

# EXAME NACIONAL DO ENSINO SECUNDÁRIO

12.º Ano de Escolaridade (Decreto-Lei n.º 286/89, de 29 de Agosto)  
Curso Geral — Agrupamento 2

Duração da prova: 210 minutos  
2000

1.ª FASE  
1.ª CHAMADA

## PROVA ESCRITA DE MATERIAIS E TÉCNICAS DE EXPRESSÃO PLÁSTICA

---

### GRUPO I

#### Representação expressiva do real

Destaque os elementos de construção contidos na cartolina anexa (Anexo I).

Construa o modelo, de acordo com o esquema **A** da página 4.

Depois de construído, coloque o modelo sobre a mesa de trabalho, na posição indicada no esquema **B** da mesma página.

Numa folha de prova A3, faça uma representação gráfica do modelo, à mão livre, utilizando grafites de durezas apropriadas a este tipo de trabalho.

O desenho deverá ficar centrado na folha.

Na representação deverá respeitar os seguintes requisitos processuais:

- fidelidade quanto à forma geral e às proporções entre as partes;
- acentuação dos valores expressivos da linguagem gráfica, recorrendo à linha e ao claro-escuro e tendo em conta a noção de volume.

*(tempo de realização recomendado: 60 minutos)*

V.S.F.F.

136/1

---

## GRUPO II

### Resolução de um problema de âmbito plástico-visual

Pretende-se que crie uma imagem gráfica indicativa de um museu do brinquedo ou de um museu da música. Essa imagem deverá ser adaptada ao saco/embalagem construído no Grupo I.

As imagens das páginas 5 e 6 são exemplos que apenas servirão para a clarificação do problema proposto e não deverão ser utilizadas como soluções nesta prova.

Desenvolva o seu trabalho, apresentando as seguintes peças:

1. estudos e esboços;
2. solução final.

#### 1. Estudos e esboços

Faça vários registos gráficos e cromáticos da imagem para um dos referentes sugeridos (museu do brinquedo ou museu da música).

Estude as suas opções representando a embalagem tridimensionalmente, em perspectiva livre, de vários pontos de vista.

Utilize folhas A3 na realização desta parte da prova.

Os materiais riscadores e/ou de pintura ficam à sua escolha.

Os estudos e esboços serão avaliados pela qualidade e pela variedade de ideias alternativas.

*(tempo de realização recomendado – 75 minutos)*

#### 2. Solução final

a) No modelo impresso na folha de prova A3, anexa (Anexo II), represente a solução pela qual optou.

Utilize a cor e as técnicas mais adequadas, para tornar a solução final expressiva.

b) Será avaliada a adequação das técnicas usadas aos materiais escolhidos.

*(tempo de realização recomendado – 75 minutos)*

**FIM**

## COTAÇÕES

### GRUPO I

Representação expressiva do real ..... 60 pontos

### GRUPO II

1. Estudos e esboços ..... 70 pontos

2. Solução final

a) Representação da solução escolhida ..... 50 pontos

b) Adequação das técnicas usadas aos  
materiais escolhidos ..... 20 pontos

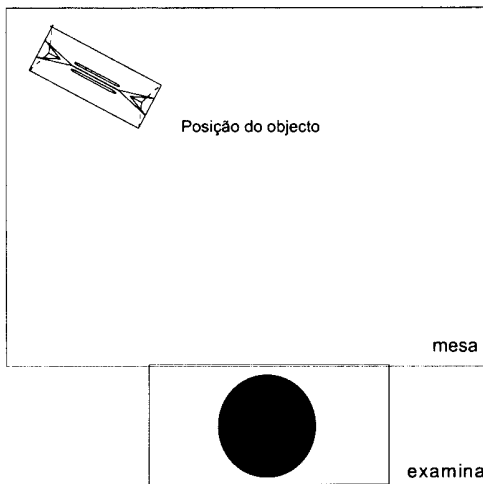
---

**TOTAL ..... 200 pontos**

**V.S.F.F.**

136/3

---



## ESQUEMA B

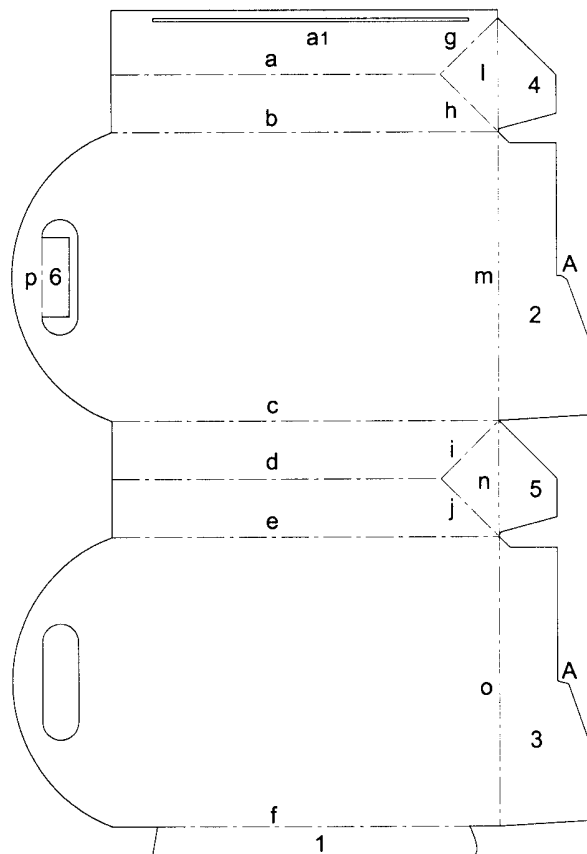
## ESQUEMA A

**Destaque os elementos de construção da folha anexa à prova (Anexo I).**

Siga as seguintes regras de montagem:

- 1 – Dobrar a peça destacada pelas linhas **b**, **c**, **e** e **f**, sempre no mesmo sentido e de maneira a que estas linhas formem arestas salientes.
- 2 – Dobrar pelas linhas **l**, **m**, **n** e **o** no mesmo sentido de **b**, **c**, **e** e **f**.
- 3 – Dobrar pelas linhas **a**, **d**, **g**, **h**, **i** e **j** em sentido contrário.
- 4 – Encaixar a paleta **1** na ranhura **a1**. (Se o encaixe for difícil, introduza a ponta de uma lapiseira na ranhura, de modo a alargar o rasgo.)
- 5 – Deixar para dentro da embalagem (por baixo das paletas 2 e 3) as paletas 4 e 5. (Vincar as arestas do fundo da embalagem, de maneira a poder assentar bem na mesa de trabalho).
- 6 – Encaixar as paletas **2** e **3** uma na outra, de maneira a fazer passar a parte mais saliente da paleta **2** por baixo da parte estreita da paleta **3**, cruzando-se as duas paletas no ponto **A**, que é comum.
- 7 – Dobrar a paleta **6** por **p**, de maneira a prender as asas da embalagem uma à outra.

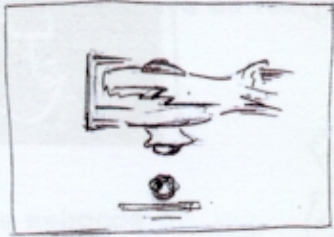
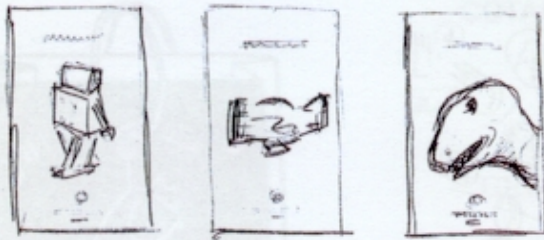
## Embalagem



recortar \_\_\_\_\_

encaixar \_\_\_\_\_

dobrar \_\_\_\_\_



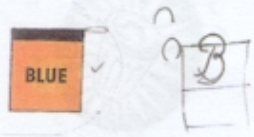
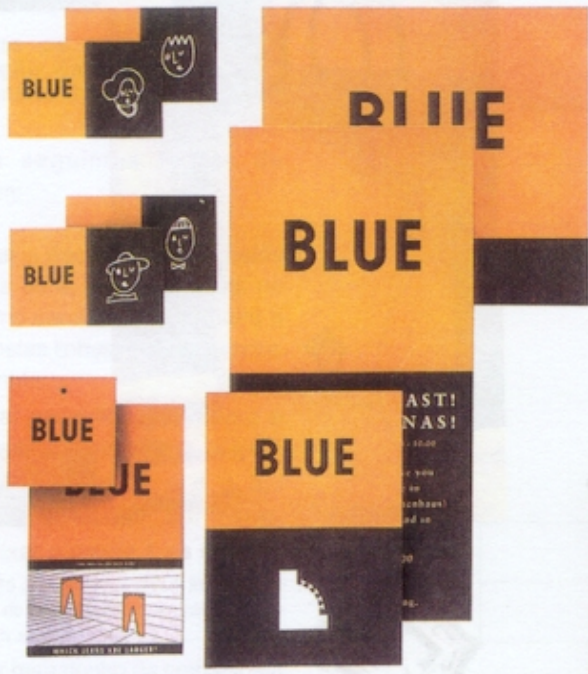
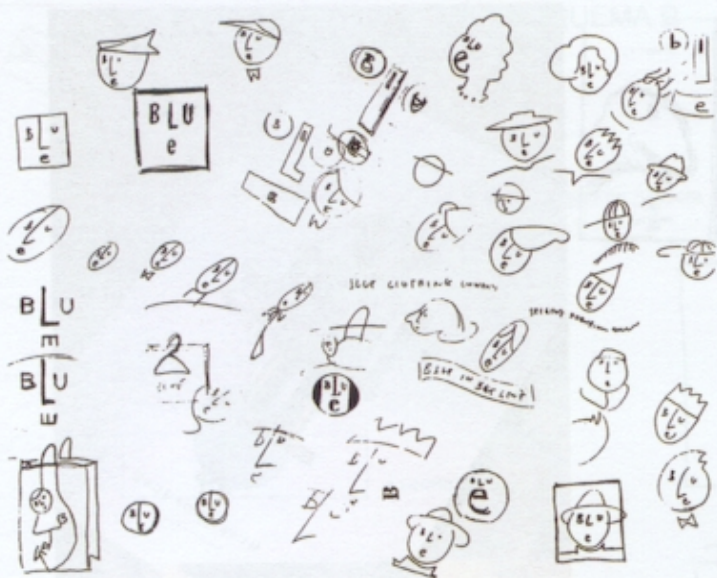
# MUSEUM OF JUNK

PETER LEUNG COMPANY

Steven Morris, concepção de uma imagem gráfica para um museu de antiguidades

V.S.F.F.

136/5



Stefen Sagmeister, concepção gráfica para identidade de um produto