



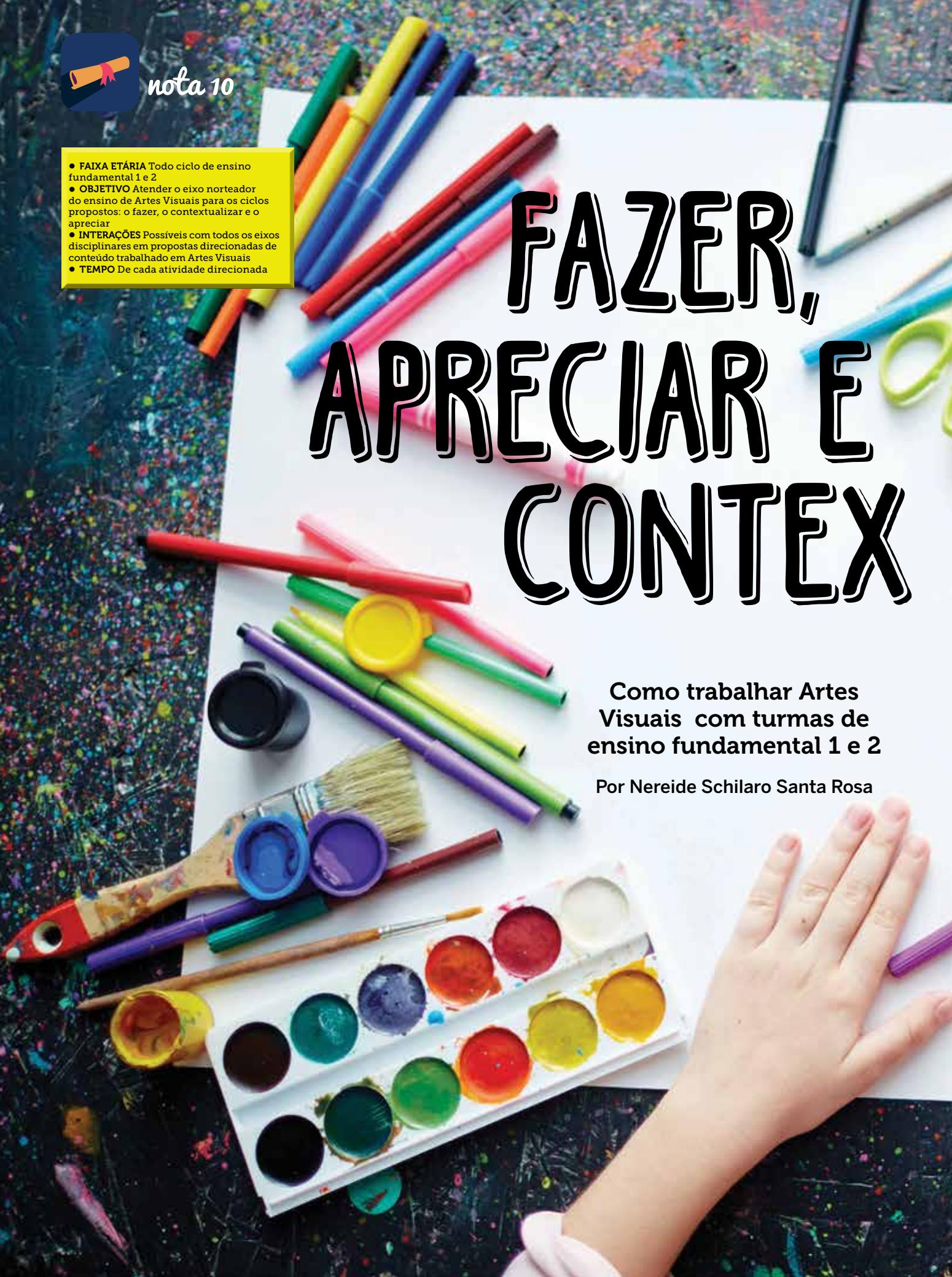
nota 10

- FAIXA ETÁRIA Todo ciclo de ensino fundamental 1 e 2
- OBJETIVO Atender o eixo norteador do ensino de Artes Visuais para os ciclos propostos: o fazer, o contextualizar e o apreciar
- INTERAÇÕES Possíveis com todos os eixos disciplinares em propostas direcionadas de conteúdo trabalhado em Artes Visuais
- TEMPO De cada atividade direcionada

FAZER, APRECIAR E CONTEX

Como trabalhar Artes Visuais com turmas de ensino fundamental 1 e 2

Por Nereide Schilaro Santa Rosa



TUALIZAR

O trabalho com Artes Visuais na sala de aula deve atender os três eixos norteadores do seu ensino: o fazer, o apreciar e o contextualizar. Para que isso ocorra, a comunicação artística deve ser realizada através de signos estéticos organizados dentro de um sistema discursivo visual-táctil.

IMAGENS: SHUTTERSTOCK



nota 10

“A abordagem triangular não é uma metodologia, como às vezes é chamada. Os três eixos de aprendizagem artística que a compõem delimitam claramente conjuntos possíveis de ações complementares e interconectadas. Ações que podem se manifestar concretamente em redes intermináveis de relações.”

In MACHADO, Regina Stela. *Abordagem Triangular no Ensino das Artes e Cultura Visual*. São Paulo: Cortez, 2010, p.64



Fazer Arte: ação do domínio da prática artística.



Nas figuras vemos algumas das fases da produção infantil em desenho, desde a garatuja até a representação com tentativas de aproximação da realidade em perspectiva. Cada fase do fazer artístico deve ser respeitada e o produtor incentivado a novos desafios





Ler/Apreciar obras de arte: conhecer diferentes mídias visuais, estilos, produção de artistas em pintura, desenho, gravura, vídeos, instalação, esculturas, fotografias.

“

Toda manifestação artística está inserida em uma cultura com valores, técnicas e espiritualidade própria. Ensinar Arte não deveria ser uma ‘outra cultura’, distanciadamente, mas ensinar através da cultura que a originou.”

In RIZZI, Cristina. “A proposta triangular do ensino de Arte neste último período da era da escrita impressa”, p. 243

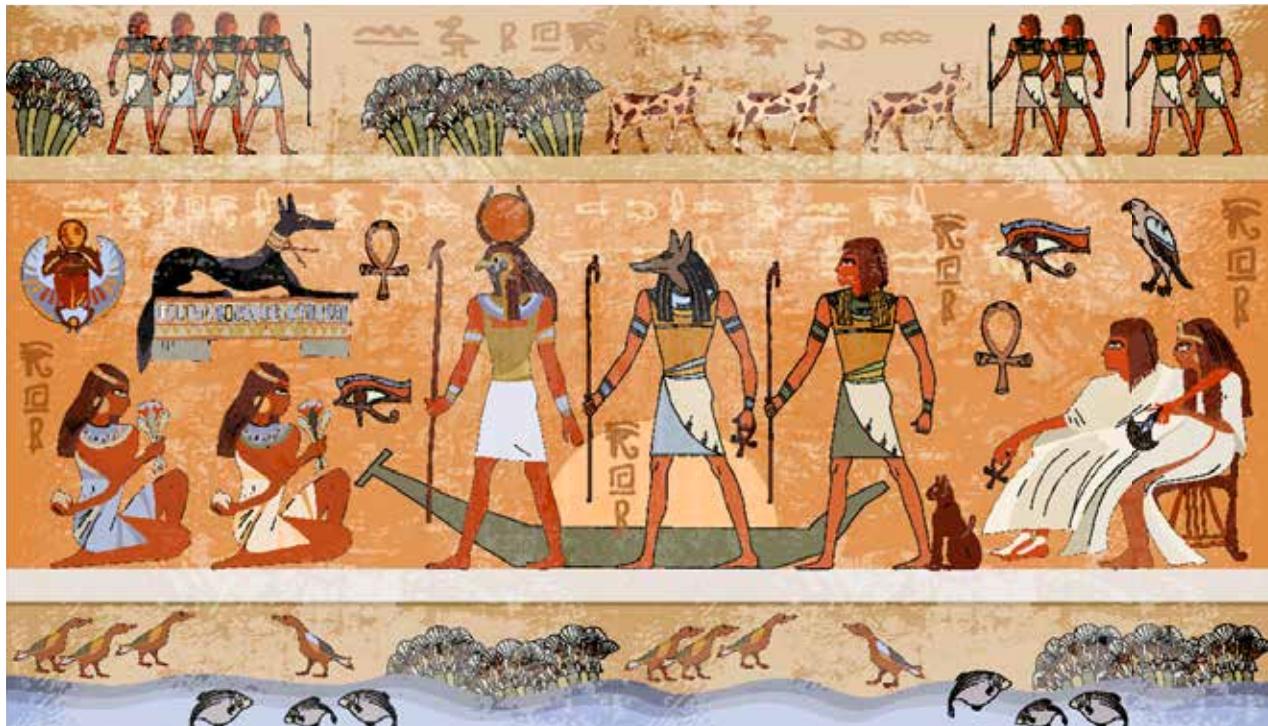
Na apreciação de uma imagem o aluno é incentivado a observar com criticidade: as cores, as formas, a estrutura e composição, a técnica do artista, e principalmente a sua intenção.

A Arte é conhecimento, é história, é compreender o que somos e o que fomos. A Arte nos faz conhecer culturas diversas, nos faz aceitar

o outro e a diversidade cultural de povos e países. Conhecer as diferentes mídias visuais faz ampliar a leitura de mundo e compreender a própria história do ser humano. A criatividade, a expressão dos sentimentos e o pensamento divergente são fatores determinantes para o estudo da Arte Visual.



nota 10



Contextualizar: conhecer as diferentes mídias visuais no âmbito da História da Arte, articuladas em relação às quatro áreas do conhecimento (Produção, Crítica, (Estética e História da Arte).



Arte sequencial dos murais egípcios, pop art e grafite: três manifestações articuladas na cultura e modelo de sociedades vigentes. Sem contextualização, difícil mensurar o seu valor



O fazer, o apreciar e o contextualizar não se esgotam entre as paredes de uma sala de aula. A Arte transforma pensamentos e ações, permite a integração e a comunicação entre os fazedores de arte e os apreciadores de arte.

Cabe ao professor ser mediador do conhecimento entre o aluno e a Arte. O professor deve valorizar o conhecimento cultural de cada aluno, resgatar seu conhecimento empírico e transformá-lo em conhecimento formal, fundamentado na ação, no pensamento e na linguagem.



O professor que trabalha com Arte Visual na sala de aula deve:

- Incentivar a participação de todos nas atividades de produção.
- Valorizar a produção artística de todos.
- Resgatar a cultura de cada aluno de sua comunidade.
- Fornecer novos conhecimentos sobre Arte.
- Trabalhar com assuntos de arte que despertem interesse dos alunos.
- Fazer o aluno refletir, criticar e questionar as produções artísticas, a partir do conhecimento adquirido.
- Promover projetos pedagógicos adequados ao nível de seus alunos.

Cabe a nós, educadores, promover o encontro entre o aluno e a Arte, mas de tal maneira que ele vá além da simples visualização implementando discussões e reflexões sobre as produções artísticas. É importante que o professor esteja atento aos temas das obras de arte e analise as imagens antes de apresentá-las aos alunos. Ao selecionar as imagens para o trabalho em sala de aula, considere sempre o nível de desenvolvimento de aprendizagem de seus alunos e o respeito aos valores das famílias deles. Por exemplo, ao programar a visitação a um espaço expositivo, conheça o espaço antes da visita dos alunos e analise a adequação de todas as obras que estarão expostas na visita.

Desde a Arte rupestre, na Antiguidade, até a Arte contemporânea, o ser humano representa seus sentimentos, o seu pensamento, suas crenças, seus medos, sua revolta e sua crítica por meio de signos elaborados a partir da comunicação entre o meio e o sujeito, entre o produtor e o apreciador. Essa é a função da Arte Visual.



METODOLOGIA FACILITADORA

- Leia o conteúdo e as atividades com antecedência: é importante que o professor esteja atento aos temas das obras de arte e analise a imagem antes de apresentar aos alunos. Ao selecionar as imagens para o trabalho em sala de aula, considere sempre o nível de desenvolvimento de aprendizagem de seus alunos e o respeito aos valores das famílias dos alunos. Por exemplo, ao programar a visitação a um espaço expositivo, conheça o espaço antes da visita dos alunos e analise a adequação de todas as obras que estarão expostas na visita.
- Solicite materiais com antecedência aos alunos.
- Organize o espaço da sala de aula proporcionando aos alunos informações adicionais sobre os temas estudados na semana. Proponha que os alunos tragam informações e imagens sobre os conteúdos que possam ficar expostos no mural da sala de aula. A leitura do texto, o fazer artístico proposto pelas atividades e demais ações proporcionam um ambiente alfabetizador em Arte.
- Questione os alunos sobre o uso e as funções da Arte, aproximando as linguagens artísticas do convívio do aluno e resgatando o seu conhecimento anterior, que passa a ser valioso recurso para desenvolver o interesse do aluno e melhorar a sua compreensão artística. Pergunte, por exemplo: em sua comunidade, quem gosta de ir ao museu? Quem já grafou um muro? Quem conhece animação digital?

- Proporcione o contato informal com Arte, através de visitas a espaços expositivos e museus de arte, assistir filmes e vídeos. Nesse contato aproveite para questionar os alunos em relação ao sistema de signos que envolve a diversidade e a pluralidade cultural que permeiam a comunicação em Arte Visual.

- Organize trabalhos coletivos, pois o aluno, ao interagir com o colega, experimenta e compartilha conhecimentos próximos, embora diferentes, que podem ampliar seu saber.

O trabalho coletivo se estabelece como produtivo quando:

- Há troca mútua de informações e todos têm contribuições a dar. Não priorizando um ou outro participante. Deve-se dar oportunidade a todos.
- Há cooperação de todos na realização das atividades.
- Há aceitação das ideias entre os colegas.
- Existe uma atitude cooperativa na relação interpessoal do grupo, pois cooperar é um valor e uma atitude a ser aprendida.
- Após ter orientado os alunos a realizar determinada atividade, circule entre eles e observe seus trabalhos, especialmente aqueles que têm maior dificuldade. Incentive a sua produção, mostre caminhos, dê dicas.
- Ao interagir com as produções dos alunos, o propósito é avaliar se ficou claro entendimento da proposta da atividade, observar como estão interagindo no processo da produção, garantir que as informações circulem e todos expressem o que sabem e participem das conversas, dos momentos de oralidade, da elaboração dos projetos de cada unidade. Procure questionar e interferir para promover a diversidade de ideias, conceito fundamental ao ensino da Arte.
- Observe o grau de dificuldade envolvido na proposta da atividade, se não está muito além ou muito aquém do nível de aprendizado de seus alunos e procure fazer ajustes: questionar quando



Desenvolvendo repertório: além do trabalho em sala de aula, a tecnologia (como ferramenta de produção e pesquisa) e os equipamentos culturais complementam o aprendizado e auxiliam nos três eixos norteadores propostos para o ensino de Artes

quiser levar os alunos a refletir um pouco mais sobre a ação e oferecer pistas para ajudar os que apresentem maiores dificuldades.

- Recomenda-se que professor(a) tenha critério ao escolher atividades artísticas às quais os alunos venham a utilizar materiais perigosos e/ou tóxicos. Dê preferência para o uso de tintas não tóxicas adequadas ao uso escolar e não utilize materiais de limpeza químicos.

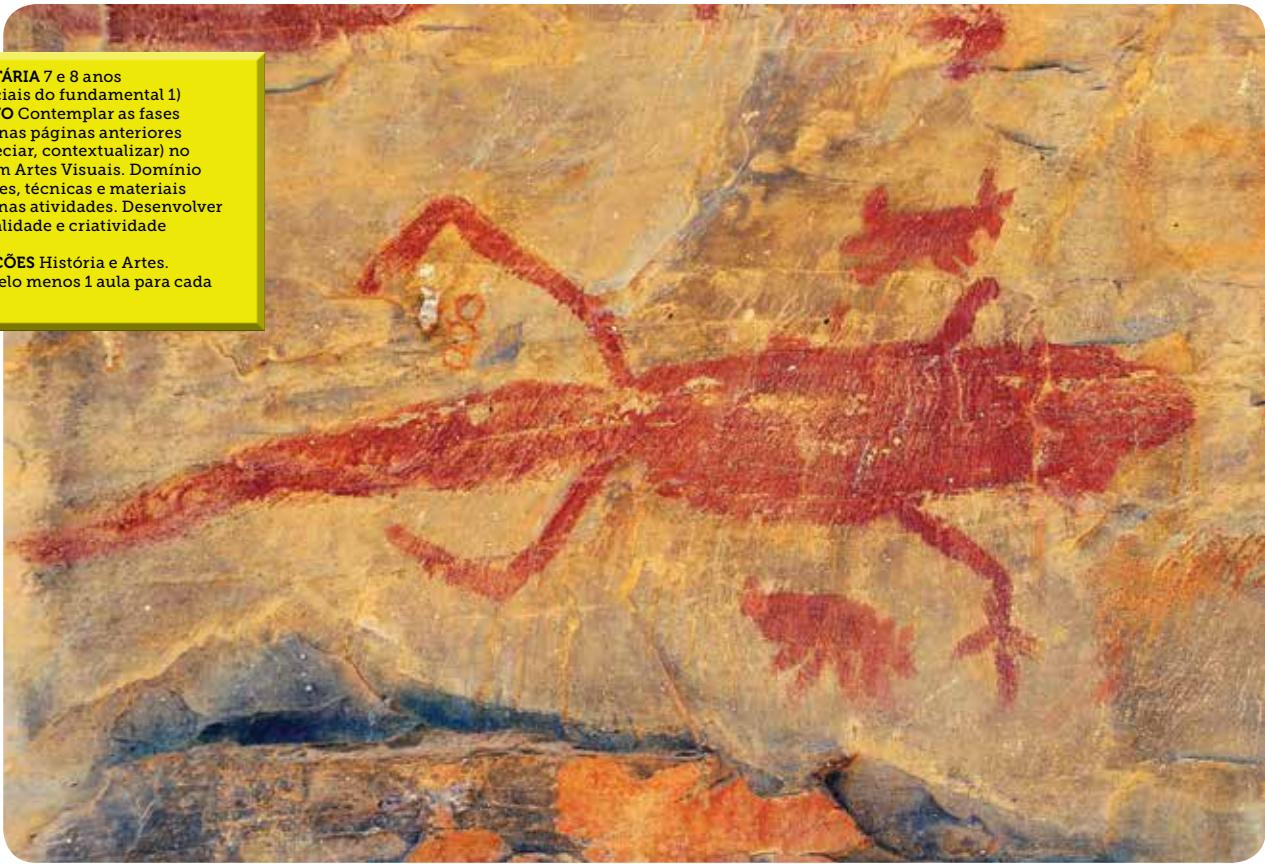
Veja nas próximas páginas, algumas atividades seguindo os conteúdos e eixos propostos, para ensino fundamental 1 e 2.



colocando a mão na massa



- FAIXA ETÁRIA 7 e 8 anos (séries iniciais do fundamental 1)
- OBJETIVO Contemplar as fases propostas nas páginas anteriores (fazer, apreciar, contextualizar) no trabalho em Artes Visuais. Domínio dos suportes, técnicas e materiais utilizados nas atividades. Desenvolver intencionalidade e criatividade artísticas
- INTERAÇÕES História e Artes.
- TEMPO Pelo menos 1 aula para cada atividade



OS SIGNOS DA PRÉ-HISTÓRIA

Explorando o naturalismo e as texturas da época dos nossos ancestrais • Por Nereide Schilaro Santa Rosa



No campo das Artes Visuais, ainda que o tema já tenha sido abordado outras vezes nesta publicação, há sempre uma nova nuance. Arte rupestre é uma das primeiras formas de comunicação entre humanos. A Arte rupestre é composta de imagens que podem ser figuras ou formas feitas por seres humanos que viviam em cavernas há milhares de anos produzidas sobre suas paredes, em pedras e ossos. Calcula-se que a Arte rupestre tenha mais de 20 mil anos e consta de pinturas, desenhos e encavos, isto é, sulcos feitos com materiais cortantes. Atualmente podemos apreciar

vários exemplos de Arte rupestre em diferentes partes do mundo.

As pinturas e os desenhos encontrados nas paredes das cavernas revelam um extraordinário naturalismo (1). O conhecimento sobre os animais que viviam próximos dos artistas pré-históricos foi elemento facilitador na execução dessas imagens, ao invés da representação das formas humanas, bem mais raras e menos detalhadas.

No caso dos desenhos, pinturas e encavos rupestres (2), a identificação e o significado do sistema gráfico dos grupos étnicos pré-históricos ainda não foram completamente esclarecidos.



(1) Naturalismo: representação da natureza feita por imagem de acordo com a perspectiva da visão do artista.

(2) Rupestre: designação dos testemunhos de criação artística pré-histórica, executados sobre suporte rochoso de paredes de cavernas e sobre ossos, marfim ou pedra.

Atualmente, o agrupamento e a catalogação dos sistemas gráficos, constantemente descobertos nos sítios arqueológicos, são selecionados de acordo com o grafismo e a semelhança de figuras e temas, método considerado como a melhor maneira de estudá-los.

A princípio, estima-se que a Arte pré-histórica surgiu da tentativa do homem em querer controlar a natureza. Especula-se que essas pinturas teriam função decorativa, porém, numa observação mais cuidadosa, percebe-se que a função da Arte rupestre se refere aos anseios da realidade com a representação pela imagem. Afinal, muitos desses desenhos rupestres foram localizados em cavernas profundas, de difícil acesso, o que levou os pesquisadores a concluírem que o artista não estaria interessado em decorar, mas talvez aprisionar os animais nas profundezas da terra, facilitando a caça para sua alimentação. Os traços fortes das figuras marcavam seus medos e tentavam enfraquecer os animais mais temidos. A Arte rupestre estava profundamente relacionada com as crenças do seu povo. As primeiras tentativas dos artistas rupestres foram os traços feitos com o dedo e a pintura das mãos em negativo, mais tarde vieram as figuras de animais. Repare na imagem que as figuras das mãos são vermelhas e foram carimbadas nas pedras. Podem-se notar a mão direita e a mão esquerda.



YOUTUBE.COM/REPRODUÇÃO

A Caverna das Mão em Rurópolis no Pará faz parte de um importante sítio arqueológico

Nota-se também que os artistas escolhiam as paredes de acordo com as texturas, a curvatura e a posição no espaço, e as pinturas eram realizadas por várias pessoas. Muitas dessas pinturas estão localizadas em grandes alturas, o que se supõe que usassem uma espécie de andaime para realizá-las, e para resolver o problema da luminosidade dentro das cavernas, ficou provado que utilizavam uma espécie de "lamparina". Nas cavernas de Lascaux na França foram achadas manchas de tochas nas paredes e uma espécie de "lamparina" feita de barro e pedaços de pedras de calcário onde se colocava o combustível feito de gordura animal.

PALEOLÍTICO INFERIOR (500000 - 30000 a.C.) – controle do fogo



IDADE DA PEDRA LASCADA – Paleolítico Superior (30000 - 18000 a.C.) – Arte rupestre e esculturas

**IDADE DA PEDRA POLIDA OU NEOLÍTICO
(18000 - 5000 a.C.)** – Sendo que em alguns lugares foram encontradas evidências de maior desenvolvimento em grupos sociais a partir de 8000 a.C., e por isso denominado Período Mesolítico. Surgiram as primeiras casas, roupas, animais domesticados e culinária. Escavações no Iraque encontraram pedrinhas numeradas, datadas de 9000 a.C., indicativas de que o homem já sabia contar antes de escrever. Em 6000 a.C. surge a cerâmica.

Na Arte rupestre do Período Neolítico observou-se o início de um novo estilo no desenho das formas e no tema. Os antigos traços fortes foram substituídos por linhas mais leves, formas menos detalhadas e menos coloridas. Quanto ao tema, as figuras humanas prevaleceram nesse período. Afinal os animais já estavam domesticados e o homem como grupo era a grande novidade do momento. As imagens desse tempo mostram a representação de cenas do cotidiano e situações que indicavam danças, caças, coreografias, práticas sexuais e rituais. Além do carimbo das mãos, os humanos desenhavam linhas retas, curvas, espirais, quadrados, círculos,



colocando a mão na massa



CLARE TAYLOR FROM EVERYWHERE.AUSTRALIA/WIKIMEDIA COMMONS

Arte rupestre dos aborígenes Wandjina, na Austrália

figuras de animais e pessoas. Eles raspavam a pedra ou pintavam com pedaços de ossos de animais, gravetos e os próprios dedos.

A representação do movimento era sugerida na posição dos braços e pernas das figuras. Ao tentar aperfeiçoar cada vez mais esses movimentos, os artistas neolíticos começaram a diminuir as figuras e fazer traços mais delicados e sutis. O passo seguinte foi atribuir significados a essas pequenas formas, e surgiu a escrita pictográfica, na qual as ideias são representadas por desenhos, prática comum a diversas civilizações subsequentes.

Os artistas rupestres usavam tintas encontradas na natureza como o carvão, o sangue, terra, pedras trituradas e plantas amassadas. As pinturas rupestres em terras brasileiras foram encontradas no Parque Nacional Serra da Capivara na região de São Raimundo Nonato, no Piauí. Além da Serra da Capivara, foram encontradas até agora pinturas rupestres na região da Lagoa Santa em Minas Gerais, na Toca da Esperança na Bahia, na região de Naspolini e Florianópolis em Santa Catarina, nas regiões de Seridó e na chapada do Apodi no Rio Grande

do Norte. converse com a professora de Ciências, fazendo um trabalho interativo com Ecologia e Preservação do Meio Ambiente.



GUILHERME JÓFI/WIKIMEDIA COMMONS

Pinturas rupestres do Parque Nacional do Catimbau em Pernambuco

O Vale do Catimbau situa-se a meio caminho de duas importantes áreas arqueológicas: distante 576 km do Parque Nacional Serra da Capivara no Piauí e a 210 km do Seridó Rio Grande do Norte e Paraíba.



IMAGENS: SHUTTERSTOCK

Pinturas rupestres em Cerca Grande - Matozinhos (MG)



ATIVIDADE 1

CARIMBO DE MÃOS:

A proposta é fazer com que o aluno sinta o controle do movimento e da força da mão para produzir o carimbo e a pintura, tal qual os artistas rupestres fizeram nas paredes.

- 1** Com pincel molhado na tinta, pintar a palma de uma das mãos e os seus dedos. Carimbar num espaço horizontal com os dedos abertos.
- 2** Em seguida, lavar, limpar e enxugar essa mão. Use o pincel novamente para pintar a palma da outra mão e seus dedos, e carimbar ao lado da mão anterior.
- 3** Ao terminar, deixe secar seu trabalho e lave a mão novamente.
- 4** Ofereça tintas em diferentes cores. Permita que o aluno escolha a cor, inclusive ele pode pintar um dedo de cada cor. Como atividade complementar, proponha a mesma atividade em uma folha de cartolina branca em posição vertical, presa num painel ou mural, na altura do olhar das crianças, misturando as mãos de todos os alunos.



PASSO A PASSO



Materiais: Tinta guache colorida, pincel e papel paraná ou outro suporte de grande porte, que possa ser colocado na horizontal.



- 5** Explique que, em algumas cavernas, foram encontradas as mãos pintadas a 90 cm do chão, em um lugar escuro da caverna, o que parece indicar que os humanos podem ter esticado os braços para pintar ou eram altas ou subiram em algo para pintar.



PRONTO!

Já pode apreciar o trabalho!



colocando a mão na massa

ATIVIDADE 2

ESTÊNCIL DE MÃOS:

O objetivo desta atividade é fazer com que o aluno perceba o processo positivo/negativo e conheça a técnica de uso de estêncil, inclusive técnica usada pelos grafiteiros. Nesta imagem vemos muitas mãos! Reparar que aparecem mãos negativas, isto é, as suas formas são obtidas pela pintura feita ao seu redor. Observar que a mão negativa está acima e a mão positiva está abaixo no detalhe da imagem. Enfatizar aos alunos que a cor da marca da mão negativa é a cor da superfície da parede da caverna e a cor da mão positiva é obtida pelo carimbo da mão tintada.

1

Recortar um modelo de forma da mão com a tesoura.



2

Colocar o recorte da mão sobre um espaço horizontal. Carimbar esponjas ou pedaços de espumas molhadas em tinta guache sobre a forma e sobre o papel ao seu redor.



PASSO A PASSO

Materiais: Tinta guache, cartolina, esponjas ou pedaços de espuma, bandejas de isopor (para acomodar a tinta a ser absorvida pela esponja), tesoura e cartolina.



Caverna das Mão em Santa Cruz, na região da Patagônia na Argentina

3

Ao final retirar a forma e jogar no lixo para papel reciclado. Observar a mão negativa. Atividade complementar: criar novas formas recortadas em papel cartolina e propor painéis com a técnica de estêncil. Mostrar exemplos de grafites que usam estêncis, que estejam próximos da realidade das crianças, em suas comunidades e seus bairros.



Estêncil é o nome da técnica em que o artista usa um molde para marcar as formas sobre uma parede, um papel, ou onde quiser.

ATIVIDADE 3

NARRATIVAS VISUAIS:

Na imagem vemos figuras de animais pintados nas cavernas da região de São Raimundo Nonato, no Parque Nacional Serra da Capivara, no Estado do Piauí.

Podemos notar um animal grande e seu filhote, e mais abaixo a figura de um ser humano. Inventar um nome para cada uma dessas figuras.

Proponha aos alunos que imaginem a cena e uma breve história a partir da imagem rupestre. Incentive a oralidade e a imaginação dos alunos, propondo diversidade de histórias. Lembre-se de que não há uma resposta correta: o importante é fazer com que o aluno dê uma resposta criativa a partir de sua realidade e do que ele conhece. Por exemplo, os animais da imagem podem se transformar em animais mais conhecidos dos alunos como cachorros e gatos que vivem pelas ruas das comunidades. Como atividade

PASSO A PASSO



Pintura rupestre do Parque Nacional Serra da Capivara

complementar: proponha o desenho dos animais de suas histórias numa folha avulsa. informe aos alunos que é possível visitar o Parque Nacional Serra da Capivara e acessar o site <http://www.icmbio.gov.br/portal/o-que-fazemos/visitacao/ucs-abertas-a-visitacao/199-parque-nacional-da-serra-da-capivara.html> para obter maiores informações.

ATIVIDADE 4

TEXTURAS:

O objetivo desta atividade é fazer com que o aluno trabalhe sobre um suporte irregular (o papel jornal amassado) tal como as paredes de pedras onde estão as pinturas rupestres, percebendo as dificuldades que os artistas tiveram para construir os desenhos e pinturas. Sugira desenhos simples de animais tais como os desenhos rupestres.

- 1 Amassar a folha de papel apertando-a suavemente. Em seguida abra novamente a folha, deixando-a ainda amassada, e cole-a sem desamassar sobre uma folha de papel para desenho.



PASSO A PASSO

Materiais: Uma folha dupla (para ter boa consistência) de papel jornal ou outro de textura semelhante, cola escolar, papel sulfite ou cartolina e canetas hidrográficas.

- 2 Com caneta hidrográfica, desenhar suavemente animais coloridos ou figuras humanas sobre a folha de papel amassada.



PRONTO!

Já pode apreciar a obra!



para guardar



ARTE SEQUENCIAL

Texto e narrativa visual se fundem em uma manifestação que agrada todas as idades • Por Nereide Schilaro Santa Rosa

Nesta fase – o ensino fundamental II –, as Artes Visuais devem contemplar, no que diz respeito ao fazer artístico, manifestações em seus sentidos figurativo e o não figurativo, o abstrato geométrico, o abstrato lírico, composições visualis bi e tridimensionais. Isso além dos elementos de composição visual: o tema, o material e o suporte, a estrutura, a organização da estrutura da paisagem na pintura, o conhecimento de texturas, com destaque para a obra de Van Gogh, entre outros. Os jovens são solicitados a identificar o

uso das cores e seus efeitos visuais na composição de pinturas, o uso das cores complementares, cores quentes e frias, a simetria e a assimetria, o grafismo indígena e a tecelagem africana. São convidados a fazer releituras de obras em diferentes mídias visuais, a trabalhar com a fotografia, o cartoon, o cinema, com vídeos de animação, histórias em quadrinhos (HQs) e com a comic art.

As histórias em quadrinhos, tema das atividades desta seção neste número de **Arte-Educa**, são uma mídia com uma linguagem visual espe-

- FAIXA ETÁRIA A partir de 11 anos (do 6º ano em diante)
- OBJETIVO Contemplar as fases propostas anteriormente (fazer, apreciar, contextualizar) no trabalho em Artes Visuais. Domínio dos conteúdos, suportes, técnicas e materiais utilizados nas atividades. Desenvolver intencionalidade e criatividade artísticas
- INTERAÇÕES Língua Portuguesa, História e Artes
- TEMPO Pelo menos 1 aula para cada atividade.



cífica para comunicar imagens, textos e conceitos. O artista cria personagens e imagens para contar histórias de ação rápida. Trata-se de um veículo de arte sequencial.

Os desenhistas de histórias em quadrinhos utilizam técnicas especiais para representar as histórias. Os desenhos representam a personalidade e o comportamento dos personagens integrando-se ao texto que é desenvolvido com diálogos rápidos e curtos, escritos em balões. Desde o seu surgimento, "a história em quadrinhos continua a ganhar espaço como expressão válida de leitura" (Will Eisner, *Quadrinhos e Arte Sequencial*, 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010, p. 1).

No processo criativo de uma HQ, o artista desenha a história que, geralmente, começa mostrando uma situação, depois evolui para um problema e fecha com a solução pelos personagens ou um desfecho humorístico. Pode ser composta em tirinhas – curtas, geralmente de três ou quatro quadros e que na maioria das vezes circulam em jornais.

A tirinha pode ser feita sem texto, apenas com os personagens, ou pode conter textos que tenham relação direta com a imagem. Nesta deve manter o interesse do leitor do início ao fim. Suspense, curiosidade, humor e crítica são formas de manter o leitor interessado. O texto geralmente é escrito como diálogo, com mensagens curtas que representem a ação do personagem dentro de balões. As palavras são escritas em letras maiúsculas em tamanhos semelhantes. Quando o desenhista quer destacar a palavra, ele usa o negrito ou aumenta o tamanho das letras. As onomatopeias, palavras que indicam sons, são muito usadas em HQs para complementar a ação dos personagens indicando situações extremas.

Esses recursos devem estar presentes nas criações propostas a seguir.



PASSO A PASSO: ATIVIDADE 1

O OBJETIVO DA ATIVIDADE É FAZER O ALUNO PERCEBER A DIVERSIDADE DE SOLUÇÕES ESTÉTICAS DOS GRUPOS. RECOMENDE QUE O ALUNO SIGA A FÓRMULA: APRESENTAR A SITUAÇÃO, MOSTRAR O PROBLEMA E ENCONTRAR A SOLUÇÃO FINAL.

1

Ler a fábula *O Leão e o Rato*, de La Fontaine:

Certo dia, estava um Leão a dormir a sesta quando um ratinho começou a correr por cima dele. O Leão acordou, pôs-lhe a pata em cima, abriu a bocarra e preparou-se para o engolir.

- Perdoa-me! - gritou o ratinho - Perdoa-me desta vez e eu nunca o esquecerei. Quem sabe se um dia não precisarás de mim?

O Leão ficou tão divertido com esta ideia que levantou a pata e o deixou partir.

Dias depois o Leão caiu numa armadilha. Como os caçadores o queriam oferecer vivo ao Rei, amarraram-no a uma árvore e partiram à procura de um meio para o transportarem. Nisto, apareceu o ratinho.



Vendo a triste situação em que o Leão se encontrava, roeu as cordas que o prendiam. E foi assim que um ratinho pequenino salvou o Rei dos Animais.

MORAL DA HISTÓRIA:
Não devemos subestimar os outros.



para guardar

2

E prosseguir:
Com lápis de cor e caneta hidrográfica fazer, individualmente, uma tirinha sobre a fábula.
Lembre-se que são dois personagens.

3

Trocar os desenhos entre os participantes dos grupos.

4

Selecionar todas as tiras do grupo para compor uma publicação.

5

Com a ajuda do professor, imprimir as tiras em papel canson tamanho A3 para expor em sala de aula. Aprecie a exposição.



ATIVIDADE 2

O OBJETIVO DESTAS ATIVIDADES A SEGUIR É FAZER COM QUE OS ALUNOS PENSEM E ESCREVAM UMA HISTÓRIA ENTRE OS PERSONAGENS EM ESTILO DE HQ.

1

Observar estes dois desenhos com os rostos de dois personagens.



2

Escolher um nome para cada um e escrever uma conversa entre eles dentro de balões.



3

Ao final, peça que cada aluno apresente seu diálogo para o comentário dos colegas.

O apreciar e contextualizar no ensino de Artes Visuais no segundo ciclo do fundamental deve contemplar a função e a intenção da Arte do Realismo, do Impressionismo na França, do Expressionismo, a Arte no Brasil desde o século XVII – Barroco, Classicismo e Romantismo, Modernismo, Abstracionismo, arte da reciclagem, land art, o conceito e instalações –, definindo e apreciando em espaços expositivos obras de Hélio Oiticica, Efraim Almeida, Vik Muniz, Tunga, Krajcberg.

A história da fotografia, do cinema e das histórias em quadrinhos, até as mídias contemporâneas como animação, jogos interativos, arte digital, produção de vídeos estão inseridas nesse contexto.

ATIVIDADE 3

PRODUÇÃO COLETIVA



1

Cada participante de cada grupo de trabalho irá escolher um personagem e desenhar olhos, um nariz, uma boca e orelhas para cada rosto.

2

Em seguida desenhar os corpos para cada rosto. Escrever diálogos entre os personagens dentro de balões.

3

Proponha que os alunos usem a imaginação e produzam um texto coletivo com diálogos divertidos e criativos. Recortar quadros e colar na sequência que o grupo escolher sobre uma folha de papel A3 de acordo com o texto.

CURIOSIDADES E INFORMAÇÕES SOBRE ARTES SEQUENCIAIS E HQS

Os desenhos dos homens primitivos nas cavernas, nos desenhos das roupas dos egípcios, nas tapeçarias orientais, nos vasos gregos podem ser considerados como os primórdios das histórias em quadrinhos.

No século XIX, na Europa, algumas publicações já utilizavam desenhos para ilustrar livros, e em 1889 Georges Colomb criou uma família com sequência de movimentos entre as imagens. Colomb, que usava o pseudônimo de Christophe, desenhava para seu filho, e passou a publicar a Famille Fenouillard no jornal francês *Français Illustré*. No ano de 1895, nos Estados Unidos, foi criada a primeira HQ por Richard Felton Outcault, no jornal

New York World, com o personagem The Yellow Kid, um garoto vestido com um camisolão amarelo com aventuras em Nova York.

Dois anos depois foi formada uma equipe de desenhistas no *Morning Journal* e foi criada

a HQ *Os Sobrinhos do Capitão*. Bud Fisher, em 1907, começou a publicar diariamente uma tira (*daily strip*) com um personagem chamado A. Mutt, que dava sugestões para apostas em corridas de cavalos; um ano depois, surgiu um outro personagem chamado Jeff, assim a tira diária recebeu o nome de Mutt e Jeff.

Em 1902, Outcault criou o personagem Buster Brown, publicando-o no jornal *New York Herald World*. Esse personagem ficou conhecido no Brasil como Chiquinho e era publicado na revista Tico-Tico.



RICHARD FELTON OUTCAULT/WIKIPÉDIA



RICHARD F. OUTCAULT/WIKIPÉDIA

Com o desenvolvimento das HQs, formaram-se duas correntes de pensamento: um grupo as considerava simplesmente divertimento e outro grupo as considerava um caminho para novas propostas mais consistentes e sérias. No período de 1910 a 1928 foram criados sindicatos para organizar esse mercado emergente e a comercialização das HQs.