

ARTE

MÓDULO 1

CEESVO

ARTE

Módulo 1



MÓDULO 1

ORIENTAÇÃO INICIAL DE ARTE ENSINO MÉDIO

Caro aluno (a), seja bem-vindo (a).

Você está iniciando uma nova etapa em sua vida: seus estudos. Juntos estaremos, iniciando o curso de ARTE. É importante que você tenha consciência da necessidade de estudar, de produzir, criar suas atividades com bastante seriedade e dedicação. O seu bom desempenho dependerá muito de você. Para isso, o importante é não copiar os desenhos, nem exemplos dados, eles são apenas auxiliares. Observe atentamente tudo que o rodeia. Depois, crie e sinta a satisfação de criar.

Ao elaborar estes módulos foi estabelecida uma seqüência de ligações teóricas e práticas, com exercícios referentes à linguagem plástica e história da arte.

1. – Material de estudo.

1.1 – Estão divididos em 2 módulos. Em alguns módulos serão solicitadas atividades paralelas para serem produzidas em casa.

1.2 - Não faça seus exercícios nos módulos, pois ele será trocado por outro da série seguinte. A troca só será feita se estiver em perfeito estado.

1.3 – Se não entender alguma atividade fique à vontade para esclarecer suas dúvidas junto ao professor, pois isso vai lhe ajudar e muito.

Roteiro:

Módulo 1 → 1ª série do Ensino Médio.

Módulo 2 → 2ª série do Ensino Médio.

Módulo 3 → 3ª série do Ensino Médio.

ARTE

A arte é o meio de amar, ver e sentir o belo como os nossos olhos vêem e o coração sente.

Este módulo é muito pouco para seu mérito, mas é o início que se bem feito, dará ao seu final uma autonomia para vãos longínquos ou talvez eternos.

Se por acaso algumas vezes você sentir dificuldades em algumas das tarefas a serem realizadas, não desanime, pois enfrentar obstáculos e vencê-los nos ajuda muito a crescer.

Portanto leia e procure reproduzir o que lhe foi pedido com muita organização, capricho e criatividade.

“O FUTURO PERTENCE ÀQUELES QUE ACREDITAM NA BELEZA DE SEUS SONHOS”.

BOA SORTE!

COMPETÊNCIAS

— Expressar por meio de atividades artísticas, as vivências emocionais como forma pessoal de expressão.

— Desenvolver a habilidade de descobrir e apreciar os valores estéticos, de usar a criatividade, a iniciativa no senso de individualidade e confiança no seu discernimento ao experimentar, criar, julgar e avaliar.

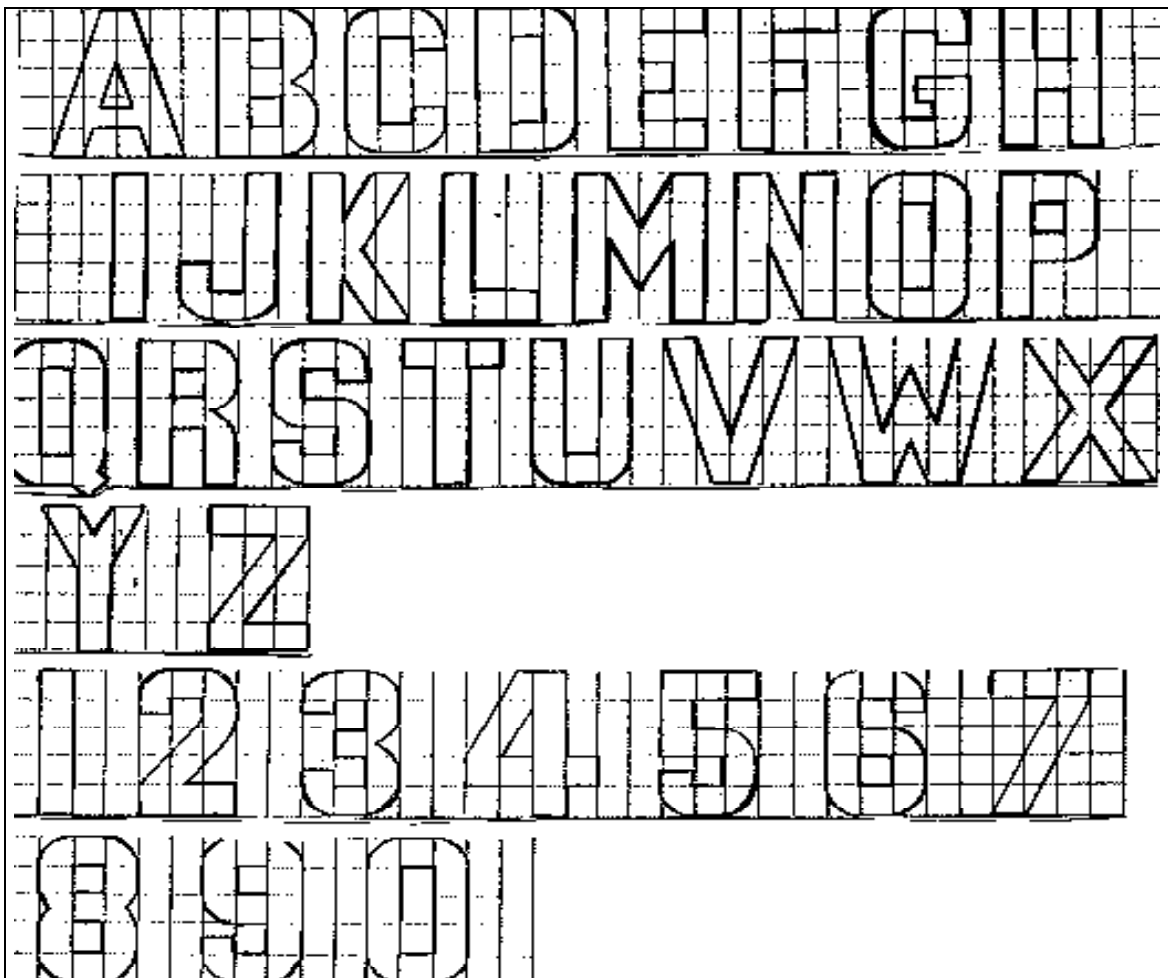
— Adquirir e desenvolver a habilidade de discriminar cor, forma, dimensão, espaço e harmonia.



ATIVIDADE

LETRA E NÚMERO MODULAR.

1. *Em papel quadriculado escreva seu nome, utilize o módulo abaixo fazendo uso do lápis e régua. Pinte com capricho.*



ATENÇÃO AS ATIVIDADES NÃO DEVEM SER FEITAS NO MÓDULO.

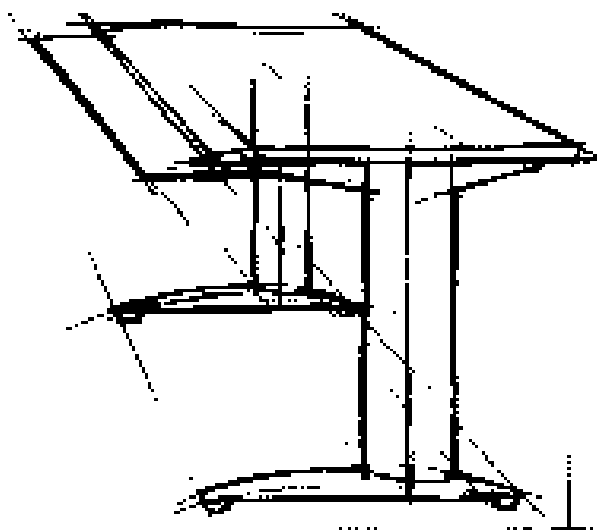
DESIGN

Entendemos por design os objetos produzidos em série pelas indústrias. A idéia inicial de um produto, as etapas até a fase final chamam-se *design*.

Os produtos do design nascem de uma colaboração entre o desenhista projetista e a indústria. O objeto vem definido, projetado em todas as suas partes. É estudado o material, a forma, a funcionalidade, a matéria-prima e o uso do produto em série. Os objetos idealizados pelo design são diferentes dos objetos artesanais que têm produção limitada, já aqueles produtos feitos em série, pela forma estética e funcional atendem à cultura e ao gosto popular. A finalidade do design era produzir industrialmente com grandes tiragens, objetos esteticamente bonitos, com precisão de uso, preço baixo de fácil acesso a todas as camadas da sociedade de consumo.

Para começarmos a criar, precisamos conhecer as etapas pelas quais o *designer* costuma seguir que são: rafe, leiaute e arte-final.

1. Rafe – significa esboço, rascunho ou croqui. O rafe passa uma idéia igual do que será feito, depois, ele apenas indica os elementos importantes que deverão aparecer no anúncio.



Primeiro, ele faz um rascunho (o rough, ou rafe). É a hora de planejar, fazer tentativas e refazer.

2. Leiaute – trabalho mais elaborado que o rafe. Contém todos os elementos visuais do anúncio: tipo de letra, ilustração, cores etc. Pelo leiaute sabemos claramente como será o trabalho final.



Quando achar que já está bom, o artista faz um desenho mais acabado, o layout. Às vezes, o cliente vê o projeto nessa fase. Algumas modificações ainda podem acontecer.

3. Arte-final – é o acabamento final, definitivo do trabalho de arte. É a etapa da montagem do anúncio, preparando-o para reprodução e impressão.



Tudo decidido, o artista faz a arte final, já com as cores e características técnicas do produto, como a relação do material necessário e as medidas da peça.



ATIVIDADES

- 1.** *Olhe a sua volta e escolha um objeto que você gostaria de recriar. Faça o rafe, o leiaute e arte-final. Se você não entendeu a proposta, não se preocupe, procure orientação com seu professor.*
- 2.** *Cole em seu caderno a figura de um produto que você usa no dia-a-dia. Observe-a e faça comentários sobre o design. É prático? Por quê? Como você se sente ao usá-lo? Seria melhor fazer alguma alteração? Qual? É moderno ou tradicional? Elegante? Simples? Escolha as características que você considerar mais importante.*
- 3.** *Creio que você já entendeu o que seja design. Então, faça o projeto de uma luminária. Pense no material que você vai usar, no formato, tamanho da peça e onde você encaixará o bocal para a lâmpada. Desenhe ou escreva as suas idéias aqui. Depois é só executar.*



ATENÇÃO AS ATIVIDADES NÃO DEVEM SER FEITAS NO MÓDULO.

PUBLICIDADE

Como você já aprendeu sobre design, agora nós vamos falar sobre publicidade. A publicidade nasceu praticamente no século XIX, quando o sistema de produção em série ganhou força. A publicidade acabou se tornando um mecanismo milionário, que envolve também muitas pessoas e pode ser aplicada em vários setores.

A publicidade tem seus aspectos positivos e negativos:

- Aspectos positivos: quando lança produtos ou faz chamadas de ordem social, moral e política.
- Aspectos negativos: quando passa mensagens de violência, de produtos que fazem mal à saúde, como o fumo e o álcool.

Para que serve a publicidade?

A publicidade responde a duas necessidades básicas:

1. Informar os consumidores da existência de um produto.
2. Persuadir o consumidor a comprar o produto.

Chamamos de publicidade tudo o que uma agência usa para divulgar um produto e estimular o seu consumo. A finalidade da publicidade é vender um produto. As técnicas usadas para as realizações publicitárias são as mais variadas e dependem do tipo de comunicação a ser utilizado, podendo ser: gráficas, fotográficas, televisivas, cinematográficas, radiofônicas, etc...

Então agora que você já leu sobre publicidade, vamos criar uma campanha publicitária?



ATIVIDADES

1. *Imagine que você abriu uma agência de publicidade e tem que atender a um cliente que quer lançar um perfume. Comece sua campanha dando:*
 - a. nome do perfume -
 - b. forma do frasco -
 - c. organize a campanha publicitária – faça o slogan, desenhe a forma do frasco, ou seja, desenhe a embalagem com nome do perfume e conteúdo. Você pode fazer uma fotomontagem. Seja bastante criativo.

2. *Agora, eu lhe dou o slogan, e você criará o produto para ser comercializado, ou seja, fará o desenho da embalagem. Preste atenção no tipo de letra que você irá usar e a cor. Pegue um produto como exemplo e crie o seu produto.*

a. *Flúor Gard – dentes sob controle*

O creme dental que desinfeta e possui placa antibacteriana.

Recomendado para gengivas delicadas.

3. *Quando você assiste TV, você convive com vários anúncios publicitários; escolha um que você gosta, um que você não gosta e justifique.*



ATENÇÃO AS ATIVIDADES NÃO DEVEM SER FEITAS NO MÓDULO.

PRIMEIRO E SEGUNDO PLANO

Nosso globo ocular é capaz de alcançar profundidades diferentes. Elas são projetadas na nossa mente como figuras maiores e menores, dependendo da distância em que nos encontramos do objeto observado. Por exemplo, se você estiver em uma praia e avistar um barco em alto-mar ele lhe parecerá pequeno. À medida que ele for se aproximando, ficara cada vez maior, até você enxergá-lo em tamanho real.

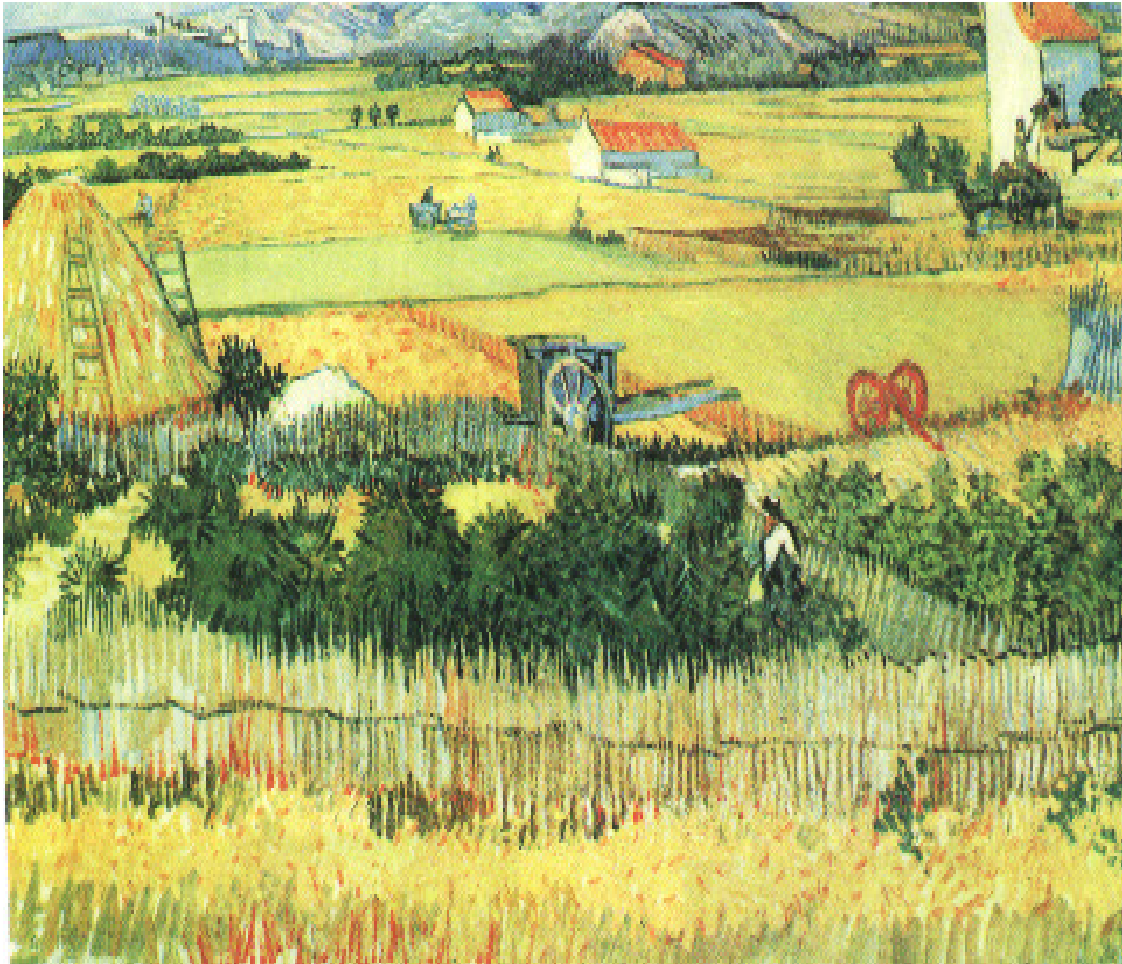
Para se fazer um desenho de uma paisagem, por exemplo, dando a sensação de longe e de perto, devemos observar sempre:

a. Em primeiro plano, o que está mais perto do observador.

b. Em segundo plano, o que está mais distante do observador.

Já para se fazer uma colagem, você deverá elaborar um fundo se ela não tiver. Se for sobre o mar você primeiro colocará o céu, o mar, depois barcos, gaivotas e assim sucessivamente; não esqueça de antes de colar a sua paisagem procure fazer uma distribuição proporcional, isto é, o que vem em 1º e 2º plano.

Ou então procure uma paisagem parecida com a que você teve idéia e vá desenhando ou fazendo uma colagem igual a ela, ou seja, oriente-se por ela.



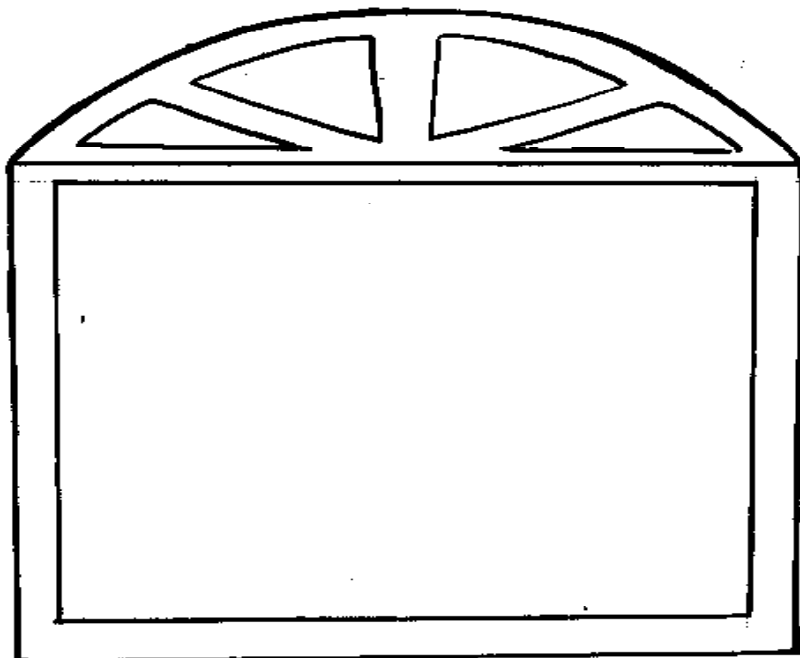
Van Gogh.
A carroça azul (1888)



ATIVIDADE

1. *Faça de conta que a janela da próxima página é a janela de sua casa. É através dela que você fará o seu desenho de “Primeiro e Segundo Plano”. Escolha um local que você ache mais adequado e olhe demoradamente a paisagem, perceba o que está mais próximo ou o que está mais longe, comece a fazer traços leves, um esboço, tenha calma; afinal desenhar deve ser um ato de prazer. Se você gosta de boa música coloque um som*

só para você, além de criar um bonito desenho, quando terminar você estará bem leve e relaxado.



ATENÇÃO AS ATIVIDADES NÃO DEVEM SER FEITAS NO MÓDULO.

LUZ E SOMBRA

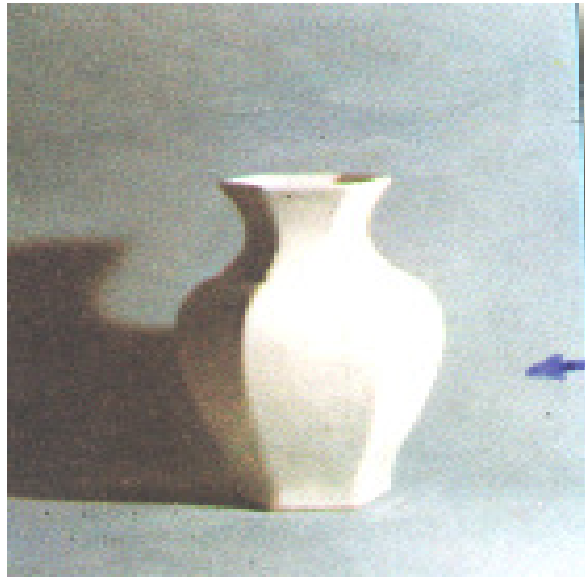
A luz e sombra são elementos fundamentais da linguagem visual. Com a luz e a sombra, podemos criar nas imagens efeitos de volume e espaço. Um objeto não transparente à luz determina uma sombra.

A sombra própria de cada objeto sobre si mesmo é chamada de sombra natural. A sombra provocada por um foco de luz é chamada de sombra projetada.

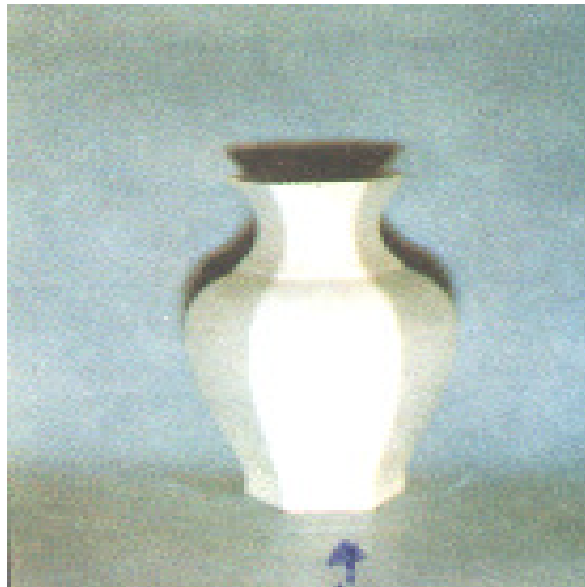
Para dar o efeito de luz e sombra nos desenhos, nós utilizamos o lápis 6B, para criar o efeito claro e escuro.

Direção de procedência da luz e a sombra relativa.

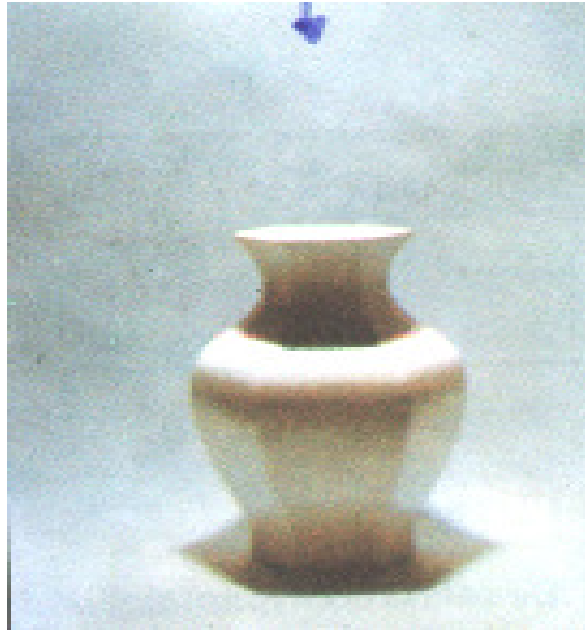
Veja um mesmo objeto (vaso) visto com sombra e a direção de onde vem a luz.

**Aparecimento da luz lateral**

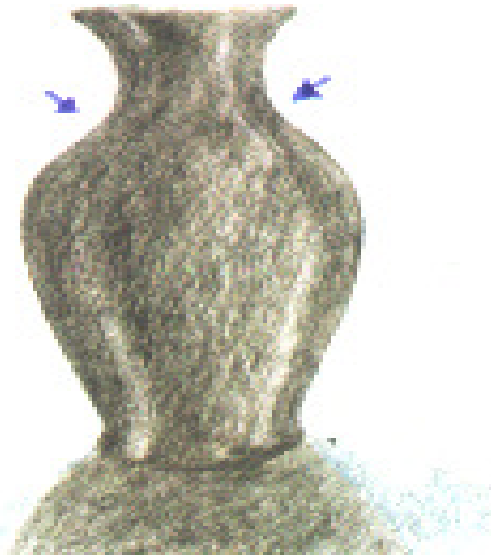
Na parte central do vaso há uma zona de penumbra; o outro lado permanece na sombra.

**Luz frontal**

Aparece iluminado o centro do vaso. As partes laterais estão na sombra. A zona sombreada nós não vemos, porque fica atrás do vaso.

**Luz que vem do alto**

Fica mais clara a parte superior do vaso. A zona central fica sombreada e a base, quase que totalmente na sombra.

**Luz colocada atrás do objeto**

Neste caso, dizemos que é contra-luz. O objeto aparece totalmente escuro.



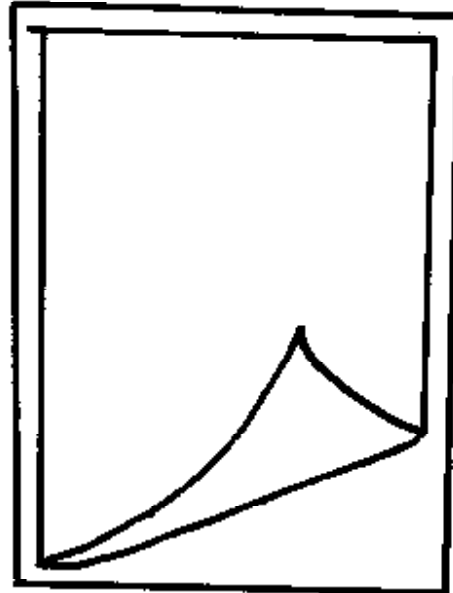
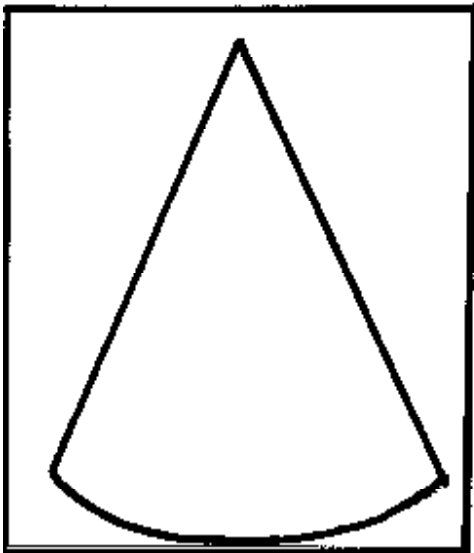
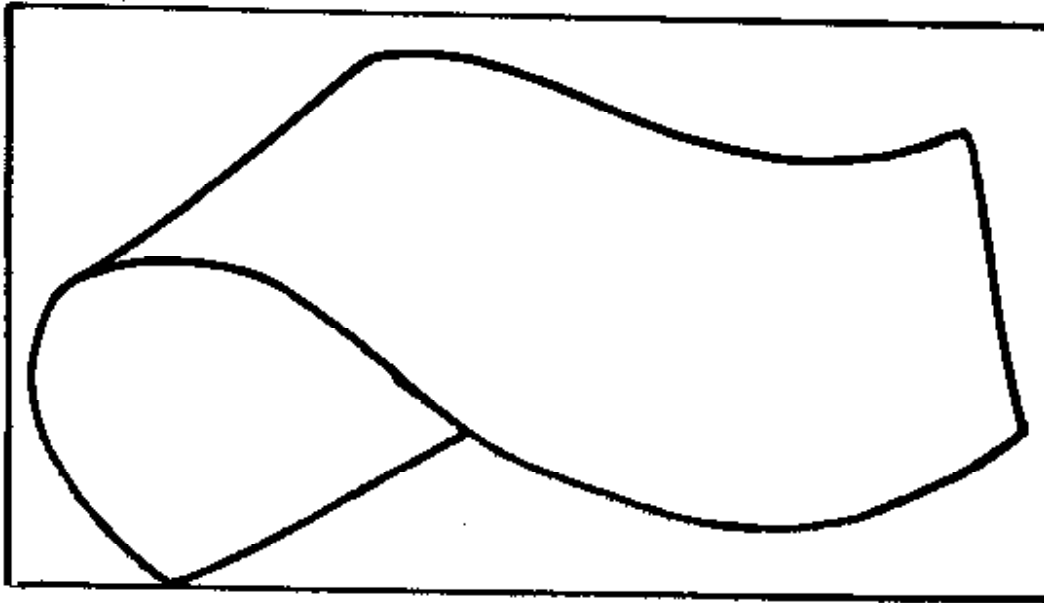
ATIVIDADES

Faça no seu caderno.

1. *Sombreie os desenhos escolhendo três tons de luz e sombra. Imagine para o vaso maior um foco de luz lateral (azul), para o vaso menor um foco de luz frontal (vermelho) e para o vaso redondo um foco de luz que vem do alto (preto). Se você não entendeu o exercício, releia o texto e procure o professor para orientação. Utilize lápis de cor.*



2. Coloque luz e sombra nos desenhos abaixo; escolha entre lateral, frontal, do alto ou de trás.



ATENÇÃO AS ATIVIDADES NÃO DEVEM SER FEITAS NO MÓDULO.

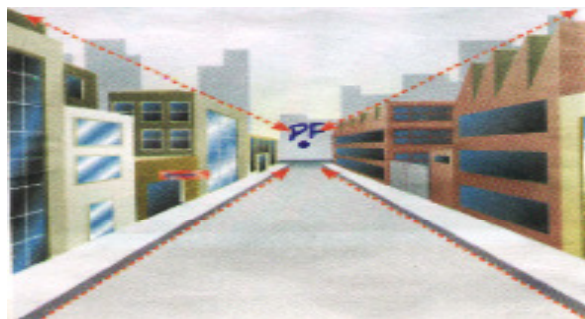
PERSPECTIVA

Perspectiva é o modo de representar objetos com volume e paisagem com profundidade em uma superfície plana. Os objetos parecem menores à medida que se afastam da vista do observador.

No desenho abaixo, observe que à medida que as margens do lago se afastam dos nossos olhos, são apresentados cada vez menores, até se encontrarem em um ponto lá longe.



Ponto de fuga (PF) é quando você olha para uma paisagem, ou ambiente etc. Seus olhos se direcionam automaticamente para um único ponto, mas sem perder a imagem do todo. Este ponto para onde nossos olhos se dirigem é chamado de Ponto de fuga.



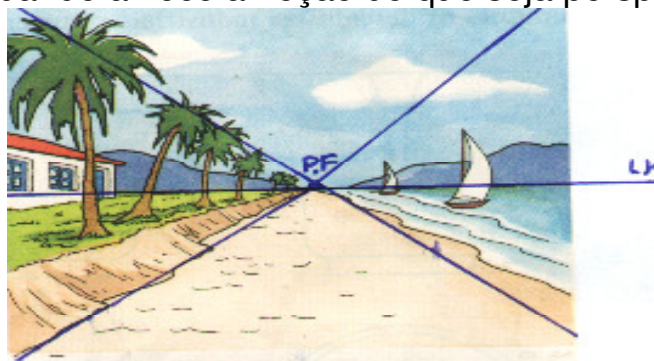
Ponto de fuga

Linha do horizonte (LH) é quando você está na praia e olha para o mar, você tem a impressão de que o mar e o céu se encontram. Essa linha imaginária de encontro entre céu e mar, por exemplo, é chamada de Linha do horizonte.

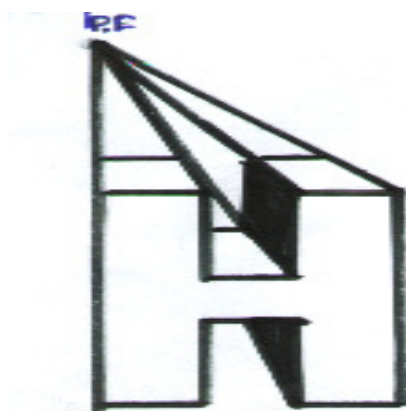


Linha do horizonte

Na figura abaixo você perceberá melhor a linha do horizonte e o ponto de fuga dando a você a noção do que seja perspectiva.



Podemos utilizar a perspectiva nas letras também. Como você verá no exemplo abaixo, com estas letras você poderá fazer cartaz, capa de trabalho etc.



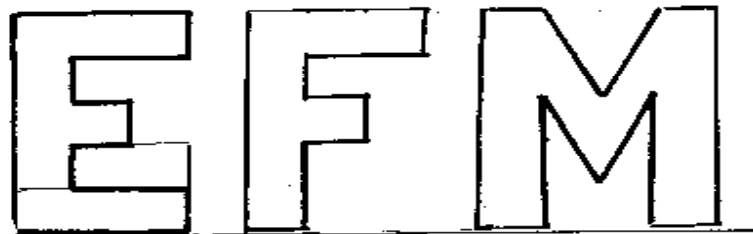
Você já leu o texto sobre perspectiva, e acredito que tenha entendido. Então vamos fazer alguns exercícios para testar o seu aprendizado. Se você não estiver conseguindo, ou não estiver entendendo não desanime, procure a orientação do seu professor.



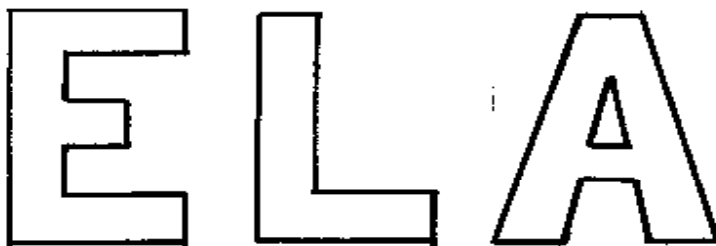
ATIVIDADES

1. Copie em seu caderno as letras abaixo, e utilizando o ponto de fuga (P.F) faça a perspectiva das mesmas.

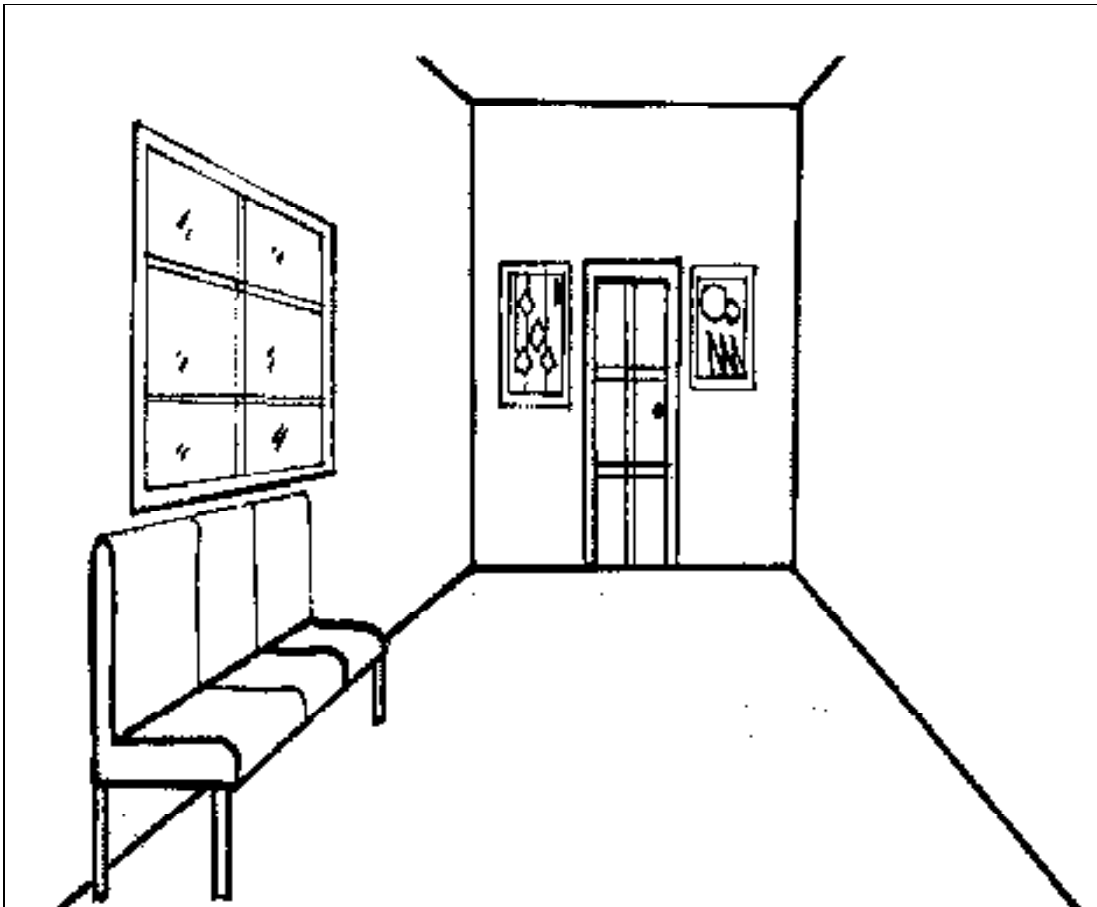
PF



PF



2. Agora que você já entendeu o que é perspectiva vamos completar a sala: o seu ponto de fuga é a maçaneta da porta, é de lá que você irá traçar, para obter a sensação de profundidade. Então vamos à tarefa: você irá criar do lado direito: 1º um sofá com dois lugares; 2º um quadro; 3º um tapete no centro da sala. Pinte o quadro, use sua criatividade e faça um trabalho bonito.



ATENÇÃO AS ATIVIDADES NÃO DEVEM SER FEITAS NO MÓDULO.

RELEITURA



Portinari "Mulher com filho morto".



Foto "Sebastião Salgado".



ATIVIDADES

Em seu caderno responda:

- 1. Há semelhança entre as figuras da página anterior? Comente.*
- 2. As características do lugar que aparece na foto de Sebastião Salgado é a mesma da obra de Portinari?*
- 3. Para onde você imagina que as mulheres da foto estão indo? Por quê?*
- 4. O que as mulheres da foto podem estar carregando no saco, sobre a cabeça?*
- 5. A obra de Portinari foi pintada em 1944, observando a foto e a obra, você acredita que as mães possam ser comparadas? Comente.*
- 6. Em quais estados ou regiões do Brasil a foto poderia ter sido tirada?*
- 7. Você percebe a semelhança do céu presente nas duas imagens. Isto pode ser motivo de felicidade ou de tristeza? Por quê?*
- 8. Que nome você daria a cada obra?*



ATENÇÃO AS ATIVIDADES NÃO DEVEM SER FEITAS NO MÓDULO.

HISTÓRIA DA ARTE

No final da Idade Média (século XIV e XV), graças a ascensão de alguns centros comerciais italianos, houve um grande desenvolvimento nas navegações, pois os comerciantes precisavam de novos mercados. Com o fortalecimento do comércio, o Feudalismo entrou em decadência e muitos comerciantes adquiriram verdadeiras fortunas. Eles encontraram nas letras e nas artes uma forma de prestígio, mas sempre com o intuito de ostentar o poder. Foi assim que os mecenas, nobres comerciantes que protegiam os artistas e empregavam suas riquezas nas artes e nos estudos, promoveram um grande desenvolvimento intelectual. O que importava era voltar às fontes da cultura clássica e fazer “renascer” (daí o nome Renascimento) o esplêndido legado deixado pelos gregos e romanos à humanidade.

Entre as redescobertas da cultura greco-romana o homem renascentista organiza o ideal do humanismo, movimento intelectual que colocava o homem como centro do Universo.

Os artistas renascentistas criaram obras de arte magníficas, enfatizando a beleza física do homem e da mulher.

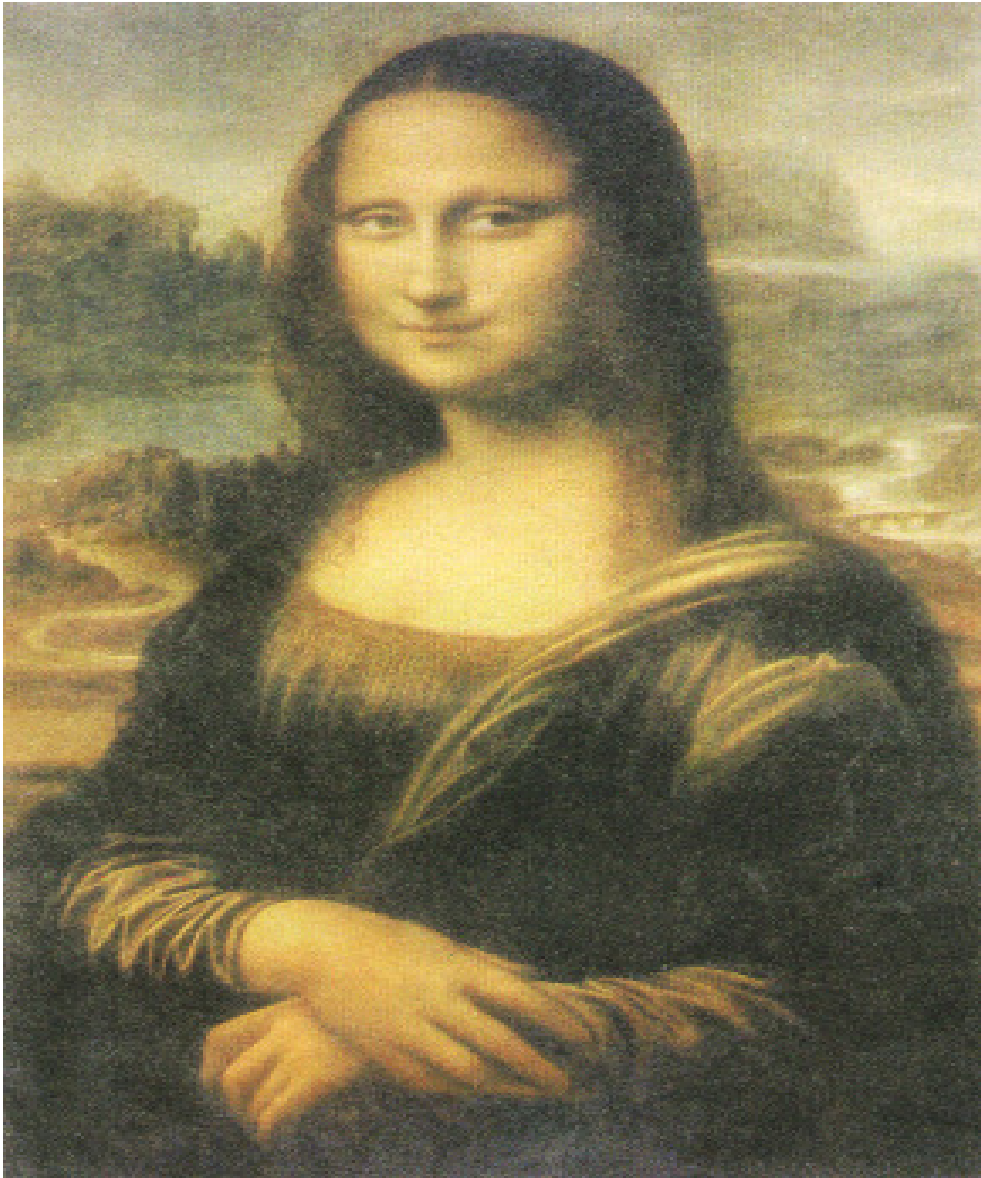
A precisão do desenho, a técnica do sfumato e a presença da perspectiva proporcionaram à pintura renascentista maior realismo. Esse movimento que floresceu na Itália difundiu-se por quase toda a Europa.

CONHECENDO O ARTISTA

Leonardo da Vinci (1452-1519).

Foi o talento mais versátil do Renascimento. Desenhista, pintor, escultor, engenheiro e arquiteto, realizou vários trabalhos e pesquisas aprofundando-se nos mais diversos setores do conhecimento humano entre eles anatomia, botânica, mecânica, hidráulica, óptica, arquitetura e astronomia.

Nas artes, seus estudos de perspectiva são considerados insuperáveis. O sfumato, técnica de uso de tons claros e escuros, foi utilizado em suas obras de forma magistral.



*“La Gioconda ou Monalisa” Leonardo da Vinci
Óleo sobre madeira. 77x53 cm
Museu do Louvre – Paris*

ESPIRAL

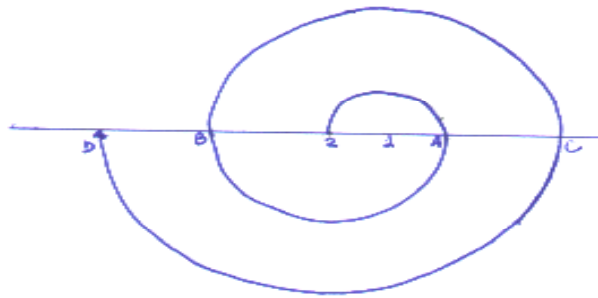
A espiral é uma linha curva, aberta, plana e infinita, formada por arcos concordantes.

A espiral pode ser *dextrogira* e *sinistrogira*.

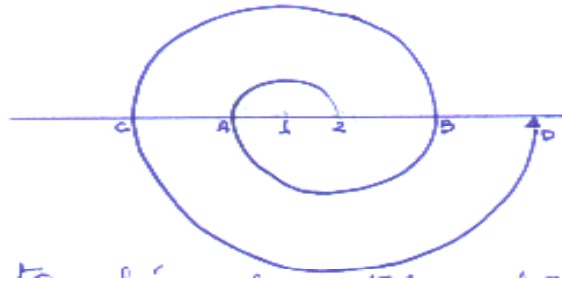
Dextrogira: gira no mesmo sentido dos ponteiros do relógio.

Sinistrogira: gira no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio.

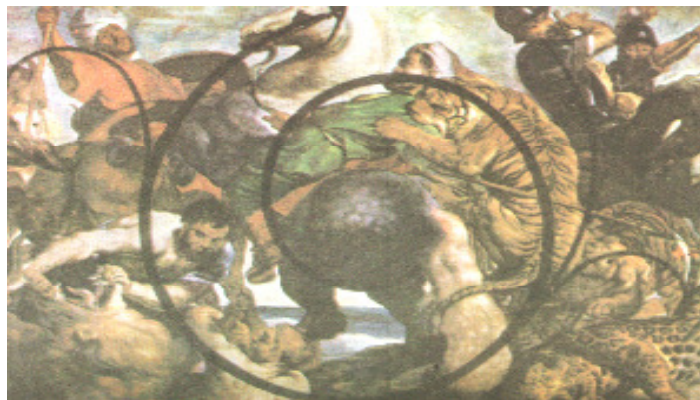
Espiral bicêntrica dextrogira.



Espiral bicêntrica sinistrogira.



A espiral também foi utilizada na pintura na época do barroco.

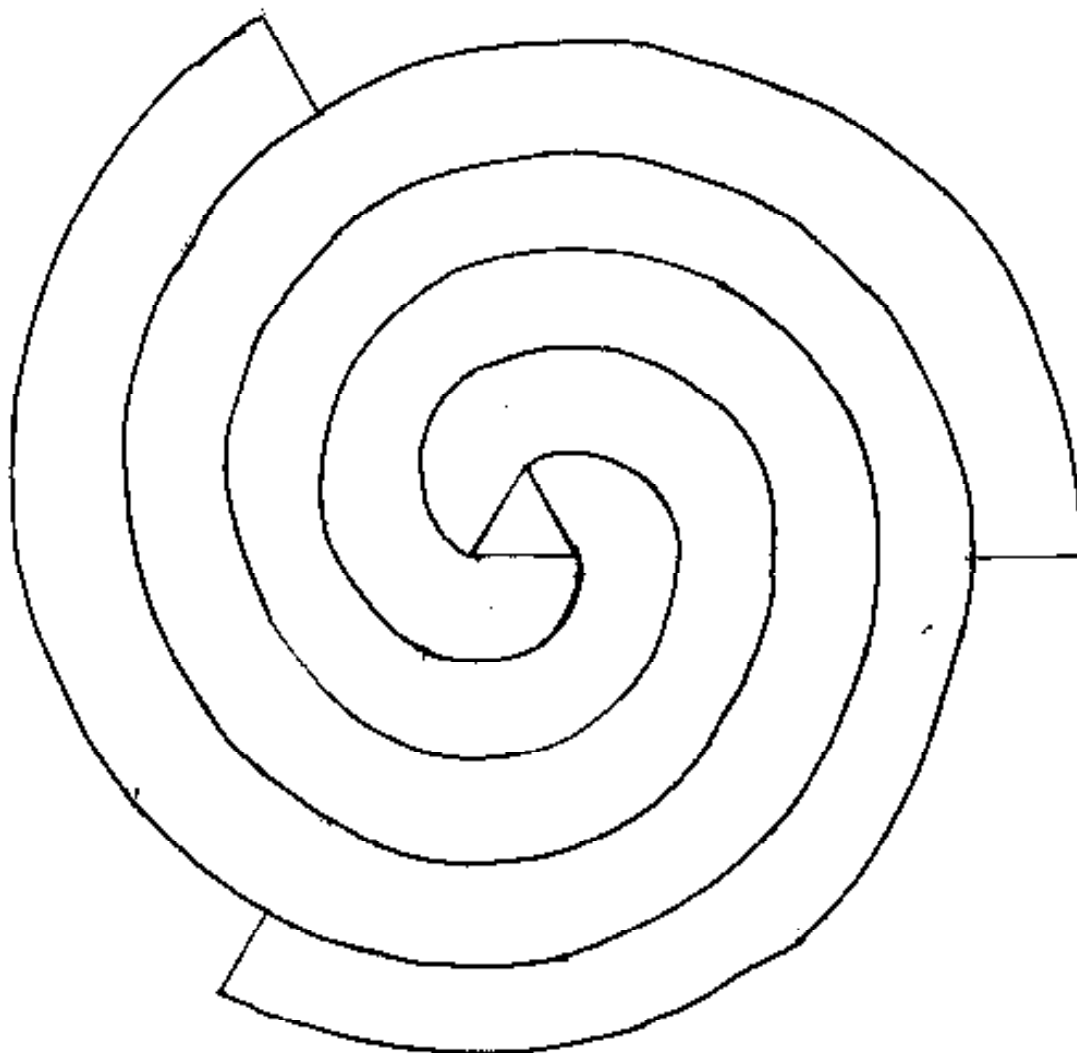


Rubens



ATIVIDADES

1. *Pinte a espiral a seu gosto, para que possamos fazer uma bonita obra plástica.*



ATENÇÃO AS ATIVIDADES NÃO DEVEM SER FEITAS NO MÓDULO.

AMOSTRAGEM DE IMAGEM

Esta atividade tem como objetivo mostrar à você como aparecem as imagens na tela da televisão. Como você poderá perceber que ficará um bonito trabalho.

Agora você irá receber as instruções de como proceder para realizar este trabalho.



ATIVIDADES

Para o material:

- uma folha de papel vegetal
- durex, tesoura, régua
- uma folha de sulfite
- uma figura de revista
- lápis ou caneta de ponta bem fina.

Procedimento para realizar a atividade:

Fixar a figura na mesa com o durex, colocar sob a figura a folha de papel vegetal e fixa-la apenas em um dos lados.

Com o auxílio da régua, traçar retas paralelas. Fazer traços fortes quando a sombra for muito escura e fazer traços leves ou deixar sem traços quando a sombra for mais leve. As retas devem ser bem juntas com o mínimo de espaço possível. Se você não entendeu a atividade, tire suas dúvidas com o professor.

Você irá perceber que o tipo de imagem formado na tela da televisão deve-se à quantidade de linhas que ela contém, e que à medida que aproximamos as retas, a imagem torna-se cada vez mais nítida.

Parabéns, você irá produzir um bonito trabalho.



ATENÇÃO AS ATIVIDADES NÃO DEVEM SER FEITAS NO MÓDULO.

RELEITURA

Releitura é ler novamente, interpretar com estilo próprio uma determinada obra de arte, podendo ser ela música, pintura, desenho, escultura, etc...

Uma obra de arte é sempre um desafio para nós, observadores. Cor, tema, desenho podem estimular a criação de uma nova obra baseada na que nos instigou. Isso é releitura.

Quando fazemos a releitura, não podemos nos esquecer de que a idéia original do autor da obra que vamos reler deve permanecer. A releitura é um recurso que está presente em todas as manifestações de arte, isso porque cada ser humano tem um modo próprio de ver e interpretar a realidade.

Releitura não é uma reprodução e sim uma recriação.



Um anão sentado no chão (1645) – Velázquez



ATIVIDADES

Você fará a releitura da obra “As nadadoras”- de Vicente do Rego Monteiro.

1. *Faça a cópia (como está na obra) e pinte com lápis de cor.*
2. *Faça agora a sua releitura, copie novamente e coloque na obra o seu próprio estilo. Observe e veja o que você vai mudar, lembre de equipamentos adequados ao esporte.*



ATENÇÃO AS ATIVIDADES NÃO DEVEM SER FEITAS NO MÓDULO.

CEESVO

ELABORAÇÃO DA APOSTILA

Prof.^a Nanci Abreu Duarte

PROF.^a DE ARTE EM 2006

Márcia Camargo de Castro

DIREÇÃO

**Elisabete Marinoni Gomes
Maria Isabel R. de C. Kupper**

COORDENAÇÃO

PCP - Neiva Aparecida Ferraz Nunes

APOIO.

Prefeitura Municipal de Votorantim.