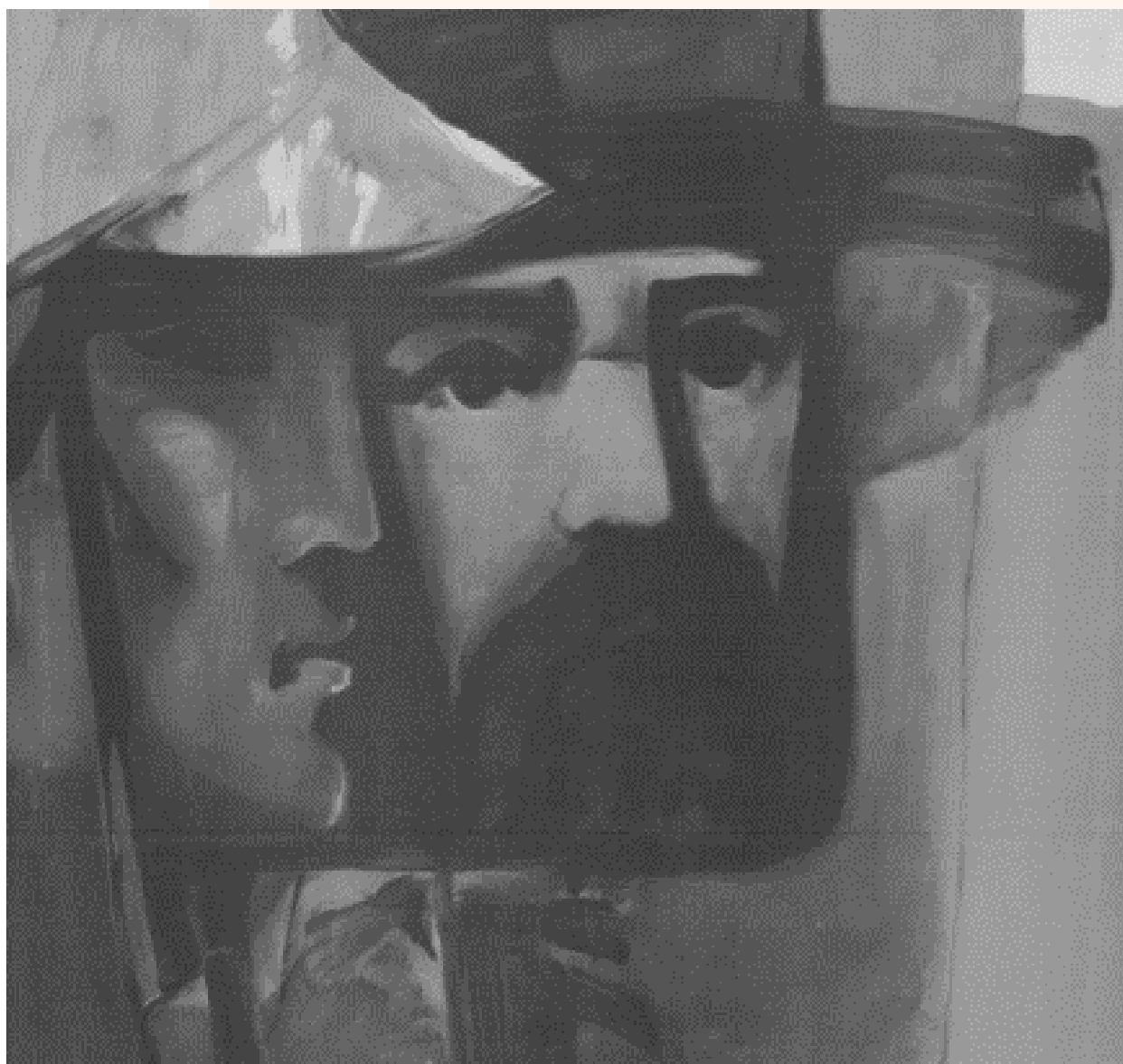


02

DA CENSURA À EXPLOÇÃO



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

1º Enunciado – “DA CENSURA À EXPLOSÃO”

“É a primeira vez que se pode fazer propaganda pública com grande dimensão e, de repente, dá-se uma verdadeira explosão gráfica, com a particularidade de não existir uma uniformização estética. Foi uma época em que os olhos dos portugueses viram pela primeira vez cartazes, murais e outras expressões gráficas proibida, e era tudo tão novo que as primeiras grandes colagens de cartazes foram documentadas fotograficamente. Para quem não viveu essa época pode parecer pouco importante, mas são dois mundos: o de antes e o depois.”

(historiador José Pacheco, s.d)

Com a revolução de 1974, a arte saiu à rua e os artistas aproveitaram a sua liberdade como nunca o tinham feito. As figuras abaixo representam alguns dos cartazes da época.



Figura 1. Portugal 25 de abril de 1974, Sérgio Guimarães, 1974 (69x48cm)



Figura 2. Augusto Cid, 1974

Conteúdo:
Imagem Digital (Programa ‘Adobe Photoshop’), Texto

Materiais:
Computador

Flexibilidade Curricular:
Oficina de Artes

1. No primeiro momento deste exercício pretende-se que seleções uma imagem criada a partir do 1º exercício “VISTE OU SENTISTE?” e pesquisar mais alguns tipos de cartazes, assim como os artistas acima mencionados;
2. Com a imagem selecionada, vais colocar a tua imaginação à prova e vais criar um cartaz em formato digital (programa *Photoshop*) como se tivesses a viver durante a revolução de 1974. Se for do teu interesse podes usar mais do que uma imagem e manipula-la, criando por exemplo uma colagem;
3. No teu cartaz podes usar a *font* (tipo de letra) que quiseses ou até mesmo criar o teu próprio com o auxílio do desenho;
4. Não te esqueças que os cartazes recorrem a palavras e frases chave, que chamam a atenção e que pretendem transmitir uma mensagem de forma curta e direta. Recorre também a essa estratégia e explora diferentes tipografias;
5. Após a realização do teu cartaz, deves imprimi-lo em formato papel A2 de forma a apresentá-lo à turma.

Mais sobre...

O Cartaz



Um cartaz tem como objetivo transmitir ou representar uma mensagem/informação destinada a determinado público-alvo, podendo ser utilizados para inúmeras finalidades. Deve chamar a atenção, e destacar-se dos demais, para ser eficaz no que transmite. Podem ser criativos, ousados e quebrar as regras, sendo um dos veículos mais eficazes para provocar emoções. O segredo é encontrar o equilíbrio certo entre os vários elementos que o compõem.



1. Público alvo

Define o teu público alvo.

2. Informação

Retira elementos desnecessários

3. Joga com as cores

Para provocar emoções e atrair o olhar

4. Tipografia

Testa e estuda diferentes tipografias

5. Hierarquia Visual

Cria uma hierarquia visual

Antes de começares a trabalhar, coloca as seguintes questões:

- Qual é o objetivo deste design?
- Para quem estou a criar?
- Estou a vender, informar, promover, etc.? O quê?
- Quem vai ser o público?
- O que quero que eles percebam no meu trabalho?
- Onde vai ser colocado?

Dicas

Para criares o teu cartaz, utiliza
o Adobe Photoshop



Tipografia

A fonte utilizada num texto é tão importante quanto o seu conteúdo e é preciso analisar a sua legibilidade para saber como aplicá-la corretamente. Como escolher uma tipografia entre tantas opções?



Deves conhecer o assunto e o tom do texto, pois cada texto pede um estilo tipográfico diferente;

Avalia se as qualidades formais da tipografia correspondem ao que o seu conteúdo pede;

Seleciona uma tipografia que contenha todos os caracteres necessários, como acentos, símbolos e pontuação. Confirma também se tem as variações que pretendes (bold, itálico, light, etc.);

Pesquisa sobre a tipografia: quando surgiu, para qual função foi pensada, a partir de que referências, etc. de modo que lhe dê um uso adequado;

Encontra referências, pesquisa sobre projetos e trabalhos que já utilizaram a tipografia que pretendes.

Duração

Oficina de Multimédia B



12 tempos de 45 minutos

Oficina de Artes



2 tempos de 45 minutos

CrITÉrios de Avaliação

20 pontos – Exploração do tema escolhido

10 pontos - Pesquisa e recolha de imagens

40 pontos - Proporções, posicionamento e design do cartaz

50 pontos – Qualidade gráfica e expressiva do cartaz

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 !