

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

REFERENCIAIS CURRICULARES NACIONAIS
DA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL
DE NÍVEL TÉCNICO

ÁREA PROFISSIONAL: **ARTES**

Presidente da República
FERNANDO HENRIQUE CARDOSO

Ministro da Educação
PAULO RENATO SOUZA

Secretário-Executivo
LUCIANO OLIVA PATRÍCIO

M I N I S T É R I O D A E D U C A Ç Ã O

EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

**REFERENCIAIS CURRICULARES NACIONAIS
DA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL
DE NÍVEL TÉCNICO**

ÁREA PROFISSIONAL: ARTES

**BRASÍLIA
2000**

Secretário de Educação Média e Tecnológica
RUY LEITE BERGER FILHO

Diretor-Executivo do Proep
RAUL DAVID DO VALLE JUNIOR

Coordenadora-Geral da Educação Profissional
CLEUNICE MATOS REHEM

Coordenador da Elaboração
BERNARDES MARTINS LINDOSO

Educação profissional : referenciais curriculares nacionais da educação profissional de nível técnico / Ministério da Educação. – Brasília : MEC,2000.
131 p. : il.

Área profissional : Artes

1.Educação profissional 2. Referenciais curriculares
3. Artes. I. Título.

CDU 373.6

Nenhuma parte desta obra pode ser reproduzida ou utilizada de qualquer forma ou por qualquer método, eletrônico ou mecânico, sem autorização, solicitada via carta ou fax ao Ministério da Educação – Assessoria de Comunicação Social, Esplanada dos Ministérios, Bloco L, 9º andar, Brasília, DF, CEP 70047-900, tel.: (61) 410-8523, fax: (61) 410-9191.

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO MÉDIA E TECNOLÓGICA

EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

**REFERENCIAIS CURRICULARES NACIONAIS
DA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL
DE NÍVEL TÉCNICO**

ÁREA PROFISSIONAL: ARTES

SUMÁRIO



I. APRESENTAÇÃO	7
II. DELIMITAÇÃO E INTERFACES DA ÁREA	9
III. CENÁRIOS, TENDÊNCIAS E DESAFIOS	15
IV. PANORAMA DA OFERTA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL	21
V. PROCESSO DE PRODUÇÃO NA ÁREA	27
VI. MATRIZES DE REFERÊNCIA	31
VII. INDICAÇÕES PARA ITINERÁRIOS FORMATIVOS	127
ANEXO	129

I - APRESENTAÇÃO



Os Referenciais Curriculares Nacionais da Educação Profissional têm como objetivo oferecer subsídios à formulação de propostas curriculares para o nível técnico. Foram desenvolvidos para aproximar a prática escolar às orientações expressas nas Diretrizes Curriculares para a Educação Profissional de Nível Técnico na área de **Artes**.

Este documento é composto por um conjunto de textos sobre essa área profissional, de quadros-síntese sobre as funções e subfunções do processo produtivo, as competências e habilidades requeridas de seus profissionais, bem como as bases tecnológicas relacionadas a essas competências. A metodologia proposta por esta Secretaria para o desenvolvimento dos referenciais curriculares, considerou as seguintes etapas:

- identificação das áreas profissionais.
- pesquisas bibliográficas e consultas a profissionais e empresas da área, e a entidades ligadas à educação profissional.
- caracterização do processo de produção na área.
- identificação dos conjuntos de competências, habilidades e bases tecnológicas.
- validação do processo de produção e dos conjuntos de competências, habilidades e bases tecnológicas.
- redação de textos introdutórios e explicativos.

Registre-se aqui a colaboração de todos os consultados e entrevistados para a formulação destes referenciais, oferecendo, além de informações relevantes, seus tempos e espaços profissionais.

A organização e a atuação de fóruns permanentes, conforme estabelecido pela atual legislação da educação profissional, que promovam a aproximação entre a educação e os setores produtivos, possibilitarão, além das parcerias para a realização da reforma da educação profissional, uma contínua atualização e aperfeiçoamento das referências contidas neste documento.

RUY LEITE BERGER FILHO
Secretário de Educação Média e Tecnológica

II – DELIMITAÇÃO E INTERFACES DA ÁREA



A área profissional de Artes está voltada para a criação, desenvolvimento, difusão e conservação de bens culturais, assim como de serviços culturais, representados na forma de linguagem artística, idéias, entretenimento. A natureza das atividades de produção da área define-se pelo desenvolvimento, organização, formatação, criação (produção) de linguagens (sonora, cênica e visual), bem como pela sua preservação e suas eficazes e estéticas interpretação, utilização e perpetuação.

Tendo em vista sua estreita ligação com a formação básica do indivíduo, a área de Artes tem suas bases e fundamentos na área de Códigos e Linguagens da educação básica. O universo de competências e habilidades desenvolvido no estudo integrado das diferentes formas de arte, na educação básica, concede ao indivíduo as bases instrumentais e os princípios estéticos das técnicas de formatação e apresentação de mensagens. A incorporação das tecnologias e dos diferentes materiais na música, dança, circo, arquitetura, escultura, pintura, ópera, teatro (artes dramáticas) e outras expressões artísticas determina aplicações que, como produto, têm afinidades com as ciências naturais, e, como processos, identificam-se com as linguagens e as ciências humanas e sociais.

As bases para o desenvolvimento das competências e habilidades da educação profissional da área de Artes encontram-se na definição do conhecimento de Arte no Ensino Médio: *apropriação de saberes culturais inseridos na prática e na apreciação artística*.

“Assim, nas Ciências Humanas estão as bases do nível de qualidade e do crivo ético de intenções do conteúdo das mensagens, bem como da análise prévia da eficácia das linguagens utilizadas; em Linguagens e Códigos a área de Artes tem as bases instrumentais que permitem a apreensão e o uso fluente de suas principais ferramentas; das Ciências da Natureza, ela deve receber os conceitos e princípios que permitem o uso apropriado e pleno dos aparatos tecnológicos disponíveis.” (Referenciais da área de Comunicação)

As bases científicas e instrumentais advêm das competências e habilidades desenvolvidas na educação básica. As bases tecnológicas – contempladas na educação básica como insumos de preparação básica para o trabalho e para o exercício da cidadania, e nela incluídos de forma apropriadamente atrelada às linguagens e às ciências, áreas de conhecimento componentes da base nacional comum dos currículos do ensino médio – têm, na educação profissional, o espaço específico para o seu desenvolvimento pleno, dentro das áreas profissionais. Diante disso, o processo de ensino, por-

tanto, precisa integrar esses conhecimentos, dar-lhes novos significados, numa permanente interação entre teoria e prática.

A educação profissional, como a educação básica, deve ser estruturada em quatro alicerces: *aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a viver e aprender a ser*. Além disso, faz-se necessária a utilização dos princípios pedagógicos na estruturação dos currículos: *identidade, diversidade, autonomia, interdisciplinaridade e contextualização*.

Preservar as diversas manifestações da arte em suas múltiplas linguagens – utilizadas por diferentes grupos sociais e étnicos, interagindo com o patrimônio nacional e internacional, que se deve conhecer e compreender em sua dimensão sócio-histórica.

Desenvolver relações entre os saberes envolvidos no produzir, articulando-os à necessidade de contextualização a partir de outros saberes e experiências culturalmente desenvolvidos e que são distintos, variando-se os espaços e tempos sociais.

Estabelecer as relações que envolvem a criação ou recriação de linguagens artísticas oriundas de outros contextos culturais na produção.

Desenvolver o cuidado com a preservação das manifestações artísticas e estéticas, valorizando e conhecendo a produção artística dos múltiplos grupos sociais, em tempo e espaço diferenciados, com respeito e atenção referentes às suas qualidades específicas.

Adquirir e utilizar conhecimentos sobre profissões dessa área e sobre modificações que se deram no passar dos tempos, considerando as diferentes características das áreas de atuação e de mercado de trabalho.

Pesquisar e analisar as transformações das produções artísticas e interpenetrações entre elas.

Refletir, relacionar os principais aspectos da escolha de movimentos, fontes coreográficas, gênero e estilo no processo de criação, contextualizando as diferentes opções.

Aprofundar e aplicar saberes sobre aspectos da História e da Estética.

Continuando nosso estudo em busca de uma delimitação da área de Artes, observamos que ela congrega em conjunto de atividades que se utilizam dos mais variados materiais, aproveitando-se, assim, as mais profundas necessidades do indivíduo na sua procura de expressão e comunicação. O ato criativo é um dos maiores fatores de comunicação social, visto que seu produto visa ao aproveitamento ou à simples observação de terceiros.

Devemos ter em mente o lugar do artista na comunicação e, conseqüentemente, na sociedade, a conseqüência de sua atividade em suas relações com outros seres humanos, a função da atividade criadora no esforço da mente para a realização, para dar e encontrar forma e significado e para o desenvolvimento consciente do próprio indivíduo. Além disso, é fundamental a perspectiva da obra de arte não só como produto acabado, valorizando-se o processo de criação e a fruição. “A capacida-

de de relacionar-se com a vida artisticamente não é privilégio de alguns especialistas dotados¹, mas uma necessidade primordial para o desenvolvimento cognitivo, afetivo e psicomotor de todos os seres humanos.

Além disso, a solução para os problemas atuais de nossa sociedade requer uma nova abordagem entre a relação dos indivíduos e seu meio ambiente (na procura de caminhos mais humanitários e menos perigosos para resolver as questões internas). Essas soluções implicam atividades que desenvolvam o pensamento abstrato, crítico e estético. A arte, como estimuladora, heurística, imaginativa, onde corpo e mente se unem em ações de autodisciplina e descobertas, coloca-se como de vital importância para a estimulação e coordenação intelectual, muscular, nervosa, tornando-se um “campo” crescente e concreto de expressão e análise das situações e da realidade social. Diante do quadro de crise social, política e econômica vivida pelos países, a arte parece tornar-se um dos principais meios de crítica e de busca de soluções mais humanitárias em relação à realidade social, econômica e política.

O processo de produção de bens, serviços e conhecimento exige hoje uma organização que requer competências e habilidades concernentes à criatividade, autonomia e capacidade de solucionar problemas, que serão cada vez mais importantes. Não é sem razão que a área de Arte, como constitutiva do pensamento simbólico, metafórico e criativo, indispensável ao exercício de análise, síntese e solução de problemas, aparece como aquela área que pode responder às novas necessidades de uma sociedade que procura soluções não tradicionais e que considera o homem em sua totalidade. A área de Artes apresenta-se não somente como área de expressão e comunicação estética, mas como forma de exercer a cidadania, bem como de acessar conhecimentos e dar suporte a conhecimentos adquiridos, por se tratar de atividades que se utilizam dos mais variados materiais no seu processo de produção e constituir-se, como tal, geradora de visões críticas da realidade.

É por meio da criação e da recepção (“consumo”) de determinados bens (“produtos”) culturais que ocorrem mudanças no comportamento social, introduzindo novas concepções de vida e de valores, e tornando possível à sociedade refletir sobre uma nova realidade histórica. A apreensão, através da arte, da unidade e da diversidade, da continuidade e das rupturas, faz dessa área um dos “campos de batalha” mais decisivos para que os indivíduos se tornem mais ativos para garantir seus direitos e proteger seus interesses, impedindo que se convertam em alvos de controle de comportamentos e pensamentos.

Tendo em vista que a noção de criatividade é mais ampla do que o simples refinamento cultural, ela não pode ser tratada de forma isolada, mas deve ser amplamente utilizada, não apenas para

¹ ARNHEIM, Rudolf. *Arte e concepção visual: uma psicologia da visão criadora*. Ed. Pioneira, São Paulo, 1980.

se referir à produção de novas obras ou formas artísticas, mas para buscar soluções de problemas em todas as áreas possíveis. Assim, longe de ser exclusivamente ligada às artes, a criatividade é vital para a indústria e o comércio, a educação e o desenvolvimento social e comunitário². Como exemplo, podemos citar a área de Turismo e Lazer, que em grande parte está atrelada à produção cultural e artística; a área de Comunicação, assim como a área de Design, que utiliza como insumos os produtos da área de Artes; a área de Saúde que também encontra relação com a música – na musicoterapia - e a dança – na recuperação corporal; a área de Imagem Pessoal com o teatro; a música e a indústria fonográfica, entre muitos outros.

As interfaces estão presentes também entre os diversos segmentos da área. Dessa forma, podemos observar, por exemplo, que as artes circenses estão, cada vez mais, se inspirando no teatro, na dança, nas artes visuais e na música: técnicas como a iluminação não têm mais a única função de fazer visível o artista; a música deixa de ser mero acompanhamento, passando a contribuir para a evolução dramática do espetáculo através da criação da atmosfera e do clima, tanto quanto a iluminação, o cenário e os figurinos.

No caso específico da música, a tendência do mundo contemporâneo também está provocando mudanças que indicam a necessidade de se construir uma formação mais integrada. Nota-se uma exigência cada vez maior do artista músico compreender a inserção das práticas musicais em projetos integrados, multimídia e multimeios, implicando imagem, cena, coreografia, movimento, dança, etc. Com isso, observamos a presença do músico não só em bandas, corais, orquestras, conjuntos musicais diversos, mas também em produtoras de espetáculos, TVs, firmas de eventos, teatros, empresas de tecnologia musical, empresas circenses, empresas de sonorização para shows, peças teatrais e cinema.

Outro aspecto a ser considerado diz respeito ao fato de a criação e produção de espetáculos artísticos, hoje, estar integrando e associando o artístico e o técnico de tal forma que não podemos mais dissociá-los. Dessa forma, os criadores dos tempos atuais são aqueles que integram todas as expressões artísticas. Formar os artistas tecnicamente não é mais o suficiente. É preciso prepará-los para gerir suas próprias carreiras, sensibilizá-los quanto ao ambiente em que vão trabalhar, iniciá-los em outras formas de arte. O mundo do trabalho do artista está se voltando para aqueles que são cultos, curiosos e empreendedores, o que impõe uma aprendizagem integrada e uma diversificação de visões artísticas. Vai longe o tempo em que não era necessário saber ler, escrever. Isso significa outro nível de integração de conhecimentos na formação dos artistas.

² Nossa diversidade criadora: Relatório da Comissão Mundial de Cultura e Desenvolvimento / Javier Pérez de Cuéllar (org.); tradução de Alessandro Warley Candeas – Campinas, SP; Papyrus, Brasília: Unesco, 1997.

Observamos, também, que as novas tecnologias estão desafiando os artistas. Atualmente, o músico tem a seu dispor as tecnologias de editoração, de captação de som, de geração de som, de gravação, entre muitas outras. O artista visual encontra na computação gráfica diversas formas de melhor lidar com a criação e manipulação de seus materiais, formas, etc. O circense tem a seu dispor efeitos visuais e aparelhos que só são possíveis pela inserção da tecnologia.

Outro fato a ser considerado diz respeito às tecnologias emergentes como a internet e a transmissão via satélite, as quais trazem novos desafios no que diz respeito à necessidade de achar novas formas para que os artistas possam desenvolver planos de ação que fomentem os interesses sociais e econômicos no desempenho de suas profissões e na relação com o público.

Os artistas estão respondendo a esses desafios de modos diversos: participando de atividades de comunidade, espetáculos de rua, festivais e eventos alternativos, assimilando as novas tecnologias, etc. Essa mudança está direcionando os artistas para as áreas da publicidade e para as produções independentes.

Além disso, a principal interface das Artes é com a área de Comunicação. As bases científicas estão sobretudo na área de Conhecimento das Ciências Humanas do Ensino Médio.

Evidentemente, essas interfaces entre as áreas profissionais de Artes, Indústria, Comércio, Lazer e Desenvolvimento Social, Turismo e Hospitalidade, Design, Comunicação e Saúde são indicativas de conteúdos curriculares comuns e interligados, recomendando a implantação e o desenvolvimento concomitante, seqüente ou alternado de cursos ou módulos dessas áreas em uma mesma unidade escolar ou em mais de uma, integradas por acordos, parcerias ou convênios.

III - CENÁRIOS, TENDÊNCIAS E DESAFIOS



O prodigioso avanço tecnológico do atual panorama da sociedade contemporânea indica uma crescente valorização da capacidade de reinventar processos e formas e para a criação de novos meios de expressão e arte. Tal valorização aponta para uma mudança até hoje inusitada, ou seja, o mundo está premiando os criativos: atores, músicos, artistas visuais e corporais, entre muitos outros. Tudo isso deixa claro que a sociedade pós-industrial não é mais centrada na produção de bens materiais, mas na produção de informação, valores, estética, entretenimento. Isso quer dizer que estamos diante de uma sociedade que se humaniza. A materialidade das relações do homem com o mundo, mediada pela ciência e pela tecnologia, nos está liberando cada vez mais do tempo de trabalho manual e escravo. Muito mais tempo está e estará, cada vez mais, disponível para atividades prazerosas de convívio, de lazer, de esporte, de atividades propriamente culturais.

Com isso, o volume de criação da área de artes está crescendo em todas as suas subáreas. O potencial de criação e de recepção (consumo) é claramente visível, destacando-se também o potencial de colocação de nossos bens culturais no mercado internacional. A constatação dessa potencialidade no mercado internacional pode ser observada nas atividades circenses, onde os profissionais brasileiros são requisitados a todo momento pelas grandes trupes e empresas de circo de todo o mundo; nas atividades musicais, com a crescente valorização e premiação de nossos artistas músicos no cenário internacional; nas atividades cênicas, com o crescimento da aceitação de nossos produtos e artistas pelas mídias internacionais, entre muitos outros.

Além disso, uma das características da área, hoje, é a existência em maioria de profissionais autônomos ou "*free lancers*", que utilizam recursos ou equipamentos próprios de trabalho, criam novos espaços de atuação, implicando uma polivalência que valoriza esse profissional nos mercados internacionais e, conseqüentemente, indica uma necessidade de desenvolvimento de competências e habilidades de autogestão.

Além disso, o artista passou a contar com veículos de longo alcance, como o rádio, o cinema, a televisão e, mais recentemente, a internet, derrubando fronteiras, idiomas e impedimentos físicos. Não é sem razão que hoje nos deparamos com uma alteração contundente nas tradicionais formas de arte e com mudanças tanto na quantidade como na sensibilidade do público fruidor, o que, por si só,

já alteraria os formatos e as manifestações artísticas, ampliando sobremaneira o campo e os meios de expressão do artista. A multimídia está ampliando os horizontes da criatividade artística e cultural. As novas técnicas têm inspirado as mentes criativas a inventar a arte do vídeo, a holografia e a realidade virtual. As imagens eletrônicas têm substituído os meios tradicionais de registrar e difundir a memória.

Observa-se, também, que os consumidores estão cada vez mais procurando o valor estético nos produtos, o que coloca a produção artística diretamente ligada às diversas áreas de produção de bens e serviços. Vale lembrar que a produção de conhecimento enquanto atividade humana está presente em todas as áreas. Muitas rupturas no processo de produção artística provocaram rupturas no processo geral de produção humana – só para citar: a BAUHAUS (escola alemã de arquitetura e artes aplicadas) – ao revalorizar o artesanato e restabelecer o contato entre a arte e a produção industrial, procurando fundir a tecnologia do objeto à sua funcionalidade. Não devemos esquecer que a arte, assim como a tecnologia, é produto da criatividade do homem. Outro movimento - “art nouveau” - influenciou os estilos decorativos em todo o ocidente ao propor a união entre arte e vida, e a produção de objetos cotidianos belos.

Não se pode mais considerar o trabalho do artista como uma atividade independente, misteriosamente inspirada do alto, sem relação e sem possibilidades de relacionar-se com outras atividades humanas. Assim como a procura prosaica de informação é “artística” porque envolve o ato de dar e de encontrar forma e significado, também a concepção do artista é um instrumento de vida, uma maneira refinada de entender quem somos e onde estamos³.

Vista dessa forma, a criatividade não é algo especial, reservado a pessoas particulares em condições especiais: ela pertence a todos. O ser humano sente-se realizado não na inatividade mas fazendo, movendo-se, mudando, crescendo, avançando, produzindo, criando, explorando.

É fato que a criatividade, hoje, é considerada como o maior capital dos países ricos e que as nações que geram mais patentes industriais e mais direitos autorais estão à frente da sociedade pós-industrial. As mudanças que estão em andamento apontam para a busca das três condições indispensáveis para a criatividade: sensibilidade, estética e subjetividade. A grande novidade da sociedade contemporânea encontra-se no reconhecimento das pessoas com forte senso estético, com capacidade de transformar suas idéias em algo concreto e desenvolver novas formas de produção.

O grande volume de produção de bens materiais e estéticos e os avanços tecnológicos estão criando uma concorrência em que a necessidade de atrair a massa crítica de consumidores leva à

busca de novas formas de venda e novos valores estéticos. Assim, a procura por anúncios de destaque, novas formas de apresentação dos produtos artísticos, novas formas de lazer e entretenimento estão apontando para uma realidade em que o que interessa não é mais o produto em si, mas a sua forma e apresentação. Isso, com certeza muda a perspectiva de atuação e, logicamente, de formação do artista. O apelo à emoção, à natureza estética do ser humano nunca esteve tão presente na produção humana. A novidade hoje não são as mudanças em si, mas a forma com que elas se apresentam.

Nos dias atuais, o uso criativo dos veículos de comunicação de massa e da tecnologia já disponível está cada vez mais sendo assunto para reflexões. Para que essas reflexões estejam de acordo com as reais tendências da sociedade contemporânea, ao virarmos para o futuro, torna-se imprescindível que enxerguemos as grandes tendências de transformações ocorridas na sociedade ao longo dos tempos.

"Até o início do século passado vivíamos na Era Agrícola. Em seguida vimos emergir a Era Industrial. A seguir, surgiu a Era da Informação. Esta nem atingiu a meia-idade e a Era do Conhecimento está começando. O que virá depois? A Era de Serviços, Lazer, Entretenimento?"⁴.

Com certeza, levando em conta o Brasil em suas diversidades de forma apropriada, observamos que um dos setores emergentes que estão em linha de vocação do Brasil é o da produção cultural, do turismo cultural e do Lazer e Entretenimento. Essa vocação é a vocação da comunidade, tendo em vista as características das regiões, a cultura do povo, suas tradições, seus talentos e o potencial que possuem.

É possível que estejamos enfrentando a necessidade de admitirmos que existe uma economia que não se vê. A economia atrelada à capacidade de pensar, de aprender coisas novas, de criar, de empreender e de fazer acontecer.

Todas essas constatações apontam para um redirecionamento no enfrentamento das crises, tornando-se uma questão que passa pelo espírito, pela sensibilização, por novas técnicas de persuasão que incluem o plano sonoro e visual, o uso estético dos multimeios e das multimídias. Estamos todos à busca de caminhos inéditos, do uso de uma criatividade radical que possa cada vez mais *humanizar a sociedade*. Na verdade, a crise que vivemos é de competência. Não a competência de fazer bem o conhecido, mas a competência de criar soluções inéditas para problemas inéditos.

As revoluções tecnológicas, na atualidade, não se apresentam apenas, como no passado, como fontes de melhoria da eficiência, mas como criadoras de novas oportunidades, de novas atividades

⁴ Texto extraído da revista EXAME, n.º 7, ano XXXII, Ed. Abril, 1999.

profissionais e de novos serviços. Os desafios não são apenas assunto tecnológico; basicamente são desafios políticos, *culturais*, econômicos e sociais. Aos artistas, como não poderia deixar de ser, resta uma constante troca de idéias e de materiais entre seus domínios e o descobrimento de novas técnicas de representação e apresentação de seus produtos adequados aos novos veículos de comunicação de sua arte.

É inegável que hoje a tecnologia atinge os mais variados campos do conhecimento humano, pelo próprio processo de informatização da sociedade moderna, com a utilização dos produtos da chamada revolução digital em todas as dimensões da sociedade, da vida econômica, cultural, produtiva, de lazer, entretenimento, etc. Nas Artes não poderia ser diferente. Dessa forma, a cultura cosmopolita passa a ser fortemente influenciada por esses e outros avanços tecnológicos que acabam atingindo os indivíduos no seu modo de produzir cultura e, conseqüentemente, arte. E se, de certa forma, a tecnologia compromete a iniciativa, a autonomia e a individualidade do homem, a Arte é o instrumento decisivo para a restauração dessas características humanas básicas.

Nessa nova sociedade da informação, a produção industrial deixa de ser o principal indicador da riqueza e de soluções de um país; pelo contrário, surge uma notável expansão dos serviços, algo imprescindível para a construção e difusão da informação e da relação estética do homem com seu meio. O desafio enfrentado pela humanidade é o adotar novas formas de pensamento, novos modos de ação, novas modalidades de organização social, em suma novos estilos de vida. A influência da tecnologia no cotidiano do mundo moderno, onde tudo o que a imaginação for capaz de conceber será, de alguma forma, concretizado, desfaz rapidamente regras, valores, práticas e realidades e afeta diretamente todas as atividades humanas: trabalho, saúde, educação, lazer e tempo livre, relações dos sujeitos entre si e com as instituições sociais.

Essa constatação de que a tecnologia – não como fim em si mesma mas como meio – redireciona as práticas, pode ser observada no uso que as artes fazem dos recursos tecnológicos. Nas artes visuais, onde as técnicas tradicionais – pintura, gravura, cerâmica, fundição, modelagem, etc. – estão longe de dar conta dos recursos contemporâneos, propiciados pelos avanços tecnológicos, por meio da computação gráfica e dos *softwares* de manipulação de formas e materiais e novas ferramentas; na música, pela editoração de partituras e pelos *softwares* de gravação, captação e produção sonora, assim como por novos instrumentos; nas artes dramáticas, por meio dos novos formatos de apresentação e manifestação da ficção cênica e do drama, fazendo com que a relação direta com o público – local, regional, nacional, no máximo – perca para a veloz comunicação de alcance global, alterando as tradicionais formas de representação do artista, levando-os do palco às telas, além de toda uma nova engenharia de espetáculos fortemente marcada pela presença da tecnologia. Assim, hoje, a tecnologia traz a arte e faz parte dela.

A tecnologia, dessa forma, passa a ser utilizada como meio para a busca da criatividade e da originalidade, dois valores que nos dias atuais estão tendo um significado importante em todas as áreas de produção humana. Inevitavelmente, seguindo uma necessidade inerente ao ser humano, a rapidez que essa tecnologia propicia ao trabalho provoca a busca da otimização do tempo e da economia de esforços. Tudo isso modifica a relação do artista com seus meios e, inevitavelmente, com seu público e sua produção. Dessa forma, hoje, é impossível dissociar o artístico da técnica, o artístico dos meios tecnológicos.

IV – PANORAMA DA OFERTA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL



É relevante incluir aqui a crítica que se faz aos cursos existentes na área, que em sua maioria desconhecem ou não reconhecem a relação do mundo do trabalho com a arte. Além disso, a falta de atualização e de experiência profissional dos docentes é preocupante, sem mencionar a falta de cursos de formação de docentes na área como um todo. Conseqüentemente, a formação que se faz não leva em conta a necessária inserção no mundo do trabalho e as mudanças tecnológicas que se processaram na área.

Vale ressaltar que muitos profissionais reconhecidos na área não passaram pela oferta formal e institucionalizada de educação profissional. Um dos motivos desse afastamento entre profissionais e escola é o isolamento que durante um longo período essa última esteve mergulhada, distanciando-a da realidade. Também podemos citar a não valorização da educação profissional institucionalizada e formal e, em vários casos, a falta generalizada de cursos, tanto de nível técnico como de nível superior, levando os profissionais-artistas a procurarem outras formas para a sua formação profissional e abrindo caminhos, no mínimo duvidosos, de profissionalização.

Historicamente, no Brasil, a formação artístico-profissional de nível técnico esteve mergulhada num profundo esquecimento. Por conta disso, hoje encontramos uma escassa oferta de cursos profissionais de nível técnico e de instituições especializadas nesse nível de ensino da área de artes. Os poucos cursos existentes encontram-se defasados e em alguns casos servem apenas como trampolim para os cursos do ensino superior na área, os quais também não dão conta da formação profissional que o mundo do trabalho das artes exige. Com isso, torna-se premente a modificação e a renovação da educação profissional especializada e institucionalizada para que ela possa oferecer uma multiplicidade de recursos e de situações, além de proporcionar o intercâmbio com o mundo do trabalho.

Sabemos que muito temos a aprender uns com os outros para acreditar que este aprendizado possa se dar a portas fechadas. A escola é a responsável pelo futuro do profissional e de seu desenvolvimento. Porém, é preciso encontrar uma forma para que essa aprendizagem esteja integrada.

As exigências dos espaços de atuação profissional estão aumentando. Diante dessa situação, as escolas não devem pecar pela omissão. Elas não podem permitir que os futuros profissionais-artistas estejam sendo formados sem a compreensão da necessidade de adquirirem uma excelente

bagagem cultural e sem a sensibilização quanto ao ambiente em que eles vão atuar. A formação puramente técnica não é o suficiente. É necessário preparar os artistas para a gestão autônoma e consciente de suas carreiras, para diversificação das visões artísticas, para o intercâmbio entre os espaços artísticos e o aumento das possibilidades de escolhas artísticas. Em suma, diferentemente da tradição na área, as escolas têm a responsabilidade de oferecer uma formação que permita ao indivíduo desenvolver plenamente todas as suas potencialidades e transitar entre as diferentes propostas artístico-profissionais.

Entretanto, a escola não deve assumir sozinha essa responsabilidade. As empresas e os empresários têm as suas partes nessa tarefa. Essas instâncias podem e devem ser parceiros na busca da inovação e da renovação. Sabemos que a maioria das escolas tem limitações que só poderão ser superadas mediante parcerias com empresas e empresários na busca da renovação e da pesquisa.

A escola é antes de tudo o espaço para a inovação e para a pesquisa. É na escola onde existe espaço e tempo para errar, tentar, experimentar, correr riscos, buscar o tempo para criar, inovar e desenvolver uma formação para a cidadania e para uma intervenção consciente no mundo do trabalho.

Ser artista não se ensina, muitos argumentam. Porém, é na escola – espaço para despertar/preparar os artistas – que ele, o artista, obtém o necessário aperfeiçoamento, adquire conhecimentos que o ajudarão a melhor lidar com as inovações, novas propostas e técnicas e tem contato com as novas tecnologias, seus conceitos e aplicações. Conceitos e aplicações que hoje permeiam todos os campos do saber e do fazer. Sem esses conhecimentos, o artista traça uma distância irremediável entre ele e o espaço de sua atuação profissional.

O artista, hoje, deve explorar as técnicas modernas, transcender seu espaço, entender que a arte pela arte está sendo, de alguma forma, substituída pela visão de *produto/espetáculo*. Tudo isso possibilita a diversificação das visões artísticas, facilitando os intercâmbios e as possibilidades de escolhas artísticas. As técnicas, dessa forma, passam a ser elementos de expressão artística: a iluminação não tem mais a única função de fazer ver o artista ou sua obra; a música é muito mais que um acompanhamento, ela contribui para a evolução dramática dos espetáculos e está integrada a ele, o mesmo valendo para a iluminação, o cenário, os figurinos e a ambientação sonora. As leis do mundo do trabalho estão contribuindo para essa integração. As empresas e o público procuram cada vez mais artistas completos, formados para criar, produzir, gerir suas carreiras. Em suma, o que se procura é o artista culto, curioso e empreendedor, aquele que influencia o conteúdo e a forma dos espetáculos e dos produtos. Ou seja, aquele que rompe com o isolamento e encontra novas formas de aproximação com seu público.

A mudança de paradigmas e a velocidade das inovações tecnológicas reclamam a falta de mão-de-obra e de profissionais especializados e empreendedores. Essa falta abre um domínio cada

vez mais vasto à improvisação e a toda espécie de aventuras e amadorismos. Como resposta, a escola está sendo desafiada a promover uma inovação em seus currículos e estruturas, a fim de que seja garantida a sua participação nesse processo acelerado de mudanças, assim como a sua interferência como instância autônoma para a formação consciente e reflexiva. E essa formação não pode prescindir da conjugação entre *show* e *business*, *entre obra e produto*. Necessitamos de mais investimento em pesquisa e no desenvolvimento artístico e tecnológico. O estímulo à pesquisa de linguagens adequadas e instigadas pelo potencial dos novos meios, assim como o estímulo à reflexão sobre as conseqüências socioculturais do impacto das novas tecnologias no campo artístico devem ser permanentes na formação. Os artistas deverão encontrar nas escolas uma multiplicidade de recursos, uma multiplicidade de situações que despertem a sua curiosidade, que possam iniciá-los em outras formas de arte, sensibilizá-los quanto ao ambiente em que irão trabalhar. Voltamos a lembrar que acabou o tempo em que, para ser artista, não era necessário saber ler, escrever, contar e gerir a própria carreira em constante diálogo com outras formas de arte e outras áreas.

Para um melhor entendimento do atual estágio do ensino na área de artes, torna-se necessário um olhar histórico que revele o processo de construção desse ensino.

No Brasil, a escravidão e a visão de que a educação profissional deveria ser destinada aos desvalidos da sorte constituíram-se em barreira para o desenvolvimento de vários setores da economia. Porém, em relação às artes a barreira foi ainda maior. No Império, como na Colônia, a aristocracia rural e a burguesia não tinham pelas artes o menor interesse e nem podiam tornar-se, pelo próprio caráter de sua formação, um “consumidor” de produtos artísticos. Durante esse período, o ensino da arte – aqui resumida à arquitetura e pintura –, considerado como atividade de luxo, esteve vinculado ao ensino superior e seus produtos eram “consumidos” apenas pelos poderes públicos. As poucas tentativas de promover uma educação estética para todos não passaram, durante o Império, de um sonho de raros idealistas. Um desses sonhos foi a criação, em 1856, do Liceu de Artes e Ofícios que, segundo Rui Barbosa, não passou de uma “loucura sublime” que nasceu e teve um quadro sombrio e sem repercussões. Além disso, teve seu propósito como difusor do ensino artístico profissional e de difundir nas massas o gosto pela arte aplicada, desvirtuado por várias ações governamentais. Sem condições técnicas para o desenvolvimento das indústrias do gosto e ainda sem um público artisticamente educado, não era possível expandir a arte aplicada aos objetos de uso cotidiano. Tampouco, aformosear e purificar a vida, tornando os atrativos da arte ao alcance de todos.

Mesmo quando, no quinquênio de 1932/6, ocorreu um impulso no sentido da educação profissional não superior, são as atividades agrícolas, comerciais e industriais que encontram caminhos para um desenvolvimento. As poucas escolas destinadas às “profissões simbolizantes”, ou às atividades artísticas, anexaram-se ao território universitário. Dessa forma, na República, como no Império, o ensino artístico estava resumido às academias de Belas Artes, onde só as elites tinham acesso.

Com a vitória do Federalismo surgem as primeiras manifestações das novas escolas profissionais artísticas, nos estados, por iniciativa particular. Esse movimento de expansão produziu um certo desenvolvimento de correntes diversas e dilatou o campo das atividades artísticas. O interesse cresceu um pouco mais por meio da aliança de artistas e industriais, tanto nas artes plásticas, pela produção em série, quanto na música, pela gravação e transmissão, pelo rádio. Surgem, pela primeira vez, variados estímulos por parte dos poderes públicos.

Entretanto, a grande massa jovem e em formação continuava “alheia” a esse movimento. As propostas para o ensino secundário inseridas no Manifesto dos Pioneiros da Educação, assim como a reforma do ensino técnico profissional de 1942, não contemplaram o ensino artístico-profissional. Somente pela lei orgânica do Ensino Normal de 1946 é possível observar uma menção a cursos de especialização e habilitação na área de artes. Porém, esses cursos – desenho, artes aplicadas e música – somente seriam oferecidos pelos Institutos de Educação.

A Lei nº 4.024/61, no que se refere ao ensino técnico, também deixou claro a continuidade da estrutura tradicional: ensino industrial, agrícola, comercial e de formação de professores.

O Parecer 339/72 do antigo CFE, sobre a Lei nº 5.692/71, sugeriu uma nova organização onde apareciam três áreas: Área Econômica Primária, Área Econômica Secundária e Área Econômica Terciária. Nessa nova organização são mencionados alguns segmentos artísticos em detrimento de outros. No entanto, mesmo os poucos mencionados encontravam-se pulverizados e fragmentados entre as áreas secundária e terciária.

Durante um longo tempo, como consequência dessa visão reducionista, a arte – enquanto campo profissional – só encontraria aplicação na indústria e não em outros setores, o que relegou as outras modalidades artísticas a planos inferiores. Principalmente no que se refere às normatizações educacionais.

Por conta de uma visão histórica distorcida, o ensino técnico artístico mais uma vez não logrou característica de ensino sistematizado, ocorrendo apenas iniciativas isoladas e descontextualizadas onde a formação profissional oferecida é incipiente e aquém das necessidades da área, pelo fato de não abranger a maioria das especialidades.

Essa análise da situação profissional vigente pode ser um subsídio para o desenvolvimento de uma política nacional de formação de mão-de-obra especializada. Além dos fatores já mencionados anteriormente, vários outros fatores concorrem para o lento crescimento da área. Alguns são lugares comuns, porém devem ser citados, por exemplo, a baixa dotação de recursos humanos e financeiros públicos dirigida às atividades que envolvem a produção e preservação de bens culturais, qualquer que seja a esfera administrativa: federal, estadual ou municipal. Outro fator no contexto da formação profissional diz respeito a: quem são nossos profissionais? Não há consenso a respeito do tipo de habilitação conferida por vários cursos. E a problemática se avoluma ao constatar-se que até

hoje não se estabeleceu um projeto de regulamentação profissional abrangente, as atribuições dos profissionais e o seu código de ética em várias das especialidades da área. Tendo em vista que as novas tecnologias tornam fácil a manipulação, a reprodução e a transmissão de uma obra sem a autorização do titular dos direitos, torna-se necessária a conscientização do público em relação ao respeito pelos criadores por meio da proteção dos direitos autorais e por meio da revisão da legislação sobre direitos autorais e outras regras correlatas. Esse tipo de iniciativa é de grande importância para a produção de multimídia, para a educação e o treinamento de profissionais em direitos autorais. A valorização da profissão tem como requisitos indispensáveis a definição profissional, seus direitos, suas competências e responsabilidades.

A velocidade das mudanças apresenta novos desafios para conservação e a revitalização do patrimônio cultural. Monumentos e sítios históricos, peças de museus e manifestações intangíveis, como o folclore, estão sendo destruídos ou degradados. Assim, no que diz respeito à continuidade, constata-se que muitas técnicas estão desaparecendo com os velhos artesãos/artífices. Urge resgatar e preservá-las por meio de incentivo aos estudos, difusão e transmissão de conhecimentos e políticas mais esclarecidas de preservação. Na medida em que se amplia o conceito de patrimônio a novas categorias de artefatos – incluindo-se, por exemplo, o celulóide perecível no qual estão inscritas as imagens cinematográficas e outras imagens em movimento, que constituem a forma de arte por excelência do século XX. Além disso, o apoio e investimento a novas formas emergentes e experimentais de arte e expressão são também fator de desenvolvimento humano.

Felizmente, hoje, é possível notar uma, ainda que pequena, modificação significativa na busca de uma valorização dessa área profissional. Assim, já na década de 70, algumas tentativas de valorização de um dos segmentos, enquanto campo profissional mais abrangente, lograram êxito. Uma delas é a regulamentação do exercício das profissões de Artista e de Técnicos em espetáculos de diversões pela Lei nº 6.533, de 24 de maio de 1978. Nela são relacionadas algumas profissões e seus níveis de formação. Não podemos mais pensar que a vida produtiva de um povo está ligada somente às atividades agrícolas, comerciais e industriais.

Observamos, pela primeira vez, a valorização e a aplicação da arte em muitos setores da economia, tais como: atividades turísticas, lazer, entretenimento, comunicação, entre outros. Da mesma forma que a “indústria cultural”, a preservação dos elementos históricos e o desenvolvimento dos museus têm sido reconhecidos como elementos que contribuem para o desenvolvimento econômico. Alguns museus estão integrando seus programas de curadoria, de conservação e de educação, intensificando esforços para criar novas fontes de renda por intermédio da manutenção e do restabelecimento da produção de artesanato em suas áreas correlatas, o que possibilita retorno monetário e propicia a geração de empregos. Estima-se que um quarto das microempresas no mundo esteja representado pelo artesanato, gerando o fluxo de renda diretamente para as mãos dos produ-

tores e dando condições de vida e trabalho para muitas pessoas. As organizações comunitárias também ocupam espaço crucial na criação de projetos e programas que ampliem os espaços de atuação profissional. Entre eles, estão os centros de arte, teatros da juventude e festivais locais, bem como os que mantêm mandato econômico e social, tais como organizações de treinamento de desempregados para indústrias culturais ou para a proteção do patrimônio cultural e físico.

Essa mudança de perspectiva favorece e requisita a reformulação e a devida valorização da educação artística – profissional de nível técnico em todos os seus aspectos. Mas essa mudança implica, também, a quebra do isolamento em que as artes estiveram mergulhadas. Observamos que, cerradas em uma bolha, quase se sufocaram dentro dela.

Assim, na formulação dos novos cursos técnicos na Área Profissional de Artes, recomenda-se:

- a adoção de desenhos curriculares e de alternativas metodológicas inovadoras, dinâmicas, que substituam o modelo centrado nas aulas tradicionais, de forma quase que exclusiva ou com ênfase absoluta, por um ambiente pedagógico caracterizado por “aulas operatórias”⁵, por *workshops* e oficinas nas quais os alunos trabalhem em projetos concretos e experimentais característicos da área, por oferecer espaços de discussão fundamentada do que está fartamente disponível para ser ouvido, visto e lido no mundo fora do espaço escolar, por seminários e palestras com profissionais atuantes, por visitas culturais e técnicas;
- a busca de alternativas de gestão de recursos educacionais, tais como acordos, convênios, patrocínios ou parcerias, que viabilizem constante renovação ou atualização tecnológica, condição essencial para que a educação profissional não faça da efetiva realidade do processo de produção da área uma ficção;
- estudo e implantação de formas mais flexíveis de organização do trabalho escolar e de estabelecimento de vínculos contratuais com professores, de maneira a possibilitar a contribuição de profissionais efetivamente engajados na atividade produtiva, atualizados e responsáveis por produções reconhecidas pela sua qualidade, cuja disponibilidade e interesse não se ajustam aos esquemas pedagógicos e administrativos convencionais.

⁵ RONCA, Paulo Afonso Caruso e TERZI, Cleide do Amaral. *A aula operatória e a construção do conhecimento*. São Paulo: Editora do Instituto Esplan, 1995.

V - PROCESSO DE PRODUÇÃO NA ÁREA



O processo de produção na área de Artes congrega uma visão integradora ou “aglutinadora” das atividades exercidas em seus diversos segmentos – Música, Teatro, Dança, Escultura, Arquitetura, Pintura, Circo. Esse processo de produção é voltado para a criação de linguagem sonora, cênica e visual de forma autônoma ou integrada e para a geração de produtos visuais, sonoros, audiovisuais e impressos, verbais e/ou não verbais, destinados a informar, promover cultura, produzir beleza, “prazer estético”, lazer e entretenimento.

Produtos tais como peças musicais (partituras de composição utilitária e não utilitária, trilhas sonoras, jingles, etc.), peças teatrais, óperas, peças coreográficas, espetáculos circenses, pinturas, esculturas, obras arquitetônicas, entre muitos outros utilizados como insumos artísticos para a produção em multimeios e multimídias, são gerados pelos profissionais que atuam na área.

5.1. PROCESSO HISTÓRICO

A produção artística, assim como a produção da ciência, não avança por meio de acumulação de informações, mas por rupturas e por novas construções.

Nas Artes o processo de mudança em direção às formas estilísticas ocorreu na exata proporção em que a “consciência” do ser humano também se transformou – no sentido de mudanças perceptivas.

As antigas civilizações tinham a Arte como um processo para a realização de Imitação. O homem vivia unido à natureza. A Arte expressava um naturalismo-imitativo e não havia lugar para a criação do abstrato, para a criação de qualquer forma ou dinamismo que não correspondesse a alguma coisa já existente no mundo. O homem antigo tinha uma relação diferente para com a perspectiva e a utilização das cores e dos sons, em termos perceptivos, o que implica uma estilística peculiar, onde existe uma arquetipização das formas.

A arte pré-moderna, em um primeiro momento, perdeu a busca pelo naturalismo. Representar a natureza e a forma humana de modo realístico seria contrapor a Arte à proposta de vinculá-la ao

sagrado. Em um segundo momento, houve uma ruptura da obsessão pelo “sagrado transcendente”, e uma busca pelo “humano sensual” e pelo “natural”. Entretanto, apesar da volta aos padrões clássicos, o homem havia mudado seu estado de consciência. O resultado é que a Arte Mimética desse período é esteticamente diferente. Surge a perspectiva geométrica, a representação perde a sutileza arquetípica e o artista passa a estar presente na elaboração criativa pela determinação do sujeito.

Na medida em que o tempo caminhou na direção da nossa atualidade, a Arte tornou-se mais e mais subjetiva, alheia ao natural propriamente, e intimamente ligada à percepção subjetiva e à criação abstrata do artista. Passa a existir uma releitura das formas naturais. As propostas transformam-se até chegar ao abstrato, onde a forma, a linguagem lógica, a temporalidade e a espacialidade são totalmente abolidas e o que vale esteticamente é a expressão criativa a partir do “mundo interno do artista”. A arte passa a expressar e a criar as essencialidades existenciais e humanas. Mais do que em outros tempos, as artes têm uma forte tendência à proposta de crítica social, à libertação da forma, libertação da lógica. Libertação do cânone, libertação da consciência. O ato criativo desvincula-se de qualquer lei externa ou natural. Surge então a noção de estilo. As regras ou são inúmeras ou são abolidas, criando uma infinidade de propostas e de subpropostas dentro das várias artes.

O homem urbano moderno, reduzido à mecanização e ao artificialismo, enfim, a uma sociedade cada vez mais virtualizada, reage encontrando outras possibilidades estéticas. Uma das formas artísticas mais populares desse homem moderno é o cinema, capaz de criar uma ilusão, de criar mecanismos que transportem poesia. O homem moderno, assim, encontra formas diferenciadas de despertar associações mentais e ilusões.

Todas as artes, em seu processo histórico, expressam a evolução da consciência humana. O quadro a seguir tem por objetivo apresentar esse processo histórico em três períodos⁶: Antigo, Pré-Moderno e Contemporâneo.

⁶ ARAGÃO DE MORAES, Wesley. *As Artes: O confronto Espiritual entre os Arquétipos Dionísico (Caos Criados) e Apolíneo (Forma) e as Possibilidades Terapêuticas do Artístico*. Texto monográfico, 1997.

	ARTE ANTIGA	ARTE PRÉ-MODERNA	ARTE CONTEMPORÂNEA
MÚSICA	Espiritual; mono e bidimensional; idioma modal; execução vocal; forma poética; movimento intuitivo; pensamento circular.	Material; tridimensional; idioma tonal; execução instrumental; forma discursiva; movimento cronométrico; pensamento racional.	Intelectual; multidimensional; idioma atonal; execução instrumental/ mecânica; forma discursiva/ sinerética; movimento cronométrico/ acrónico; pensamento racional/irracional.
DANÇA	Danças sagradas dos Mistérios e dos Ritos.	Danças profanas e das Cortes (origem do balé).	Balé formal erudito; danças expressivas; caóticas; performances; e as danças de salão populares.
TEATRO	Dramas de Mistérios e Ritos iniciáticos; Personagens divinos; Espaços abertos.	Teatro Profano, literário; Farsa; Comédia dell' arte; personagens universais; Teatro Romântico; cenários.	Texto dramático – sem cenário; personagens como fragmentos humanos; Teatro Crítico- Existencial (Pirandello, Brecht), do Absurdo (Artaud) e o Antiteatro (Ionesco).
PINTURA	Pinturas sagradas e imitativas; mágicas.	Naturalismo clássico com linguagem não-naturalística (totalmente); perspectiva geométrica; utilização da pintura a óleo com apuro técnico; efeito luz e sombra.	Liberção da forma natural e da cor – distorções e amorfismo; abstração total.
ESCULTURA E ARQUITETURA	Templos; ícones; vínculo Forma-Universo (Homem-Natureza); religiosa; espaço aberto.	A Igreja; o Palácio; forma cada vez mais utilitária e desvinculada do sagrado; perspectiva geométrica.	Busca da funcionalidade (edifícios funcionais); pesquisa de novos materiais; distorção da forma em padrões libertários; escultura abstrata; inovações técnicas radicais (aplicação de sistemas e mecanismos eletromagnéticos para a produção de movimento, luz e som).

ARTE	TÉCNICAS E PROCESSOS
FIGURATIVA	Técnica imitativa ou realista.
ABSTRATA	Arte não objetiva. Criação de efeitos sem se prender a temas reconhecidos. Seguiu dois caminhos: geometrismo objetivo, formal e racional; e o expressionismo subjetivo, sentimental e afetivo. Cubismo, elementarismo, arte cinética ou Pop Art.
CONCRETISMO	Redução aos elementos concretos objetivos. Evoluiu do abstracionismo. Estruturação geométrica; vinculação das artes visuais aos projetos industriais e à arte publicitária. Desenvolvimento da tecnologia sonora (equipamentos de medição e análise, gravadores e outros). Na música significa o rompimento com as normas de estruturação tonal e atonal; utiliza objetos sonoros do universo circundante ou criados eletronicamente.
REALISMO	Contraposição ao subjetivismo (ambos os pólos entre os quais oscilou a criação artística).

Aspectos fundamentais do processo de produção:

ASPECTOS	ELEMENTOS E COMPONENTES
Seleção e pesquisa	Materiais (sonoros, cênicos, plásticos)
Seleção e pesquisa	Métodos, técnicas e processos
Organização e estruturação	Materiais e técnicas
Administração	Resultados e seus usos

Momentos fundamentais e complementares do processo de produção artística:

MOMENTOS	RELAÇÕES
Técnico	São as relações do artista com seus meios (figuras, formas, palavras, sons, gestos e outros signos) e com os mecanismos de veiculação de sua arte
Simbólico ou expressivo	São as relações arte-sujeito/arte-sociedade (determinam os parâmetros em que a obra se situa)

VI - MATRIZES DE REFERÊNCIA



As matrizes de referência apresentadas a seguir resultam de uma análise na qual, para cada subfunção ou componente significativo do processo de produção na área de Artes, foram identificadas:

- as **competências** e os insumos geradores de competências, envolvendo os saberes e as **habilidades** mentais, socioafetivas e/ou psicomotoras, estas ligadas, em geral, ao uso fluente de técnicas e ferramentas profissionais, bem como a especificidades do contexto e do convívio humano característicos da atividade, elementos estes mobilizados de forma articulada para a obtenção de resultados produtivos compatíveis com padrões de qualidade requisitados, normal ou distintivamente, das produções da área.
- as **bases tecnológicas** ou o conjunto sistematizado de conceitos, princípios e processos tecnológicos, resultantes, em geral, da aplicação de conhecimentos científicos a essa área produtiva e que dão suporte às competências.

As competências, habilidades e bases tecnológicas são os componentes diretamente ligados à organização dos currículos da educação profissional. As escolas ou unidades de ensino poderão utilizar critérios vários de composição desses elementos nos desenhos curriculares – módulos centrados ou inspirados nas subfunções ou que reúnam competências envolvidas em várias ou em algumas delas, disciplinas que contemplem bases tecnológicas comuns, etc. Seja qual for a configuração do currículo, contudo, deverão estar obrigatoriamente contempladas as competências profissionais gerais identificadas nas Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Profissional de Nível Técnico.

As bases científicas e instrumentais estabelecem as relações específicas entre o ensino básico, em especial o de nível médio, e a educação profissional na área de Artes. Elas poderão orientar a formulação da parte diversificada de currículos do ensino médio, na forma prevista pelo parágrafo único do Artigo 5º do Decreto nº 2.208, de 17/4/97. No que se refere à formulação dos currículos de educação profissional, as bases científicas e instrumentais devem ser consideradas, portanto, como pré-requisitos ou insumos prévios, como referências para diagnóstico ou caracterização do estágio de desenvolvimento de estudantes interessados na área e, conseqüentemente, para a organização de

processos seletivos e/ou de programas ou etapas curriculares introdutórias, de recuperação ou de nivelamento de bases.

Cabe ressaltar que, embora as matrizes sejam resultado da sistematização de informações obtidas em pesquisa qualitativa de suporte, feita junto a profissionais da área, da assessoria de um grupo consultivo de especialistas notórios e, finalmente, da discussão e validação em fóruns representativos de trabalhadores, empresários e educadores da Área de Artes, certamente elas dão margem e espaço a esperadas complementações, adequações e ajustes pelos sistemas e estabelecimentos de ensino. Mecanismos de atualização serão, também, essenciais para que as matrizes e os currículos nelas inspirados incorporem mais rapidamente as mudanças e inovações do mutante processo produtivo da área.

O conteúdo das matrizes também deve dar suporte referencial ao reconhecimento de competências adquiridas em diferentes situações, dentro e fora dos espaços escolares, conforme previsto na Resolução CNE/CBE N° 04/99, por meio de procedimentos, certamente ágeis, eficientes e desburocratizados, a serem implementados pelos sistemas e estabelecimentos de ensino.

Finalmente, é importante que se diga que as matrizes devem representar fontes inspiradoras de currículos modernos e flexíveis, que permitam que se experimentem **novos modelos e alternativas de trabalho pedagógico** na educação profissional.

Dentro do critério adotado para sistematização do processo produtivo, as atividades foram agrupadas em cinco subáreas:

- 6.1 - Música
- 6.2 - Artes Dramáticas
- 6.3 - Artes Visuais
- 6.4 - Dança
- 6.5 - Circo

Cada subárea contém cinco subfunções:

CRIAÇÃO

Atividades voltadas para a concepção e composição original de objetos sonoros, cênicos, plásticos/visuais, envolvidos em diferentes propostas e projetos de realização e apresentação, traduzidos

em textos e produtos gráficos, sonoros e visuais de formatos técnicos específicos e embasados na interpretação de idéias, na análise e pesquisa histórica, psicológica, musicológica, cenográfica, plástica, visual, coreográfica e na semiologia dos diferentes gêneros e meios de produção.

EXECUÇÃO

Atividades voltadas para a realização performancial e para a operação de elementos envolvidos em espetáculo e produções artísticas em multimeios e multimídias.

PRODUÇÃO

Atividades voltadas para a organização e planejamento das ações e insumos, para a orientação, supervisão, difusão, distribuição e administração, assim como o registro e edição de elementos e a direção de processos produtivos.

PRESERVAÇÃO

Atividades que envolvem a avaliação e organização de documentos, assim como a restauração e conservação de obras e elementos artísticos.

CONFECÇÃO E MANUTENÇÃO DE EQUIPAMENTOS

Atividades voltadas para a construção, conservação, reparos e manutenção de instrumentos e equipamentos envolvidos em produções artísticas.

SUBÁREA: MÚSICA

FUNÇÕES	SUBFUNÇÕES				
criação	1.1 - Composição original	1.2 - Elaboração de textos poéticos-musicais na forma de canção/dança	1.3 - Montagem de trilhas musicais para sincronização com vídeo (televisão, cinema, peças publicitárias)	1.4 - Composição original com meios eletroacústicos, assistida por computador	1.5 - Elaboração de projetos de ambientação sonora para espetáculos e vídeo
EXECUÇÃO	2.1 - Realização performancial de textos musicais previamente elaborados ou criados no ato mesmo de sua realização / atualização	2.2 - Realização performancial de textos musicais previamente elaborados, através do ato de orientação de outros executantes (instrumentos e/ou cantores): regência	2.3. Operação de áudio de espetáculos musicais		
PRODUÇÃO	3.1 - Planejamento e pré-produção em projetos musicais: identificação e organização das ações e insumos	3.2 - Programação de atividades operacionais voltadas para a obtenção de eficiência dos processos de produção na área: orientação e supervisão, difusão e distribuição	3.3. Registro e edição de imagens acústicas (sonoras e/ou musicais)	3.4 - Editoração de textos musicais escritos, como suporte à execução	3.5 - Direção de processos produtivos
PRESERVAÇÃO	4.1 - Restauração de textos musicais escritos ou registrados em mídias fonográficas	4.2 - Avaliação e organização de documentos musicais			
CONFECÇÃO E MANUTENÇÃO DE EQUIPAMENTOS	6.1 - Construção e manutenção de instrumentos musicais acústicos	6.2 - Conservação e reparos de equipamentos e instrumentos musicais eletroeletrônicos			

6.1 - SUBÁREA MÚSICA

FUNÇÃO 1 - CRIAÇÃO

SUBFUNÇÃO 1.1: COMPOSIÇÃO ORIGINAL. Composição original ou arranjo elaborados a partir de texto escrito tradicional (partitura) – compositor de notação gráfica tradicional.

COMPETÊNCIAS

- Perceber e organizar mentalmente as idéias, a gramática musical, para criar obras novas e para apreciação.

- Conhecer e articular no fazer/criar os elementos materiais – matéria-prima de que se origina a obra de arte (som, texturas,...) e os elementos ideais presentes (base formal e cognitiva).
- Articular, integrar e adaptar os componentes da linguagem musical, e dos diversos gêneros e estilos na perspectiva da composição e da produção de textos musicais de acordo com as propostas.
- Coletar elementos, analisar e interpretar idéias, propostas, concepções ou expectativas que caracterizem iniciativas voltadas à produção de textos musicais, considerando os diversos meios e funções dos gêneros da música do mercado.
- Conhecer e manipular os processos, os meios e a estética musical.
- Planejar e conceber de forma estética, técnica e artística as composições e arranjos de acordo com a temática do projeto e o meio a que se destina.
- Compreender e manipular as diferentes possibilidades de seleção e tratamento de materiais e seus diferentes resultados estéticos ou comunicacionais.
- Articular no fazer/criar os componentes básicos da linguagem artística (forma, valor, textura, volume, espaço, movimento, tempo, ritmo, harmonia, tensão, dinâmica, simetria, assimetria,...).
- Conhecer e utilizar as combinações, reelaborações imaginativas – criativas, intuitivas, estéticas – a partir de diversos elementos da experiência sensível da vida cotidiana e dos saberes sobre a natureza, cultura, história e seus contextos.
- Criar textos musicais baseados em idéias próprias.
- Utilizar a acuidade auditiva no fazer/criar.
- Combinar as estruturas rítmicas.

HABILIDADES

- Redigir textos musicais que, de forma original e criativa, se adequem às características de propostas e ao público para o qual estão especialmente dirigidas.
- Aplicar as ferramentas de composição na criação musical.
- Elaborar e redigir textos musicais originais.

BASES TECNOLÓGICAS

- Técnicas de percepção e organização rítmica, melódica, harmônica e textural.

- Técnicas de estruturação musical e manipulação de elementos texturais aplicados às diversas criações musicais.
- Ferramentas e técnicas de expressão individual e coletiva e de manipulação de repertórios.
- Ferramentas e técnicas de aplicação e aproveitamento de equipamentos e tecnologias essenciais.
- Técnicas de pesquisa, organização e formulação de projetos composicionais.
- Estruturação musical e análise estilística.
- Conhecimentos básicos dos meios – acústicos (instrumentais e vocais) e seus efeitos fisiológicos, eletroacústicos, experimentais (interação música/dança, música/teatro, música/cinema, música/vídeo, música/multimeios).
- Conhecimentos de estilos, gêneros, repertórios, obras e usos.
- Técnicas de harmonização, orquestração e instrumentação.

SUBFUNÇÃO 1.2: ELABORAÇÃO DE TEXTOS POÉTICO-MUSICAIS NA FORMA DE CANÇÃO/DANÇA – COMpositor DE CANÇÃO CIFRADA COM LETRA (MÚSICA POPULAR).

COMPETÊNCIAS

- Articular, integrar e adaptar os componentes da linguagem musical.
- Planejar e conceber de forma estética, técnica e artística os textos poético-musicais de acordo com a temática do projeto e o meio a que se destina.
- Articular, integrar e adaptar os componentes da linguagem musical, e dos diversos gêneros na perspectiva da composição e da produção de textos musicais.
- Desenvolver e adaptar textos a melodias.
- Aplicar o estudo da forma aos diferentes gêneros de música popular.
- Diferenciar gêneros musicais aplicando-os criticamente ao fazer/criar.
- Analisar criticamente o uso da música pelos meios de comunicação.
- Analisar e apreciar canções em vários estilos.
- Conhecer a história da música popular da nossa cultura e de outras culturas.
- Pesquisar a história da música de nossa cultura com uso de recursos tecnológicos disponíveis.
- Compreender a evolução da música de nossa cultura e do mundo.
- Coletar elementos, analisar e interpretar idéias, propostas, concepções ou expectativas que caracterizem iniciativas voltadas à criação de textos poético-musicais, considerando os diversos meios e funções dos gêneros da música do mercado.

HABILIDADES

- Articular no fazer/criar as capacidades rítmicas, de percepção e a sensibilidade.
- Elaborar melodias com letra.
- Redigir textos musicais que, de forma original e criativa, se adequem às características de propostas e ao público para o qual estão especialmente dirigidas.
- Aplicar as ferramentas de composição na criação musical voltada para textos poéticos.
- Elaborar e redigir textos musicais na forma de canção ou dança de acordo com as diferentes propostas, gêneros e estilos.

BASES TECNOLÓGICAS

- Percepção e organização rítmica, melódica, harmônica e textural.
- Estruturação e manipulação de elementos texturais aplicados às diversas situações musicais e gêneros.
- Ferramentas e técnicas de expressão individual e coletiva e de manipulação de repertórios.
- Ferramentas e técnicas de aplicação e aproveitamento de equipamentos e tecnologias essenciais.
- Pesquisa, organização e formulação de projetos.
- Estruturação musical e análise estilística.
- Harmonização e composição aplicados.
- Técnicas de prosódia, modulações, fraseologia.
- Estudo e análise da forma.
- Conhecimentos básicos dos meios – acústicos (instrumentais e vocais) e seus efeitos fisiológicos, eletroacústicos, experimentais (interação música/dança, música/teatro, música/cinema, música/vídeo, música/multimeios).

SUBFUNÇÃO 1.3: MONTAGEM DE TRILHAS MUSICAIS PARA SINCRONIZAÇÃO COM VÍDEO (TELEVISÃO, CINEMA, PEÇAS PUBLICITÁRIAS).

COMPETÊNCIAS

- Conhecer os elementos básicos das diferentes linguagens artísticas com vista às contextualizações e relações dos produtos.

- Planejar e conceber de forma estética, técnica e artística as trilhas musicais de acordo com a temática do projeto e o meio a que se destina.
- Articular, integrar e adaptar os componentes da linguagem musical na criação de trilhas para os diferentes meios e propostas.
- Perceber e organizar mentalmente as idéias, a gramática musical, para criar obras novas e para apreciação integrando aos diversos meios.
- Articular, integrar e adaptar os componentes da linguagem musical e dos diversos gêneros na perspectiva da composição e da produção de trilhas musicais.
- Coletar elementos, analisar e interpretar idéias, propostas, concepções ou expectativas que caracterizem iniciativas voltadas à produção de trilhas musicais, considerando os diversos meios e funções dos gêneros da música do mercado.
- Integrar as diferentes propostas e meios à produção.
- Compreender a inserção das práticas musicais em projetos integrados, multimídia, implicando imagem, cena, coreografia, movimento, dança...

HABILIDADES

- Montar trilhas musicais para sincronização com vídeo (televisão, cinema, peças publicitárias).
- Redigir textos musicais que, de forma original e criativa, se adequem às características de propostas e ao público para o qual estão especialmente dirigidas.
- Aplicar as ferramentas de composição na criação de trilhas musicais.
- Adaptar a linguagem musical às diferentes propostas e meios.
- Criar arranjos musicais de acordo com propostas.

BASES TECNOLÓGICAS

- Percepção e organização rítmica, melódica, harmônica e textural.
- Estruturação e manipulação de elementos texturais aplicados às diversas situações musicais.
- Ferramentas e técnicas de expressão individual e coletiva e de manipulação de repertórios e de meios e mídias.

- Conhecimentos básicos dos meios acústicos (instrumentais e vocais) e seus efeitos fisiológicos, eletroacústicos, experimentais (interação música/dança, música/teatro, música/cinema, música/vídeo, música/multimeios).
- Ferramentas e técnicas de aplicação e aproveitamento de equipamentos e tecnologias essenciais.
- Pesquisa, organização e formulação de projetos.
- Estruturação musical aliada às diferentes linguagens.
- Conhecimentos básicos de harmonização, orquestração e instrumentação.

SUBFUNÇÃO 1.4: COMPOSIÇÃO ORIGINAL COM MEIOS ELETROACÚSTICOS, ASSISTIDA POR COMPUTADOR.

COMPETÊNCIAS

- Articular, integrar e adaptar os componentes da linguagem musical e dos diversos gêneros na perspectiva da composição e da produção de textos musicais por computador.
- Coletar elementos, analisar e interpretar idéias, propostas, concepções ou expectativas que caracterizem iniciativas voltadas à produção de textos musicais, considerando os diversos meios e funções dos gêneros da música do mercado.
- Planejar e conceber de forma estética, técnica e artística as composições de acordo com a temática do projeto e o meio a que se destina.

HABILIDADES

- Redigir textos musicais que, de forma original e criativa, se adequem às características de propostas e ao público para o qual estão especialmente dirigidas, utilizando os meios eletroacústicos e informática.
- Aplicar as ferramentas de composição na criação musical, por meio do uso de computadores.

BASES TECNOLÓGICAS

- Percepção e organização rítmica, melódica, harmônica e textural.

- Estruturação e manipulação de elementos texturais aplicados às diversas situações musicais.
- Ferramentas e técnicas de expressão individual e coletiva e de manipulação de repertórios.
- Ferramentas e técnicas de aplicação e aproveitamento de equipamentos e tecnologias essenciais.
- Pesquisa, organização e formulação de projetos de composição para meios eletrônicos e de informática.
- Estruturação musical.
- Conhecimentos de informática.
- Técnicas de utilização de software.
- Conhecimentos básicos dos meios acústicos (instrumentais e vocais) e seus efeitos fisiológicos, eletroacústicos, experimentais (interação música/dança, música/teatro, música/cinema, música/vídeo, música/multimeios).

SUBFUNÇÃO 1.5: ELABORAÇÃO DE PROJETOS DE AMBIENTAÇÃO SONORA PARA ESPETÁCULOS E VÍDEOS. Elaboração de projetos de Ambientação Sonora para espetáculos e vídeo, compreendendo a criação de efeitos sonoplásticos com recursos convencionais e/ou utilizando a tecnologia atual adequados ao texto e de acordo com a equipe de criação. Envolve a pesquisa de músicas ou efeitos para montagem de trilha sonora, a operação de mesa de controle na produção de efeitos planejados e coordenação dos operadores de som.

COMPETÊNCIAS

- Articular, integrar e adaptar os componentes da linguagem musical, e dos diversos gêneros na perspectiva da elaboração de projetos de ambientação sonora para os diversos meios.
- Coletar elementos, analisar e interpretar idéias, propostas, concepções ou expectativas que caracterizem iniciativas voltadas à produção de projetos de ambientação sonora, considerando os diversos meios e funções dos gêneros da música do mercado.
- Planejar e conceber de forma estética, técnica e artística os projetos de ambientação sonora de acordo com a temática do projeto e o meio a que se destina.
- Perceber e organizar mentalmente as idéias, a gramática musical, para criar projetos de ambientação sonora, distinguindo fatores predominantes de cenas, programas, eventos ou espetáculos.
- Articular, integrar e adaptar os componentes da linguagem musical, considerando as características sonoras, cênicas e sonoplásticas dos diversos gêneros, bem como qualidades e limites próprios dos diversos meios de transmissão e distribuição.

HABILIDADES

- Redigir roteiros ou scripts e orientações ou instruções de direção de produção sonora.
- Elaborar projetos de ambientação sonora para os diversos meios e ambientes.
- Utilizar acervos, recursos e tecnologia digital para a criação de efeitos e elementos sonoros de maneira a proporcionar a ambientação sonora para diferentes propostas e mídias.

BASES TECNOLÓGICAS

- Percepção e organização e de composição rítmica, melódica, harmônica e textural e estética aplicados.
- Estruturação e manipulação de elementos texturais, de sonoplastia, aplicados às diversas situações musicais e dramáticas e aos diversos veículos.
- Ferramentas e técnicas de aplicação e aproveitamento de equipamentos e tecnologias essenciais.
- Métodos de pesquisa, organização e formulação de projetos de ambientação sonora.
- Manipulação acústica de ambientes diversos.
- Termos, normas e padrões do processo de produção e registro de efeitos sonoros.
- Conhecimentos básicos dos meios acústicos (instrumentais e vocais) e seus efeitos fisiológicos, eletroacústicos, experimentais (interação música/dança, música/teatro, música/cinema, música/vídeo, música/multimeios).

FUNÇÃO 2 - EXECUÇÃO

SUBFUNÇÃO 2.1: REALIZAÇÃO PERFORMANCIAL DE TEXTOS MÚSICAIS PREVIAMENTE ELABORADOS OU CRIADOS NO ATO MESMO DE SUA REALIZAÇÃO/ATUALIZAÇÃO.

COMPETÊNCIAS

- Conhecer, analisar e aprimorar a técnica e a expressão vocal/instrumental.
- Adequar a prática dentro do contexto de realização das fontes sonoras e rítmicas, improvisando-as.
- Mobilizar saberes técnicos e expressão instrumental/vocal em situação prática.

- Dominar artisticamente o instrumento e a gramática musical dos diferentes gêneros e estilos musicais, no contexto da execução.
- Conhecer e dominar as tecnologias básicas aplicadas à execução musical.
- Criar e poetizar a partir da obra do compositor.
- Relacionar, analisar e utilizar os elementos básicos de postura, leitura e memória.
- Pesquisar repertório adaptando ao seu nível e ao público-alvo.
- Captar a intenção estética do compositor.
- Articular os elementos da prática coletiva.
- Lidar com as situações de improviso dentro de gêneros musicais diversos.
- Aprimorar a execução por meio da construção de saberes e da análise, reflexão e compreensão técnica e estética.
- Estabelecer as relações dos componentes básicos da leitura na execução.
- Estabelecer as relações de sonoridade de acordo com a situação prática.
- Conhecer e analisar a morfologia musical.

HABILIDADES

- Executar repertório específico e adequado a seu nível de profissionalização, priorizando a prática coletiva.
- Utilizar os elementos e conhecimentos de leitura à primeira vista, improvisação, transposição e acompanhamento no momento da realização musical.
- Aplicar, na atuação, as técnicas de execução e os elementos básicos da postura, leitura e memória.
- Interpretar textos musicais individual e coletivamente no ato da realização.
- Ler e interpretar os signos gráficos musicais.
- Atuar na prática de conjunto respondendo aos desafios colocados na situação específica de performance.
- Utilizar o gesto técnico, expressivo e instrumental.
- Utilizar as possibilidades das tecnologias aplicadas na execução musical.

BASES TECNOLÓGICAS

- Percepção, organização e leitura rítmica, melódica, harmônica e textural aplicados.

- Execução e manipulação de elementos texturais aplicados às diversas situações da execução musical.
- Ferramentas e técnicas de expressão individual e coletiva e de manipulação de repertórios
- Execução aplicada à performance coletiva.
- Normas e padrões de utilização dos elementos básicos de postura, leitura, memória e sincronicidade.
- Técnicas de leitura e de improvisação.
- Pesquisa de repertório e de adequação mercadológica.
- Técnicas de leitura à primeira vista, de transposição e de acompanhamento instrumental/vocal.
- Técnicas de análise de fraseologia, agógica, estilos, sonoridade, sincronização.
- Conhecimentos de estilos, formas, gêneros.
- Conhecimentos básicos dos meios e veículos utilizados na execução musical.
- Conhecimentos básicos das tecnologias utilizadas na execução musical.

SUBFUNÇÃO 2.2: REALIZAÇÃO PERFORMANCIAL DE TEXTOS MUSICAIS PREVIAMENTE ELABORADOS, ATRAVÉS DO ATO DE ORIENTAÇÃO DE OUTROS EXECUTANTES (INSTRUMENTOS E/OU CANTORES): REGÊNCIA.

COMPETÊNCIAS

- Conhecer, analisar e aplicar as técnicas de regência.
- Perceber e organizar mentalmente as idéias e a gramática musical, para a orientação e condução de conjuntos vocais/instrumentais.
- Planejar e conceber de forma estética, técnica e artística a orientação e condução de grupos musicais de acordo com a temática do projeto e o meio a que se destina.
- Articular, integrar e adaptar os componentes da linguagem musical e os elementos das técnicas de regência de forma contextualizada.
- Articular os meios para o planejamento da performance de ensaios e apresentações.
- Conhecer, relacionar e aplicar os saberes técnicos acerca dos instrumentos.
- Conhecer e utilizar as práticas e técnicas de produção para o planejamento e seleção de integrantes de grupos musicais e sua adequação aos diferentes contextos socioculturais.
- Interpretar, planejar, organizar roteiros e instruções de caráter técnico e estético para a condução e organização dos vários conjuntos musicais.
- Escolher e adaptar os repertórios específicos a cada conjunto musical e contexto.
- Analisar estilos, repertórios e performances.

- Orientar e conduzir grupos musicais.
- Planejar a condução dos vários grupos musicais de forma contextualizada.

HABILIDADES

- Reger diferentes grupos musicais.
- Selecionar os integrantes de grupos musicais.
- Utilizar na realização os elementos e conhecimentos de leitura e improvisação.
- Ler e interpretar textos musicais.
- Utilizar os elementos de sincronidade, pulsações internas e externas e de postura gestual na condução de conjuntos musicais.
- Escolher e adaptar os repertórios específicos a cada conjunto musical e aos diferentes contextos.
- Redigir roteiros musicais e textuais para a orientação e condução de grupos musicais.

BASES TECNOLÓGICAS

- Regência de grupos musicais.
- Percepção, organização, leitura e escrita rítmica, melódica, harmônica e textural e de análise funcional aplicados.
- Estruturação e manipulação de elementos texturais aplicados às diversas situações musicais e aos diferentes conjuntos musicais.
- Ferramentas e técnicas de expressão individual e coletiva e de manipulação de repertórios.
- Técnicas de leitura, improvisação e de planejamento da regência.
- Planejamento administrativo aplicado à organização de grupos instrumentais/vocais.
- Técnicas e métodos de formação de conjuntos musicais.
- Conhecimentos de harmonização, estruturação, instrumentação e orquestração musical.
- Normas e técnicas de psicologia aplicada.

SUBFUNÇÃO 2.3: OPERAÇÃO DE ÁUDIO DE ESPETÁCULOS MUSICAIS. Compreender a manipulação dos equipamentos de suporte à execução e gravação de simples realizações, bem como de

espetáculos complexos e a elaboração e leitura de roteiros de projetos de ambientação sonora para diferentes gêneros, meios e veículos.

COMPETÊNCIAS

- Conhecer, integrar e adaptar os componentes da linguagem e da acústica musical às diferentes propostas.
- Elaborar e interpretar roteiros de ambientação sonora com vista à operação de áudio.
- Conhecer, dominar e utilizar os equipamentos de suporte à execução e gravação.
- Conhecer, analisar e aplicar os elementos e técnicas de gravação.
- Pesquisar e desenvolver as técnicas para a montagem e manipulação de equipamentos de áudio.
- Distinguir as características sonoras de cada meio e veículo, assim como as características de mercado no uso dos equipamentos.
- Conhecer e aplicar as normas básicas de segurança e saúde no trabalho.
- Conhecer os elementos básicos da elaboração de projetos de construção de estúdio e espetáculos musicais.

HABILIDADES

- Interpretar e conceber roteiros para a construção de estúdios e espetáculos musicais.
- Montar PA.
- Trabalhar em equipe para a construção de estúdio e espetáculos musicais.
- Manipular os equipamentos de suporte à execução e gravação.
- Operar mesas de controle de áudio em gravações diversas.
- Ler e aplicar roteiros e orientações de direção de edição sonora.
- Selecionar, balancear e posicionar os equipamentos de áudio, corrigindo problemas de qualidade sonora de produções.

BASES TECNOLÓGICAS

- Percepção e organização rítmica, melódica, harmônica e textural e estética aplicadas.
- Estruturação e manipulação de elementos texturais aplicados às diversas situações de sonorização.

- Ferramentas e técnicas de aplicação e aproveitamento de equipamentos e tecnologias essenciais à operação de áudio.
- Pesquisa, organização e formulação de projetos de áudio.
- Métodos, técnicas e normas de gravação – acústica de ambientes; voz; instrumentos.
- Técnicas, métodos e normas de montagem de PA.
- Técnicas de posicionamento, balanceamento e testagem dos equipamentos de áudio.
- Técnicas e métodos de registros e produção de efeitos sonoros.
- Princípios físicos de acústica, eletrônica, eletricidade.
- Conhecimentos básicos de construção de estúdios.
- Operação das ferramentas digitais de controle e registro de sons.

FUNÇÃO 3 - PRODUÇÃO

SUBFUNÇÃO 3.1: PLANEJAMENTO E PRÉ-PRODUÇÃO EM PROJETOS MÚSICAIS: IDENTIFICAÇÃO E ORGANIZAÇÃO DAS AÇÕES E INSUMOS.

COMPETÊNCIAS

- Identificar e organizar as ações e insumos para projetos musicais.
- Conhecer e utilizar as práticas e teorias de produção, apreciação e reflexão das culturas artísticas em suas interconexões.
- Compreender os critérios culturalmente construídos e embasados em conhecimentos de caráter filosófico, histórico, sociológico, antropológico, psicológico, semiótico, científico e tecnológico.
- Planejar, organizar, controlar e coordenar providências e ações preparatórias do processo de produção, de forma a garantir que recursos humanos, físico-materiais e técnicos estejam prontos e disponíveis nos tempos previstos e nos espaços certos.
- Considerar diretrizes e limites orçamentários no planejamento da produção, aplicando a lógica da relação custo-benefício.
- Distinguir características e tendências da oferta e do consumo de produtos musicais no mundo contemporâneo, em especial no Brasil.
- Estabelecer relações entre características e tendências de oferta e consumo de produtos musicais, no Brasil e no mundo, e fatores políticos, econômicos, sociais, culturais e tecnológicos, em perspectiva histórica.

- Distinguir as características básicas dos métodos de investigação normalmente utilizados em pesquisas sociais.
- Analisar, interpretar e estabelecer relações entre dados e informações de pesquisas sobre o consumo de produtos musicais.
- Levantar e organizar fundamentos e vocabulário básico para dialogar com institutos de pesquisa, fontes de informações e pesquisadores da área.
- Direcionar ou redirecionar investimentos financeiros e de produções na área de música, considerando pesquisas de consumo e prognósticos.
- Interpretar e aplicar conteúdos de normas e leis – de segurança, de patentes, de direitos autorais – pertinentes ou que regulamentem as atividades da área.
- Utilizar dados e informações sobre fontes ou fornecedores de recursos e serviços normalmente envolvidos em produções musicais.

HABILIDADES

- Elaborar relatórios interpretativos de pesquisas para subsidiar atividades de planejamento de produções musicais.
- Elaborar e aplicar ferramentas de planejamento, organização e controle de atividades e de recursos – *checklists*, fichas técnicas de produção, matrizes.
- Comunicar-se utilizando vocabulário técnico dos segmentos de produção musical.
- Redigir documentos administrativos.
- Utilizar as tecnologias disponíveis.

BASES TECNOLÓGICAS

- Métodos de estudo de perfil de consumo e de oferta de produtos musicais.
- Tecnologias das produções musicais, características, tendências, impacto no consumo e na oferta de produtos musicais.
- Metodologia de pesquisa social e suas aplicações no estudo dos processos de produção musical.
- Técnicas e métodos de leitura, análise e interpretação de dados e informações de pesquisas de consumo de produtos musicais.

- Técnicas, métodos e ferramentas de planejamento de organização e identificação das ações e insumos para a produção musical.
- Normas, termos, fundamentos e ferramentas de captação e gestão de recursos de produção na área de artes: leis de incentivo fiscal, patrocínios, entre outros.
- Técnicas e métodos de elaboração de orçamento em projetos de produção musical.
- Técnicas e ferramentas de planejamento administrativo e de gestão.

SUBFUNÇÃO 3.2: PROGRAMAÇÃO DE ATIVIDADES DE ORIENTAÇÃO, SUPERVISÃO, DIFUSÃO E DISTRIBUIÇÃO. Programação de atividades operacionais voltadas para a obtenção de eficiência dos processos de Produção na área: orientação e supervisão, difusão e distribuição.

COMPETÊNCIAS

- Elaborar e propor roteiros, assim como orientar e supervisionar os processos de produção da área.
- Distinguir as etapas e características dos processos de produção musical e dos diversos gêneros de produtos musicais, considerando os diferentes veículos e meios.
- Orientar, monitorar e providenciar ajustes nos processos de produção da área, garantindo a qualidade dos produtos.
- Identificar e propor adequações ou redirecionamentos de produção, distribuição, difusão, a partir dos resultados de vendas e tendências do mercado.
- Avaliar resultados de vendas e tendências, assim como o impacto nas produções musicais.
- Interpretar e aplicar adequadamente a legislação reguladora das relações profissionais, de produção e de consumo na área.
- Identificar, interpretar e utilizar, de forma ética e adequada, as possibilidades oferecidas por leis de incentivo fiscal à produção na área.
- Orientar, acompanhar e avaliar resultados dos processos de produção da área.
- Perceber e administrar produtivamente características e climas psicológicos, individuais e de grupos, próprios do contexto e da dinâmica de trabalho.
- Definir e propor estratégias de distribuição de produtos musicais.
- Identificar e conceber alternativas diferenciadas de distribuição de produtos musicais, sintonizados com as mudanças e tendências de comportamento dos diferentes públicos consumidores, na perspectiva de abertura de espaços no mercado.

HABILIDADES

- Elaborar e negociar contratos de distribuição.
- Comunicar oralmente idéias, impressões, instruções e expectativas, de forma acessível aos diversos componentes das equipes de produção.
- Comunicar-se com profissionais das equipes técnicas.
- Aplicar estratégias ou ferramentas de motivação e integração de equipes.
- Redigir instruções de orientação dos processos produtivos, de forma global ou para etapas específicas.

BASES TECNOLÓGICAS

- Planejamento de programação, distribuição, veiculação e difusão de produtos musicais.
- Técnicas e métodos de motivação e liderança, aplicados à coordenação de trabalhos em equipes.
- Tecnologias de produção musical: aplicações, possibilidades e limites.
- Técnicas e fundamentos de elaboração de roteiros e montagem e produção de produtos musicais.

SUBFUNÇÃO 3.3: REGISTRO E EDIÇÃO DE IMAGENS ACÚSTICAS (SONORAS E/OU MUSICAIS). Captação ou registro de sons: atividades de ajuste acústico de ambientes e de registro de sons (discurso verbal/diálogos/vozes, trilhas, ruídos e efeitos sonoros), a partir da interpretação de roteiros e de instruções de direção, embasadas em elementos científicos referentes à biopsicologia da percepção humana, em princípios físicos de acústica, de eletrônica e de eletricidade, na compreensão da maneira como estes estão aplicados na tecnologia da área de comunicação, bem como em princípios, recursos e técnicas ligadas à escolha e ao ajuste de microfones e à operação de aparatos digitais de controle de registros sonoros para diferentes propostas e meios.

COMPETÊNCIAS

- Conhecer, integrar e adaptar os componentes da linguagem musical considerando as propostas de sonorização.
- Conhecer e analisar os estilos musicais de forma histórica e contextualizada, relacionando-os com a prática profissional.

- Combinar a linguagem sonora e visual em projetos de sonorização.
- Conhecer e utilizar esteticamente os aspectos da produção no campo da gravação.
- Conhecer, dominar e utilizar os equipamentos de suporte à execução e gravação.
- Conhecer, analisar e aplicar os elementos e técnicas de gravação.
- Pesquisar e desenvolver as técnicas para a montagem e manipulação de equipamentos de áudio.
- Distinguir as características sonoras de cada meio e veículo, assim como as características de mercado no uso dos equipamentos.
- Conhecer e aplicar as normas básicas de segurança e saúde no trabalho.
- Relacionar os equipamentos de computação com os instrumentos musicais para a gravação e para aplicação na performance ao vivo.
- Conhecer os elementos da tecnologia de computadores e suas relações analógicas e digitais de gravação.
- Relacionar arte e tecnologia no fazer profissional.

HABILIDADES

- Interpretar e conceber roteiros para a construção de estúdios e espetáculos musicais.
- Montar PA.
- Elaborar projetos de construção de estúdio e espetáculos musicais.
- Manipular os equipamentos de suporte à execução e gravação.
- Operar mesas de controle de áudio em gravações diversas.
- Ler e aplicar roteiros e orientações de direção de edição sonora.
- Selecionar, balancear e posicionar os equipamentos de áudio, corrigindo problemas de qualidade sonora de produções.
- Utilizar de forma prática as relações entre música e tecnologia de computadores.

BASES TECNOLÓGICAS

- Teoria básica de áudio.
- Sincronização e conversão.
- Percepção e organização rítmica, melódica, harmônica e textural e estética.

- Estruturação e manipulação de elementos texturais aplicados às diversas situações de sonorização.
- Ferramentas e técnicas de aplicação e aproveitamento de equipamentos e tecnologias essenciais à operação de áudio.
- Pesquisa, organização e formulação de projetos de áudio.
- Métodos, técnicas e normas de gravação – acústica de ambientes; voz; instrumentos.
- Técnicas, métodos e normas de montagem de PA.
- Técnicas de posicionamento, balanceamento e testagem dos equipamentos de áudio.
- Técnicas e métodos de registros e produção de efeitos sonoros.
- Princípios físicos de acústica, eletrônica, eletricidade.
- Técnicas de operação das ferramentas digitais de controle e registro de sons.
- Técnicas de captação de som.
- Conhecimentos da terminologia, história e dos fundamentos básicos da multimídia.
- Conhecimentos básicos da ciência do som, equipamento básico de áudio, gravação digital, pós-produção de áudio e MIDI.
- Conhecimentos básicos de informática relacionados ao áudio, vídeo, produção de shows.
- Conhecimentos básicos de planejamento.
- Conhecimentos básicos dos componentes e das relações entre áudio, vídeo, produção em multimídia, etc.
- Conhecimentos básicos de operação de equipamentos de gravação.
- Técnicas e conceitos da gravação digital.

SUBFUNÇÃO 3.4: EDITORAÇÃO DE TEXTOS MUSICAIS ESCRITOS, COMO SUPORTE À EXECUÇÃO. Compreende o emprego do microcomputador para a editoração em geral, e, em especial, para a criação de partituras musicais, com os principais recursos de *softwares*.

COMPETÊNCIAS

- Conhecer, integrar e adaptar os componentes da linguagem musical na edição de partituras musicais por meios eletrônicos.
- Conhecer, utilizar e desenvolver as técnicas de diagramação.
- Conhecer e utilizar as funções básicas dos *softwares* de editoração de partituras.
- Pesquisar as novas tendências de usos dos meios eletrônicos na criação de partituras musicais.
- Conhecer e aplicar as normas de saúde e segurança no trabalho.

- Interpretar e considerar, no processo criativo de partituras musicais, as características – possibilidades e limites – das tecnologias de editoração contemporânea e as normas e padrões internacionais de editoração.

HABILIDADES

- Utilizar microcomputador na editoração de partituras musicais.
- Aplicar os recursos de *softwares* na editoração de partituras.
- Aplicar as técnicas de estruturação musical à editoração eletrônica.

BASES TECNOLÓGICAS

- Organização rítmica, melódica, harmônica e textural aplicadas à editoração eletrônica.
- Padrões de estruturação e manipulação de elementos textuais de partituras musicais.
- Ferramentas e técnicas de aplicação e aproveitamento de equipamentos e tecnologias essenciais.
- Pesquisa, organização e manipulação de softwares de editoração em geral e de editoração de partituras.
- Técnicas de escrita dos signos gráficos por meios eletrônicos de softwares.

SUBFUNÇÃO 3.5: DIREÇÃO DE PROCESSOS PRODUTIVOS. Envolve conhecimentos concernentes à realização e montagem de espetáculos musicais nas suas várias formas e meios.

COMPETÊNCIAS

- Conhecer e distinguir as características básicas das ações de planejamento, produção executiva e análise de mercado, aplicados ao segmento música.
- Conhecer, distinguir e classificar os componentes básicos da estrutura dos processos produtivos do segmento música.
- Conhecer, pesquisar as utilizações da linguagem musical considerando as outras linguagens artísticas e a legislação pertinente à atividade.

- Planejar, organizar, controlar e coordenar providências e ações do processo de planejamento e produção executiva, montagem e realização de espetáculo musicais.
- Interpretar e aplicar conteúdos e normas e leis – de segurança, de patentes, de direitos autorais – pertinentes ou que regulamentem as atividades da área.
- Considerar diretrizes e limites orçamentários no planejamento das atividades musicais.
- Realizar pesquisa dos componentes envolvidos na criação de espetáculos musicais, considerando a análise de mercado e a legislação pertinente.
- Planejar as atividades e processos de produções musicais.

HABILIDADES

- Elaborar estudos de caso para o planejamento das atividades das produções musicais.
- Utilizar as linguagens, ferramentas e técnicas à produção executiva dos projetos musicais.
- Executar ações e atividades que permitam a realização de espetáculos musicais.
- Elaborar projetos com base na análise de mercado, legislação pertinente e padrões específicos do processo produtivo.

BASES TECNOLÓGICAS

- Pesquisa de componentes do espetáculo musicais.
- Normas, termos e padrões específicos de criação e direção de espetáculos.
- Técnicas de planejamento, organização e direção aplicadas à produção executiva de atividades musicais.
- Normas e padrões do processo de produção artística.
- Análise de mercado aplicado à atividade musical.
- Elaboração de projetos aplicados ao segmento música.
- Fundamentos de produção e direção executiva.

FUNÇÃO 4 - PRESERVAÇÃO

SUBFUNÇÃO 4.1: RESTAURAÇÃO DE TEXTOS MÚSICAIS ESCRITOS OU REGISTRADOS EM MÍDIAS FONOGRAFICAS. Envolve o conhecimento das normas e técnicas básicas de acondiciona-

mento, controle ambiental, armazenamento, transporte, reprodução, diagnóstico acerca do estado e degradação, das técnicas de arquivamento, organização de material de pesquisa, documentos históricos e bibliografia musical, a proposição de tratamentos e reparos, intervenções técnicas.

COMPETÊNCIAS

- Coletar elementos, analisar e diagnosticar o estado dos documentos.
- Conhecer e propor tratamentos e reparos e intervenções técnicas com a metodologia de restauração a ser utilizada.
- Conhecer e aplicar as normas e técnicas de acondicionamento, controle ambiental, armazenamento, transporte, reprodução, diagnóstico de acervo.
- Conhecer e aplicar as normas básicas de segurança e saúde no trabalho.
- Pesquisar ou levantar informações de natureza geográfica, histórica, cultural, em consultas a fontes diversas, que subsidiem o diagnóstico e a classificação dos documentos.

HABILIDADES

- Aplicar as técnicas de higienização.
- Aplicar as técnicas de conservação e armazenamento.
- Utilizar as técnicas básicas de restauro de textos musicais.
- Diagnosticar o estado de acervos musicais.
- Propor e realizar intervenções técnicas para a conservação e reparos de documentos musicais.

BASES TECNOLÓGICAS

- Normas e técnicas básicas de acondicionamento, controle ambiental, armazenamento, transporte, reprodução.
- Métodos de diagnóstico de acervos.
- Restauro e conservação.
- Higienização e conservação.
- Métodos de avaliação e classificação de documentos musicais.
- História dos materiais.

- Fundamentação limites da intervenção.
- Especificações técnicas.

SUBFUNÇÃO 4.2: AVALIAÇÃO E ORGANIZAÇÃO DE DOCUMENTOS MUSICAIS. Envolve o conhecimento das normas básicas da biblioteconomia e das técnicas de arquivamento, através da aplicação na organização de material de pesquisa, documentos históricos e bibliografia musical.

COMPETÊNCIAS

- Conhecer e aplicar as normas básicas da biblioteconomia em acervos musicais.
- Conhecer e aplicar as técnicas de arquivamento.
- Planejar, organizar, controlar, coordenar e propor meios para a organização de acervo documental.
- Diagnosticar o estado de conservação dos documentos musicais.
- Interpretar e aplicar conteúdos e normas e leis – de segurança, de patentes, de direitos autorais – pertinentes ou que regulamentem as atividades.
- Classificar obras musicais.

HABILIDADES

- Utilizar as técnicas de arquivamento.
- Organizar materiais bibliográficos e documentos musicais.
- Catalogar e classificar os documentos musicais.
- Montar centro de documentação.
- Aplicar as técnicas de conservação e armazenamento.
- Manipular banco de dados.
- Organizar e administrar arquivos e centros de documentação.

BASES TECNOLÓGICAS

- Normas e métodos de catalogação de documentação musical.
- Organização de banco de dados.

- Normas e procedimentos editoriais.
- História dos materiais.
- Organização bibliográfica.
- Técnicas de utilização de ferramentas eletrônicas de organização e consulta a banco de dados.

FUNÇÃO 5 - CONFEÇÃO E MANUTENÇÃO DE EQUIPAMENTOS

SUBFUNÇÃO 5.1: CONSTRUÇÃO E MANUTENÇÃO DE INSTRUMENTOS MUSICAIS ACÚSTICOS. Envolve o conhecimento das características básicas dos instrumentos musicais, materiais, acessórios, componentes, a fim de, a partir do desmonte, empregar as técnicas de manutenção e reparos e de restauração.

COMPETÊNCIAS

- Conhecer as técnicas de construção e de manutenção de instrumentos.
- Conhecer a acústica dos instrumentos musicais.
- Analisar e propor projetos e roteiros de construção e manutenção de instrumentos musicais.
- Analisar o instrumento e decidir a metodologia adequada para a sua manutenção e/ou restauração.
- Adaptar a imunização ao material do qual é construído o instrumento.
- Pesquisar novos materiais e novas técnicas para a manutenção dos instrumentos musicais.
- Conhecer as características básicas dos instrumentos musicais.
- Conhecer os componentes materiais dos instrumentos musicais.
- Conhecer as técnicas de montagem e construção de instrumentos musicais.
- Pesquisar e propor novos tratamentos e novos materiais.
- Diagnosticar o estado de conservação dos instrumentos musicais.
- Pesquisar e desenvolver propostas de intervenção técnica.
- Criar roteiros e propostas de intervenção técnica.
- Avaliar o nível de intervenção.
- Avaliar e propor orçamentos.
- Avaliar eticamente as condições do trabalho e a relação com o contratante.

HABILIDADES

- Avaliar os materiais de construção dos instrumentos.
- Conhecer, analisar e utilizar as ferramentas e técnicas de construção e de manutenção.
- Utilizar os materiais, mecanismos de construção dos instrumentos.
- Realizar a manutenção através do emprego das técnicas de reparos.
- Utilizar e manusear máquinas os equipamentos de montagem e desmontagem de instrumentos musicais.
- Detectar e solucionar problemas de manutenção e reparo.
- Executar roteiros de trabalho.
- Reconstituir partes destruídas.
- Utilizar as técnicas de imunização.
- Conservar e limpar materiais de restauração.
- Manejar os instrumentos e ferramentas de conservação.
- Orçar os serviços de construção, manutenção, conservação e restauração.

BASES TECNOLÓGICAS

- Conhecimentos de acústica aplicada.
- Montagem e desmontagem de instrumentos musicais.
- Manutenção de instrumentos musicais.
- Pesquisa e manuseio de material.
- Pesquisa de outros materiais – funções e preparação.
- Manuseio e pesquisa de funções de máquinas e ferramentas.
- Imunização.
- Conhecimentos aplicados de história da arte e música.
- Conhecimentos orçamentários aplicados.
- Noções de elaboração e análise de contrato de trabalho.
- História dos materiais.

SUBFUNÇÃO 5.2: CONSERVAÇÃO E REPAROS DE EQUIPAMENTOS E INSTRUMENTOS MÚSICAIS ELETROELETRÔNICOS

COMPETÊNCIAS

- Conhecer e distinguir as características básicas dos instrumentos musicais eletroeletrônicos.

- Conhecer, distinguir e classificar os componentes materiais dos instrumentos musicais eletroeletrônicos.
- Conhecer e pesquisar as propriedades de novos materiais, tecnologias e suas possibilidades de uso.
- Considerar e empregar as técnicas de montagem, conservação e reparos.
- Planejar, organizar, controlar e coordenar providências e ações do processo de manutenção e conservação.
- Interpretar e aplicar conteúdos e normas e leis – de segurança, de patentes, de direitos autorais – pertinentes ou que regulamentem as atividades da área.
- Considerar diretrizes e limites orçamentários no planejamento da conservação e reparos.
- Pesquisar e desenvolver intervenções técnicas para a conservação e reparo.

HABILIDADES

- Realizar pesquisa de materiais envolvidos na construção, reparo e manutenção de instrumentos musicais.
- Utilizar as técnicas, métodos e ferramentas de manuseio de instrumentos musicais.
- Elaborar estudos de caso para diagnosticar o estado de conservação de instrumentos musicais.
- Utilizar as ferramentas e técnicas de manutenção de instrumentos.

BASES TECNOLÓGICAS

- Conhecimentos básicos de eletroeletrônica aplicados à construção de instrumentos musicais.
- Manuseio e pesquisa de materiais diversos e de sua história.
- Técnicas, métodos e ferramentas de montagem e desmontagem de instrumentos eletroeletrônicos.
- Técnicas, métodos e ferramentas de manutenção de instrumentos – conserto, afinação, estudo de caso.

SUBÁREA: ARTES DRAMÁTICAS

FUNÇÕES	SUBFUNÇÕES					
1. CRIAÇÃO	1.1 - Redação de roteiros ou releitura de textos originais, ou ainda, tradução e adaptação de obras para a linguagem dramática	1.2 - Elaboração de pesquisa para criação e aplicação de princípios norteadores e elaboração de propostas para a direção do espetáculo dramático (assistente de direção)	1.3. Construção do ambiente cênico onde se passa o espetáculo	1.4 - Composição original de figurinos de acordo com o universo do espetáculo	1.5 - Elaboração de projetos de efeitos e ambientação visual de iluminação, física e/ou psicológico para espetáculos e vídeo	1.6 - Elaboração de projetos de ambientação sonora do espetáculo
2. EXECUÇÃO	2.1 - Realização performancial de textos cênicos previamente elaborados ou criados no ato mesmo de sua realização/atualização de acordo com o universo de realização do espetáculo	2.2 - Transformação do texto cênico em ação, reunindo todos os elementos em um corpo orgânico de acordo com o universo de realização do espetáculo				
3. PRODUÇÃO	3.1 - Planejamento, pós-produção, organização da administração e da documentação; coordenação e agenciamento da produção em projetos de artes dramáticas com vista à direção de produção					
4. PRESERVAÇÃO	4.1 - Restauração de elementos cenográficos, figurinos e adereços e textos escritos ou registrados em mídias	4.2 - Avaliação e organização de documentos das artes dramáticas				
5. CONFECÇÃO E MANUTENÇÃO DE EQUIPAMENTOS	5.1 - Construção, manutenção, conservação e reparos dos elementos cenográficos					

6.2 - SUBÁREA ARTES DRAMÁTICAS

FUNÇÃO 1 - CRIAÇÃO

SUBFUNÇÃO 1.1: REDAÇÃO DE ROTEIROS OU RELEITURA DE TEXTOS ORIGINAIS, OU AINDA, TRADUÇÃO E ADAPTAÇÃO DE OBRAS PARA A LINGUAGEM DRAMÁTICA. Envolve a criação de histórias originais ou a adaptação de obras de cunho literário ou não, transformando-as em roteiros com linguagem adequada ao espetáculo ou a proposta de produção.

COMPETÊNCIAS

- Distinguir características estruturais e de linguagem dos diversos gêneros dramáticos e programáticos, interligando-as às características estruturais e de linguagem dos diversos meios ou veículos de comunicação, na perspectiva da roteirização e da produção de textos.
- Distinguir características estruturais, de sintaxe e de linguagem dos textos ficcional, documental, informativo / jornalístico e persuasivo / publicitário, em confronto com as características semi-óticas, de linguagem, de sintaxe e de estrutura de tempo e espaço dos diversos veículos de comunicação, na perspectiva da roteirização e da produção de textos.
- Coletar elementos, analisar e interpretar idéias, propostas, concepções ou expectativas que caracterizem iniciativas voltadas à produção artística para os diversos meios de comunicação.
- Analisar e interpretar obras literárias, na perspectiva de elaboração de roteiros adaptados.
- Pesquisar informações de natureza geográfica, histórica, cultural e psicológica, em consultas a fontes diversas (documentos, depoimentos, profissionais e literatura especializada), que subsidiem a construção ou reconstrução de contextos, fatos e personagens de roteiros documentais ou ficcionais.

HABILIDADES

- Redigir textos que, de forma original e criativa, se adequem às características de propostas comunicativas ou dramáticas específicas, da estrutura lógica e do estilo narrativo destas,

do público e projeto artístico para o qual estão especialmente dirigidas e da sintaxe dos veículos envolvidos, incluindo, especialmente no caso de roteiros, a descrição de componentes não verbais de produção, de modo a permitir a antecipação mental da mesma, uma análise prévia de seu impacto comunicativo ou dramático, bem como o planejamento e o desenvolvimento de sua realização.

- Realizar entrevistas de coleta de informações, visões e expectativas referentes a iniciativas específicas de produção.
- Realizar pesquisas qualitativas (consultas bibliográficas, exame / análise de documentos, coleta de depoimentos, observações diretas) de levantamento de informações contextuais e de caracterização de personagens.
- Elaborar / redigir sinopses e argumentos de natureza documental ou ficcional.
- Elaborar / redigir scripts, pré-roteiros e roteiros, originais e adaptados, em diferentes formatos, para diferentes gêneros dramáticos e programáticos e para diferentes meios – rádio, vídeo, televisão e cinema.
- Utilizar ferramentas e técnicas de construção e redação de diálogos.
- Elaborar / redigir textos para publicidade, voltados ou aplicados a diferentes meios.
- Elaborar / redigir textos jornalísticos, voltados ou aplicados a diferentes meios.

BASES TECNOLÓGICAS

- Características distintivas dos diversos gêneros dramáticos, interligadas às características distintivas dos diferentes meios ou veículos de expressão: aspectos de linguagem e estrutura.
- Estrutura, sintaxe e formatos característicos de textos para rádio, televisão, cinema, teatro e multimídia.
- Pesquisa para a construção de argumentos, roteiros e de textos artísticos.
- Formatos, convenções e técnicas de elaboração de sinopses, argumentos, pré-roteiros e roteiros.
- Ferramentas e técnicas de construção de personagens.
- Roteirização, adaptação e redação.
- Conhecimentos de gêneros dramáticos, de história dos gêneros dramáticos.
- Conhecimentos de estilos, obras e usos.

SUBFUNÇÃO 1.2. ELABORAÇÃO DE PESQUISA PARA CRIAÇÃO E APLICAÇÃO DE PRINCÍPIOS NORTEADORES E ELABORAÇÃO DE PROPOSTAS PARA A DIREÇÃO DO ESPETÁCULO DRAMÁTICO. Envolve os conhecimentos básicos de criação (concepção), elaboração e coordenação de encenação de espetáculos e produções artísticas nos diferentes meios de comunicação. Compreende conhecimentos de ferramentas e materiais pertinentes às produções dos meios e mídias.

COMPETÊNCIAS

- Distinguir as características básicas e a estrutura de cenas e seu encadeamento.
- Distinguir e classificar as técnicas específicas de cada gênero.
- Pesquisar as novas tecnologias e suas possibilidades de uso na criação e execução de cenas
- Planejar, organizar, controlar e coordenar providências e ações do processo de criação e execução de cena.

HABILIDADES

- Considerar e empregar as técnicas de cada gênero considerando a evolução histórica das mesmas.
- Realizar pesquisa de materiais envolvidos na construção de cenas.
- Utilizar as técnicas, métodos e ferramentas de criação e execução de cenas.
- Utilizar as técnicas de cada gênero na condução.
- Conduzir a execução usando as técnicas específicas de cada gênero.
- Indicar melhorias para a performance Através da identificação dos fatores corporais intervenientes na execução.
- Unificar todos os aspectos do espetáculo,.
- Orientar os atores, a cenografia e a iluminação.
- Indicar elementos para a composição visual de personagens, de forma criativa e compatível com as características de linguagem e estrutura do gênero de produção e do veículo de comunicação.

BASES TECNOLÓGICAS

- Técnicas, métodos e ferramentas de encadeamento e de condução de cenas.
- Noções e fundamentos de anatomia, biomecânica, fisiologia aplicados ao fazer específico da condução de cenas.
- Gêneros dramáticos.

- Conhecimentos de história, sociologia, filosofia, psicologia aplicados.
- Técnicas e métodos de expressão corporal, cênica, dramática e plástica.

SUBFUNÇÃO 1.3: CONSTRUÇÃO DO AMBIENTE CÊNICO ONDE SE PASSA O ESPETÁCULO.

Compreende a criação, projeção e supervisão da realização e montagem de todas as ambientações e espaços necessários à cena (do palco às telas), incluindo a programação cronológica dos cenários, a determinação dos materiais necessários, a direção da preparação, montagem, desmontagem e remontagem das diversas unidades de trabalho. Envolve conhecimentos básicos de arquitetura, estruturas, projetos e cálculo de materiais e de ordenação e simetria de cores, luz, som, etc. para a elaboração de projetos de ambientação, cenografia envolvendo a concepção, embasada na interpretação de roteiros, de orientações de direção, em pesquisas históricas e culturais e no estudo das possibilidades cenográficas de diferentes materiais, de ambientes variados destinados ao registro de imagens de produções audiovisuais de gêneros diversos.

COMPETÊNCIAS

- Distinguir características dos diversos gêneros de produção, interligadas às características distintivas dos diversos meios ou veículos de comunicação, na perspectiva da ambientação ou da cenografia.
- Distinguir princípios da linguagem cenográfica e associá-los às características dos diferentes gêneros de produção e veículos de comunicação.
- Ler e interpretar textos / roteiros, bem como expectativas e orientações de direção, sob a ótica cenográfica.
- Pesquisar elementos de natureza histórica e cultural que possibilitem a seleção de componentes característicos e marcantes para a orientação de projetos cenográficos.
- Conhecer e pesquisar as propriedades de diferentes materiais e suas possibilidades de uso cenográfico.
- Pesquisar, buscar e desenvolver ensaios / experimentações com novos materiais, na perspectiva de ampliação dos recursos cenográficos.
- Conceber espaços cenográficos, de ambientação, desenhando plantas e projetos, construindo maquetes, supervisionando a construção, promovendo a decoração, figurinos e iluminação.
- Compatibilizar projetos cenográficos às características ou requisitos técnicos do processo de produção (elementos de iluminação, posicionamento e movimentação de equipamentos

e de pessoas), bem como a condições básicas e gerais de preservação da segurança de todos – elenco, equipe técnica, pessoal de produção e público, quando este for o caso.

- Compatibilizar projetos cenográficos a disponibilidades orçamentárias.

HABILIDADES

- Projetar ambientes cenográficos, através de desenhos técnicos (croquis e plantas) e maquetes.
- Esboçar, desenhar e/ou indicar figurinos e elementos de caracterização de personagens (maquilagem, penteados e adereços).
- Descrever ambientes, figurinos e elementos de caracterização de personagens.
- Utilizar fluentemente *softwares* de projeto / *design* de ambientes.
- Projetar e construir maquetes.
- Supervisionar a construção, provendo a decoração, figurinos e iluminação.

BASES TECNOLÓGICAS

- Estudo das características dos diversos gêneros de produção e dos veículos de comunicação, sob a ótica cenográfica.
- Leitura e interpretação cenográfica de roteiros e de indicações da direção de projetos artísticos. Vocabulário técnico da área.
- Tecnologia de materiais e estudo de suas potencialidades cenográficas.
- Fundamentos de cenotécnica – eletricidade, mecânica e hidráulica aplicadas.
- Fundamentos e técnicas de concepção / criação de cenários: a iluminação como componente cenográfico; eleição de cores e texturas nos projetos cenográficos.
- Ferramentas eletrônicas de projeto.
- Teoria e história da cenografia.

SUBFUNÇÃO 1.4: COMPOSIÇÃO ORIGINAL DE FIGURINOS DE ACORDO COM O UNIVERSO

DO ESPETÁCULO. Criação original de figurinos e de adereços de acordo com o universo do espetáculo e de caracterização de personagens. Envolve o conhecimento de História da indumentária e de criação, confecção, montagem, transformação ou duplicação de adereços junto à cenografia que completam o universo do espetáculo utilizando técnicas artesanais e não artesanais.

COMPETÊNCIAS

- Conhecer, analisar e manipular as técnicas de criação, montagem, transformação e duplicação de figurinos e de adereços.
- Analisar as aplicações de novas tecnologias e de materiais, contextualizando-as de acordo com as propostas de concepção de figurinos e adereços para espetáculos artísticos.
- Compreender os mecanismos do processo de criação de figurinos e adereços.
- Integrar em equipes interdisciplinares, traçando as interseções com as outras áreas e com os outros profissionais para a concepção de figurinos e de adereços.
- Conhecer os estilos, movimentos, escolas, tendências da arte aplicada e relacioná-las com a proposta artística a ser desenvolvida.
- Pesquisar os trajes e estilos de vestuário utilizado em diferentes épocas, culturas e lugares.
- Pesquisar as características culturais.
- Criar figurinos de acordo com o projeto artístico e comunicacional.
- Analisar as técnicas artesanais e não artesanais de montagem, transformação e duplicação de figurinos e adereços.
- Analisar as aplicações de novas tecnologias, contextualizando-as de acordo com as propostas cenográficas.
- Compreender os mecanismos do processo de criação cenográfica.
- Integrar em equipes interdisciplinares, traçando as interseções com as outras áreas e com os outros profissionais para a concepção de figurinos e adereços.
- Criar adereços adequando-os aos projetos artísticos e comunicacionais.
- Estilos, movimentos, escolas, tendências da arte aplicada e relacioná-las com a proposta artística a ser desenvolvida.

HABILIDADES

- Escolher materiais e equipamentos que viabilizem a proposta.
- Montar, esboçar, transformar e duplicar figurinos e adereços de acordo com a orientação da cenografia.
- Utilizar as técnicas de manipulação dos materiais para a criação de figurinos e adereços.
- Esboçar, projetar e desenhar elementos de caracterização e de criação de figurinos.
- Montar, transformar e duplicar objetos de indumentária de acordo com a orientação da cenografia e do projeto.

- Utilizar as técnicas artesanais de composição na manipulação dos objetos de indumentária.
- Desenhar elementos de caracterização e de indumentária.

BASES TECNOLÓGICAS

- Concepção de figurinos adaptados às diferentes propostas artísticas.
- Cenografia e desenho (observação, criação e composição) aplicados à criação de figurinos.
- Tecnologia de materiais e de utilização na criação/ concepção de figurinos e adereços.
- Interpretação e elaboração de roteiros cenográficos segundo os diversos gêneros e veículos na criação de figurinos.
- Modelagem e de composição decorativa – repetição, alternância, simetria, irradiação.
- Estudo das formas.
- Montagem e duplicação de adereços.
- História da arte aplicada, da indumentária, da arte decorativa, arte contemporânea.
- Comunicação visual.
- Estética, criação da forma, estudo da percepção.
- Manipulação e análise dos componentes das linguagens visuais (linha, forma, cor, luz, valor, calor, textura, volume, espaço, superfície, movimento, tempo, etc.).
- Concepção de figurinos e adereços adaptados às diferentes propostas artísticas.
- Caracterização de personagens.

SUBFUNÇÃO 1.5: ELABORAÇÃO DE PROJETOS DE EFEITOS E AMBIENTAÇÃO VISUAL DE ILUMINAÇÃO, FÍSICA E/OU PSICOLÓGICO PARA ESPETÁCULOS E VÍDEO. Envolve o planejamento e a concepção estética, técnica e artística do mapa de iluminação de acordo com a temática do projeto. Compreende conhecimentos técnicos de planejamento de carga elétrica, sua distribuição, localização e instalação, assim como de ordenação e simetria de luz, cor, etc. Operação e montagem dos elementos de iluminação de espetáculos de artes dramática. Envolve a execução e o conhecimento das noções básicas de elaboração de roteiros de iluminação.

COMPETÊNCIAS

- Planejar e conceber de forma estética, técnica e artística os mapas de iluminação de acordo com a temática do projeto e o meio a que se destina.

- Pesquisar o uso da luz como elemento integrador do espetáculo.
- Planejar a carga elétrica, sua distribuição, localização e instalação.
- Elaborar projetos de efeitos e ambientação visual de iluminação, física e/ou psicológico para espetáculos e vídeo.
- Pesquisar e manipular as ferramentas de arte e tecnologia envolvidos no fazer/criar profissional.

HABILIDADES

- Aplicar os efeitos cromáticos, de contrastes entre luz e sombra.
- Projetar os mapas de iluminação.
- Operar e montar os elementos de iluminação de espetáculos.
- Instalar e operar os elementos de iluminação de acordo com o universo do projeto.
- Utilizar as ferramentas e as tecnologias de iluminação.
- Trabalhar criativamente com cores, linhas, formas e luz.

BASES TECNOLÓGICAS

- Noções e conceitos de luz e cor.
- História da arte aplicada.
- Leis visuais da perspectiva.
- Ordenação e simetria de luz e cor.
- Noções básicas de elaboração de roteiros de iluminação.
- Eletricidade aplicada.
- Desenho aplicado.
- Conhecimentos de perspectiva aplicada.
- Técnicas e metodologias de manipulação e análise dos componentes das linguagens visuais (linha, forma, cor, luz, valor, calor, textura, volume, espaço, superfície, movimento, tempo, etc.).
- Comunicação visual.
- Interpretação de roteiros cenográficos segundo os diversos gêneros e veículos na elaboração de roteiros de iluminação.
- Conhecimento de ferramentas e tecnologias envolvidas nos projetos de iluminação.

SUBFUNÇÃO 1.6: ELABORAÇÃO DE PROJETOS DE AMBIENTAÇÃO SONORA DO ESPETÁCULO. Compreende o reconhecimento dos materiais necessários para cada evento, local e acústica para a criação, montagem e execução dos projetos de sonorização de acordo com a proposta e conteúdo dos projetos artísticos. Envolve o conhecimento de operação e montagem de Áudio de espetáculos de artes dramáticas

COMPETÊNCIAS

- Pesquisar o som como elemento integrador do espetáculo.
- Integrar e adaptar os componentes da linguagem e da acústica musical às diferentes propostas de sonorização para projetos de artes dramáticas.
- Dominar os equipamentos de suporte à execução e gravação.
- Analisar e aplicar os elementos e técnicas de gravação.
- Pesquisar e desenvolver as técnicas para a montagem e manipulação de equipamentos de áudio.
- Distinguir as características sonoras de cada meio e veículo, assim como as características de mercado no uso dos equipamentos.
- Articular, integrar e adaptar os componentes da linguagem musical e dos diversos gêneros na perspectiva da elaboração de projetos de ambientação sonora para os diversos meios.
- Coletar elementos, analisar e interpretar idéias, propostas, concepções ou expectativas que caracterizem iniciativas voltadas à produção de projetos de ambientação sonora, considerando os diversos meios e funções dos gêneros da música necessários aos projetos de artes dramáticas.
- Perceber e organizar mentalmente as idéias, a gramática musical, para criar projetos de ambientação sonora, distinguindo fatores predominantes de cenas, programas, eventos ou espetáculos.
- Articular, integrar e adaptar os componentes da linguagem musical, considerando as características sonoras, cênicas e sonoplásticas dos diversos gêneros, bem como qualidades e limites próprios dos diversos meios de transmissão e distribuição.

HABILIDADES

- Aplicar as normas básicas de segurança e saúde no trabalho.
- Redigir roteiros ou *scripts* e orientações ou instruções de direção de produção sonora.
- Elaborar projetos de ambientação sonora para os diversos meios e ambientes.

- Utilizar acervos, recursos e a tecnologia digital para a criação de efeitos e elementos sonoros de maneira a proporcionar a ambientação sonora para diferentes propostas e mídias.
- Interpretar e conceber roteiros para a sonorização de artes dramáticas.
- Montar PA.
- Manipular os equipamentos de suporte à execução e gravação.
- Operar mesas de controle de áudio em gravações diversas.
- Ler e aplicar roteiros e orientações de direção de edição sonora para espetáculos dramáticos.
- Selecionar, balancear e posicionar os equipamentos de áudio, corrigindo problemas de qualidade sonora de produções.

BASES TECNOLÓGICAS

- Percepção e organização rítmica, melódica, harmônica e textural e estética relacionados com as artes dramáticas.
- Estruturação e manipulação de elementos texturais aplicados às diversas situações de sonorização.
- Ferramentas e técnicas de aplicação e aproveitamento de equipamentos e tecnologias essenciais à operação de áudio.
- Técnicas de pesquisa, organização e formulação de projetos de áudio.
- Métodos, técnicas e normas de gravação – acústica de ambientes; voz; instrumentos.
- Técnicas, métodos e normas de montagem de PA.
- Posicionamento, balanceamento e testagem dos equipamentos de áudio.
- Métodos de registros, sincronização e produção de efeitos sonoros.
- Princípios físicos de acústica, eletrônica, eletricidade.
- Técnicas de operação das ferramentas digitais de controle e registro de sons.
- Técnicas de percepção e organização e de composição rítmica, melódica, harmônica e textural e estética.
- Estruturação e manipulação de elementos texturais, de sonoplastia, aplicados às diversas situações musicais e dramáticas e aos diversos veículos.
- Ferramentas e técnicas de aplicação e aproveitamento de equipamentos e tecnologias essenciais.
- Pesquisa, organização e formulação de projetos de ambientação sonora.
- Manipulação acústica de ambientes diversos.

- Termos, normas e padrões do processo de produção e registro de efeitos sonoros.
- Conhecimentos básicos dos meios – acústicos (instrumentais e vocais) e seus efeitos fisiológicos, eletroacústicos, experimentais (interação música/dança, música/teatro, música/cinema, música/vídeo, música/multimeios).

FUNÇÃO 2 – EXECUÇÃO

SUBFUNÇÃO 2.1: REALIZAÇÃO PERFORMANCIAL DE TEXTOS CÊNICOS PREVIAMENTE ELABORADOS OU CRIADOS NO ATO MESMO DE SUA REALIZAÇÃO/ATUALIZAÇÃO DE ACORDO COM O UNIVERSO DE REALIZAÇÃO DO ESPETÁCULO. Compreende a criação, interpretação e representação de uma ação dramática, baseando-se em textos, estímulos visuais, sonoros ou outros, previamente concebidos por um autor ou criados através de improvisações individuais ou coletivas; utiliza-se de recursos vocais, corporais e emocionais, apreendidos ou intuídos. Envolve conhecimentos de história do teatro, assim como de técnicas de interpretação.

COMPETÊNCIAS

- Integrar na realização da ação dramática outras linguagens: musical, plástica, literária, cinematográfica.
- Compor personagens.
- Criar interpretações múltiplas a partir da pesquisa de temas e propostas.
- Pesquisar as relações com os elementos do espaço cênico.
- Analisar, aprimorar e pesquisar as técnicas e a expressão vocal e corporal.
- Pesquisar a literatura dramática.
- Adequar a prática dentro do contexto de realização dos veículos.
- Mobilizar saberes técnicos, expressão vocal e corporal em situação prática.
- Dominar artisticamente o corpo e a gramática dos diferentes gêneros e estilos no contexto da atuação.
- Criar e poetizar a partir da obra do autor.
- Relacionar, analisar e utilizar os elementos básicos de postura, leitura e memória.
- Pesquisar repertórios adaptando-os ao seu nível e ao público alvo.
- Captar a intenção estética do autor.
- Articular os elementos da prática coletiva.
- Lidar com as situações de improviso dentro de gêneros dramáticos diversos.

- Aprimorar a execução através da construção de saberes e da análise, reflexão e compreensão técnica e estética.
- Estabelecer as relações dos componentes básicos da leitura na execução.
- Estabelecer as relações de sonoridade de acordo com a situação prática.
- Pesquisar as relações entre intérprete – autor; espectador/crítico.
- Conhecer e manipular os elementos das linguagem dramática: ator – espaço; platéia/público – luz; som – texto; cenário – figurino.
- Pesquisar e utilizar as possibilidades técnicas, estéticas e expressivas (corporais, faciais do movimento, da voz, do gesto, etc.).
- Improvisar, atuar e interpretar personagens, tipos, coisas, situações.
- Atuar na convenção palco/platéia, compreendendo as relações.
- Adaptar textos dramáticos e não dramáticos na montagem de cenas, performances, espetáculos em televisão, vídeo, cinema, telas infográficas, entre outros.
- Pesquisar acervos de memória e outras experiências e artistas e técnicos com vista à proposição de novas performances.
- Ampliar e utilizar os conhecimentos da linguagem e dos códigos teatrais cênicos e dramáticos através dos seus aspectos históricos e estéticos.
- Conhecer os gêneros dramáticos.
- Compreender o fazer teatral pelas características sociopolítico-econômicas através dos séculos.
- Compreender o processo de percepção do tempo/ritmo na ação corporal e dramática.

HABILIDADES

- Executar repertório específico e adequado a seu nível de profissionalização, priorizando a prática coletiva.
- Utilizar os elementos e conhecimentos de leitura à primeira vista e improvisação no momento da realização.
- Aplicar, na atuação, as técnicas de execução e os elementos básicos da postura, leitura, memória, respiração, consciência corporal, concentração, foco, projeção, ritmo e espaço.
- Interpretar textos individual e coletivamente no ato da realização.

- Interpretar textos, roteiros, signos gráficos nas diferentes linguagens artísticas exigidas pelas propostas.
- Atuar na prática de conjunto respondendo aos desafios colocados na situação específica de performance.
- Utilizar os recursos vocais e corporais para o domínio da atuação.
- Utilizar o gesto técnico, expressivo e intuitivo.

BASES TECNOLÓGICAS

- Percepção, organização, leitura, memorização, vocal, corporal e gestual.
- Execução e contracenação.
- Ferramentas e técnicas de expressão individual e coletiva e de manipulação de repertórios.
- Execução aplicada à performance coletiva.
- Técnicas de leitura e de improvisação.
- Métodos de pesquisa de repertório e de adequação mercadológica.
- Técnicas de leitura à primeira vista e de improvisação.
- Conhecimentos de estilos, formas, gêneros, história, psicologia, sociologia.
- Conhecimentos filosóficos, históricos, sociológicos, antropológicos, psicológicos, semi-óticos, científicos e tecnológicos.
- Técnicas de recepção.
- Métodos e técnicas de percepção e sensibilização.
- Conhecimentos de história do teatro nacional e internacional e de estética do teatro.
- Caracterização de personagens.
- Métodos e técnicas de organização, normas e de montagem de texto dramático.
- Expressão corporal.

SUBFUNÇÃO 2.2: TRANSFORMAÇÃO DO TEXTO CÊNICO EM AÇÃO, REUNINDO TODOS OS ELEMENTOS EM UM CORPO ORGÂNICO DE ACORDO COM O UNIVERSO DE REALIZAÇÃO DO ESPETÁCULO

COMPETÊNCIAS

- Perceber e organizar mentalmente as idéias, para a orientação e condução de equipes.

- Articular, integrar e adaptar os componentes da linguagem e os elementos das técnicas de direção de forma contextualizada.
- Articular os meios para o planejamento da performance de ensaios e apresentações.
- Relacionar e aplicar os saberes técnicos acerca dos atores e equipamentos.
- Utilizar as práticas e técnicas de produção para o planejamento e seleção de integrantes de grupos e sua adequação aos diferentes contextos socioculturais.
- Interpretar, planejar, organizar roteiros e instruções de caráter técnico e estético para a condução e organização da obra.
- Escolher e adaptar os repertórios específicos a cada conjunto e contexto.
- Analisar estilos, repertórios e performances.
- Orientar e conduzir grupos.
- Planejar a condução dos vários grupos de forma contextualizada.

HABILIDADES

- Selecionar os integrantes de grupos.
- Utilizar na realização os elementos e conhecimentos de leitura e improvisação.
- Interpretar textos, roteiros, scripts.
- Escolher e adaptar os repertórios específicos a cada grupo e aos diferentes contextos e propostas.

BASES TECNOLÓGICAS

- Técnicas de percepção, organização, leitura.
- Normas e técnicas de psicologia aplicada.
- Ferramentas e técnicas de expressão individual e coletiva e de manipulação de repertórios.
- Técnica de leitura, improvisação e de planejamento da direção.
- Estruturação e manipulação de elementos texturais aplicados às diversas situações do drama e aos diferentes conjuntos.
- Planejamento administrativo aplicado à organização de grupos.

FUNÇÃO 3 - PRODUÇÃO

SUBFUNÇÃO 3.1: PLANEJAMENTO, PRÉ E PÓS-PRODUÇÃO. ORGANIZAÇÃO DA ADMINISTRAÇÃO E DA DOCUMENTAÇÃO, COORDENAÇÃO E AGENCIAMENTO DA PRODUÇÃO EM PROJETOS DE ARTES DRAMÁTICAS COM VISTA À DIREÇÃO DA PRODUÇÃO. Envolve conhecimentos básicos de agenciamento e de gerenciamento de equipes, assim como de planejamento e controle dos processos produtivos, de estruturas de suportes de eventos e conhecimentos básicos de administração, de direitos legais aplicados à área e de contabilidade.

COMPETÊNCIAS

- Identificar e organizar as ações e insumos para projetos de artes dramáticas.
- Planejar, organizar, controlar e coordenar providências e ações preparatórias do processo de produção, de forma a garantir que recursos humanos, físico-materiais e técnicos estejam prontos e disponíveis nos tempos previstos e nos espaços certos.
- Considerar diretrizes e limites orçamentários no planejamento da produção, aplicando a lógica da relação custo-benefício.
- Distinguir características e tendências da oferta e do consumo de produtos artísticos no mundo contemporâneo, em especial no Brasil.
- Estabelecer relações entre características e tendências de oferta e consumo de produtos das artes dramáticas, no Brasil e no mundo, e fatores políticos, econômicos, sociais, culturais e tecnológicos, em perspectiva histórica.
- Distinguir as características básicas dos métodos de investigação normalmente utilizados em pesquisas sociais aplicados aos projetos artísticos.
- Analisar, interpretar e estabelecer relações entre dados e informações de pesquisas sobre o consumo de produtos culturais.
- Levantar e organizar fundamentos e vocabulário básico para dialogar com institutos de pesquisa, fontes de informações e pesquisadores da área.
- Direcionar ou redirecionar investimentos financeiros e de produções na área de dramaturgia, considerando pesquisas de consumo e prognósticos.
- Interpretar e aplicar conteúdos de normas e leis – de segurança, de patentes, de direitos autorais – pertinentes ou que regulamentem as atividades da área.
- Utilizar dados e informações sobre fontes ou fornecedores de recursos e serviços normalmente envolvidos em produções artísticas.
- Coordenar e agenciar a produção interna e externa ao espetáculo.

HABILIDADES

- Organizar a administração e a documentação.
- Elaborar relatórios de pesquisas para subsidiar atividades de planejamento, coordenação e agenciamento de produções.
- Elaborar e aplicar ferramentas de planejamento, organização e controle de atividades e de recursos – checklists, fichas técnicas de produção, matrizes.
- Interpretar e aplicar adequadamente a legislação reguladora das relações profissionais, de produção e de consumo na área.
- Identificar, interpretar e utilizar, de forma ética e adequada, as possibilidades oferecidas por leis de incentivo fiscal à produção na área.
- Orientar, acompanhar e avaliar resultados dos processos de produção da área.
- Perceber e administrar produtivamente características e climas psicológicos, individuais e de grupos, próprios do contexto e da dinâmica de trabalho.
- Definir e propor estratégias de distribuição de produtos das artes dramáticas.
- Identificar e conceber alternativas diferenciadas de distribuição de produtos das artes dramáticas, sintonizados com as mudanças e tendências de comportamento dos diferentes públicos consumidores, na perspectiva de abertura de espaços no mercado.
- Elaborar e negociar contratos de distribuição.
- Comunicar oralmente idéias, impressões, instruções e expectativas, de forma acessível aos diversos componentes das equipes de produção.
- Comunicar-se com profissionais das equipes técnicas.
- Aplicar estratégias ou ferramentas de motivação e integração de equipes.
- Redigir instruções de orientação dos processos produtivos, de forma global ou para etapas específicas.

BASES TECNOÇÓGICAS

- Planejamento de programação, contabilidade, veiculação e legislação de produtos culturais.
- Técnicas e métodos de motivação e liderança, aplicados à coordenação de trabalhos em equipes.
- Produção artística: aplicações, possibilidades, legislação e limites.
- Técnicas e fundamentos de elaboração de roteiros e montagem e produção de produtos.
- Administração de espaço físico, funcionamento e pauta de eventos.
- Conhecimentos básicos de administração, de direitos legais aplicados à área e de contabilidade.

➤ Técnicas, normas e padrões de coordenação e agenciamento da produção interna e externa ao espetáculo.

FUNÇÃO 4 - PRESERVAÇÃO

SUBFUNÇÃO 4.1: RESTAURAÇÃO DE ELEMENTOS CENOGRÁFICOS, FIGURINOS E ADEREÇOS E TEXTOS ESCRITOS OU REGISTRADOS EM MÍDIAS.

COMPETÊNCIAS

- Elaborar propostas de intervenção e de restauração de elementos cenográficos, figurinos e adereços e textos escritos ou registrados em mídias.
- Elaborar projetos de restauração, cadastramento, levantamento fotográfico, pesquisa histórica e prospecção.
- Adequar materiais técnicos nas propostas de restauração.
- Realizar estudos e pesquisas sobre intervenções restaurativas.
- Analisar as técnicas de conservação e propor intervenções restaurativas.
- Propor tratamentos de conservação e restauro.
- Interpretar teorias de restauração e aplicá-las na prática.

HABILIDADES

- Executar medidas preventivas.
- Realizar atividades básicas de conservação e estabilização em elementos cenográficos, figurinos e adereços e textos escritos ou registrados em mídias.
- Executar técnicas básicas de restauração.
- Planejar e gerir arquivos.

BASES TECNOLÓGICAS

- Patrimônio histórico-cultural em geral.
- Instrumental teórico de embasamento de intervenções restaurativas.
- Metodologia de elaboração de projetos e organização de obras de restauração.

- Bibliografia e fontes de pesquisa.
- Memória como mecanismo de identidade pessoal e continuidade.
- Memória social e a sua semelhança com a memória pessoal.
- Estudo dos produtos da atividade humana como memória material.
- Conceitos de identidade social e pertinência.
- História das idéias de restauração.
- Noções de preservação na antigüidade e a evolução dos conceitos.
- Estudo dos valores em Conservação.
- Estudo das idéias em Recuperação.
- Elementos constitutivos das obras.
- Limites da intervenção.
- Conservação preventiva.
- Evolução e tendências do pensamento da conservação e restauração.
- Adequação de materiais técnicos.
- Restauração e estilística.
- Restauro científico e crítico.
- Restauração e ética.
- Estudo do pensamento contemporâneo e das metodologias de abordagem do ponto de vista filosófico e psicológico.
- Teorias da restauração.
- Conceito de unidade potencial, capacidade figurativa, consistência material, unicidade da obra.
- Estudo dos valores fenomenológicos.
- Processos de produção.
- Estudo do desgaste e de reposição de materiais.
- Estudos sobre processo/produto.
- Contextos socioculturais na preservação.
- Conceitos de transposição, anastilose, conservação e restauração.
- Elementos constitutivos da obra.
- Estudos sobre a historicidade dos materiais.
- Técnicas de laboratório para o tratamento de bens culturais.
- Metodologias de pesquisa.

SUBFUNÇÃO 4.2: AVALIAÇÃO E ORGANIZAÇÃO DE DOCUMENTOS DAS ARTES DRAMÁTICAS

COMPETÊNCIAS

- Planejar, organizar, controlar, coordenar e propor meios para a organização de acervo documental.
- Diagnosticar o estado de conservação dos documentos.
- Conhecer as técnicas de acondicionamento, controle ambiental, armazenamento, transporte e reprodução de documentos.
- Conhecer as normas básicas de segurança e saúde no trabalho.
- Interpretar e aplicar conteúdos e normas e leis – de segurança, de patentes, de direitos autorais – pertinentes ou que regulamentem as atividades.

HABILIDADES

- Aplicar as técnicas de higienização.
- Aplicar as técnicas de arquivamento.
- Aplicar as normas básicas da biblioteconomia em acervos.
- Utilizar as técnicas de arquivamento.
- Organizar materiais bibliográficos e documentos das artes dramáticas.
- Catalogar e classificar os documentos musicais.
- Montar centro de documentação.
- Aplicar as técnicas de conservação e armazenamento.
- Manipular banco de dados.
- Organizar e administrar arquivos e centros de documentação.

BASES TECNOLÓGICAS

- Normas e métodos de catalogação e de documentação de documentos musicais.
- Organização de banco de dados.
- Procedimentos editoriais.
- Técnicas e normas de organização bibliográfica.
- Técnicas de utilização de ferramentas eletrônicas de organização e consulta a banco de dados.

FUNÇÃO 5 - CONFECÇÃO E MANUTENÇÃO DE EQUIPAMENTOS

SUBFUNÇÃO 5.1: CONSTRUÇÃO, MONTAGEM, CONSERVAÇÃO E REPAROS DOS ELEMENTOS CENOGRÁFICOS. Compreende o planejamento, a coordenação e a adaptação de acordo com maquetes, croquis e plantas fornecidos pelo cenógrafo. Envolve a construção e montagem de cenários e de elementos cenotécnicos para espetáculos de teatro, dança e ópera, assim como a desmontagem e operação dos elementos cenotécnicos

COMPETÊNCIAS

- Analisar as técnicas artesanais de montagem, transformação e duplicação de objetos cenográficos.
- Analisar as aplicações de novas tecnologias, contextualizando-as de acordo com as propostas cenográficas.
- Compreender os mecanismos do processo de criação cenográfica.
- Trabalhar em equipes interdisciplinares, traçando as interseções com as outras áreas e com os outros profissionais.
- Pesquisar e manipular os elementos de tecnologia que apóiam o fazer da carpintaria teatral.
- Conhecer os elementos de arquitetura da cenografia.

HABILIDADES

- Montar, transformar e duplicar objetos cenográficos de acordo com a orientação da cenografia.
- Utilizar as técnicas artesanais na manipulação dos objetos cenográficos.
- Interpretar esboços, projetos e desenhos de elementos de caracterização cenográfica.

BASES TECNOLÓGICAS

- Montagem e duplicação de objetos cenográficos.
- Cenografia.
- Tecnologia de materiais e estudos de utilização cenográfica.

- Fundamentos de cenotécnica.
- Técnicas de interpretação e elaboração de roteiros cenográficos segundo os diversos gêneros e veículos.
- Conhecimentos básicos de comunicação visual.

SUBÁREA: DANÇA

FUNÇÃO	SUBFUNÇÕES		
CRIAÇÃO	1.1 - Elaboração e direção coreográfica para dança e teatro e criação de roteiros	1.2 - Composição e direção coreográfica para musicais, shows, TV, vídeo, cinema e apresentações de releituras (reinterpretações) de dança folclórica e outras aplicações em dança	1.3 - Elaboração de identidade audiovisual de espetáculos e produções em dança
EXECUÇÃO	2.1 - Realização performancial de dança profissional para grandes grupos e companhias de dança	2.2. Realização performancial para as linguagens do musical, shows, TV, vídeo e cinema	
PRODUÇÃO	3.1 - Planejamento e pré-produção em projetos de dança: identificação e organização das ações e insumos		
PRESERVAÇÃO	4.1 - Identificação, preservação e divulgação dos registros da memória da dança		

6.3 - SUBÁREA DANÇA

FUNÇÃO 1 - CRIAÇÃO

SUBFUNÇÃO 1.1: ELABORAÇÃO E DIREÇÃO COREOGRÁFICA PARA DANÇA E TEATRO E CRIAÇÃO DE ROTEIROS.

COMPETÊNCIAS

- Conhecer as diversas propostas de danças e suas características e significados (pessoais, culturais, políticos) articulados e veiculados nas danças criadas.

- Analisar e propor escrituras cênico-coreográficas.
- Dominar os processos do fazer/criar artístico da dança considerando a relação/necessidade de ajuste, cooperação e respeito entre as escolhas individuais e grupais.
- Analisar a história da dança nacional e internacional contextualizando épocas, regiões e países.
- Escolher movimentos, fontes (coreográficas), gêneros, estilo, relacionando-os com as criações de dança.
- Desenvolver a expressão estética.
- Pesquisar repertório adaptando à proposta coreográfica.
- Analisar e categorizar a matéria-prima da dança e as idéias a serem escolhidas e manipuladas no processo criativo.
- Elaborar idéias e emoções de maneira sensível, imaginativa, estética tornando-as presentes em produtos de dança.
- Conhecer em produtos de dança as fontes de improvisação (instruções diretas, descobertas guiadas, respostas selecionadas, jogos, etc.) e de composição coreográfica a partir de diversas fontes culturais.
- Pesquisar os processos de seleção e tratamento dos elementos de composição coreográfica, numa perspectiva estética e comunicacional.
- Aperfeiçoar a capacidade de discriminação verbal, visual, cinestésica e de preparo corporal de forma reflexiva.
- Propor relações de forma e conteúdo em produções visuais e audiovisuais para dança.
- Pesquisar as possibilidades expressivas, técnicas e estéticas corporais, faciais do movimento, da voz, do gesto.
- Elaborar propostas de improvisação, atuação e interpretação de personagens, tipos, coisas, situações.
- Pesquisar e utilizar ética e esteticamente os elementos da convenção palco/platéia em suas diferentes formas e meios, compreendendo as suas relações.
- Adaptar textos dramáticos e não dramáticos com vista à montagem coreográfica de cenas, performances, espetáculos em televisão, vídeo, cinema, telas informáticas, entre outros.
- Conhecer no fazer/criar da dança os elementos da linguagem cênica, coreográfica: dançarino-espaco; platéia/público, luz.
- Conhecer os elementos de tecnologia que apóiam o fazer da dança.
- Pesquisar a literatura dramática da dança, aplicando esses conhecimentos no fazer/criar
- Conhecer e distinguir no fazer/criar os estilos, escolas, tendências da dança relacionando-os com o seu momento cultural e com a sua produção.

- Distinguir, organizar e utilizar formas, elementos estruturais, ritmo, movimento, harmonia.
- Pesquisar as diferentes organizações dos materiais nas diferentes épocas, etnias e estéticas.
- Elaborar e propor formas de expressão corporal de melodias, ritmos.
- Pesquisar as aplicações de dança em projetos diversos.
- Pesquisar inovações estilísticas e tendências coreográficas.
- Criar para o repertório movimentos expressivos.
- Aprimorar as possibilidades de expressão.
- Conhecer as formas de expressão corporal de imagens, idéias e sentimentos.
- Relacionar os conhecimentos e estruturas do movimento corporal e da linguagem musical.
- Combinar movimentos, gestos na dramatização de textos coreográficos.
- Conhecer e utilizar criativa e esteticamente os conhecimentos de simetria, espaço, movimento, harmonia.
- Dominar e utilizar as técnicas e procedimentos expressivos.

HABILIDADES

- Conhecer e aplicar os recursos da improvisação.
- Utilizar os elementos da composição plástica.
- Utilizar a criatividade, valendo-se do corpo com instrumento de comunicação e arte.
- Utilizar os processos de seleção e tratamento dos elementos de composição coreográfica, numa perspectiva estética e comunicacional.
- Utilizar nas propostas de roteirização ou composição e direção as possibilidades expressivas, técnicas e estéticas corporais, faciais do movimento, da voz, do gesto.
- Conduzir propostas de improvisação, atuação e interpretação de personagens, tipos, coisas, situações.
- Redigir propostas de roteirização, de composição e de direção.
- Dirigir grupos de dança.

BASES TECNOLÓGICAS

- Diversas manifestações artísticas no tempo e no espaço.
- Formas de expressão corporal de imagens, idéias e sentimentos.

- Conhecimentos filosóficos, históricos, sociológicos, antropológicos, psicológicos, científicos e tecnológicos, entre outros aplicados à dança.
- Métodos e técnicas e recursos de improvisação.
- Conhecimentos de simetria, espaço, movimento, harmonia.
- Técnicas e procedimentos expressivos.
- Estruturas do movimento corporal e da linguagem musical.
- Técnicas de notação dos movimentos.
- Expressão corporal.
- Movimentos, passos e gestos relacionados à técnica da dança clássica e da dança moderna.
- Técnicas de execução de performance coletiva (corpo de baile), em solos, duos e trios.
- Pesquisa de repertório.
- Estilos, gêneros e modalidades de dança.
- Estruturas do corpo, seu funcionamento e cuidados na prevenção de lesões.
- Elementos de música e sua aplicação prática na execução do movimento (contagem, andamento, relação expressivas da música e sua ligação com a relação expressiva do movimento).
- Análise da relação música, movimento, figurino na concepção do personagem e contexto coreográfico.
- Execução e manipulação de elementos textuais aplicados às diversas situações da execução performancial.
- Conhecimentos filosóficos, históricos, sociológicos, científicos, entre outros aplicados à dança.
- Métodos e técnicas de organização, montagem de textos coreográficos.
- Terminologia do balé clássico, do balé moderno.

SUBFUNÇÃO 1.2: COMPOSIÇÃO, E DIREÇÃO COREOGRÁFICA PARA MUSICAIS, SHOWS, TV, VÍDEO, CINEMA E APRESENTAÇÕES DE RELEITURAS (RE-INTERPRETAÇÕES) DE DANÇA FOLCLÓRICA E OUTRAS APLICAÇÕES EM DANÇA.

COMPETÊNCIAS

- Conhecer, pesquisar e aplicar os elementos da composição, roteirização e direção coreográfica para musicais, shows, TV, vídeo, cinema e de reinterpretções de danças folclóricas.
- Estabelecer as relações dos componentes da técnica de dança clássica e moderna.
- Pesquisar repertório adaptando à proposta coreográfica.

- Analisar e categorizar a matéria-prima da dança e as idéias a serem escolhidas e manipuladas no processo criativo.
- Elaborar idéias e emoções de maneira sensível, imaginativa, estética tornando-as presentes em produtos de dança.
- Aplicar em produtos de dança as fontes de improvisação (instruções diretas, descobertas guiadas, respostas selecionadas, jogos, etc.) e de composição coreográfica a partir de diversas fontes culturais.
- Pesquisar os processos de seleção e tratamento dos elementos de composição coreográfica, numa perspectiva estética e comunicacional.
- Aperfeiçoar a capacidade de discriminação verbal, visual, cinestésica e de preparo corporal de forma reflexiva.
- Propor relações de forma e conteúdo em produções visuais e audiovisuais para dança.
- Pesquisar as possibilidades expressivas, técnicas e estéticas corporais, faciais do movimento, da voz, do gesto.
- Elaborar propostas de improvisação, atuação e interpretação de personagens, tipos, coisas, situações.
- Pesquisar ética e esteticamente os elementos da convenção palco/platéia em suas diferentes formas e meios, compreendendo as suas relações.
- Adaptar textos dramáticos e não dramáticos com vista à montagem coreográfica de cenas, performances, espetáculos em televisão, vídeo, cinema, telas informáticas, entre outros.
- Conhecer no fazer/criar da dança os elementos da linguagem cênica, coreográfica: dança-rino-espesso; platéia/público, luz.
- Conhecer e utilizar os elementos de tecnologia que apóiam o fazer da dança.
- Conhecer a literatura dramática da dança, aplicando esses conhecimentos no fazer/criar.
- Conhecer e distinguir no fazer/criar os estilos, escolas, tendências da dança relacionando-os com o seu momento cultural e com a sua produção.
- Conhecer os recursos da improvisação.
- Distinguir e organizar formas, elementos estruturais, ritmo, movimento, harmonia.
- Pesquisar as diferentes organizações dos materiais nas diferentes épocas, etnias e estéticas.
- Elaborar e propor formas de expressão corporal de melodias, ritmos.
- Enriquecer o repertório de movimentos expressivos.
- Aprimorar as possibilidades de expressão.
- Conhecer as formas de expressão corporal de imagens, idéias e sentimentos.
- Relacionar os conhecimentos e estruturas do movimento corporal e da linguagem musical.

- Combinar movimentos, gestos na dramatização de textos coreográficos.
- Conhecer e utilizar criativa e esteticamente os conhecimentos de simetria, espaço, movimento, harmonia.
- Dominar e utilizar as técnicas e procedimentos expressivos.

HABILIDADES

- Utilizar os elementos da composição plástica.
- Utilizar a criatividade, valendo-se do corpo como instrumento de comunicação e arte.
- Utilizar os processos de seleção e tratamento dos elementos de composição coreográfica, numa perspectiva estética e comunicacional.
- Utilizar nas propostas de roteirização ou composição e direção as possibilidades expressivas, técnicas e estéticas corporais, faciais do movimento, da voz, do gesto.
- Conduzir propostas de improvisação, atuação e interpretação de personagens, tipos, coisas, situações adaptadas para musicais, shows, TV, vídeo, cinema e apresentações de releituras (re-interpretações) de dança folclórica.
- Redigir e dirigir propostas de roteirização e de composição coreográfica explorando as possibilidades de articulação da dança com outras linguagens artísticas.

BASES TECNOLÓGICAS

- Manifestações artísticas no tempo e no espaço.
- História da dança das culturas populares nacionais e internacionais.
- Formas de expressão corporal de imagens, idéias e sentimentos.
- Conhecimentos filosóficos, históricos, sociológicos, antropológicos, psicológicos, científicos e tecnológicos, entre outros aplicados à dança.
- Métodos e técnicas e recursos de improvisação.
- Simetria, espaço, movimento, harmonia.
- Procedimentos expressivos.
- Estruturas do movimento corporal e da linguagem musical.
- Notação dos movimentos.

- Expressão corporal.
- Execução dos movimentos, passos e gestos relacionados à técnica da dança clássica e moderna.
- Execução de performance coletiva (corpo de baile) em solos, duos e trios.
- Pesquisa de repertório.
- Estilos, gêneros e modalidades de dança.
- Estruturas do corpo, seu funcionamento e cuidados na prevenção de lesões.
- Elementos de música e sua aplicação prática na execução do movimento (contagem, andamento, relações expressivas da música e sua ligação com a relação expressiva do movimento).
- Relação música, movimento, figurino na concepção do personagem e contexto coreográfico.
- Técnicas de execução e manipulação de elementos textuais aplicados às diversas situações da execução performancial.
- Conhecimentos filosóficos, históricos, sociológicos, científicos, entre outros aplicados à dança.
- Métodos e técnicas de organização, montagem de textos coreográficos.
- Terminologia do balé clássico, do balé moderno e das danças folclóricas.
- Anatomia, cinesiologia e de cinestesia corporal aplicada à dança clássica e moderna, dança folclórica.
- Roteirização e direção coreográfica para musicais, shows, TV, vídeo, cinema e de re-interpretações de danças folclóricas.
- Dramaturgia teatral em suas diferentes propostas.

SUBFUNÇÃO 1.3: ELABORAÇÃO DE IDENTIDADE AUDIOVISUAL DE ESPETÁCULOS E PRODUTOS EM DANÇA. Compreende a criação, projeção e supervisão da realização e montagem de todas as ambientações e espaços necessários à cena (do palco às telas), incluindo a programação cronológica dos cenários, a determinação dos materiais necessários, a direção da preparação, montagem, desmontagem e remontagem da diversas unidades de trabalho. Envolve conhecimentos básicos de arquitetura, estruturas, projetos e cálculo de materiais e de ordenação e simetria de cores, luz, som, etc. *para a elaboração de projetos de ambientação audiovisual em dança, cenografia, envolvendo a concepção, embasada na interpretação de roteiros, de orientações de direção, em pesquisas históricas e culturais e no estudo das possibilidades cenográficas de diferentes materiais, de ambientes variados destinados ao registro de imagens de produções audiovisuais de gêneros diversos.*

COMPETÊNCIAS

- Distinguir características dos diversos gêneros de produção, interligadas às características distintas dos diversos meios ou veículos de comunicação, na perspectiva da identidade audiovisual.
- Distinguir princípios da linguagem cenográfica e associá-los às características dos diferentes gêneros de produção e veículos de comunicação.
- Ler e interpretar textos / roteiros, bem como expectativas e orientações de direção, sob a ótica cenográfica.
- Pesquisar elementos de natureza histórica e cultural que possibilitem a seleção de componentes característicos e marcantes para a orientação de projetos cenográficos.
- Pesquisar as propriedades de diferentes materiais e suas possibilidades de uso cenográfico.
- Conhecer os elementos básicos da linguagem da dança.
- Pesquisar as possibilidades dos elementos cenotécnicos em projetos de dança.
- Dialogar com as equipes de produção da dança em suas diferentes com vista à orientação e operação de elementos cenotécnicos para dança.
- Adaptar as necessidades cenográficas e cenotécnicas à linguagem da dança.
- Pesquisar, buscar e desenvolver ensaios / experimentações com novos materiais, na perspectiva de ampliação dos recursos cenográficos.
- Conceber espaços cenográficos, de identidade audiovisual.
- Compatibilizar projetos cenográficos às características ou requisitos técnicos do processo de produção (elementos de iluminação, sonorização, posicionamento e movimentação de equipamentos e de pessoas), bem como a condições básicas e gerais de preservação da segurança de todos (elenco, equipe técnica, pessoal de produção e público), quando este for o caso.
- Compatibilizar projetos cenográficos a disponibilidades orçamentárias, conhecendo as influências mercadológicas presentes na produção.

HABILIDADES

- Conduzir a operação de elementos cenotécnicos para a dança.
- Projetar a identidade audiovisual, através de desenhos técnicos (croquis e plantas) e maquetes.

- Esboçar, desenhar e/ou indicar figurinos e elementos de caracterização de personagens (maquilagem, penteados e adereços).
- Descrever ambientes, figurinos e elementos de caracterização de personagens.
- Utilizar fluentemente softwares de projeto / design de ambientes.
- Projetar e construir maquetes.
- Supervisionar a construção, provendo a decoração, figurinos e iluminação.

BASES TECNOLÓGICAS

- Características dos diversos gêneros de produção e dos veículos de comunicação, sob a ótica cenográfica e da cenotécnica.
- Interpretação cenográfica de roteiros e de indicações da direção de projetos artísticos. Vocabulário técnico da área.
- Materiais e estudo de suas potencialidades cenográficas e cenotécnicas.
- Fundamentos de cenotécnica – eletricidade, mecânica e hidráulica aplicadas.
- Fundamentos e técnicas de concepção / criação de cenários: a iluminação e a sonorização como componentes da identidade audiovisual e cenográfica; eleição de cores e texturas nos projetos cenográficos.
- Ferramentas eletrônicas de projeto.

FUNÇÃO 2 - EXECUÇÃO

SUBFUNÇÃO 2.1: REALIZAÇÃO PERFORMANCIAL DE DANÇA PROFISSIONAL PARA GRANDES GRUPOS E COMPANHIAS DANÇA. Envolve o conhecimento da terminologia do balé clássico e do balé moderno, da evolução de dança, da anatomia, da cinesiologia e da cinestesia corporal aplicada à dança profissional e do corpo de baile

COMPETÊNCIAS

- Conhecer, analisar e aprimorar a técnica da dança clássica.
- Captar a expressão estética do coreógrafo.

- Aprimorar e execução através da construção de conhecimentos, saberes e análise, reflexão e compreensão técnica e estética.
- Estabelecer as relações rítmicas de acordo com a situação prática.
- Analisar as estruturas corporais.
- Pesquisar repertório adaptando ao seu nível técnico.
- Relacionar, analisar e utilizar os elementos básicos de postura, leitura do movimento e memória.
- Interpretar, criar e poetizar a partir da obra do coreógrafo.
- Dominar artisticamente seu corpo e a gramática do movimento dos diversos gêneros e estilos de dança, no contexto da execução.
- Mobilizar saberes teóricos e técnicas de movimentos expressivos em situação prática.
- Estabelecer as relações dos componentes da técnica de dança clássica e moderna.
- Conhecer as diversas propostas de danças e suas características e significados (pessoais, culturais, políticos) articulados e veiculados às danças criadas.
- Conhecer a história da dança nacional e internacional contextualizando épocas, regiões e países.
- Elaborar idéias e emoções de maneira sensível, imaginativa, estética tornando-as presentes na sua performance.
- Aperfeiçoar a capacidade de compreensão verbal, visual, cinestésica e de preparo corporal de forma reflexiva.
- Improvisar, atuar e interpretar personagens, tipos, coisas e situações.
- Atuar na convenção palco/platéia em suas diferentes formas e meios, compreendendo as suas relações.
- Distinguir no fazer/criar os estilos, escolas, tendências da dança relacionando-os com o seu momento cultural e com a sua produção.
- Criar para o repertório movimentos expressivos.
- Ampliar e aprimorar as possibilidades de expressão.
- Relacionar os conhecimentos e estruturas do movimento corporal e da linguagem musical.
- Dominar as técnicas e procedimentos expressivos.

HABILIDADES

- Utilizar as possibilidades expressivas, interpretativas técnicas e estéticas corporais, faciais do movimento, da voz, dos passos e gestos.

- Utilizar no fazer/criar da dança os elementos da linguagem cênica, coreográfica: dançarino- espaço-público.
- Utilizar a criatividade, valendo-se do corpo como instrumento de comunicação e arte.
- Lidar com situações de improviso dentro de grupos de movimentos específicos da técnica.
- Articular os elementos da prática em grupo.
- Executar repertório específico e adequado ao seu nível de profissionalização, em solos, duos e trios priorizando a prática coletiva.
- Expressar com o corpo imagens, idéias e sentimentos construídos interiormente.
- Expressar corporalmente melodias, ritmos, etc.
- Executar ritmos diferentes e de diferentes propostas e culturas.
- Expressar-se em grupo.
- Aplicar, na atuação, as técnicas de postura e controle muscular das diferentes técnicas de dança.
- Atuar na prática de conjunto (corpo de baile) respondendo aos desafios colocados na situação específica de performance.
- Utilizar o gesto técnico e expressivo.
- Utilizar os elementos de improvisação e os conhecimentos dos movimentos, passos e gestos no momento da performance.
- Atuar na convenção palco/platéia em suas diferentes formas e meios.
- Utilizar as técnicas e procedimentos expressivos.

BASES TECNOLÓGICAS

- Notação dos movimentos.
- Expressão corporal.
- Execução dos movimentos, passos e gestos relacionados à técnica da dança clássica moderna.
- Técnicas de execução de performance coletiva (corpo de baile) em solos, duos e trios.
- Pesquisa de repertório.
- Estilos, gêneros e modalidades de dança.
- Estruturas do corpo, seu funcionamento e cuidados na prevenção de lesões.
- Elementos de música e sua aplicação prática na execução do movimento (contagem, andamento, relação expressivas da música e sua ligação com a relação expressiva do movimento).

- Análise da relação música, movimento, figurino na concepção do personagem e contexto coreográfico.
- Manipulação de elementos textuais aplicados às diversas situações da execução performancial.
- Conhecimentos filosóficos, históricos, sociológicos, científicos, entre outros aplicados à dança.
- Terminologia do balé clássico e do balé moderno.

SUBFUNÇÃO 2.2: REALIZAÇÃO PERFORMANCIAL PARA AS LINGUAGENS DO MUSICAL, SHOWS, TV, VÍDEO E CINEMA. Envolve o conhecimento da terminologia do balé clássico, do balé moderno, de dramaturgia de/em arte do movimento, de evolução de dança, de anatomia, cinesiologia e de cinestesia corporal aplicada à dança em suas diversas possibilidades de articulação com outras linguagens, de folclore, de técnica teatral, música. Compreende, também, conhecimentos da linguagem do musical, shows e a aplicação da dança nos meios: TV, vídeo e cinema.

COMPETÊNCIAS

- Dominar a linguagem da dança, do musical e suas múltiplas aplicações.
- Pesquisar as aplicações da dança na TV, vídeo, cinema e outros meios.
- Analisar e aprimorar a técnica da dança clássica.
- Captar a expressão estética do coreógrafo.
- Articular os elementos da prática em grupo.
- Aprimorar e execução através da construção de conhecimentos, saberes e análise, reflexão e compreensão técnica e estética.
- Estabelecer as relações rítmicas de acordo com a situação prática.
- Analisar as estruturas corporais.
- Pesquisar repertório adaptando seu nível técnico.
- Relacionar e analisar os elementos básicos de postura, leitura do movimento e memória.
- Interpretar, criar e poetizar a partir da obra do coreógrafo.
- Dominar artisticamente seu corpo e a gramática do movimento dos diversos gêneros e estilos de dança, no contexto da execução.
- Mobilizar saberes teóricos e técnicas de movimentos expressivos em situação prática.
- Estabelecer as relações dos componentes da técnica de dança clássica e moderna.

- Conhecer as diversas propostas de danças e suas características e significados (pessoais, culturais, políticos) articulados e veiculados às danças criadas.
- Conhecer a história da dança nacional e internacional contextualizando épocas, regiões e países.
- Elaborar idéias e emoções de maneira sensível, imaginativa, estética tornando-as presentes na sua performance.
- Aperfeiçoar a capacidade de compreensão verbal, visual, cinestésica e de preparo corporal de forma reflexiva.
- Improvisar, atuar e interpretar personagens, tipos, coisas e situações.
- Distinguir no fazer/criar os estilos, escolas, tendências da dança relacionando-os com o seu momento cultural e com a sua produção.
- Ampliar e aprimorar as possibilidades de expressão.
- Relacionar os conhecimentos e estruturas do movimento corporal e da linguagem musical.

HABILIDADES

- Dominar e utilizar as técnicas e procedimentos expressivos.
- Atuar na convenção palco/platéia em suas diferentes formas e meios, compreendendo as suas relações.
- Utilizar no fazer/criar da dança os elementos da linguagem cênica, coreográfica: dançarino- espaço-público.
- Utilizar a criatividade, valendo-se do corpo como instrumento de comunicação e arte.
- Utilizar as possibilidades expressivas, interpretativas técnicas e estéticas corporais, faciais do movimento, da voz, dos passos e gestos.
- Lidar com situações de improviso dentro de grupos de movimentos específicos da técnica.
- Executar repertório específico e adequado ao seu nível de profissionalização, em solos, duos e trios priorizando a prática coletiva.
- Expressar com o corpo imagens, idéias e sentimentos construídos interiormente.
- Expressar corporalmente melodias, ritmos, etc.
- Executar ritmos diferentes e de diferentes propostas e culturas.
- Expressar-se em grupo.
- Criar movimentos expressivos para o repertório.
- Aplicar, na atuação, as técnicas de postura e controle muscular das diferentes técnicas de dança.

- Atuar na prática de conjunto (corpo de baile) respondendo aos desafios colocados na situação específica de performance.
- Utilizar o gesto técnico e expressivo.
- Utilizar os elementos de improvisação e os conhecimentos dos movimentos, passos e gestos no momento da performance.
- Atuar na convenção palco/platéia em suas diferentes formas e meios.
- Utilizar as técnicas e procedimentos expressivos.

BASES TECNOLÓGICAS

- Notação dos movimentos.
- Expressão corporal.
- Execução dos movimentos, passos e gestos relacionados à técnica da dança clássica e moderna.
- Técnicas de execução de performance coletiva (corpo de baile) em solos, duos e trios Pesquisa de repertório.
- Estilos, gêneros e modalidades de dança.
- Estruturas do corpo, seu funcionamento e cuidados na prevenção de lesões.
- Elementos de música e sua aplicação prática na execução do movimento (contagem, andamento, relação expressiva da música e sua ligação com a relação expressiva do movimento).
- Relação música, movimento, figurino na concepção do personagem e contexto coreográfico.
- Manipulação de elementos textuais aplicados às diversas situações da execução performancial.
- Conhecimentos filosóficos, históricos, sociológicos, científicos, entre outros aplicados.
- Terminologia do balé clássico e do balé moderno.

FUNÇÃO 3 - PRODUÇÃO

SUBFUNÇÃO 3.1: PLANEJAMENTO E PRÉ-PRODUÇÃO EM PROJETOS DE DANÇA, E IDENTIFICAÇÃO E ORGANIZAÇÃO DAS AÇÕES E INSUMOS. Envolve o processo de produção em dança nas várias formas, gêneros, meios e mídias de expressões artísticas, a administração e manutenção de espetáculos e produções para a dança, assim como a divulgação, veiculação e marketing em dança. Compreende conhecimentos de programação de atividades operacionais e de estrutura de

suporte voltadas para a obtenção de eficiência dos processos de Produção: orientação e supervisão, difusão e distribuição.

COMPETÊNCIAS

- Identificar e organizar as ações e insumos para projetos de dança.
- Conhecer as práticas e teorias de produção, apreciação e reflexão das culturas artísticas em suas interconexões.
- Compreender os critérios culturalmente construídos e embasados em conhecimentos de caráter filosófico, histórico, sociológico, antropológico, psicológico, semiótico, científico e tecnológico.
- Planejar, organizar, controlar e coordenar providências e ações preparatórias do processo de produção, de forma a garantir que recursos humanos, físico-materiais e técnicos estejam prontos e disponíveis nos tempos previstos e nos espaços certos.
- Considerar diretrizes e limites orçamentários no planejamento da produção, aplicando a lógica da relação custo-benefício.
- Distinguir características e tendências da oferta e do consumo de produtos de dança no mundo contemporâneo, em especial no Brasil.
- Estabelecer relações entre características e tendências de oferta e consumo de produtos de dança, no Brasil e no mundo, e fatores políticos, econômicos, sociais, culturais e tecnológicos, em perspectiva histórica.
- Distinguir as características básicas dos métodos de investigação normalmente utilizados em pesquisas sociais.
- Analisar, interpretar e estabelecer relações entre dados e informações de pesquisas sobre o consumo de produtos de dança.
- Direcionar ou redirecionar investimentos financeiros e de produções na área de dança, considerando pesquisas de consumo e prognósticos.
- Interpretar conteúdos de normas e leis – de segurança, de patentes, de direitos autorais – pertinentes ou que regulamentem as atividades da área.
- Utilizar dados e informações sobre fontes ou fornecedores de recursos e serviços normalmente envolvidos em produções de dança.
- Elaborar e propor roteiros, assim como orientar e supervisionar os processos de produção da área.

- Distinguir as etapas e características dos processos de produção da dança e dos diversos gêneros de produtos, considerando os diferentes veículos e meios.
- Orientar, monitorar e providenciar ajustes nos processos de produção da área, garantindo a qualidade dos produtos.
- Identificar e propor adequações ou redirecionamentos de produção, distribuição, difusão, a partir dos resultados de vendas e tendências do mercado.
- Compatibilizar projetos de dança a disponibilidades orçamentárias, conhecendo as influências mercadológicas presentes na produção.
- Avaliar resultados de vendas e tendências, assim como o impacto nas produções de dança.
- Interpretar e aplicar adequadamente a legislação reguladora das relações profissionais, de produção e de consumo na área.
- Identificar, interpretar e utilizar, de forma ética e adequada, as possibilidades oferecidas por leis de incentivo fiscal à produção na área.
- Orientar, administrar, acompanhar e avaliar resultados dos processos de produção da área.
- Perceber e administrar produtivamente características e climas psicológicos, individuais e de grupos, próprios do contexto e da dinâmica de trabalho.
- Definir e propor estratégias de distribuição de produtos de dança.
- Identificar e conceber alternativas diferenciadas de distribuição de produtos de dança, sintonizados com as mudanças e tendências de comportamento dos diferentes públicos consumidores, na perspectiva de abertura de espaços no mercado.

HABILIDADES

- Levantar e organizar fundamentos e vocabulário básico para dialogar com institutos de pesquisa, fontes de informações e pesquisadores da área.
- Elaborar relatórios interpretativos de pesquisas para subsidiar atividades de planejamento de produções de dança.
- Elaborar e aplicar ferramentas de planejamento, organização e controle de atividades e de recursos – checklists, fichas técnicas de produção, matrizes.
- Comunicar-se utilizando vocabulário técnico dos segmentos de produção de dança.
- Redigir documentos administrativos.
- Utilizar as tecnologias disponíveis.
- Elaborar e negociar contratos de distribuição.

- Comunicar oralmente idéias, impressões, instruções e expectativas, de forma acessível aos diversos componentes das equipes de produção.
- Comunicar-se com profissionais das equipes técnicas.
- Aplicar estratégias ou ferramentas de motivação e integração de equipes.
- Redigir instruções de orientação dos processos produtivos, de forma global ou para etapas específicas.

BASES TECNOLÓGICAS

- Estudo de perfil de consumo e de oferta de produtos de dança.
- Tecnologias das produções musicais, características, tendências, impacto no consumo e na oferta de produtos de dança.
- Pesquisa social e suas aplicações no estudo dos processos de produção de dança.
- Técnicas e métodos de leitura, análise e interpretação de dados e informações de pesquisas de consumo de produtos de dança.
- Técnicas, métodos e ferramentas de planejamento de organização e identificação das ações e insumos para a produção de dança.
- Normas, termos, fundamentos e ferramentas de captação e gestão de recursos de produção na área de artes: leis de incentivo fiscal, patrocínios, entre outros.
- Elaboração de orçamento em projetos de produção de dança.
- Técnicas e ferramentas de planejamento administrativo e de gestão.
- Técnicas e métodos de planejamento de programação, distribuição, veiculação e difusão de produtos de dança.
- Técnicas e métodos de motivação e liderança aplicados à coordenação de trabalhos em equipes.
- Tecnologias de produção musical: aplicações, possibilidades e limites.
- Técnicas e fundamentos de elaboração de roteiros e montagem e produção de produtos de dança.

FUNÇÃO 4 - PRESERVAÇÃO

SUBFUNÇÃO 4.1: IDENTIFICAÇÃO, PRESERVAÇÃO E DIVULGAÇÃO DOS REGISTROS DA MEMÓRIA DA DANÇA. Compreende avaliação e organização de documentos de registro da memória da dança. Envolve o conhecimento das normas básicas e das técnicas de arquivamento, registro

através da aplicação na organização de material de pesquisa, documentos históricos e bibliografia e de pesquisa de acervos diversos.

COMPETÊNCIAS

- Elaborar estratégias de organização e manutenção de acervos em dança.
- Elaborar projetos, pesquisa e documentação em dança com vista ao registro da memória.
- Conhecer e aplicar as normas básicas da biblioteconomia e de registro audiovisual em acervos de dança.
- Conhecer e aplicar as técnicas de arquivamento e de registro de acervos em dança.
- Planejar, organizar, controlar, coordenar e propor meios para a organização de acervo documental.
- Diagnosticar o estado de conservação dos documentos e acervos de dança.
- Conhecer e aplicar as técnicas de higienização.
- Conhecer as técnicas de acondicionamento, controle ambiental, armazenamento, transporte e reprodução de acervos de dança.
- Conhecer, pesquisar e analisar os sistemas de significação em imagens e som.
- Elaborar estratégias de registro e manutenção de vídeos documentais.
- Conhecer as normas básicas de segurança e saúde no trabalho.
- Interpretar e aplicar conteúdos e normas e leis – de segurança, de patentes, de direitos autorais – pertinentes ou que regulamentem as atividades.
- Classificar os acervos de dança.

HABILIDADES

- Utilizar as técnicas de registro, documentação e arquivamento.
- Organizar materiais bibliográficos e documentos audiovisuais.
- Catalogar e classificar os documentos.
- Montar centro de documentação.
- Aplicar as técnicas de conservação e armazenamento.
- Manipular banco de dados.
- Organizar e administrar arquivos e centros de documentação.
- Bases Tecnológicas.
- Técnicas, normas e métodos de catalogação de documentação de acervos de dança.
- Conhecimentos de história da dança.

- Conhecimentos básicos de escritura e registro videodocumental cênico-coreográfica.
- Técnicas de organização de banco de dados.
- Normas e procedimentos editoriais.
- História dos materiais.
- Técnicas e normas de organização bibliográfica e de registros audiovisuais.
- Técnicas de utilização de ferramentas eletrônicas de organização, registro e consulta.

SUBÁREA: ARTES CIRCENSES

FUNÇÃO	SUBFUNÇÕES		
CRIAÇÃO	1.1 - Criação e execução de um ou mais números artísticos com domínio de técnicas circenses	1.2 - Direção e elaboração de espetáculos ou de números circenses compreendendo conhecimento básico das técnicas circenses e dos múltiplos componentes do espetáculo artístico	
CAPATAZIA DO ESPAÇO, DE INSTALAÇÕES E CONFECÇÃO E MANUTENÇÃO DE EQUIPAMENTOS	2.1 - Capatazia do espaço circense compreendendo domínio básico das técnicas circenses, de montagem de lonas e similares, de manutenção e instalação da estrutura física do espaço circense	2.2 - Confecção dos equipamentos compreendendo conhecimentos de projeção, execução de materiais e de instalações próprias à execução de técnicas circenses	2.3 - Segurança do espaço, das instalações e dos equipamentos circenses compreendendo conhecimentos de utilização, dentro dos padrões mínimos de exigência
GESTÃO	3.1 - Gestão de atividades circenses compreendendo conhecimentos de planejamento, de produção executiva, de elaboração de projetos, de análise do mercado de trabalho e de legislação pertinente à atividade		

6.4 - SUBÁREA ARTES CIRCENSES

FUNÇÃO 1 - CRIAÇÃO

SUBFUNÇÃO 1.1: CRIAÇÃO E EXECUÇÃO DE UM OU MAIS NÚMEROS ARTÍSTICOS. DOMÍNIO DE TÉCNICAS CIRCENSES.

COMPETÊNCIAS

- Conhecer e distinguir as características básicas e a estrutura de números e seu encadeamento num espetáculo.

- Conhecer, distinguir e classificar as técnicas específicas de cada modalidade.
- Conhecer e pesquisar as novas técnicas e suas possibilidades de uso na criação e execução de números.
- Considerar e empregar as técnicas de cada modalidade considerando a evolução histórica das mesmas.
- Planejar, organizar, controlar e coordenar providências e ações do processo de criação e execução de números.
- Interpretar e aplicar conteúdos e normas e leis – de segurança, de patentes, de direitos autorais – pertinentes ou que regulamentem as atividades da área.

HABILIDADES

- Realizar pesquisa de materiais envolvidos na construção dos números.
- Utilizar as técnicas, métodos e ferramentas de criação e execução de números em uma ou várias técnicas circenses.
- Executar números artísticos em uma ou várias modalidades dentro de uma visão artística.
- Utilizar as ferramentas e técnicas de cada modalidade na execução.
- Montar números baseados nas técnicas específicas de cada modalidade.
- Aplicar melhorias da performance através da identificação dos fatores corporais intervenientes na execução.

BASES TECNOLÓGICAS

- Técnicas, métodos e ferramentas de montagem de números.
- Noções e fundamentos de anatomia, biomecânica, fisiologia aplicados ao fazer específico à execução de números.
- Técnicas, métodos e normas de preparação física.
- Fundamentos das artes tradicionais do circo.
- Técnicas e métodos de expressão corporal, cênica e plástica.

SUBFUNÇÃO 1.2: DIREÇÃO E ELABORAÇÃO DE ESPETÁCULOS OU DE NÚMEROS CIRCENSES COMPREENDENDO CONHECIMENTO BÁSICO DAS TÉCNICAS CIRCENSES E DOS MÚLTIPLOS COMPONENTES DO ESPETÁCULO ARTÍSTICO.

COMPETÊNCIAS

- Conhecer e distinguir as características básicas das técnicas circenses.
- Conhecer, distinguir e classificar os componentes básicos da estrutura do espetáculo circense.
- Conhecer, pesquisar as utilizações da linguagem circense considerando as outras linguagens artísticas.
- Conhecer e empregar as técnicas de criação, montagem e construção de espetáculos circenses.
- Planejar, organizar, controlar e coordenar providências e ações do processo de criação, montagem e realização de espetáculo circense.
- Interpretar e aplicar conteúdos e normas e leis – de segurança, de patentes, de direitos autorais – pertinentes ou que regulamentem as atividades da área.
- Considerar diretrizes e limites orçamentários no planejamento dos espetáculos circenses.
- Realizar pesquisa dos componentes envolvidos na criação de espetáculos circenses.
- Conhecer e pesquisar o conteúdo histórico, social e cultural do circo, os aspectos da montagem e das atividades do circo.

HABILIDADES

- Utilizar as técnicas, métodos e ferramentas de montagem de espetáculos circenses.
- Elaborar estudos de caso para criação e direção de espetáculos circenses.
- Utilizar as linguagens, ferramentas e técnicas pertinentes ao espetáculo.
- Executar ações e atividades que permitam a montagem e realização de espetáculos circenses.

BASES TECNOLÓGICAS

- Técnicas e métodos de pesquisa de componentes do espetáculo circense.
- Técnicas, métodos e ferramentas de criação e direção de espetáculos circenses.
- Normas, termos e padrões específicos de criação e direção de espetáculos.

- Noções e fundamentos de anatomia, biomecânica, fisiologia aplicados ao fazer específico do segmento circo.
- Técnicas de planejamento e organização aplicados à criação e direção de espetáculos circenses.
- Técnicas, métodos e normas de preparação física.
- Normas e padrões do processo de produção artística.
- Técnicas de arte cênica.

FUNÇÃO 2 - CAPATAZIA DO ESPAÇO, DE INSTALAÇÕES E CONFECÇÃO E MANUTENÇÃO DE EQUIPAMENTOS

SUBFUNÇÃO 2.1: CAPATAZIA DO ESPAÇO CIRCENSE COMPREENDENDO DOMÍNIO BÁSICO DAS TÉCNICAS CIRCENSES, DE MONTAGEM DE LONAS E SIMILARES, DE MANUTENÇÃO E INSTALAÇÃO DA ESTRUTURA FÍSICA DO ESPAÇO CIRCENSE

COMPETÊNCIAS

- Conhecer as características básicas das técnicas circenses.
- Conhecer, distinguir e classificar os componentes básicos da estrutura do espaço cênico.
- Conhecer e pesquisar as utilizações das ferramentas necessárias à armação, montagem e conservação de equipamentos e aparelhos do circo.
- Conhecer e empregar as técnicas de administração da estrutura do espaço cênico próprio das atividades circenses.
- Planejar, organizar, controlar e coordenar providências e ações para a armação, montagem e conservação de equipamentos e aparelhos.
- Interpretar e aplicar conteúdos e normas e leis – de segurança – pertinentes ou que regulamentem as atividades da área.
- Conhecer os componentes e materiais, termos técnicos e normas para a segurança e montagem do espaço cênico do circo.
- Realizar pesquisa dos componentes e materiais envolvidos na armação, montagem e conservação de equipamentos e aparelhos.

HABILIDADES

- Utilizar as técnicas, métodos e ferramentas de montagem e conservação de aparelhos e equipamentos.

- Utilizar termos técnicos e normas de segurança para a montagem da estrutura física do espaço cênico do circo.
- Executar ações e atividades que permitam a montagem da estrutura física do espaço cênico.

BASES TECNOLÓGICAS

- Termos, técnicas e métodos de conservação e manutenção de equipamentos e aparelhos.
- Técnicas, métodos e ferramentas de instalação da estrutura física do espaço circense.
- Normas, termos e padrões específicos de segurança para a montagem da estrutura física do espaço circense.
- Técnicas de planejamento e organização aplicados à instalação da estrutura física do espaço circense.

SUBFUNÇÃO 2.2: CONFECÇÃO DOS EQUIPAMENTOS COMPREENDENDO CONHECIMENTOS DE PROJEÇÃO, EXECUÇÃO DE MATERIAIS E DE INSTALAÇÕES PRÓPRIAS À EXECUÇÃO DE TÉCNICAS CIRCENSES

COMPETÊNCIAS

- Conhecer e distinguir as características básicas das técnicas de confecção e reparos de equipamentos e materiais.
- Conhecer, distinguir e classificar os componentes básicos da estrutura dos equipamentos próprios à atividade circense.
- Conhecer, pesquisar as utilizações das técnicas de confecção, reparo e conservação de aparelhos, equipamentos e materiais próprios à atividade circense.
- Conhecer e empregar as técnicas de montagem e construção de equipamentos.
- Planejar, organizar, controlar e coordenar providências e ações para a confecção e reparos de equipamentos e materiais.
- Interpretar e aplicar conteúdos e normas e leis – de segurança, de patentes, de direitos autorais – pertinentes ou que regulamentem as atividades da área.
- Considerar diretrizes e limites orçamentários no planejamento das ações pertinentes à confecção e reparos.

- Realizar pesquisa dos componentes envolvidos nos projetos de equipamentos e instalações próprias à execução de números e espetáculos circenses, dentro de critérios de segurança.

HABILIDADES

- Elaborar estudos de caso propondo novas soluções para a evolução dos equipamentos e estrutura física do espaço circense.
- Utilizar as técnicas, linguagens e ferramentas pertinentes aos projetos de confecção de instrumentos.
- Confeccionar equipamentos e aparelhos.

BASES TECNOLÓGICAS

- Técnicas e métodos de pesquisa de componentes materiais dos equipamentos e aparelhos.
- Técnicas, métodos e ferramentas pertinentes à confecção de equipamentos e aparelhos.
- Normas, termos e padrões específicos de confecção e reparo de aparelhos e equipamentos.
- Técnicas de metalurgia, marcenaria e outros ofícios que interagem na execução das tarefas.
- Técnicas de planejamento e organização aplicados à confecção e reparo de aparelhos e equipamentos.
- Fundamentos de arquitetura e engenharia aplicados aos projetos de equipamentos e instalações circenses.

SUBFUNÇÃO 2.3: SEGURANÇA DO ESPAÇO, DAS INSTALAÇÕES E DOS EQUIPAMENTOS CIRCENSES COMPREENDENDO CONHECIMENTOS DE UTILIZAÇÃO, DENTRO DOS PADRÕES MÍNIMOS DE EXIGÊNCIA.

COMPETÊNCIAS

- Conhecer, distinguir e classificar os componentes básicos da estrutura física do espetáculo circense.
- Planejar, organizar, controlar e coordenar providências e ações necessárias à segurança do espaço circense.

- Interpretar e aplicar conteúdos e normas e leis – de segurança – pertinentes ou que regulamentem as atividades da área.

HABILIDADES

- Utilizar as técnicas, métodos e ferramentas de segurança na montagem de espetáculos circenses.
- Executar ações e atividades que permitam a montagem e realização de espetáculos circenses dentro de critérios de segurança.

BASES TECNOLÓGICAS

- Normas, termos e padrões específicos de segurança na utilização de equipamentos e instalações circenses.
- Noções e fundamentos de anatomia, biomecânica, fisiologia aplicados ao fazer específico do segmento circo.
- Normas e padrões do processo de produção artística do segmento circo.

FUNÇÃO 3 - GESTÃO

SUBFUNÇÃO 3.1: GESTÃO DAS ATIVIDADES CIRCENSES. Gestão de atividades circenses compreendendo conhecimentos de planejamento, de produção executiva, de elaboração de projetos, de análise do mercado de trabalho e de legislação pertinente à atividade

COMPETÊNCIAS

- Conhecer e distinguir as características básicas das ações de planejamento, produção executiva e análise de mercado, aplicados ao segmento circo.
- Conhecer, distinguir e classificar os componentes básicos da estrutura do espetáculo circense.

- Conhecer, pesquisar as utilizações da linguagem circense considerando as outras linguagens artísticas e a legislação pertinente à atividade.
- Planejar, organizar, controlar e coordenar providências e ações do processo de planejamento e produção executiva, montagem e realização de espetáculo circense.
- Interpretar e aplicar conteúdos e normas e leis – de segurança, de patentes, de direitos autorais – pertinentes ou que regulamentem as atividades da área.
- Considerar diretrizes e limites orçamentários no planejamento das atividades circenses.
- Realizar pesquisa dos componentes envolvidos na criação de espetáculos circenses, considerando a análise de mercado e a legislação pertinente.
- Planejar as atividades circenses.
- Elaborar estudos de caso para o planejamento das atividades circenses.

HABILIDADES

- Utilizar as linguagens, ferramentas e técnicas à produção executiva dos projetos circenses.
- Executar ações e atividades que permitam a realização de espetáculos circenses.
- Elaborar projetos com base na análise de mercado, legislação pertinente e padrões específicos do processo produtivo.

BASES TECNOLÓGICAS

- Técnicas e métodos de pesquisa de componentes do espetáculo circense.
- Normas, termos e padrões específicos de criação e direção de espetáculos.
- Técnicas de planejamento e organização aplicados à produção executiva de atividades circenses.
- Normas e padrões do processo de produção artística.
- Técnicas de análise de mercado aplicadas à atividade circense.
- Técnicas de elaboração de projetos aplicadas ao segmento circo.
- Técnicas e fundamentos de produção executiva.

SUBÁREA ARTES VISUAIS

FUNÇÕES	SUFUNÇÕES				
criação e execução	1.1 - Programação gráfica por computador e por técnicas de impressão, diagramação e ilustração	1.2 - Pintura de Arte	1.3 - Composição, modelagem e criação de formas esculturais e de cantaria	1.4 - Criação de adereços (e de artes decorativas)	1.5 - Criação de figurinos
Produção e Gestão	2.1 - Identificação e programação dos processos de produção artística, divulgação, publicação e reprodução	2.2 - Administração de espaço físico, funcionamento e pauta de eventos			
Restauração	3.1 - Restauração de tecidos	3.2 - Restauração de metais	3.3 - Restauração de obras em madeira	3.4 - Restauração de papéis	3.5 - Manutenção e guarda de obras

6.5 - SUBÁREA ARTES VISUAIS

FUNÇÃO 1 - CRIAÇÃO E EXECUÇÃO

SUBFUNÇÃO 1.1: PROGRAMAÇÃO GRÁFICA POR COMPUTADOR E POR TÉCNICAS DE IMPRESSÃO, DIAGRAMAÇÃO E ILUSTRAÇÃO ENTRE OUTRAS. Compreende elaboração de projetos de comunicação visual gráfica e infográfica: atividades que envolvem a concepção e a composição de elementos verbais e não verbais ou iconográficos de produtos de comunicação visual a serem impressos ou veiculados por computador, a partir da identificação de elementos significativos de definição do objeto da criação e de seu contexto, com base em fundamentos biopsicológicos, culturais e estéticos da percepção humana, no conhecimento das normas internacionais e no uso fluente de ferramentas de editoração.

COMPETÊNCIAS

- Distinguir características semi-óticas dos diferentes gêneros de discurso gráfico e formatos contemporâneos de comunicação visual gráfica (impressa e eletrônica).
- Distinguir e considerar, no processo criativo de comunicação visual gráfica e infográfica, as características – possibilidades e limites – das tecnologias de editoração contemporâneas.

- Interpretar e considerar, no processo criativo de comunicação visual gráfica e infográfica, normas e padrões internacionais de editoração.
- Dispor de repertório ou de acervo iconográfico distintivo da cultura ocidental contemporânea.
- Pesquisar repertórios iconográficos de segmentos específicos de público.
- Pesquisar, identificar ou selecionar elementos significativos ou definidores da identidade do objeto da criação e de seu contexto, a serem evidenciados ou expressos no projeto de comunicação visual gráfica e/ou infográfica.
- Empregar conceitos e princípios de legibilidade, inteligibilidade, de funcionalidade de leitura e de percepção visual e estética na eleição de tipos / fontes, de papéis ou de fundos de tela e na composição / ordenação de elementos gráficos e infográficos.
- Elaborar / traçar roteiros em projetos de webs, estabelecendo links.
- Identificar e aplicar normas internacionais referentes ao uso e à conversão de arquivos eletrônicos.
- Conceber elementos (páginas impressas, home-pages, capas, logomarcas, folders, painéis, etc.) ou conjuntos de identidade visual gráfica (cadernos de jornais, miolo e capa de livros, papelaria empresarial, house organs, etc.), desenvolvendo projetos editoriais de diferentes gêneros e formatos gráficos (livros, revistas, jornais, documentos e peças de comunicação empresarial, materiais de propaganda / publicidade, sites de páginas de webs, games, CD-ROMs).
- Utilizar fluentemente ferramentas eletrônicas ou softwares profissionais de editoração de textos, tabelas, quadros e mapas, de desenho / ilustração, de retoque de imagens / fotos e de animação de imagens.
- Elaborar raffles / “bonecas” e guias de montagem.
- Elaborar “memoriais descritivos” de projetos de comunicação visual gráfica.
- Localizar e consultar fontes de informações sobre normalização editorial.
- Utilizar, de forma fluente, vocabulário técnico de comunicação visual gráfica e infográfica, no idioma inglês.
- Conhecer, analisar e utilizar as técnicas básicas e elementos básicos de programação gráfica, impressão, diagramação e ilustração.
- Conhecer, analisar e aplicar as novas tecnologias nos projetos de programação gráfica.
- Incorporar as inovações no campo do saber já conhecido, implicando flexibilidade com relação às mudanças, aos meios e veículos.
- Trabalhar em equipes interdisciplinares, traçando as interseções com as outras áreas na definição dos projetos.

- Conceber projetos de programação gráfica, de forma estética e cooperativa, aplicando-os aos diferentes veículos e meios.
- Propor e elaborar projetos de produção artística e de comunicação visual e de artes audiovisuais.
- Utilizar articuladamente os elementos e componentes das linguagens visual e audiovisual das produções artísticas e de comunicação visual e das artes visuais e de multimídia.
- Propor diferentes formas de desenvolver a programação gráfica, considerando os meios.
- Explorar os limites das técnicas tradicionais e contemporâneas, buscando novos resultados gráficos.
- Explorar artisticamente o computador como veículo gráfico.

HABILIDADES

- Utilizar as técnicas de programação por computador.
- Utilizar fluentemente as ferramentas de editoração.
- Aplicar os recursos técnicos de impressão, diagramação e ilustração em projetos de programação gráfica.
- Elaborar projetos de programação gráfica de forma contextualizada e interdisciplinar.
- Avaliar resultados de projetos de programação gráfica quanto às possibilidades estéticas e de comunicação.
- Utilizar os meios e os signos visuais e audiovisuais.
- Criar produtos em telas informáticas, vídeo, CD-ROM, home-page, entre outros.

BASES TECNOLÓGICAS

- Técnicas de composição gráfica e infográfica.
- Técnicas de captura e de pesquisa de imagens.
- Conhecimentos de arte e tecnologia e as ferramentas digitais de trabalho.
- Técnicas de trabalho em equipes interdisciplinares.
- Técnicas, métodos, recursos de impressão, diagramação e ilustração.
- Ferramentas e técnicas de aplicação e aproveitamento de tecnologias aplicadas à programação gráfica.
- Ferramentas, métodos e técnicas de composição e programação visual.

- Técnicas de manipulação e análise dos componentes das linguagens visuais, audiovisuais e informatizados (linha, forma, cor, luz, valor, calor, textura, volume, espaço, superfície, movimento, tempo, etc.).
- Técnicas de elaboração de projetos de produção artística e de comunicação visual.
- Processos de seleção e tratamento de materiais visuais e audiovisuais.
- Conhecimentos filosóficos, históricos, sociológicos, antropológicos, psicológicos, semi-óticos, científicos e tecnológicos, entre outros.
- Métodos de reprodução, alteração, repetição e animação.
- Fundamentos biopsicológicos, culturais e estéticos da percepção humana.
- Bases teóricas e conceituais para a investigação e exploração de formas de percepção, geração e formação de imagens.
- Técnicas de estudo, manipulação e preparação de matriz digital.
- Conhecimentos das ferramentas hardware e software.

SUBFUNÇÃO 1.2: PINTURA DE ARTE

COMPETÊNCIAS

- Conhecer e utilizar os elementos básicos da construção da imagem em pintura.
- Conhecer e analisar as características da pintura e suas aplicações nos diferentes meios e veículos.
- Conhecer, analisar e utilizar as novas tecnologias aplicadas à pintura de arte.
- Incorporar as tradições e as inovações no campo do saber já conhecido, implicando flexibilidade com relação às mudanças.
- Conhecer e dispor das técnicas de composição visual de forma independente e autônoma no que se refere ao tema proposto.
- Conhecer e utilizar adequadamente os elementos básicos de composição visual adequando-os aos diferentes gêneros e veículos.
- Trabalhar em equipes interdisciplinares, traçando as interseções com as outras áreas no planejamento, execução e avaliação dos projetos de pintura.
- Conhecer o sistema de signos de representação visual.
- Criar artisticamente projetos de pintura através da utilização dos veículos expressivos – linhas, formas e cores.

- Analisar e utilizar as técnicas de composição visual na concepção de projetos de pintura de arte.
- Conhecer os estilos, movimentos, escolas, tendências da arte aplicada e relacioná-las com a proposta artística a ser desenvolvida.
- Conhecer a ética e a estética do processo criador.
- Desenvolver a observação e a percepção/expressão visual.
- Organizar a estruturação dos elementos: linhas, contorno, cores, formas entre outros na ordenação e na seqüenciação.
- Conhecer e dominar a forma e a percepção visual e os efeitos cromáticos, de contrastes entre luz e sombra.
- Avaliar criticamente materiais envolvidos no processo criativo e as diferentes propostas.
- Refletir sobre a arte contemporânea e seus usos, meios e veículos.
- Decodificar as formas através de estudos dos fatores políticos, sociais, econômicos e culturais que envolvem o ato criativo.

HABILIDADES

- Aplicar as técnicas de composição visual em projetos de pintura artística, considerando os meios e veículos.
- Utilizar a cor para criar efeitos expressivos.
- Pesquisar e utilizar efeitos de iluminação sobre a cor.
- Elaborar projetos de pintura de arte para diferentes veículos e meios.
- Utilizar elementos plásticos / estéticos – luz, cor, textura, avaliando os resultados segundo as propostas e os meios.
- Leis visuais da perspectiva.
- Utilizar e adequar os instrumentos, técnicas e processos necessários à criação de pinturas adequadas ao estilo e função.
- Utilizar materiais e técnicas de construção de imagem em pintura.
- Utilizar equipamentos, suportes e meios de pintura.
- Escolher materiais.
- Utilizar a linguagem plástica.

BASES TECNOLÓGICAS

- Estudo da cor, harmonia e contraste.
- Técnicas básicas de composição visual e de desenho.
- Técnicas de elaboração de projetos de pintura em equipes interdisciplinares.
- Técnicas, métodos, processos, recursos de pintura de arte aplicada (arte decorativa e programação visual).
- Técnicas tonais.
- Ferramentas e técnicas de aplicação e aproveitamento de tecnologias aplicadas à pintura de arte.
- Fundamentos e conhecimentos aplicados de química aplicada à pintura e seus materiais.
- Fundamentos e técnicas de arte decorativa e aplicada e de programação visual.
- Tecnologias de materiais, equipamentos e processos aplicados a projetos de pintura de arte nos diversos gêneros e veículos.
- Técnicas de manipulação e análise dos componentes das linguagens visuais (linha, forma, cor, luz, valor, calor, textura, volume, espaço, superfície, movimento, tempo, etc.).
- Conceitos de representação e significação.
- Conhecimentos de estilo e gêneros – funções e características.
- Estudo dos elementos do desenho e da pintura e do seus meios.
- Técnicas de expressão plástica.
- Conhecimentos de arte decorativa e aplicada – grandes projetos (o mural – o espetáculo, etc.).
- História da arte em geral – história da arte comparada.
- Estética, criação da forma, estudo da percepção, arte contemporânea.
- Conhecimentos básicos de cenografia e de desenho (observação, criação e composição).
- Materiais e técnicas e ferramentas de construção de imagem em pintura.
- Conhecimentos de dinâmica da cor.
- Conhecimentos de misturas de cores, escalas cromáticas e acromáticas, valor, luminosidade e brilho.
- Técnicas e métodos de composição.
- Estudos relativos a cor, composição, meios pictóricos e conceitos de pintura.
- Teoria da cor e luz.
- Noções elementares do espaço plástico.
- Conhecimentos de estrutura e proporção da forma, das cores e suas relações.

SUBFUNÇÃO 1.3: COMPOSIÇÃO, MODELAGEM E CRIAÇÃO DE FORMAS ESCULTURAS E CANTARIA.

COMPETÊNCIAS

- Conhecer os métodos tradicionais de composição e modelagem de formas esculturais e de cantaria.
- Conhecer e analisar os elementos de composição (equilíbrio, simetria, alternância, repetição, ritmo), modelagem e criação de formas esculturais e cantaria.
- Conhecer, analisar as novas tecnologias de composição, modelagem e criação de formas esculturais e cantaria.
- Conhecer e aplicar as técnicas de expressão plástica no fazer/criar.
- Pesquisar e utilizar criativamente materiais diversos, adequando-os à proposta artística e comunicacional.
- Pesquisar os diferentes tipos de manifestação plástica.
- Incorporar as tradições e as inovações no campo do saber já conhecido, implicando flexibilidade com relação às mudanças e propostas.
- Trabalhar em equipes interdisciplinares, traçando as interseções com as outras áreas no planejamento, desenvolvimento, elaboração e avaliação de projetos.
- Conhecer e utilizar criativa e criticamente os avanços técnicos e novos estilos que derivam de novos materiais.
- Conhecer os estilos, movimentos, escolas, tendências da arte aplicada e relacioná-las com a proposta artística a ser desenvolvida.
- Selecionar dados para a criação de formas esculturais e de cantaria de acordo com os projetos propostos, seus meios e veículos.
- Criar formas esculturais e de cantaria, adequando-os aos projetos artísticos e comunicacionais.
- Compreender as possibilidades de cada material em si.
- Explorar as possibilidades de experimentação e reflexão no que tange a forma e conceito.
- Adequar a autonomia visual e criativa e a consistência conceitual dos projetos.
- Adquirir a compreensão de suas referências estéticas e culturais mais próximas e dos processos técnicos da arte.

HABILIDADES

- Manipular criativamente no fazer/criar os componentes básicos da linguagem – espaço, massa, luz, cores, formas na criação de formas esculturais e de cantaria.

- Compor e modelar formas esculturais e de cantaria.
- Conhecer, pesquisar e aplicar as técnicas tradicionais e inovadoras de composição, modelagem de formas esculturais e cantaria.
- Aplicar as novas tecnologias na criação, composição e modelagem de formas.
- Trabalhar em equipes interdisciplinares em projetos de arte decorativa e aplicada.
- Elaborar projetos de arte decorativa, considerando as diversas propostas e veículos.
- Modelar produtos e objetos de forma artística e criativa.
- Esboçar, projetar e desenhar formas esculturais e de cantaria de acordo com os projetos artísticos e comunicacionais.
- Organizar a estruturação dos elementos: linhas, contornos, cores, formas na ordenação e na seqüenciação.
- Escolher materiais que viabilizem suas obras (argila, fibras, fios, pedras, materiais diversos).
- Utilizar os materiais e técnicas de carpintaria, serralheria, metais plásticos e derivados adequando-os aos projetos.

BASES TECNOLÓGICAS

- Conhecimentos básicos de desenho técnico – desenho geométrico, geometria descritiva, perspectiva e sombras, estereotomia – e modelagem.
- Técnicas e métodos tradicionais e inovadores de composição, modelagem e criação de formas esculturais e de cantaria.
- Conhecimentos de forma e conceito da arte moderna e atual.
- Técnicas de manipulação de materiais e processos.
- Elementos da linguagem visual na construção da imagem.
- Métodos, técnicas, materiais e procedimentos necessários à execução de objetos.
- História, teoria e práticas das questões tridimensionais e da produção plástica em três dimensões.
- Conhecimentos básicos de desenho – criação, observação e memória - e de criação de volumes.
- Técnicas de trabalho em equipes interdisciplinares, aplicadas ao desenvolvimento de projetos de arte decorativa.
- Conhecimentos de harmonia da cor.
- Conhecimentos de perspectiva.

- Estruturas tridimensionais.
- Regras de profundidade.
- Ferramentas e técnicas de aplicação e aproveitamento de tecnologias aplicadas à composição e modelagem de formas.
- Estudo teórico da composição e de anatomia artística.
- Técnicas de manipulação e análise dos componentes das linguagens visuais (linha, forma, cor, luz, valor, calor, textura, volume, espaço, superfície, movimento, tempo, etc.).
- Conhecimentos de carpintaria, serralheria, metais, plásticos e derivados.
- Conceitos e elementos estéticos da cultura popular com as tendências da arte contemporânea.
- Conhecimentos básicos de cenografia e de desenho (observação, criação e composição).

SUBFUNÇÃO 1.4: CRIAÇÃO DE ADEREÇOS E DE ARTES DECORATIVAS.

COMPETÊNCIAS

- Conhecer e analisar as técnicas artesanais de montagem, transformação e duplicação de objetos cenográficos para diferentes meios e de artes decorativas.
- Conhecer e analisar as aplicações de novas tecnologias, contextualizando-as de acordo com propostas cenográficas, projetos diversos e de artes decorativas.
- Compreender os mecanismos do processo de criação cenográfica e de artes decorativas.
- Incorporar as inovações das artes decorativas.
- Trabalhar em equipes interdisciplinares, traçando as interseções com as outras áreas e com os outros profissionais no fazer/criar adereços e artes decorativas.
- Criar adereços e objetos de artes decorativas, adequando-os aos projetos artísticos e comunicacionais.
- Conhecer os estilos, movimentos, escolas, tendências da arte aplicada e relacioná-las com a proposta artística a ser desenvolvida.

HABILIDADES

- Montar, transformar e duplicar objetos cenográficos, de indumentária e de artes decorativas de acordo com a orientação da cenografia e/ou do projeto.

- Utilizar as técnicas artesanais de composição na manipulação dos objetos cenográficos e de artes decorativas.
- Esboçar, projetar e desenhar elementos de caracterização cenográfica e de artes decorativas.

BASES TECNOLÓGICAS

- Técnicas de modelagem e de composição decorativa – repetição, alternância, simetria, irradiação.
- Estudo das formas.
- Técnicas de montagem e duplicação de objetos cenográficos e de artes decorativas.
- Conhecimentos básicos de cenografia e de desenho (observação, criação e composição).
- História da arte aplicada, da indumentária, da arte decorativa, arte contemporânea.
- Tecnologia de materiais e estudos de utilização cenográfica.
- Fundamentos de cenotécnica.
- Técnicas de interpretação de roteiros cenográficos e de arte decorativa segundo os diversos gêneros, estilos e veículos.
- Conhecimentos de comunicação visual.
- Conhecimentos de estética, de criação da forma, estudo da percepção.
- Técnicas de manipulação e análise dos componentes das linguagens visuais (linha, forma, cor, luz, valor, calor, textura, volume, espaço, superfície, movimento, tempo, etc.).
- Conhecimentos básicos de desenho técnico – desenho geométrico, geometria descritiva, perspectiva e sombras, estereotomia – e modelagem.

FUNÇÃO 2 - PRODUÇÃO E GESTÃO

SUBFUNÇÃO 2.1: IDENTIFICAÇÃO E PROGRAMAÇÃO DOS PROCESSOS DE PRODUÇÃO ARTÍSTICA, DIVULGAÇÃO, PUBLICAÇÃO E REPRODUÇÃO.

COMPETÊNCIAS

- Conhecer e distinguir as características básicas das ações de planejamento, produção executiva e análise de mercado, aplicados às atividades das artes visuais.

- Conhecer, distinguir e classificar os componentes básicos da estrutura de eventos das atividades das artes visuais.
- Conhecer, pesquisar as utilizações da linguagem visual considerando as outras linguagens artísticas e a legislação pertinente à atividade.
- Planejar, organizar, controlar e coordenar providências e ações do processo de planejamento e produção executiva, montagem e realização de atividades das artes visuais.
- Interpretar e aplicar conteúdos e normas e leis – de segurança, de patentes, de direitos autorais – pertinentes ou que regulamentem as atividades da área.
- Considerar diretrizes e limites orçamentários no planejamento das atividades das artes visuais.
- Realizar pesquisa dos componentes envolvidos na criação de espetáculos circenses, considerando a análise de mercado e a legislação pertinente.
- Planejar processos de produção, divulgação, publicação e reprodução artística.
- Elaborar estudos de caso para o planejamento das atividades das artes visuais.
- Conhecer e utilizar eticamente os conhecimentos de marketing cultural e direitos autorais.
- Conhecer e aplicar as normas de formatação de projetos culturais, leis, ferramentas.

HABILIDADES

- Utilizar as linguagens, ferramentas e técnicas à produção executiva dos projetos de artes visuais.
- Executar ações e atividades que permitam a realização de projetos e atividades de artes visuais.
- Elaborar projetos com base na análise de mercado, legislação pertinente e padrões específicos do processo produtivo.

BASES TECNOLÓGICAS

- Técnicas e métodos de pesquisa de componentes envolvidos em projetos de artes visuais.
- Normas, termos e padrões específicos de criação e direção de atividades de artes visuais.
- Normas de formatação de projetos culturais, leis, ferramentas.
- Conhecimentos de marketing cultural e direitos autorais.

- Técnicas de planejamento e organização aplicados à produção executiva de atividades e projetos de artes visuais.
- Normas e padrões do processo de produção artística.
- Técnicas de análise de mercado aplicadas à atividade das artes visuais.
- Técnicas de elaboração de projetos.
- Técnicas e fundamentos de produção executiva.

SUBFUNÇÃO 2.2: ADMINISTRAÇÃO DE ESPAÇO FÍSICO, FUNCIONAMENTO E PAUTA DE EVENTOS.

COMPETÊNCIAS

- Conhecer, distinguir e classificar os componentes básicos da estrutura física das atividades que envolvem projetos de artes visuais.
- Planejar, organizar, controlar e coordenar providências e ações necessárias à administração, segurança, funcionamento e pauta de eventos.
- Interpretar e aplicar conteúdos e normas e leis – de segurança – pertinentes ou que regulamentem as atividades da área.

HABILIDADES

- Utilizar as técnicas, métodos e ferramentas de administração de espaço físico, funcionamento e pauta de eventos.
- Executar ações e atividades que permitam a montagem e realização de atividades de artes visuais dentro de critérios de segurança.

BASES TECNOLÓGICAS

- Normas, termos e padrões específicos de segurança na utilização de equipamentos e instalações de atividades de artes visuais.
- Normas e padrões do processo de produção artística das atividades de artes visuais.
- Técnicas, métodos e ferramentas de administração de espaço físico, funcionamento e pauta de eventos.

FUNÇÃO 3 - RESTAURAÇÃO

SUBFUNÇÃO 3.1: RESTAURAÇÃO DE TECIDOS.

COMPETÊNCIAS

- Elaborar propostas de intervenção.
- Elaborar projetos de restauração, cadastramento, levantamento fotográfico, pesquisa histórica e prospecção.
- Adequar materiais técnicos nas propostas de restauração.
- Realizar estudos e pesquisas sobre intervenções restaurativas.
- Analisar as técnicas de conservação.
- Propor intervenções de restauração.
- Propor tratamentos de conservação e restauro.
- Interpretar teorias de restauração e aplicá-las na prática.

HABILIDADES

- Executar medidas preventivas.
- Realizar atividades básicas de conservação e estabilização em documentos gráficos.
- Executar técnicas básicas de restauração de papel.
- Utilizar as técnicas de restauração, manutenção e conservação.
- Planejar e gerir arquivos.

BASES TECNOLÓGICAS

- Estudo do patrimônio histórico-cultural em geral.
- Instrumental teórico de embasamento de intervenções restaurativas.
- Metodologia de elaboração de projetos e organização de obras de restauração.
- Estudo sobre bibliografia e fontes de pesquisa.
- Estudo da memória como mecanismo de identidade pessoal e continuidade.
- Estudo da memória social e a sua semelhança com a memória pessoal.
- Estudo dos produtos da atividade humana como memória material.
- Conceitos de identidade social e pertinência.

- História das idéias de restauração.
- Noções de preservação na antigüidade e na atualidade e a evolução dos conceitos.
- Estudo dos valores em Conservação.
- Estudo das idéias em Recuperação.
- Estudo dos elementos constitutivos da obra.
- Estudo dos limites da intervenção.
- Estudos sobre a conservação preventiva.
- Estudos sobre a evolução e tendências do pensamento da conservação e restauração.
- Estudo sobre adequação de materiais e técnicas.
- Técnicas de restauração.
- Restauração estilística.
- Restauro científico e crítico.
- Restauração como problema ético.
- Estudo do pensamento contemporâneo e as metodologias de abordagem do ponto de vista filosófico e psicológico.
- Teorias da restauração.
- Conceitos de unidade potencial, capacidade figurativa, consistência material, unicidade da obra.
- Estudo dos valores fenomenológicos.
- Princípios: unidade, estrutura, fundo, figura.
- Processos de produção.
- Estudo do desgaste e de reposição de materiais.
- Estudos sobre processo/produto.
- Estudo dos contextos socioculturais na preservação.
- Conceitos de transposição, anastilose, conservação e restauração.
- Elementos constitutivos da obra.
- Estudos sobre a historicidade dos materiais.
- Técnicas de laboratório para o tratamento de bens culturais.
- Metodologias de pesquisa.
- Planejamento e gestão de arquivos.

SUBFUNÇÃO 3.2: RESTAURAÇÃO DE METAIS.

COMPETÊNCIAS

- Elaborar propostas de intervenção.

- Elaborar projetos de restauração, cadastramento, levantamento fotográfico, pesquisa histórica e prospecção.
- Adequar materiais técnicos nas propostas de restauração.
- Realizar estudos e pesquisas sobre intervenções restaurativas.
- Analisar as técnicas de conservação.
- Propor intervenções restaurativas.
- Propor tratamentos de conservação e restauro.
- Interpretar teorias de restauração e aplicá-las na prática.

HABILIDADES

- Executar medidas preventivas.
- Realizar atividades básicas de conservação e estabilização em documentos gráficos.
- Executar técnicas básicas de restauração de papel.
- Planejar e gerir arquivos.

BASES TECNOLÓGICAS

- Estudo do patrimônio histórico-cultural em geral.
- Instrumental teórico de embasamento de intervenções restaurativas.
- Metodologia de elaboração de projetos e organização de obras de restauração.
- Estudo sobre bibliografia e fontes de pesquisa.
- Estudo da memória como mecanismo de identidade pessoal e continuidade.
- Estudo da memória social e a sua semelhança com a memória pessoal.
- Estudo dos produtos da atividade humana como memória material.
- Conceitos de identidade social e pertinência.
- História das idéias de restauração.
- Noções de preservação na antigüidade e a evolução dos conceitos.
- Estudo dos valores em Conservação.
- Estudo das idéias em Recuperação.
- Estudo dos elementos constitutivos da obra.
- Estudo dos limites da intervenção.
- Estudos sobre a conservação preventiva.
- Estudos sobre a evolução e tendências do pensamento da conservação e restauração.

- Estudo sobre adequação de materiais técnicos.
- Técnicas de restauração.
- Restauração estilística.
- Restauro científico e crítico.
- Restauração como problema ético.
- Estudo do pensamento contemporâneo e as metodologias de abordagem do ponto de vista filosófico e psicológico.
- Teorias da restauração.
- Conceitos de unidade potencial, capacidade figurativa, consistência material, unicidade da obra.
- Estudo dos valores fenomenológicos.
- Princípios: unidade, estrutura, fundo, figura.
- Processos de produção.
- Estudo do desgaste e de reposição de materiais.
- Estudos sobre processo/produto.
- Estudo dos contextos socioculturais na preservação.
- Conceitos de transposição, anastilose, conservação e restauração.
- Elementos constitutivos da obra.
- Estudos sobre a historicidade dos materiais.
- Técnicas de laboratório para o tratamento de bens culturais.
- Metodologias de pesquisa.
- Estudos sobre objetos de metais: corrosão e tratamento de conservação.
- Estudos sobre a conservação preventiva.

SUBFUNÇÃO 3.3: RESTAURAÇÃO DE OBRAS EM MADEIRA.

COMPETÊNCIAS

- Elaborar propostas de intervenção em obras de madeira.
- Elaborar projetos de restauração, cadastramento, levantamento fotográfico, pesquisa histórica e prospecção.
- Adequar materiais técnicas nas propostas de restauração.
- Realizar estudos e pesquisas sobre intervenções restaurativas.
- Analisar as técnicas de conservação.

- Propor intervenções restaurativas.
- Propor tratamentos de conservação e restauro.
- Interpretar teorias de restauração e aplicá-las na prática.

HABILIDADES

- Executar medidas preventivas.
- Realizar atividades básicas de conservação e estabilização em documentos gráficos.
- Executar técnicas básicas de restauração de papel.
- Planejar e gerir arquivos.

BASES TECNOLÓGICAS

- Estudo do patrimônio histórico-cultural em geral.
- Instrumental teórico de embasamento de intervenções restaurativas.
- Metodologia de elaboração de projetos e organização de obras de restauração.
- Estudo sobre bibliografia e fontes de pesquisa.
- Estudo da memória como mecanismo de identidade pessoal e continuidade.
- Estudo da memória social e a sua semelhança com a memória pessoal.
- Estudo dos produtos da atividade humana como memória material.
- Conceitos de identidade social e pertinência.
- História das idéias de restauração.
- Noções de preservação na antigüidade e a evolução dos conceitos.
- Estudo dos valores em Conservação.
- Estudo das idéias em Recuperação.
- Estudo dos elementos constitutivos da obra.
- Estudo dos limites da intervenção.
- Estudos sobre a conservação preventiva.
- Estudos sobre a evolução e tendências do pensamento da conservação e restauração.
- Estudo sobre adequação de materiais técnicos.
- Técnicas de restauração.
- Restauração estilística.
- Restauro científico e crítico.

- Restauração como problema ético.
- Estudo do pensamento contemporâneo e as metodologias de abordagem do ponto de vista filosófico e psicológico.
- Teorias da restauração.
- Conceitos de unidade potencial, capacidade figurativa, consistência material, unicidade da obra.
- Estudo dos valores fenomenológicos.
- Princípios: unidade, estrutura, fundo, figura.
- Processos de produção.
- Estudo do desgaste e de reposição de materiais.
- Estudos sobre processo/produto.
- Estudo dos contextos socioculturais na preservação.
- Conceitos de transposição, anastilose, conservação e restauração.
- Elementos constitutivos da obra.
- Estudos sobre a historicidade dos materiais.
- Técnicas de laboratório para o tratamento de bens culturais.
- Metodologias de pesquisa.
- Planejamento e gestão de arquivos.

SUBFUNÇÃO 3.4: RESTAURAÇÃO DE PAPÉIS.

COMPETÊNCIAS

- Elaborar propostas de intervenção.
- Elaborar projetos de restauração, cadastramento, levantamento fotográfico, pesquisa histórica e prospecção.
- Adequar materiais técnicos nas propostas de restauração.
- Realizar estudos e pesquisas sobre intervenções restaurativas.
- Analisar as técnicas de conservação.
- Propor intervenções restaurativas.
- Propor tratamentos de conservação e restauro.
- Interpretar teorias de restauração e aplicá-las na prática.

HABILIDADES

- Executar medidas preventivas.
- Realizar atividades básicas de conservação e estabilização em documentos gráficos.
- Executar técnicas básicas de restauração de papel.

BASES TECNOLÓGICAS

- Estudo do patrimônio histórico-cultural em geral.
- Instrumental teórico de embasamento de intervenções restaurativas.
- Metodologia de elaboração de projetos e organização de obras de restauração.
- Estudo sobre bibliografia e fontes de pesquisa.
- Estudo da memória como mecanismo de identidade pessoal e continuidade.
- Estudo da memória social e a sua semelhança com a memória pessoal.
- Estudo dos produtos da atividade humana como memória material.
- Conceitos de identidade social e pertinência.
- História das idéias de restauração.
- Noções de preservação na antigüidade e a evolução dos conceitos.
- Estudo dos valores em Conservação.
- Estudo das idéias em Recuperação.
- Estudo dos elementos constitutivos da obra.
- Estudo dos limites da intervenção.
- Estudos sobre a conservação preventiva.
- Estudos sobre a evolução e tendências do pensamento da conservação e restauração.
- Estudo sobre adequação de materiais técnicos.
- Técnicas de restauração.
- Restauração estilística.
- Restauro científico e crítico.
- Restauração como problema ético.
- Estudo do pensamento contemporâneo e as metodologias de abordagem do ponto de vista filosófico e psicológico.
- Teorias da restauração.
- Conceitos de unidade potencial, capacidade figurativa, consistência material, unicidade da obra.

- Estudo dos valores fenomenológicos.
- Princípios: unidade, estrutura, fundo, figura.
- Processos de produção.
- Estudo do desgaste e de reposição de materiais.
- Estudos sobre processo/produto.
- Estudo dos contextos socioculturais na preservação.
- Conceitos de transposição, anastilose, conservação e restauração.
- Elementos constitutivos da obra.
- Estudos sobre a historicidade dos materiais.
- Técnicas de laboratório para o tratamento de bens culturais.
- Metodologias de pesquisa.
- Planejamento e gestão de arquivos.
- História e teoria da arte e da restauração.
- Técnicas básicas de restauração de papel.
- Fundamentos dos processos de produção de documentação gráfica.
- Estudos sobre preservação, restauração e conservação de documentação gráfica.
- Metodologias de pesquisa.
- Técnicas de conservação preventiva de acervos.
- Planejamento e gestão de arquivos.
- Conhecimentos sobre preservação e conservação de documentos em diferentes suportes.
- Conhecimentos de documentação e memória.
- Arquivos especializados.
- Tecnologia da informação.
- Conhecimentos de conservação.
- Técnicas de preservação, conservação, restauração, acondicionamento e microrreprodução de acervos bibliográficos e documentais.
- Técnicas de conservação e encadernação.
- Técnicas de laboratório e restauração.
- Pesquisas e preparo documental.
- Técnicas de laboratório de microfilmagem e de fotografia, restauração e microrreprodução de acervos bibliográficos e documentais.

SUBFUNÇÃO 3.5: MANUTENÇÃO E GUARDA DE OBRAS. Avaliação e organização de documentos e obras de arte. Envolve o conhecimento das normas básicas da biblioteconomia e das técnicas de arquivamento, através da aplicação na organização de material de pesquisa, documentos históricos e bibliografia

COMPETÊNCIAS

- Conhecer e aplicar as técnicas de avaliação de obras de arte, acervos e coleções.
- Pesquisar e desenvolver as técnicas de organização de arquivos fotográficos e catalogação.
- Conhecer e utilizar as técnicas e métodos de organização, acondicionamento e conservação de coleções e obras de arte.
- Conhecer as leis que envolvem a produção artística, os acervos e documentos.

HABILIDADES

- Avaliar obras de arte, acervos e coleções.
- Organizar arquivos fotográficos e catalogação.
- Utilizar as técnicas e métodos de acondicionamento e conservação de coleções e obras de arte.

BASES TECNOLÓGICAS

- Técnicas de acondicionamento e conservação de coleções e obras.
- Técnicas de avaliação de obras de arte, acervos e coleções.
- Técnicas e métodos de organização de arquivos fotográficos e de catalogação.
- Estudos sobre a conservação preventiva.

VII - INDICAÇÕES PARA ITINERÁRIOS FORMATIVOS



Os referenciais curriculares foram estruturados de modo a permitir saídas intermediárias em todas as subáreas. A subárea da música, além dessas saídas intermediárias, permitirá ao aluno especializar-se na execução de vários instrumentos e prosseguir seus estudos nos campos de: técnico de composição musical, técnico na execução de instrumentos, luteria, etc.

As artes dramáticas poderão criar roteiristas, cenógrafos, figurinistas, restaurador de elementos cenográficos, figurinos e adereços, avaliador e organizador de documentos das artes dramáticas.

Os espetáculos circenses oferecem um sem número de oportunidades desde a montagem de lonas e similares e da manutenção e instalação da estrutura física do espaço circense até a execução de um ou mais números artísticos com o domínio de técnicas circenses.

A subárea de artes visuais pode preparar para a restauração de tecidos, metais, obras de madeira, papéis e manutenção e guarda de obras.

A amplitude deste universo é de tal ordem que a escola deverá, antes de oferecer um curso na área de artes, proceder a uma pesquisa de mercado e dar oportunidade aos seus alunos de prosseguirem seus estudos aprofundando seus conhecimentos no mundo das artes.

Seja qual for o critério referencial para a construção de itinerários de formação, é importante lembrar que as competências profissionais gerais, estabelecidas pelas Diretrizes Curriculares Nacionais, deverão estar necessariamente contempladas, assim como garantido o cumprimento da carga horária mínima obrigatória de 800 horas.

Como recomendação, cabe ressaltar, finalmente, que a instituição que pretender oferecer curso(s) técnico(s) e, mesmo, cursos básicos, deverá avaliar, previamente, além do volume e das características da demanda regional, certamente, suas possibilidades e condições de investimento na aquisição, manutenção e modernização de equipamentos e ambientes especializados, necessários e indispensáveis ao desenvolvimento das competências requeridas dos profissionais da área. Tais equipamentos e ambientes podem ser providos, em parte, mediante convênios firmados ou parcerias com fabricantes de equipamentos e/ou empresas da área.

ANEXO



Pesquisa e Elaboração:

Sônia de Almeida do Nascimento

Profissionais que colaboraram nas pesquisas e consultas:

Música

Cecília Conde – Diretora do Conservatório Brasileiro de Música

Fernando Lébeis – Escola de Música Villa-Lobos – professor

Marcos Vinício Nogueira – Escola de Música Villa-Lobos

Maria Elizabeth Lucas Pinto – Universidade Federal do Rio de Janeiro

Paulo Cesar Name – Cefet

Regina Marcia – UNIRIO

Rosa Zamith – Escola de Música Villa-Lobos

Artes Dramáticas

Cristina Raibolt – Escola Estadual de Teatro Martins Penna

Flávio Bragança

José Dias – UNIRIO

Lauro Góes – Universidade Federal do Rio de Janeiro

Marcos Arruzo

Mario Mendes – Escola Estadual de Teatro Martins Penna

Sergio Brito

Sonaira Davila – SEA – Studio Escola de Atores

Artes Circenses

Carlos Cavalcante – Escola Nacional de Circo

Flávio Franciuli – Escola Nacional de Circo

Francisco Aramburu Filho – Escola Nacional de Circo

Letícia Lavor – Escola Nacional de Circo

Dança

Angel Vianna – Escola de Dança Angel Vianna

Simone Gomes – Escola de Dança Angel Vianna

Cássia Navas – ECA/USP

Artes Visuais

Dircéia Machado Gonçalves – Universidade Federal do Rio de Janeiro

Evani Cardoso – Escola do Parque Laje – professora e artista plástico

Fernando Pamplona

Gilson Cruz de Oliveira – Universidade Federal Fluminense

Laura Pereira de Castro – Universidade Federal do Rio de Janeiro

Lauro Mendes Barbosa – CEFET Rio

Maria Tornaghi – Escola de Artes Visuais do Parque Laje

Coordenação da Elaboração:

Bernardes Martins Lindoso

Revisão Final:

Cleunice Matos Rehem

Marisa Monteiro

Marcia Brandão

Colaboração:

Joana D'Arc de Castro Ribeiro

Jazon de Souza Macedo

Neide Maria Rezende Romeiro Macedo

Agradecimentos:

Escola de Música Villa-Lobos - Equipe de professores e profissionais

FUNARTE – Coordenação de Artes Cênicas

FUNARTE – Coordenação de Dança

FUNARTE – Humberto Braga

Studio Escola de Atores
Escola de Danças Teatro Guaíra – Coordenadora Débora Tadra e equipe
Escola Nacional de Circo – Equipe de alunos e professores
Intrépida Trupe – Vanda Jacques / Beth Martins
Teatro de Anônimo – Angélica Gomes e Marcio Libar
Marias da Graça – Grupo de palhaças
Cooperativa Circense – Geraldin
Instituto Acrobático Brasileiro – Alice Viveiros de Castro
Nana Alves – Artista
Fábio Dória – Artista
Flávio Franciulli – Artista
Fábio Queirolo – Artista
Renato Ferreira – Artista e empresário
Associação Brasileira de Empresários de Diversões – Kide Galvão
Central de Circo /SP
Rolando Garcia – Proprietário do Circo Garcia e empresário



**MINISTÉRIO
DA EDUCAÇÃO**

