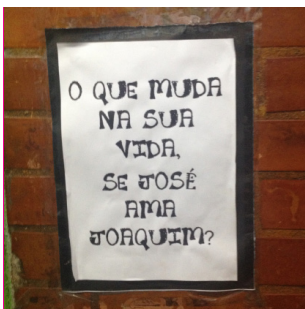




Sub projeto PIBId UERJ Artes Visuais

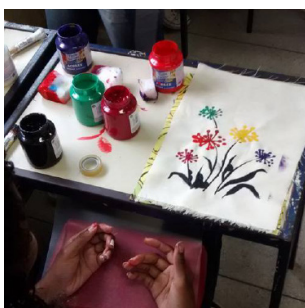
Volume 2





Universidade do Estado do Rio de Janeiro
Instituto de Artes
PIBID - Programa Institucional de Bolsa
de Iniciação à Docência
Escola Municipal Alcide De Gasperi
Escola Municipal Coronel Berthier

Coordenador do Subprojeto
Aldo Victorio Filho



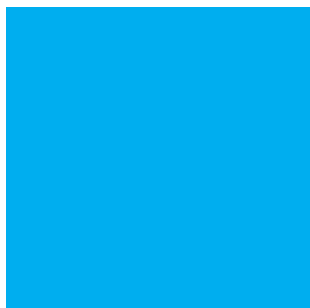
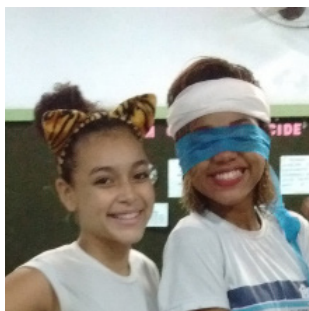
Professoras Supervisoras
Mariane Travassos de Souza
Silvia Werneck



Bolsistas
Angélica Santiago
Breno Felipe
Bruno Dias
Emanuele Lisbôa
Francisco Onório
João Gabriel Moreira
Luís Otávio Oliveira
Marcos Fernando
Mariluse Vianna
Natalia Rey
Priscilla Duarte
Rafaele Ferreira
Suziane Lima
Tereza Torres



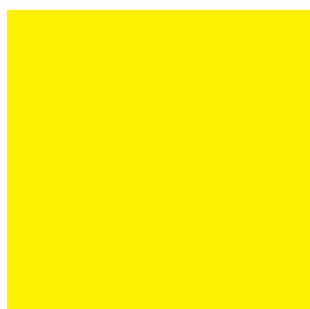
Voluntários
Rodrigo Torres do Nascimento
(Programador Visual)
Victor Junger
(Revisor/Redator)



APRESENTAÇÃO

Este trabalho é o segundo volume de produções pensadas pelos bolsistas no âmbito do projeto PIBID/UERJ Artes Visuais: Cidade e Arte, cidade em imagens, cidade e gente, cidade da gente!, junto à Escola Municipal Alcide De Gasperi, localizada no bairro de Higienópolis da cidade do Rio de Janeiro. Seu objetivo foi fortalecer o que vem sendo desenvolvido pelos bolsistas em contato com a educação básica, durante a sua formação como futuros professores, atravessado por questões que constituem os cotidianos escolares. Acreditamos ser este contato fundamental à formação dos bolsistas na medida em que, a partir dos problemas vividos nos cotidianos, outros saberes acerca da escola podem ser elaborados de forma consistente, sem que o exercício de pensá-los seja tomado como alheio à experiência de formação. Assim como as experiências técnicas da área de Artes Visuais, tendo em vista a prática docente, são inseparáveis dos contextos escolares, defendemos ser imprescindível à formação dos bolsistas o contato com os estudantes de modo que sua trajetória acadêmica possa se concretizar de maneira substancial.

O projeto Cidade e Arte, cidade em imagens, cidade e gente, cidade da gente! procurou enfatizar a dimensão da formação cidadã, o governo coletivo da cidade, associada ao espaço escolar, problematizando os mecanismos de gestão da vida que o atravessam e fazem perpetuar seus efeitos por todo o território urbano. É importante nos situarmos em tal território também na perspectiva estética e visual, tendo em vista que os mecanismos de governabilidade, longe de dispensarem as produções visuais, lançam mão destes recursos para garantir a eficácia de suas estratégias. Ao mesmo tempo que não podemos desconsiderar o estético quando nos referimos à gestão da vida, já que esse participa intimamente da realização de nosso pertencimento ao território urbano através dos acontecimentos de ajuntamento coletivo.

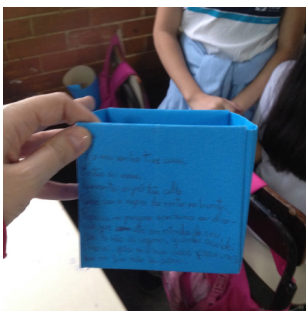


Trata-se de incorporar à formação docente os fenômenos que são constitutivos de nossa socialidade, no que diz respeito ao que insiste em ser realizado na cidade, para melhor pensar as vias de condução do processo pedagógico quando envolvidos nos cotidianos da escola. Assim, este material reúne o planejamento de oficinas concebidas a partir dos problemas e inquietações vividos pelos bolsistas, tanto no que se refere às produções visuais encontradas no território urbano quanto aos atravessamentos constitutivos do espaço escolar, oferecendo alternativas ao planejamento do que se institui como um conhecimento legítimo às Artes Visuais. Acreditamos ser fundamental legitimar estas reflexões visto que se traduzem num verdadeiro esforço de problematizar os conhecimentos instituídos, apropriando-se das inúmeras produções visuais e estéticas que compõem a cidade.

INTRODUÇÃO

O conjunto do material pedagógico a seguir não apenas expõe as técnicas e procedimentos adotados, mas, também, contém grande parte da experiência dos bolsistas do subprojeto PIBID/UERJ Artes Visuais na Escola Municipal Alcide De Gasperi. Buscamos nesses registros, contemplar as atividades planejadas com as turmas escolares, como foram realizadas e como se deu a realização de cada uma das oficinas.

Além do registro das nossas ações, sem o qual a reflexão e crítica bem como ajustes, reorientações e sistematizações seriam de difícil realização, essa recuperação e memória do trabalho realizado foi pensada também como possibilidade de contribuição a outros estudantes e professores na aplicação e desenvolvimento de práticas pedagógicas no âmbito das Artes Visuais. As atividades aqui elencadas foram estruturadas como oficinas e cada uma delas foi apresentada e descrita da melhor maneira que alcançamos nas partes seguintes desse material.



Cenário Fractal: Cubos mágicos que formam paisagens

Priscilla Duarte
Breno Felipe



Os fractais são produções desenvolvidas também pela área da computação gráfica para formar imagens e cenários extremamente complexos. Consistem em padrões geométricos produzidos por funções matemáticas que saturam a perspectiva euclidiana, formando figuras antes consideradas como caóticas. Sua importância é tão significativa no mundo contemporâneo que seu princípio de desenvolvimento é a base para a construção de cenário virtuais e ambientes simulados, sendo atualmente indispensável à boa parte da produção fílmica, publicitária e computadorizada.



Para que os fractais possam produzir tais imagens é preciso que seu padrão geométrico seja reproduzido ao infinito, sendo modelado em cenário e figura a medida em que elevamos seu número de repetições. Nesse sentido, pensamos em elaborar uma oficina onde a forma cubo será produzida pelos estudantes com o intuito de modelarmos cenários tridimensionais. Acreditamos que dessa forma será possível conhecer de forma lúdica e acessível uma área da matemática e da computação muito sofisticada, e presente em nossos cotidianos.

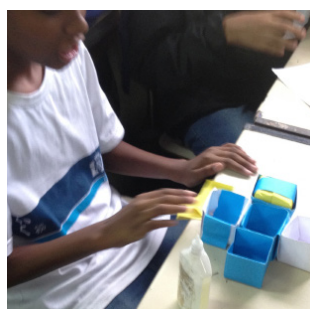


OBJETIVOS GERAIS

Compreender o funcionamento da produção por fractais que na atualidade norteia boa parte dos trabalhos gráficos e computacionais, de modo que seu princípio possa ser vivenciado de forma lúdica e aprazível.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Abordar as diversas maneiras de se inventar cenários a partir de cubos em sua relação com a produção gráfica.
- Promover o trabalho em grupo a partir dos



fragmentos cúbicos que irão contribuir para a formação de um projeto comum.

- Buscar a partir do exercício a construção coletiva destes espaços, permitindo a percepção de suas inúmeras possibilidades de construção.

CONTEÚDO A SER EXPLORADO

Conhecimento acerca da produção gráfica a partir dos fractais geométricos; conhecimento e domínio das ferramentas e dos materiais, de suas qualidades e utilidades; conhecimento e domínio da Linguagem Plástica e Visual, especialmente de seus códigos.

METODOLOGIA

- Apresentar o que seria um cenário e a influência da geometria;
- Abordar as diversas maneiras de se inventar cenários;
- Apresentar o que é o cubo e suas possibilidades;
- Elaborar os cubos destacando as suas diversas maneiras e tamanhos;
- Após a produção dos cubos pensar com os estudos como produzir o cenário.

AValiação

Avaliar o envolvimento dos estudantes com a proposta realizada e a incorporação do conteúdo a partir do reconhecimento dos principais elementos visuais. Estabelecer um diálogo com os alunos acerca das práticas efetuadas em sala de aula, promovendo avaliação conjunta do processo de criação. Levantar os pontos positivos desta experiência, bem como os limites a serem transpostos em outras propostas.

RECURSOS MATERIAIS

- Folhas quadradas do mesmo tamanho coloridas;
- Canetinha;
- Recortes de revistas para colagem;
- Cola e tesoura.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DERDYK, Edith (org.). Disegno. Desenho. Desígnio. São Paulo: Senac, 2007.

DONDIS, Donis A. Sintaxe da linguagem visual. São Paulo: Martins Fontes – selo Martins, 2007.

MARTINS, Raimundo e TOURINHO, Irene (orgs.). Cultura das imagens: desafios para a arte e para a educação. Santa Maria: editoraufsm, 2012.

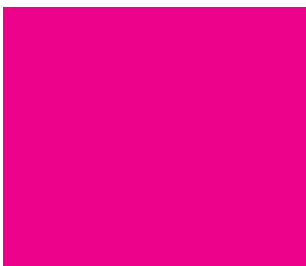
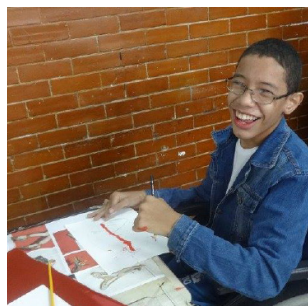
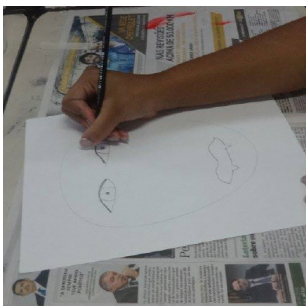
WONG, Wucius. Princípios da forma e do desenho. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

ZORDAN, Paola (org.) Iniciação à docência em Artes Visuais: guia de experiências. São Leopoldo: OIKOS, 2011.



Produção de Máscaras a partir da História da Arte, do Conteúdo Imagético e do Cotidiano

Emanuele Lisbôa
Luís Otávio Oliveira
Marcos Fernando



Nas mais variadas culturas são práticas muito frequentes a criação e utilização de máscaras. Elas possuem um papel relevante em cerimônias rituais, como figurações encarnadas de importantes entidades, protegendo as comunidades contra os infortúnios e os seus inimigos, e reverenciando os ganhos obtidos pelas colheitas e guerras. Como também possuem uso cênico em peças teatrais, em que oferece densidade ao ator, intensificando a expressividade do rosto com um elemento artificioso, e enfatizando o rosto como algo a ser inventado.

Na história humana o uso das máscaras não é recente, estando presente entre os gregos no apogeu de sua civilização (séc.VI a.c.), e entre os ritos funerários do povo egípcio. A máscara teatral grega inicialmente era confeccionada de materiais como : folhas, madeira, argila e couro. Possuía diferentes funções na cena, tais como proporção maior da face e os traços da expressão acentuados, a fim de que o público pudesse compreender a encenação realizada por cada ator. As máscaras eram acrescidas de grandes perucas, e no local onde se encaixava a boca havia uma espécie de cone, que permitia uma maior propagação da voz. Como na sociedade romana que, influenciada pela cultura grega, apropriou-se do uso das máscaras em seu teatro denominando-as “personas” ou “larvas”. Estas denominações não se referiam apenas ao objeto cênico máscara, mas também indicavam as características expressivas e físicas da personagem. Não era incomum a utilização de mais de uma máscara em cena, que de acordo com a expressão corrente ao trocar as máscaras trocavam-se as larvas, evidenciando assim um uso sofisticado do objeto em sua clara referência a um estado primevo.

E além do campo da arte e dos ritos religiosos podemos também encontrar as máscaras sociais, em referência às atitudes de que somos investidos em diferentes lugares e momentos da vida social. Nesse caso, a máscara não consiste num objeto material que vestiria o rosto, revelando uma expressividade deliberadamente artificiosa. Mas seria ela uma forma compor a fala e o rosto, num conjunto de atitudes, olhares e expressões, diante de acontecimentos da vida cotidiana que nos afetem por pertencermos a determinados coletivos.

Assim, o tema a ser trabalho possui uma profusão de referências que podem ser abordadas de diferentes modos, sendo importante considerá-lo no curso da formação dos estudantes por se tratar de um elemento recorrente entre as diferentes manifestações culturais da história humana.

OBJETIVO GERAL

Conhecer a feitura de máscaras frente ao conjunto de produções históricas que constituem seu uso, de modo que os estudantes possam elaborar suas próprias composições, a partir daquilo que puderam compreender em termos simbólicos e estéticos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Ampliar o repertório de máscaras e suas relações com cada cultura, tendo em vista as especificidades dos usos;
- Apresentar as diferentes produções de máscaras, com seus motivos visuais e estéticos;
- Pensar outros padrões e motivos visuais que constituiriam novas máscaras, e incorporá-los à sua própria produção;
- Explorar o gestual durante a composição do objeto de modo que a produção dos estudantes correspondam aos seus interesses;

CONTEÚDO A SER EXPLORADO

Conhecimento e domínio do próprio corpo e da pressão, direção e trajeto do gesto; conhecimento e domínio das ferramentas e dos materiais, de suas qualidades e utilidades; conhecimento e domínio da Linguagem Plástica e Visual, especialmente de seus códigos.

METODOLOGIA

- Apresentar fotos que abordam o assunto, com artistas dedicados à produção de máscaras, e a sua utilização em várias épocas e áreas;
- Conversar sobre as impressões dos estudantes acerca das imagens apresentadas;
- Apresentar de algumas referências como os/as seguintes artistas: Alma Negrot, Kim Chi e Isabelita dos Patins;
- Disponibilizar os materiais disponíveis para composição das máscaras, a serem utilizados de maneira que possam participar coletivamente do processo;
- Realizar em duplas e trios um objeto de trabalho, negociando entre si a melhor forma de construção da máscara;

AVALIAÇÃO

Avaliar o envolvimento dos estudantes com a proposta realizada e a incorporação do conteúdo a partir do reconhecimento dos principais elementos visuais. Estabelecer um dialogo com os alunos acerca das praticas efetuadas em sala de aula, promovendo avaliação conjunta do processo de criação. Levantar os pontos positivos desta experiência, bem como os limites a serem transpostos em outras propostas.

RECURSOS MATERIAIS

- Molde do rosto para a marcação das máscaras ,porém sem os olhos ,nariz e boca;
- Lápis;
- Borrachas;
- Cola;
- Tesouras;
- Tinta Guache de variadas cores;
- Pincéis finos para um trabalho mais delicado;
- Lã marrom ;
- Canetinhas;
- Fita adesiva para prender os papéis nas mesas;
- Papel Canson desenho(100 folhas).

MÁSCARAS EM POWERPOINT

- Máscara Asteca em turquesa,cerca de 1400 a 1521 a.C.;
- Máscara Indígena Brasileira;
- Máscara mortuária do faraó Tutancâmon,que data de 1350 a.C.;

- Máscara do Antigo Egito ,cerca de 664-535 a.C.;
- Máscara africana;
- Teatro Kabuki-Japão;
- Dançarinos de Chhau ,dança marcial indiana;
- Máscara Veneziana;
- Máscara balinesa;
- Commedia dell'Arte;
- Huck-personagem de filme de super herói;
- V- de Vingança;
- Drag queens:
 1. Alma Negrot;
 2. Isabelita dos Patins;
 3. Bob the Drag Queen;
 4. Acid Betty;
 5. Kim Chi;
 6. Raja Gemini.

ANEXO I

Máscara de Carnaval

Nas máscaras carnavalescas o aspecto satânico de sua aparência é incorporado com o objetivo de expulsar o mal, operando a sua performance como uma catarse. Esse tipo de máscara não esconde as tendências inferiores, pelo contrário, revela-as para exorcizá-las. Para os balineses, chineses e africanos, as máscaras não devem ser manipuladas de modo descuidado. Elas possuem usos rituais, e devem receber cuidados especiais.

Máscara funerária

A máscara funerária funciona como um arquétipo em que a morte se reintegraria ao objeto. Muito usada no antigo Egito, ela reteria na múmia o alento dos ossos do morto. Acredita-se ainda que os olhos das máscaras eram furados para simbolizar o nascimento da alma do morto, representando o renascimento para um outro mundo.

Máscara grega

Na Grécia antiga, a máscara era usada em diversas situações, especialmente no teatro onde tornou-se mais marcante. No teatro grego, a máscara é um símbolo de identificação, e representava um personagem de modo expressivo. Maiores do que o rosto do ator, tinham como propósito evidenciar o caráter do personagem, destacando sua presença como expressão de algo sobre-humano.

Preparação das folhas com o molde:

Molde escolhido



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DERDYK, Edith (org.). Disegno. Desenho. Design. São Paulo: Senac, 2007.

DONDIS, Donis A. Sintaxe da linguagem visual. São Paulo: Martins Fontes – selo Martins, 2007.

JANSEN, José. A Máscara no Culto, no Teatro e na Tradição. Rio de Janeiro : Ministério da Educação e Saúde, 1952.

MARTINS, Raimundo e TOURINHO, Irene (orgs.). Cultura das imagens: desafios para a arte e para a educação. Santa Maria: editoraufsm, 2012.

WONG, Wucius. Princípios da forma e do desenho. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

ZORDAN, Paola (org.) Iniciação à docência em Artes Visuais: guia de experiências. São Leopoldo: OIKOS, 2011.



Figurino

Tereza Torres
Rafaele Ferreira
Suziane Lima

O figurino é um elemento cênico importante para a composição narrativa no teatro, possuindo uma expressividade própria que nos permite comunicar uma atmosfera simbólica, emocional e estética de forma singular. A partir de sua elaboração é possível também estabelecer marcadores cênicos que denotariam movimento e posição social, bem como seu pertencimento a uma determinada época e um lugar. Diversas formas de expressão utilizam este elemento como recurso expressivo, podendo ser utilizado em peças teatrais e no cinema, como também em diferentes tipos de dança, pintura, performance, ensaio fotográfico, etc.

Através do vestuário uma sociedade é capaz de definir sua época, ideologia, identidade, divisão de classes e gêneros, entre muitas outras definições. Ao pensar o figurino é necessário conhecer os códigos referentes às marcações da sociedade com a qual irá trabalhar, mesmo que sua intenção não seja a de passar uma mensagem realista e, sim, problematizar a ideia de realidade recorrendo a elementos telúricos em sua composição. Sem o conhecimento dos códigos sociais a serem comunicados podemos incorrer no erro de frustrar a mensagem desejada.

Dessa forma, quando um figurinista deseja representar um padre, ele irá utilizar uma vestimenta que, para a sociedade correspondente, possa evidenciar o pertencimento do personagem ao clero da época. Caso a construção do figurino seja comunicada a uma sociedade que desconheça os códigos de vestimenta em questão, provavelmente a mensagem não poderá ter eficácia e, dessa maneira, o conceito da personagem não será transmitida através de sua indumentária.

A importância de falar de figurino na escola, para além da apresentação de seu uso cênico, está no fato de problematizarmos os aspectos políticos



da indumentária. Sabemos o quão significativa é a indústria da moda no mundo, tendo em vista o volume de recursos que mobiliza, e como as partilhas políticas de uma sociedade são incorporadas às vestimentas. Nesse sentido, pensamos ser importante tratar desse tema na formação dos estudantes, ampliando seu espectro de escolhas e atuações políticas, sem que se mantenham sujeitos a formas de poder que não lhes fortalecem.

OBJETIVO GERAL

Conhecer parte do processo de criação do figurino, expondo brevemente a profissão de figurinista e a relação do figurino com as artes plásticas. Abordar em conjunto questões de identidade em sua relação com a indumentária, problematizando as relações de poder que são exercidas no plano estético.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Expandir o repertório nas artes visuais de modo a problematizar o artefato figurino em sua relação com os diferentes espaços sociais;
- Explorar o desenvolvimento bidimensional e tridimensional da criação de figurino, incorporando a ele diferentes padrões e motivos visuais;
- Explorar a passagem do texto falado/escrito para a criação plástica, a fim de tematizar seus interesses sob outras formas de registro;
- Trabalhar a ideia de símbolo referente à vestimenta em sua complexidade;

CONTEÚDO A SER EXPLORADO

Conhecer o processo de criação de um croqui; pensar a passagem de diferentes formas de expressão, do textual para o bidimensional, e deste para o tridimensional. Experimentar o desenvolvimento do figurino; técnica de desenvolvimento em croqui; trabalhar a noção de projeto visando à construção do figurino.

METODOLOGIA

- Conversar acerca da criação dos figurinos e sua importância nos diferentes tipos de expressões artísticas, em conjunto são mostradas diferentes imagens de figurinos em diversas formas de criação deste.

- Abordar em conjunto a questão da identidade a partir da ideia de construção do figurino, qual o caminho tomado pelo profissional para pensar este.

- Aplicar dois tipos de abordagem: as turmas que possuem textos a serem trabalhados para a peça teatral, discutir os personagens envolvidos nos dois textos aplicados; nas turmas em que não foi trabalhado o texto, é escolhido um personagem ao qual é contada a história de forma oral.

- Apresentar a proposta de criação do figurino para um personagem, com a atividade de desenvolvimento de um croqui.

- Terminado o croqui é dada a proposta de criar através dos materiais fornecidos o figurino pensado em croqui de forma tridimensional.

AVALIAÇÃO

Avaliar o envolvimento dos estudantes com a proposta realizada e a incorporação do conteúdo a partir do reconhecimento dos principais elementos visuais. Estabelecer um diálogo com os alunos acerca das práticas efetuadas em sala de aula, promovendo avaliação conjunta do processo de criação. Levantar os pontos positivos desta experiência, bem como os limites a serem transpostos em outras propostas.

RECURSOS MATERIAIS

- Folha de papel A4;
- Lápis preto, borracha, apontador, lápis de cor, giz de cera, caneta hidrocor, tesoura, cola, fita crepe, cola quente;
- Tecido de TNT, perucas, tecidos variados e acessórios;

OBSERVAÇÕES GERAIS

Quando a oficina foi aplicada, mudamos a ideia de trabalhar os textos dados em aula e apenas trabalhamos com as imagens que levamos, o que permitiu às turmas maior liberdade de criação para que pensassem os personagens desejados.

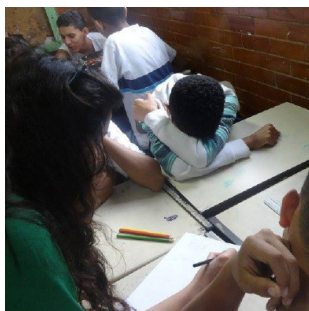
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MONTEIRO, Gilson. A Metalinguagem das roupas: http://www.bocc.ubi.pt/pag/_texto.php?html2=monteiro-gilson-roupas.html visto em: 06/07/2016.

HORKHEIMER, Max; ADORNO, Theodor. A indústria cultural: o iluminismo como mistificação de massas. Pp. 169 a 214. In: LIMA, Luiz Costa. Teoria da cultura de massa. São Paulo: Paz e Terra, 2002. 364p.

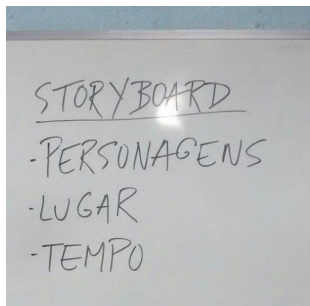
COSTA, Nara C. R.; CASTRO, Marta S. F. Figurino – O traje de cena. In: Revista de Moda, Cultura e Arte: São Paulo, v.3 no. 1, 2010 – Artigo 1.





Arte e Processo de Criação de um Storyboard

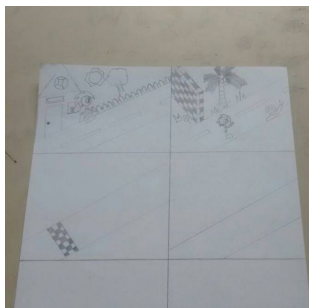
Natália Rey
Francisco Onório



Comumente utilizado em produções audiovisuais, filmicas e publicitárias, o Storyboard consiste numa sequência de narrativa visual, na qual as cenas são elaboradas quadro a quadro com seus principais elementos composicionais. Sua elaboração pode ser concebida em esboço com desenhos mais eficientes, com poucos detalhes, ou de forma consistente com os quadros cuidadosamente pensados para melhor esclarecer como se dará a cena. O Storyboard nos ajuda a antecipar questões que podem ser vivenciadas durante o processo de criação da cena ou do audiovisual, contribuindo com soluções eficazes para realizar seus objetivos estéticos e composicionais.

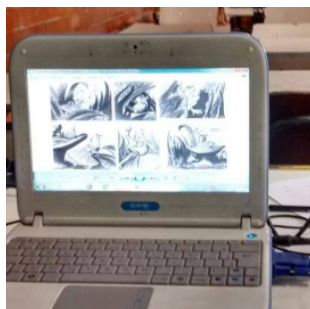


Muitos conhecimentos são exigidos durante a sua produção, a respeito das linhas de ação e quadrinhos, da perspectiva e luz sobre os objetos, de modo que os quadros terminam por apresentar o essencial da cena a ser trabalhada. Assim, a sequência de quadros explora em um plano visual diferentes competências, com os detalhes mais significativos elaborados pelo traçado de um conjunto de desenhos. Em poucos quadros o Storyboard procura comunicar o essencial de sua narrativa, tornando-se uma síntese visual dos objetivos de uma trama.



OBJETIVO GERAL

Compreender o processo de produção de um Storyboard, tendo em vista a construção imagética de uma cena, a partir da composição e concepção de sua sequência de quadros.



OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Apresentar aos alunos algumas produções audiovisuais tendo como recorte a construção e elaboração do Storyboard;
- Ampliar o diálogo acerca do entendimento dos

alunos sobre o conceito de Storyboard a partir do conhecimento imagético que já possuem entre diferentes audiovisuais.

- Desenvolver a capacidade de planejar e antecipar questões relativas à produção visual e narrativa de um Storyboard;
- Organizar um conjunto de ideias e intenções numa sequência visual a partir das técnicas pictóricas já conhecidas pelos estudantes;

CONTEÚDO A SER EXPLORADO

O desenvolvimento do Storyboard como recurso visual para a composição dos elementos fundamentais de uma narrativa ou de uma cena. O processo de criação de audiovisuais a partir de diferentes registros expressivos, como o cinema e a publicidade, problematizando seu discurso visual. Técnicas de composição quadro a quadro através de elementos estéticos significativos à narrativa.

METODOLOGIA

- Iniciar uma conversa sobre os diferentes audiovisuais que os estudantes tem conhecimento, e o seu processo de elaboração.
- Exibir alguns audiovisuais destacando o sequenciamento dos quadros e sua composição em Storyboard.
- Pensar a utilidade do Storyboard na elaboração dos audiovisuais.
- Propor a atividade criação de um Storyboard.

AValiação

Se dará por meio da observação da participação e produção das tarefas que forem se desenvolvendo, identificando os elementos visuais a partir da realização de seus interesses, além da percepção a partir da adaptação de cada um aos materiais disponíveis assim como a experimentação e feitura das técnicas na atividade proposta.

RECURSOS MATERIAIS

- Papeis A4
- lápis e borracha
- lápis de cor e canetinha colorida

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DERDYK, Edith (org.). Disegno. Desenho. Desígnio. São Paulo: Senac, 2007.

DONDIS, Donis A. Sintaxe da linguagem visual. São Paulo: Martins Fontes – selo Martins, 2007.

MARTINS, Raimundo e TOURINHO, Irene (orgs.). Cultura das imagens: desafios para a arte e para a educação. Santa Maria: editoraufsm, 2012.

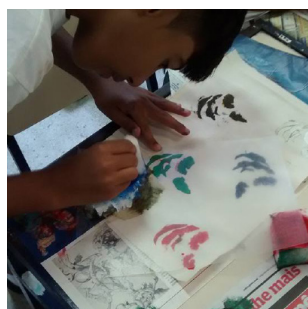
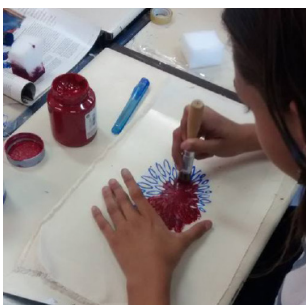
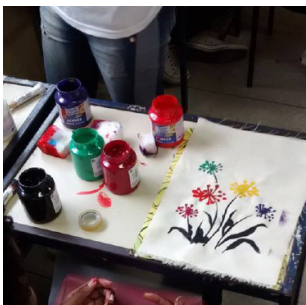
WONG, Wucius. Princípios da forma e do desenho. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

ZORDAN, Paola (org.) Iniciação à docência em Artes Visuais: guia de experiências. São Leopoldo: OIKOS, 2011.



Stencil com Cenário afetivo

Bruno Dias
Natalia Rey
Rafaele Ferreira
Tereza Torres



A técnica do Stencil consiste em utilizar superfícies para reproduzir em série uma imagem a partir dos recortes realizados nela. Com chapa de raio X ou acetato é possível modelar os desenhos através desses recortes, garantindo a reprodução da imagem pelo uso das tintas depositadas nas superfícies. Como as tintas não serão retidas pelos recortes a imagem será grafada no espaço desejado para sua reprodução, produzindo em relação ao modelo uma figura em negativo. A impressão é feita através de aplicação de diversos pigmentos, como o pincel batedor, esponja, tinta spray, entre outros materiais, para que ao final da técnica se obtenha uma imagem. Assim, a técnica do Stencil nos permite trabalhar o conceito de negativo no plano visual, e suas relações com o respectivo modelo de reprodução da imagem, ampliando o repertório de produção imagética desde o produto às matrizes utilizadas durante o processo.

Por se tratar de uma impressão em superfície, pensamos em trabalhar com as memórias e impressões decorrentes dos trajetos cotidianos, especialmente aqueles empreendidos pelos estudantes no momento em que se dirigem à escola. De modo que a imagem a ser grafada e reproduzida participa do universo afetivo dos estudantes, no que diz respeito aos trajetos amplamente conhecidos por eles, tematizando-os a partir de outras formas de registros visuais e, assim, outras lógicas de enunciação de suas impressões.

OBJETIVOS GERAIS

Pensar as memórias diárias e afetivas partindo dos elementos encontrados durante o percurso casa-escola, e criar com elas um material concreto para a produção de imagens através da técnica do stencil.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Estimular a compreensão visual de elementos próprios ao seu cotidiano;
- Ampliar o vocabulário na área das artes visuais, especialmente voltado para a linguagem do stencil;
- Estimular o trabalho em grupo;
- Relacionar conceitos de memória e de afeto com a prática de produção de imagens;
- Apresentar o conceito de negativo e positivo no campo das artes visuais.

CONTEÚDO A SER EXPLORADO

Apresentar um panorama das obras de artistas como Banksy e do coletivo Nata Família; trabalhar a técnica de stencil. Técnica de stencil; materialização do objeto da memória para o papel; entendimento do método de corte com estilete para a produção de imagens. A importância social da atuação coletiva; trabalhar a vivência individual, com os espaços que os rodeiam.

METODOLOGIA

- Apresentar imagens de obras que fazem uso da técnica de stencil;
- Discutir as imagens apresentadas a partir das sintaxes da linguagem visual;
- Conhecer as técnicas artísticas aplicadas às obras apresentadas;
- Analisar as atividades realizadas com o grupo e discutir as ideias, julgamentos e constatações.

AValiação

Avaliar o envolvimento dos estudantes com a proposta realizada e a incorporação do conteúdo a partir do reconhecimento dos principais elementos visuais. Estabelecer um diálogo com os alunos acerca das práticas efetuadas em sala de aula, promovendo avaliação conjunta do processo de criação. Levantar os pontos positivos desta experiência, bem como os limites a serem transpostos em outras propostas.

RECURSOS MATERIAIS:

- Acetato;
- Caneta permanente;
- Estilete;
- Tinta;

- Pincel batedor;
- Papel A4;
- Apresentação em PowerPoint;
- Computador e projeto.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DERDYK, Edith (org.). Disegno. Desenho. Desígnio. São Paulo: Senac, 2007.

DONDIS, Donis A. Sintaxe da linguagem visual. São Paulo: Martins Fontes – selo Martins, 2007.

MARTINS, Raimundo e TOURINHO, Irene (orgs.). Cultura das imagens: desafios para a arte e para a educação. Santa Maria: editoraufsm, 2012.

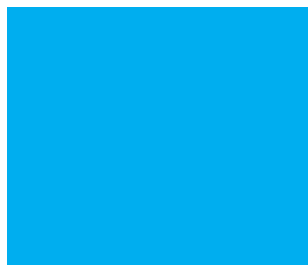
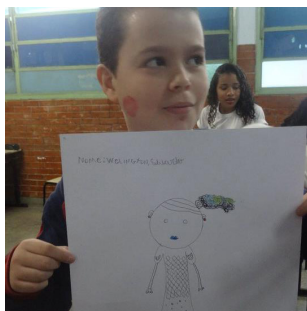
WONG, Wucius. Princípios da forma e do desenho. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

ZORDAN, Paola (org.) Iniciação à docência em Artes Visuais: guia de experiências. São Leopoldo: OIKOS, 2011.

Definição de stencil: <http://conceito.de/stencil>. Acessado em : 05/12/2016

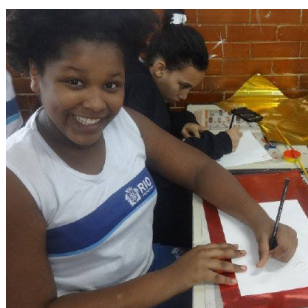
Obra de Banksy: <http://banksy.co.uk>. Acessado em: 05/12/2016

Obra do coletivo Nata Família: <http://natafamilia.tumblr.com>. Acessado em : 05/12/2016



Maquiagem Teatral

Angélica Santiago
João Gabriel Moreira
Priscilla Duarte
Suziane Lima



A maquiagem é instrumento na criação e na transformação estética dos atores. O maquiador atua junto à produção do espetáculo, assistindo a equipe de direção de arte, a fim de que o contexto geral da obra possa destacar os principais traços do personagem. A maquiagem na produção teatral frequentemente acentua a personalidade e expressividade num campo de ordem pessoal e, ao mesmo tempo, performática. Sua função garante que a máscara do ator corresponda aos interesses da obra, engendrada num conjunto de elementos visuais para composição de uma atmosfera narrativa, voltando-se à expressividade como traço evidentemente subjetivo.

No Brasil e em toda América Latina, temos uma rica cultura com referências indígenas de pinturas corporais, utilizadas como forma de identidade e subjetividade, além de rituais dos mais diversos. Embora participe de uma matriz cultural diferente desses povos, a maquiagem é frequentemente atravessada pela pictografia indígena, no sentido de preparar o corpo para as ocasiões de ajuntamento coletivo. O carnaval possui uma grande variedade de criações, especialmente de pinturas corporais, evidenciando a profusão de trânsitos entre maquiagem e seu uso performático.

Ela é também muito utilizada por Drag Queens e diversos artistas do cinema. Muito explorada pela TV em programas e produções audiovisuais, a maquiagem incrementa através dos canais da mídia um mercado volumoso de produtos para beleza, deflagrando novas tendências de moda importantes à indústria e ao comércio.

OBJETIVOS GERAIS

Conhecer as imagens de pinturas faciais utilizadas em diversas manifestações culturais

e/ou artísticas ao longo da história, ampliando junto aos estudantes o conceito de maquiagem em seus usos.

CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS

- Desenvolver os conceitos de forma em seus usos tendo o corpo como suporte visual, problematizando as limitações e benefícios estéticos da maquiagem;
- Apresentar possibilidades para a caracterização, ou mudança de fisicalidade do corpo para além das opções do figurino e do gestual.
- Pensar uma concepção de maquiagem que represente as diversas manifestações culturais e de gênero, não se limitando a padrões estereotipados e homogêneos.

CONTEÚDO A SER EXPLORADO

Conhecimento e entendimento das diversas manifestações artísticas acerca das maquiagens utilizadas no teatro e em outras manifestações. Desenvolvimento das habilidades artísticas, visuais e motoras dentro da proposta. Respeito e atenção à liberdade de expressão de cada indivíduo.

METODOLOGIA

- Mostrar imagens de pinturas faciais e máscaras associadas às manifestações culturais e/ou artísticas ao longo da história.
- Compor rascunhos dos traçados e esquemas de pinturas faciais que serão executados.
- Com seus desenhos já concluídos, desafiar os estudantes a transpor a imagem para a tridimensionalidade do rosto, com o recurso do espelho.

AValiação

Se dará por meio da observação da participação e produção das tarefas que forem se desenvolvendo, identificando os elementos visuais a partir da realização de seus interesses, além da percepção a partir da adaptação de cada um aos materiais disponíveis assim como a experimentação e feitura das técnicas na atividade proposta.

RECURSOS MATERIAIS

- Papel sulfite
- Pincéis, lápis e borracha
- Tintas para maquiagem
- Miçangas adesivas, paetês e purpurinas.
- Espelho
- Adereços

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DERDYK, Edith (org.). Disegno. Desenho. Desígnio. São Paulo: Senac, 2007.

DONDIS, Donis A. Sintaxe da linguagem visual. São Paulo: Martins Fontes – selo Martins, 2007.

MARTINS, Raimundo e TOURINHO, Irene (orgs.). Cultura das imagens: desafios para a arte e para a educação. Santa Maria: editoraufsm, 2012.

WONG, Wucius. Princípios da forma e do desenho. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

ZORDAN, Paola (org.) Iniciação à docência em Artes Visuais: guia de experiências. São Leopoldo: OIKOS, 2011.



Irokô: árvore de memórias

Luís Otávio Oliveira
Francisco Onório
Emanuele Lisboa
Mari Viana

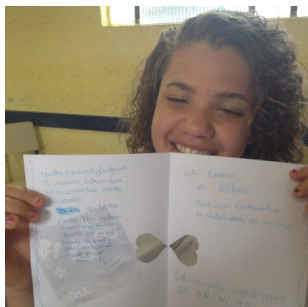


Irokô pertence às religiões de matrix afro-brasileiras como um orixá muito antigo. Considerado a primeira árvore plantada no mundo, por seu intermédio os demais orixá puderam descer à terra. É considerado também a própria representação do tempo, comandante de todas as árvores sagradas. Cercado de muitos mistérios e cuidados, governa o tempo e espaço, exigindo o cumprimento do Karma. Comumente representado enlaçado a uma árvore, orixá carrega em uma das mãos uma seta e veste as folhas da árvore onde reside.



OBJETIVOS GERAIS

Propor a confecção de uma árvore da memória na qual os estudantes possam trabalhar com os acontecimentos do ano considerados mais importantes, e dessa forma recorrer a imagens produzidas sob diferentes registros técnicos.



OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Valorizar as memórias dos diferentes acontecimentos vivenciados ao longo do ano;
- Conciliar os diferentes registros visuais com um projeto comum a todos, nesse caso, uma única árvore da memória;
- Explorar as especificidades técnicas para a produção das imagens;
- Conhecer outros referenciais de memória a partir do mito de Irokô;



CONTEÚDO A SER EXPLORADO

O repertório técnico e visual conhecido pelos estudantes voltados às impressões da memória de forma livre. Perceber os limites e possibilidades do repertório conhecido, valorizando os aspectos que ainda podem ser desenvolvidos e as soluções encontrados pelos estudantes. Conhecer o mito de Irokô como



parte de uma matriz cultural significativa para a nossa cultura, destacando as especificidades que nele residem.

METODOLOGIA

- Listar o que os estudantes já conhecem sobre a memória e seus registros;
- Apresentar os espaços institucionais voltados para estes diferentes registros;
- Apresentar o mito de Irokô;
- Confrontar a maneira como as instituições compreendem a memória e o mito de Irokô;
- Produzir em imagens nossas impressões do último ano para compor uma árvore;
- Mediar as produções dos estudantes.

AVALIAÇÃO

Se dará por meio da observação da participação e produção das tarefas que forem se desenvolvendo, identificando os elementos visuais a partir da realização de seus interesses, além da percepção a partir da adaptação de cada um aos materiais disponíveis assim como a experimentação e feitura das técnicas na atividade proposta.

RECURSOS MATERIAIS

- Lápis;
- Borrachas;
- Cola;
- Tesouras;
- Tinta Guache de variadas cores;
- Pincéis finos para um trabalho mais delicado;
- Lã marrom ;
- Canetinhas;
- Papéis de variados tipos e gramaturas;
- Fita adesiva para prender os papéis nas mesas;
- Papel Canson desenho (100 folhas).

Anexo

Texto base para a oficina:

O Irokô é o orixá do tempo e da memória. Diz a lenda que ele foi a primeira árvore plantada no mundo, e por seu intermédio teriam descido os outros orixás. Através dessa árvore veio à terra toda a vida, todo o conhecimento, estabelecendo como uma conexão entre o nosso mundo e o

sagrado. Irokô registra todo destino passado, presente e futuro. Por essa razão, guarda consigo todas as memórias e todos os saberes.

As histórias e culturas de matriz africana foram transmitidas ao longo de gerações pela oralidade. Compreendidos pela figura do griot, os contadores de histórias se tornam os responsáveis por preservar a sua tradição e conhecimento, ensinando à comunidade as ciências das artes, natureza e da cultura. E além da contação de história a música também cumpre essa função de transmitir sua tradição, juntos com os rituais religiosos e a produção de imagens.

Na maioria das sociedades há registros e tentativas de preservação da memória e da cultura. Mas essa última não permanece inalterada, se modificando no passar dos anos com as novas gerações. Quando pensamos em tempo e memória, nas mais diversas sociedades, é inevitável considerar com ela a questão do registro. Ao longo do tempo, esses registros foram realizados de inúmeras formas, com as mais diversas técnicas e materiais de preservação.

Em nossa sociedade os registros mais comuns são feitos por meio de fotos e escritos, os quais são também incorporados à imensa matriz da cultura visual. É comum as manifestações visuais serem veiculadas através das mídias, conectando uma vasta quantidade de indivíduos, que engendram processos estéticos de conservação da memória. E a representação do que somos e pensamos acontece também sob a forma de uma composição de registros visuais, reunidas de modo muito particular nos perfis das redes sociais.

Pensando na potência da visualidade na construção de memórias no cotidiano dos jovens, propomos que a atividade seja realizada através da criação de imagens.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

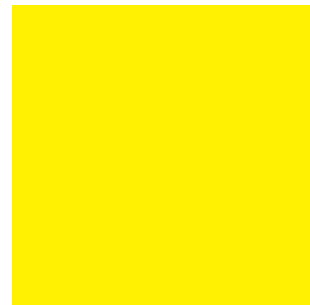
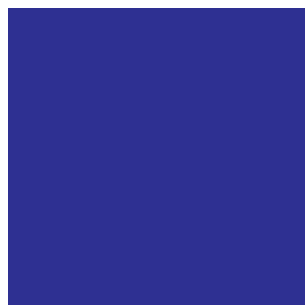
DERDYK, Edith (org.). Disegno. Desenho. Designio. São Paulo: Senac, 2007.

DONDIS, Donis A. Sintaxe da linguagem visual. São Paulo: Martins Fontes – selo Martins, 2007.

MARTINS, Raimundo e TOURINHO, Irene (orgs.). Cultura das imagens: desafios para a arte e para a educação. Santa Maria: editoraufsm, 2012.

WONG, Wucius. Princípios da forma e do desenho. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

ZORDAN, Paola (org.) Iniciação à docência em Artes Visuais: guia de experiências. São Leopoldo: OIKOS, 2011.





Abayomi

Mariane Travassos¹
Luís Otávio Oliveira

Abayomi é a memória em retalhos e amarrações. Revivida pela educadora Lena Martins na década de 1980, essa boneca ganhou muitos adeptos e fazedores ao longo dos anos. A história é conto de boca, sua origem se daria nos navios negreiros, em meio a longos percursos de tormento. Ser lançado ao mar, para algumas culturas africanas, era ser lançado ao reino da morte.

A calunga é o espaço sagrado de almas misteriosas. Morrer longe do chão que se nasceu, é morrer longe dos seus ancestrais, suas divindades. Por isso, a travessia era uma verdadeira tortura ao corpo e à alma. Negar o direito de morrer em seu chão, é negar o direito de virar memória para os que ficam, de se juntar a divina natureza no cuidado de sua gente.

Abayomi surge em meio a esse tormento como uma forma de alegrar as crianças, mas também como forma de ser e fazer memória, de manter vivas suas proteções. Ela é toda feita de retalhos de tecidos amarrados para formar o corpo. A cabeça não tem demarcação facial, de forma a representar os muitos povos que foram sequestrados. Seu nome vem do ioruba, significa encontro precioso, simbolizando alegria e boa sorte.

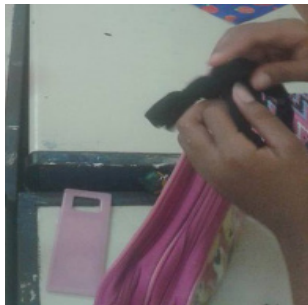
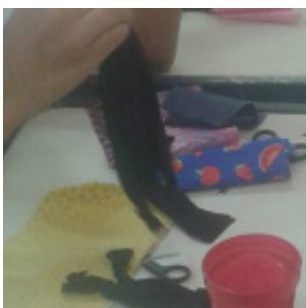
¹. Professora Supervisora do projeto.

OBJETIVOS GERAIS

Apresentar uma prática de matriz africana, pelo viés da ancestralidade, amparada na discussão do tema em sala de aula. E trabalhar o preconceito e a resistência que se apresentam quanto às manifestações culturais afro-brasileiras.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Apresentar a memória a partir da produção das bonecas Abayomi;



- Explorar as histórias entorno da diáspora africana, e como elas se mantiveram preservadas em diferentes fontes de registros;
- Pensar sobre a relevância da oralidade em nossa cultura e sua influência africana;
- Problematicar o preconceito como um apagamento da memória;

CONTEÚDO A SER EXPLORADO

Conhecer a técnica de produção das bonecas Abayomi como processo de restauração de memória. Tomar as histórias entorno da diáspora africana como forma de recompor um outro quadro de referências. Problematicar as ideias instituídas como parte de uma memória estabelecida pelo apagamento de outras memórias.

METODOLOGIA

- Organizar a turma sob a forma de contação de história;
- Demonstrar passo-a-passo a feitura das bonecas junto aos estudantes;
- Importante frisar que existem formas diversas de fazê-la, optando sempre pela mais simples para cada um;
- Durante o processo podem surgir dúvidas ou brechas para conversamos sobre a importância da memória oral na cultura afro-brasileira;
- Estimular os estudantes a dar a boneca de presente, ou trocar entre si.

AValiação

Se dará por meio da observação da participação e produção das tarefas que forem se desenvolvendo, identificando os elementos visuais a partir da realização de seus interesses, além da percepção a partir da adaptação de cada um aos materiais disponíveis assim como a experimentação e feitura das técnicas na atividade proposta.

RECURSOS MATERIAIS

- Malha preta;
- Xita;
- Tesoura;
- Miçangas diversas; Linhas coloridas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DERDYK, Edith (org.). Disegno. Desenho. Desígnio. São Paulo: Senac, 2007.

DONDIS, Donis A. Sintaxe da linguagem visual. São Paulo: Martins Fontes – selo Martins, 2007.

MARTINS, Raimundo e TOURINHO, Irene (orgs.). Cultura das imagens: desafios para a arte e para a educação. Santa Maria: editoraufsm, 2012.

WONG, Wucius. Princípios da forma e do desenho. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

ZORDAN, Paola (org.) Iniciação à docência em Artes Visuais: guia de experiências. São Leopoldo: OIKOS, 2011.



Universidade do Estado do Rio de Janeiro
Instituto de Artes
PIBID - Programa Institucional de Bolsa
de Iniciação à Docência
Escola Municipal Alcide De Gasperi
Escola Municipal Coronel Berthier