

UME José Carlos de Azevedo Júnior

COMPONENTE CURRÍCULAR: **ARTE**

ANO: 6 A, B e C

PROFESSORA: Patricia Branco

Período: 01/03 a 12/03/2021

Atividade 3 – Frans Krajcberg (Polônia, 1921 – Rio de Janeiro, 2017)



Escultor, pintor, gravador, fotógrafo, teve sua vida marcada pela guerra. Judeu nascido na Polônia, a Segunda Guerra Mundial estourou quando ele tinha 18 anos, e seu país foi invadido pelo exército alemão. Na época, ele estudava engenharia na Rússia. Quando retornou, toda a sua família tinha sido levada para um campo de concentração nazista. Como soldado do exército polones, ele também lutou contra o nazismo. No fim da guerra, o jovem Frans foi estudar arte na Alemanha. Em 1948, ele emigrou para o Brasil, onde trabalhou como pedreiro, faxineiro e até auxiliar de montador da primeira Bienal de Arte de São Paulo, em 1951. Um ano mais tarde, já fazia a sua primeira exposição individual.



Em seus trabalhos, Frans denunciava as queimadas, a exploração dos minérios e os desmatamento na Amazônia, e as suas obras se caracterizavam pelo uso de troncos e raízes carbonizadas recolhidas na natureza.

Roteiro da atividade: **1º passo** – Leia com atenção o texto sobre a vida e obra de Frans Krajcberg, não precisa copiar o texto.

2º passo – Crie uma história em quadrinhos narrando a história do Krajcberg a partir do texto sobre a vida dele. Você pode utilizar uma parte do texto que mais te chamou atenção para fazer a sua HQ.

Para fazer a sua história em quadrinho, siga essas dicas:

Faça a sua história em quadrinhos contendo os quadros que você quer colocar na sua história! Use no máximo 5 quadrinhos, pra não ficar muito longo! Utilize os balões de conversa como está na imagem.

Se na sua história tiver narrador, escreva na parte de cima do quadrinho o seu texto sem os balões de conversa, ok?

personagem



**fundo
ou cenário**



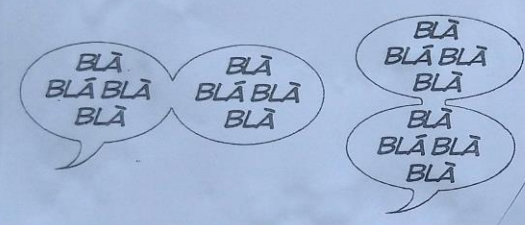
**balões
de diálogo**

LETREIRO LETREIRO

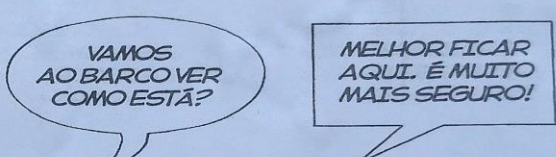


UMA TIRA É COMPOSTA DE VÁRIOS ELEMENTOS QUE DEVEM SER DISTRIBUÍDOS DENTRO DOS QUADRINHOS. ESSES ELEMENTOS SÃO: PERSONAGENS, CENÁRIO, BALÕES, OBJETOS, SÍMBOLOS E ONOMATOPÉIAS. PARA BEM EQUILIBRÁ-LOS, O QUADRINHISTA DEVE FAZER A PROGRAMAÇÃO VISUAL NO ESBOÇO.

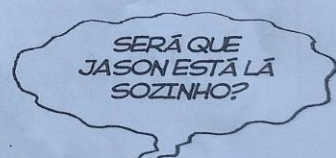
BALÃO DUPLO: SUA LINHA É SIMPLES, EMENDADA NO OUTRO BALÃO ONDE CONTINUA O TEXTO. A PONTA DIRECIONAL TAMBÉM É SIMPLES.



FALA COMUM: UMA LINHA SIMPLES, INTEIRIÇA, OVAL OU RETANGULAR, COM PONTA DIRECIONAL SIMPLES.



EXPRESSION DE MEDO: LINHA INTEIRIÇA, MEIO TRÊMULA, COM PONTA DIRECIONAL IGUAL



PENSAMENTO: LINHAS CURVAS IMITANDO NUVEM E PONTA DIRECIONAL COM BOLINHAS. TAMBÉM USADO PARA SONHOS.



ONOMATOPÉIAS: SÃO RECURSOS GRÁFICOS USADOS PARA AGREGAR SONS NATURAIS A UM OU MAIS QUADROS NUMA TIRA.

TROCANDO EM MIÚDOS, SÃO OS SONS OU RUÍDOS QUE APARECEM NAS HISTÓRIAS: BANG! CRUNCH! ZING! NHÉÉEC! TCHOUF! TCHIBUM! ATCHIM! VUUUP! ZÁS! TUMP! SOC! CRÁC! TUF! BUM! TOC-TOC! CROC!