

**ENSINO ARTÍSTICO ESPECIALIZADO  
ARTES VISUAIS E AUDIOVISUAIS**

**CURSO DE PRODUÇÃO ARTÍSTICA**

**Componente de Formação Técnica-Artística**

**PROGRAMA**  
**Projecto e Tecnologias**  
**Especialização em Realização Plástica do Espectáculo**

**12º ANO**

Autores  
**Maria João Gamito**  
**Marta Cordeiro**  
**José Carlos Barros**

2007

## ÍNDICE

	Página
<b>1. Introdução .....</b>	<b>3</b>
<b>2. Apresentação.....</b>	<b>5</b>
2.1. Finalidades. ....	5
2.2. Objectivos .....	6
2.3. Visão Geral dos Temas/Conteúdos.....	7
2.4. Sugestões Metodológicas Gerais.....	9
2.5. Competências .....	13
2.6. Recursos .....	16
2.7. Avaliação .....	18
<b>3. Desenvolvimento.....</b>	<b>19</b>
<b>4. Fontes .....</b>	<b>24</b>

## 1. INTRODUÇÃO

Projecto e Tecnologias é uma disciplina trienal que integra o plano de estudos dos cursos que constituem a oferta formativa das escolas públicas de ensino artístico especializado, António Arroio e Soares dos Reis: Comunicação Audiovisual, Design de Comunicação, Design de Produto e Produção Artística.

É uma disciplina essencialmente prática que se cumpre em três etapas – *iniciação* (10º ano), *desenvolvimento* (11º ano) e *especialização* (12º ano).

O programa do 10º ano, comum aos quatro cursos, garante de modo transversal a iniciação aos conteúdos básicos de cada um deles.

No 11º ano, o aluno opta por um desses cursos contactando, no caso específico de Produção Artística, com duas das quatro áreas de especialização que o integram – Cerâmica, Ourivesaria, Realização Plástica do Espectáculo e Têxteis. O desenvolvimento a partir do 3º período de uma dessas áreas determinará, no 12º ano, a escolha da especialização.

Neste último ano do triénio, o aluno termina a sua formação numa das seguintes especializações: Produção Artística – Cerâmica, Produção Artística – Ourivesaria, Produção Artística – Realização Plástica do Espectáculo, Produção Artística – Têxteis.

O programa de *Projecto e Tecnologias* do 12º ano, de **Produção Artística na Especialização em Realização Plástica do Espectáculo**, potencia os patrimónios experienciais e operacionais das escolas António Arroio e Soares dos Reis, cruzando-os com as especificidades contextuais, conceptuais, metodológicas e tecnológicas da produção artística contemporânea.

Neste sentido, o programa estrutura-se em torno de três conceitos:

- o património;
- a contemporaneidade;
- a metodologia projectual.

Estes três conceitos informam em permanência os conteúdos das duas vertentes da disciplina – *Projecto e Tecnologias* - num projecto de ensino que, valorizando uma aprendizagem heurística, convoca a própria experiência existencial do aluno como suporte de validação estética (entendendo-se como estética a *concretização da existência*), constituindo-se como um pólo indissociável do seu desenvolvimento cultural, social e pessoal.

Na disciplina de Projecto e Tecnologias do 12º ano, no programa de Produção Artística especialização em Realização Plástica do Espectáculo, pretende-se que o aluno adquira as

competências técnico-artísticas necessárias ao desenvolvimento e concretização de projectos a nível profissional. Deste modo, favorece-se o entendimento dos contextos patrimoniais, conceptuais e tecnológicos das práticas cenográficas contemporâneas, a concepção e concretização de projectos a partir de temas diferenciados e a experimentação diversificada de matérias e materiais com especial incidência nas que, actualmente, servem a construção de objectos na área do espectáculo.

Assim, na vertente de *Projecto*, consideram-se operativamente os mecanismos de projectação afectos à produção artística contemporânea, através da exploração das metodologias específicas necessárias ao desenvolvimento de um projecto e à apresentação de processos e objectos, constituindo-se a vertente das *Tecnologias* como espaço de entendimento da materialidade desses objectos e de especialização nas competências técnicas e tecnológicas necessárias à sua construção.

O programa da disciplina foi planeado para 23 semanas lectivas, o que equivale a 184 unidades lectivas anuais, com uma carga horária semanal de 8 unidades lectivas de 90 minutos (12h). A gestão do programa que se apresenta integra as actividades relacionadas com a avaliação.

A carga horária desta disciplina integra ainda, 10 semanas - equivalentes a 80 unidades lectivas - para a Formação em Contexto de Trabalho.

O curso de Produção Artística especialização em Realização Plástica do Espectáculo prevê o prosseguimento dos estudos e/ou a inserção no mercado de trabalho. Neste sentido, ao terminar o 12º ano, o aluno obtém um diploma de conclusão do ensino secundário e, cumulativamente, um certificado profissional de nível 3.

No que se refere ao referencial de emprego, no final do curso de Produção Artística – Realização Plástica do Espectáculo, em domínios como o Teatro, o Cinema, a Dança, a Televisão ou a Publicidade, o aluno estará apto a:

- orientar cursos de curta duração, do tipo *workshop*, na área da Realização Plástica do Espectáculo, em autarquias, escolas, associações, grupos culturais, etc.;
- trabalhar como adrecista;
- trabalhar como assistente de Cenografia e Figurinos ;
- integrar equipas de trabalho no domínio do levantamento e classificação do espólio das companhias de Teatro e/ou Dança.

## 2. APRESENTAÇÃO

### 2.1. Finalidades

- Assegurar uma formação técnico/artística adequada ao desenvolvimento e concretização de projectos, a nível profissional, na área da Realização Plástica do Espectáculo, nos domínios da Cenografia, Figurinos e Adereços.
- Consolidar a articulação entre os conhecimentos e as competências relativos à Produção Artística e à Realização Plástica do Espectáculo.
- Garantir os saberes e as competências técnico/artísticas específicos da Realização Plástica do Espectáculo contemporânea.
- Promover a articulação entre as dimensões teórica e prática no que se refere aos contextos, materiais (físicos e conceptuais) e objectos produzidos nos domínios da Cenografia, Figurinos e Adereços.
- Desenvolver competências comunicacionais e de interacção eficazes, tanto a nível interpessoal como no contexto de um grupo de trabalho.
- Incentivar as atitudes e valores de cidadania que a pesquisa, preservação e recriação dos patrimónios objectuais constituem.
- Promover uma atitude de responsabilidade ambiental relativa à utilização dos recursos materiais da Realização Plástica do Espectáculo.

## 2.2. Objectivos

- Conhecer os contextos patrimoniais, conceptuais e tecnológicos da Realização Plástica do Espectáculo.
- Conhecer obras e autores de referência a nível nacional e internacional, de modo a adquirir uma consciência crítica relativamente aos processos de criação no domínio da Realização Plástica do Espectáculo.
- Observar e analisar objectos produzidos nos domínios da Cenografia, Figurinos e Adereços, nomeadamente os produzidos em ambiente lectivo, com vista à consolidação de uma consciência crítica.
- Aprofundar os conhecimentos no âmbito dos conceitos, processos, matérias e materiais, técnicas e tecnologias, específicos da Realização Plástica do Espectáculo.
- Saber gerir o tempo de execução bem como os materiais e equipamentos utilizados na realização de objectos produzidos nos domínios da Cenografia, Figurinos e Adereços.
- Explorar a relação de interdependência entre o projecto e as tecnologias: de que modo o projecto depende dos materiais e procedimentos seleccionados, e de que modo estes concorrem para a materialização do conceito.
- Explorar plasticamente as condicionantes técnicas e tecnológicas de desvio às intenções do Projecto.
- Desenvolver metodologias de apresentação de objectos produzidos nos domínios da Cenografia, Figurinos e Adereços, com apoio de materiais audiovisuais e/ou informáticos.
- Aplicar terminologia adequada no domínio da Realização Plástica do Espectáculo.
- Planear, de forma autónoma, processos de trabalho que utilizem correctamente os recursos físicos – materiais e equipamentos.
- Problematizar e ensaiar soluções no domínio da Realização Plástica do Espectáculo.

## 2.3. Visão Geral dos Temas / Conteúdos

### Módulo I (1º Período)

1.FUNDAMENTOS DA DISCIPLINA

2.NORMAS DE HIGIENE E SEGURANÇA A CUMPRIR NA UTILIZAÇÃO DOS ESPAÇOS E EQUIPAMENTOS DA(S) OFICINA(S) E NA MANIPULAÇÃO DE MATÉRIAS E MATERIAIS

3. TEMAS/CONTEÚDOS

3.1. Campos de Pesquisa

- Figurino
- Adereços de Figurino e Adereços de Cenografia
- Cenografia e Espaço Cénico

#### PROJECTO

3.2. Projectação de um Figurino e Adereço de Figurino

- Escolha de um tema
- Desenvolvimento da ideia
- Pesquisa dos elementos formais
- Esboços e estudos de cor
- Representação rigorosa do projecto
- Materiais, suportes e meios actantes
- Maquetas de estudo
- Relatório crítico do desenvolvimento do projecto

3.3. Espaço Cénico I

- Os pontos de vista do espectador
- A cena com uma, duas, três e quatro frentes
- O equilíbrio formal da cena

3.4. Projectação de uma Cenografia (a partir do tema escolhido no ponto 3.2.)

- Desenvolvimento da ideia
- Pesquisa dos elementos formais
- Esboços e estudos de cor
- Representação rigorosa do projecto
- Materiais, suportes e meios actantes
- Maquetas de estudo
- Relatório crítico do desenvolvimento do projecto

#### TECNOLOGIAS

3.2. Construção de um elemento de Figurino e Adereço de Figurino

- Os Tecidos
- Medições do corpo humano para moldagem
- Vocabulário técnico
- Construção de um elemento do Figurino
- Construção de um Adereço
- Modelação, molde e revestimentos

## Módulo II (2º Período)

### 4. UM ESPECTÁCULO DE MARIONETAS

#### 4.1. O Texto

- Escolha do Texto
- Análise dramática do texto

#### 4.2. Projecto

- Marionetas
- Adereços
- Espaço de apresentação
- Cenografia
- Maqueta
- Relatório crítico do desenvolvimento do projecto

#### 4.3. Construção

- Marionetas
- Adereços e/ou (apropriação de) objectos existentes
- Espaço de apresentação
- Madeiras
- Cenografia
- Espaço Cénico II
  - O(s) percurso(s) do olhar
  - Centro óptico
  - O enquadramento do(s) objecto(s) e a composição do espaço

## Módulo III (3º Período)

### 5. METODOLOGIAS DE APRESENTAÇÃO DO(S) PROCESSO(S)/OBJECTO(S)

#### 5.1. Portfolio

- Suportes, formatos e princípios orientadores

#### 5.2. Painel Síntese

- Campo visual
- Composição

#### 5.3. Materiais de apoio a uma apresentação oral



## 2.4. Sugestões Metodológicas Gerais

No 12º ano do curso de Produção Artística especialização em Realização Plástica do Espectáculo, a disciplina de *Projecto e Tecnologias* aprofunda a articulação entre os conceitos, contextos e práticas operativas da produção artística contemporânea, com os quais os alunos contactaram no 10º ano (comum) e no 11º ano (Curso de Produção Artística) e a Realização Plástica do Espectáculo.

O programa estrutura-se em torno de três conceitos:

- o património, como reserva identitária;
- a contemporaneidade, como domínio privilegiado de debate e experimentação no domínio da Produção Artística – Realização Plástica do Espectáculo;
- a metodologia projectual (concepção, desenvolvimento, concretização e apresentação) como ensaio de novos imaginários, geradores da construção de sociedades emancipadas.

De forma sucinta, essas aprendizagens remetem para:

- a articulação entre os conceitos, contextos e processos (técnicos e tecnológicos) da Realização Plástica do Espectáculo;
- o contacto com obras de artistas e profissionais da área;
- a análise, desconstrução e recriação de objectos bi e tridimensionais, nas áreas dos Figurinos, Adereços e Cenografia;
- as metodologias projectuais da Realização Plástica do Espectáculo, bi e tridimensionais, nas áreas da Cenografia, Figurinos e Adereços;
- os métodos de representação expressiva e rigorosa no domínio dos Figurinos, Adereços e Cenografia;
- a descoberta de metodologias projectuais e construtivas não convencionais;
- a pesquisa de materiais, técnicas e tecnologias, tradicionais e contemporâneas, convencionais e alternativas;
- a criação e produção de objectos com criatividade e autonomia;
- as metodologias de apresentação de objectos nas áreas dos Figurinos, Adereços e Cenografia.

O programa desdobra-se em três módulos, tanto quanto possível, coincidentes com os três períodos escolares. Cada um desses módulos integra os seguintes conteúdos:

### No **Módulo I**

Em simultâneo, por todos os professores da disciplina:

- são apresentados os fundamentos da disciplina, as normas de higiene e segurança a cumprir na utilização dos espaços e equipamentos da(s) oficina(s) e na manipulação de matérias e materiais, e a planificação da disciplina, previamente definida por todos os professores;
- esclarecem-se questões relativas ao processo de especialização;
- desenvolvem-se conteúdos no domínio da Realização Plástica do Espectáculo, ao nível da revisão histórica e da análise de contextos contemporâneos dos Figurinos, da Cenografia e do Espaço Cénico;
- visitam-se teatros, guarda-roupas e escolas de corte e confecção;
- são realizadas a avaliação formativa e a avaliação sumativa, respectivamente, ao longo e no final do período lectivo. No início do primeiro período, são usados instrumentos de avaliação diagnóstica, uma componente da avaliação formativa.

Na vertente de *Projecto*:

- inicia-se a elaboração do Dossier das Tecnologias;
- desenvolvem-se metodologias específicas do projecto no contexto dos Figurinos e da Cenografia;
- elaboram-se projectos de Figurinos e Cenografia em função de diferentes tipologias de espectáculos;
- elaboram-se estudos rápidos e/ou maquetas de apoio aos conteúdos a desenvolver em *Tecnologias*.

Na vertente de *Tecnologias*:

- procede-se ao levantamento e construção de um arquivo de amostras de tecido;
- elabora-se um glossário de termos técnicos;
- constrói-se um elemento e um adereço de figurino.

## No Módulo II

Em simultâneo, por todos os professores da disciplina:

- fornecem-se metodologias de análise dramaturgica de um texto;
- projectam-se e constróem-se os vários elementos plásticos essenciais ao desenvolvimento de um projecto no âmbito das marionetas: marionetas, adereços, espaços de apresentação, cenografia.
- desenvolvem-se competências no âmbito da composição do espaço cénico;
- são realizadas a avaliação formativa ao longo do período lectivo e a avaliação sumativa no final do mesmo período.

## No Módulo III

Em simultâneo, por todos os professores da disciplina:

- são realizadas a avaliação formativa, ao longo do período lectivo, e a avaliação sumativa no final do mesmo.

Além das sugestões constantes no quadro de desenvolvimento do programa, propõe-se ainda que o percurso das experiências de aprendizagem do aluno passe pela construção de:

- Um **Arquivo de imagens** onde toda a documentação, recolhida nas fases de pesquisa dos diversos exercícios, deve ser encarada como uma base de dados personalizada e permanentemente actualizada.
- Um **Dossier das Tecnologias** onde o aluno arquiva os materiais resultantes da recolha de informações sobre as aprendizagens feitas, complementado com o relatório técnico de cada uma das peças construídas, e regista gráfica e/ou fotograficamente os resultados das suas experimentações.
- Um **Portfolio** de apresentação dos vários exercícios desenvolvidos.

Propõe-se ainda que os professores organizem:

- Um **Dossier de turma**, que inclua as planificações – a constituição e calendário de rotatividade dos grupos de alunos (2 grupos: A – Projecto e B – Tecnologias, no Módulo I), instrumentos de avaliação diagnóstica, auto-avaliação, etc., os critérios de avaliação e outros materiais considerados necessários.

- Um **Painel de consulta**, na sala de Projecto, onde sejam afixadas informações para consulta do aluno como, por exemplo, a calendarização da rotatividade dos grupos, convites, cartazes e/ou notícias de exposições relevantes, conferências, colóquios e outras actividades.

## 2.5. Competências

### 2.5.1. Técnico/Artísticas

As **competências Técnico/Artísticas** a atingir no final de cada módulo incidem sobre três domínios fundamentais – **Conceptual, Metodológico e Operativo**.

No termo do **Módulo I**, o aluno deve ser capaz de:

- comunicar no domínio da Representação Plástica do Espectáculo;
- identificar, nomear e aplicar conceitos, representações e procedimentos básicos da Cenografia, Figurinos e Adereços no domínio da Produção Artística;
- caracterizar contextos históricos e contemporâneos da Cenografia e Figurinos;
- elaborar projectos de acordo com tipologias de espectáculos diferenciados;
- utilizar normas de representação rigorosa da Cenografia e Figurinos;
- relacionar as metodologias projectuais com as práticas oficiais (e vice-versa);
- explorar as qualidades expressivas de matérias e materiais de Figurinos e Adereços;
- utilizar materiais e equipamentos correctamente;
- aplicar técnicas e processos construtivos em experiências de pequeno formato de expressão bidimensional e tridimensional;
- cortar e confeccionar Figurinos;
- construir adereços recorrendo à modelação e obtenção de moldes;
- aplicar normas de higiene e segurança na utilização dos espaços e equipamentos da(s) oficina(s) e na manipulação de matérias e materiais.

No termo do **Módulo II**, o aluno deve ser capaz de:

- desenvolver conceitos, representações e procedimentos técnicos e tecnológicos;
- analisar dramaturgicamente um texto;
- utilizar as metodologias projectuais;
- construir maquetas de pequeno formato;

- construir plasticamente um espectáculo a partir da realização de Marionetas, Adereços, Cenografia e dispositivos de apresentação;
- realizar mecanismos simples de transmissão de movimento;
- construir estruturas de madeira;
- organizar o espaço cenográfico a partir da exploração das suas qualidades semânticas e formais;
- seleccionar e reinventar matérias, técnicas e tecnologias de acordo com o projecto;
- aplicar normas e regras de higiene e segurança na utilização dos espaços e equipamentos da(s) oficina(s) e na manipulação de matérias e materiais.

No termo do **Módulo III**, o aluno deve ser capaz de:

- construir material audiovisual e/ou informático para apresentação do(s) processo(s) e objecto(s);
- encontrar soluções para a exposição dos processo(s)/objecto(s).

Ao nível destas competências, o aluno, no final do 12º ano, deve ser capaz de:

- aplicar metodologias projectuais da Realização Plástica do Espectáculo, bi e tridimensionais, nas áreas da Cenografia, Figurinos e Adereços no domínio da Produção Artística;
- descobrir metodologias projectuais e construtivas não convencionais;
- analisar, desconstruir e recriar objectos bi e tridimensionais, nas áreas da Cenografia, Figurinos e Adereços no domínio da Produção Artística;
- aplicar materiais e processos construtivos necessários à construção desses objectos;
- pesquisar materiais, técnicas e tecnologias, tradicionais e contemporâneas, convencionais e alternativas;
- manusear correctamente equipamentos, ferramentas e materiais e conhecer a sua terminologia específica;
- aplicar normas de higiene e segurança no âmbito do trabalho oficial;
- criar e produzir objectos com criatividade e autonomia;
- apresentar/expor os seus projectos, processos e produtos, através de meios visuais, audiovisuais e informáticos.

## 2.5.2. Relacionais/Organizacionais

O curso de Produção Artística especialização em Realização Plástica do Espectáculo fornece ao aluno os instrumentos básicos que lhe permitem adquirir a flexibilidade e capacidade de resposta em diversos contextos profissionais no âmbito do Espectáculo.

Ao terminar o curso, o aluno sabe criar e produzir objectos para espectáculos com autonomia, mas também deve saber integrar-se em equipas de projectos desenvolvidos por artistas, profissionais e grupos culturais que exijam saberes e competências básicas na área da Realização Plástica do Espectáculo, ou novas pesquisas na área dos materiais, das técnicas e das tecnologias.

A necessidade de responder com criatividade a diferentes tipos de contextos profissionais e projectos culturais exige competências relacionais interpessoais e organizacionais, no âmbito das relações profissionais.

A capacidade de identificar e encontrar soluções criativas para problemas pessoais sociais, a responsabilidade social, a empatia, a assertividade e a auto-motivação são componentes fundamentais da inteligência emocional, cuja importância, autores como António Damásio e Daniel Goleman, têm sublinhado nas últimas décadas.

As sociedades contemporâneas sem estas competências, que potenciam as capacidades participativas, geradoras de flexibilidade, criatividade e autonomia no ambiente de trabalho, tornam-se inoperantes e disfuncionais.

Ao nível destas competências, o aluno, no final do 12º ano, deve ser capaz de:

- mobilizar os saberes e competências adequados a diferentes contextos;
- mostrar criatividade organizacional;
- ter atitudes que promovam a melhoria do ambiente de trabalho;
- revelar auto-motivação e auto-organização, promotoras da assiduidade;
- interagir num grupo de trabalho;
- comunicar eficazmente tanto a nível interpessoal como nas estritas relações profissionais;
- demonstrar autonomia e iniciativa;

## **2.6. Recursos**

### **2.6.1. Espaços, Equipamentos e Materiais didácticos**

#### **Espaços**

Embora com áreas e equipamentos diferenciados, os espaços próprios da disciplina de Projecto e Tecnologias, no curso de Produção Artística especialização em Realização Plástica do Espectáculo, devem caracterizar-se pela contiguidade, o que permite a comunicação fluída entre as zonas específicas de Projecto e Tecnologias.

Para o correcto funcionamento da disciplina é necessário:

- um espaço de equipamentos informáticos, localizado junto da sala de Projecto, que serve também as necessidades das Tecnologias, devendo a sua utilização articulada, ser prevista nas planificações;
- um espaço com meios de escurecimento e equipamentos para projecção de materiais audiovisuais e/ou informáticos;
- um espaço de ensaio, vazio e multifuncional, onde possam decorrer experiências diversificadas, que contenha lavatórios e seja ventilado, preferencialmente com exaustores;
- o acesso às oficinas de madeira e cerâmica.

#### **Equipamentos**

Para o correcto funcionamento da disciplina são necessária(o)s:

##### Equipamentos de Projecto

- estiradores ou mesas de trabalho individuais e respectivas cadeiras/bancos;
- lavatório com água corrente e toalhas de papel;
- armários para guardar pastas de desenho individuais;
- armários amplos para guardar diversos materiais e maquetas;
- vitrinas de exposição, painéis para afixação de informação (que devem ser projectados em função do espaço disponível em cada área);



- mesa de luz;
- suporte *hardware* (três postos de trabalho) com capacidades compatíveis com *software* de tratamento de imagem, incluindo monitores com ecrãs TFT (cristais líquidos) com dimensões mínimas de 19 polegadas e gravador e leitor de DVD;
- prancheta de desenho digital;
- mesa de digitalização de opacos e transparências;
- máquina fotográfica e vídeo digital com gravação directa em DVD;
- projector vídeo;
- impressora *laser* a preto/branco A4, ou, A3;
- impressora *laser* a cor A3;
- *scanner* e impressora;
- um *datashow* e um ecrã de projecção;
- uma máquina fotográfica digital (é aconselhável haver mais);
- um computador portátil.

#### Equipamento(s) das Tecnologias

- ferramentas de utilização quotidiana (martelos, alicates, etc.);
- berbequim, rebarbadora, serra de rodear, torno de ferro;
- bidões de plástico de 100 litros para armazenamento do barro;
- 2 máquinas de costura;
- armários e cacifos para acondicionamento de trabalhos, materiais, acessórios, ferramentas e utensílios;
- vitrinas de exposição, painéis para afixação de informação (que devem ser projectados em função do espaço disponível em cada área).

#### **Materiais didácticos**

- Bibliografia e outros materiais de apoio (visuais, audiovisuais e informáticos) actualizados.

## 2.7. Avaliação

De acordo com a legislação em vigor (Decreto-Lei nº 74/2004, de 26 de Março, e Portaria nº 550-B/2004, de 21 de Maio, com as alterações entretanto aprovadas), a avaliação das aprendizagens e aquisição de conhecimentos e competências Técnico/Artísticas e Relacionais/Organizacionais, integra as seguintes modalidades:

- **Avaliação formativa.** Consiste no conjunto de informações de que os professores e o aluno dispõem, ao longo do ano, para aferir resultados, aspectos mais e menos positivos relativos aos processos/objectos e atitudes, constituindo-se elementos fundamentais de uma avaliação e auto-avaliação qualitativas, contínuas, diagnósticas, formativas e formadoras. A organização faseada do *Portfolio*, com recolha de textos, estudos, registos gráficos e fotográficos; os relatórios elaborados, coincidentes com o final de cada período lectivo; as estratégias que promovam a auto-avaliação; os resultados obtidos nas duas vertentes da disciplina; os comportamentos e atitudes relacionais e organizacionais, são instrumentos desta modalidade de avaliação. Na primeira semana do ano lectivo, a aplicação de instrumentos de **avaliação diagnóstica**, uma componente da avaliação formativa, permite testar as competências adquiridas pelo aluno nos dois níveis anteriores da disciplina. Sugere-se, por exemplo, o preenchimento de uma ficha de análise de um objecto cenográfico, observado num teatro, museu, *atelier* ou outro espaço de exposição e/ou produção. Esta ficha poderá integrar campos relativos à identificação, localização e contextualização do objecto, às suas características materiais, às técnicas que convoca, às funções a que se destina (níveis cognitivos). Poderá ainda conter um espaço destinado ao registo gráfico e/ou fotográfico do objecto (níveis operacionais), e um outro reservado a observações de carácter mais pessoal (nível afectivo).
- **Avaliação sumativa.** Acontece no final de cada período lectivo, tem um carácter globalizante e deve contar com a participação de toda a equipa docente, que atribui, a cada aluno, uma classificação antes da reunião do Conselho de Turma.

### 3. DESENVOLVIMENTO

#### MÓDULO I (1º Período)

TEMAS/CONTEÚDOS		SUGESTÕES METODOLÓGICAS		CARGA HORÁRIA	
				P	T
1. FUNDAMENTOS DA DISCIPLINA (Inserção no currículo, domínios e competências que integra e estratégias metodológicas)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Caracterização da disciplina</li> </ul>		2 ul	
2. NORMAS DE HIGIENE E SEGURANÇA A CUMPRIR NA UTILIZAÇÃO DOS ESPAÇOS E EQUIPAMENTOS DA(S) OFICINA(S) E NA MANIPULAÇÃO DE MATÉRIAS E MATERIAIS		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organização da pasta, dossier e outros materiais de apoio ao trabalho desenvolvido nas duas vertentes da disciplina</li> </ul>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avaliação formativa/ diagnóstica</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preenchimento da ficha de Avaliação diagnóstica</li> </ul>		2 ul	
3. TEMAS/CONTEÚDOS					
3.1. <u>Campos de Pesquisa</u>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Figurino</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisão histórica e contexto(s) contemporâneo(s)</li> <li>- Figurino e Cenografia</li> </ul> </li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introdução aos conceitos e contextos com apoio de material, visual, audiovisual e/ou bibliográfico</li> </ul>		8 ul	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Adereços de Figurino e Adereços de Cenografia</b></li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Visitas a guarda-roupas e/ou escolas profissionais de Corte e Confeção</li> </ul>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Cenografia e Espaço Cénico</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisão histórica e contexto(s) contemporâneo(s)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>o A Cena grega e romana</li> <li>o A Cena medieval</li> <li>o A Cena renascentista (invenção da perspectiva)</li> <li>o A Cena barroca</li> <li>o A Cena realista e naturalista</li> <li>o A Cena simbolista</li> <li>o Século XX: os espaços não convencionais</li> <li>o Cenografia e Instalação</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Visita ao Teatro da Trindade, em Lisboa, e ao Teatro de S. João, no Porto</li> </ul>			
PROJECTO	TECNOLOGIAS	PROJECTO	TECNOLOGIAS		
3.2. <u>Projectação de um Figurino e Adereço de Figurino</u>	3.2. <u>Construção de um elemento de Figurino e Adereço de Figurino</u>	No desenvolvimento do projecto, recomenda-se a utilização de meios digitais de apoio, nomeadamente, máquina fotográfica digital, scanner e programas gráficos de tratamento de imagem.	No início de cada aprendizagem, deve ser fornecida aos alunos uma ficha com informação detalhada sobre a(s) técnica(s) a utilizar, que deve integrar o dossier das Tecnologias, onde o	14 ul	

<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Escolha de um tema</b> a partir de tipologias de espectáculo diferenciadas (Teatro, Dança, Televisão, Circo, Cortejo de Rua, Publicidade)</li> </ul>		<p>O tema, podendo ser comum a toda a turma, deve ser adequado ao desenvolvimento dos dois exercícios de projecto Figurino/Adereço de Figurino e Cenografia.</p>	<p>aluno arquiva os materiais resultantes da recolha de informação sobre as aprendizagens feitas, complementado com o relatório técnico dos processos e objectos construídos, e regista o resultado das suas experimentações.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Desenvolvimento da ideia</b> apoiada na recolha de elementos formais, semânticos e técnicos de contextualização</li> <li>• <b>Pesquisa dos elementos formais</b> (interpretação e transformação) <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estrutura</li> <li>- Forma</li> <li>- Cor</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Os Tecidos</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recolha de materiais bibliográficos, visuais e audiovisuais (gráficos de expressão livre, fotográficos, videográficos e/ou informáticos)</li> <li>• Exercícios de pesquisa formal gráfica/plástica, com recurso a materiais e técnicas diversificados</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introdução ao tema com apoio de materiais visuais, audiovisuais e/ou bibliográficos</li> <li>• Levantamento dos vários tipos de materiais (tecidos) existentes no mercado</li> <li>• Elaboração de um arquivo com as amostras recolhidas</li> <li>• Visitas de estudo a guarda-roupas</li> </ul>	<p>4 ul</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Esboços e estudos de cor</b></li> <li>• <b>Representação rigorosa do projecto</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Medições do corpo humano</b> para moldagem</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realização de esboços, com recurso a meios e técnicas de registo diversificados</li> <li>• Exercícios de representação rigorosa dos vários elementos do projecto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realização de exercícios de medição</li> </ul>	<p>2 ul</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Materiais, suportes e meios actantes</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Vocabulário técnico</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pinças, pregas, machos, cóis, virados, viés, etc.</li> </ul> </li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Construção de um glossário</li> <li>• Desmontagem de uma peça de vestuário e análise dos elementos que a integram</li> </ul>	<p>2 ul</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Maquetas</b> de estudo do Figurino e Adereço de Figurino</li> <li>• <b>Relatório crítico</b> do desenvolvimento do projecto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Construção de um elemento do Figurino</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Moldes básicos</li> <li>- Corte</li> <li>- Alinhavos</li> <li>- Prova</li> <li>- Costura</li> <li>- Confecção</li> <li>- Acabamentos</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudos de expressão tridimensional, à escala, utilizando materiais diversificados</li> <li>• Elaboração do relatório</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Selecção dos tecidos</li> <li>• Confecção de uma peça simples de vestuário (saia, top, calças, etc.) a partir de um molde existente</li> </ul>	<p>16 ul</p>
<p>3.3. <u>Espaço Cénico I</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Os pontos de vista do espectador</b></li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pequenas experiências de</li> </ul>		<p>2 ul</p>
				<p>6 ul</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>A Cena com uma, duas, três e quatro frentes</b></li> <li>• <b>O equilíbrio formal da Cena</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estrutura do Campo visual</li> <li>- Valores de superfície</li> <li>- Valores cromáticos</li> </ul> </li> </ul> <p>3.4. <u>Projectação de uma Cenografia</u> (a partir do tema escolhido no ponto 3.2.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Desenvolvimento da ideia</b> apoiada na recolha de elementos formais, semânticos e técnicos de contextualização</li> <li>• <b>Pesquisa dos elementos formais</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estrutura</li> <li>- Valores de superfície</li> <li>- Valores cromáticos</li> </ul> </li> <li>• <b>Esboços e estudos de cor</b></li> <li>• <b>Representação rigorosa do projecto</b></li> <li>• <b>Materiais, suportes e meios actuantes</b></li> <li>• <b>Maquetas</b> de estudo da Cenografia</li> <li>• <b>Relatório crítico</b> do desenvolvimento do projecto</li> <li>• <b>Avaliação</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Construção de um Adereço</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Modelação</li> </ul> </li> <li>- Revestimento e acabamentos</li> </ul>	<p>simulação de espaços cénicos a partir da reutilização de objectos do quotidiano (por exemplo, caixas de cartão) tendo em consideração a(s) frente(s) da Cena e o equilíbrio formal</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recolha de materiais bibliográficos, visuais e audiovisuais (gráficos de expressão livre, fotográficos, videográficos e/ou informáticos)</li> <li>• Exercícios de pesquisa formal gráfica/plástica, com recurso a materiais e técnicas diversificados</li> <li>• Representação do projecto, com recurso a registos gráficos diversificados: esboços, desenhos de expressão livre e representação rigorosa</li> <li>• Estudos de expressão tridimensional, à escala, utilizando materiais diversificados</li> <li>• Elaboração do relatório</li> <li>• Análise e avaliação dos resultados mediante:                         <ul style="list-style-type: none"> <li>- o preenchimento de uma ficha de auto-avaliação previamente definida</li> <li>- a elaboração de um pequeno relatório crítico</li> <li>- a exposição e discussão do trabalho, individualmente ou em grupo</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Construção do molde (de carácter obrigatório)</li> <li>• Modelação do Adereço (barro, esferovite, poliuretano, espumas)</li> <li>• Revestimento e acabamentos</li> </ul>	<p>14 ul</p> <p>10 ul</p> <p>2 ul</p> <p>4 ul</p>
--	--	---	---	---

## MÓDULO II (2º Período)

TEMAS/CONTEÚDOS	SUGESTÕES METODOLÓGICAS	CARGA HORÁRIA
		P   T
<p>4. UM ESPECTÁCULO DE MARIONETAS</p> <p>4.1. <u>O Texto</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Escolha do Texto</b></li> <li>• <b>Análise dramatúrgica do texto</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Selecção de um texto para marionetas ou passível de ser representado por marionetas (por exemplo, um excerto do D. Quixote de António José da Silva)</li> <li>• Análise do texto tendo em vista a caracterização de espaços, personagens e objectos</li> </ul>	<p>4 ul</p>
<p>4.2. <u>Projecto</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Marionetas</b></li> <li>• <b>Adereços</b></li> <li>• <b>Espaço de apresentação</b></li> <li>• <b>Cenografia</b></li> <li>• <b>Maqueta</b></li> <li>• <b>Relatório crítico</b> do desenvolvimento do projecto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realização de esboços, com recurso a meios e técnicas de registo diversificados</li> <li>• Exercícios de representação rigorosa dos vários elementos do projecto</li> <li>• Construção de maquetas</li> <li>• Elaboração do relatório</li> </ul>	<p>16 ul</p>
<p>4.3. <u>Construção</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Marionetas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estruturas</li> <li>- Modelação das formas</li> <li>- Revestimento</li> <li>- Sistemas de manipulação</li> </ul> </li> <li>• <b>Adereços e/ou (apropriação de objectos existentes)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Modelação</li> <li>- Molde</li> <li>- Revestimento</li> <li>- Acabamentos</li> </ul> </li> <li>• <b>Espaço de apresentação</b> <p><u>Madeiras</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tipos de madeiras</li> <li>- Equipamentos</li> <li>- Corte</li> <li>- Colagem                             <ul style="list-style-type: none"> <li>o Junção de topo</li> <li>o Junção de meia madeira</li> <li>o Junção com espigas cegas</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>• <b>Cenografia</b> <p><u>Espaço Cénico II</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Os percurso(s) do olhar</u></li> <li>- <u>Centro óptico</u></li> <li>- <u>O enquadramento do(s) objecto(s) e a</u></li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Construção de marionetas, explorando as articulações ao nível do pescoço, braços e pernas, com recurso a madeiras, gesso, barro, espumas, esferovite, látex, papel e cola de carpinteiro, pasta de madeira, betumes, arames, tecidos e tintas.</li> <li>• Construção, em grupo, de (pelo menos) um Adereço. Aconselha-se a utilização de resina de poliéster e fibra de vidro na construção do molde e o enchimento com poliuretano expandido</li> <li>• Construção do espaço de apresentação, recorrendo a estruturas de madeira, cartão e tecidos.</li> <li>• Leitura e análise de espaços cénicos</li> <li>• Composição da cenografia a partir do espaço e do(s) adereço(s) construídos</li> </ul>	<p>16 ul</p> <p>12 ul</p> <p>18 ul</p> <p>18 ul</p>

<p><u>composição do espaço</u></p> <p>• <b>Avaliação</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Construção de cenários a partir de pintura cenográfica</li> <li>• Análise e avaliação dos resultados mediante:                         <ul style="list-style-type: none"> <li>- o preenchimento de uma ficha de auto-avaliação previamente definida</li> <li>- a elaboração de um pequeno relatório crítico</li> <li>- a exposição e discussão do trabalho, individualmente ou em grupo</li> </ul> </li> </ul>	<p>4 ul</p>
--	---	-------------

### MÓDULO III (3º Período)

TEMAS/CONTEÚDOS	SUGESTÕES METODOLÓGICAS	CARGA HORÁRIA
<p>5. METODOLOGIAS DE APRESENTAÇÃO DO(S) PROCESSO(S)/ OBJECTO(S)</p> <p>5.1. <u>Portfolio</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Suportes, formatos e princípios orientadores</b></li> </ul> <p>5.2. <u>Painel Síntese</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Campo visual</b></li> <li>• <b>Composição</b></li> </ul> <p>5.3. <u>Materiais de apoio a uma apresentação oral</u> (visuais, audiovisuais e/ou digitais)</p> <p>• <b>Avaliação</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Construção de um <i>Portfolio</i> de apresentação do trabalho desenvolvido ao longo do ano</li> <li>• Construção de um Painel Síntese das experiências desenvolvidas nos Módulos II e III</li> <li>• Realização e organização do material de apoio (fotografias, vídeo e/ou apresentação com recurso a <i>software</i> de apresentação gráfica) à apresentação oral, que decorrerá durante 20 mn aproximadamente</li> <li>• Análise e avaliação dos resultados mediante:                         <ul style="list-style-type: none"> <li>- o preenchimento de uma ficha de auto-avaliação previamente definida</li> <li>- a apresentação/exposição individual do trabalho</li> </ul> </li> </ul>	<p>2 ul</p> <p>2 ul</p> <p>2 ul</p> <p>2 ul</p>

## 4. FONTES

As Fontes integram uma **Bibliografia geral**, onde se propõe um conjunto de obras de referência no contexto lato da Produção Artística contemporânea, uma **Bibliografia específica** onde, por áreas de especialização, são indicadas obras em quatro domínios fundamentais: Etnografia, História, Autores e Tendências, e Técnicas e os endereços de sítios na *Internet*, considerados de interesse no contexto da disciplina.

À elaboração das Fontes presidiram os seguintes critérios:

1. a referência a obras fundamentais, facilmente acessíveis;
2. a opção, na Bibliografia geral e no âmbito das temáticas que se inscrevem no domínio da Estética e/ou da Teoria da Arte, por obras de carácter antológico que remetem directamente para as introduções aos conteúdos comuns às duas vertentes da disciplina.

### Bibliografia Geral

ALMEIDA, B.; ALVES, A. (coord.) (2005-2006). *Caminhos da Arte Portuguesa do Século XX*. Lisboa: Editorial Caminho.

Colecção sobre arte portuguesa do século XX, que integra 42 volumes. Em cada volume, a obra do artista em questão é analisada no contexto da cultura portuguesa da época, estabelecendo relações com os movimentos artísticos internacionais.

BOUTINET, J. (1996). *Antropologia do Projecto*. Porto Alegre: Instituto Piaget.

Um estudo do conceito de projecto em vários contextos, tanto ao nível individual como no de grupos culturais. O autor estabelece a diferença entre as sociedades tradicionais como sociedades sem projecto, e as sociedades contemporâneas caracterizadas pela ideia de projecto. Partindo da ideia de que o projecto é uma ferramenta para “fazer acontecer”, ensaia um estudo acerca da condição humana.

CAGE, J. (1999). *Colour and Meaning: Art, Science and Symbolism*. Berkeley: University of California Press.



Uma obra que analisa a relação indissociável entre o significado das cores e os contextos histórico/culturais em que elas são experimentadas, desde a Idade Média ao século XX. Explora a forma como as teorias da cor influenciam a produção artística.

CAGE, J. (1993). *Colour and Culture: Practice and Meaning from Antiquity to Abstraction*. Berkeley: University of California Press.

Analisa o conceito de cor do ponto de vista do seu entendimento enquanto fenómeno e enquanto linguagem. Aborda o entendimento da cor nas sociedades ocidentais, desde a Grécia Antiga ao final do século XX, cruzando as teorias da cor com os princípios filosóficos das várias épocas e a utilização da cor nas Artes Visuais.

DAMÁSIO, A. (1994). *O Erro de Descartes. Emoção, Razão e Cérebro Humano*. Mem Martins: Publicações Europa-América.

Neurologista português de renome internacional, António Damásio tem demonstrado que sem a emoção a razão não funciona. O cientista coloca as seguintes questões: a recordação de uma paisagem, uma sensação de alegria, correspondem a estados cerebrais próprios?

FOSTER, H.; KRAUSS, R.; BOIS, Y. (2004). *Art since 1900: Modernism, Antimodernism, Postmodernism*. New York: Thames & Hudson.

No contexto da Teoria da Arte, são apresentados autores, tendências e movimentos no âmbito dos grandes temas da arte contemporânea, desde os que remetem para as suas estruturas internas (por ex. abstracção versus figuração), como os que se situam no âmbito da discussão das temáticas sociais e culturais. Uma obra de consulta não linear.

GARRAUD, C. (1994). *L'Idée de Nature dans l'Art Contemporain*. Paris: Flammarion.

Curtas monografias de artistas que estabelecem novas relações entre a arte e a natureza, como Richard Long, Robert Smithson, Andy Goldsworthy, Walter de Maria ou Joseph Beuys.

GOLDBERG, R. (2001). *Performance Art: from Futurism to the Present*. London: Thames & Hudson.

Apresenta uma resenha histórica das práticas performativas, cruzando a obra de artistas plásticos, coreógrafos e artistas de teatro, desde o Futurismo, Dadaísmo, Surrealismo, Living Art, até à geração dos *Media*.

GOLEMAN, D. (2000). *Trabalhar com Inteligência Emocional*. Lisboa: Temas e Debates.

Conhecido autor de 'Inteligência Emocional', é director da Associação para a Investigação sobre a Inteligência Emocional da Universidade de Rutgers. Goleman estabelece e discute cinco componentes da Inteligência Emocional – auto-conhecimento; auto-regulação; motivação; empatia; competências sociais (gestão das relações interpessoais, etc.).

GONÇALVES, G. (s/data). *Sentir(es)*. Aveiro: Gostar Editora.

Jogo baseado na identificação, compreensão e expressão dos afectos, recomendado pelo Núcleo de Desenvolvimento Psicológico da Criança e do Adolescente.

LINTON, H.; ROST, S. (2000). *Portfolio Design*. New York: W.W. Norton & Company.

Fornece informação sobre a planificação e produção de um *portfolio*, definindo também estratégias adequadas à elaboração de um *portfolio* digital. Apresenta formas de estruturação dos conteúdos e alternativas gráficas a partir de exemplos ilustrados.

MÈREDIEU, F. (2004). *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne*. Paris : Larousse.

A criação artística analisada sob a perspectiva dos materiais e das técnicas, tendo em conta binómios fundadores da arte contemporânea – materialidade/ imaterialidade, opacidade/transparência, peso/leveza, formal/informal, etc.

ROSENTHAL, Mark. (2003). *Understanding Instalation Art, from Duchamp to Holzer*. London: Prestel.

Contextualização do aparecimento das práticas instalativas enquanto formas de criação de ambientes. Analisa várias obras de artistas, estabelecendo um fio condutor que une o exemplo da Capela Sistina ao Modernismo, até à contemporaneidade, referindo artistas como Robert Smithson ou Jenny Holzer.

WARR, T.; JONES, A. (2003). *The Artist's Body*. London: Phaidon.

Analisa a temática do corpo na produção artística, no Modernismo e na contemporaneidade. Contém exemplos ilustrados da obra de vários artistas que utilizam o corpo enquanto temática e suporte, desde a década de 50 aos anos 90 do século XX.

WONG, W. (1998). *Princípios de Forma e Desenho*. São Paulo: Martins Fontes.

Composto de três partes dedicadas, respectivamente, aos Princípios do Desenho Bidimensional, aos princípios da Forma Bidimensional e aos Princípios do Desenho Tridimensional, o livro apresenta um elevado número de exemplos, recorrendo ao desenho e à imagem fotográfica. Discute, também, a utilização do computador enquanto ferramenta, fornecendo metodologias de adaptação dos princípios enunciados ao desenho digital.

## **Bibliografia Específica**

### **Etnografia**

MCORMICK, J.; PRATASIK, B. (1997). *Os Bonecos de S. Aleixo e a Tradição Europeia do Teatro de Presépio*. «Adágio», nº 18. Évora: Centro Dramático de Évora.

Reflexão em torno da tradição portuguesa do teatro de marionetas dos Bonecos de Santo Aleixo. Apresenta a relação entre os Bonecos de Santo Aleixo e a tradição oitocentista europeia dos teatros de presépio.

PASSOS, A. (1999). *Bonecos de Santo Aleixo. As Marionetas em Portugal nos Séculos XV e XVIII e a sua Influência nos Títeres Alentejanos*. Évora: Centro Dramático de Évora.

Contextualização histórica das marionetas em Portugal, desde o século XVI aos Bonecos de Santo Aleixo. Análise dos espectáculos dos Bonecos de Santo Aleixo, desde o repertório, à cenografia, manipulação e iluminação.

RUSSO, J. (1997). *Bienal Internacional de Marionetas de Évora*. «Adágio», nº 18. Évora: Centro Dramático de Évora.

Reflexão em torno da Bienal de Marionetas na cidade de Évora. Apresenta a crítica a diversos espectáculos e faz a resenha das companhias e marionetas apresentadas.

SHAEWEN, D.; MAIZELS, J.; TASCHEN, A. (1999). *Fantasy Worlds*. London: Taschen.

Monografia ilustrada dos mais importantes criadores e construtores do mundo no âmbito dos jardins e parques temáticos. Apresenta também a criação de populares no âmbito da produção de cenografias e decorações em espaços públicos. Foca as questões da arquitectura paisagística e os objectos construídos, nos mais diversos materiais.

## **História**

OLIVEIRA, N.; OXLEY, N.; PETRY, M. (2003). *Installation Art in the New Millennium*. London: Thames & Hudson.

Contextualiza a emergência da instalação e fornece inúmeros exemplos da obra de artistas contemporâneos, bem como uma explicação sumária das mesmas. Integra a análise das obras em temáticas presentes na arte contemporânea.

RACINET, A. (1988). *The Historical Encyclopedia of Costume*. London: Editions Studio.

História ilustrada da moda, das origens à actualidade. Abarca o traje das classes nobres, o traje popular e o étnico. Contém, ainda, um capítulo dedicado ao fardamento militar e respectivo armamento.

SEGEL, H. (1995). *Pinocchio's Progeny. Puppets, Marionettes, Automatons, and Robots in Modernist and Avant-Garde Drama*. London: The Johns Hopkins University Press.

Contextualização e análise do teatro de marionetas no âmbito das práticas modernistas. Apresenta autores e companhias e dirige um enfoque especial para as questões relacionadas com o texto para marionetas.

SOLMER, A. (2003). *Manual de Teatro*. Lisboa: Temas & Debates.

Dicionário de Teatro que aborda a história do Teatro e contém capítulos dedicados à cenografia, figurinos, iluminação, marionetas e fantoches, máscaras e caracterização. Apresenta, ainda, uma reflexão acerca da dramaturgia e análise de texto.

### **Autores e Tendências**

AZARA, P.; GURI, C.; ROIG, J. (2000). *Arquitectos a Escena*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Reflexão em torno da Cenografia enquanto forma de intervenção em aparatos de exposição pública, vitrinas, feiras, stands e fachadas de Arquitectura. Apresenta a obra de autores de referência em termos internacionais.

DAVIS, T. (2002). *Escenógrafos. Artes Escénicas*. Barcelona: Oceano Grupo Editorial S.A.

Reflexão em torno das artes cénicas a partir do trabalho de cenógrafos contemporâneos. Apresenta a obra de doze cenógrafos, dos quais se destacam Ralph Koltai, José Carlos Serroni, Yukio Horio e George Tsypin.

ETTEDGUI, P. (1999). *Production Design and Art Direction*. Grans-Près-Celigny: Roto Vision Book.

Apresentação de cenografias, figurinos e adereços dirigidos para o cinema a partir da obra dos mais importantes directores de arte. Abarca o período compreendido entre a obra de Henry Bumstead e os naturalismos de Vertigo até Dan Weil e os futurismos.

NOISETTE, P. (2003). *Couturiers de la Danse*. Paris: Éditions de La Martinière.

Apresenta a obra de vários figurinistas a partir do confronto entre o projecto e o objecto final. Abarca o figurino no período compreendido entre a obra de Coco Chanel e a de Merce Cunningham.

WALLACH, A. (2000). *Ilya Kabakov. The Man Who Never Threw Anything Away*. New York: Harry N. Abrams, Inc..

Apresentação e reflexão em torno da obra de Ilya Kabakov, artista que trabalha no âmbito da instalação e que também se dedica à Cenografia.

## **Técnicas**

HOGGETT, C. (2001). *Stage Crafts*. London: A&C Black.

Desenvolve, do ponto de vista das técnicas e tecnologias, as áreas da Cenografia, Figurinos, Adereços, máquinas de cena, luminotecnia, armamento e caracterização de exemplos gráficos.

JONES, S. (2005). *Fashion Design. O Manual do Estilista*. Amadora: Editorial Gustavo Gill.

Contextualização histórica do Figurino. Contém capítulos dedicados à relação entre moda e mercado, tecidos, cor, técnicas de projectação, desenho de moldes, corte e costura.

KELLER, M. (1999). *Light Fantastic. The Art and Design of Stage Lighting*. New York: Prestel.

Fornece noções sobre Iluminação, desde a cor, a óptica, os equipamentos e a sua utilização, sempre a partir da contextualização da Iluminação no âmbito da produção de espectáculos.

SKINNER, K. (2003). *Paint Effects Manual. A Step-by-Step Guide to Creating Faux Finishes*. U.K.: Apple Press.

Fornece exemplos de soluções de pintura decorativa e simulação de matérias. Apresenta matérias, técnicas e tecnologias essenciais à pintura cenográfica.

TAYLOR, B. (1989). *Marionette Magic. From Concept to Curtain Call*. U.S.A.: Tab Books.

Desenvolve técnicas de construção de marionetas de fios e sombras. Apresenta soluções de construção de dispositivos de apresentação, adereços, figurinos e efeitos especiais.

## **Sítios na Internet**

<http://www.sagecraft.com/puppetry/>. (acedido em 05.06.2007)

Contém informação acerca de marionetas, desde a construção à manipulação. Estabelece ligação a sítios com listagens de escolas de marionetas, festivais, bibliografia especializada e *ateliers*, entre outros.

<http://www.tarumba.org/A.htm> (acedido em 05.06.2007)

Sítio da companhia de teatro de marionetas *A Tarumba*, organizadora do Festival Internacional de Marionetas e Formas Animadas de Lisboa (FIMFA). Contém informação acerca das várias companhias, nacionais e estrangeiras, que operam na área das formas animadas.

<http://www.cabaret.co.uk/> (acedido em 05.06.2007)

Contém informação acerca do *Cabaret Mechanical*, um museu de esculturas mecânicas.

<http://www.museudoteatro-ipmuseus.pt/link.asp>. (acedido em 05.06.2007)

Sítio do Museu Nacional do Teatro. Contém informação acerca de sítios de interesse: teatros em Portugal, companhias de teatro nacionais e estrangeiras, bibliotecas, história do espectáculo.

<http://www.museudotraje-ipmuseus.pt/> (acedido em 05.06.2007)

Sítio do Museu Nacional do Traje. Contém informação acerca de sítios, nacionais e estrangeiros, relacionados com o traje e a moda.

<http://www.mummenschanz.com/> (acedido em 05.06.2007)

Sítio da companhia de teatro *Mummenschanz*, criadora de uma linguagem teatral não verbal, construída através da apropriação de matérias e objectos quotidianos.

<http://www.theatrequimper.asso.fr/creation-musicale/fiche-bio.php?idArt=3> (acedido em 05.06.2007).

Biografia de Jean-Pierre Larroche, artista plástico de formação, criador de um teatro sem palavras que funde diferentes disciplinas, matérias e tecnologias.

<http://www.win.net/%7Ekudzu/history.html> (acedido em 05.06.2007)

Contém informações acerca da História do Teatro, bem como ligação a outros sítios de interesse.