

**Museu  
Coleção  
Berardo**



**ENVOLVER**

Programa Educativo para a exposição  
*No Place Like Home*



## PRÉ-ESCOLAR

3-6 anos

Visita-jogo / Duração média: 1 hora

Visita-jogo-oficina / Duração média: 1 hora e 30 minutos

### Está alguém em casa?

Visita-jogo e visita-jogo-oficina

Há uma casa no museu, mas a mobília desapareceu! O frigorífico, as escadas, as janelas e as flores do jardim perderam-se entre as obras de arte! Nesta visita vamos descobrir as suas divisões e procurar os objetos perdidos. Peça a peça iremos montar quarto, cozinha e casa de banho e construir uma casa pronta a brincar.

Conceção: Francisca Valador e Inês Machado

### De pernas para o ar?

Visita-jogo e visita-jogo-oficina

Quem deixou tudo de pernas para o ar? No museu existe uma casa que está toda desarrumada. Os objetos do dia-a-dia estão misturados e nos sítios mais imprevisíveis. Com a tua lupa mágica vem ajudar a descobrir o seu lugar!

Conceção: Francisca Valador e Inês Machado

## 1.º e 2.º CICLO

Visita-jogo / Duração média: 1 hora e 30 minutos

Visita-jogo-oficina / Duração média: 2 horas e 30 minutos

### A primeira vez no universo do *readymade*

Visita-jogo e visita-jogo-oficina

Há cem anos atrás o artista Marcel Duchamp mudou o sentido dos objectos, o sentido de lugar, o sentido da obra de arte. Fez-nos descobrir a *Fonte* a partir de um urinol. O fascinante universo *Readymade* (já feito) é dado a conhecer na exposição *No Place Like Home...* Aqui iremos redescobrir cada objecto numa casa que não é uma casa. Uma visita-jogo em que terás que revelar espaços e reinventar funções. Mudar de lugar ou mudar o olhar?

Conceção: Fabícia Valente

## 2.º e 3.º CICLO

Visita-jogo / Duração média: 1 hora e 30 minutos

Visita-jogo-oficina / Duração média: 2 horas e 30 minutos

### Caderno de investigação

Visita-jogo e visita-jogo-oficina

O Museu Coleção Berardo mostra-nos uma coleção incrível de obras de arte que fazem parte de vários movimentos artísticos. Será que são todas parecidas ou são muito diferentes? Nesta visita iremos usar um método de investigação que nos ajudará a compreender as obras de arte. Vamos preencher o nosso caderno de investigação, tirar notas e criar registos gráficos. Aqui o nosso “campo de trabalho” é o museu e a sua ferramenta mais importante - a observação.

Conceção: Mariana Ramos e Teodora Boneva

## SECUNDÁRIO E UNIVERSITÁRIO

Visitas temáticas / Duração média: 1 hora e 30 minutos

### A apropriação de objetos do quotidiano: reflexões a partir de *No Place Like Home*

Também para 3.º ciclo

A apropriação é uma das estratégias mais fraturantes que a arte do séc. XX introduziu. É também um dos processos criativos que maior indignação e curiosidade motiva no público, por cortar drasticamente com a ideia de trabalho artístico alicerçado numa perícia manual. Das colagens dadaístas às assemblagens do *Nouveau Réalisme*; do *object-trouvé* Surrealista à Arte Povera italiana; do *readymade* ao Conceptualismo de Kosuth; da linguagem publicitária da Pop Art às provocações *kitsch* de Jeff Koons – são muitas as estratégias de apropriação que alteraram a conceção de objeto artístico e o papel do espectador perante a obra de arte.

Conceção: Daniel Peres e Hugo Barata

## Vai mas é p'ra casa! - Arte, feminismo e a esfera doméstica

Autores e autoras fazem diferentes leituras e têm diferentes formas de comunicar. Sendo o espaço doméstico um espaço feminino por excelência, foram várias as artistas que trabalharam questões de relevo através da representação do que existe “em casa”, de objectos utilitários que não tinham sido explorados até então. A própria representação dos objetos como agentes dominadores do domicílio, invasores do espaço não feminino, ou como “móvel da casa”- de modo mais ou menos submisso, mostrava que o que estas artistas produziam muitas vezes ia contra a representação do feminino nos meios artísticos- transgredindo aquilo que já era por si transgressivo (as metodologias e linguagens artísticas modernas) e desafiando a ideia da Mulher na sociedade em geral.

Conceção: Andreia Coutinho

### “He CHOSE it”, Fonte 1917

*Fonte*, de 1917, que agora se apresenta pela primeira vez em Portugal, é um dos *readymades* mais conhecidos do artista Marcel Duchamp e um dos marcos mais influentes e revolucionários de toda a história da arte universal. Ao girar um urinol a 90°, apresentando-o como obra de arte, Duchamp inverteu também a própria ideia de arte, bem como as convenções tradicionais que a sustentavam, inaugurando um novo paradigma artístico, totalmente incompreendido à época. No curso desta visita, vamos conhecer a escala desta rutura maior, analisando as suas implicações nos planos artístico e estético, não esquecendo o humor que a reveste.

Conceção e orientação: Sofia Nunes

### Preçário

#### Escolas e instituições

(IPSS, Juntas de Freguesia e Câmaras Municipais)

Visita-jogo; visita temática: 1€ / participante

Visita-jogo-oficina: 2,5€ / participante

Máximo de participantes: 20