



MUNICÍPIO DA ESTÂNCIA BALNEÁRIA DE PRAIA GRANDE

Estado de São Paulo
SEDUC - Secretaria de Educação

SEMANAS 21 e 22

SALA DE AULA



Disciplina: Arte

7º ano do Ensino Fundamental

DESENHO DA FIGURA HUMANA

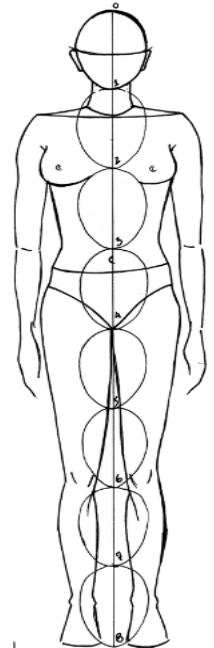
Uma figura bem proporcionada, independentemente de sua variação de gênero entre outros, é definida pelo alinhamento das articulações. Essas são as nossas proporções de base.

A medida (altura do homem ideal= oito cabeças) foi determinada durante a Renascença como uma idealização da forma humana. É mais do que óbvio que poucas pessoas realmente se encaixam nas oito cabeças de altura (mesmo os Europeus Nórdicos, que serviram de base para esse modelo, estão mais próximos de sete cabeças), mas esse ainda é o melhor modelo para se começar, porque torna mais fácil compreender os alinhamentos.

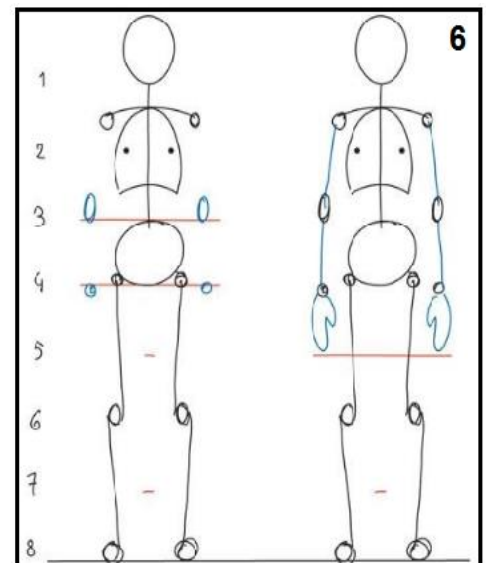
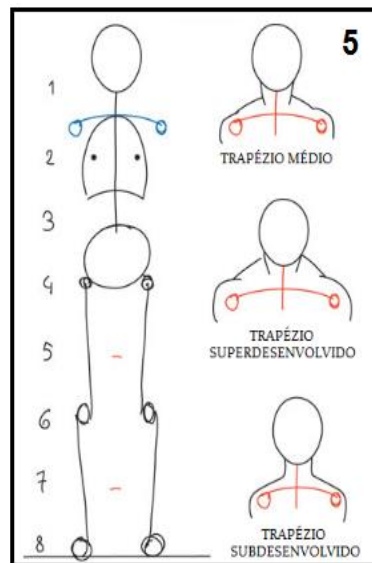
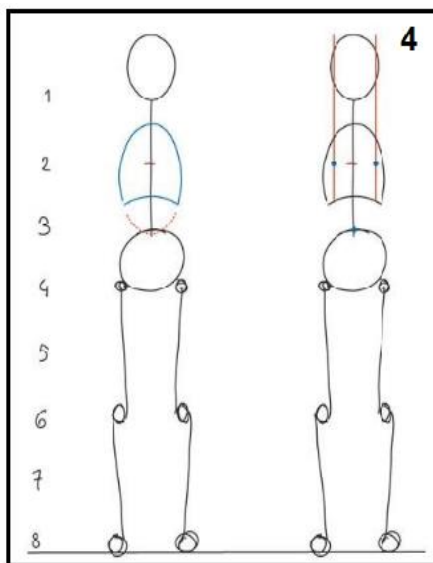
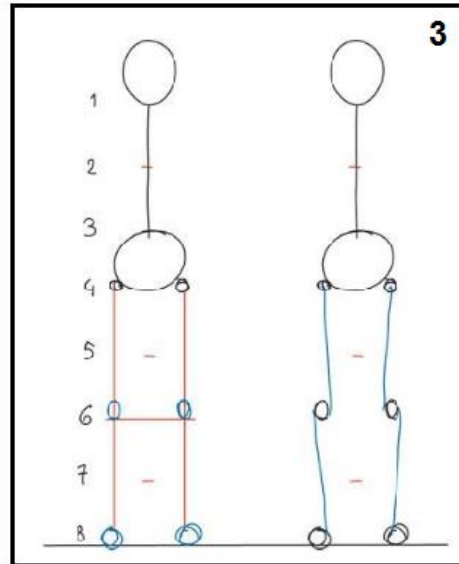
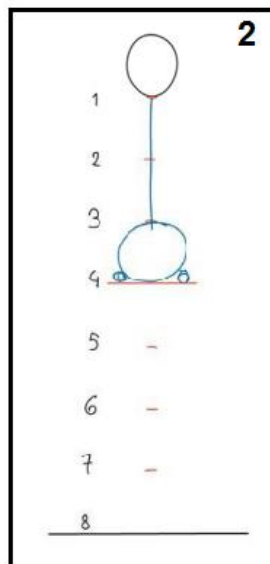
CRIE SEU GRÁFICO DE CABEÇAS

Em seu caderno de arte crie o seu próprio gráfico de cabeças e siga os passos para criar a figura humana.

- 1- Comece desenhando uma forma oval para a cabeça marque oito medidas para baixo, seguindo a medida da cabeça, sendo a última o chão.
- 2- Adicione o osso pélvico a seguir, simplificado como um círculo entre as marcas 3 e 4, com as articulações do quadril se apoiando no 4. Sua largura é aproximadamente 1,5 a 2 larguras da cabeça. Você pode agora desenhando a coluna conectando a cabeça a essa parte tão importante do corpo, é o centro de gravidade e estabilidade.
- 3- Vamos assumir que essa figura está em pé com os pés alinhados verticalmente às articulações do quadril. A articulação do joelho se situa na marca 6, e a linha corresponde ao final da rótula.
- 4- O grupo caixa torácica/pulmões é o terceiro volume mais importante do corpo, depois da cabeça e da pelve. Simplificando, é um oval que começa na metade entre as marcas 1 e 2 descendo até a marca 3. Mais dois detalhes aqui: os mamilos se situam na marca 2, um pouco para dentro dos lados da cabeça, e o umbigo na marca 3.
- 5- A linha dos ombros está no meio das marcas 1 e 2, com 2 a 3 cabeças de largura, mas sua posição aparente pode variar muito. Para começar, é levemente curvado para baixo, mas quando tensionados, os ombros se retesam e a curvatura pode virar para cima, parecendo mais alto.
- 6- Finalmente os braços: Os punhos estão na marca 4, um pouco abaixo da articulação do quadril (você pode testar em você mesmo, ficando em pé e pressionando o punho contra o seu quadril). Os dedos terminam grosseiramente, um pouco acima de onde é a marca 5. Os cotovelos são uma articulação um pouco mais complicada que nós examinaremos em detalhes mais adiante, por hora vamos marcá-las como ovais alongadas no nível 3.

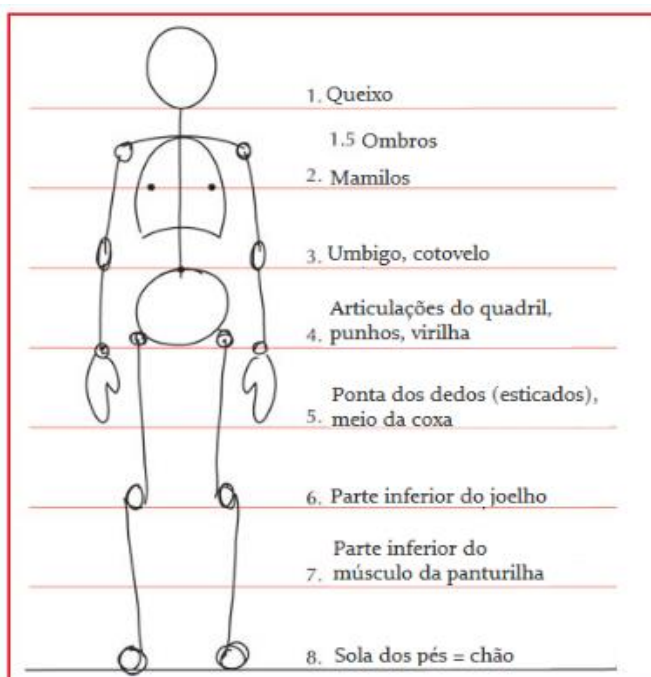


Observe as figuras que estão respectivamente de acordo com os passos acima:



DESENHANDO A FIGURA HUMANA

Observe o diagrama abaixo para conferir com a imagem que você construiu se necessário faça correções.



Texto adaptado para fins didáticos:

Fonte:

<https://design.tutsplus.com/pt/articles/human-anatomy-fundamentals-basic-body-proportions--vector-18254>



CROQUI

O croqui é uma palavra que vem do francês (croquis) e que quer dizer, ao pé da letra, “esboço”. Um croqui pode ser usado em diversas áreas, da arquitetura à moda. Por ser um esboço, são traços simples, sem a necessidade de grandes detalhes no desenho.

Quando um designer de moda tem uma ideia de roupa, ele faz um rascunho de como essa roupa ficaria em uma pessoa – e esse é um croqui. Para materializar a roupa que foi desenhada.

TRAJE DE CENA

O traje de cena ou figurino é a indumentária utilizada nas artes cênicas, no teatro, na dança, no circo, nas performances. Tudo o que veste o ator, o performer, o artista cênico pode ser considerado traje de cena. O figurinista é capaz de compor a cena com informações sobre as personagens e o contexto em que estão inseridas. O processo de criação do traje de cena abrange as seguintes etapas: análise do texto ou tema para criação individualizada; estudo de referências estéticas e históricas; criação dos croquis com indicação dos materiais e das cores; confecção dos trajes de cena, provas e manutenção após a entrega.

Observe o traje que foi criado por alunos do 7º ano da Fundação Jaime Câmara, de Goiânia (GO) para um personagem de uma determinada peça teatral. A indicação para esses personagens era simples: o traje deveria se assemelhar às roupas de pescadores.



[https://esamc.br/noticia/O-que-sao-croquis-/file:///C:/Users/Pessoal/Downloads/556-Texto%20do%20artigo-1155-1-10-20170518%20\(1\).pdf](https://esamc.br/noticia/O-que-sao-croquis-/file:///C:/Users/Pessoal/Downloads/556-Texto%20do%20artigo-1155-1-10-20170518%20(1).pdf)

1) Leia as informações abaixo escolha um dos personagens e crie um traje de cena para ele.

Auto da compadecida é uma peça teatral drama nordestino apresentado em três atos. Contém elementos da literatura de cordel e está inserido no gênero da comédia, se aproximando, nos traços, do barroco católico brasileiro. Trabalha com a linguagem oral e apresenta também regionalismo através da caracterização do nordeste.

João Grilo: Uma figura típica do nordestino sabido, homem pobre de vestimenta simples e chapéu de couro. Usa de sua inteligência para sobreviver.

Cangaceiro: É um capanga, vestimenta de cangaceiro clássica. Vive fazendo de tudo para agradar seu chefe, ao qual idolatra.