

Cursos de Extensão

Módulos do mês

UFC FECOP

DENGADO CONTURA E ARTES DOMAR CONTURA E ARTES CEARÁ



Grupo de teatro de Fortaleza/CE em atividade desde 2003. Nosso trabalho pulsa por desenvolver processos criativos intensos, com princípios de criação e objetos de investigação escolhidos a partir do entendimento do teatro como lugar de encontro, de risco, de crise, de desnorteamento e de invenção de realidades. A linguagem teatral é nosso principal motor investigativo, é pelo teatro que falamos, é com o teatro que operamos. Ao longo desses 18 anos, nosso teatro vem tomando forma na sala de ensaios; no encontro com o texto; com artistas colaboradores e com as ideias como espaço de exploração. Investigamos o corpo, a presença, o gesto, a relação com o público, a palavra. Em nossos trabalhos mais recentes temos nos aproximado de temas conectados com nossas origens geográficas, históricas, simbólicas e poéticas.











MÓDULO

De 12 à 30 de julho



Ementa:

A proposta é desenvolver discussões e experimentos no sentido de instigar o participante a: perceber as diferencas entre o corpo cotidiano e o corpo cênico: exercitar técnicas de preparação corporal para a cena (aquecimento, atenção, energia etc.); investigar as potencialidades de seu próprio corpo para produzir significações nos processos de criação cênica.

Minibio:

Atriz, bailarina e palhaca, (DRT-92), 46 anos, graduada no Curso Superior em Artes Cênicas-CEFET-CE, Com 28 anos em cena, já atuou em mais de 20 espetáculos. Desde 1993 tem seu trabalho artístico voltado para a pesquisa do corpo em cena com bases na Cultura Popular e na Antropologia Teatral. Sua veia cômica levou a atriz ao mundo da palhaçaria e do circo, onde já ganhou quatro prêmios com sua palhaca Nada no espetáculo Nada. Nenhum e Ninguém (1997). Atualmente dirige a Cia. CLE - Circo Lúdico Experimental, com pesquisa na acrobacia cênica e na palhacaria.









Nasceu e mora no bairro do Capão Redondo, periferia de São Paulo. É diretor, roteirista, montador e educador, somando mais de doze anos trabalhando com filmes produzidos em sua quebrada, que circularam entre cineclubes e coletivos periféricos, banquinhas de camelô, becos e vielas, e eventualmente em festivais nacionais e internacionais. Em fevereiro de 2020 teve seu trabalho destacado pela Cahiers du Cinéma, considerada a major publicação de cinema do mundo, que descreve sua obra como "Um cinema longe do imaginário ligado às favelas, que inventa sua própria forma, áspera e necessariamente imperfeita, entre intervenção e arquivo visual do bairro".

O cineasta também dedica-se desde o início da sua trajetória à processos autônomos de educação em cinema, acreditando na independência e autonomia do audiovisual periférico em relação ao cinema colonial brasileiro; atualmente faz parte da organização da Escola Popular de Cinema do Capão Redondo, iniciativa em diálogo e gestação com coletivos e pessoas que fazem audiovisual nas periferias de São Paulo.













Realizador formado pela premiada EICTV – Escola Internacional de Cine v TV - CUBA. Onde teve classes com diretores renomados como Abbas Kerostami, Ford Copolla, Naomi Kawase, Herzog, Cao Guimaraes dentre outros. Experimentando e investigando processos de ensaio filmico com uso de aparatos analógicos (Super 8.16mm.35mm) tem dado classes e workshop de documentário que utilizam esses métodos como forma de expressão e tradução de mundo e do EU. Ganhador de diversos fundos entre eles o nacional Rumus Itaul (2013 – O centro invisível, ensaio sobre Fortaleza). comecou sua carreira em 2008 com um curta documentário para TV Brasil. Em 2020, sua Tesis de documentário, A Primeira Foto, estreou no Festival É Tudo Verdade, ganhando o prêmio de aguisição do Canal Brasil.















De 26 a 30 de julho



Módulo de elaboração de pensamento crítico sobre o papel da mídia e sua influência na cultura, na história, na auto-estima, na afetividade, na performance social e na distribuição de poderes. É abordada a dimensão política das escolhas estéticas dos produtos audiovisuais voltados para diferentes meios de comunicação, pensando seus usos hegemônicos e suas quebras ao longo da história até a contemporaneidade. Debate sobre a importância política, criativa, informativa e ficcional das das redes sociais.



Minibio:

Pesquisadora e crítica de cinema. Fez estágios de pós-doutorado em Comunicação na UCB (2015-2018) e na Unesp (2018-2020). Doutora em Comunicação e Cultura pela ECO-UFRJ (2015). Realizou diversas curadorias. entre elas a das mostras "Afrofuturismo: cinema e música em uma diáspora intergaláctica" (2015), "Diretoras Negras no Cinema brasileiro" (2017-2018), sessão "PretEspaços" na L MINA — Mostra Audiovisual Preta (2021) e sessão "Movimentos fabulares" na mostra Cinema Brasileiro: Anos 2010, 10 Olhares, Integrou as equipes curatoriais do IX CachoeiraDoc (2020) e Festival de Cinema de Vitória (2018). Escreve críticas para o site Multiplot!. Ministra cursos e oficinas sobre crítica, cinema negro, afrofuturismo e fabulações.











Game Designer e sócio na Rogue Fairy Studios. Professor de Desenvolvimento de Jogos Digitais na Universidade Estácio de Sá e no LABInec. Especialista em Programação e Desenvolvimento de Games.



MÓDULO **Fundamentos** de Jogos **Digitais** De 12 à 20 de iulho



Ementa:

Imersão e apresentação do Universo dos Jogos Digitais. Estudo sobre História dos Consoles, Jogos de Computador e Desenvolvimento Indie. Como funciona o processo de criação de games (ofícios e etapas). Discussão sobre mercado e cultura de jogos digitais (estúdios, publishers, game jams, e-sports e etc).

Minibio:

Game Designer e sócio na Roque Fairy Studios. Professor de Desenvolvimento de Jogos Digitais na Universidade Estácio de Sá e no LABInec. Especialista em Programação e Desenvolvimento de Games









MÓDULO

Fundamentos Básicos de Desenho

De 13 a 31 de iulho

PROFFSSOR

CHARLES LESSA

PORTFÓLIO

Ementa:

Considerando-se o caráter fortemente visual do universo em que o curso se insere, faz-se necessário que os alunos e as alunas tenham contato com o conhecimento de meios para representação gráfica. O desenho à mão livre é a forma mais imediata de representação do pensamento visual, e é também o ponto de partida no processo produtivo de qualquer projeto de ordem gráfica, sendo assim, de fundamental importância na formação artística em Desenvolvimento de Jogos Digitais. Entre as temáticas estudadas neste módulo estão: técnicas de composição, proporção, luz, sombra, textura, fundo e figura. Perspectiva e ortogonalidade.

Minibio:

Artista/Artesão, tem licenciatura em Artes Visuais pela Universidade Regional do Cariri - URCA Vive e trabalha em Crato (CE), onde cria ficções com a pintura figurativa, na qual investiga a estética popular em diálogo com a arte contemporânea, reivindicando para si uma outra infância na fase adulta e compreende o fazer artístico como o lugar onde hrinca

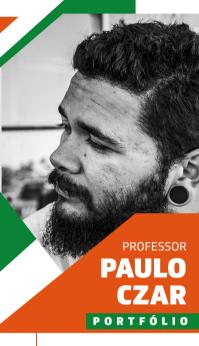








MÓDULO Comunicação Visual De 21 a 30 de julho



Ementa:

Conceitos e Elementos da Comunicação Visual: elementos e propriedades gráficas e níveis de linguagem visual. Teoria da Gestalt aplicada à comunicação visual. Técnicas básicas de composição visual e layout. Princípios de design gráfico. Tipografia e harmonias cromáticas. Definicão de identidade visual.

Minibio:

llustrador e Fotógrafo, com rápida passagem por edição de vídeos e podcasts. Cursou Sistemas e Midias Digitais na UFC. Um apaixonado por tudo que envolve o Audiovisual. Atualmente é Visual Artist na GamePlan.DEV e em contribuição com projetos paralelos na cena artística de Fortaleza.









MÓDULO Comunicação Visual De 21 a 30 de julho

PROFESSORA LOANA **RUSSO** PORTFÓLIO

Ementa:

Conceitos e Elementos da Comunicação Visual: elementos e propriedades gráficas e níveis de linguagem visual. Teoria da Gestalt aplicada à comunicação visual. Técnicas básicas de composição visual e layout. Princípios de design gráfico. Tipografia e harmonias cromáticas. Definicão de identidade visual.

Minibio:

Bacharel em Sistemas e Mídias Digitais pela UFC. Atua como UX Designer e Especialista em Acessibilidade para Jogos Digitais na GamePlan.DEV. Possui experiência em projetos de interfaces para jogos digitais, sites e aplicativos.









Compositor, produtor, educador e artista-multimídia. Sua produção artística transita por linguagens, como: música, performance, dança, arte sonora, audiovisual, artes visuais, novas tecnologias e inter-cruzamentos com músicas de terreiro a exemplo, com o projeto: Ode ao Mar Atlântico. Desenvolve e atua em projetos, como: ADSR, Sampleologia, Artesania Sonora, Gambiarra Tecnológica, Larten - Laboratório de Arte Espectro Neural, Circuito Latino-Americano de Performance, Imagem e Arte Sonora e Percurso Instalativo Sonoro - importantes plataformas de criação que já circularam por cidades brasileiras e outros países.

Possui 20 (vinte) álbuns digitais lançados - assim, como uma constante produção em trilhas sonoras de espetáculos de danca, performance. audiovisual, produções em videoarte e instalação. Já desenvolveu trabalhos artísticos, com: Roland Búcher (Suiça), Kiko Dinuci (BRA), Paal Nilssen-Love (Noruega), Máximo Endrek (Argentina), Uirá dos Reis (BRA), Fernando Catatau (BRA), Wellington Gadelha (BRA), Marina Mapurunga (BRA), Arto Lindsay (EUA), Yasmim Salvador (BRA), Bella (BRA) e Vivi Rocha (BRA) entre outrxs.





