

PROCESSO SELETIVO nº 01/2023

Área de Conhecimento: CEART - Desenho

PROVA ESCRITA – PADRÃO DE RESPOSTA

QUESTÃO 1: Segundo Philip Hallawell, na obra *A mão livre: a linguagem e as técnicas do desenho*, os fundamentos do desenho podem ser descritos como o alfabeto da linguagem gráfica, sendo baseados nos conhecimentos científico e estético acumulados ao longo dos tempos. Descreva quais são os fundamentos do desenho apontados pelo autor e explique cada um deles.


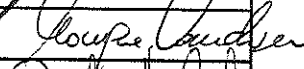

A resposta deve contemplar:

- Composição: organização dos elementos do desenho, linhas, pontos, manchas, cores e espaços vazios de maneira equilibrada no espaço disponível.
- Proporção: relação entre altura e largura de uma figura, sendo o método mais comum o uso do lápis ou da pinça, medindo-se e comparando-se os tamanhos dos espaços entre os objetos para saber as proporções de um conjunto todo.
- Perspectiva (linear e tonal): a linear promove a ilusão de profundidade numa superfície plana com uso de linhas inclinadas e a tonal promove a ilusão de profundidade com o uso da variação de tons.
- Conceção de espaços: abrange os espaços positivos (ocupados pelos objetos) e os espaços negativos (em volta dos objetos), sendo as arestas as linhas que determinam os limites entre tais espaços.
- Eixos: podem ser horizontais e verticais, envolvendo a analogia de pontos (traçando uma linha imaginária horizontal ou vertical por meio de um ponto de referência) ou a analogia de proporções (partindo de um eixo central para olhar a cena inteira e ter como referência um ponto central).
- Luz e sombra: fazem parte do desenho de volume, onde os próprios planos são desenhados, sendo muito úteis para organizar uma pintura. Fundo escuro influi na percepção de luz, sombra e volume; luz refletida age sobre o objeto de todas as direções mas só é percebida na sombra; no fundo claro a borda da área em sombra é um pouco mais escura do que a luz refletida.
- Valor linear: também conhecido como expressão linear, diz respeito à intensidade tonal e à grossura das linhas. Quanto mais duro o grafite, por exemplo, mais claro é o traço; a variação da linha expressa emoção ou estado de espírito.
- Estrutura: faz parte da composição e da intenção do desenhista, sustentando a composição do desenho por meio de formas geométricas, tais como o triângulo (dinâmico, estável, mas também imóvel), o quadrado (força, segurança, mas também imóvel e racional), o círculo (contínuo, estável) e o labirinto figura do 8 (emocional, sensual, lírico, mas ainda conturbado, instável).

Referência: HALLAWELL, Philip. *A mão livre: a linguagem e as técnicas do desenho*. 4. ed. São Paulo: Melhoramentos, c1994. Capítulos 1 a 9.

*O padrão de resposta deve estar fundamentado nas bibliografias exigidas pelo Edital. A banca deverá citar o capítulo/página da referência utilizada.

Membros da Banca

FUNÇÃO	NOME	ASSINATURA
Presidente	Daniela Novelli	Via SGPe* 
Membro	Monique Vandresen	Via SGPe* 
Membro	Dulce Holanda Maciel	Via SGPe* 

*Sistema de Gestão de Processos Eletrônicos. Assinatura digital consta na margem lateral direita da folha.

Área de Conhecimento: CEART - Desenho

PROVA ESCRITA – PADRÃO DE RESPOSTA

QUESTÃO 2: De Moraes e Flaviano Celaschi apontam três palavras-chave para o design contemporâneo: futuro, bem-estar e interdependência. As três formam um paradigma central humanístico. Explique porque essa tripla relação ajuda a entender atualmente a ideia de que todo design é design social e aponte o principal desafio do designer seguindo essa abordagem dos autores.

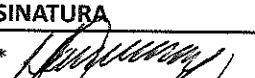
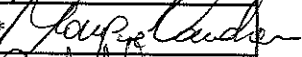
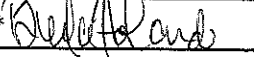
A resposta deve explicar principalmente os seguintes aspectos:

O paradigma futuro, bem-estar e interdependência reforça uma profunda coerência entre o design e o social, ou design e ciências humanas: “a melhoria do bem-estar do homem é a razão do design, mas esse bem-estar não tem uma só dimensão no presente ou no futuro; a projeção do bem-estar do homem, a longo prazo, é a verificação da sustentabilidade da ação projetual do designer. Ao mesmo tempo, a interdependência torna social cada ato psicológico feito por si só ou por poucos outros”. O desafio do designer contemporâneo está ligado principalmente à questão de “como materializar objetos e serviços dentro de tal paradigma, que vincula a ação projetual em relação ao futuro, ao bem-estar e à interdependência”. Isso envolve pensar na “natureza dos processos de elaboração de projetos que, a partir da técnica, devem transformar-se em cultura, ou melhor dizendo, em culturas”.

Referência: MORAES, Dijon De; CELASCHI, Flaviano. Cadernos de estudos avançados em design = *collection of advanced studies in design*: humanismo = *humanism*. Barbacena: Ed. da UEMG, 2013. Páginas 42 a 47.

*O padrão de resposta deve estar fundamentado nas bibliografias exigidas pelo Edital. A banca deverá citar o capítulo/página da referência utilizada.

Membros da Banca

FUNÇÃO	NOME	ASSINATURA
Presidente	Daniela Novelli	Via SGPe* 
Membro	Monique Vandresen	Via SGPe* 
Membro	Dulce Holanda Maciel	Via SGPe* 

*Sistema de Gestão de Processos Eletrônicos. Assinatura digital consta na margem lateral direita da folha.

Área de Conhecimento: CEART - Desenho

PROVA ESCRITA – PADRÃO DE RESPOSTA

QUESTÃO 3: No livro *Fashion design: manual do estilista*, Sue Jenkyn Jones afirma que desenhistas têxteis, designers gráficos e ilustradores há muito tempo utilizam o computador como ferramenta de trabalho, destacando dois modos distintos pelos quais o computador pode lidar com informação visual. Quais são eles? Cite-os e comente sobre suas diferentes aplicações, vantagens e programas por meio dos quais podem ser utilizados em um projeto de coleção de moda.


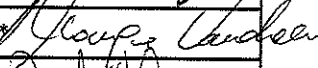
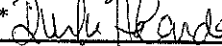
A resposta deve contemplar:

- **Vetores:** utilizados em desenhos técnicos e especificações, por meio de uma linguagem que possibilita desenhar linhas, curvas e formas geométricas precisas e suaves. Ocupam pouca memória; evitam contornos irregulares ou borrões; são o meio mais eficaz de fazer o processo de criação porque estão menos sujeitos aos erros de interpretação do confeccionista em relação aos esboços; os arquivos podem ser reformatados; moldes e especificações podem ser ampliados e transmitidos para qualquer lugar do mundo; o *download* é rápido; é uma ferramenta técnica criativa e valiosa. Além disso, pode-se escanear um desenho feito à mão e convertê-lo em um desenho vetorial preciso, gerando ilustrações vetoriais. Os programas podem ser Adobe Illustrator, CorelDraw e Macromedia Freehand.
- **Bitmaps:** indicados para imagens realistas, como fotografias. São resultantes de *pixels*. Por serem imagens sensíveis à resolução, exigem a definição da escala definitiva do desenho antes de começá-lo. As principais vantagens são: refinar detalhes de cor e tonalidade; croquis em duas dimensões, fotografias e amostras de tecido podem ser escaneados, salvos como um arquivo de imagem e depois ajustados ou combinados; objetos pequenos e chatos (ex. botões, passamanarias e fios) podem ser também escaneados, reduzidos e utilizados no trabalho artístico; desenhos de contornos podem ser bons moldes sobre os quais são feitos os trabalhos, sendo possível imprimir a quantidade desejada; páginas de revistas com fotos de modelos, ou materiais e acessórios podem ser usados como ponto de partida para o desenvolvimento de trabalhos de colagens rápidos e bem feitos; pode-se ainda eliminar os fundos, trocando-os por texturas ou paisagens. Destaca-se os programas Adobe Photoshop, InDesign, CorelPainter.

Referência: JONES, Sue Jenkyn. *Fashion design: manual do estilista*. SP: CosacNaify, 2005. Capítulo 3, tópico “Usando o computador”.

*O padrão de resposta deve estar fundamentado nas bibliografias exigidas pelo Edital. A banca deverá citar o capítulo/página da referência utilizada.

Membros da Banca

FUNÇÃO	NOME	ASSINATURA
Presidente	Daniela Novelli	Via SGPe* 
Membro	Monique Vandresen	Via SGPe* 
Membro	Dulce Holanda Maciel	Via SGPe* 

*Sistema de Gestão de Processos Eletrônicos. Assinatura digital consta na margem lateral direita da folha.