

GTA | Guião de Trabalho Autónomo n.º 5

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...?

A criação da ilusão de profundidade e volume no desenho pode ser feita de várias formas — através do traço, da perspectiva, da luz, da cor e da sua interação. A representação do espaço é um dos grandes desafios da linguagem plástica e é também uma das suas maiores potencialidades expressivas.

Neste guião, vais explorar como a cor e a luz ajudam a sugerir tridimensionalidade numa superfície plana. Serás desafiado a “habitar a página”, ou seja, a criar imagens com densidade espacial, onde a luz define volumes, ritmos e direções, contribuindo para uma perceção mais complexa do espaço representado.



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 5: Espaço e Volume: Habitar a Página

Objetivos:

- Aprofundar a percepção do espaço e da tridimensionalidade.
- Explorar a luz e a cor como elementos estruturantes do volume.
- Criar imagens com profundidade, explorando gradações e contrastes.
- Desenvolver composições gráficas com intenção espacial.

Modalidade de trabalho: Individual.

Recursos e materiais :

- Diário gráfico
- Papel A4 ou A3
- Lápis de grafite (HB a 6B)
- Lápis de cor, aguarela ou guache
- Canetas esferográficas e marcadores
- Régua (opcional para estudos geométricos)
- *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: quarto em Nova Iorque , Edward Hopper, 1932.
Sheldon Museum of Art, University of Nebraska–Lincoln
Fonte: sheldonartmuseum.org

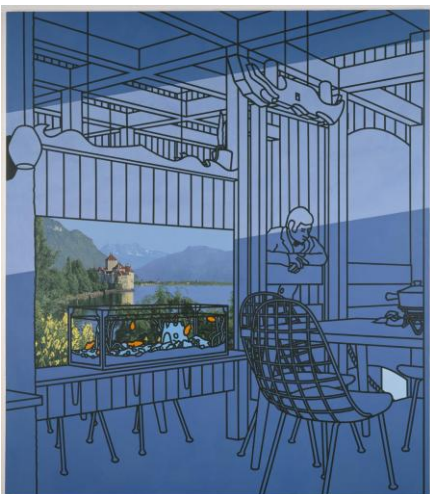


Imagem 2: After Lunch, Patrick Caulfield, 1975.
Tate Modern, © The estate of Patrick Caulfield
Fonte: tate.org.uk



Imagem 3: Natureza morta com frutos e flores , Josefa de Óbidos, 1670.
© Domínio público
Fonte: wikiart.org



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

Vais realizar um conjunto de estudos visuais focados na representação do espaço e do volume. **Começarás** por observar obras de arte sugeridas e depois aplicarás esse conhecimento a uma situação do teu quotidiano.

Usarás a cor e a luz para sugerir profundidade, **criando** imagens que aparentam tridimensionalidade, numa exploração gráfica expressiva e técnica.

Etapa 1:

Observa e **analisa** as obras de referência. **Analisa** como nas diferentes obras é sugerida profundidade e volume através da luz e da cor, **comparando** o que distingue cada uma delas.

Regista no diário gráfico as tuas observações com anotações breves.



TAREFA 2:

Experimentação Gráfica

Etapa 1:

Observa um espaço à tua volta ou outro na escola. **Realiza** dois desenhos:

Desenho 1: Foca-te nas sombras e zonas de luz. **Usa** grafite macia ou aguarela.

Desenho 2: Representa o mesmo espaço com variação cromática para definir planos e volumes (ex.: cores quentes à frente, frias ao fundo; tons claros e escuros para modelar).

Etapa 2:

Cria uma versão final onde integres traço, mancha e luz, com liberdade compositiva, **explorando** a ocupação expressiva da página. Este desenho deve sugerir profundidade, através da gradação tonal, cor e luz.



PROPOSTA DE RESOLUÇÃO

TAREFA 2:

Consegui criar a ilusão de volume e profundidade?

Usei a cor/luz de forma expressiva e intencional?

Variei técnicas e materiais para acentuar o efeito espacial?

O espaço representado é coerente, envolvente ou expressivo?



O QUE APRENDI?

Após o exercício e tendo refletido sobre a atividade:

- A luz e a cor constroem o volume e sugerem profundidade.
- O modo como aplico a cor influencia a leitura espacial.
- A página pode ser habitada com intenção, sugerindo diferentes dimensões visuais.

És capaz de...

- Perceber que a cor tem um papel plástico complexo e multidimensional, que ajuda a relacionar formas no espaço, a modelar o volume e a criar a ilusão de profundidade?



COMO POSSO COMPLEMENTAR A APRENDIZAGEM?

Segue a hiperligação ou lê o código-QR e **encontrarás** um recurso sobre a “Espaço e Volume: Profundidade e Extensão”.



[Espaço e Volume](#)