



Ensino Fundamental  
Anos Iniciais

# 4

## Arte

Manual exclusivo do aluno

## Capítulo 1

### Textura

Textura é o aspecto de uma superfície, ou seja, a "pele" de uma forma, que permite identificá-la e distingui-la de outras formas. Quando tocamos ou olhamos para um objeto ou superfície, sentimos se a sua pele é lisa, rugosa, macia, áspera ou ondulada. A textura é, por isso, uma sensação visual ou tátil. Quanto ao aspecto visual podemos agrupar as texturas em:

#### Texturas Naturais

Aquelas que resultam da intervenção natural do meio ambiente ou que caracterizam o aspecto exterior das formas e coisas existentes na Natureza.

**Exemplos:** Cascas de troncos de árvores, madeira, folhas, rochosa folha é uma textura muito diferente porque ela pode ser tirada em folha (sulfite) e fica em alto relevo.



#### Textura Gráfica

Quanto à execução gráfica para obter texturas artificiais, pode-se utilizar os seguintes processos: fricção, impressão, decalque e construção.

#### Texturas Artificiais

São aquelas que resultam da intervenção humana através da utilização de materiais e instrumentos devidamente manipulados. O Homem desde sempre tenta criar nas superfícies/objetos, texturas idênticas às criadas na Natureza, logo elas são o reflexo do modo como expressamos o nosso entendimento do mundo que nos rodeia. Dependem da manipulação das matérias e das técnicas utilizadas e do modo como utilizamos as linguagens plásticas. Por meio de elementos lineares, pontuais, de manchas, incisões, podemos criar texturas com características ornamentais ou funcionais.

#### A Criação de Texturas Decorativas

Na pintura decorativa de ambientes, vários tipos de texturas podem ser aplicados a objetos, como móveis, ou a superfícies, como paredes. As texturas criadas são relevos feitos com o uso de diversos tipos de material, por exemplo: massa corrida, gesso, massa acrílica. Podem ser usados como instrumentos rolos de pintura, pincéis e espátulas.

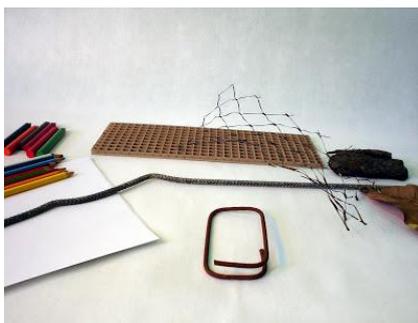


Vários tipos de padrões podem ser criados, ao gosto de cada pessoa.

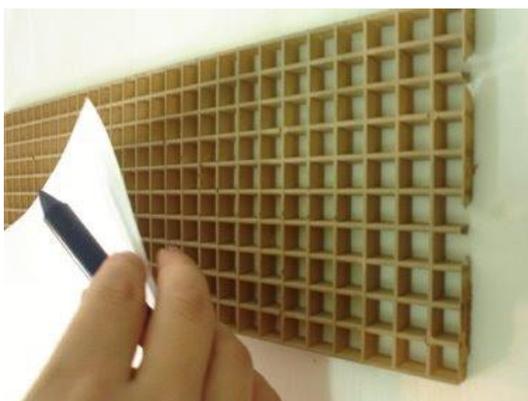
### **Frottage ou Frottagem**

A palavra “Frottage” é de origem francesa - froter, que significa “esfregar”. Consiste em colocar uma folha de papel sobre uma superfície áspera, que contém alguma textura, e esfregá-la, pressionando-a com um bastão de giz de cera, por exemplo, para que a textura apareça na folha.

No campo da arte, essa técnica foi usada pela primeira vez pelo o pintor, desenhista, escultor e escritor alemão Max Ernest (1891-1976), um dos fundadores do movimento “Dada” e posteriormente um dos grandes nomes do Surrealismo.

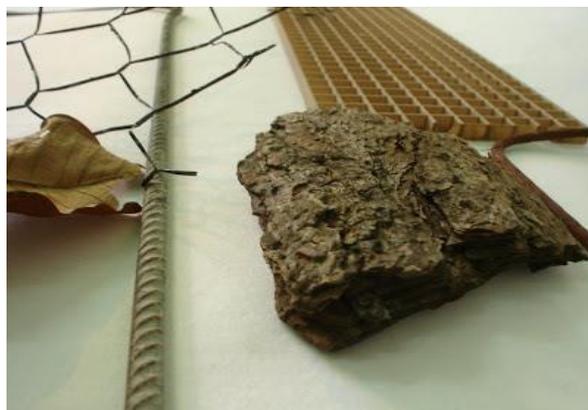


Munido de um papel e um giz, uma caneta, ou qualquer outro condutor, podemos sair em busca de texturas interessantes.



Ao participante é requerido um olhar atento a captar as propriedades da superfície dos objetos, da estrutura arquitetônica e qualquer relevo que possa ser usado na criação de imagens.

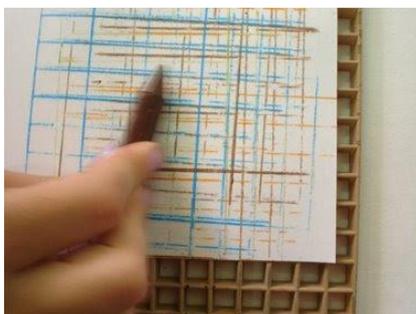
O resultado é a surpresa frente às mais inusitadas e ricas imagens.



## Modos de Fazer

Com o uso do lápis grafite, giz de cera, caneta esferográfica, lápis de cor etc. Chegaremos a diferentes resultados, dos quais vamos escolher aqueles que mais atendem a nossa proposta.

Por se tratar, de certa forma, de um decalque sobre uma matriz, a frotagem nos permite a repetição da ação e conseqüentemente reprodução do desenho várias vezes seguidas.



Tendo um processo de confecção bastante simples, a sua feitura pode ser realizada em qualquer lugar, se firmando como um ótimo exercício de experimentação contínua

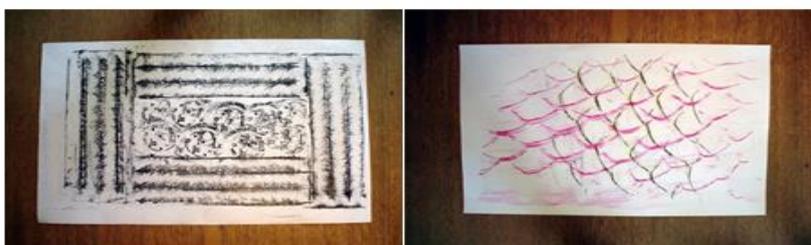
## Materialidades

A investigação das propriedades táteis dos objetos compreende a criação das mais ricas visualidades. Passamos a olhar os objetos de maneira diferente, prestando mais atenção às suas propriedades, sempre imaginando as possibilidades criativas que ele nos oferece.

## Elaborando

Partindo deste processo, podemos iniciar um trabalho de elaboração de desenhos e composições, articulando visualidades, campos de força, movimentos, pesos, tonalidades sobre o plano.

Neste processo, trabalhamos diversos elementos das artes visuais referentes ao estudo da forma, composição, textura, estrutura do desenho etc. Executando processos mentais que exploram a intuição e a percepção.

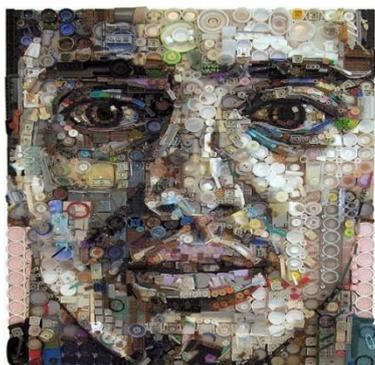


## Assemblage ou Assemblagem

Assemblagem é um estilo artístico que se utiliza de colagens para sua criação. Suas origens remontam do modernismo europeu, sendo utilizado pela primeira vez pelo francês Jean Dubuffet.

A Assemblagem é baseada no princípio que todo e qualquer material pode ser incorporado a uma obra de arte, criando um novo conjunto sem que se perca o seu sentido original.

Para fazer a assemblagem o artista utiliza materiais como: papel, tecido, madeira, tudo colados em uma tela. Neste tipo de obra, o artista tem total liberdade de ultrapassar os limites da tela, deixando assim sua imaginação fluir.



Assemblage de Zac-Freeman

## Composição Visual com Textura

Crie uma Composição Visual em uma folha do caderno de artes que contenha elementos de textura visual ou tátil. Se preferir preencha alguns desenhos ou formas com as técnicas de Frotage ou Assemblage aprendidas nesta unidade.

## Capítulo 2

### Volume

“Na linguagem artística, volume é o espaço ocupado por um corpo de três dimensões, isto é, com três medidas, que são altura, largura e profundidade, também chamado de tridimensional.

A expressão artística que melhor se identifica com o volume é a escultura. Observando uma escultura ou uma estátua fica fácil perceber que ela tem volume, pois é tridimensional. Podemos perceber o seu volume não só pela visão como também pelo tato.

E o desenho ? E a pintura?

Pois bem. Essas formas de linguagem artística são executadas em planos bidimensionais, isto é, com duas dimensões, largura e altura, como o papel e a tela. É aí que o artista usa recursos gráficos para preencher a forma e dar noção de volume.”

Para isso o artista pode usar elementos visuais como pontos, linhas, cores, e criar efeitos de luz e sombra.

Observe as obras abaixo e perceba como os artistas usaram os elementos visuais para criar volume nas imagens:



Café - Portinari, 1935.

A luz e a sombra são os elementos básicos para produzir o efeito de volume nos objetos.

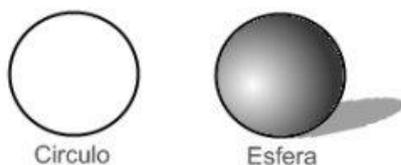
Num desenho em duas dimensões, a luz e a sombra são elementos que definem e caracterizam o volume do objeto.

O volume é em conjunto com a forma outro dos aspectos que distingue os objetos que nos rodeiam. Este depende da luz que recebe, e por consequência das sombras que este produz.

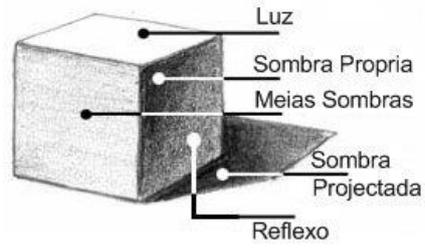
A definição correta do volume dum objeto se consegue através da valorização exata das intensidades das suas sombras.

No exemplo da Figura A-1, distinguimos dois objetos com a mesma forma, tamanho e proporção, no entanto um representa um círculo e o outro, uma esfera.

Figura A-1



O círculo passou a ser um elemento bidimensional, a parecer um elemento tridimensional, com volume. A diferença entre os dois objetos é conseguida neste caso pelo efeito da luz e da sombra.



## Capítulo 3

### O Desenho

Todo artista que realiza uma composição visual, seja bidimensional ou tridimensional, parte do desenho. Na verdade, ele faz o estudo prévio da sua obra. Através desse estudo ele planeja como ficará sua produção. Sem falar daquele que sua obra é o próprio desenho.

Sendo assim, o desenho é uma técnica que nos permite representar ideias, pensamentos ou coisas concretas no papel ou em outro material que escolhermos. Para isso, podemos utilizar instrumentos como lápis, caneta, pincel, carvão, pedra, spray, mouse de computador e até mesmo o dedo. O desenho geralmente é feito com linhas, formas e texturas. Ele pode ser livre, usado como terapia e lazer, como também pode ser técnico e preciso, usado como ferramenta de trabalho.

Vamos abordar algumas formas de desenho. Como ficaria difícil colocarmos todas as formas, escolhemos aquelas que você mais utilizará. Então vamos lá!

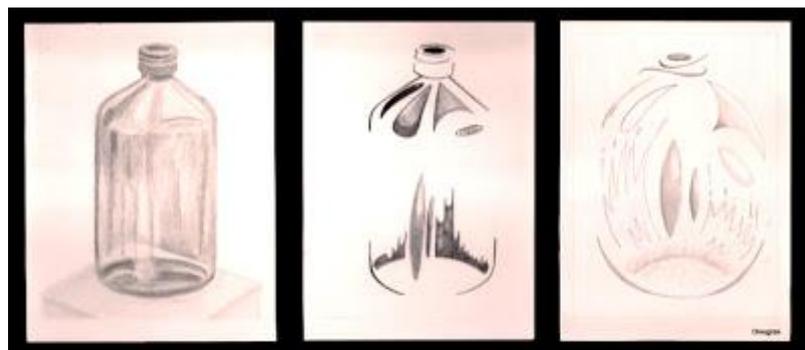
#### 1. Desenho de Memória

Quando desenhamos algo que não está a nossa vista e sim em nossa memória.

#### 2. Desenho de Observação

Quando desenhamos algo que está a nossa vista, representando-o conforme o enxergamos. Muitos artistas usam essa forma de produção. Lembra-se dos impressionistas que mostravam no seu trabalho o que observavam, até mesmo a intensidade da luz? Para você aplicar essa forma de desenho é necessário uma ótima observação, percebendo a forma, a proporção, o volume, os detalhes que compõem o objeto e, ainda, poderá colocar sua interpretação pessoal de luz, sombra, textura e cor.

Veja alguns exemplos abaixo:



Observação

Estilização

Abstração



Observação

Estilização

Abstração

### 3. Desenho Criativo Dirigido ou Livre

Quando realizamos um desenho conforme a nossa criatividade e imaginação. Na verdade, pode ser algo que não existe e você criou a sua maneira, ou algo que já existe, mas você deu a sua interpretação pessoal. Pode acontecer de duas formas:

- ✓ Desenho criativo dirigido – quando outra pessoa escolhe o tema.
- ✓ Desenho criativo livre – quando você escolhe o tema.

Um ótimo exemplo desse tipo de desenho é a ilustração que estudaremos a seguir.

Ainda existe o desenho só com pontos, que você já viu no pontilhismo, só com linhas de forma figurativa ou abstrata e só com formas geométricas ou partindo delas, como você viu no estudo da forma. Não poderíamos, no entanto nos esquecer-nos dos desenhos feitos no computador, que são auxiliados por excelentes programas de computação, explorados pelos desenhistas gráficos e programadores visuais.

Também vamos dar espaço especial para os chargistas, cartunistas e caricaturistas. Você sabe quem são? Tenho certeza que sim, pois eles estão em todos os meios de comunicação como televisão, revistas, jornais, livros e gibis. Todos eles trabalham com um cunho humorístico, fazem-nos rir ao mesmo tempo que nos passam informações, realizando críticas e transmitindo conhecimentos. Eles são, sem dúvida, espetaculares!

✓ **Caricaturista** – é o desenhista que ao representar o seu personagem exagera ou simplifica alguns traços da pessoa, como o formato do rosto, do bigode, da orelha, do topete, etc.

✓ **Cartunista** – é o desenhista que lança mão de caricaturas ou desenhos estilizados para representar uma cena ou situação humorística, com legenda ou não. Ele, normalmente, usa os mesmos recursos gráficos que existem nas cenas de um gibi.

✓ **Chargista** – é o desenhista que usa todos os recursos que você já estudou. Ele representa o “humor”, com base em um conhecimento específico. Por isso, você deve manter-se informado sobre os acontecimentos e notícias, para que possa entender a charge. O assunto preferido dos chargistas é a política.

✓ **Ilustrador** – é o desenhista que dá, através das imagens que produz e cria, vida, alegria e sentido aos cartazes, capas, textos de livros, folhetos, revistas, poesias e crônicas.

Caricatura é um desenho de um personagem da vida real, tal como políticos e artistas. Porém, a caricatura enfatiza e exagera as características da pessoa de uma forma humorística, assim como em algumas circunstâncias acentua gestos, vícios e hábitos particulares em cada indivíduo. Historicamente a palavra caricatura vem do italiano caricare (carregar, no sentido de exagerar, aumentar algo em proporção).

A caricatura é a "mãe" do expressionismo, onde o artista desvenda as impressões que a índole e a alma deixaram na face da pessoa.

A distorção e o uso de poucos traços são comuns na caricatura. Diz-se que uma boa caricatura pode ainda captar aspectos da personalidade de uma pessoa através do jogo com as formas. É comum sua utilização nas sátiras políticas; às vezes, esse termo pode ainda ser usado como sinônimo de grotesco (a imaginação do artista é priorizada em relação aos aspectos naturais) ou burlesco.



## Cartum

Um cartoon, cartune ou cartum é um desenho humorístico acompanhado ou não de legenda, de caráter extremamente crítico retratando de uma forma bastante sintetizada algo que envolve o dia-a-dia de uma sociedade.

O termo é de origem britânica, e foi pela primeira vez utilizado neste contexto na década de 1840, quando a revista Punch publicou uma série de charges que parodiavam estudos para os frescos do Palácio de Westminster, adaptados para satirizar acontecimentos da política contemporânea. O significado original da palavra cartoon é mesmo "estudo", ou "esboço", e é muito utilizada nas artes plásticas. Este tipo de desenho é ainda considerado uma forma de comédia e mantém o seu espaço na imprensa escrita atual.

O desenho de cartum se difere das demais formas de desenho, pois possui traços estilizados e geralmente contém humor atemporal, ou seja, sem tempo específico podendo a cena se passar em qualquer época.



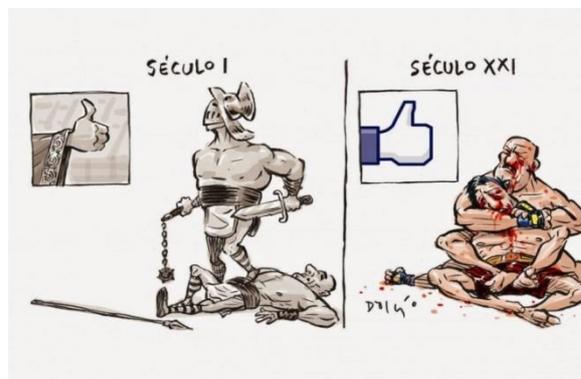
## Capítulo 4

### Charge

Charge é um estilo de ilustração que tem por finalidade satirizar, por meio de uma caricatura, algum acontecimento atual com um ou mais personagens envolvidos. A palavra é de origem francesa e significa carga, ou seja, exagera traços do caráter de alguém ou de algo para torná-lo burlesco. Muito utilizadas em críticas políticas no Brasil.

Apesar de ser confundido com cartoon (ou cartum), que é uma palavra de origem inglesa, ao contrário da charge, que sempre é uma crítica contundente ligada a temporalidade, o cartoon retrata situações mais corriqueiras do dia-a-dia da sociedade. Mais do que um simples desenho, a charge é uma crítica político-social onde o artista expressa graficamente sua visão sobre determinadas situações cotidianas através do humor e da sátira. Para entender uma charge, não é preciso ser necessariamente uma pessoa culta, basta estar por dentro do que acontece ao seu redor. A charge tem um alcance maior do que um editorial, por exemplo, por isso a charge, como desenho crítico, é temida pelos poderosos. Não é à toa que quando se estabelece censura em algum país, a charge é o primeiro alvo dos censores infra.

As charges foram criadas no princípio do século XIX, por pessoas opostas a governos ou críticos políticos que queriam se expressar de forma jamais apresentada, inusitada. Foram reprimidos por governos (principalmente impérios), porém ganharam grande popularidade com a população, fato que acarretou sua existência até os tempos de hoje.



### Ilustração

Ilustração é uma imagem pictórica utilizada para acompanhar, explicar, interpretar, acrescentar informação, sintetizar ou até simplesmente decorar um texto. Embora o termo seja usado frequentemente para se referir a desenhos, pinturas ou colagens, uma fotografia também é uma ilustração. Além disso, a ilustração é um dos elementos mais importantes do design gráfico.

São comuns em jornais, revistas e livros, especialmente na literatura infanto-juvenil (assumindo, muitas vezes, um papel mais importante que o texto), sendo também utilizadas na publicidade e na propaganda. Existem também ilustrações independentes de texto, onde a própria ilustração é a informação principal. Um exemplo seria um livro sem texto, não incomum em quadrinhos ou livros infantis.

Em princípio, o que distingue a ilustração das histórias em quadrinhos é não descrever, necessariamente, uma narrativa sequencial, mas sintetizar ou caracterizar conceitos, situações, ações ou, até mesmo determinadas pessoas, como é o caso da caricatura.



Ilustração em revista

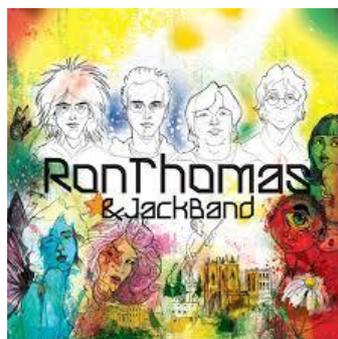
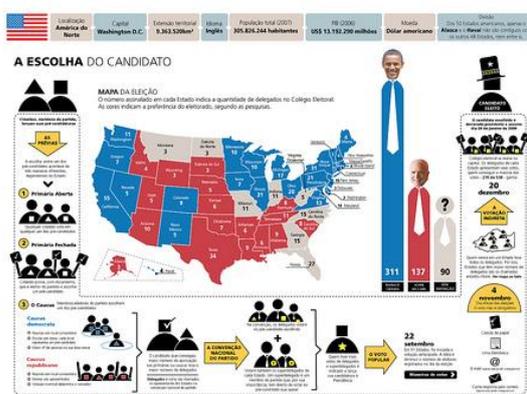


Ilustração em encarte de CD



Infográfico



Ilustração Digital

O Brasil possui grandes representantes neste tipo de arte. Ilustradores, Caricaturistas, Cartunistas e Chargistas. Conheça alguns mestres da área:

✓ **Henfil**



✓ **Chico Caruso**



✓ Ziraldo



✓ Jaguar



✓ Aroeira



✓ Amarildo



✓ Laerte



✓ **Angeli**



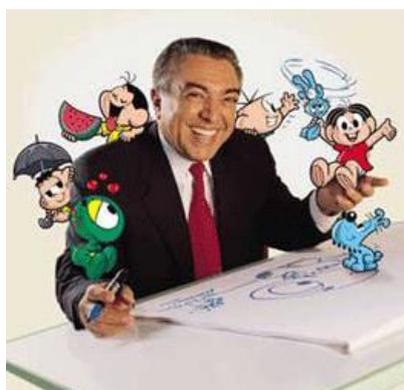
✓ **Daniel Azulay**



✓ **Luís Fernando Veríssimo**



✓ **Maurício de Sousa**



## **Compreensão**

### **Ilustração**

Nesta atividade você irá criar uma ilustração sobre o tema que o professor sugerir em classe. Este desenho deverá ser feito em uma folha de papel sulfite branco, ou até mesmo em uma folha de seu caderno de desenho para ser entregue ao professor.

Capriche pintando sua obra!

## **Desenho de Humor - Caricatura**

Vamos nos divertir um pouco fazendo a caricatura de um colega de classe ou professor da Escola. Capriche pintando sua obra!

## Desenho Realista

O desenho realista tenta representar de forma mais fiel ou aproximada de uma imagem real através da representação gráfica. Através das técnicas e faturas dos materiais e com uso dos recursos de sombreamento os desenhos são ricamente construídos com muitos detalhes.

### ✓ Hiper-realismo

O hiper-realismo é derivado do fotorrealismo, e teve sua origem na segunda metade do século XX. Como o próprio nome indica, o realismo é levado ao extremo, ou seja, acrescentam-se muitos detalhes às obras de pintura, desenho ou escultura, para que esse se aproxime o máximo possível da realidade.

Os hiper-realistas utilizam-se das cargas sociais ou emocionais de suas obras, contextualizando-as de modo a criar narrativas singular e cheias de poesia.

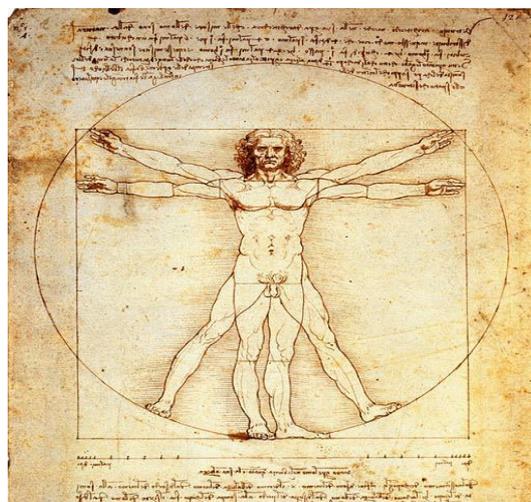
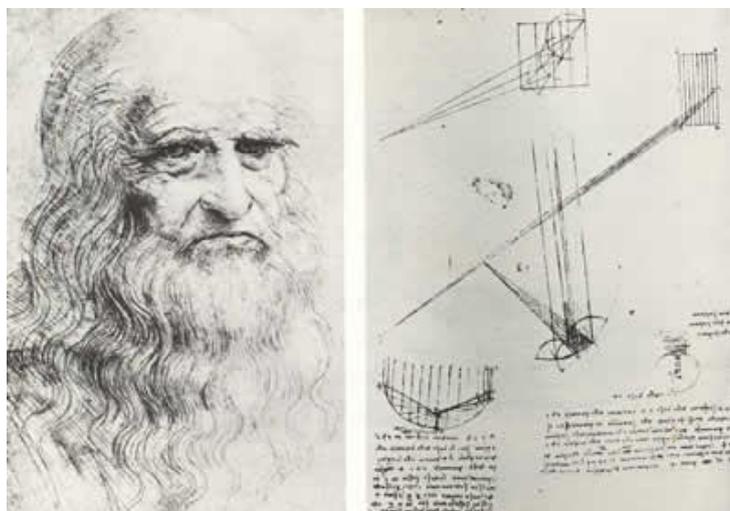
É importante notar o componente paradoxal do hiper-realismo: apesar das obras aproximarem-se da realidade a ponto de serem quase idênticos, não são a realidade. Essa simulação de realidade cria a ilusão de uma nova realidade, mais complexa e, principalmente, mais subjetiva.

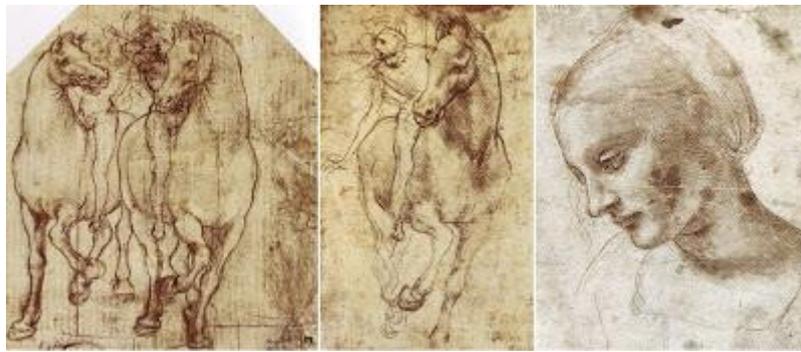
## Grandes desenhistas nas Artes Visuais

### Leonardo da Vinci

Leonardo di Ser Piero da Vinci ou simplesmente Leonardo da Vinci, foi um polímata italiano, uma das figuras mais importantes do Alto Renascimento, que se destacou como cientista, matemático, engenheiro, inventor, anatomista, pintor, escultor, arquiteto, botânico, poeta e músico. É ainda conhecido como o precursor da aviação e da balística. Leonardo frequentemente foi descrito como o arquétipo do homem do Renascimento, alguém cuja curiosidade insaciável era igualada apenas pela sua capacidade de invenção.

É considerado um dos maiores pintores de todos os tempos e como possivelmente a pessoa dotada de talentos mais diversos a ter vivido.

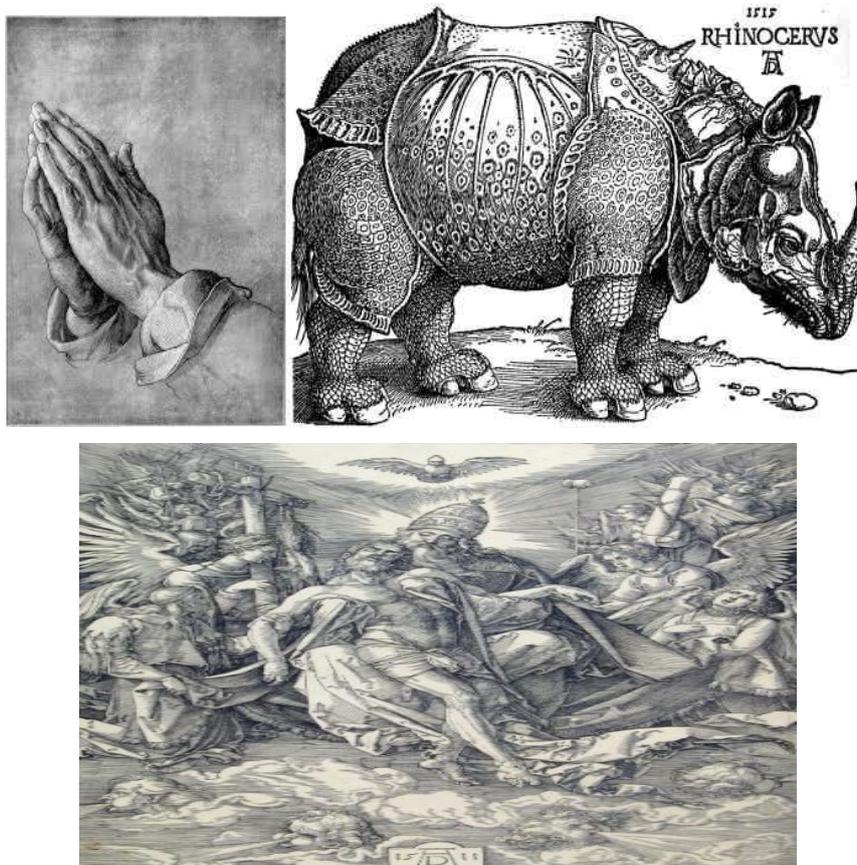




## Albrecht Dürer

Albrecht Dürer (Nuremberga, 21 de maio de 1471 — Nuremberga, 6 de abril de 1528) foi um gravador, pintor, ilustrador, matemático e teórico de arte alemão e, provavelmente, o mais famoso artista do Renascimento nórdico, tendo influenciado artistas do século XVI no seu país e nos Países Baixos. A sua maestria como pintor foi o resultado de um trabalho árduo e, no campo das artes gráficas, não tinha rival. As suas xilogravuras, consideradas revolucionárias são ainda marcadas pelo estilo gótico. É considerado como o primeiro grande mestre da técnica da aquarela, principalmente no que diz respeito à representação de paisagens.

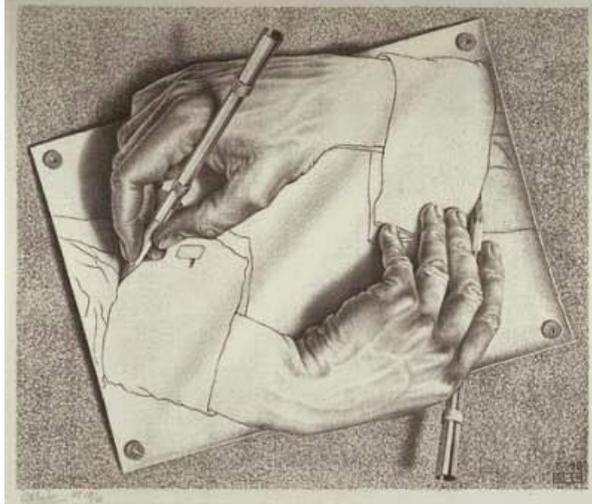
Os seus interesses, no espírito humanista do Renascimento, abrangiam ainda outros campos, como a geografia, a arquitetura, a geometria e a fortificação.



## Escher

Maurits Cornelis Escher foi um artista gráfico holandês conhecido pelas suas xilogravuras, litografias e meios-tons que tendem a representar construções impossíveis, preenchimento regular do plano, explorações do infinito e as

metamorfoses-padrões geométricos entrecruzados que se transformam gradualmente para formas completamente diferentes.



## Capítulo 4

### Ampliação e redução

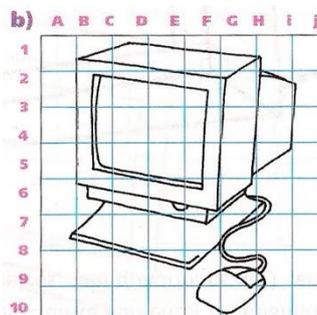
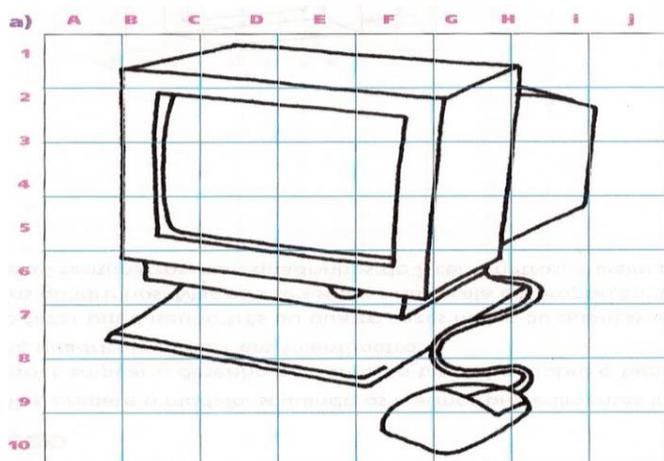
Hoje em dia é muito fácil reduzir e ampliar um desenho ou mesmo reproduzi-lo. Basta ir à papelaria mais próxima e fazer uma cópia, xerox. Mas existe uma maneira muito prazerosa de ampliar, reduzir ou reproduzir um desenho. A satisfação está no fato de o trabalho ter sido feito com nosso próprio talento. Esse método de reprodução é muito simples e eficaz. Muitos artistas famosos já fizeram uso dele. Vamos experimentar?

#### Reprodução

Para reproduzir uma figura da maneira mais próxima possível do real, você pode utilizar uma técnica muito simples: a de quadricular modelo, leia atentamente.

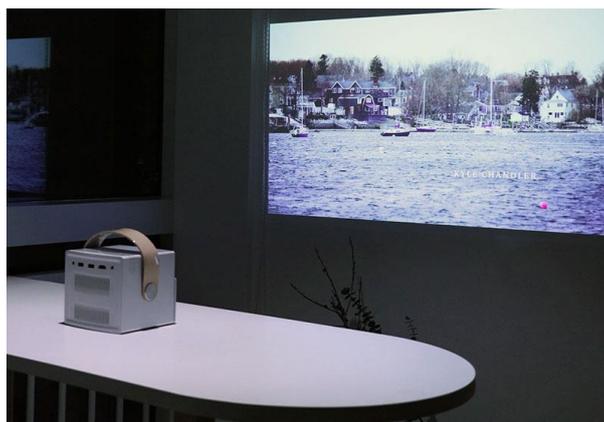
a) Para reproduzir, ampliar ou reduzir, você deve ter em mãos um modelo e transformá-lo, se necessário, em medidas exatas, cortando ou ampliando as bordas do papel para facilitar os cálculos, tanto na altura quanto na largura, como por exemplo, um modelo de 8 x 8 cm, pode ser quadriculado de um em um centímetro.

b) Faça um quadriculado em cima do desenho a ser reproduzido. Após fazer o quadriculado, identifique as bordas, use letras na largura e números na altura ou vice-versa, veja no modelo abaixo.



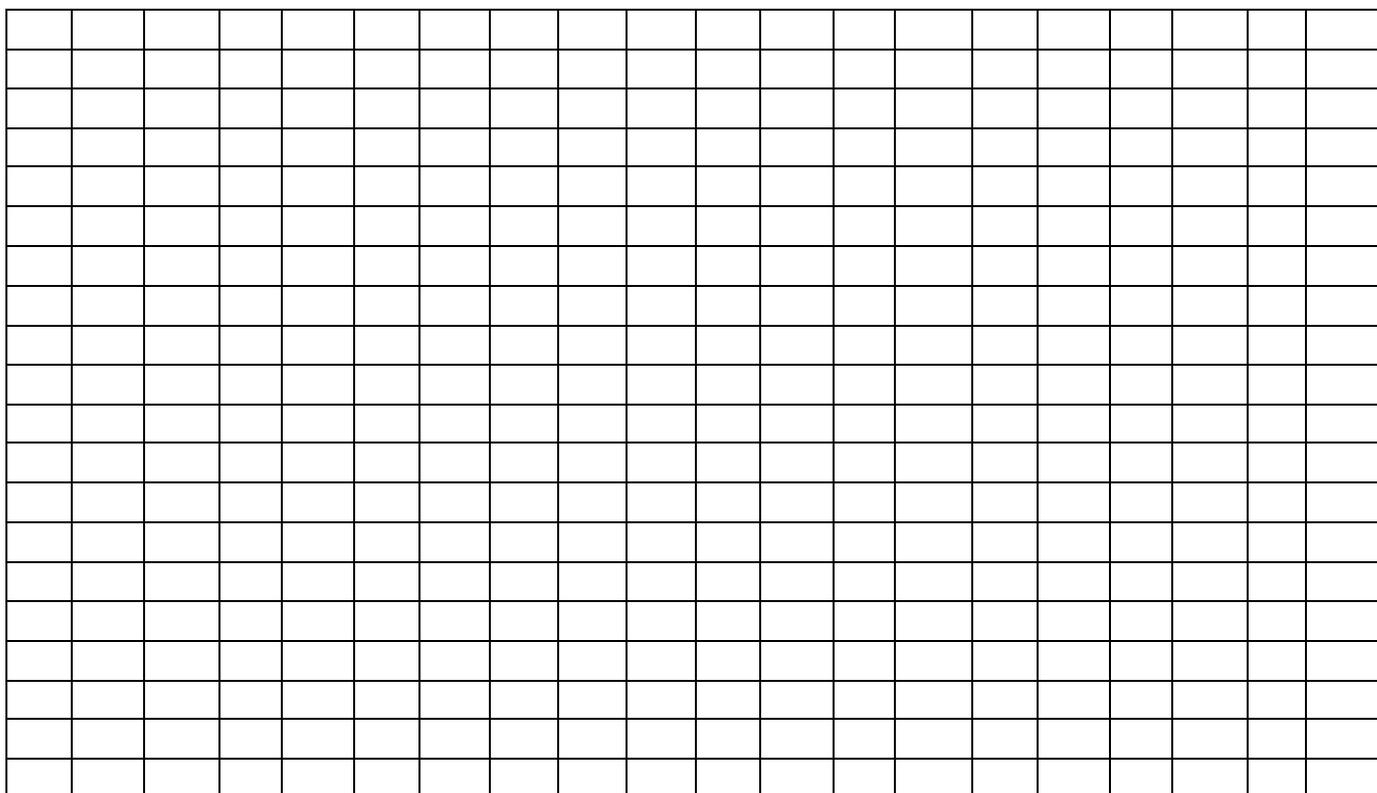
Outra maneira simples de ampliar desenhos é com ajuda de Recursos Tecnológicos:

#### Projetores



## Compreensão

Escolha um dos dois desenhos abaixo e faça a ampliação no quadro ao lado. Após desenhar, pinte o desenho.



## A Impressão

As técnicas de impressão foram desenvolvidas inicialmente na China, no século VIII, entretanto só passaram a ser utilizadas na Europa, por volta do ano de 1430, quando Coster, na Holanda, iniciou a impressão de livros com a utilização de caracteres móveis de madeira, razão pela qual é considerado por muitos como o pai da imprensa.

O crédito da invenção da imprensa, no entanto, foi dado a Johannes Gutenberg, alemão, que substituiu as pranchas xilográficas por caracteres móveis de madeira, depois pelo cobre e, finalmente, pelo aço. Criou um processo que consistia em cunhar as letras em matrizes de cobre, com um punção de aço com letras gravadas em relevo, gerando uma espécie de molde de letras (Também conhecido como "TIPOS"), que eram finalmente montadas em uma base de chumbo, tintadas e prensadas. Assim, Gutenberg produziu a primeira Bíblia, impressa em latim, com uma tiragem de cerca de 300 exemplares.

As mudanças econômicas, culturais e tecnológicas ocorridas na Europa, a partir do século XV; tais como desenvolvimento da metalurgia, o fabrico do papel e, principalmente, a explosão intelectual ocorrida com a Renascença; possibilitaram o surgimento das primeiras impressas.

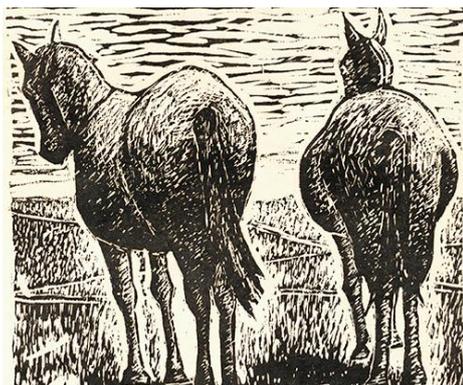
A produção dessas impressas foi inicialmente restrita a reprodução de manuscritos religiosos. Em 1476, William Caxton deu o primeiro passo na utilização da impressão como veículo para a promoção e divulgação da literatura, estabelecendo, na Inglaterra, a primeira tipografia. Caxton editou, imprimiu e distribuiu mais de 90 livros escritos em língua inglesa.

Gradualmente as inovações tecnológicas foram sendo introduzidas aos métodos de impressão: fabricação mecânica de papel (1798), prensas rotativas (1803), sistemas fotográficos de gravação de matrizes (1859) e métodos mecânicos de composição de tipos móveis, monotipo(1894) e linotipo(1886).

O desenvolvimento da composição fotomecânica marca o fim da época da composição a quente, com ligas de metal fundidas e o início da composição a frio, seguida pelas tecnologias fotográfica e eletrônica.

## Gravura

Gravura é a impressão de imagens por meio de um molde ou matriz (como os tipos vistos acima). A gravura também era muito utilizada nas formas artesanais de impressão e reprodução de imagens.



## Píxel

Um píxel (pixel) é geralmente considerado como o menor componente de uma imagem digital. A definição de píxel é altamente dependente do contexto a qual a palavra está inserida. Por exemplo, pode ser "píxeis imprimíveis" de uma folha ou página, píxeis transportados por sinais eletrônicos, representado por valores digitais, píxeis em dispositivos de exibição como monitores ou píxeis presentes nos elementos fotossensores de uma câmera digital.



Quanto mais pixels utilizados para representar uma imagem, mais se aproxima de parecer com o objeto original. Algumas vezes, o número de pixels em uma imagem é chamado de resolução, embora a resolução tenha uma definição mais específica.

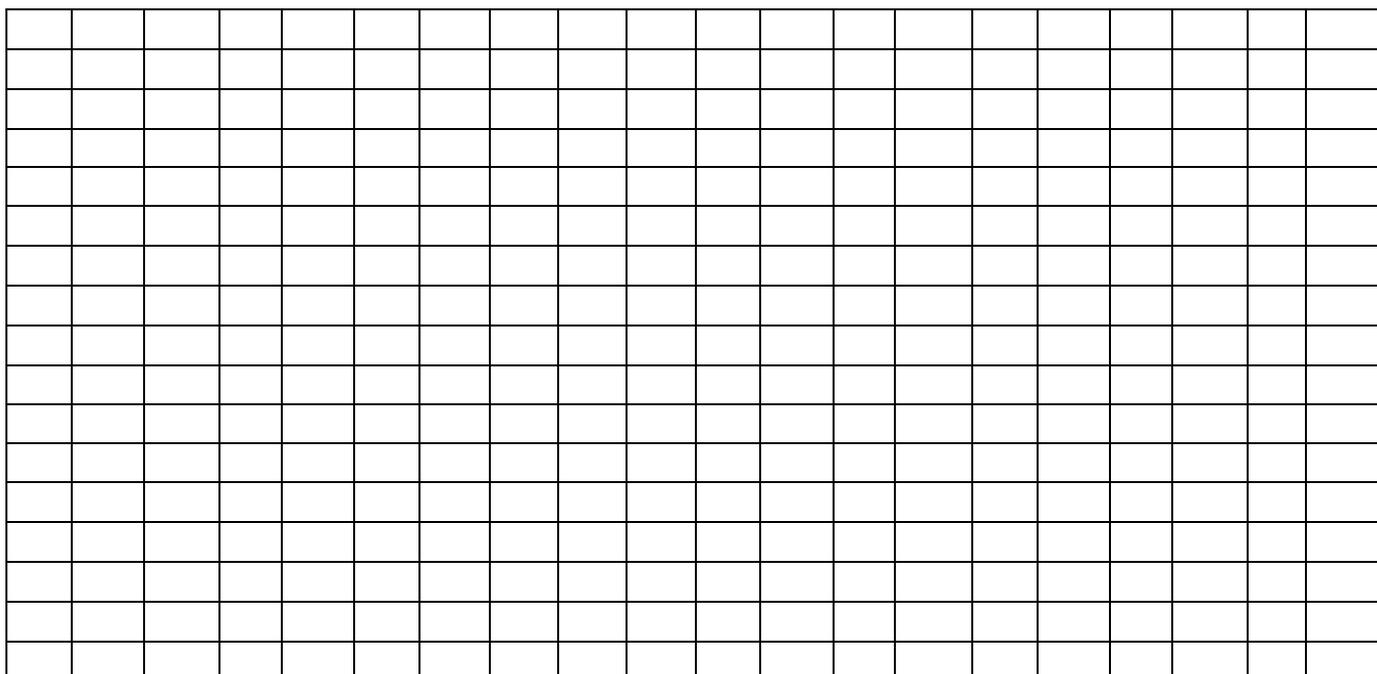
Medidas de pixels pode ser expresso como um único número, por exemplo, uma câmera digital de "três-megapixels", que tem um valor nominal de três milhões de píxeis.

Megapixel (ou Megapíxel) designa um valor equivalente a um milhão de pixels/píxeis. É utilizado nas câmeras digitais para determinar o grau de resolução, ou definição de uma imagem.

Os computadores e vídeo games antigos com resolução inferior as padrões atuais usavam quadrados bem grandes para gerar imagens.

## Compreensão

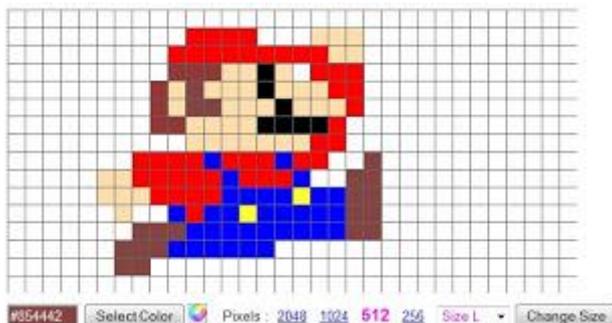
Crie desenhos usando a grade quadriculada abaixo.



## Programa Colorpx

Quem trabalha com imagem com certeza já deve ter se deparado com uma imagem que ficou pixelada, ou seja, os pixels (pequenos quadrados que compõem a figura) ficam evidentes e à mostra. Mas e quando você quer utilizar este “problema” como recurso, seja para dar um ar retro ou simplesmente para se divertir, como você faz? O Colorpx é um serviço online que permite que você faça seus desenhos pixel a pixel sem precisar utilizar grandes zooms para isso.

O sistema é bastante simples. O site apresenta uma tela toda quadriculada que pode ser colorida com cliques do mouse. Fácil, não? Como cada quadrado representa um pixel, você consegue fazer seus desenhos como se estivesse em um vídeo game antigo.



## Orientações

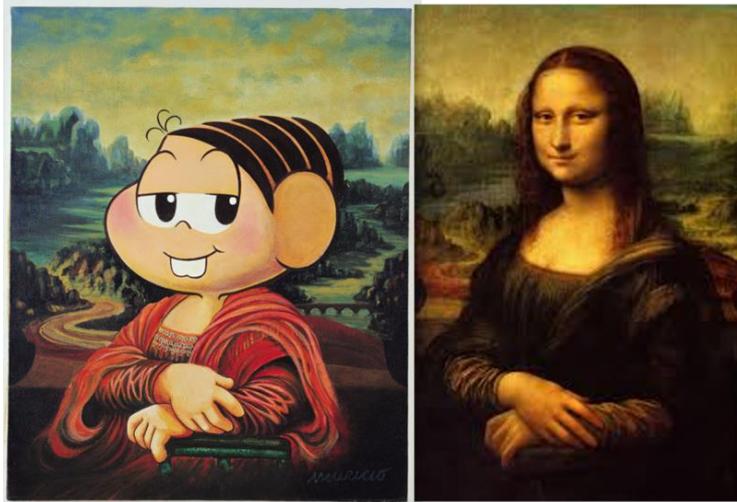
Para trocar a coloração, basta inserir o código hexadecimal do tom específico. Caso não saiba ou prefira escolher visualmente, basta clicar no botão “Select Color” (Selecione Cor) para poder ter acesso a uma lista com grande variedade de cores. Se quiser algo ainda mais específico, pode definir os níveis de vermelho, verde e azul através da aba “Color Slider” (Barra de cores).

Se optar por um desenho grande o suficiente para não caber na grade, você pode aumentá-la através das opções presentes logo abaixo do campo para colorir. Ao selecionar, por exemplo, a opção 1024, o espaço disponível para você brincar é duplicado. Também é possível alterar o tamanho de cada pixel no menu “Size” (Tamanho).

Para salvar sua imagem (e poder ver seu desenho sem as grades), selecionar o botão “Generate” (Gerar) e escolher o local de seu computador em que a figura deve ser salva. O Colorpx também sugere que você disponibilize a sua criação no mural do site, que pode ser visto através do link na parte superior do site, logo abaixo a logo da página.

## Releituras de Obras de Arte

A exposição "Arte em quadrões" é um bom exemplo sobre releitura. O cartunista Maurício de Souza criou releituras de sua Turma da Mônica inspiradas pelas grandes obras da história da Arte. Veja abaixo imagens dessa exposição:



Mônica Lisa – adaptação da obra Mona Lisa – Leonardo Da Vinci



Chico Bento Lavrador adaptação de O Lavrador de Café – Cândido Portinari



Magali e Mônica de Rosa e Azul – adaptação da Rosa e Azul obra de Auguste Renoir

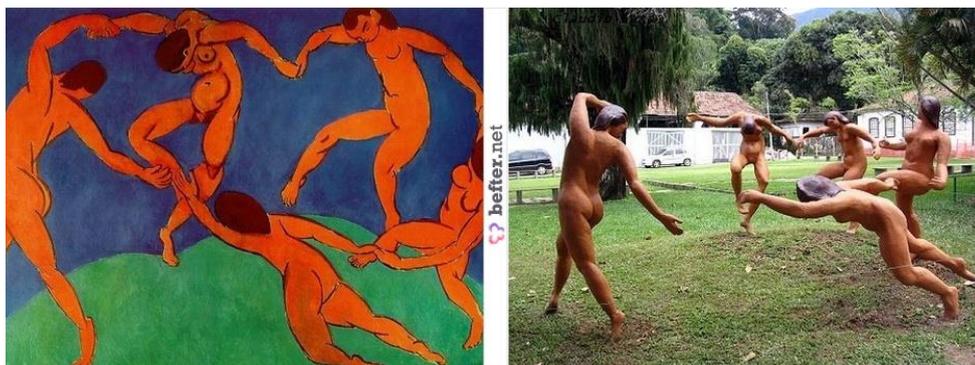
## La Pietà dos games

O escultor Kordian Lewandowski criou sua própria versão da escultura 'La Pietà', de Michelangelo. A versão inspirada no universo dos games traz os personagens Mario e Princesa Peach, representando Jesus Cristo e Virgem Maria, respectivamente.



Acima a Pietà original, concebida por Michelangelo, que representa Jesus morto nos braços da Virgem Maria.

## A Dança - Henri Matisse



## Capítulo 5

### A Tridimensionalidade

Basicamente a tridimensionalidade é a representação de imagens ou objetos usando as três dimensões:

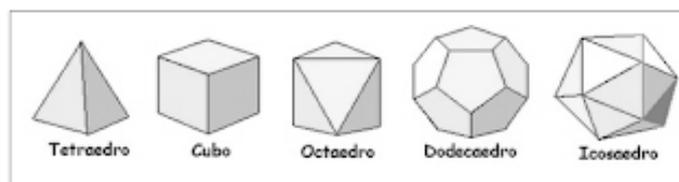
#### Altura, Largura e Profundidade



Recentemente o termo 3D vem ganhando destaque com as técnicas de projeções de imagens impressas ou empregadas nas salas de cinema e televisores modernos usando a estereoscopia.

A estereoscopia é a simulação de duas imagens da cena que são projetadas nos olhos em pontos de observação ligeiramente diferentes, o cérebro funde as duas imagens, e nesse processo, obtém informações quanto à profundidade, distância, posição e tamanho dos objetos, gerando uma sensação de visão de 3D.

Poliedro é um sólido geométrico cuja superfície é composta por um número finito de faces, em que cada uma das faces é um polígono. Os seus elementos mais importantes são as faces, as arestas e os vértices.



### Escultura

É uma arte que representa imagens plásticas com tridimensionalidade empregando relevo total ou parcial. Existem várias técnicas de trabalhar os materiais, como a cinzelação, a fundição, a moldagem ou a aglomeração de partículas para a criação de um objeto. Vários materiais se prestam a esta arte, uns mais perenes como o bronze ou o mármore, outros mais fáceis de trabalhar, como a argila, a cera ou a madeira.

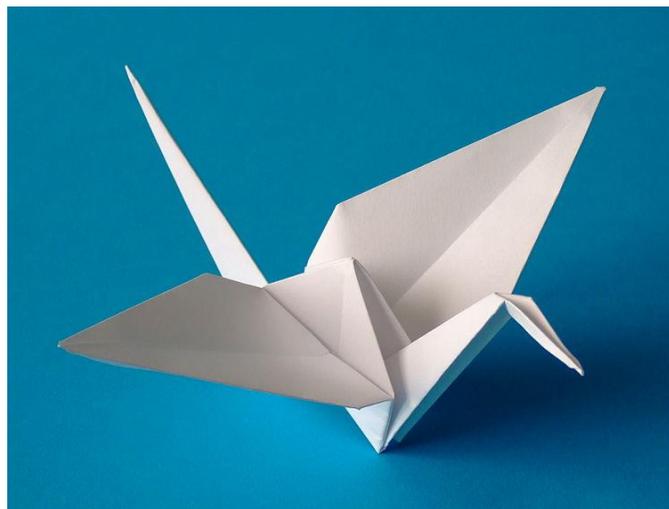
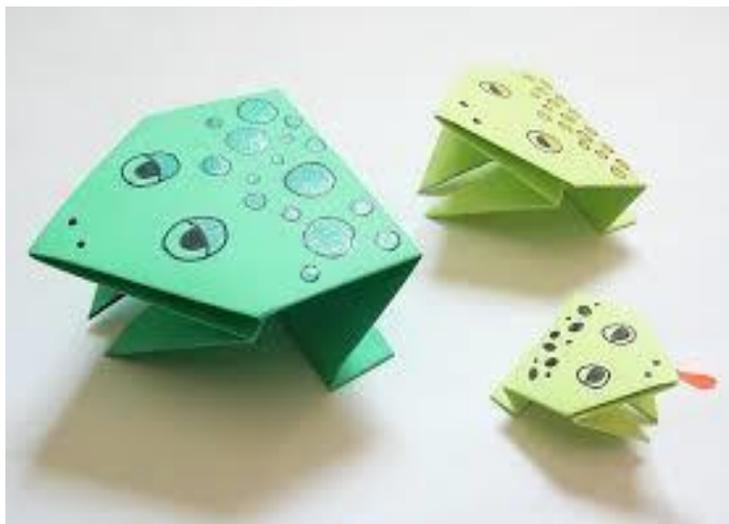


## Origami

Origami é a arte tradicional e secular japonesa de dobrar o papel, criando representações de determinados seres ou objetos com as dobras geométricas de uma peça de papel, sem cortá-la ou colá-la.

O origami usa apenas um pequeno número de dobras diferentes, que no entanto podem ser combinadas de diversas maneiras, para formar desenhos complexos. Geralmente parte-se de um pedaço de papel quadrado, cujas faces podem ser de cores ou estampas diferentes, prosseguindo-se sem cortar o papel.

O origami pronto transforma o espaço plano do papel em uma Figura Tridimensional.



## Publicidade e Propaganda

### Publicidade

A publicidade é uma atividade profissional dedicada à difusão pública de ideias associadas a empresas, produtos ou serviços, especificamente, propaganda comercial.

Publicidade é um termo que pode englobar diversas áreas de conhecimento que envolvam esta difusão comercial de produtos, em especial atividades como o planejamento, criação, produção e veiculação de peças publicitárias.

Hoje, todas as atividades humanas se beneficiam como o uso da publicidade: Profissionais liberais, como médicos, engenheiros, divulgam por meio dela, os seus serviços; os artistas anunciam suas exposições, seus discos, seus livros, etc..., a própria ciência vem utilizando os recursos da publicidade, promovendo suas descobertas e seus congressos por meio de cartazes, revistas, jornais, filmes, Internet e outros.

São três mecanismos através dos quais a publicidade funciona. São eles: a atenção, a memorização e a persuasão. Há muitas formas de avaliar uma publicidade eficiente. Um anúncio para ser eficiente tem de captar a atenção, ser facilmente memorável e persuadir. Também deve chegar à audiência alvo e deve ser consistente com os objectivos da publicidade.

## Propaganda

Propaganda é um modo específico de apresentar informação sobre um produto, marca, empresa, mensagem religiosa ou ideal político que visa influenciar a atitude de uma audiência para uma causa, posição ou atuação. Seu uso primário advém de contexto político, referindo-se geralmente aos esforços de persuasão patrocinados por governos e partidos políticos até mesmos grupos religiosos.

Uma manipulação semelhante de informações é bem conhecida: a propaganda comercial, que normalmente não é chamada de propaganda mas sim publicidade, embora no Brasil seja utilizada como sinônimo.

Ao contrário da busca de imparcialidade na comunicação, a propaganda apresenta informações com o objetivo principal de influenciar uma audiência. Para tal, freqüentemente apresenta os fatos seletivamente (possibilitando a mentira por omissão) para encorajar determinadas conclusões, ou usa mensagens exageradas para produzir uma resposta emocional e não racional à informação apresentada. O resultado desejado é uma mudança de atitude em relação ao assunto no público-alvo para promover uma agenda.

A propaganda pode ser usada como uma forma de luta política. Apesar do termo "propaganda" ter adquirido uma conotação negativa, por associação com os exemplos da sua utilização manipuladora, a propaganda em seu sentido original é neutra, e pode se referir a usos considerados geralmente benignos ou inócuos, como recomendações de saúde pública, campanhas a encorajar os cidadãos a participar de um censo ou eleição, ou mensagens a estimular as pessoas a denunciar crimes à polícia, entre outros.

## As Principais Mídias Populares Gráficas

### Cartaz

Cartaz (também chamado ou pôster) é um suporte, normalmente em papel, afixado de forma que seja visível em locais públicos. Sua função principal é a de divulgar uma informação visualmente, mas também tem sido apreciada como uma peça de valor estético. Geralmente um anúncio de cartaz eficiente deve ter pouco texto e valorizar mais a imagem central. Porém esta forma de mídia é variável de acordo com sua funcionalidade e visibilidade, podendo em alguns casos valorizar mais o texto em si.



## Outdoor

Um Outdoor é a designação de um meio publicitário exterior, sobretudo em placards modulares, disposto em locais de grande visibilidade, como à beira de rodovias ou nas empenas de edifícios nas cidades.

Um anúncio de outdoor eficiente deve ter pouco texto e valorizar mais as imagens. Imagine você dentro de um carro ou ônibus em movimento, não vai ter muito tempo para ler a mensagem do anúncio.



Por isso é recomendado usar oito palavras no máximo neste tipo de mídia. Em alguns casos como nos últimos exemplos ao lado o outdoor pode ter elementos extras (como placas impressas - exemplo 3 e luminosos - exemplo 4) que extrapolam os limites padrões (3m X 9m). Esta é uma estratégia de chamar a atenção e ser diferencial no anúncio.

## Banner Gigante



Um Banner gigante ou Poster Gigante é uma mídia bem semelhante ao cartaz ou outdoor, feito em material plástico, pode variar de tamanho de acordo com sua funcionalidade, é um meio bastante versátil, pode ser perdurado, preso por amarras ou pode ser criado justamente para ser afixado em um determinado local.

O Banner gigante usado em rodovias ou até mesmo em fachadas de prédios seguem as mesmas recomendações do Outdoor. Poucas palavras e ênfase nas imagens.

Como no último exemplo abaixo o banner é usado em formato personalizado, portanto pode variar de acordo com a visibilidade e funcionalidade.

## Formatos de Painéis Gigantes



## Folheto

Um folheto, panfleto, ou folders é um meio de divulgação de uma ideia ou marca, feito de papel e de fácil manuseabilidade. Por seu baixo custo é muito utilizado para atingir grandes públicos em pouco tempo.

Por ser um mídia em que o público alvo pode manusear e até guardar, é mais valorizado o conteúdo do anúncio, ou seja a mensagem, o texto de persuasão, os produtos oferecidos, os preços e condições de pagamento. Tem formato livre, e é variável de acordo com seu objetivo. Geralmente é cortado em tamanho pequeno ou no formato de encarte de papel A4 dobrado.

**Encarte** - é um folheto em formato de pequena revista publicitária.



## Anúncio Publicitário

O Anúncio é a forma mais comum de divulgação publicitária. Abrange vários tipos de veiculação publicitária em um determinado tipo de mídia visual.

O Anúncio tem formato livre de acordo com o espaço oferecido na mídia que será veiculado (jornal - internet - encartes - listas telefônicas - espaço ou ambiente).



## Outras Mídias Gráficas

### Letreiros – Placas



### Móviles



### Display



### Brindes



### Broadside



## As Principais Mídias Populares Áudio-Visuais:

### Jingle

Jingle é uma mensagem publicitária musicada e elaborada com um refrão simples e de curta duração, a fim de ser lembrado com facilidade. É uma música feita exclusivamente para um produto ou empresa.

### Spot

Spot ou Vinheta é geralmente uma peça de áudio ou vídeo utilizada por emissoras de rádio ou TV para identificação da marca, canal, frequência. Pode ser falada ou cantada.

### Campanha Publicitária Gráfica

Crie uma peça publicitária visual através de alguma mídia que você aprendeu para divulgar o produto que você criou na atividade de “Design - Criação de Produto”. Capriche no acabamento e faça a apresentação dessa propaganda para a turma. Após as apresentações, vamos expor as peças publicitárias no mural da sala.

### Campanha Publicitária Áudio Visual

Crie uma peça publicitária musical (JINGLE) ou com vídeo (SPOT) do produto que você criou na atividade de “Design - Criação De Produto”.

### Grafite



Graffiti (do italiano graffiti, plural de graffito) é o nome dado às inscrições feitas em paredes, desde o Império Romano. Considera-se grafite uma inscrição caligrafada ou um desenho pintado ou gravado sobre um suporte que não é normalmente previsto para esta finalidade.

Por muito tempo visto como um assunto irrelevante ou mera contravenção, atualmente o grafite já é considerado como forma de expressão incluída no âmbito das artes visuais, mais especificamente, da street art ou arte urbana - em que o artista aproveita os espaços públicos, criando uma linguagem intencional para interferir na cidade. Alguns artistas expoentes na arte do Graffiti: Jean-Michel Basquiat, Os gêmeos, Banksy.



O estilo grafite é conhecido pelo emprego de letras decorativas que se fundem e muitas vezes se confundem às imagens. É muito comum a representação de nomes e símbolos incorporados ao desenho e também o uso de elementos de volume como a perspectiva e sombras nas letras. A grande referência deste estilo é a cultura Hip-Hop.

### Os Gêmeos

Os Gêmeos é uma dupla de irmãos gêmeos idênticos grafiteiros de São Paulo, nascidos em 1974, cujos nomes reais são Otávio e Gustavo Pandolfo. Formados em desenho de comunicação pela Escola Técnica Estadual Carlos de Campos, começaram a pintar grafites em 1987 no bairro em que cresceram, o Cambuci, e gradualmente tornaram-se uma das influências mais importantes na cena paulistana, ajudando a definir um estilo brasileiro de grafite.

Os trabalhos da dupla estão presentes em diferentes cidades dos Estados Unidos, Inglaterra, Alemanha, Grécia, Cuba, entre outros países. Os temas vão de retratos de família à crítica social e política; o estilo formou-se tanto pelo hip hop tradicional como pela pichação.



### Nome no Estilo Grafite

Crie um visual bem bacana para seu nome empregando o estilo grafite, se quiser, desenhe um muro no fundo do quadro do desenho.

## Capítulo 7

### Letras e números nas Artes Visuais

Neste capítulo, vamos abordar os tipos - letras e números - presentes em algumas formas de expressão artística.

Tipologia ou Tipografia é o chamado estudo sistemático de tipos, ou seja, estudo das letras podendo ser aplicado a diversos meios (como nas artes visuais, na arquitetura, na redação, na diagramação, no design gráfico).

As letras podem se destacar em um texto ou produção gráfica de acordo com sua: cor, direção, estrutura, forma, peso e tamanho.

Chamamos de Tipo, o formado padronizado de determinadas letras.

Podemos destacar três principais tipos de letras distintos:

**Letras Manuscritas** – ou letras cursivas, são letras com formato realizado manualmente ou semelhantes à escrita à mão livre.

## Manuscrito

**Letras de Forma** – como o próprio nome diz, letra de forma é um tipo de letra padronizada.

Tipo bastão – é a forma de letra fácil de ser compreendido e lido, caracterizado principalmente pela forma de seu traçado simples e não decorado por serifas (pequenos prolongamentos nas pontas das letras). É o tipo padrão usado em projetos e em desenho técnico em geral. Como por exemplo, Arial, Tahoma, Verdana.

Podemos classificar as letras de forma de acordo com o seu tipo: antigo (times), moderno (bodoni), com serifa e sem serifa.



Times Goudy Palatino  
Baskerville Garamond



Bodoni Times Bold



Verdana Arial Gill Sans  
Franklin Gothic Tahoma



Lucida Fax Century  
Poor Richard

**Letras Decorativas** – são tipos desenhados de maneira livre e criativa, são formatos decorativos, fantasiosos, brincalhões, radicais. Atraem principalmente pelo impacto visual do que propriamente pelo texto a ser lido.

## DECORATIVO

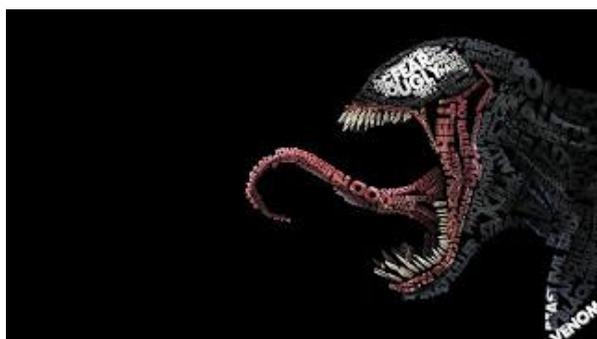
### Imagens Tipográficas - Composição Visual com Tipos

Os designers gráficos usam de programas gráficos de computador para criar imagens usando diversos tipos de letras. Veja alguns exemplos interessantes:

Jokerman Carlz  
Kristen Matura  
**SHOWCARD Bauhaus 93**

### Imagens Tipográficas - Composição Visual com Tipos

Os designers gráficos usam de programas gráficos de computador para criar imagens usando diversos tipos de letras. Veja alguns exemplos interessantes:



## **Alfabeto**

### **Um pouco sobre a invenção do Alfabeto**

Já imaginou um carteiro carregado de tabletes de barro, madeira e pedra, distribuindo essas encomendas pelas cidades? Há cerca de 5 mil anos talvez essa cena não seria tão estranha. Em vez de papel, as pessoas escreviam em pedaços de barro e outros materiais. A escrita também era bem diferente da atual, feita com desenhos.

A escrita foi inventada na Suméria, um país que existia onde hoje estão o Irã e o Iraque, numa região chamada Mesopotâmia, que significa "entre rios". Os rios são o Tigre e o Eufrates. Naquela época, cerca de 5 mil anos atrás, a escrita começou a ser feita em pequenas almofadas de barro. Mais tarde, usou-se também madeira, metal e pedra para escrever.

A ideia pegou e, assim, surgiram maneiras diferentes de escrever em vários pontos do mundo, de acordo com a língua falada em cada região.

No começo, a escrita era feita com o desenho das coisas. Por exemplo: se a palavra era "casa", fazia-se o desenho de uma casa. Mas logo vieram as dificuldades. Como escrever o nome de uma pessoa? Não bastava fazer o desenho de um homem ou de uma mulher! Então começaram-se a combinar os símbolos. Desse modo, para escrever algo sobre alguém chamado Coelho, bastava desenhar um homem e um coelho. Mas isso também nem sempre funcionava bem.

Como a gente poderia representar alguém chamado Henrique? Para resolver esse tipo de problema, passou-se a escrever os sons das palavras e não mais as idéias. Para escrever "irmão", desenhavam-se as pernas andando (ir) e uma mão. Um soldado era representado por um sol junto com um dado.

Ainda assim as dificuldades apareciam. Surgiu, então, uma maneira de escrever na qual eram observados os sons da fala. Se a gente espichar a fala devagar, ao dizer cavalo, por exemplo, alguns sons chamados "vogais" ficam destacados. Se a gente presta atenção nos movimentos da boca, os sons chamados "consoantes" se sobressaem. Juntando os dois tipos de sons, temos umas unidades chamadas sílabas: ca + va + lo. Assim, os símbolos da escrita passaram a ser as sílabas ou as vogais e as consoantes separadamente, conforme a língua.

Esse tipo de escrita que representa separadamente as vogais e as consoantes, ou seja, cada letra, é chamado alfabeto, que se mostrou tão interessante, útil e prático que hoje em dia todas as línguas do mundo podem ser escritas com esse sistema.

### **Compreensão**

Agora é sua vez de criar um alfabeto inventando letras decorativas. Seja criativo, solte a imaginação e capriche!