

# 03

## CRIAR PARA CRITICAR



Unidade Didática: O que faz falta é avisar a malta!

### 3º Enunciado – “CRIAR PARA CRITICAR”

João Abel Carneiro de Moura Abrantes Manta (Lisboa, 1928) foi arquiteto, pintor, ilustrador e cartoonista. Para além das suas muitas obras enquanto pintor ou arquiteto, iremos focar-nos no seu trabalho enquanto cartoonista para a realização deste exercício.

João Abel Manta destacou-se como cartoonista durante o período ditatorial e pós-revolucionário, entre aproximadamente 1954 e 1976, onde colaborou com diversos jornais. Foi através do seu estilo individual e irónico, forma de criticar e transmitir mensagens ocultas sem nunca perder o sentido estético da obra artística que o artista teve tal sucesso. As figuras apresentadas em baixo, apresentam alguns dos seus cartoons.



Figura 1. Cartoon “Camaradagem entre as juventudes fascistas” de João Abel Manta, (Caricaturas Portuguesas do Tempo de Salazar, Lisboa), 1978



Figura 2. Cartoon “Vila Franca” de João Abel Manta, (Caricaturas Portuguesas do Tempo de Salazar, Lisboa), 1978

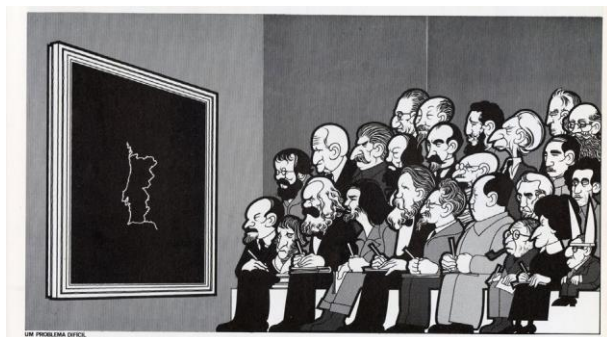


Figura 3. Cartoon “Portugal, Um problema difícil” de João Abel Manta, (O Jornal, Lisboa), 1975

Conteúdo:  
Imagem Digital,  
Ilustração e Ilustração  
Digital (Programa  
'Adobe Photoshop')

Materiais:  
Bloco de papel para  
esquissos, lápis de  
grafite, computador,

Flexibilidade  
Curricular:  
Desenho A

### 1ª Fase

1. Este trabalho é de carácter individual, pelo que deves começar por pesquisar mais sobre o artista apresentado e sobre outros estilos de *cartoons*. Lembra-te que a pesquisa é uma fonte de inspiração e pode ser uma orientação para o teu trabalho;
2. Em seguida, deves escolher um tema da atualidade que seja marcante e/ou polémico para trabalhares e criares os teus próprios personagens; por exemplo João Abel Manta criticou o regime de Salazar;
3. Com o tema escolhido, deves reunir um conjunto de imagens que representem o tema e a estética que retendes utilizar nos *cartoons* a desenvolver. Assim, irás criar um *moodboard* digital no programa *Photoshop* que servirá como teu ponto de partida;
4. Após a realização do *moodboard*, deves imprimi-lo para começar a esboçar em papel. Nesta fase poderás explorar todas as ideias.

(Será necessário que cada aluno tenha pelo menos três estudos terminados, ou seja: três personagens criadas)

### 2ª Fase

1. Nesta segunda fase do exercício, deves escolher uma das personagens que desenvolveste para ilustrá-la digitalmente;
2. Terás de digitalizar o seu desenho final da personagem, que servirá como base ao desenho digital;
3. Agora estás na altura de desenhares digitalmente, mas lembra-te que terás de o fazer através do sistema de *layers* (camadas) em qualquer que seja o programa que escolheres para trabalhar (de preferência o *Photoshop*).

Mais sobre...

## O Cartoon



O cartoon é um tipo de desenho que recorre ao humor para expor ou levantar questões sobre a sociedade. Pode combinar linguagem verbal e não verbal para chamar a atenção do observador e tem como principal objetivo fazer uma crítica ou satirizar através de imagens representativas.



## 1. Referências

Inspira-te no design de outras personagens ou estilos que já conheces

## 2. Caracterização

Pensa nos interesses e características que queres dar à personagem

## 3. Exagero

Faz uma lista dos traços da personagem que queres exagerar

## 4. Detalhes

Pensa em detalhes que tornem a tua personagem única

## 5. Formas

Utiliza formas simples

## 6. Cor

Pensa em cores que transmitam a personalidade da personagem

## Dicas

Para criares a tua ilustração,  
utiliza o Adobe Photoshop



# Moodboard

O moodboard é um ‘mapa de inspiração’ e é extremamente útil para desenvolver um projeto criativo. Consiste num conjunto de referências (fotografias, desenhos, textos, etc.) que traduzem uma ideia ou pensamento. Deste modo, é possível observar rapidamente um conjunto de elementos que tornam um conceito claro.



50 pontos – Conceção e desenvolvimento do projeto (qualidade, inovação, originalidade, criatividade e pertinência técnica)

Título	Palavras-chave	Imagens
<p>50 pontos – Exploração da imagem e vídeo</p> <p>30 pontos – Exploração do tema escolhido</p> <p>0 pontos – Título do aluno, durante as diferentes fases de desenvolvimento, suas ideias e ligação entre todas as suas ideias.</p> <p>Qualidade da defesa do título e definições em turma</p>	<p>Seleciona algumas palavras-chave. Estas palavras serão diferentes do título e definições e participativo e participativo</p> <p>Seus conceitos.</p>	<p>Procura imagens que reflitam as tuas ideias e organiza-as de modo que façam sentido no conjunto.</p>

O teu moodboard pode ser realizado de modo mais tradicional, através do recorte e colagem de imagens em papel/cartolina, ou então, podes criá-lo digitalmente através de ferramentas e aplicativos como, por exemplo, o Canva, o Pinterest, o InVision ou o Miro.

## Duração

Oficina de Multimédia B



14 tempos de 45 minutos

Desenho A



2 tempos de 45 minutos

## CrITÉrios de Avaliação

40 pontos – Exploração do tema escolhido

30 pontos - Pesquisa e Moodboard

50 pontos – Qualidade gráfica e expressiva da ilustração/personagem

50 pontos - Exploração da imagem digital (programa digital)

30 pontos – Atitude do aluno, durante as diferentes fases de desenvolvimento, principalmente no que respeita à motivação e cooperatividade (Empenho e Autonomia)

Bom Trabalho !