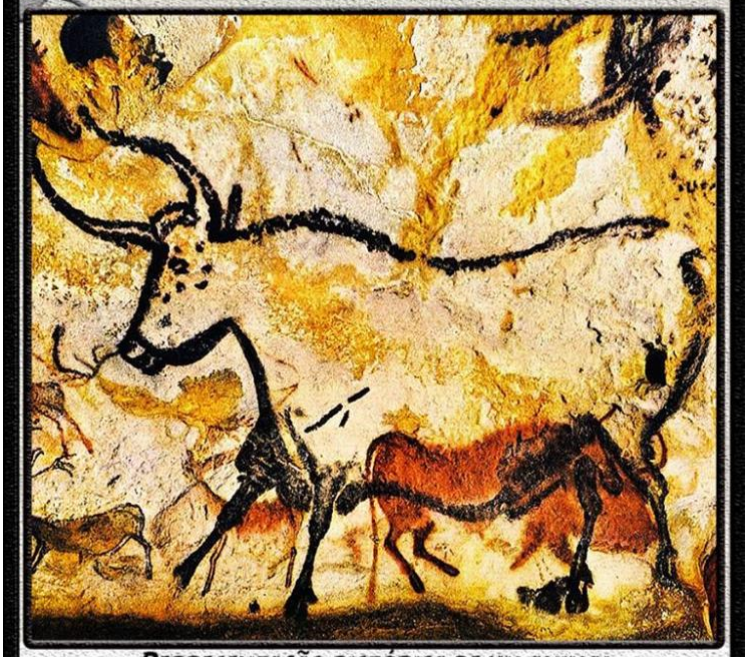
1A

PRÉ-HISTÓRIA



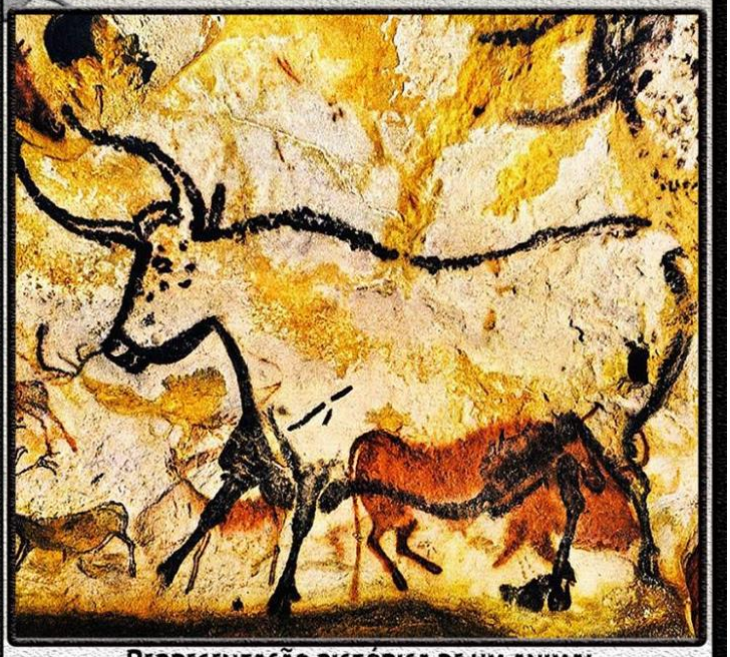
REPRESENTAÇÃO PICTÓRICA DE UM ANIMAL.

ARTE RUPESTRE:
MANIFESTAÇÕES ARTÍSTICAS REALIZADAS NAS PAREDES, NOS TETOS DAS CAVERNAS E OUTRAS SUPERFÍCIES ROCHOSAS.

By: @greffwolf

1B

PRÉ-HISTÓRIA



REPRESENTAÇÃO PICTÓRICA DE UM ANIMAL.

REALIZADA POR CAÇADORES, AS PINTURAS FAZIAM PARTE DE UM PROCESSO DE MAGIA. O PINTOR-CAÇADOR SUPUNHA TER PODER SOBRE O ANIMAL DESDE QUE POSSUÍSSE A SUA IMAGEM.

2A

EGITO



PINTURA MURAL, TEMPLO DE TEBAS

LEI DA FRONTALIDADE:
OS PERSONAGENS ERAM REPRESENTADOS COM OS OLHOS, OS OMBROS E O TRONCO DE FRENTE, E A CABEÇA, OS BRAÇOS E AS PERNAS DE PERFIL.

2B

EGITO

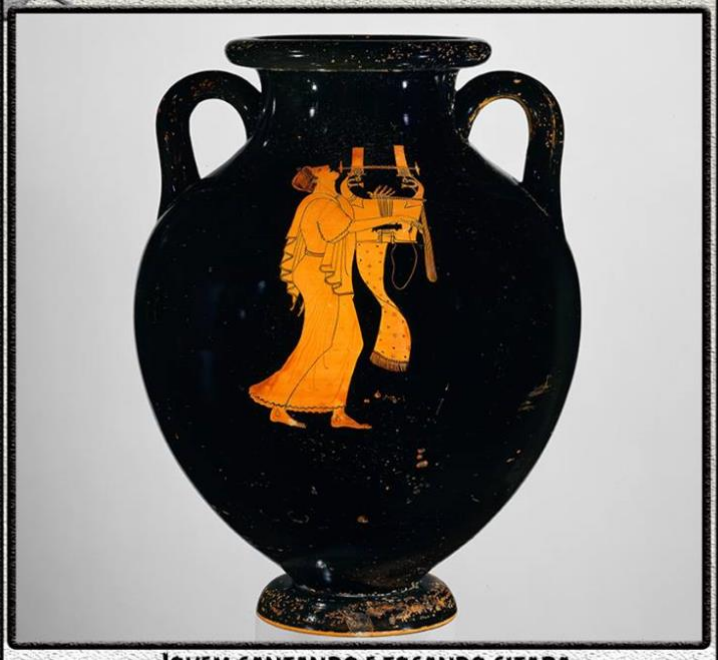


PINTURA MURAL, TEMPLO DE TEBAS

OS EGÍPCIOS ERAM POLITEÍSTAS, ACREDITAVAM EM VÁRIOS DEUSES, E QUE A VIDA APÓS A MORTE ERA MAIS IMPORTANTE QUE A VIDA PRESENTE.

3A

GRÉCIA



JOVEM CANTANDO E TOCANDO CITARA.

AS PINTURAS EM ÂNFORAS CONTAVAM HISTÓRIAS DE DEUSES E HERÓIS DA MITOLOGIA GREGA OU NARRAVAM EVENTOS COMO GUERRAS E FESTAS.

3B

GRÉCIA



JOVEM CANTANDO E TOCANDO CITARA.

O ESTILO DE FIGURA VERMELHA, CONTRA O FUNDO NEGRO, ERA COMPOSTO PELO VERMELHO NATURAL DA ARGILA COM OS DETALHES PINTADOS EM PRETO. POSSUI DINAMISMO, REALISMO E EXPRESSIVIDADE.

4A

ROMA



COLISEU

O PROPÓSITO DO COLISEU ERA ENTRETER A POPULAÇÃO ROMANA, PRINCIPALMENTE POR MEIO DE BATALHAS ENTRE OS GLADIADORES.

4B

ROMA



COLISEU

A UTILIZAÇÃO DE ARCOS E ABÓBADAS PERMITIU QUE CONSTRUÇÕES MONUMENTAIS FOSSEM FEITAS POR TODA A EXTENSÃO DO IMPÉRIO ROMANO.

5A

ARTE GÓTICA



GÁRGULAS

GÁRGULAS SÃO FIGURAS MONSTRUOSAS, HUMANAS OU ANIMALESCAS, VISTAS NO ALTO DAS CATEDRAIS GÓTICAS, ERAM ESCULPIDAS DE MANEIRA A DISFARÇAR OS CANOS POR ONDE ESCOAVA ÁGUA DE CHUVA DOS TELHADOS.

5B

ARTE GÓTICA



GÁRGULAS

AS CATEDRAIS GÓTICAS POSSUEM PAREDES MAIS FINAS,LEVES E COM MAIOR NÚMERO DE JANELAS E PORTAS, SÃO ALTAS E PONTIAGUDAS. ESSA IDEIA DE VERTICALIDADE ESTÁ ASSOCIADA À PROXIMIDADE COM DEUS.

6A

RENASCIMENTO



PIETÁ, MICHELANGELO.

OS ARTISTAS BUSCARAM INSPIRAÇÃO CLÁSSICA EM UMA ERA DE DESCOBERTAS. A BELEZA ERA PEÇA PRINCIPAL E A BUSCA PELA PERFEIÇÃO ERA INQUESTIONÁVEL. VALORIZAÇÃO DO HOMEM E DA NATUREZA.

6B

RENASCIMENTO



PIETÁ, MICHELANGELO.

A RACIONALIDADE, O RIGOR CIENTÍFICO E O IDEAL HUMANISTA SÃO MARCANTES NO RENASCIMENTO. A ESCULTURA E A PINTURA SE DESPRENDEM DA ARQUITETURA E PASSAM A SER AUTÔNOMAS.

7A

REALISMO



Bom dia senhor Courbet, Gustave Courbet.

Courbet, foi considerado o criador do realismo social na pintura. Retratou em suas telas temas da vida cotidiana e manifestou sua simpatia particular pelos trabalhadores e pelos homens mais pobres da sociedade.

7B

REALISMO



Bom dia senhor Courbet, Gustave Courbet.

Ao aprender utilizar o conhecimento científico, o homem convenceu-se de que precisava ser realista. O realismo desenvolve-se junto à industrialização das sociedades, as cidades não exigiam mais ricos palácios e templos.

8A

FOTOGRAFIA



Vista da Janela em Le Gras, Joseph Nicéphore Niépce

Em 1826, Niépce fez a primeira imagem fotográfica que sobreviveu, uma vista do pátio de sua casa. Para obter a imagem nublada, deixou uma placa de estanho polido em exposição por oito horas.

8B

FOTOGRAFIA

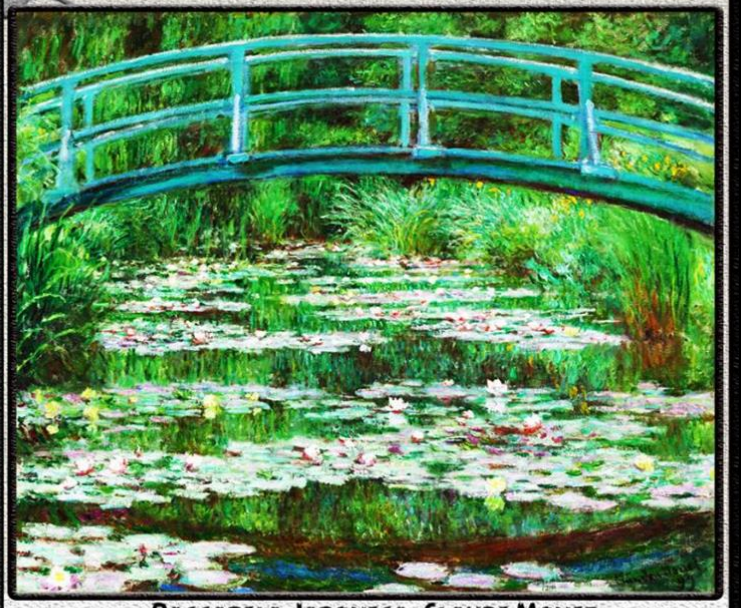


Vista da Janela em Le Gras, Joseph Nicéphore Niépce

O surgimento da fotografia influenciou movimentos artísticos em vários lugares. A arquitetura, a escultura, a pintura, cenas de guerra e do cotidiano, rodaram o mundo representados em fotos.

9A

IMPRESSIONISMO



PASSARELA JAPONESA, CLAUDE MONET.

AS FIGURAS NÃO TEM CONTORNOS NÍTIDOS, AS SOMBRAS DEVEM SER LUMINOSAS E COLORIDAS,TAL COMO É A IMPRESSÃO VISUAL QUE NOS CAUSAM, E NÃO ESCURAS OU PRETAS, COMO OS PINTORES COSTUMAVAM REPRESENTÁ-LAS NO PASSADO.

9B

IMPRESSIONISMO



PASSARELA JAPONESA, CLAUDE MONET.

O IMPRESSIONISMO CONSISTIA EM CAPTAR AS DIFERENTES IMPRESSÕES DE CORES, LUZ E MOVIMENTOS DA NATUREZA AO LONGO DO DIA, POR ISSO OS ARTISTAS PREFERIAM PINTAR SEMPRE AO AR LIVRE, FUGINDO DA ARTE ACADÊMICA.

10A

PÓS-IMPRESSIONISMO



A NOITE ESTRELADA, VINCENT VAN GOGH.

O PÓS-IMPRESSIONISMO ADMITIU A IMPORTÂNCIA DO LADO SUBJETIVO, HUMANO, EMOCIONAL E SENTIMENTAL EXPRESSO NAS ARTES, E NÃO SOMENTE SEU ASPECTO "SUPERFICIAL", DE REPRODUÇÃO DA REALIDADE.

10B

PÓS-IMPRESSIONISMO

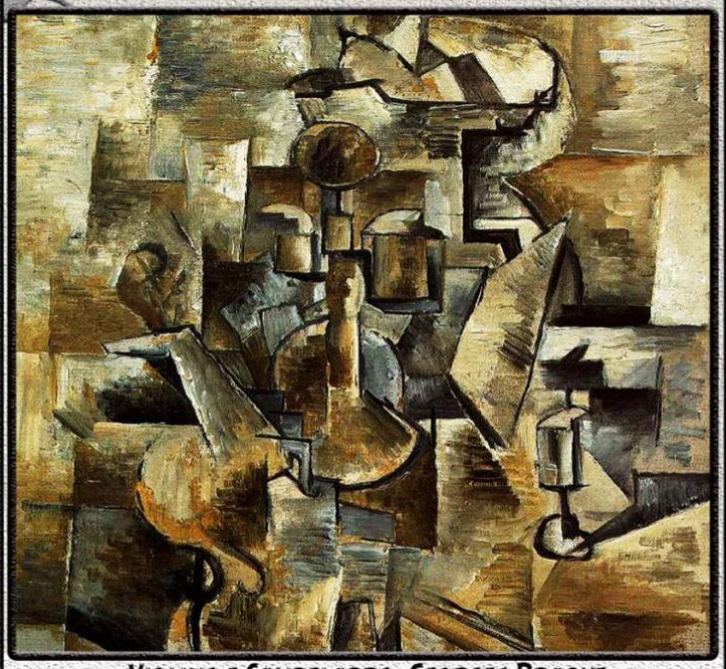


A NOITE ESTRELADA, VINCENT VAN GOGH.

OS ARTISTAS AGORA TINHAM LIBERAÇÃO ARTÍSTICA SUFICIENTE PARA EXPRESSAREM SUAS EMOÇÕES.

11A

CUBISMO

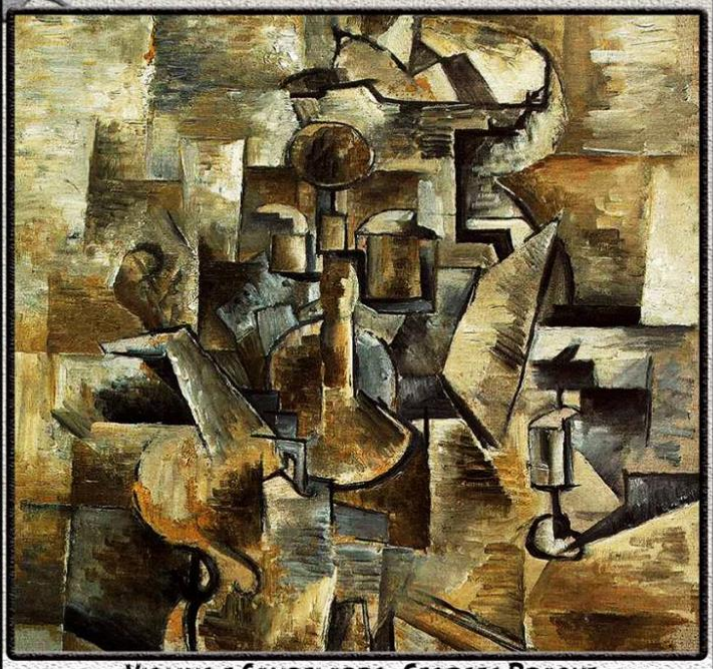


VIOLINO E CANDELABRO, GEORGES BRAQUE.

COM SUAS FORMAS GEOMÉTRICAS REPRESENTADAS POR CUBOS E CILINDROS, A ARTE CUBISTA ROMPEU COM OS MODELOS ESTÉTICOS QUE SÓ VALORIZAVAM A PERFEIÇÃO DAS FORMAS.

11B

CUBISMO



VIOLINO E CANDELABRO, GEORGES BRAQUE.

AS PINTURAS ERAM REPRESENTADAS EM DIFERENTES ÂNGULOS: DE CIMA, DE BAIXO, DE LADO OU DE CABEÇA PARA BAIXO. OS ARTISTAS TENTAVAM CAPTURAR TODOS ESSES PONTOS DE VISTA NUM MESMO PLANO.

12A

SURREALISMO



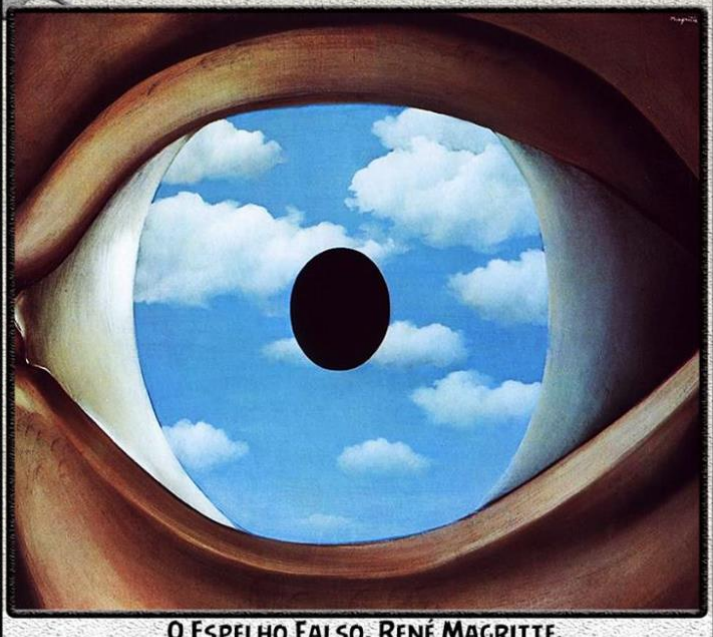
O ESPELHO FALSO, RENÉ MAGRITTE.

"A MENTE AMA O DESCONHECIDO.
ELA ADORA IMAGENS CUJO SIGNIFICADO É DESCONHECIDO."

RENÉ MAGRITTE

12B

SURREALISMO



O ESPELHO FALSO, RENÉ MAGRITTE.

A IMAGINAÇÃO SE MANIFESTA LIVREMENTE, SEM O FREIO DO ESPÍRITO CRÍTICO, O QUE VALE É O IMPULSO PSÍQUICO. OS SURREALISTAS DEIXAM O MUNDO REAL PARA PENETRAREM NO IRREAL.

13A EXPRESSIONISMO ABSTRATO



JACKSON POLLOCK.

POLLOCK ROMPEU COM A ARTE TRADICIONAL DE CAVALETE, COLOCAVA IMENSAS TELAS NO CHÃO, SEM OBJETIVO PRÉVIO E COM MOVIMENTOS BRUSCOS DO PINCEL, A TINTA ERA LANÇADA NA TELA PRIVILEGIANDO ASSIM,A ESPONTANEIDADE ARTÍSTICA.

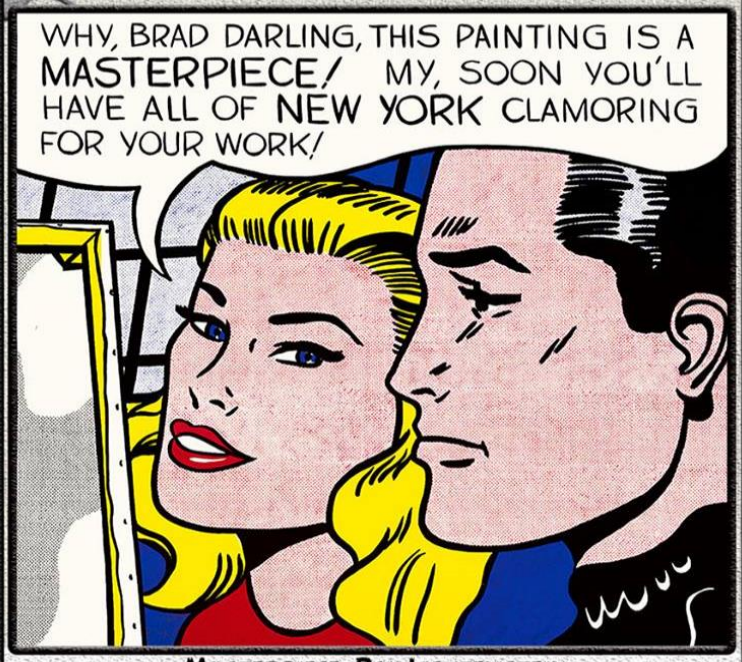
13B EXPRESSIONISMO ABSTRATO



JACKSON POLLOCK.

A TÉCNICA USADA POR JACKSON POLLOCK É CHAMADA DE "ACTION PAINTING". A TELA "NÚMERO 17A" FEITA POR ELE EM 1949, FOI VENDIDA EM 2015 POR DUZENTOS MILHÕES DE DÓLARES.

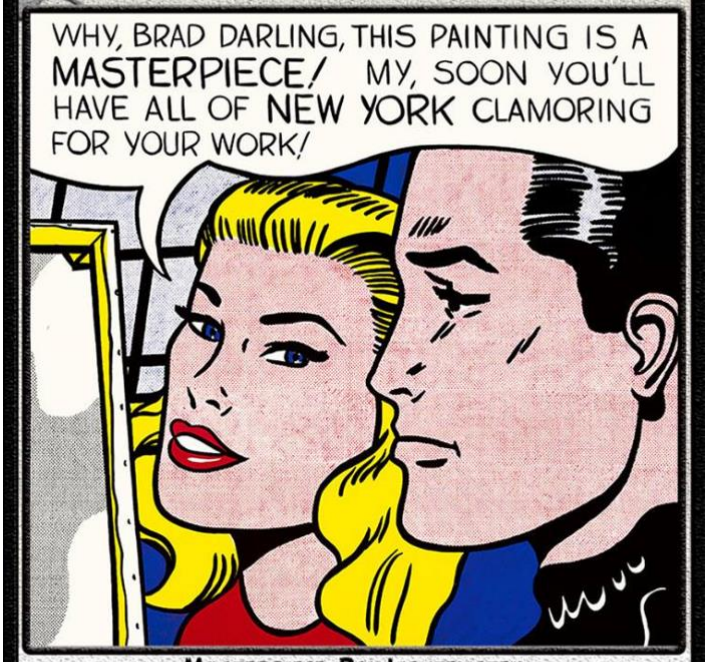
14A POP ART



MASTERPIECE, ROY LICHTENSTEIN.

ALGUMAS OBRAS DA POP ART SÃO BASEADAS EM HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E ANÚNCIOS PUBLICITÁRIOS. ADOTANDO-AS COMO TEMA, ATRAVÉS DA PARÓDIA, ARTISTAS CRITICARAM A CULTURA DE MASSA E O CONSUMISMO.

14B POP ART



MASTERPIECE, ROY LICHTENSTEIN.

A COLAGEM, E A TÉCNICA DE REPETIR VÁRIAS VEZES UM MESMO OBJETO COM CORES DIFERENTES, FORAM MUITO UTILIZADAS PELO ARTISTAS DA POP ART.

15A ARTE CONTEMPORÂNEA



REST ENERGY, MARINA ABRAMOVIĆ E ULAY.

PRIORIZA PRINCIPALMENTE, A IDEIA, O CONCEITO E A ATITUDE, ACIMA DO TRABALHO ARTÍSTICO FINAL, APRESENTANDO EXPRESSÕES E TÉCNICAS ARTÍSTICAS INOVADORAS, QUE INCENTIVAM A REFLEXÃO SUBJETIVA SOBRE A OBRA.

15B ARTE CONTEMPORÂNEA



REST ENERGY, MARINA ABRAMOVIĆ E ULAY.

ABRIU ESPAÇO PARA DIVERSIDADE DE ESTILOS, PERSPECTIVAS, TÉCNICAS E ABRANGÊNCIA DE LINGUAGENS ARTÍSTICAS, COMO DANÇA, MÚSICA, MODA, FOTOGRAFIA, TEATRO, ESCULTURA, LITERATURA, PERFORMANCES, INSTALAÇÕES, VIDEOARTE, ETC.

CARTA REGRA

DEIXE UMA CARTA DO MONTE REVELADA PERMANENTEMENTE.

SE DURANTE A EXECUÇÃO DESSA REGRA O JOGADOR FORMAR UM PAR, ELE DEVE PEGAR O PAR PARA SI E PASSAR A VEZ PARA O PRÓXIMO JOGADOR.

CARTA REGRA

ROUBE UM PAR DE CARTAS DO PRÓXIMO ADVERSÁRIO.

SE SEU ADVERSÁRIO NÃO POSSUIR NENHUM PAR, ANULE E DESCARTE ESSA CARTA.

CARTA REGRA

DEVOLVA UM PAR DE CARTAS PARA O MONTE E EMBARALHE JUNTO COM TODAS AS CARTAS QUE NÃO FORAM REVELADAS.

CASO O JOGADOR NÃO POSSUIR NENHUM PAR, ELE DEVE DESCARTAR ESTA CARTA.

CARTA REGRA

TROQUE SUA MÃO PELA MÃO DO PRÓXIMO JOGADOR.

A TROCA DE CARTAS VAI OCORRER SEMPRE QUE UM DOS JOGADORES POSSUIR UM PAR EM MÃOS.
SE AMBOS JOGADORES NÃO POSSUÍREM NENHUM PAR, ANULE E DESCARTE ESTA CARTA.

Regras gerais

"Arte na Memória" foi elaborado seguindo regras clássicas dos jogos básicos de memória, porém, foram adicionadas regras novas que tornaram o jogo mais educativo e competitivo além de divertido.

Regras clássicas:

O jogo da memória é um clássico jogo formado por peças que apresentam uma figura em um dos lados. Cada figura se repete em duas peças diferentes. Para começar o jogo, as peças são posicionadas com as figuras voltadas para baixo, para que não possam ser vistas. Cada participante deve, na sua vez,virar duas peças e deixar que todos as vejam. Caso as figuras sejam iguais, o participante deve recolher consigo esse par e jogar novamente. Se forem peças diferentes, estas devem ser viradas novamente, e sendo passada a vez ao participante seguinte. Ganha quem tiver mais pares na mão no final do jogo.

Regras adicionadas:

Foram acicionadas quatro novas cartas chamadas de "cartas regra", cada carta tem uma função diferente que pode mudar completamente o rumo do jogo. As "cartas regra" devem ser embaralhas junto com TODO o baralho antes de começar o jogo. "cartas regra" ANULAM a vez do jogadador de virar duas "cartas figura",por exemplo, se o jogador virar uma "carta figura", e em seguida virar uma "carta regra", ele DEVE cumprir a regra e depois passar a sua vez para o próximo jogador. As "cartas regra" devem ser descartadas após serem reveladas, mesmo que estas sejam as primeiras cartas reveledas no jogo.

A mecânica chamada de "descrição", é uma regra nova adicionada ao jogo. Nessa mecânica, o jogador que virar duas cartas e formar o par de figuras iguais, deve dizer em voz alta a palavra "DESCRIÇÃO", e em seguida escolher uma das cartas e ler a sua descrição em voz alta. É considerado descrição, apenas o período histórico e o pequeno texto escrito na parte de baixo da carta. O número da carta e o nome da imagem, não são necessários na hora da execução da mecânica "Descrição". O jogador tem até três segundos para dizer a palavra descrição após formar um par, caso contrário, qualquer jogador pode dizer "DESCRIÇÃO", e em voz alta, ler a descrição da carta e roubar o par para si.

Exemplo de uma "carta figura"

