

GTA | Guião de Trabalho Autónomo n.º 2

DESENHO A 10.º ANO

Tema 1: Cultura Visual



PORQUÊ APRENDER SOBRE...?



O QUE VOU APRENDER?



COMO VOU APRENDER?



O QUE APRENDI?



COMO POSSO COMPLEMENTAR A
APRENDIZAGEM?



PORQUÊ APRENDER SOBRE...?

Este exercício permite não só aprofundar a compreensão do desenho como linguagem contemporânea, mas também desenvolver uma abordagem criativa através da exploração da cultura visual.

Inspirando-te no trabalho de William Kentridge, podes explorar o desenho como uma ferramenta expressiva, experimentando diferentes formas de representação e narrativa visual.

A cultura visual está presente em todos os aspetos do nosso quotidiano. Desde a publicidade, ao design, à arquitetura, à moda e às belas-artes, somos constantemente expostos a imagens que comunicam ideias, valores e emoções.

Aprender sobre cultura visual permite-nos:

Desenvolver um olhar crítico sobre as imagens que nos rodeiam.

Compreender como os diferentes meios visuais influenciam a perceção e a comunicação.

Explorar a diversidade de abordagens visuais na arte e no quotidiano.

O desenho, como linguagem visual, desempenha um papel essencial na arte contemporânea, permitindo uma ampla exploração de formas, texturas e composições.



O QUE VOU APRENDER?

No domínio da apropriação e reflexão vais aprender a:

- reconhecer os diferentes contextos que experiencias como fonte de estímulos visuais e não visuais, analisando e registando graficamente as situações que te envolvem.
- reconhecer o desenho como uma das linguagens presentes em diferentes manifestações artísticas contemporâneas.
- identificar diferentes períodos históricos e respetivos critérios estéticos, através de uma visão diacrónica do Desenho e de outras manifestações artísticas.
- conhecer diversas formas de registo - desenho de observação, de memória e elaborados a partir do imaginário - explorando-as de diferentes modos, através do desenho de contorno, de detalhe, gestual, orgânico, automático, geométrico, objetivo/subjetivo, figurativo/ abstrato, esquisso e esboço, entre outros.
- estabelecer relações entre os diferentes elementos da comunicação visual, como a forma, a cor, a luz-sombra, a textura, o espaço, o volume, entre outros.
- respeitar diferentes modos de expressão plástica, recusando estereótipos e preconceitos.



O QUE VOU APRENDER?

No domínio da interpretação e comunicação vais aprender a:

- Reconhecer a importância dos elementos estruturais da linguagem plástica (forma, cor, valor, espaço e volume, plano, **textura**, escala, ritmo, equilíbrio, estrutura, entre outros) na análise de imagens de diversa natureza e na elaboração de desenhos a partir de contextos reais observados, de imagens sugeridas e/ou de pontos de partida imaginados.
- Justificar o processo de conceção dos seus trabalhos, utilizando os princípios e o vocabulário específico da linguagem visual. Interpretar a informação visual e de construir novas imagens a partir do que vê.
- Desenvolver o sentido crítico, face à massificação de imagens produzidas pela sociedade.
- Utilizar argumentos fundamentados na análise da realidade que experiencia (natureza, ambiente urbano, museus e galerias de arte, entre outros).
- Adequar as formulações expressivas à sua intencionalidade comunicativa e a públicos diferenciados.

No domínio da experimentação e criação vais aprender a:

- Utilizar diferentes 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, pastéis de óleo e aguadas, entre outros modos de experimentação).
- Utilizar suportes diversos e explorar as características específicas e possibilidades técnicas e expressivas de diferentes materiais (grafites, carvão, ceras, pastéis, têmpera, aguarela e outros meios aquosos).
- Reconhecer desenhos de observação, de memória e de criação e de os trabalhar de diferentes modos, através do desenho de contorno, de detalhe, gestual, orgânico, automático, geométrico, esquisso e esboço objetivo/subjetivo, figurativo/abstrato, entre outros.
- Produzir registos gráficos de acordo com diferentes variáveis (velocidade, tempo e ritmo, entre outras).
- Realizar estudos de formas naturais e/ou artificiais, mobilizando os elementos estruturais da linguagem plástica e suas inter-relações (forma, cor, valor, espaço e volume, plano, textura, escala, ritmo, equilíbrio e estrutura, entre outros).
- Explorar intencionalmente as escalas dos objetos ao nível da representação e da composição.
- Realizar, à mão livre, exercícios de representação empírica do espaço que se enquadrem nos sistemas de representação convencionais.
- Aplicar processos de síntese e de transformação/ composição (sobreposição, simplificação, nivelamento ou acentuação, repetição, entre outros), explorando intencionalmente o potencial expressivo dos materiais e da gestualidade.
- Compreender as potencialidades técnicas e expressivas dos meios digitais e de explorar software de edição de imagem e de desenho vetorial.



COMO VOU APRENDER?

GTA 1: Contextos e intencionalidade

GTA 2: Desenho como linguagem artística

GTA 3: Visão diacrónica do desenho

Tema 1: Cultura Visual



GTA 2: Desenho como linguagem artística

Objetivos: Neste recurso educativo, irás explorar o desenho como uma linguagem presente na arte contemporânea através da obra de William Kentridge, um artista que utiliza o desenho como meio expressivo principal.

Vais explorar a relação entre desenho, movimento e narratividade na arte contemporânea e criar um trabalho artístico inspirado na abordagem de Kentridge, utilizando o desenho como ferramenta expressiva.

Modalidade de trabalho: Individual ou em pequeno grupo (execução, discussão e/ou apresentação)

Recursos e materiais :

- Papel de desenho A3 ou A2 (gramagem alta)
- Diário gráfico (opcional)
- Carvão vegetal ou lápis de carvão
- Referências visuais (imagens de desenhos de William Kentridge)
- Papel 80g A4 para esboços.
- *Internet.*

Artista de Referência:

[William Kentridge](#) é um artista sul-africano contemporâneo conhecido pelo uso do desenho como meio expressivo primordial. As suas obras exploram temas históricos e sociais através de animações criadas a partir de desenhos em carvão, que são sucessivamente apagados e redesenhados, criando um efeito dinâmico e narrativo.

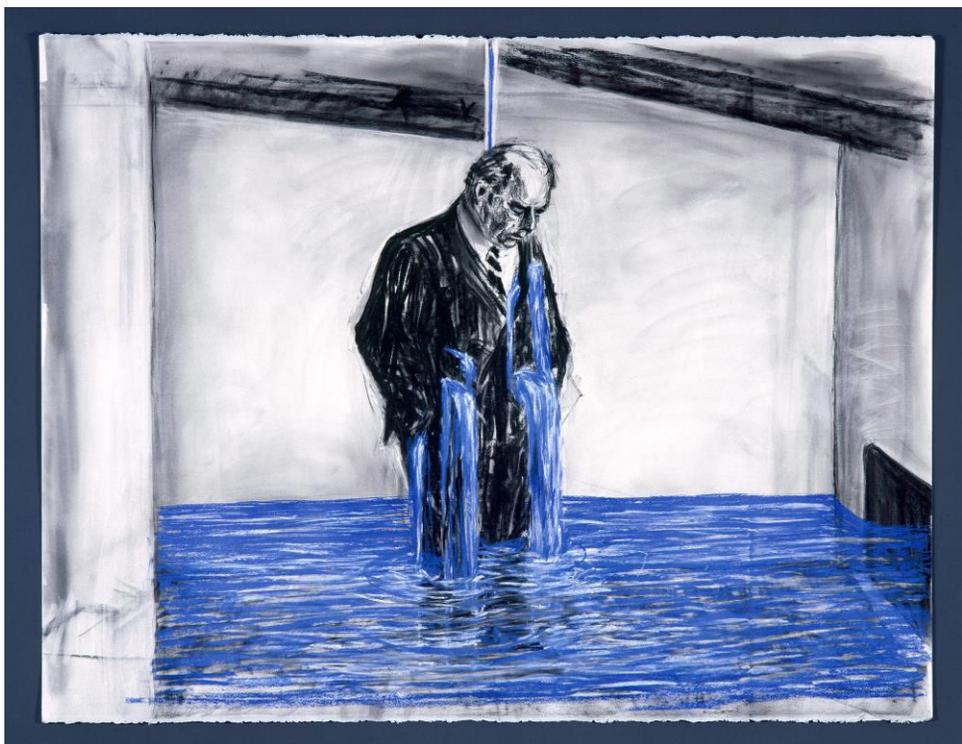
- Elementos estruturais em destaque: Textura.
- **Utiliza** contrastes entre áreas rugosas e suaves para criar impacto visual.
- Composição: Construção de enquadramentos dinâmicos que orientam a leitura da obra.



- Narrativa visual: Construção de histórias através de sequências de desenhos apagados e redesenhados.
- Relação com a prática contemporânea: Ao criar a tua obra inspirada na abordagem de Kentridge, **considera** como o desenho pode ser utilizado para explorar diferentes possibilidades visuais e expressivas.



Imagem 1 - William Kentridge
©Anthea Pokroy | Fonte: theartnewspaper.com



William Kentridge | Desenho para o filme *Stereoscope* [Felix Crying], 1998-99.
The Museum of Modern Art, New York. (c) 2008 William Kentridge. ©themodern.org



TAREFA 1: Exploração da Obra do Artista de Referência



Etapa 1:

- **Visiona** os dois vídeos com exemplos do trabalho de William Kentridge.



[Mine 1991](#)



[Self-Portrait...](#)

Descreve os elementos visuais que se destacam no primeiro vídeo (Mine 1991):

- Como as ideias são veiculadas apenas pelo uso do carvão?
- Que características da linha estão presentes?
- Que elementos estruturais se relacionam com os vários tipos de traçado?

Investiga mais sobre o trabalho de William Kentridge:

- **Visita** as páginas de internet de museus que têm as suas obras expostas.
- **Visiona** animações e vídeos sobre a sua obra no *Youtube*.

Reflete sobre a sua obra e o papel do desenho como meio de expressão:

- Como utiliza os materiais atuantes, como o carvão?
- Como explora a mancha e a expressividade da linha?
- Como utiliza a plasticidade do carvão para criar animações?

Discute com os teus colegas o que é o desenho e o ato de desenhar enquanto meio de expressão artístico e quais as suas potencialidades:

- O desenho pode ser performativo?
- O que é mais importante, o ato de desenhar ou o seu resultado?
- O desenho deve ser apenas figurativo ou representativo?



TAREFA 2:

Etapa 1: Experimentação Gráfica

Em pequeno grupo, de dois a quatro alunos, **explora** a ideia do desenho efémero com recurso a carvão vegetal, esfuminho e borracha sobre uma folha de papel A2 de alta gramagem.

Cada aluno **faz** o seu registo, fotografando a seguir. Depois, outro colega **altera** grafando por cima, apagando e transformando o desenho e fotografando. Em alternativa, **podem filmar** o processo criativo, tal como Kenridge.

- **Explora** a linha, a forma e a textura em diferentes modos e formas de registo.



Procura no teu manual o que são formas e modos de registo.

Etapa 2: Multimédia

- **Combina** as diferentes fotografias dos desenhos para gerar um *gif* animado ou um pequeno filme.
- **Partilha** com a restante turma os resultados. Podes ainda publicar e partilhar *online*.



TAREFA 3:

- **Reflete** sobre a experiência, redigindo um pequeno texto sobre a experiência e sobre o resultado final obtido. Discute com o grupo e com a turma as reflexões e as conclusões que retiraram do exercício.



PROPOSTA DE RESOLUÇÃO

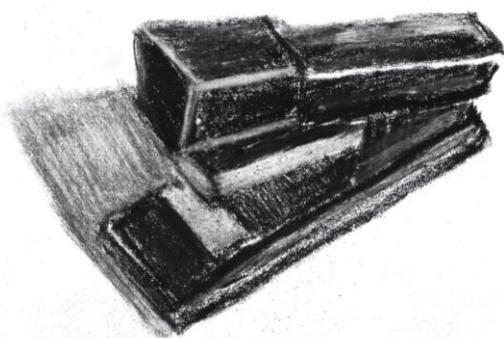
TAREFA 2:

Etapa1

Este tipo de exercício foca-se, sobretudo, nos processos utilizados e na reflexão sobre os materiais, a sua plasticidade, como utilizá-los com intencionalidade e quais são as suas potencialidades.

Deves refletir também sobre os resultados, não apenas no aspeto final do desenho, mas como os materiais foram usados para explorar a linha, a forma e a textura e como estes comunicam as tuas intenções.

No nosso exemplo partimos da representação de um agrafador como mote para a exploração gráfica.



Etapa2

Se tiveres acesso à *internet* podes transformar as fotografias dos desenhos num vídeo ou num *gif* animado, ou ainda filmar todo o processo de desenho e transformação. Como a sequência que fizemos [aqui](#):



[Gif animado](#)



O QUE APRENDI?

O desenho é uma disciplina artística de mérito próprio, independente das outras formas de expressão visual, mas simultaneamente presente em todas.

- Conseguiu utilizar o carvão para criar diferentes tonalidades e relações claro/escuro?
- Conseguiu utilizar eficazmente os materiais para criar textura?
- Conseguiu utilizar o esfuminho e a borracha para modelar volumes, criar texturas e criar realces?

És capaz de...

- Refletir sobre os teus desenhos e processos que utilizas na sua produção?
- Explorar materiais na produção de desenhos de forma autónoma?
- Pesquisar e explorar conteúdos sobre artistas, movimentos e estilos para aumentar as tuas referências e cultura visual?



COMO POSSO COMPLEMENTAR A APRENDIZAGEM?

Descobre a obra de [Käthe Kollwitz](#), que é um excelente exemplo de uma artista que utiliza o desenho como linguagem artística. Vê a página dedicada à artista no MoMA.



[MoMA | Käthe Kollwitz](#)

William Kentridge afirma, numa [entrevista](#), que um dos seus artistas de referência é [Philip Guston](#), descobre mais sobre este artista canadiano seguindo a hiperligação e o código QR para a página do artista na Galeria Tate Modern.



[Tate Modern](#)

Ainda podes aprender mais sobre carvão numa [videoaula](#) e num [recurso](#) dedicados ao assunto e técnicas redutivas no recurso [Étrécissements](#).



[Videoaula](#)



[Carvão](#)



[Étrécissements](#)