



FICHA DE UNIDADE CURRICULAR

Unidade Curricular

202399100 - Design de Figurinos

Tipo

Optativa

Ano lectivo

2025/26

Curso

Lic Design
Lic Design de Moda

Ciclo de estudos

1º

Créditos

3.00 ECTS

Idiomas

Português

Periodicidade

semestral

Pré requisitos

Ano Curricular / Semestre

Área Disciplinar

Design

Horas de contacto (semanais)

Teóricas	Práticas	Teórico práticas	Laboratoriais	Seminários	Tutoriais	Outras	Total
0.00	0.00	2.00	0.00	0.00	0.00	0.00	2.00

Total Horas da UC (Semestrais)

Total Horas de Contacto
28.00

Horas totais de Trabalho
75.00

Docente responsável (nome / carga lectiva semanal)

Inês da Silva Araújo Simões

Outros Docentes (nome / carga lectiva semanal)

Inês da Silva Araújo Simões 0.30 horas
Pedro Emanuel Balleste Pecegueiro e Noronha Feio 2.00 horas

Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes)

Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes)
- Dar a conhecer o universo do design de figurinos e as suas especificidades na ópera, no teatro,

no cinema e na dança.

- Focar a importância dos figurinos na construção dramática de uma obra.
- Contextualizar o design de figurinos – historicamente e na contemporaneidade – nos movimentos artísticos da época, tendo sempre a preocupação de estabelecer igualmente um paralelo com a história e o universo do design de moda.
- Fomentar a experimentação e o pensamento criativo, enfatizando a sua importância no projecto de design de figurinos.

Conteúdos Programáticos / Programa

- 1 - O fio condutor do programa assenta nas principais similaridades e nas diferenças entre o design de figurinos e o design de moda, enfatizando sempre a grande importância da pesquisa e experimentação na criação de figurinos. Este ponto será desenvolvido no projecto “Camp”
- 2 - Sensibilização para o carácter cénico dos materiais, explorados através de técnicas nãoconvencionais da ótica do design de moda, potenciando o resultado e impacto performativos.
- 3 - Análise e reflexão crítica em torno do visionamento de filmes e de bailados através dos quais se pretende mostrar a pluralidade da linguística performativa desenvolvida através do design de figurinos.

Serão desenvolvidos dois projectos com abordagens distintas nos quais se pretende que os alunos potenciem o carácter experimental e criativo dos temas propostos:

- “Lago dos Cisnes” - Projecto focado na adaptação deste bailado clássico numa versão contemporânea. Como suporte será visualizado, entre outros, o documentário sobre Alexander Ekman “A Swan Lake”. No final deste projecto os alunos devem elaborar uma apresentação em formato de video.
- “Camp” - projecto que visa potenciar uma vertente performativa do trabalho desenvolvido em Projecto de Design de Moda. No final do projecto os alunos devem organizar uma apresentação em formato de desfile ou performance, de forma articulada entre toda a turma.

Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objectivos de aprendizagem da unidade curricular

Sendo uma UC teórico-prática, através da pesquisa, desenvolvimento criativo e experimentação cimentados numa análise crítica permanente do foco e objectivo de cada tema, o aluno desenvolve mecanismos para procurar e interpretar obras e briefings de carácter performativo. Procura-se, do mesmo modo, desenvolver uma coerência linguística que comunique e veicule ideias e emoções dentro de um todo coerente.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

Sendo uma UC de natureza teórico-prática as metodologias de ensino incluem:

- Visionamento de material audio-visual nomeadamente: filmes, bailados e peças de teatro. Análise e contextualização dos mesmos.
- Análise de abordagens e técnicas de construção.
- Exercícios de procura de soluções não convencionais de construção dos figurinos que potenciem o impacto cénico.
- Desenvolvimento de pesquisa individual recorrendo a experiências e validações das ideias desenvolvidas.
- Acompanhamento individual dos alunos no trabalho de pesquisa e desenvolvimento.
- Apresentações dos trabalhos desenvolvidos aos pares, promovendo a análise crítica e construtiva.

A classificação final será atribuída tendo em conta dois exercícios - o primeiro, de avaliação da

capacidade de investigação e interpretação criativa respondendo a um briefing para bailado (40%), o segundo, projeto de figurinos sob o tema "Camp", tendo como base a pesquisa efectuada para o projecto final de design de moda. Os alunos devem abordar a mesma pela óptica "Camp" de forma a explorarem o potencial criativo, teatral e extravagante do conceito. (60%). Dentro de cada exercício a ponderação da avaliação dos critérios é de:

Assiduidade 10% Pesquisa - 30%
Desenvolvimento criativo 20%
Apresentação do projecto 20%
Confecção de figurino 20%

Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objectivos de aprendizagem da unidade curricular

As metodologias de ensino adoptadas permitiram aos alunos a identificação, interpretação e criação de narrativas e de as traduzirem em elementos visuais de forte impacto.

A capacidade de experimentar e pensar a materialidade de forma não confessional na construção dos figurinos permitirá encontrar soluções criativas para traduzir conceitos e ir ao encontro de briefings e limitações produtivas concretas.

Através das apresentações individuais pretende-se que os alunos adquiram e desenvolvam a capacidade de defender e argumentar o seu trabalho e simultaneamente de analisar de forma critica construtiva o trabalho dos seus pares.

Bibliografia Principal

- La Motte, Richard. Costume Design 101: 2nd Edition: The Business and Art of Creating Costumes for Film and Television.
- Durbin, Holly Poe. The Costume Designer's Toolkit: The Process of Creating Effective Design. The Focal Press Toolkit Series.
- John, Bettina. Costume Design for Performance. Crowood Theatre Companions.
- Laver, James; De La Haye, Amy; Tucker, Andrew. Costume and Fashion. Thames and Hudson Ltd.
- Leese, Elizabeth. Costume Design in the Movies. Dover Publications Ltd.
- Peterson, Becky. Textiles on Film
- Granata, Francesca. Experimental Fashion, Performance Art, Carnival and the Grotesque Body.
- Step-by-step: Drawing Methods for theatre Costume Designers. Focal Press, Waltham Massachusetts..
- Lehmann, Ulrich (2015). Fashion as Translation. Art in Translation, 7:2, 165-174, DOI: 10.1080/17561310.2015.1028893.

Bibliografia Complementar



CURRICULAR UNIT FORM

Curricular Unit Name

202399100 - Costume Design

Type

Elective

Academic year

2025/26

Degree

B. Design
B. Fashion Design

Cycle of studies

1

Unit credits

3.00 ECTS

Lecture language

Portuguese

Periodicity

semester

Prerequisites

Year of study/ Semester

Scientific area

Design

Contact hours (weekly)

Tehoretical	Practical	Theoretical-practicals	Laboratory	Seminars	Tutorial	Other	Total
0.00	0.00	2.00	0.00	0.00	0.00	0.00	2.00

Total CU hours (semester)

Total Contact Hours
28.00

Total workload
75.00

Responsible teacher (name /weekly teaching load)

Inês da Silva Araújo Simões

Other teaching staff (name /weekly teaching load)

Inês da Silva Araújo Simões 0.30 horas
Pedro Emanuel Ballete Pecegueiro e Noronha Feio 2.00 horas

Learning objectives (knowledge, skills and competences to be developed by students)

In this unit, students will explore the world of costume design in various mediums such as opera, theater, cinema, and dance. The main focus will be on understanding the significance of costumes in shaping the dramatic elements of a production. We will also examine the historical and contemporary context of costume design, relating it to the artistic movements of the time and drawing parallels with the history and trends of fashion design. Throughout the course, students will be encouraged to think creatively and engage in experimental approaches, emphasizing their role in the costume design process.

Syllabus

In this unit, we will focus on the similarities and differences between costume design and fashion design, with an emphasis on the importance of research and experimentation in creating costumes. This will be explored in the "Camp" project.

We will also explore the theatrical nature of materials and unconventional techniques from the perspective of fashion design to enhance the performance result and impact.

An analysis and critical reflection on films and ballets will be conducted to showcase the various performative languages developed through costume design.

Two projects will be undertaken with different approaches:

- "Swan Lake" project: Students will adapt this classic ballet into a contemporary version and prepare a video presentation at the end of the project.
- "Camp" project: This project aims to enhance the performative aspect of the work developed in the Fashion Design Project. At the end of this project, students will organize a parade or performance presentation in an articulated manner involving the entire class.

Demonstration of the syllabus coherence with the curricular unit's learning objectives

As a theoretical and practical course, students engage in research, creative development, and experimentation, and critically analyze each topic to develop mechanisms for interpreting performative works and briefs. Additionally, we aim to develop linguistic coherence to effectively communicate ideas and emotions as a unified whole.

Focus:

Brainstorming

Research

Design development

Presentation

Teaching methodologies (including evaluation)

In this theoretical-practical course, the teaching methodologies include:

1. Viewing audio-visual materials such as films, ballets, and plays, followed by analysis and contextualization.
2. Analyzing construction approaches and techniques.
3. Engaging in exercises to find unconventional solutions for constructing costumes that enhance the scenic impact.
4. Developing individual research using experiences and validation of the ideas developed.
5. Providing individual monitoring of students in their research and development work.
6. Presenting work developed in pairs to promote critical analysis and constructive feedback.

The final grade will be awarded based on two exercises:

1. The first exercise evaluates the capacity for research and creative interpretation in response to a ballet brief (40%).
2. The second exercise involves costume design under the theme "Camp," based on research for the final fashion design project, with the students approaching it from the perspective of "Camp" to explore the creative, theatrical, and extravagant potential of the concept (60%).

Within each exercise, the evaluation criteria are weighted as follows:

- Attendance: 10%
- Research: 30%

- Creative development: 20%
- Project presentation: 20%
- Costume making: 20%

Demonstration of the coherence between the Teaching methodologies and the learning outcomes

The teaching approaches used enabled students to identify, interpret, and create narratives and translate them into impactful visual elements. By considering materiality in a non-biased manner when building costumes, students will be equipped to find creative solutions for translating concepts and meeting specific production constraints. Through individual presentations, students are expected to acquire and enhance their ability to articulate and justify their work, while also providing constructive criticism of their peers' work.

Main Bibliography

- La Motte, Richard. Costume Design 101: 2nd Edition: The Business and Art of Creating Costumes for Film and Television.
- Durbin, Holly Poe. The Costume Designer's Toolkit: The Process of Creating Effective Design. The Focal Press Toolkit Series.
- John, Bettina. Costume Design for Performance. Crowood Theatre Companions.
- Laver, James; De La Haye, Amy; Tucker, Andrew. Costume and Fashion. Thames and Hudson Ltd.
- Leese, Elizabeth. Costume Design in the Movies. Dover Publications Ltd.
- Peterson, Becky. Textiles on Film
- Granata, Francesca. Experimental Fashion, Performance Art, Carnival and the Grotesque Body.
- Step-by-step: Drawing Methods for theatre Costume Designers. Focal Press, Waltham Massachusetts..
- Lehmann, Ulrich (2015). Fashion as Translation. Art in Translation, 7:2, 165-174, DOI: 10.1080/17561310.2015.1028893.

Additional Bibliography