

GTA | Guião de Trabalho Autónomo n.º 6

DESENHO A 11.º ANO

Tema 2: A linguagem plástica como meio de construção de significados visuais



PORQUÊ APRENDER SOBRE...?



O QUE VOU APRENDER?



COMO VOU APRENDER?



O QUE APRENDI?



COMO POSSO COMPLEMENTAR A APRENDIZAGEM?



PORQUÊ APRENDER SOBRE...?

O desenho pode representar o tempo e o movimento mesmo sendo, por natureza, uma arte estática. Através da repetição, da variação sequencial e da modulação gráfica, é possível sugerir deslocamento, transformação e ritmo. O movimento pode estar no motivo ou no olhar de quem observa.

Neste guião, vais explorar duas formas de representar o movimento: a partir de um observador fixo que regista um motivo em deslocação (como uma figura a caminhar ou um objeto em queda), e a partir de um observador que se move em torno de um motivo imóvel, captando as variações visuais do ponto de vista.



O QUE VOU APRENDER?

No domínio da apropriação e reflexão vais aprender a:

- Relacionar diferentes movimentos artísticos e respetivos critérios estéticos, integrando os saberes adquiridos na sua reflexão/ação.
- Desenvolver a observação e a análise através do exercício sistemático de várias formas de registo (o esboço, o desenho de viagem e de diário gráfico, entre outras).
- Aprofundar conhecimentos sobre os elementos estruturais da linguagem plástica: forma (plano, superfície, textura, estrutura); cor/luz; espaço e volume (profundidade e sugestão da tridimensionalidade); movimento e tempo (cadência, sequência, repetição).
- Justificar o processo de conceção dos teus trabalhos, mobilizando conhecimentos, referenciando fontes de pesquisa e utilizando o vocabulário específico da linguagem visual.
- Avaliar o trabalho realizado por ti e pelos teus pares, justificando as tuas opções relativamente aos processos desenvolvidos e utilizando critérios de análise fundamentados nos teus conhecimentos e em referências culturais e artísticas.



O QUE VOU APRENDER?

No domínio da interpretação e comunicação vais aprender a:

- Emitir juízos críticos sobre o que vês, manifestando interesse e evidenciando os teus conhecimentos no contexto das atividades da disciplina.
- Experimentar, através do desenho, conceitos e temáticas próprios/as de manifestações artísticas contemporâneas.
- Selecionar modos de registo: traço (intensidade, textura, espessura, gradação, gestualidade e movimento), mancha (densidade, transparência, cor e gradação) e técnica mista (combinações entre traço e mancha, colagens, entre outros modos de experimentação), evidenciando um crescente domínio técnico e intencionalidade expressiva nos trabalhos que realizas.
- Selecionar os suportes e os materiais em função das suas características, adequando-os às ideias a desenvolver.
- Manifestar um progressivo domínio na aplicação dos conceitos e dos elementos estruturais da linguagem plástica: forma (plano, superfície, textura, estrutura); cor/luz; espaço e volume (profundidade e sugestão da tridimensionalidade); movimento e tempo (cadência, sequência, repetição), valor, textura, escala, ritmo, equilíbrio e estrutura, entre outros; aplicando-os na elaboração de desenhos e de imagens elaborados a partir de situações reais, sugeridas ou imaginadas.

No domínio da experimentação e criação vais aprender a:

- Conhecer referenciais da arquitetura, do *design*, da escultura e da pintura que explorem cânones (aritméticos e simbólicos, entre outros), percebendo as relações entre estes e as diferentes épocas e contextos geográficos.
- Aprofundar os estudos da forma (proporção, desproporção, transformação) em diferentes contextos e ambientes, exercitando a capacidade de registo das suas qualidades expressivas (expressão do movimento, dinamismo, espontaneidade e tensão, entre outras).
- Manifestar um progressivo domínio na realização, à mão livre, de exercícios de representação empírica do espaço que se enquadrem nos sistemas de representação convencionais.
- Utilizar, com capacidade técnica e intencionalidade expressiva, os meios digitais de edição de imagem e de desenho vetorial.



COMO VOU APRENDER?

GTA 3: A Pele da Forma: Textura e Superfície

GTA 4: A Cor e a Luz: Impressões Visuais

GTA 5: Espaço e Volume: Habitar a Página

GTA 6: Tempo e Movimento: O Desenho que se Mexe

GTA 7: A Compor para Ver : A Linguagem Plástica como Narrativa

Tema 2: A linguagem plástica como meio de construção de significados visuais



GTA 6: Tempo e Movimento: O Desenho que se Mexe

Objetivos:

- Explorar as noções de tempo e movimento através do desenho.
- Utilizar o traço, a sequência e a variação para representar dinamismo.
- Desenvolver a perceção e o registo gráfico da transformação visual de um motivo.
- Aplicar intencionalmente técnicas que evoquem cadência e fluidez.

Modalidade de trabalho: Individual.

Recursos e materiais :

- Diário gráfico.
- Folhas A5 ou A4 (mín. 6).
- Lápis de grafite (HB a 6B).
- Caneta ou marcador.
- *Brush pen* (opcional).
- Câmara ou telemóvel para captar referência (opcional).
- *Internet*.

Obras de referência:

Observa, na página seguinte, as diferentes obras nas quais podes observar como o movimento pode ser estrutural e central na composição.



Imagem 1: Nu descendo as escadas, n.º 2, Marcel Duchamp, 1912.
Museu de Arte de Filadélfia
Fonte: wikiart.org



Imagem 2: Dinamismo de um cão na trala, Giacomo Balla, 1912
Albright-Knox Art Gallery, Buffalo, NY, US
Fonte: wikiart.org



Imagem 3: *Unfinished painting in finished photograph(s) April 2nd 1982, 1982.*
© David Hockney, Coleção privada
Fonte: thedavidhockneyfoundation.org/



Imagem 4: Pelicano em voo, cronofotografia em chapa fixa, Étienne-Jules Marey, 1887.
©Domínio público
Fonte: wikipedia.org



Vais realizar dois exercícios distintos para representar movimento:

- No primeiro, vais assumir um ponto de vista fixo e desenhar a transformação do motivo em deslocamento.
- No segundo, vais colocar-te em movimento em torno de um motivo imóvel, registando as variações do ponto de vista.

Em ambos, experimentarás soluções gráficas que traduzam ritmo, cadência e fluidez.



TAREFA 1:

Obras de referência

Etapa 1:

Observa as quatro obras de referência, podes pesquisá-las *online* para melhor perceberes detalhes, bem como o trabalho de cada um dos autores. Observa como o movimento é registado e sugerido nas diferentes obras, assim como o papel da fotografia no entendimento do movimento em particular no trabalho de Étienne-Jules Marey.

Reflete sobre como cada imagem sugere o movimento? Como a relação do observador com o objeto pode ser usada para induzir movimento? Como a sobreposição e o ritmo podem ser usados de diferentes formas para transmitir a ideia do movimento?



Tarefa 2:

Observador fixo – o motivo em movimento

Etapa 1: Escolhe um motivo com movimento (ex.: pessoa a caminhar, bicicleta a passar, alguém a gesticular).

Faz uma série de esboços rápidos (4 a 6) que registem diferentes fases do movimento, mantendo o ponto de vista fixo.

Usa traços sobrepostos, sequência em grelha ou linhas de direção para sugerir o percurso e o tempo.

Etapa 2: Explora materiais diferentes (grafite, caneta, *brush pen*) e procura traduzir o ritmo e a fluidez.

Opcional: sobrepõe várias fases numa só imagem, criando a sensação de deslocamento.

Tarefa 3:

Observador em movimento – o motivo estático

Etapa 1: Escolhe um objeto ou pessoa imóvel (ex.: uma cadeira, uma estátua, uma pessoa sentada).

Desloca-te lentamente em torno do motivo e realiza 4 a 6 desenhos rápidos, registando as mudanças de ângulo.

Etapa 2: Agrupa os desenhos numa composição única (como sequência ou montagem).

Podes justapor, sobrepor ou articular graficamente os registos.

Explora linhas de orientação e variação cromática/luminosa para reforçar o movimento do olhar.



PROPOSTA DE RESOLUÇÃO

TAREFA 2 e 3:

Consegui representar a ideia de tempo e movimento?

Usei o traço e a composição para criar ritmo ou sequência?

Diferenciei bem as duas perspectivas de movimento?

Que soluções gráficas resultaram melhor para expressar fluidez ou transformação?



O QUE APRENDI?

Após o exercício e tendo refletido sobre a atividade:

- O movimento pode ser sugerido por repetição, variação e composição.
- O tempo no desenho não depende só do motivo, mas também do observador.
- O ritmo visual é uma forma de dar vida e dinamismo à imagem.

És capaz de...

induzir movimento e ritmo numa imagem que é estática por natureza? Ao utilizares a direção das linhas, a repetição, a sobreposição, o ritmo e o desequilíbrio é possível transmitir dinamismo e movimento?



COMO POSSO COMPLEMENTAR A APRENDIZAGEM?

Segue as hiperligações ou lê os códigos-QR e **encontrarás** para descobrires mais recursos sobre este tema.



[Movimento](#)



[Movimento fragmentado](#)



[Passagem do tempo](#)