastano

Tênis: Lona com Látex

Estilingue: Madeira

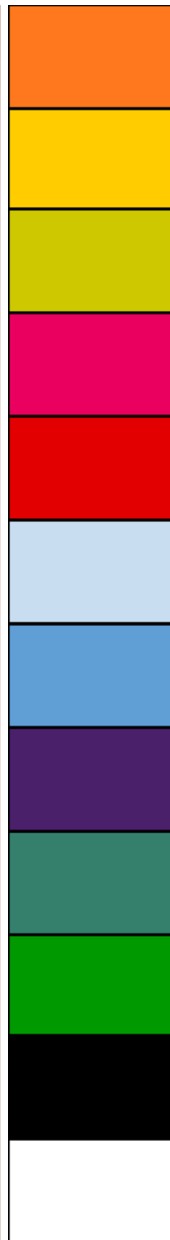
Maquiagem Petrucchio



Maquiagem Petrucchio



Figurino Catarina



Materiais:

Camiseta Polo: Algodão

Jardineira: Sarja de algodão, com tingimento azul delavê, bordados em algodão, e estampa em silk.

Meias: Poliamida com Elastano

Tênis: Couro sintético e aplicações em tecido

Acessório Cabelo: Metal brilhante

Maquiagem Catarina



Maquiagem Catarina



Maquiagem Personagens



Proposta de Visualidade

A TEMPESTADE
WILLIAM SHAKESPEARE

REALIZAÇÃO

- **Cenografia Turma - F17**

Ana Karolina Pezzo

Marcel Moreno Encinas

Mariana Caramelo Scarcella

- **Figurino Turma - F20**

Jonice de Menezes Severiano Zanetti

Patricia Malfi

Verônica Rodriguez Pauferro

- **Maquiagem Turma - F21**

Dinah Feldman Harari – F21

Elisangela Botelho Silva – F21

Renne Petrucia Muniz Pereira

SINOPSE

Depois de passar doze anos abandonado numa ilha deserta ao lado de sua filha Miranda, Próspero resolve fazer justiça. Para recuperar o trono, o antigo duque de Milão utiliza seus conhecimentos de magia e provoca uma grande tempestade, fazendo naufragar o navio em que estão seus traidores e trazendo-os para perto de si. Mas em vez de investir na vingança, ele opta pelo caminho da reconciliação através do amor: será com a ajuda do inexperiente coração de Miranda, que nunca viu outro homem a não ser seu pai, que Próspero restabelecerá a união.

CENA 2

FORMATO

- Teatro

CRONO

- Atemporal

PERSONAGENS

- Próspero, o legítimo duque de Milão
- Miranda, filha de Próspero
- Calibã, escravo selvagem e disforme, nativo da ilha
- Ariel, espírito do ar

CENA 2 - Resumo

Nesta cena, Próspero revela à Miranda que é o verdadeiro Duque de Milão. Ele pede a Ariel que se transforme em ninfa do mar para não ser visto e cumpra a tarefa de atrair Ferdinando até Miranda. Próspero ordena que Calibã reúna lenha para fogueira e os dois discutem à respeito da escravidão de Calibã.

CONCEITO GERAL

Com base na obra “A Tempestade” de William Shakespeare, o projeto multidisciplinar se desenvolveu na elaboração conjunta entre as turmas de Cenografia, Figurino e Maquiagem.

O desenvolvimento do projeto se dá na linguagem teatral, transpondo e reinterpretando as informações e referências do texto original para o desenvolvimento imagético da obra.

CENOGRAFIA

- Ana Karolina Pezzo
- Mariana Caramelo Scarcella
- Marcel Moreno Encinas

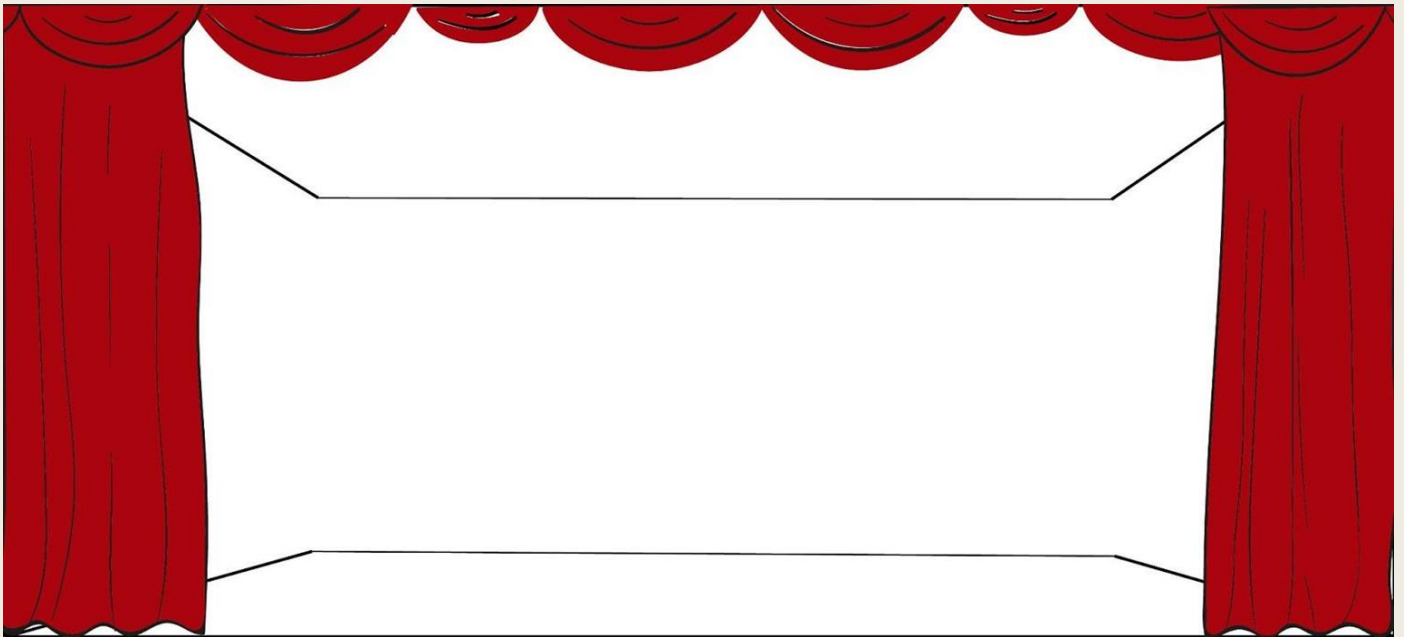
Teatro Timochenco Wehbi

Tipo de Palco – Italiano

15,80 m de largura

7,20 m de profundidade

3,2 m de altura



Cenário: REPRESENTATIVO abstrato



Piccolo Teatro, "A Tempestade"

Uma instalação que faz parte da história da cenografia moderna: Luciano Damiani lá experimentou de uma forma revolucionária e final o uso da seda para cenografia, que daquele momento em diante, na Itália - e outros países - foi chamada HSE - Tempesta.

Ravenna Festival, "Pietra di diaspro"

Cenários pequenos flutuantes feitos de seda
HSE - Tempesta branca em uma cena que
também usa um cenário de fios NTR - Tripolina.



Teatro alla Scala, "Simon Boccanegra"



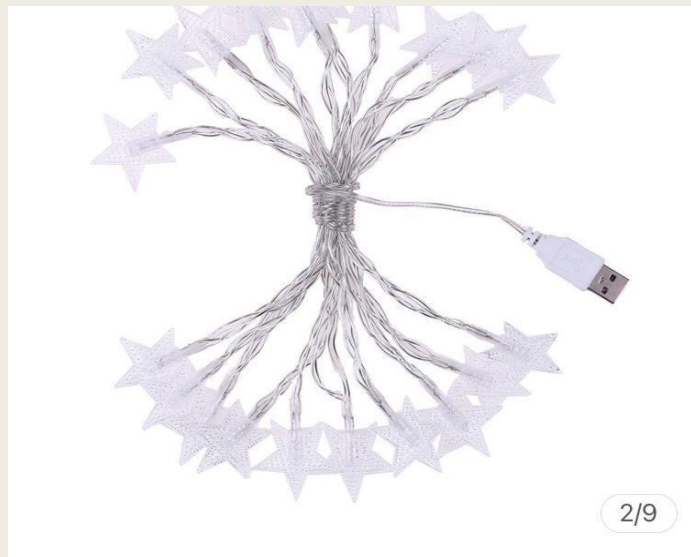
A cortina transparente de seda HSE - Tempesta branco cria uma ligação entre o símbolo terreno de uma pureza impossível - a fonte no centro do palco - e a transcendência divina.

O cenário de azul cobalto ... aqui em primeiro plano, cuja cor e ondulações que simbolizam o mar, é feito de seda HSE - Tempesta especialmente tingida.



Seda cinza em meia transparência iluminados com luz azul e Seda azul com ondulações que representam o mar em movimento

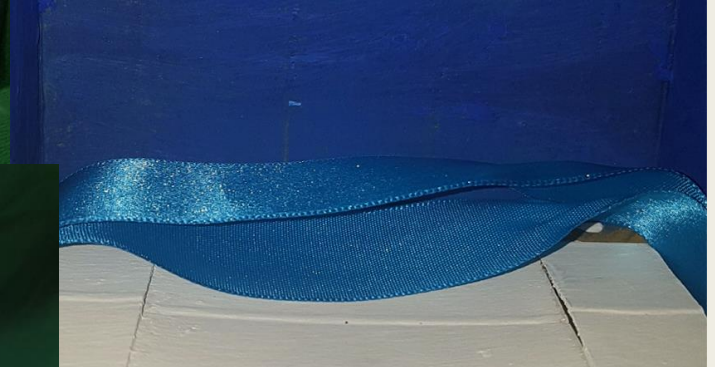
Luzes

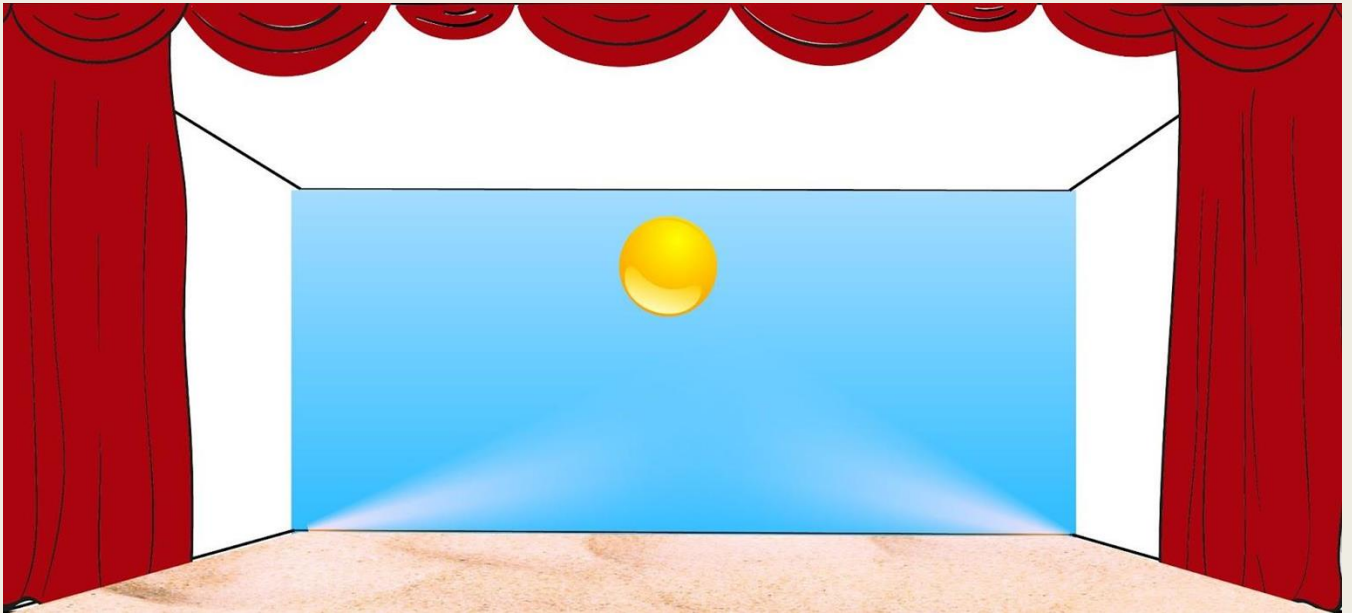
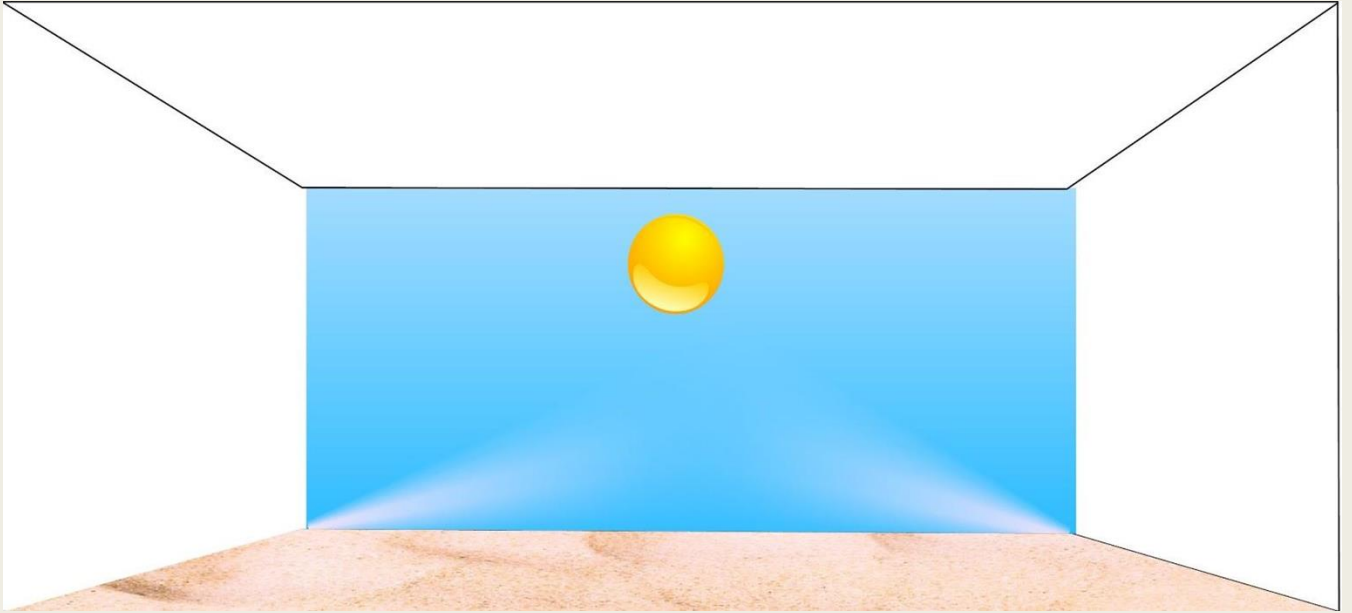


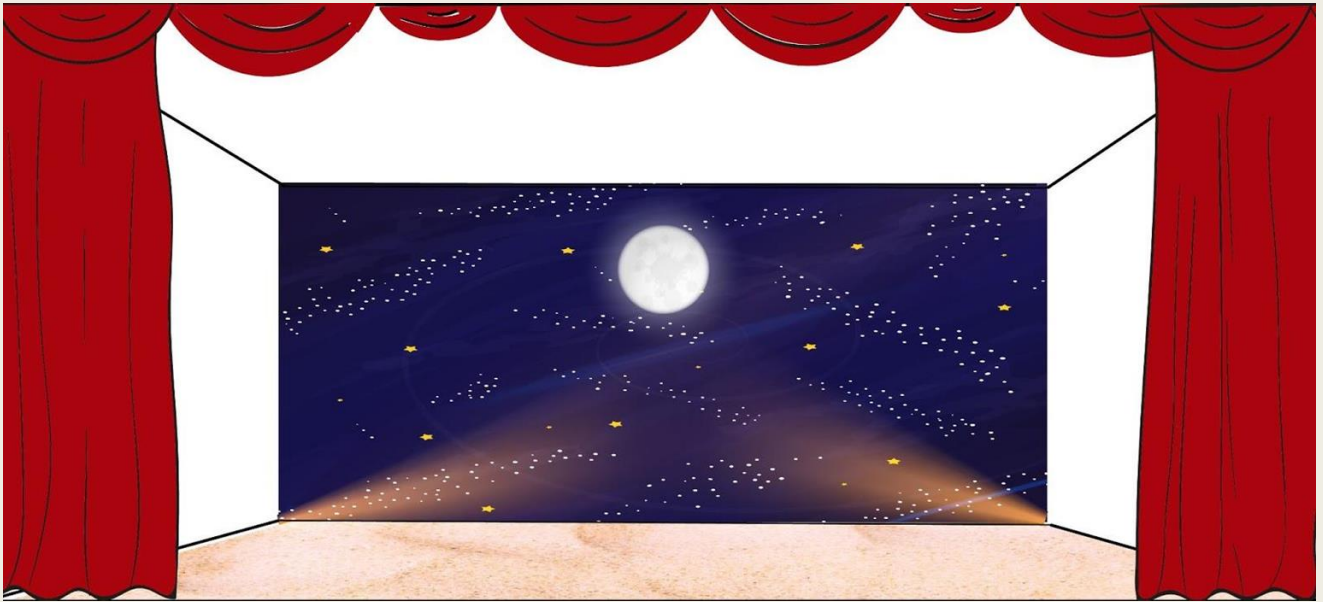
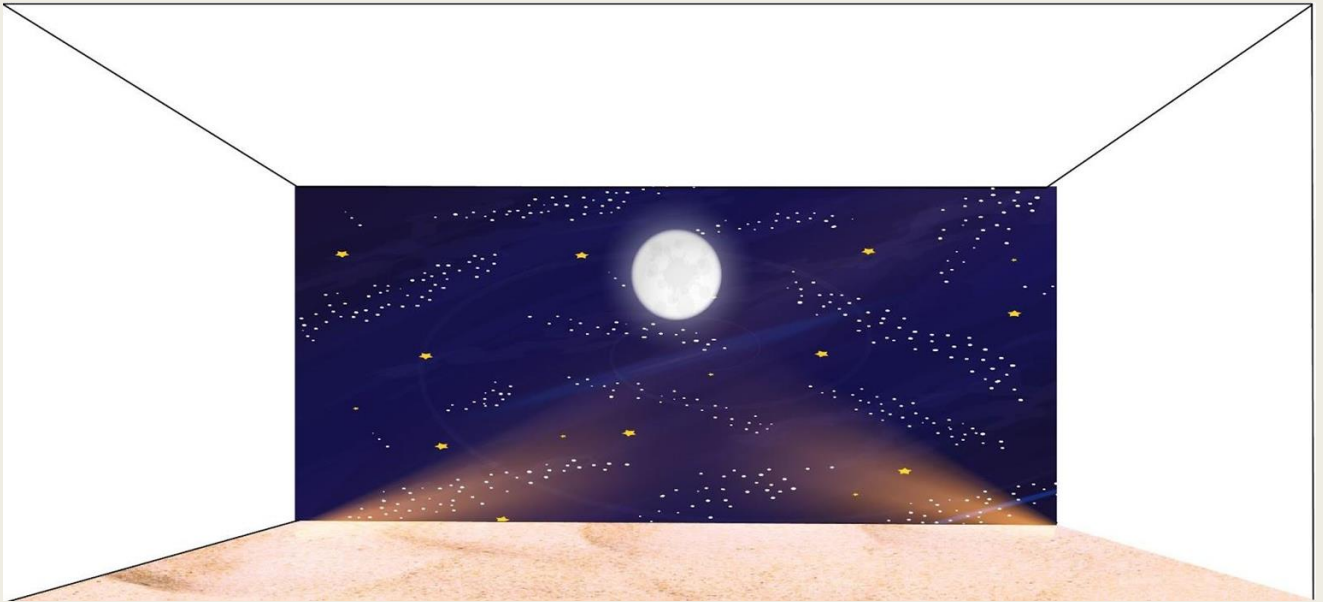


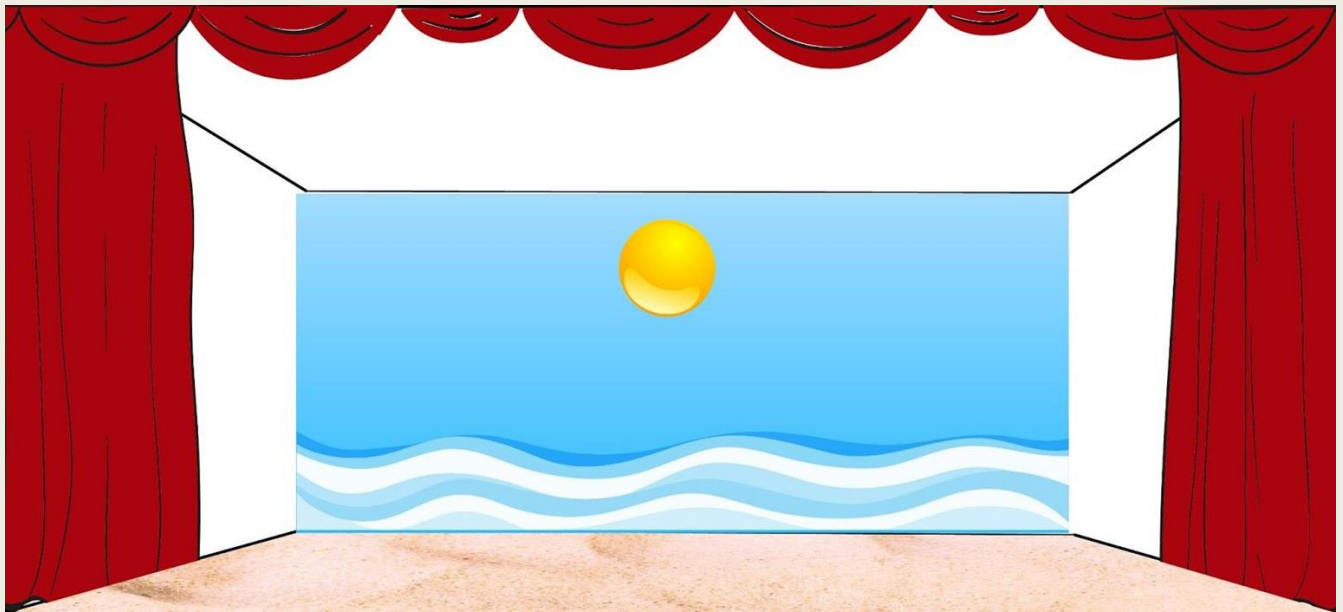
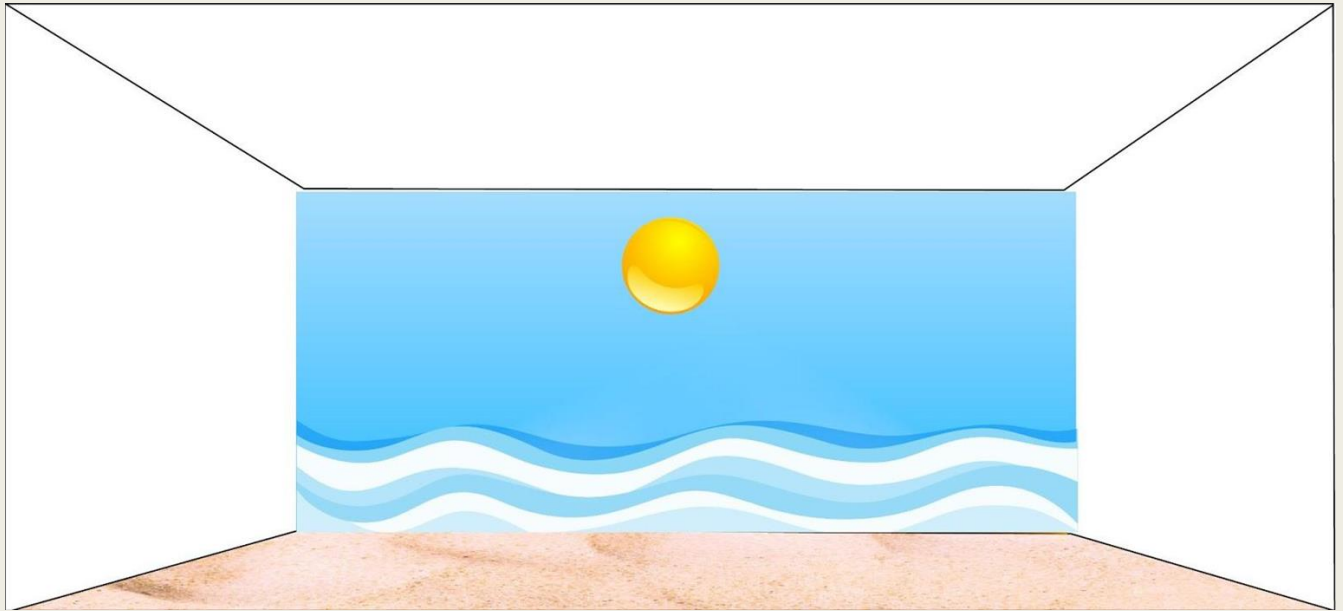
Maquete:
Palco Italiano

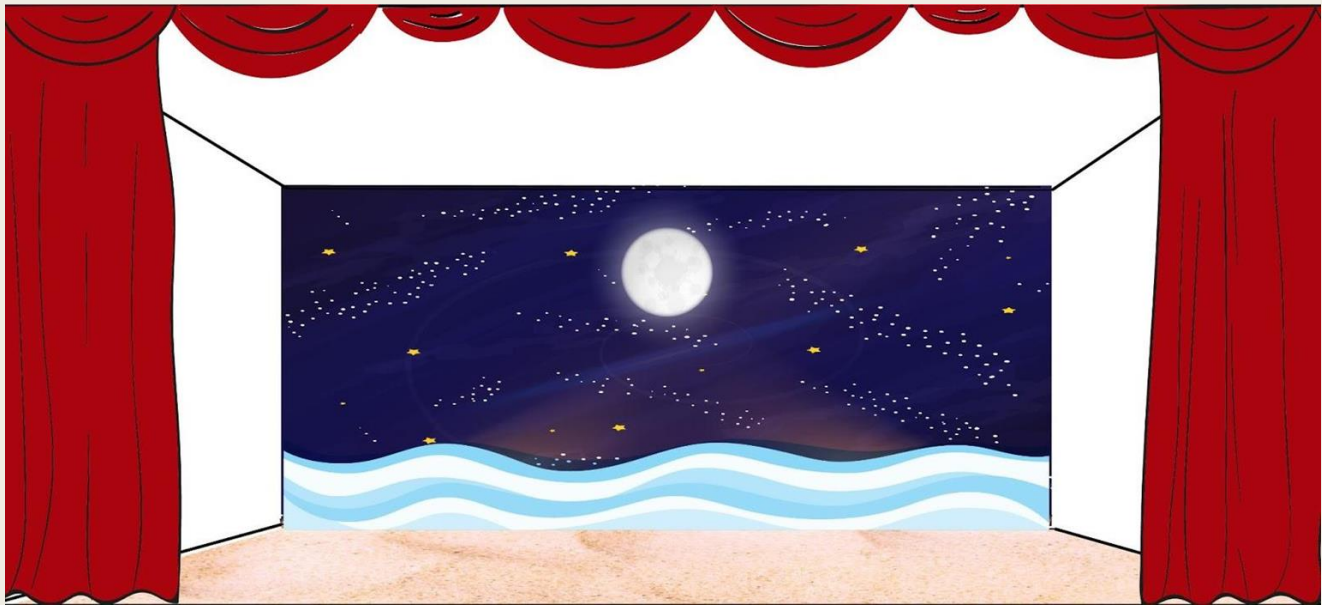
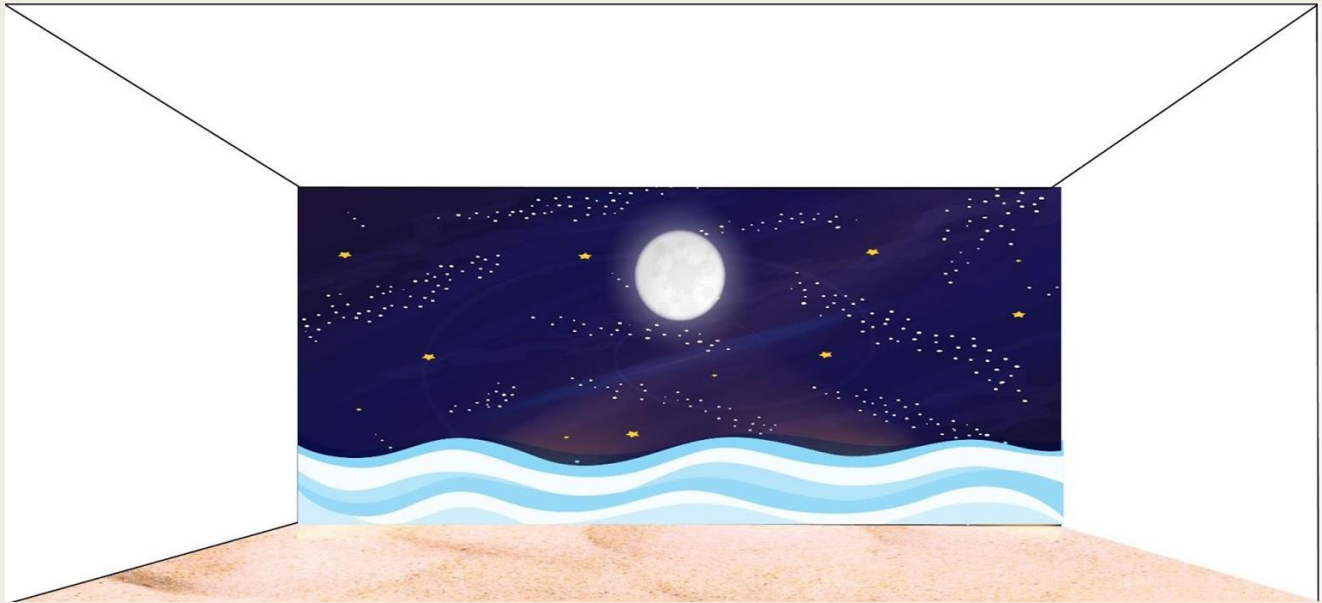
Tecidos de seda:
representados











FIGURINO

- Jonice de Menezes Severiano Zanetti
- Patricia Malfi
- Verônica Rodriguez Pauferro

Concepção estética do figurino

Criar a ambientação do núcleo de personagens da ilha (Próspero, Miranda, Calibã e Ariel) através da construção do figurino com tecidos e técnicas de tingimento natural, assumindo assim uma estética unificada.

A composição da cartela de cores dos personagens Próspero e Miranda, pai e filha, foi pensada em conjunto visando uma semelhança estética que conotasse o vínculo familiar entre as personagens. Seus figurinos são bem conservados mesmo depois do tempo que ficaram na ilha. No texto, é apontado que o poder de Próspero influi na conservação das suas roupas e de outros personagens.

Ariel por ser um personagem metamorfo ligado a natureza nos permitiu trabalhar a uma cartela de cores mais variada na troca de looks em cena, pensando as cores baseadas nos elementos da natureza água e fogo.

Tingimento Natural/ Impressão botânica

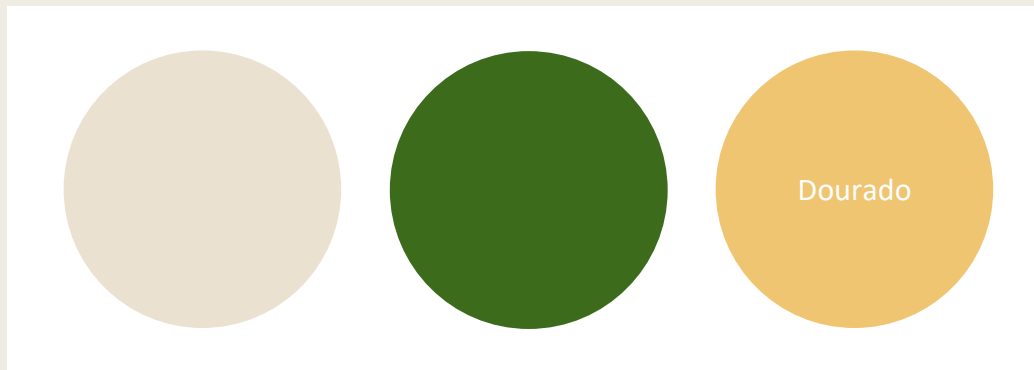


PRÓSPERO

Legítimo duque de Milão

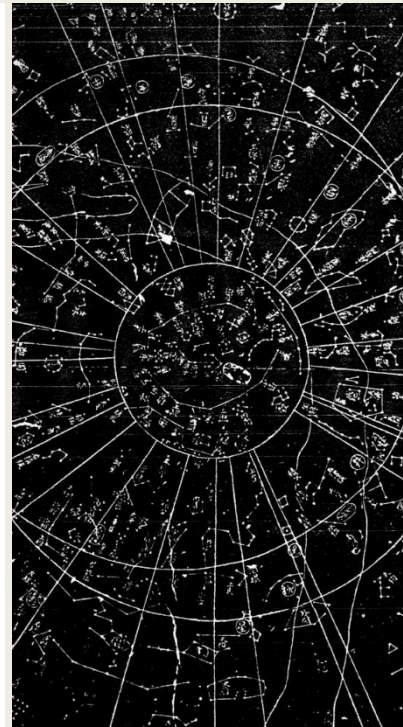
*“Próspero - Como só o estudo é que me interessava, entreguei o governo ao meu irmão e fui ficando um estranho em minha própria terra, possuído, **devorado por meus estudos secretos.**”*

Cartela de Cores



A cor verde além de conotar a natureza no contexto da ilha, transmite segurança e tranquilidade (como Miranda vê o pai), além de simbolizar a prosperidade, o próprio nome do personagem.

Referências de figurino



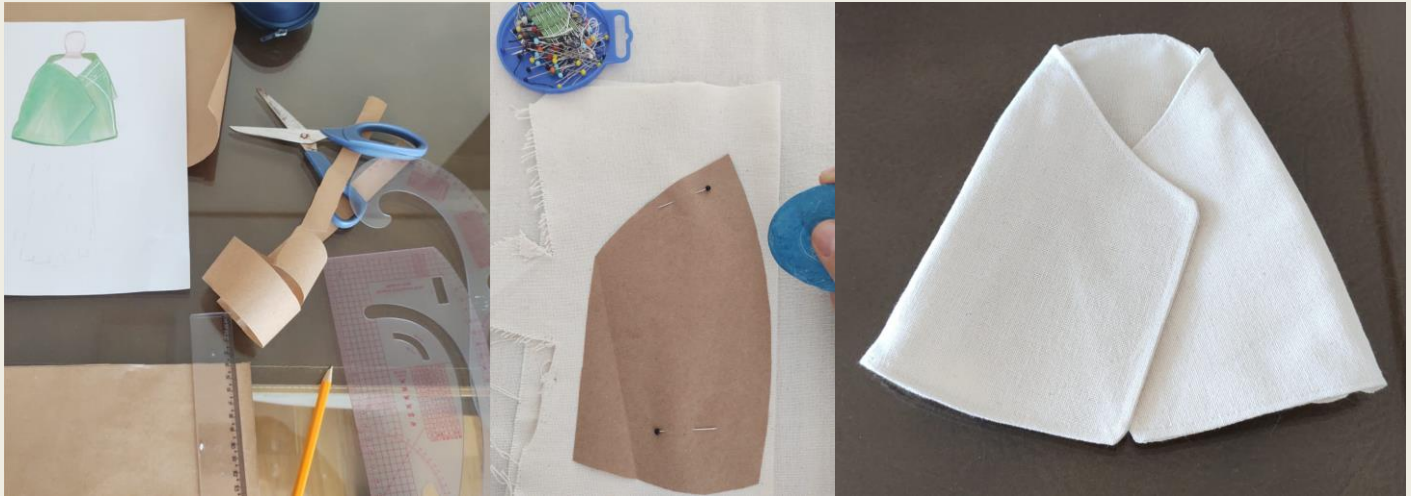
- Bata Longa de linho cru
- Manto verde tingido naturalmente com estampa de astros celestes
- Pochete com frascos e diário de feitiços

ILUSTRAÇÃO PRÓSPERO



PROCESSOS DE FIGURINO

Testes de Tingimento Natural



Criação + Modelagem + Corte e Costura



Limpeza da Fibra + Tingimento Natural com Casca de cebola

Resultado Final em Miniatura

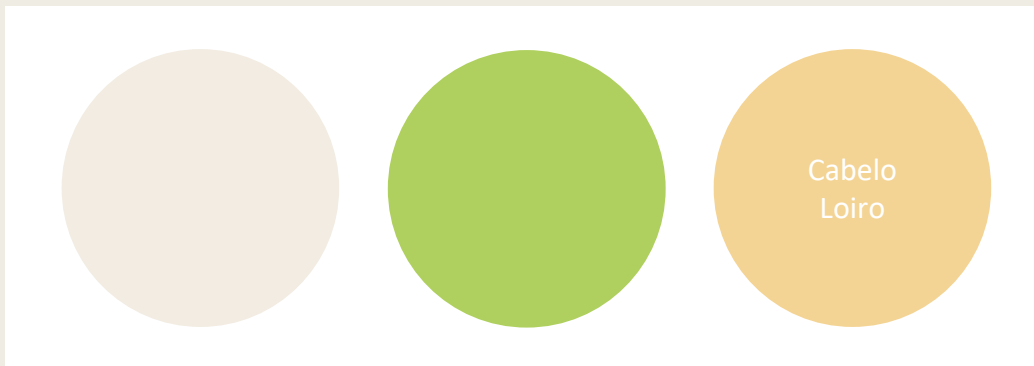


MIRANDA

Filha de Próspero

*“Ferdinando - Por certo é a **deusa**, dona desses cantos. (para Miranda) Atenda minhas preces e me diga se mora nesta ilha, e me ensine como é que eu devo me portar aqui. O meu primeiro pedido, que eu faço por último - oh, maravilha! - é saber se é uma **donzela** ou o quê?”*

Cartela de Cores



Referências de figurino



- Vestido de comprimento médio com impressão botânica no barrado
- Cabelo loiro comprido ondulado



ILUSTRAÇÃO MIRANDA

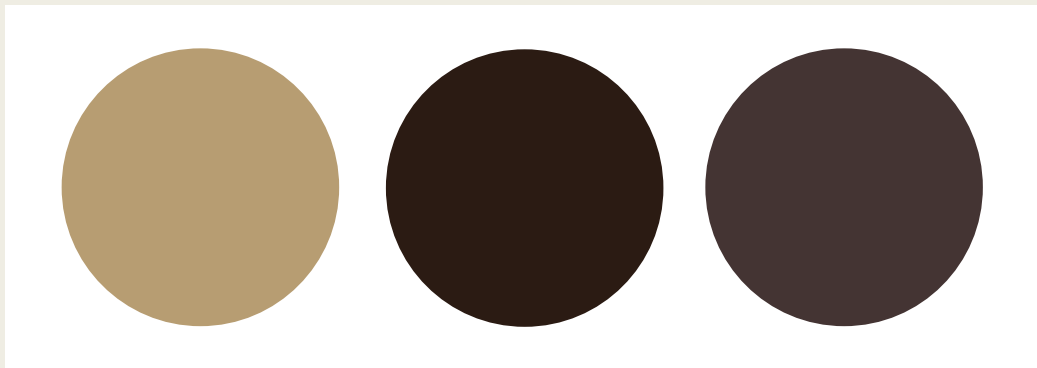


CALIBÃ

Escravo selvagem e disforme

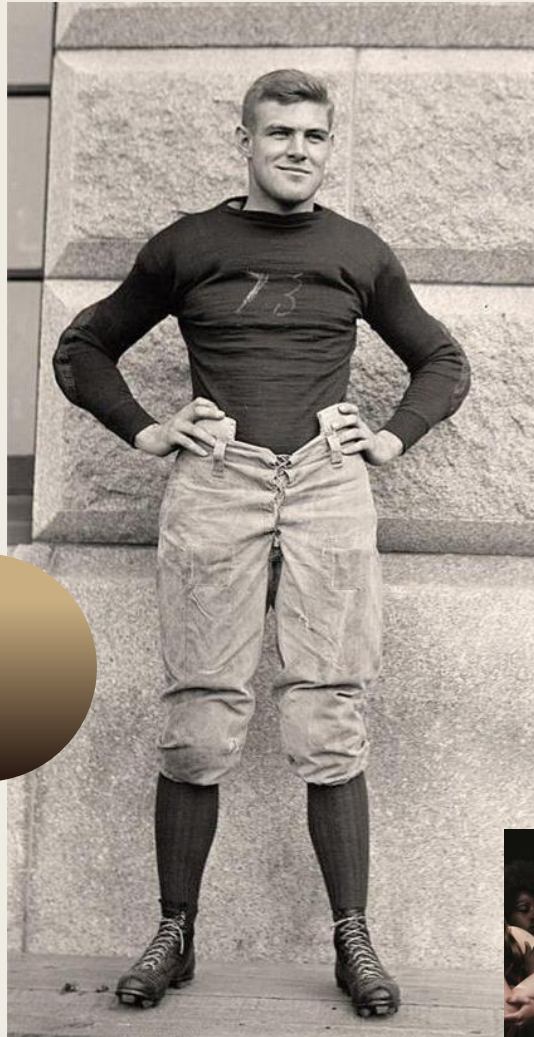
*“Próspero - Mas não podemos passar sem ele. Acende o nosso fogo, busca a lenha e até que nos serve bem. Ô, escravo! Calibã! **Bicho da terra**, responda!”*

Cartela de Cores



Referências de figurino

- Segunda pele bege manchada de marrom imitando terra



- Amarrações pelo corpo com corda de sisal

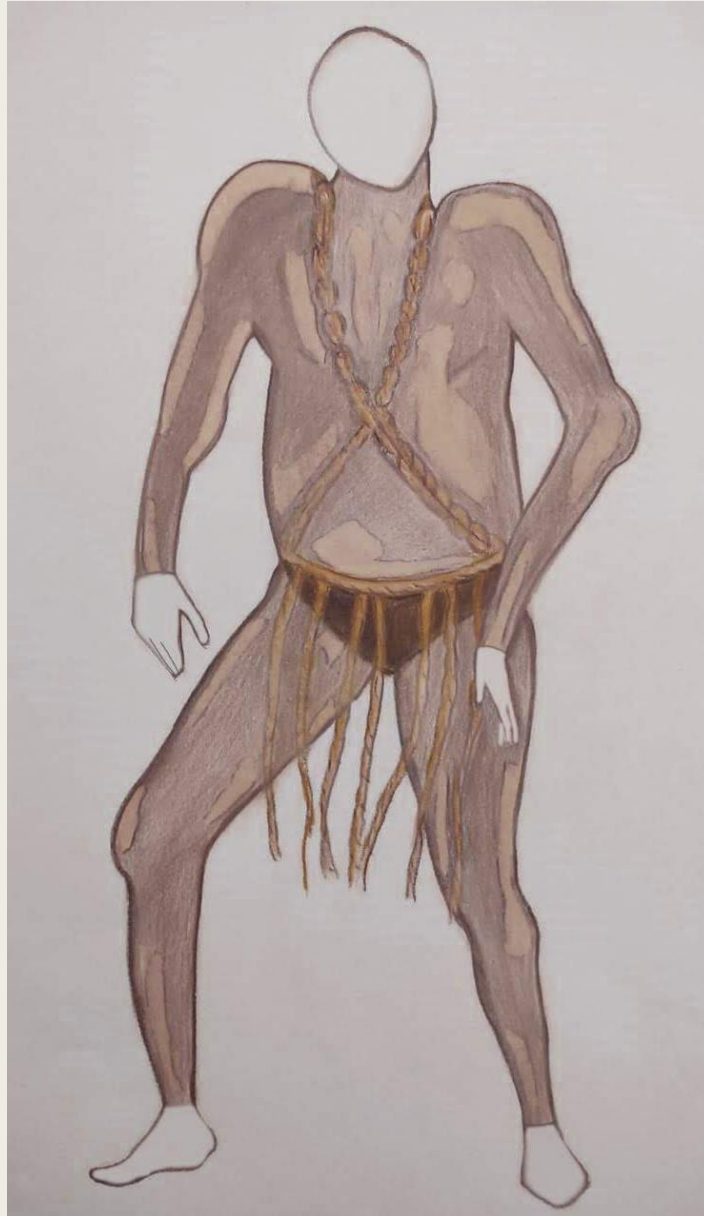
Referência do filme "Suspiria" (2018)



- Deformação do corpo feita por pads de enchimento e equipamento de futebol americano



ILUSTRAÇÃO CALIBÃ



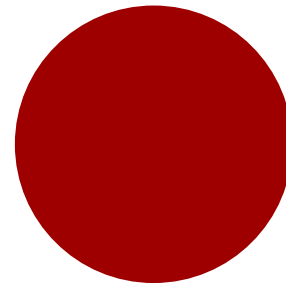
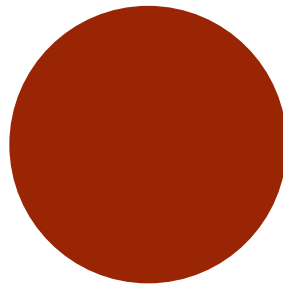
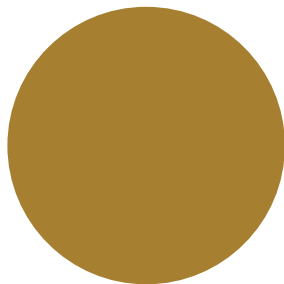
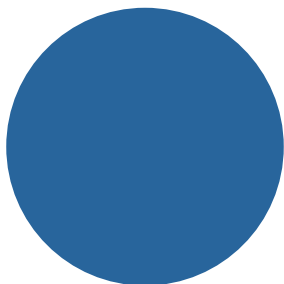
ARIEL

Espirito do ar

“Ariel - Acendi uma **fogueira** de aflição primeiro na proa, depois na popa, no convés, em cada cabine. Às vezes, me dividia e **queimava** em vários lugares: no mastro, no tombadilho, nas velas eu **brilhava** separado, depois me juntava de novo”

“Próspero - Vá. Vire **uma ninfa do mar**. Não se mostre a nenhum olhar a não ser o seu e o meu, **invisível** a todos os outros olhos. Vá, tome essa forma e volte aqui. Vá! Depressa!”

Cartela de Cores



Referências de figurino



- Figura andrógina
- Roupas esvoaçante

Referência do filme
"Suspiria" (2018)

ILUSTRAÇÃO ARIEL



1º TROCA



2º TROCA

MAQUIAGEM

- Dinah Feldman Harari
- Elisangela Botelho Silva
- Renne Petrucia Muniz Pereira

Concepção da maquiagem

Os personagens da peça A Tempestade podem ser divididos em três categorias:

- **Calibã**, o nativo da ilha, filho da bruxa Sycorax, de olhos roxos, deportada da Argélia;
- **Ariel**, um espírito do ar, que não tem características humanas e é invisível a todos, com exceção de Próspero, que é seu amo por tempo determinado;
- Os *humanos* de origem europeia: **Próspero**, o duque de Milão, e sua filha **Miranda**, além de outros personagens com a mesma origem que aparecem no decorrer da trama.

A maquiagem das personagens visa caracterizá-las de acordo com a sua origem, acentuando as semelhanças entre os personagens com vínculos familiares e de origem; e marcando as diferenças entre as categorias.

PRÓSPERO

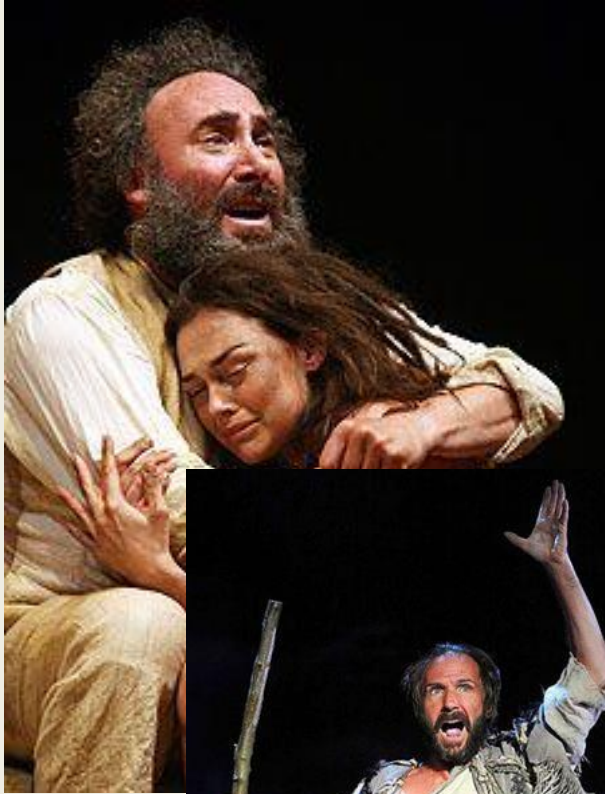
conceito

Vítima em sua terra natal, Próspero chega a ilha e escraviza o nativo Calibã. E torna-se, também, mestre temporário do espírito Ariel, por ter libertado-o do tormento imposto por Sycorax.

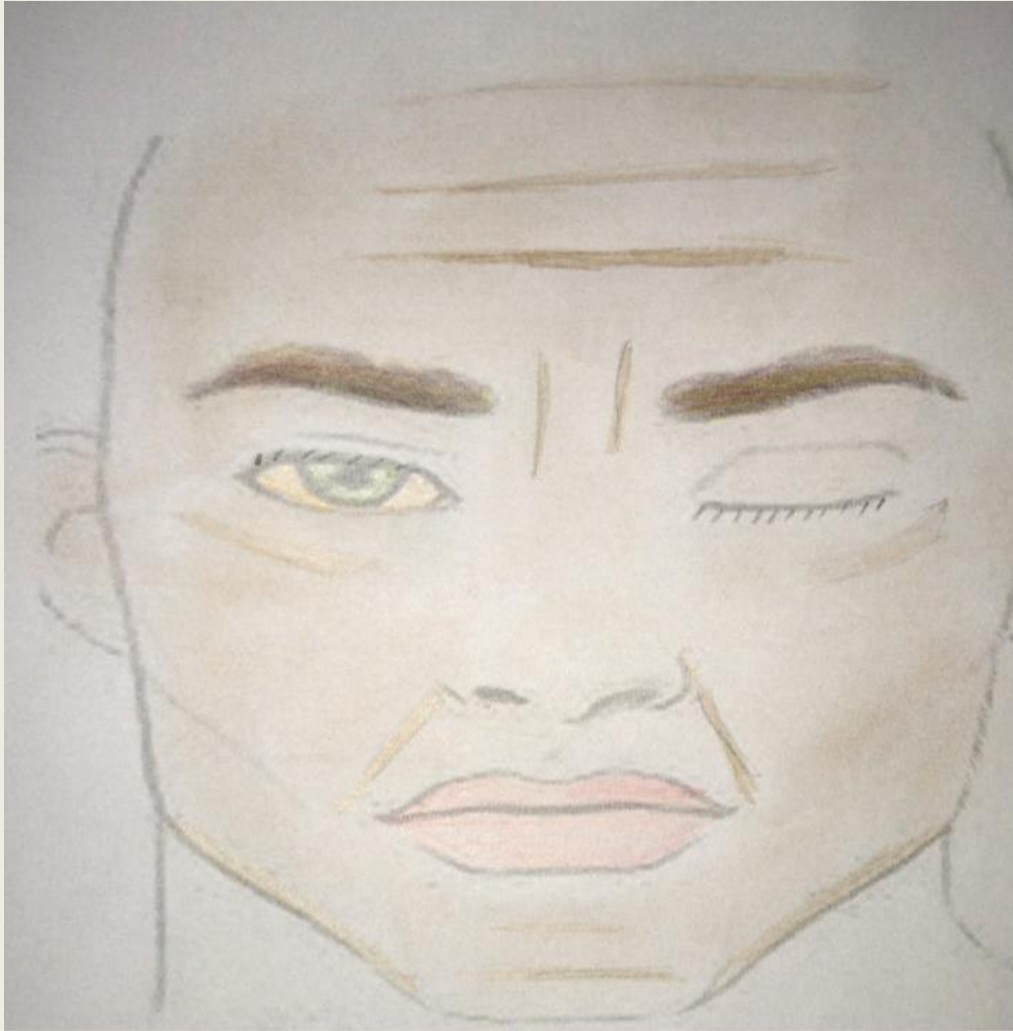
A técnica usada visa ressaltar a expressão do personagem. Características: Sobrancelhas arqueadas, mais grossas e peludas para transmitir altivez. Contornos escurecidos, bem marcados e quadrados. Traços e vincos marcados no rosto, denotando a idade e a exposição solar. Olhos mais fechados, que estão sempre tentando se proteger do Sol, com bolsas na parte inferior.

Testa larga, bem iluminada. Careca ou com entradas profundas. Bochechas avermelhadas. Bronzeado em geral com técnica de blush + óleo no topo da maçã, têmporas e nariz para efeito de bronzeado.

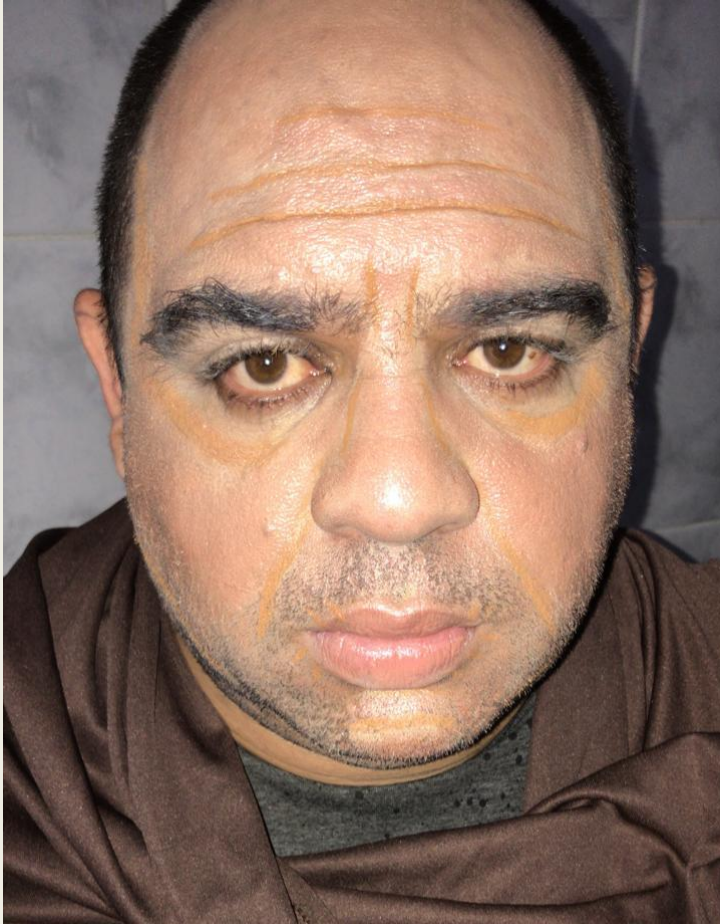
Referências



CROQUI PRÓSPERO



MAQUIAGEM PRÓSPERO



MIRANDA

conceito

Miranda é a típica mocinha indefesa, ingênua, inocente, angelical e jovem.

Característica: O foco da maquiagem é a pele bem preparada e glow. Nos olhos, cômcasto bem marcado, sombra mais clara para abrir o olhar, lápis branco dentro da linha d'água. Sobrancelhas leves e claras. Contorno arredondado e leve. Tons de rosa e claros em geral na maquiagem.

E o mesmo realce da exposição solar com técnica de blush + óleo no topo da maçã, têmporas e nariz para efeito de bronzado.

Referências



CROQUI MIRANDA



MAQUIAGEM MIRANDA



**“O monstro está em quem
vê e não no personagem”**

CALIBÃ

“Próspero - Escravo miserável, filho do diabo, por sua malvada mãe, venha cá! (*Entra Calibã.*)

Calibã - Que o orvalho venenoso que a minha mãe colhia no pântano com pena de corvo caia em cima de vocês dois! Que o vento do sul cubra os dois de ferida!

Próspero - Por causa disso, você, de noite, vai ter câimbras e pontadas até ficar sem ar. E os duendes que trabalham no escuro, vão te picar como se fossem ouriços. E cada picada será maior que um favo de mel e mais doída que uma picada de abelha.

Calibã - Está na hora da minha comida. **Esta ilha é minha porque era de Sycorax, minha mãe e você tirou ela de mim.** Quando chegou aqui, você passava a mão na minha cabeça, me tratava bem. Me dava água de fruta. Me ensinou o nome do luzeiro maior que queima de dia e do menor que queima de noite. Eu gostei de você então. Te mostrei tudo que a ilha tinha de bom. Fonte de água fresca, poço de sal, terra seca, terra boa... Desgraçado que eu sou! Que todos os feitiços de Sycorax, sapos, besouros, morcegos caiam em cima de você! **Agora sou escravo seu, eu, que antes era rei de mim.** E me cercou aqui nesta pedra dura e tomou de mim o resto da ilha. “

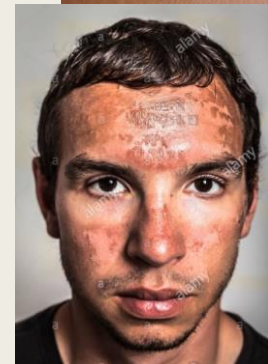
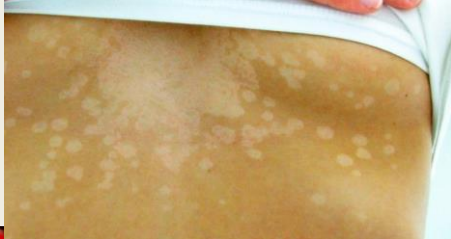
Calibã é filho de Sycorax, a bruxa de olhos azuis, deportada da Argélia que, grávida, chega a uma ilha, tornando-se proprietária dessa terra sem nome. A Argélia é um país africano banhado pelo Mar Mediterrâneo. A sua história está ligada aos povos berberes e árabes que habitavam o território do país. Foi uma colônia da França por mais de um século. O protagonista Próspero se apodera da ilha e assume controle total sobre alguns personagens que lá viviam e faz Calibã escravo. Calibã passa por mudanças neste processo, assimila propriedades do colonizador, mesmo contra sua vontade, sem deixar, porém, de ter personalidade própria. E sonha em retornar ao estado de liberdade, usurpada por seu mestre.

Os estudiosos de Shakespeare vêm Calibã como um representante dos **povos nativos** que os exploradores encontraram e dos **rebeldes contra a exploração** que se seguiu à ocupação europeia de suas terras.

•

Características: Olhos roxos. A pele é uma miscelânea de tons, efeito mármore, com mistura nítida das formas e com manchas, denotando a ampla diversidade de etnias. O mosaico será construído da seguinte forma: fundo com tom mais escuro, textura de corretivo, mais grosso. Segundo tom médio, em algumas áreas, com textura de base, mais leve. E a terceira camada mais clara, com tinta, ou produto mais fluido. No limite entre as cores, bordas mais escuras e não lineares, como uma pele queimada de Sol e descascando.

Referências



CROQUI CALIBĂ



MAQUIAGEM CALIBÃ



ARIEL

conceito

Ariel é o personagem sem traços humanos na trama. A maquiagem foi pensada na ideia de beleza, leveza, ar, asas, fluidez, universo onírico e fantástico

Características:

Base branca, olhos em destaque com cores azuladas, boca sem definição - a comunicação é pela sinestesia e não pela fala.

Contorno para apagar os traços naturais do rosto e criar essa figura onírica, não humana. Trabalhar com prata e cinza.

Na cena 2, há uma troca de figurino – do marrom para o azul. A ideia é deixar essas duas cores evidenciadas na maquiagem, para harmonizar com os dois figurinos. O cabelo e a maquiagem são pensados de forma integrada, na intenção de apagar os traços humanos.

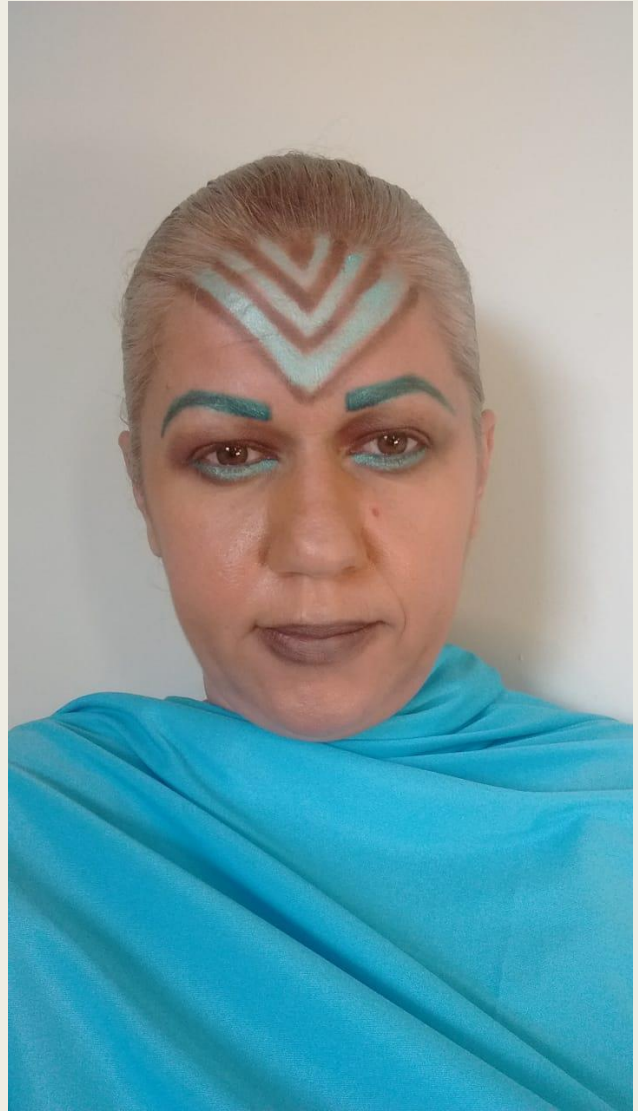
Referências



CROQUI ARIEL



MAQUIAGEM ARIEL



Proposta de visualidade

SONHO DE UMA NOITE DE VERÃO

Obra de William
Shakespeare



REALIZAÇÃO

- **Cenografia F17**

Gabriela Espinosa

Lara Stofaleti

Simone Takusi

- **Figurino F20**

Alex Bardem

Beatriz Alves

Mayra Morikawa

- **Maquiagem F21**

Aline Mantovani

Bárbara Calixto

Hítalo Alex

Sara Neri

SINOPSE

A história se inicia com o Duque Teseu, que se prepara para casar com Hipólita. Antes do casamento, Teseu é chamado para resolver uma disputa amorosa envolvendo Hérnia e o seu pai Egeu. Hérnia ama Lisandro, mas Egeu tem a ideia de casar Hérnia com Demétrio; Teseu então decide que Hérnia tem até seu casamento com Hipólita para escolher o seu destino: casa-se com Demétrio, morre ou converte-se no altar de Diana. Lisandro propõe à sua amada que ambos fujam de Atenas, e ela concorda. Hérnia conta o seu plano à sua amiga Helena, que morre de amores por Demétrio. Helena acaba informando da fuga, a fim de ficar sozinha com ele na floresta. Os quatro então entram em uma floresta povoada por elfos, fadas e outros seres encantados. O Rei dos Duendes, Oberon, arma com Puck, um elfo, um plano extraordinário envolvendo uma flor mágica, que fará com que qualquer pessoa se apaixone pelo primeiro ser que vir pela frente com a intenção de pregar uma peça em Titânia. Enquanto isso, um grupo de artesãos, que também são atores amadores, ensaiam uma peça para o casamento de Teseu. Fundilho acaba sendo transformado por Puck em um burro falante, pelo qual Titânia se apaixona. Puck também arma outras confusões que levam Lisandro e Demétrio a caírem de amores por Helena, deixando Hérnia de lado.

3º ATO

PERSONAGENS

- OBERON
- TITÂNIA
- PUCK
- FUNDILHO

FORMATO

- CINEMA

LINGUAGEM VISUAL

- ART NOVEAU

CRONO

- ATEMPORAL

CENAS 1 E 2

NO BOSQUE, TITÂNIA DORME, QUANDO OS ATORES AMADORES ENTRAM PARA ENSAIAR SUA PEÇA, MAS PUCK VÊ TUDO E PREGA UMA PEÇA EM FUNDILHO, QUE SE TRANSFORMA COM UMA CABEÇA DE BURRO. TITÂNIA ACORDA E SE APAIXONA POR FUNDILHO DEVIDO AO ENCANTAMENTO, ASSIM, PUCK VAI PARA OUTRA PARTE DO BOSQUE CONTAR PARA OBERON DO ACONTECIDO. CHEGAM OS QUATRO HUMANOS - HÉRMIA, LISANDRO, DEMÉTRIO E HELENA - BRIGANDO POR CAUSA DO FEITIÇO, ASSIM, OBERON PERCEBE E MANDA PUCK RESOLVER, COLOCANDO-OS PARA DORMIR E TIRANDO O FEITIÇO DE LISANDRO, ENQUANTO OBERON VOLTA PARA VER TITÂNIA.

CONCEITO GERAL

- AR DE MAGIA
- FUMAÇA
- LÚDICO
- ART NOUVEAU

- ORNAMENTO FLORAIS E ARABESCOS.
- NATURAL/ORGÂNICO.
- CONTORNOS FORTES.
- CONTATO COM A NATUREZA.
- CURVAS.

CINEMA

- GRAVADO EM ESTÚDIO.
- PLANO SEQUÊNCIA.
- ILUMINAÇÃO DE 3 PONTOS, USO DE GELATINA ROXO E AZUL EM CERTOS MOMENTOS.
- USO DE CHROMA KEY AO FUNDO REPRESENTANDO A FLORESTA E NASCER DO SOL.



CONCEITO GERAL

PALETA DE CORES



REALEZA, SUCESSO,
TRIUNFO, FELICIDADE.

ARTE, MISTÉRIO, IMAGINAÇÃO
E ESPIRITUALIDADE.

SERENIDADE, SEGURANÇA,
FRESCOR E RELAXAMENTO.

NATUREZA, HARMONIA,
EQUILÍBRIO E PROSPERIDADE.

TERROSO, RESISTENTE, RÚSTICO,
SENSAÇÃO AR LIVRE.

TRILHA SONORA

- INSPIRADA EM SONHO DE UMA
NOITE DE VERÃO 2013 DO THEATRO
CARLOS GOMES, VITÓRIA - ES
DISPONÍVEL EM:

<https://youtu.be/PBTaHOuTIK4>

CENOGRAFIA

REFERÊNCIAS



PETER PAN



CASTELO RÁ-TIM-BUM



SONHO DE UMA NOITE DE
VERÃO 2016
ACADEMIA IRIS ATIVA



VAREKAI
CIRQUE DU SOLEIL

CENA 1



CARAMANCHÃO
COM LAVANDA

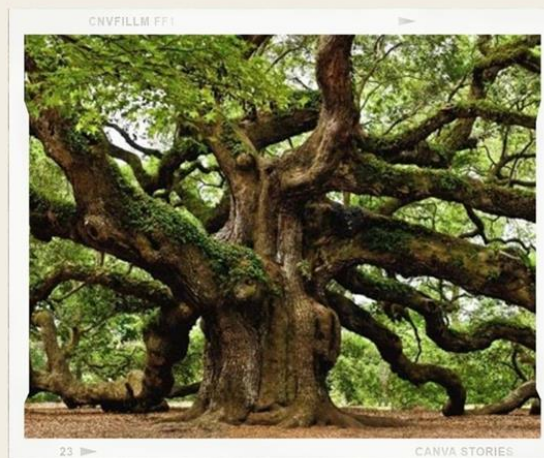
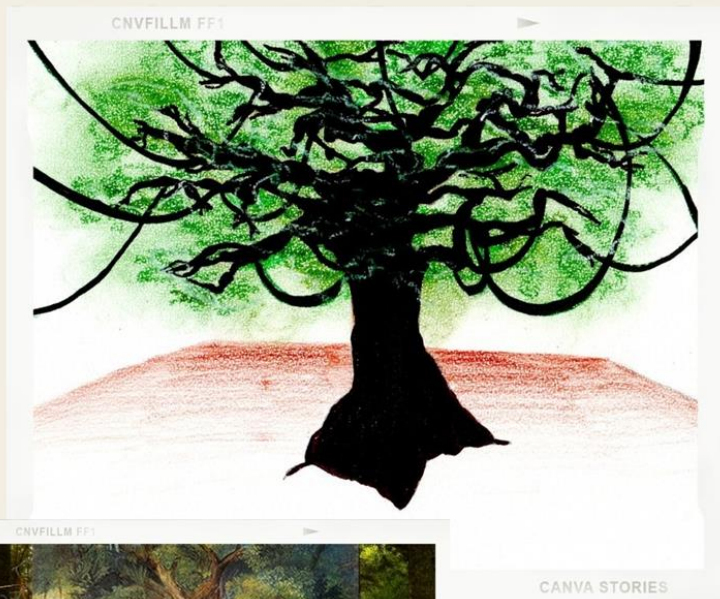


BAMBUS AMARELADOS

LEITO TITÂNIA

- DOSSEL DE VIDEIRA
- CAMA
- MADRESSILVAS

CENA 2



CARVALHO CENTRAL
COM FOLHAS DOURADAS

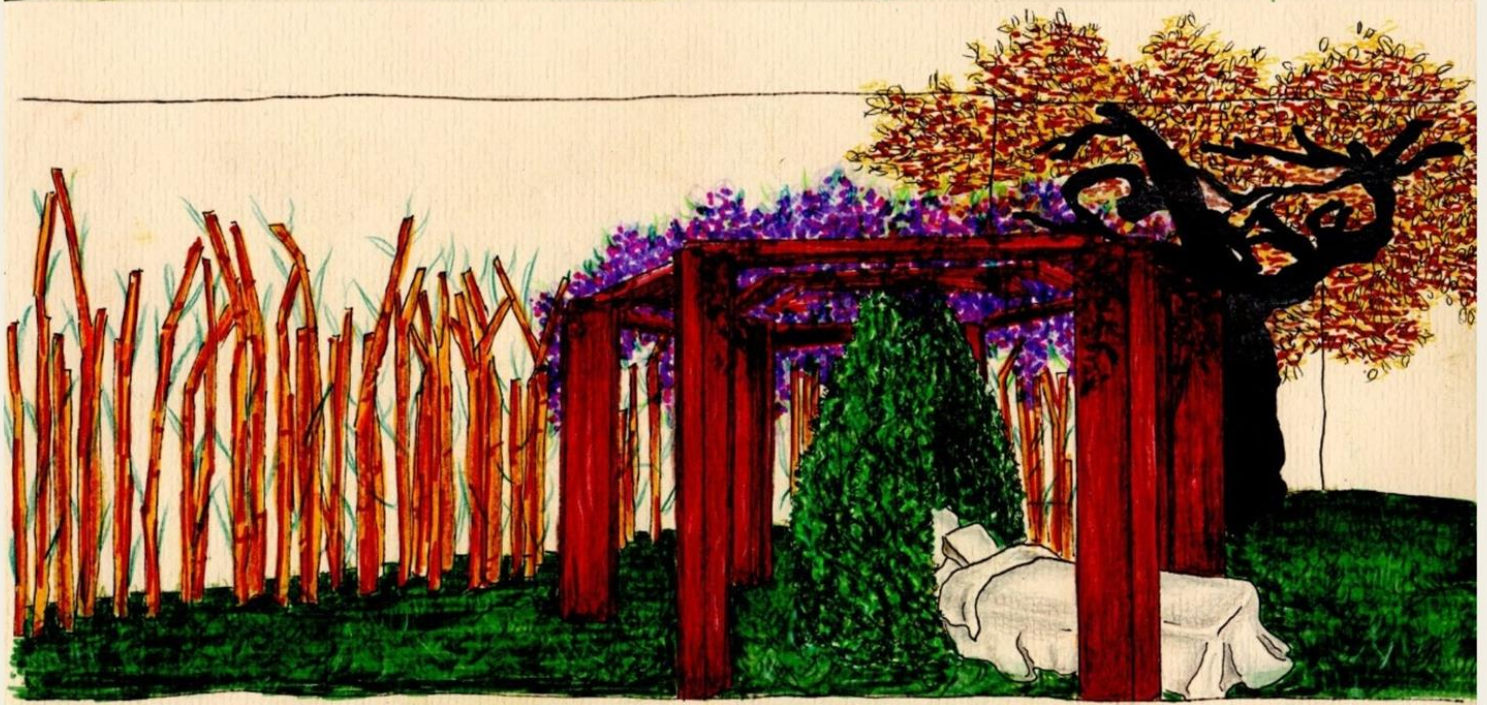
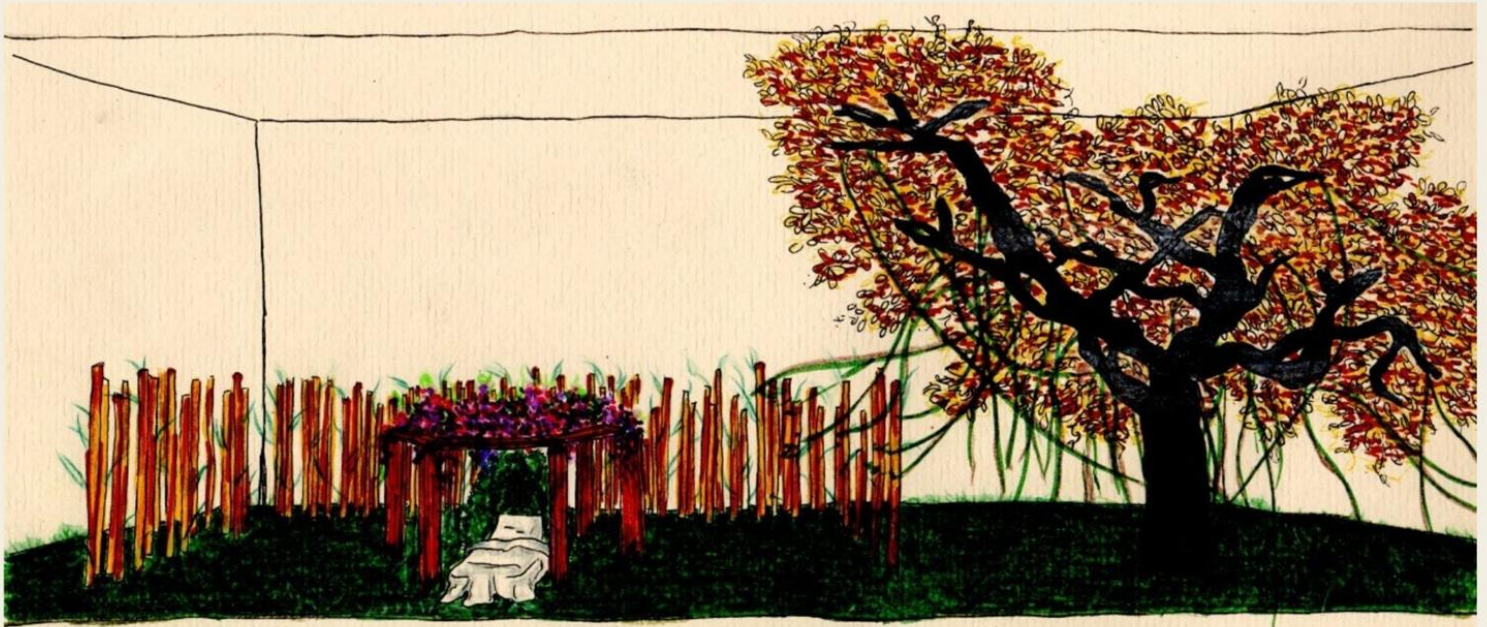


CASA DOS ELFOS

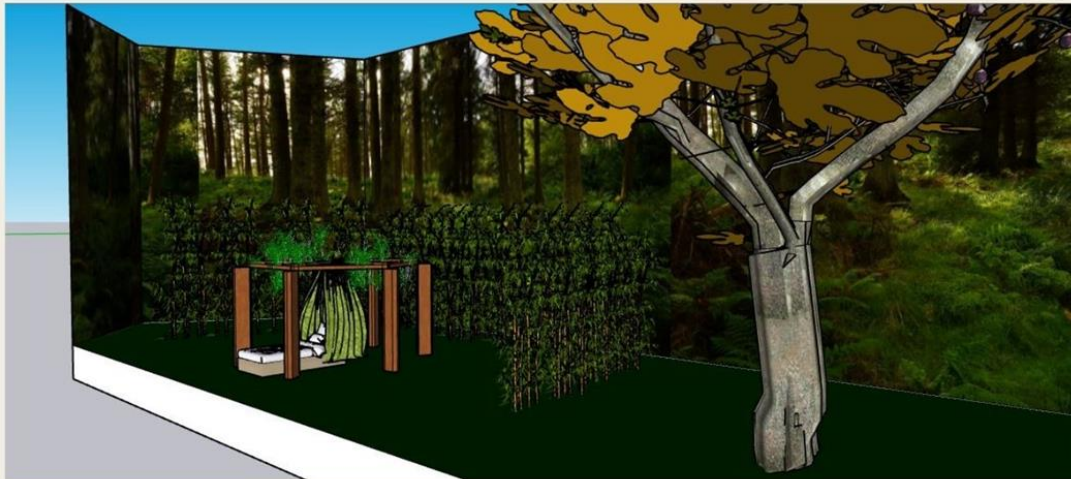
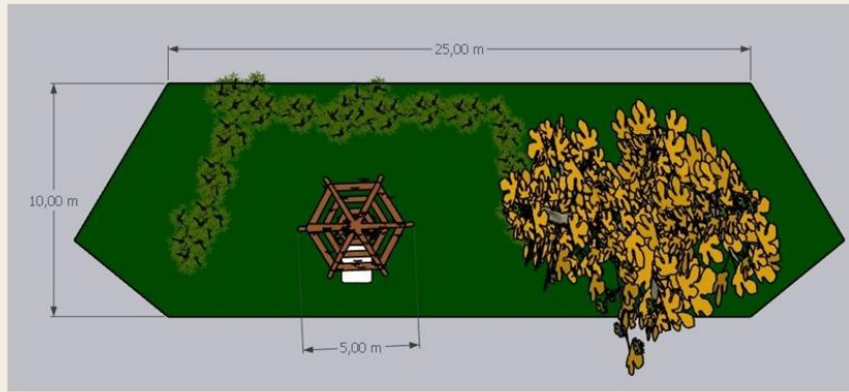


CIPÓS AO REDOR

— CROQUI FINAL —



MAQUETE



— STORYBOARD —



Cena 1 - Plano Pequeno
Ambientação.



Cena 2 - Grande Plano Geral
Ambientação.

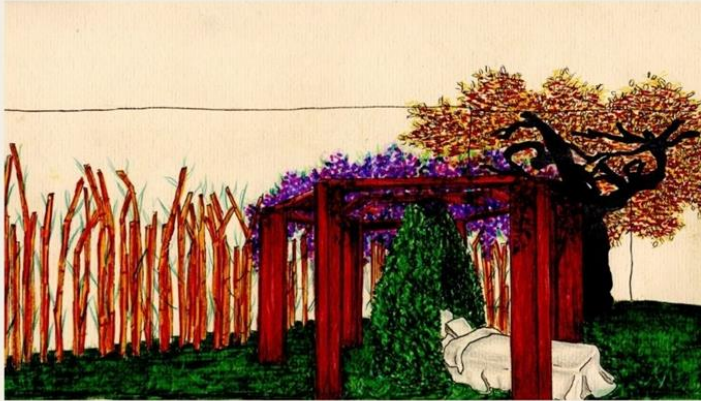


Cena 3 - Plano Geral
Ambientação.



Cena 4 - Plano Geral
Ambientação.

— STORYBOARD —



Cena 5 - Plano Inteiro

Titânia deitada.



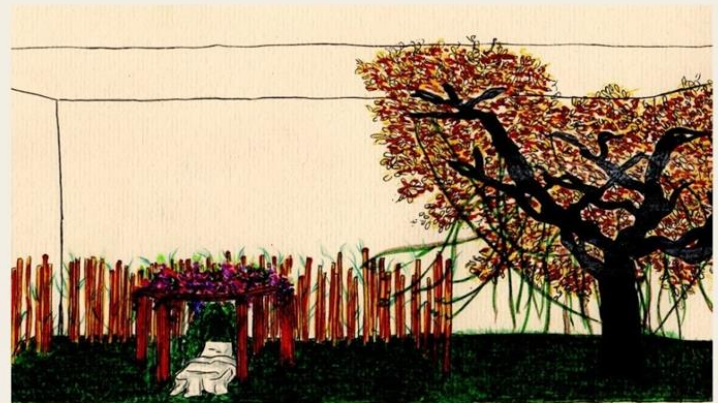
Cena 6 - Plano Geral

Cunha, Fundilho, Justinho, Flauta, Chaleira e Famélico reunidos, discutem sobre a comédia de Píramo e Tisbe. Entra Puck.



Cena 7 - Plano Inteiro

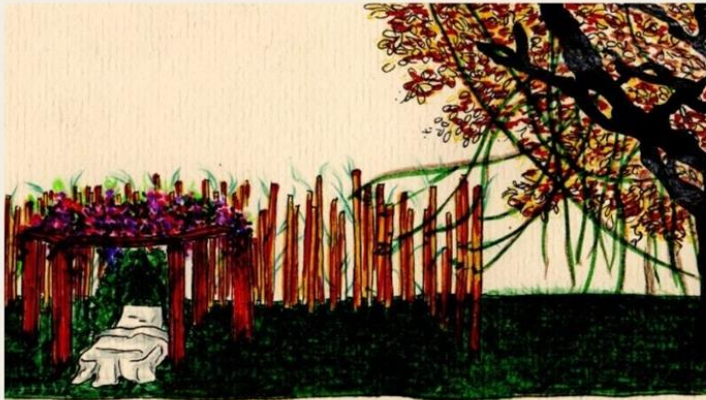
Entra Fundilho com a cabeça de um burro, Puck entra também.



Cena 8 - Plano Geral

Cunha reage a Fundilho. Saem Cunha, Justinho, Flauta, Chaleira e Famélico, acompanhados de Puck.

— STORYBOARD —



Cena 9 - Plano Inteiro

Diálogo de Fundilho, Chaleira e Cunha.



Cena 10 - Plano Inteiro

Titânia acorda.



Cena 11 - Plano Inteiro

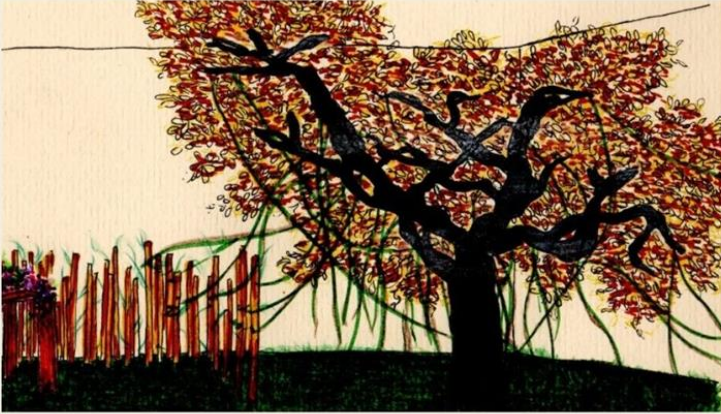
Titânia vai ver Fundilho.



Cena 12 - Plano Geral

Entram Flor de Ervilha, Teia de Aranha, Mariposinha e Semente de Mostarda e Titânia fala com eles.

— STORYBOARD —



Cena 13 - Plano Inteiro

Oberon e Puck conversam.



Cena 14 - Plano Americano

Entram Demétrio e Hérmia.



Cena 15 - Plano Americano

Oberon manda Puck se escondem.



Cena 16 - Plano Inteiro

Oberon e Puck observam Démetrio e Hérmia que conversam. Oberon e Puck se aproximam e Oberon manda Puck sair a procura de Helena.

— STORYBOARD —



Cena 17 - Plano Americano

Oberon espreme o sumo nas pálpebras de Demétrio.



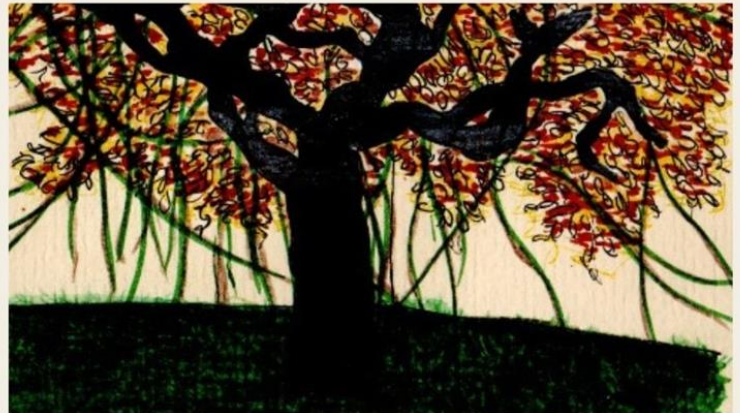
Cena 18 - Plano Geral

Puck chega com Helena.



Cena 19 - Plano Inteiro

Lisandro e Helena conversam. Demétrio acorda.
Helena, Lisandro e Demétrio falam. Entra Hérnia.
Todos discutem e Lisandro e Demétrio saem.



Cena 20 - Plano Americano

Hérnia e Helena falam, Helena sai.

— STORYBOARD —



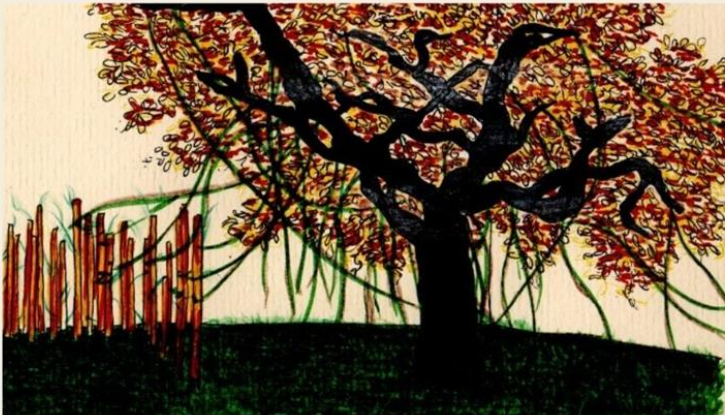
Cena 21 - Plano Inteiro

Oberon e Puck conversam. Oberon sai. Puck canta.



Cena 22 - Plano Inteiro

Entra Lisandro à procura de Demétrio. Puck fala. Sai Lisandro. Entra Demétrio a sua procura. Puck torna a falar. Lisandro desiste, deita-se e dorme.



Cena 23 - Plano Inteiro

Puck e Demétrio se esquivam. Demétrio desiste, deita-se e dorme. Helena e Hércia entram, deitam-se e dormem.



Cena 24 - Plano Americano

Bute espreme o sumo nas pálpebras de Lisandro.

FIGURINO E MAQUIAGEM

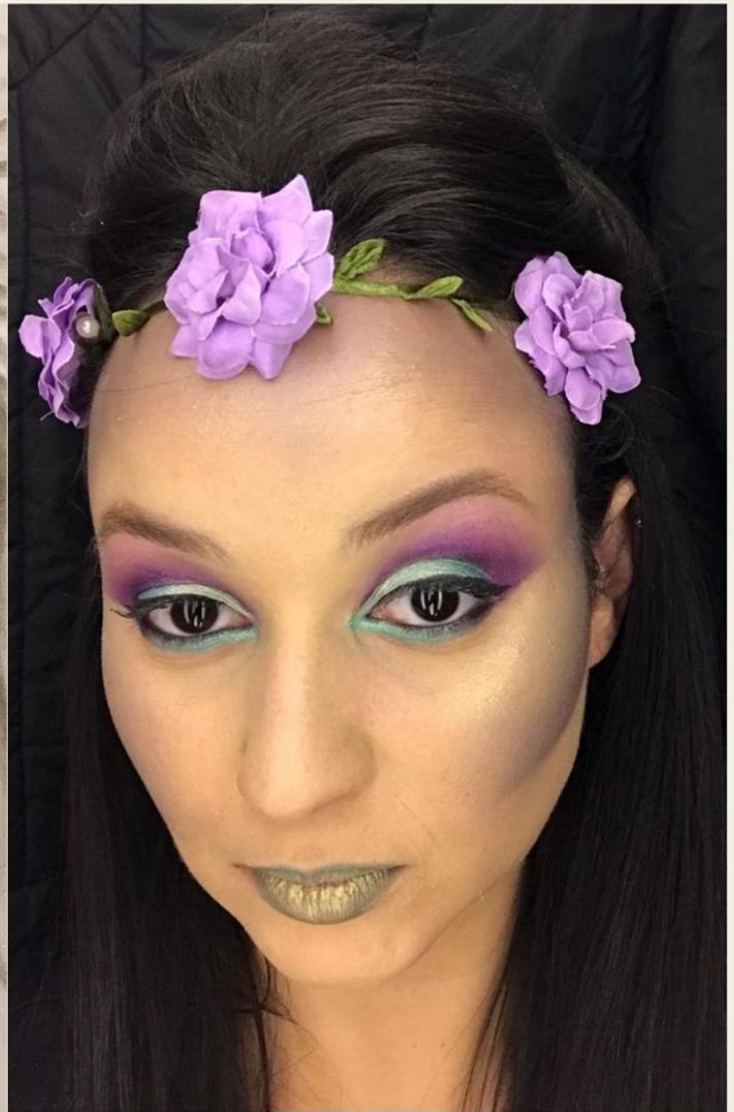
TITÂNIA



É UMA RAINHA INDEPENDENTE E FIRME EM SEUS POSICIONAMENTOS, PORÉM, SOB OS EFEITOS DA POÇÃO PINGADA EM SEUS OLHOS POR PUCK, SE TORNA SUBMISSA, TRATANDO FUNDILHO COM EXCESSIVA DEVOÇÃO E DOÇURA, EM CONTRASTE COM OBERON.

- CABELOS DE DREADS VERDES QUE PASSAM SENSÇÃO DE MUSGO E FOLHAS, CAUSANDO IMPRESSÃO DE ESTAR FUNDIDA COM ESTES ELEMENTOS E ENRAIZADA NO CHÃO COMO UMA ÁRVORE.
- O VESTIDO DELA É ESVOAÇANTE E TEM FORMAS ABSTRATAS QUE LEMBRAM OS LÍQUENS DAS ÁRVORES.
- AS CORES SÃO PASTEL PARA EXPRESSAR A SUAVIDADE E DOÇURA.
- SOBRE A PALETA, O VERDE E O MARROM SÃO DA NATUREZA, O LILÁS DA HIPERFEMINILIDADE E O DOURADO DA REALEZA.





- NO ROSTO PREDOMINARÃO AS CORES VERDE E LILÁS.
- OS CONTORNOS SERÃO MARCADOS NO FORMATO DE ROSTO LONGO, NAS CORES VERDE E LILÁS
- TODAS ÁREAS DE ILUMINAÇÃO SERÃO NA COR DOURADA.
- NOS OLHOS, SERÁ UTILIZADA A TÉCNICA DO CUT CREASE, COM CÔNCAVO DEMARCADO NA COR VERDE E ESFUMADO AO REDOR, NA COR LILÁS.
- A BOCA ESTARÁ EM DEGRADÊ, COM AS BORDAS NA COR VERDE E PREENCHIMENTO DOURADO.

— OBERON —



SEM COMPAIXÃO, TRATA OS
DEMAIS DE FORMA DEGRADANTE
PARA CONSEGUIR REALIZAR SUAS
AMBIÇÕES. SUA PERSONALIDADE
É, ENTÃO, FRIA E CALCULISTA.
ALÉM DISSO, ELE É MISTERIOSO E
OBSERVADOR.

- SEU CORPO É COBERTO POR MUSGO, PELA NECESSIDADE DE CAMUFLAGEM PARA OUVIR AS CONVERSAS NO BOSQUE.
- TECIDOS COM BASTANTE DESGASTE DEVIDO A AÇÃO DESSA NATUREZA.
- CORES PROFUNDAS PARA MOSTRAR SUA BAGAGEM DE VIDA.







- NO ROSTO PREDOMINARÃO AS CORES VERDE E MARROM.
- OS CONTORNOS SERÃO MARCADOS NO FORMATO DE ROSTO OVAL, NAS CORES VERDE E MARROM.
- OS OLHOS SERÃO DELINEADOS, NO ESTILO FOXY EYES.
- NAS SOBRANCELHAS SERÁ UTILIZADA A TÉCNICA DE SOAP BROWN.

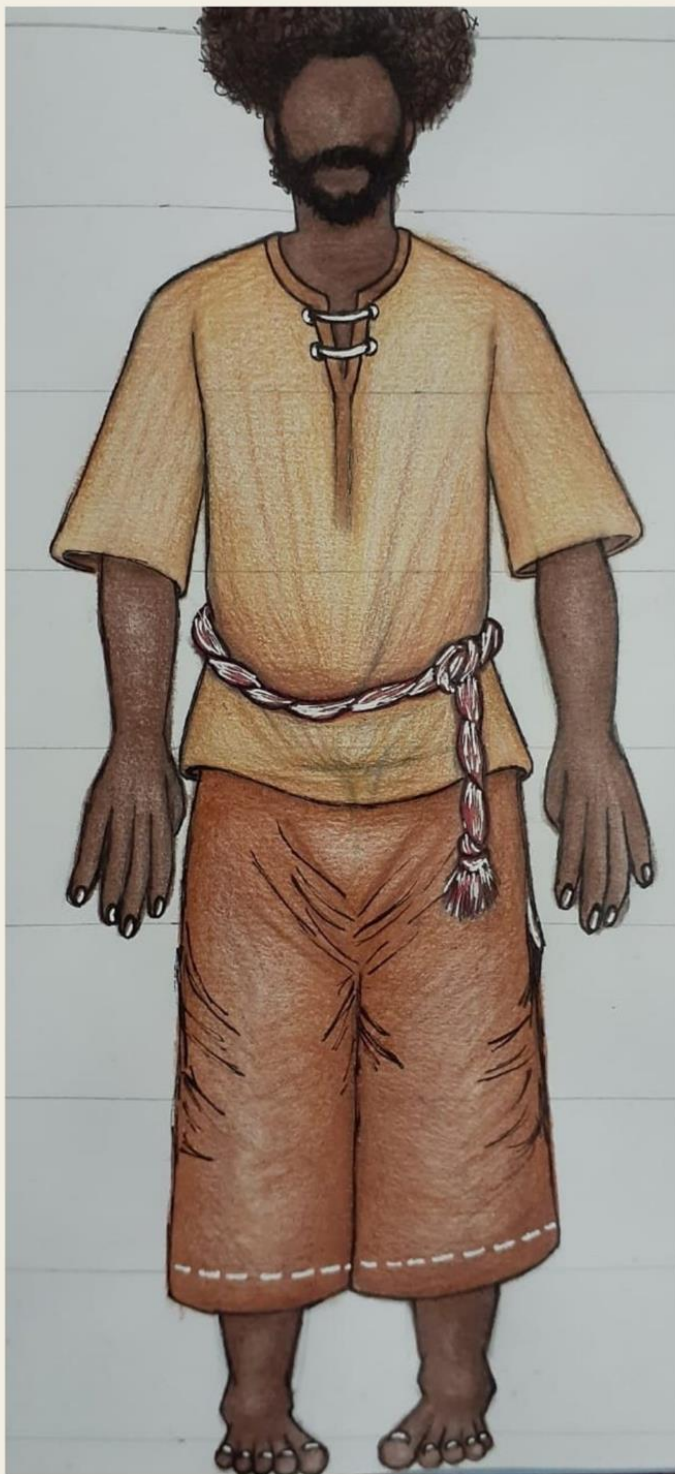
FUNDILHO

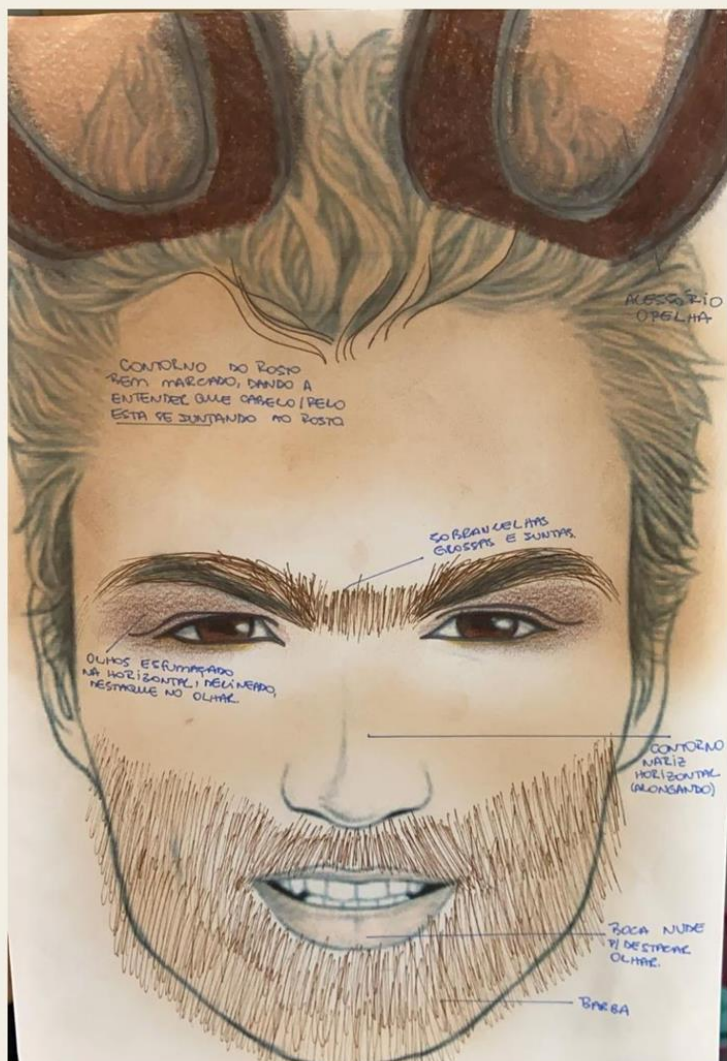


ESPONTÂNEO, É UM HOMEM SIMPLES QUE VAI ENSAIAR A PEÇA COM OS AMIGOS NO BOSQUE, SEM CONHECIMENTO DO QUE SE PASSA POR LÁ. CONVENCIDO E ORGULHOSO DE SEU TALENTO ENQUANTO TECELÃO E ATOR AMADOR.

- É TRANSFORMADO POR PUCK EM BURRO.
- HÍBRIDO ENTRE HUMANO E BURRO.
- FUNDILHO USA TONS DE MARROM PARA SIMBOLIZAR O TRABALHO MANUAL, COM MATERIAIS DA NATUREZA E A VIDA SIMPLES DA ÁREA RURAL.
- SUAS PERNAS PASSAM A SER DE BURRO, BEM COMO A CABEÇA.







- NO ROSTO PREDOMINARÁ A COR MARROM.
- NA BARBA SERÁ UTILIZADA A TÉCNICA DE SOMBREAMENTO COM A COR MARROM.
- NAS SOBRANCELHAS SERÁ UTILIZADA A MESMA TÉCNICA DE SOMBREAMENTO, FAZENDO A JUNÇÃO DE AMBAS E DEIXANDO-AS GROSSAS.
- NOS OLHOS SERÁ UTILIZADA A TÉCNICA DE ESFUMADO HORIZONTAL COM A COR MARROM.
- A BOCA SERÁ PREENCHIDA COM O TOM NUDE.

— PUCK —



IMPULSIVO, VINGATIVO E TRAVESSO. GOSTA DE PREGAR PEÇAS E ASSISTIR O CIRCO PEGAR FOGO. GENTIL COM AQUELES QUE O TRATAM DA FORMA QUE PREFERE. SERVO DO OBERON.

- PUCK ESTÁ ASSOCIADO COM AS FOLHAS, QUE SÃO LEVES E VOAM COM O VENTO E FAZEM PARTE DESSE IMAGINÁRIO INFANTIL E DIVERTIDO
- TONS DE VERDE E DESTAQUE DO DOURADO, JUSTIFICADO PELA PERSONALIDADE INFLAMADA.
- ELE É COBERTO DE FOLHAS, PARA SE MISTURAR E SE CAMUFLAR.



- SEGUNDA PELE TINGIDA.
- APLICAÇÕES DE MUSGOS, FOLHAS E PEQUENOS COGUMELOS.



- NO ROSTO PREDOMINARÃO AS CORES MARROM, VERDE E DOURADO.
- PARA A MAQUIAGEM, SERÁ UTILIZADA A TÉCNICA DE MAQUIAGEM ARTÍSTICA.
- OS DETALHES EM DOURADO REMETERÃO OS GALHOS DAS ÁRVORES, COM AS BORDAS VERDES.
- BASE DO ROSTO SERÁ NO TOM MARROM CLARO.

Proposta de
Visualidade

Romeu e Julieta

William
Shakespeare



Realização

- Turma F17 - Cenografia
Lucas Viana
Beathriz Fernandes
Sabrina Oliveira
- Turma F20 - Figurino
Gustavo Laurenço
Juliana Lima
Larissa Muniz
- Turma F21 - Maquiagem
Larissa Daniel
Roseclair Seratti
Vitória Seratti

Sinopse

Romeu e Julieta

Romeu e Julieta é uma tragédia do escritor inglês William Shakespeare (1564-1616) escrita no final do século XVI. A obra de dramaturgia relata a história de amor entre Romeu e Julieta, que se conhecem num baile de máscaras na cidade de Verona (Itália) e logo se apaixonam. No entanto, este amor profundo terá trágicas consequências, uma vez que ambas as famílias possuem uma longa história de disputas.

Ato IV

Cena V

- Personagens

Ama

Julieta

Sr. Capuleto

Sra. Capuleto

- Linguagem

Teatro

- Crono

Final dos anos 1500

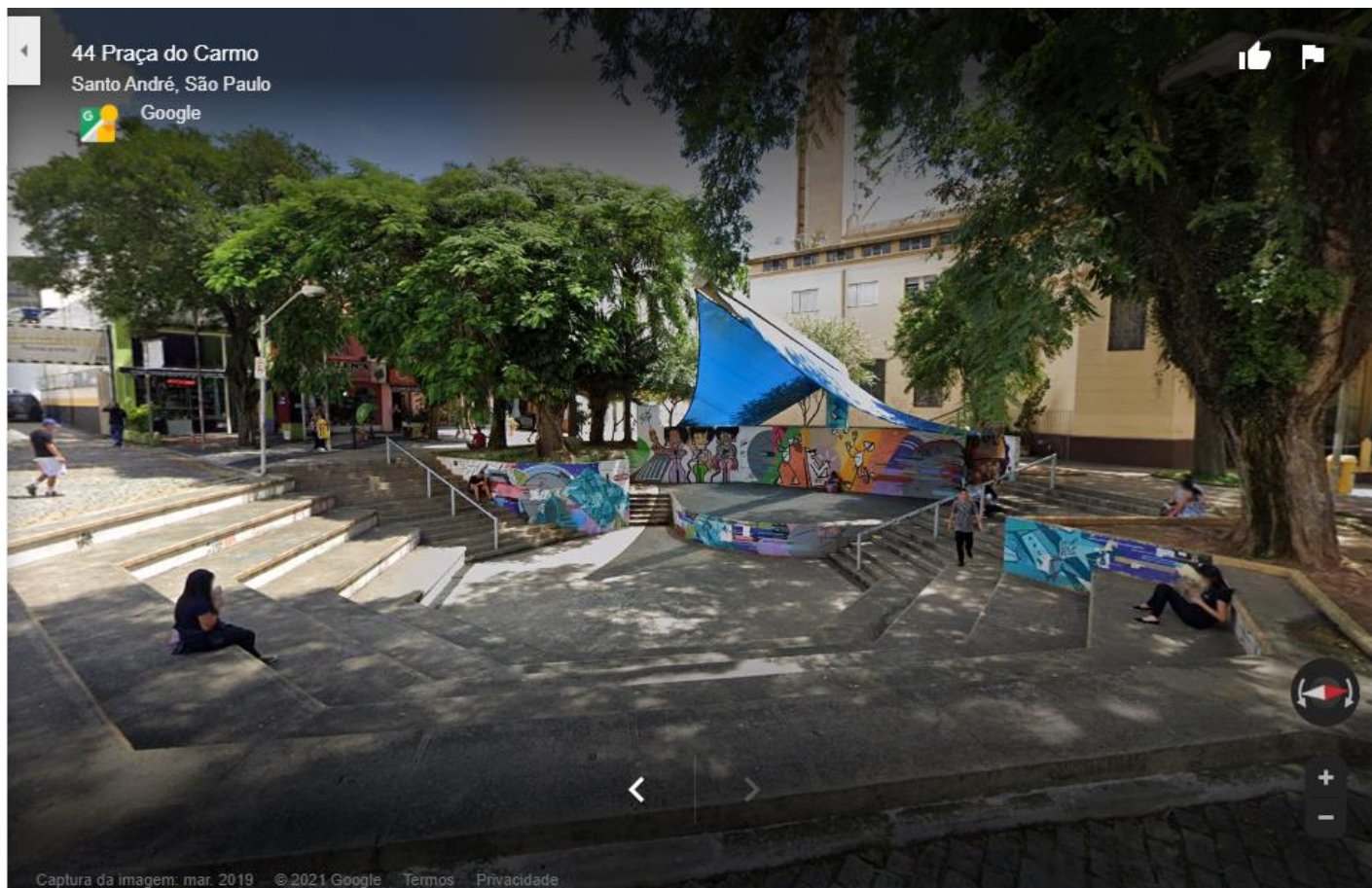
A Ama tenta acordar Julieta, mas a encontra desfalecida e pede por ajuda. O Sr. Capuleto, a Sra. Capuleto e Páris lamentam sua morte, até que o Frei Lourenço fala para ficarem felizes, pois ela está no Céu. O Sr. Capuleto ordena que as preparações para o casamento sejam convertidas para um funeral.

Conceito Geral

O conceito geral foi baseado nos insetos, uma vez que ambas as famílias possuem uma longa história de disputas e sempre andam em bando. Trazendo referências e características visuais para a releitura da obra Romeu e Julieta.

Cenografia

Local



Croqui

Escala

1:74



Maquete

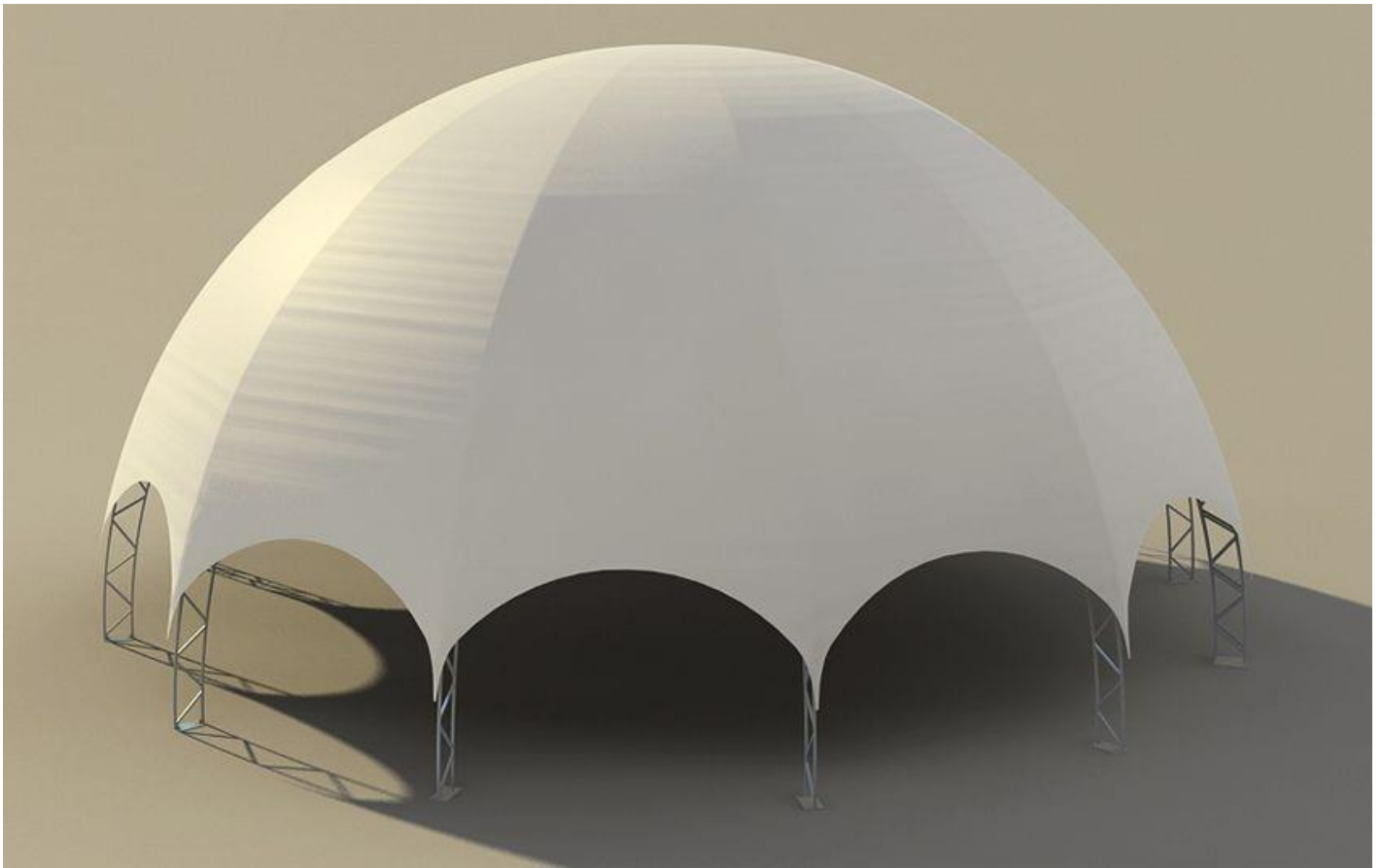
Escala

1:18



Tenda

Será instalada uma Tenda Bolha em volta do octógono de apresentação, que possui uma estrutura metálica treliçada.



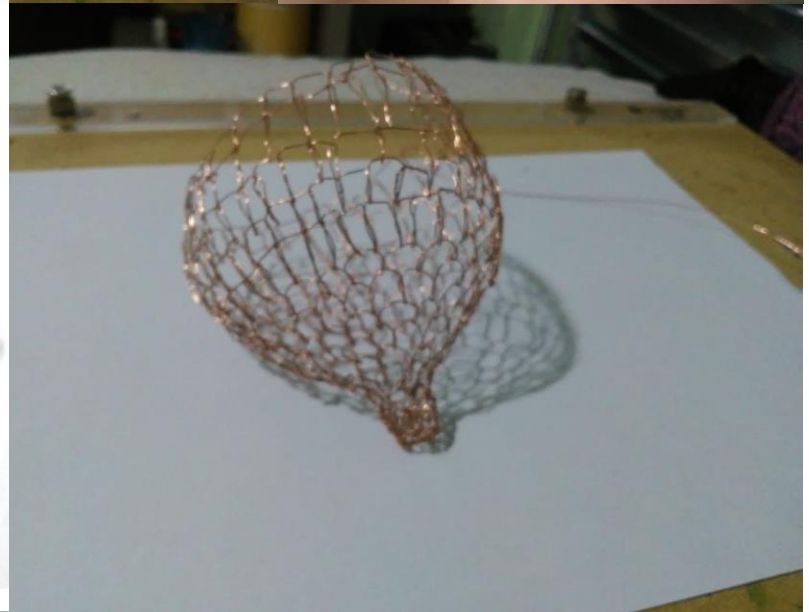
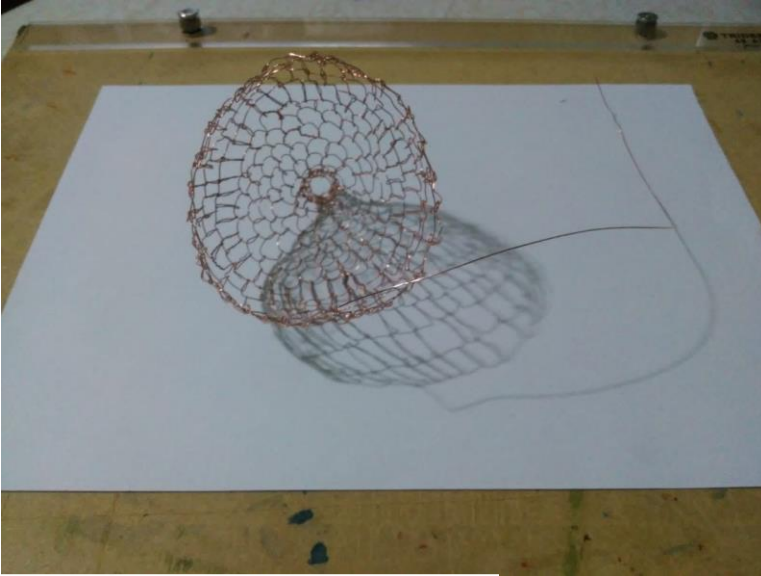
Proposta Cama da Julieta

Inspirações

- Casulo vazado
- Lavandas
- Estalagmites



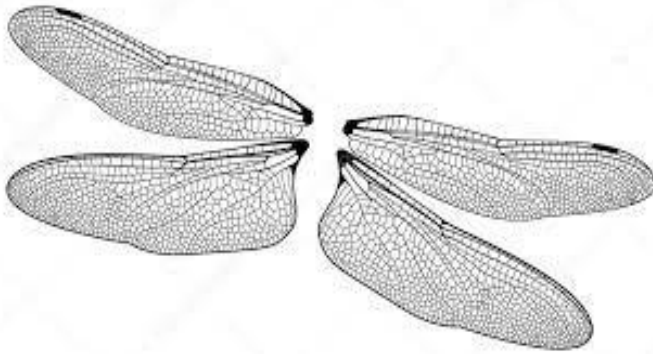
Maquette



Proposta Janela

Inspirações

- Vitraux da igreja de Saint-Séverin
- Asas de libélula



Maquette



Proposta Balaústres

Inspirações

- Balaústres de sacadas
- Lavandas



Proposta Piso

- Teste de padrão no piso junto com as folhas secas



Maquete Final



Maquete Final



Maquete Final



Figurino & Maquiagem

Personagem

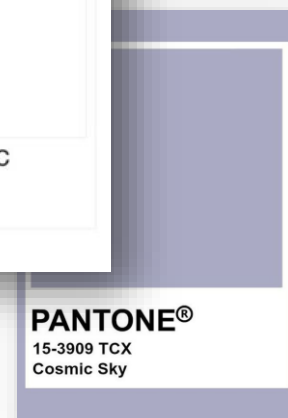
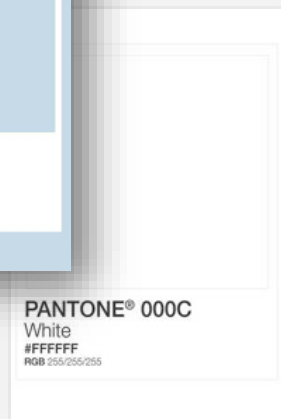
Julieta

Inseto: Borboleta

Borboleta simboliza beleza, renovação e transformação. Possui vida relativamente curta e nos ensina a aproveitar o momento presente. Mostra que a vida é fugaz e o tempo se move rapidamente.

Cores: Azul, branco e lilás.

Essas cores simbolizam espiritualidade, leveza, paz, tranquilidade e transparência.



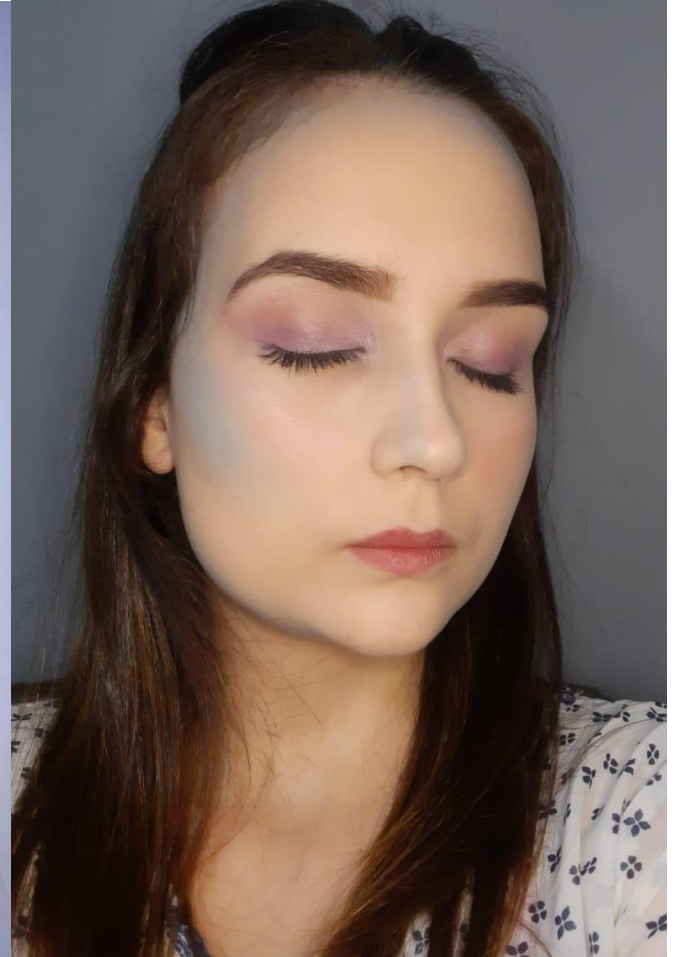
Moodboard



Croqui



Croqui



Personagem

Ama

Inseto: Abelha

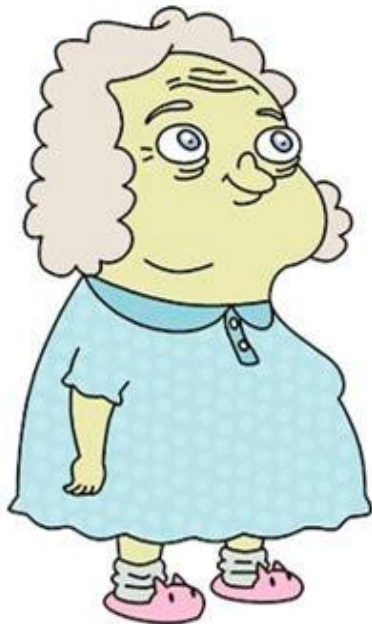
Abelha simboliza cooperação, lealdade, disciplina, organização, ordem e alma. É um ser que trabalham duro pelo que acredita e tem um enorme senso de comunidade.

Cores: Amarelo, marrom e preto

Essas cores simbolizam aconchego, lar, otimismo, segredo e segurança.



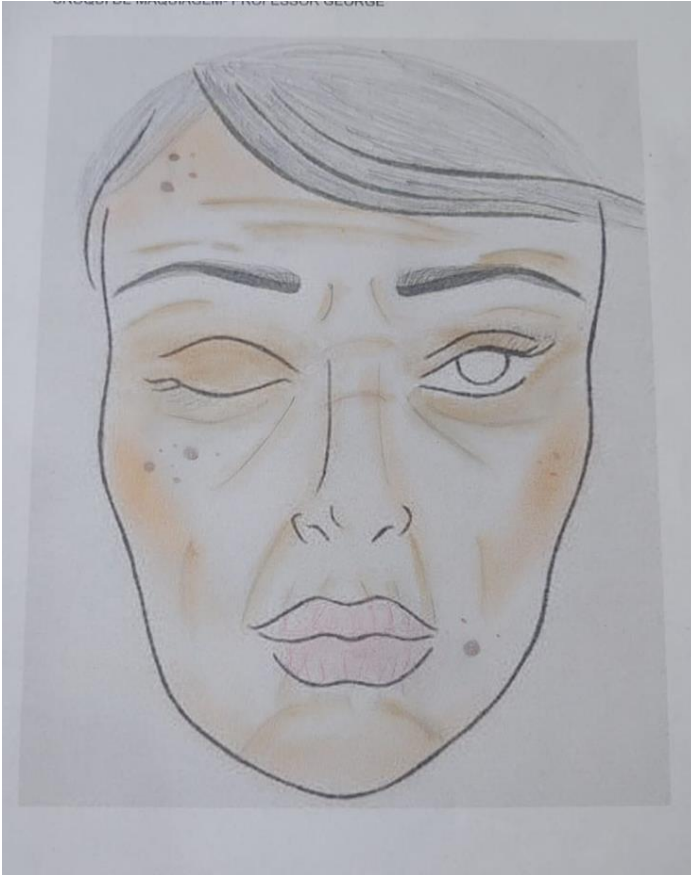
Moodboard



Croqui



Croqui



Personagem

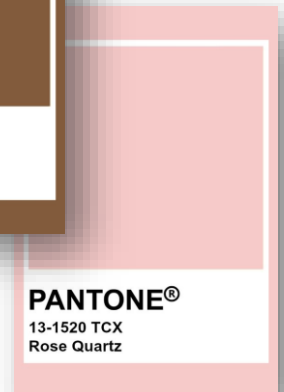
Sr. e Sra. Capuleto

Inseto: Mariposa

Mariposa
simboliza desenvolvimento,
evolução e transformação
proporcionado pela morte.

Cores: Bege, marrom e rosa

Essas cores simbolizam
comprometimento, lar,
melancolia e proteção.



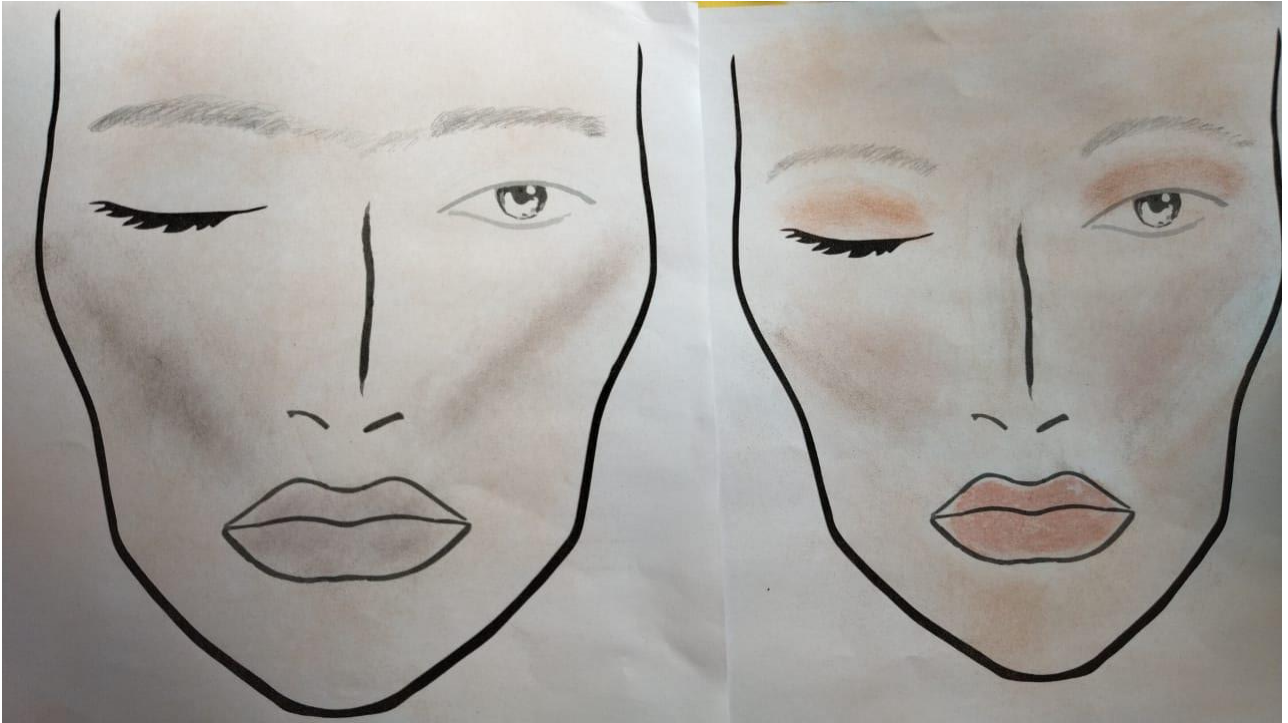
Moodboard



Croqui

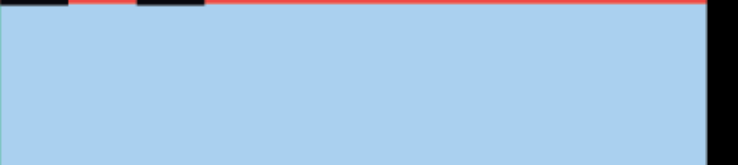


Croqui





Mostra FIC
de Processos e
Experimentos
Programa Fundação das Artes FIC





Mostra FIC de Processos e Experimentos

Programa Fundação das Artes FIC

JUNHO_JULHO2021

INSCRIÇÕES ABERTAS
PARA OS CURSOS DE
ARTES VISUAIS, DANÇA,
MÚSICA E TEATRO

TURMAS 2021, 2º semestre
Até 26 de junho
www.fascs.com.br/inscricoes

Prefeitura de São Caetano do Sul Fundação das Artes de São Caetano do Sul

Diretora Geral: Ana Paula Demambro
Conselho de Curadores – Presidente:
João Manoel da Costa Neto
Diretora Pedagógica: Suzete Moreno

Pronatec

Equipe acadêmico-administrativa

Coordenador Geral: Reinaldo Monteiro
Coordenador Adjunto: Sérgio de Azevedo
Supervisão Administrativa: Adriano Faria
Supervisão Pedagógica: José Adriano
Albuquerque e Robson Ferraz.
Apoio acadêmico-administrativo: Carolina Lionel,
Daniele Máximo, Elô Gelfuso, Gustavo Cano e
Marcelli Massei

Equipe docente

Agente cultural/Produção cultural
(Assistente de produção cultural): Alberto Magno,
Carlos Doles, George Vilches e Maria Emília Gomes
Cenografia (Auxiliar de Cenotecnia): Livia Loureiro
e Paula Venâncio
Dramaturgia (Assistente de Dramaturgia): Diego Cardoso,
Diogo Noventa e Ligia Souza Oliveira
Figurino (Figurista): Fatima Lima, Valéria Feldman
Jogos, lazer e entretenimento (Recreador Cultural): Flávia
Bertinelli, George Vilches e Rita Cavassana
Maquiagem (Maquiador): George Vilches e Vitor Flausino
Práticas de Dança (Assistente de coreografia): Maria Emília
Gomes, Rita Cavassana e Julia Mauro

Acesso

Todas as atividades são gratuitas.
As atividades serão realizadas de forma remota, por meio
de recursos telemáticos e audiovisuais. Acesse o site e as
redes sociais para acompanhar a programação.

FUNDAÇÃO DAS ARTES | PRONATEC



Mostra FIC
de Processos e
Experimentos
Programa Fundação das Artes FIC

JUNHO_JULHO2021

Informações
(11) 4239-2020
www.fascs.com.br
facebook.com/fascs
youtube.com/ficfascs



MINISTÉRIO DA
EDUCAÇÃO

