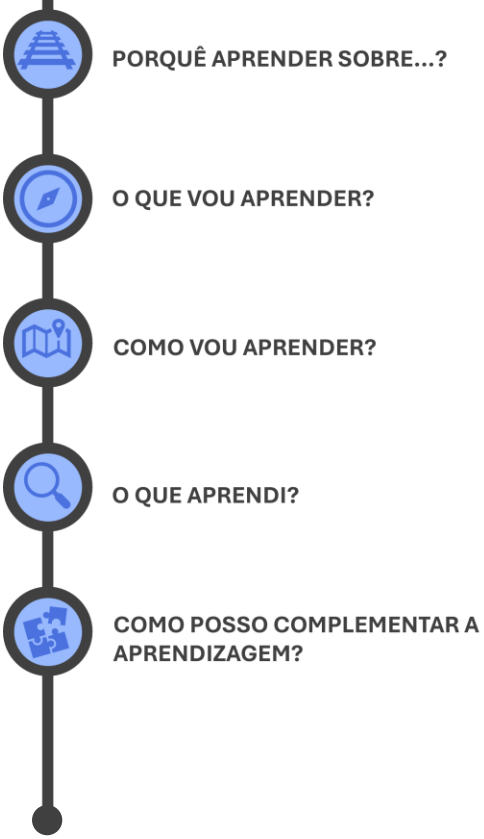
GTA | Guião de Trabalho Autónomo n.º 4

DESENHO A
11.º ANO

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



PORQUÊ APRENDER SOBRE...?

A cor e a luz (valor) são dois elementos fundamentais na construção do significado visual. Para além de estruturarem a composição, têm um papel decisivo na criação de ambientes, atmosferas e sensações. A sua manipulação consciente permite evocar emoções, sugerir volumes e provocar leituras subjetivas da imagem.

Neste guião, vais explorar as potencialidades expressivas da cor e da luz, através da observação, experimentação e interpretação gráfica. Serás convidado a realizar estudos visuais com diferentes materiais, centrando-te nas sensações provocadas pelas relações cromáticas e luminosas.

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 esquisso, 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 4: A Cor e a Luz: Impressões Visuais

Objetivos:
- Explorar a cor e a luz como elementos estruturais da linguagem plástica.
- Desenvolver a perceção visual e sensorial da cor e da luminosidade.
- Compreender o papel da cor/luz na construção expressiva de uma imagem.
- Experimentar diferentes materiais e técnicas para criar efeitos cromáticos e luminosos.

Modalidade de trabalho: Individual.

Recursos e materiais :
- Diário gráfico
- Papel de desenho A5 ou A4 (mín. 3 folhas)
- Lápis de cor, aguarela ou guache
- Lápis de grafite (HB a 6B)
- Marcadores
- Tintas translúcidas (opcional)
- *Internet*.

Obras de referência:
Observa, na página seguinte, as diferentes obras nas quais podes observar como a cor é central na composição, mas usada com diferentes intenções para criar sentido.

Imagem 1: Impressão sol nascente, Claude Monet, 1872.
Musée Marmottan Monet
Fonte: marmottan.fr

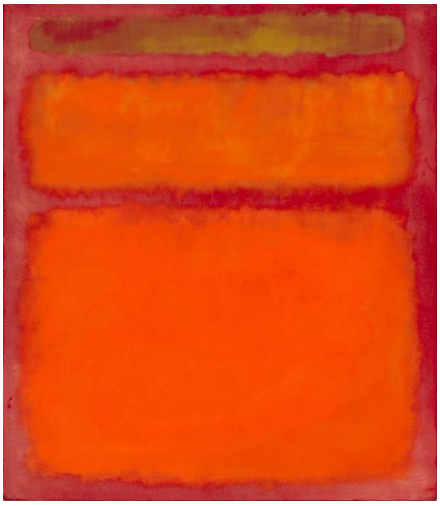


Imagem 2: Orange, Red, Yellow, Mark Rothko, 1961.
Mark Rothko Foundation
Fonte: markrothko.org

Imagem 3: M.L., Joaquim Rodrigo, 1961.
©2025 Museu Nacional de Arte Contemporânea do Chiado
Fonte: museuartecontemporanea.gov.pt

Neste exercício, **vais observar** e **interpretar** a cor e a luz a partir das obras de arte de referência e do teu quotidiano. **Farás** três estudos gráficos, utilizando materiais diferentes, procurando traduzir sensações visuais e atmosferas, através da manipulação cromática e luminosa.

TAREFA 1:
Obras de referência
Observa e **analisa** as obras, comparando como a cor é usada em cada uma delas. Podes aprofundar esta análise pesquisando sobre as obras e os autores para melhor entenderes como a cor foi utilizada nos diferentes contextos.
Etapa 1:

- **Realiza** uma análise visual centrada na cor, na luz e nas sensações visuais provocadas.
- **Regista** essa análise no teu diário gráfico com uma breve legenda descritiva.
- (Opcional) Pesquisa mais obras dos artistas e anota observações relevantes.

TAREFA 2:
Experimentação Gráfica

Etapa 1:
Escolhe um cenário do teu quotidiano (interior ou exterior). **Realiza** três estudos a pequena escala do mesmo motivo:

- **Estudo 1:** Luz dominante, monocromático (ex.: luz natural difusa ou artificial intensa).
- **Estudo 2:** Contrastes cromáticos, explora a saturação.
- **Estudo 3:** Paleta reduzida (máximo 3 cores) com foco na sensação emocional.

Etapa 2:
Explora materiais diferentes (ex.: lápis de cor, aguarela, canetas) para cada estudo.
Dá um título ou legenda expressiva a cada imagem, como: *Luz de fim de tarde*, *Interior Azul*, *Silêncio Cromático*.

PROPOSTA DE RESOLUÇÃO

TAREFA 2:

Usei a cor e a luz com intenção expressiva?
Experimentei diferentes materiais e técnicas?
Consegui criar atmosferas visuais?
Que sensações ou emoções procurei evocar em cada estudo?

O QUE APRENDI?

Após o exercício e tendo refletido sobre a atividade:

- A cor e a luz têm um grande poder expressivo.
- A escolha cromática e a forma como aplico os materiais pode alterar profundamente a leitura da imagem.
- A perceção visual está ligada à emoção e ao ambiente representado.

És capaz de...

- Utilizar intencionalmente a cor para transmitir sentido e observá-lo em imagens e produções visuais?

COMO POSSO COMPLEMENTAR A APRENDIZAGEM?

Segue a hiperligação ou lê o código-QR e **encontrarás** um recurso sobre a cor como Ambiente/Sentimento.

Cor como ambiente

Sugerimos também o visionamento de um pequeno vídeo sobre Monet e a sua série de pinturas da Catedral de Rouen, segue o Código-QR ou a hiperligação!

Monet, Rouen Cathedral Series