

Oana-Mari Solomon

Sidonia Călin

Educație plastică

Manual pentru clasa a VIII-a

8

Acest manual este proprietatea Ministerului Educației și Cercetării.

Acest manual școlar este realizat în conformitate cu Programa școlară aprobată prin Ordinul ministrului educației nr. 3393/28.02.2017.

119 – număr unic de telefon la nivel național pentru cazurile de abuz împotriva copiilor,

116.111 – număr de asistență pentru copii, în conformitate cu Legea nr. 272/2004 privind protecția și promovarea drepturilor copilului, republicată, cu modificările și completările ulterioare

Oana-Mari Solomon

Sidonia Călin

Educație plastică

8

Manual pentru clasa a VIII-a

Manualul școlar a fost aprobat de Ministerul Educației și Cercetării prin Ordinul de ministru nr. 4500/10.07.2025.

Manualul este distribuit elevilor în mod gratuit, atât în format tipărit, cât și digital, și este transmisibil timp de patru ani școlari, începând cu anul școlar 2025–2026.

Inspectoratul școlar

Școala/Colegiul/Liceul

ACEST MANUAL A FOST FOLOSIT:

Anul	Numele elevului	Clasa	Anul școlar	Aspectul manualului*	
				la primire	la predare
1					
2					
3					
4					

* Pentru precizarea aspectului manualului se va folosi unul dintre următorii termeni: nou, bun, îngrijit, neîngrijit, deteriorat.

• Cadrele didactice vor verifica dacă informațiile înscrise în tabelul de mai sus sunt corecte.

• Elevii nu vor face niciun fel de însemnări pe manual.

Educație plastică. Manual pentru clasa a VIII-a
Oana-Mari Solomon, Sidonia Călin

Referenți științifici: Lect. univ. dr. George Moscal, Facultatea de Arte Plastice, Universitatea Națională de Arte, București
Prof. gr. I drd. Vlad-Dan Perianu, Liceul de Arte Plastice „Nicolae Tonitza”, București

Copyright © 2025 Litera Educațional
Toate drepturile rezervate



Editura Litera
tel.: 0374826635; 0213196390; 0314251619
e-mail: contact@litera.ro
www.litera.ro

Editor: Vidrașcu și fiii
Redactor: Mihaela Spurcaci
Corector: Carmen Bitlan
Credite foto: arhiva Litera, Shutterstock
Ilustrație copertă: Shutterstock
Copertă: Lorena Ionică
Tehnoredactare și prepress: Ana Vărtosu

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României
SOLOMON, OANA-MARI
Educație plastică: Manual pentru clasa a VIII-a/
Oana-Mari Solomon, Sidonia Călin. – București:
Litera, 2025
ISBN 978-630-355-293-4
I. Călin, Sidonia
73

CUPRINS

Scrisoare deschisă – introducere	4	IV. COMPOZIȚIA – Studiu după natură	49
Structura manualului	5	Lecția 1. Studiul după natură	51
Portofoliul. Proiectul. Fișa de observare a comportamentului	8	Lecția 2. Natură statică în creion și în culoare ...	53
RECAPITULARE	9	Lecția 3. Modularea luminii pe volum	57
Lecția 1. Recapitulare – Perspectiva	10	Lecția 4. Textură și materialitate	59
Lecția 2. Recapitulare – Compoziția plastică	12	Recapitulare și evaluare	62
I. LIMBAJUL PLASTIC	15	V. COMPOZIȚIA – Studiul figurii umane	63
Lecția 1. Elemente de perspectivă. Reprezentarea în perspectivă a punctului, a drepte și a figurilor geometrice	17	Lecția 1. Proporțiile corpului uman	65
Lecția 2. Reprezentarea în perspectivă a corpurilor geometrice	19	Lecția 2. Expresivitatea corpului și a figurii umane	68
Lecția 3. Noțiuni de design	20	Lecția 3. Compoziții figurative cu personaje	70
3.1. Design de produs	23	Lecția 4. Compoziția decorativă pe baza modificării succesive a spațiului în cadrul unei liniaturi inițiale	74
3.2. Design ambiental	24	Recapitulare și evaluare	76
3.3. Design grafic	25	VI. DIRECȚII DE MANIFESTARE ÎN ARTELE VIZUALE CONTEMPORANE	77
Recapitulare și evaluare	26	Lecția 1. Caracteristici și obiective ale artei contemporane	79
II. PROIECTE ȘI EVENIMENTE	27	Lecția 2. Stiluri și curente	81
Lecția 1. Afișul de promovare	29	2.1. Artă informală	81
Lecția 2. Organizarea unui eveniment	32	2.2. <i>Pop art. Op art. Graffiti art</i>	83
Recapitulare și evaluare	34	2.3. Artă conceptuală. Noul realism. <i>Arte povera</i>	85
III. TEHNICI SPECIFICE ARTELOR PLASTICE	35	2.4. <i>Video-art. Performance</i>	87
Lecția 1. Reprezentarea grafică și cromatică	37	Lecția 3. Arhitectura contemporană	88
Lecția 2. Fotografierea	39	Recapitulare	91
Lecția 3. Modelarea computerizată	43	Evaluare	92
Lecția 4. Construcții tridimensionale. Modelaj	45	Recapitulare finală	93
Recapitulare și evaluare	48	Autoevaluare de grup	95
		Dicționar	96

Draga noastră elevă/Dragul nostru elev,

„Aspiră!

Nu există aspirație fără poftă!

Începem cu un ciugulit, care crește și crește, apoi devine poftă, închidem ochii și încercăm să ne imaginăm ce ne-ar satisface pofta. Diverse idei ne trec prin minte, până ce una dintre ele aprinde o flacără, aduce entuziasmul, inspirația, mintea începe să lucreze, creativitatea se dezvoltă și visul devine clar.

Un vis este o sursă de energie care stă prins de noi și noi de el. Are pasiune, creativitate, ambiție, aruncându-ne departe, la înălțime.

Și cum zburăm în înalt, mai multe posibilități se deschid în fața noastră, iar pofta noastră crește, flacăra devine mai puternică, totul pare posibil.”

(<https://www.points-of-you.ro>)

Dragi elevi ai clasei a VIII-a, acesta este mesajul nostru pentru voi și se referă la IDEAL.

Acest an școlar, plin de întrebări și de răspunsuri, pune punct unui ciclu din viața voastră, dar este un punct de plecare către noi orizonturi.

Până acum ați explorat și ați descoperit, din mai multe puncte de vedere, domeniul disciplinei *Educație plastică*. În acest an școlar, vă propunem să reflectați la modul în care arta este influențată de progresul societăților, de religii, de concepte și ideologii filozofice și vă provocăm să vedeți diverse puncte de vedere, altele decât cele pe care le știți, din altă perspectivă.

Activitățile de învățare propuse în manual vă vor ajuta:

- să aflați informații utile;
- să exersați abilități vechi și noi în situații complexe, comunicând idei, emoții și sentimente cu ajutorul desenului, al picturii, al modelajului etc.;
- să faceți legătura cu ceea ce învățați la alte discipline;
- să manifestați atitudini pozitive față de contexte noi și de experiențe diverse.

În paginile de *Recapitulare* și *Evaluare* veți avea prilejul să analizați și să confirmați ceea ce ați învățat.

Vă dorim un an cu pasiune, entuziasm și ambiție!



STRUCTURA MANUALULUI

VARIANTA
TIPĂRITĂ



Manualul *Educație plastică* pentru clasa a VIII-a cuprinde șase unități de învățare care respectă modelul de proiectare centrat pe construirea de competențe și conținuturile din programă. Lecțiile sunt însoțite de activități de învățare-evaluare, care determină formarea competențelor specifice cu care acestea sunt corelate.



PAGINI DE DESCHIDERE ALE UNEI UNITĂȚI

Numărul și titlul unității de învățare



Rutine de gândire vizibilă



Titlurile
lecțiilor
și Com-
petențe
specifice

Imagini sugestive pentru reactualizări sau
pentru crearea de noi contexte de învățare.

Conexiuni cu vechile cunoștințe, cu informații de la
alte discipline sau prilejuri de reflecție în strânsă
legătură cu formarea de noi competențe din unitate.

Imagine sugestivă pentru noile concepte
specifice disciplinei, pe care copiii le vor
descoperi în fiecare unitate de învățare.

PAGINI DE LECȚIE

PAGINĂ DE RECAPITULARE ȘI (AUTO)EVALUARE

Rubrica
Explorez
lumea
din jurul
meu

Imagini
corelate
cu infor-
mațiile
din text



Rubrica Descopăr cunoștințe noi

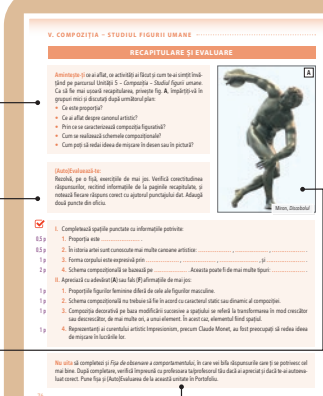


Rubrica Aplic și experimentez ce învăț

Recapi-
tularea
cunoștin-
țelor noi

(Auto)
Evaluare

Imagini
de sprijin
pentru
(Auto)
Evaluare.



Reamintire de folosire și aducere la
un loc a tuturor formelor de evaluare.



VARIANTA DIGITALĂ

Varianța digitală cuprinde integral conținutul manualului în variantă tipărită, având în plus o serie de activități multimedia interactive de învățare (AMII): animate, statice, interactive.

Paginile din manual pot fi vizionate pe diverse dispozitive (desktop, laptop, tabletă, telefon), oferind o excelentă experiență de navigare.



Activitățile multimedia interactive de învățare încurajează elevii să-și dezvolte gândirea critică și să-și sporească interesul și cunoștințele.



AMII statice

galerii de imagini, informații suplimentare, diagrame și hărți conceptuale



AMII animate

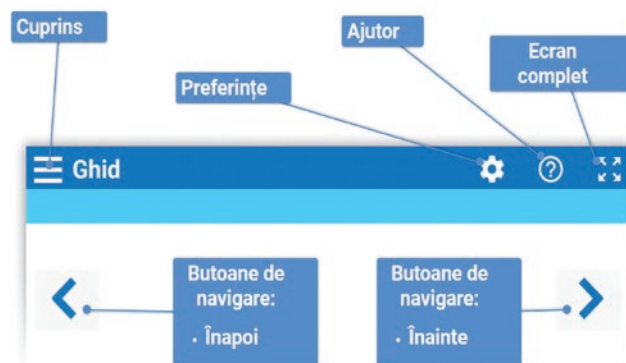
filmulețe sau animații



AMII interactive

jocuri sau exerciții, la finalul cărora elevul poate verifica corectitudinea răspunsurilor oferite

Descoperiți informații utile pentru utilizarea manualului digital examinând schema de mai jos.



Competențe generale și specifice, conform programei școlare pentru disciplina Educație plastică pentru clasele a V-a – a VIII-a, aprobată prin OMEN nr. 3393/28.02.2017:

- 1. Receptarea cu sensibilitate și spirit critic a mesajelor artistic-vizuale în scopul formării culturii artistice de bază**
 - 1.1. Contextualizarea unor mesaje artistice receptate în cazurile artelor cinetice: teatru, film, TV, computer etc.
 - 1.2. Utilizarea criteriilor valorice proprii în analiza lucrărilor de artă
 - 1.3. Observarea unor direcții de manifestare în artele vizuale contemporane
- 2. Utilizarea de instrumente și tehnici variate specifice artelor vizuale plastice și decorative**
 - 2.1. Punerea în valoare a caracteristicilor instrumentelor și a potențialului expresiv al tehnicilor aplicate, în contexte diferite
 - 2.2. Valorizarea, în contexte variate, a caracteristicilor expresive ale limbajului plastic și decorativ în compoziții și în mediul înconjurător
- 3. Exprimarea ideilor, a sentimentelor și a mesajelor, utilizând limbajul artistic-vizual în contexte variate**
 - 3.1. Explorarea unor modalități alternative de exprimare a ideilor, a sentimentelor și a mesajelor în diferite domenii artistice
 - 3.2. Dezvoltarea de evenimente ce pun în evidență produse artistice creative bazate pe teme plastice

RUBRICI ALE MANUALULUI

Rubricile din manual sunt marcate cu bentițe colorate și sunt scrise cu fonturi colorate, în strânsă legătură cu cromatică fiecărei unități.

Cunoștințele noi sunt așezate pe fond gri, pentru a fi observate cu ușurință.

Prin cele două **Pagini de deschidere** din fiecare unitate se urmărește dezvoltarea gândirii vizibile a elevilor și stimularea curiozității de a învăța. Pe aceste două pagini sunt precizate titlurile lecțiilor și competențele ce urmează să fie formate.

LECȚIA 1. Titlul lecției – titlurile lecțiilor

EXPLOREZ LUMEA DIN JURUL MEU

Observarea cu atenție a realității și realizarea de conexiuni între viața reală și exprimarea acesteia prin intermediul educației plastice; prin această rubrică răspundem la întrebarea de ce să învăț și reflectez la ce îmi va folosi ce voi învăța.

Mă inspir din experiența artiștilor

Zona de formare de comportamente și atitudini inspirându-te din felul în care artiștii au privit viața și au redat-o în operele lor.

DESCOPĂR CUNOȘTINȚE NOI

Familiarizarea cu informații și concepte noi specifice disciplinei, învățare prin descoperire; se regăsește în manual în casetele cu text scris pe fundal gri.

APLIC ȘI EXPERIMENTEZ CE ÎNVĂȚ

Zona de punere în practică a cunoștințelor și a conceptelor noi învățate în directă legătură cu viața elevului.

Școala marilor maeștri

În paginile cu rubrica *Școala Marilor Maeștri* se pune accentul pe noțiunile studiate în unitatea tematică. Acolo sunt prezentate două opere de artă ale unor mari artiști care sunt analizate prin comparație.

UN PIC DE...

Paginile cu rubrica *Un pic de...* sunt speciale. Acolo vei regăsi informații prezentate sintetic, care fac legătura între artă și alte domenii. Este modalitatea prin care îți propunem să faci punți de legătură cu ceea ce înveți la alte discipline: Istorie, Limba și literatura română, Matematică etc.

Paginile de **Recapitulare și (Auto)Evaluare** – recapitulările sunt *stații de oprire* în care elevii reorganizează informațiile noi învățate, lucrând în mod interactiv, prin cooperare în grupuri mici; prin Evaluare și (Auto)Evaluare se realizează monitorizarea progresului făcut.

Cuvintele notate cu * se regăsesc explicate în dicționarul de la sfârșitul manualului.

PORTOFOLIUL

Ai aflat că în fiecare unitate există rubrica *Aplic și experimentez ce învăț*. Te încurajăm să adaugi și să păstrezi într-un **Portofoliu** lucrările. Astfel, la final de an, vei avea dovada activității tale. Pentru a putea urmări mai ușor progresul făcut, te poți autoevalua la finalul fiecărei unități, urmărind criteriile date. Dacă este cazul, poți alege să completezi/îmbunătățești pe parcurs anumite produse din portofoliu.

Criteriul	Da/În totalitate	Parțial	Nu/Niciodată
Realizarea aplicațiilor propuse la fiecare lecție din unitate.			
Respectarea cerințelor din aplicație pentru fiecare lucrare.			
Produse finalizate.			
Originalitate în realizarea aplicațiilor.			

PROIECTUL

La disciplina *Educație plastică*, cel mai ușor înveți prin acțiune, aplicând noțiunile, cu creativitate, de aceea, pe parcursul acestui an vei avea de realizat mai multe **proiecte** (sau mini-proiecte). Proiectul este un mod de învățare și de evaluare valoros și atractiv, pentru că îți va permite să alegi direcții diverse de rezolvare a provocărilor, potrivite felului tău preferat de a face lucrurile. În cadrul învățării prin proiect, poți lucra individual, dar și în perechi sau în grupuri mici, un prilej foarte bun să-ți exersezi spiritul de echipă, colegialitatea, toleranța și dialogul.

În **(Auto)Evaluarea unui proiect** te poți ghida după următoarele propuneri de criterii și punctaje:

- proiectul răspunde cerinței: **2 p.**
- noțiunile specifice disciplinei sunt aplicate corect: **2 p.**
- se observă creativitate în aplicarea noțiunilor și în folosirea materialelor: **2 p.**
- proiectul are acuratețe (a fost realizat îngrijit): **2 p.**
- a existat colaborare (profesor-elev, elev-elev etc.): **1 p.**
- poți spune ce lecții ai învățat: ce a mers, ce ar fi putut merge mai bine etc.: **1 p.**

Total: 10 puncte

FIȘA DE OBSERVARE A COMPORTAMENTULUI

Creează-ți obiceiul de a-ți autoevalua comportamentul și atitudinea. Este un obicei care te poate ajuta să te cunoști și să te înțelegi mai bine. La finalul fiecărei unități, poți adăuga în Portofoliu **Fișa de observare a comportamentului**, în care vei bifa în dreptul răspunsului care ți se potrivește cel mai bine. După completare, verifică împreună cu profesoara/profesorul dacă te-ai autoevaluat corect.

Comportamentul	Niciodată	Uneori	Deseori	Întotdeauna
Am dovedit interes în învățare la disciplina <i>Educație plastică</i> .				
Am participat activ: am întrebat, mi-am spus părerea, am cercetat diverse surse etc.				
Am cerut ajutor când am avut nevoie.				
Când am greșit, am folosit greșeala ca prilej de învățare.				
Am adunat toate lucrările în Portofoliu.				
Am cooperat cu colegii în realizarea proiectelor de grup.				

RECAPITULARE



Imaginează-ți că te afli într-o localitate situată la poalele unui munte și pornești într-o drumeție; privirea ți se ridică spre vârful care se pierde în nori; pleci la drum și urci tot mai sus. Din când în când, faci câte o pauză și te uiți în urmă: casele s-au micșorat și le vezi doar acoperișurile, iar drumurile s-au îngustat. În sfârșit, ajungi în vârf, la o cabană pe care nu ai văzut-o de la poalele muntelui. Privirea îți alunecă în jos, în vale: acoperișurile caselor sunt mici pete de culoare, iar șoselele sunt fire subțiri, unduitoare. Dar, acum, cerul și norii sunt mai aproape.

Lucrurile nu și-au schimbat dimensiunile, doar tu ți-ai schimbat locul din care privești și perspectiva (fig. A, B).

Poți să faci o asemănare între călătoria pe munte și călătoria prin cunoaștere?

Uneori, unele cunoștințe sunt mai ușor de învățat, altele mai greu. Dar, după ce ai aprofundat, totul pare mai ușor. De fapt, cunoștințele sunt aceleași, doar tu înțelegi și privești altfel ceea ce este în jurul tău.



LECȚIA 1. Recapitulare – Perspectiva

Îți amintești? În clasa a VII-a ai învățat că, de-a lungul timpului, artiștii au stabilit mai multe moduri de realizare a perspectivei în pictură sau în desen. Au descoperit că pot crea iluzia volumului și a tridimensionalului (adâncimea), atunci când aplică **contrastul clar-obscur, gradarea dimensiunilor și a culorilor, suprapunerea personajelor**.

Din perioada Renașterii, artiștii au aplicat și metoda **perspectivei liniare** sau **geometrice**. Această metodă stabilită de matematicieni și artiști se bazează pe reguli geometrice pentru a calcula înclinația liniilor convergente, dând astfel impresia de profunzime în cel mai realist mod (fig. A).



În vara anului 1864, la Honfleur, în Normandia, Franța, Claude Monet (pictor francez, 1840–1926) a pictat diferite locuri din oraș. *Rue de la Vierge, Honfleur* este astfel subiectul a două tablouri de dimensiuni și aspecte similare. Cel din fig. A se află la Muzeul de Arte Frumoase din Boston, SUA.

Monet a surprins strada la începutul după-amiezii, pentru a folosi un joc de lumini și umbre care a evidențiat contururile și formele. Pictorul a redat perspectiva aplicând metodele enunțate mai sus.

Scoala marilor maestri

De la Melozzo da Forlì ...



Melozzo da Forlì a fost sculptor și pictor italian (1438–1494). Artistul a pictat această frescă (*Sixtus al IV-lea numindu-l pe Platina prefectul Bibliotecii Vaticanului*) în anul 1477 pentru a decora pereții Bibliotecii Vaticanului, construită doi ani mai devreme de Papa Sixtus IV.

În această compoziție, pictorul a folosit foarte atent perspectiva: a realizat scena ca și cum ar fi fost văzută de la bază.

A ales un punct de vedere situat foarte jos, astfel încât Papa să domine scena, chiar dacă stă așezat pe scaun.

... la De Chirico



Giorgio de Chirico (pictor italian) (1888–1978) a tras adesea perspective atât de extreme încât par ireale: la prima vedere, spațiile par normale, dar observându-le cu mai multă atenție ne dăm seama că au fost deformate în mod deliberat. Obiectele și spațiile, astfel modificate, devin misterioase și tulburătoare.

În lucrarea *Misterul și melancolia unei străzi*, pictorul a ales un punct de vedere foarte înclinat și ridicat, creând o perspectivă unghiulară în care clădirea din dreapta blochează o mare parte a vederii; în schimb, cea din stânga pare că „urcă” prea repede spre linia orizontului, situată foarte sus.

Compoziția transmite o stare de instabilitate, sentiment accentuat de contrastul violent dintre lumină și umbră.

APLIC ȘI EXPERIMENTEZ CE ÎNVĂȚ

Realizează o compoziție sau un peisaj în care să redai iluzia volumului și a adâncimii prin metodele de realizare a perspectivei.

LECȚIA 2. Recapitulare – Compoziția plastică

Îți amintești?

Compoziția este un set de **elemente** dispuse în așa fel încât să formeze o **structură coerentă**. În artă, numim compoziție modul în care diferitele elemente ale limbajului vizual (punct, linie, pată, formă, culoare, valoare) sunt organizate în cadrul unei opere. Studiarea compoziției unei opere înseamnă a privi **întregul**, a încerca să identifice relațiile dintre componentele sale. În spatele tuturor compozițiilor există alegeri și interpretări personale (fig. A și B).



Compoziția plastică poate fi **statică** sau **dinamică** și poate avea **unul** sau **mai multe centre de interes**. Caracterul static sau dinamic al unei compoziții este dat de **liniile de forță** (**axe compoziționale**) pe traseul cărora se ordonează formele și culorile.

Centrul de interes este zona dintr-o compoziție spre care privirea se va îndrepta din primul moment. Acesta se obține prin: direcționarea elementelor pe liniile de forță, stabilirea celei mai accentuate mișcări, contraste cromatice și valorice puternice, detalii. Centrul de interes poate fi un semn, un detaliu sau un fragment.



În compoziția **statică** se folosesc axe orizontale și verticale care transmit **echilibru** și **calm** (fig. A).

Fra Angelico, *Buna Vestire*



În **compoziția dinamică** se folosesc axe oblice, curbe sau sinuoase, cu contraste cromatice și valorice accentuate care transmit **mișcare** și **dramatism** (fig. B).

Paolo Veronese, *Buna Vestire*

Scoala marilor maestri



De la Rafael ...



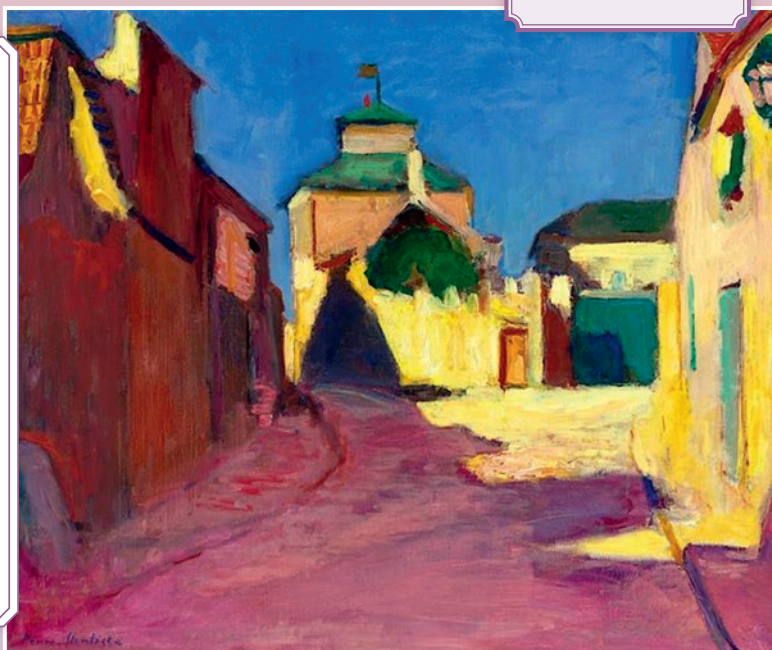
Rafael Sanzio (1483–1520) a fost un mare artist al Renașterii italiene și un maestru în a conduce privirea către cele mai importante elemente ale picturii. În *Triumful Galateei*, săgețile și arcurile heruvimilor* care zboară pe cer sunt îndreptate către protagonistă, nimfa Galateea*: ele indică punctul în care să te uiți.

Fața Galateei este poziționată în cel mai important punct focal al picturii: centrul ei geometric, unde se întâlnesc și cele două linii de forță diagonale pe care se bazează compoziția. La aceste linii puternice se adaugă a treia, curbată și sinuoasă, care traversează partea inferioară a tabloului: este sugerată de pânza ținută de figura feminină din stânga, forma cochiliei, corpul heruvimului în centrul de jos și spatele delfinilor. Compoziția este astfel mișcătoare și plină de viață.

... la Matisse

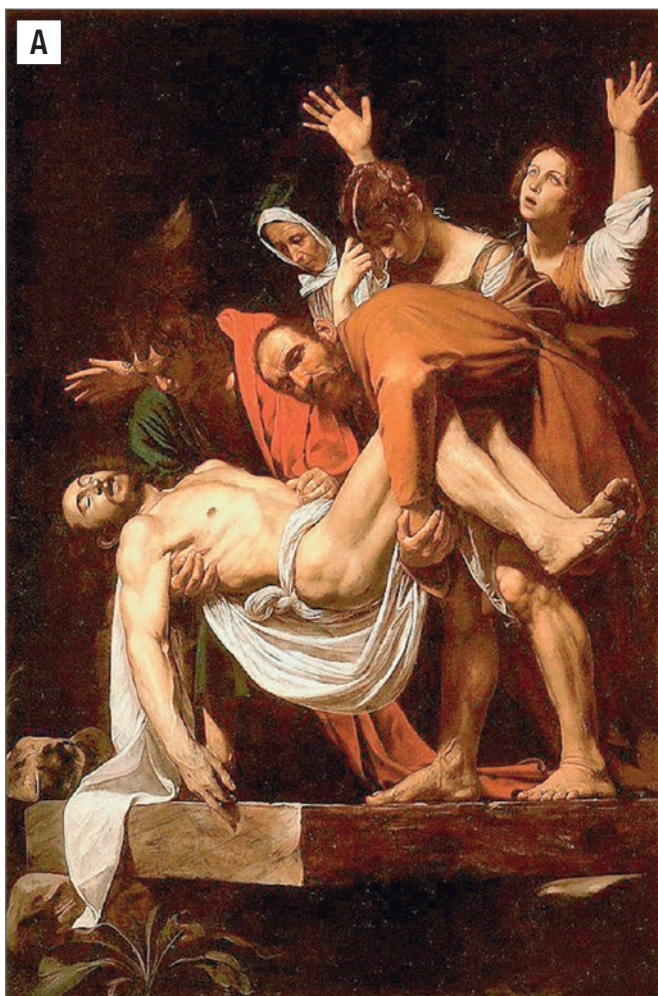
Henri Matisse (1869–1954) a fost un pictor francez, considerat unul dintre cei mai mari colorişti ai secolului al XX-lea.

Matisse a iubit culoarea, contrastele puternice și formele. În pictura *O stradă la Arcueil*, pictorul ne propune un peisaj urban în care subiectul principal îl constituie contrastul violent dintre lumină și umbră. Decupajul precis al umbrelor și al acoperişurilor, care străbate pictura aproape în diagonală, conduce privirea către ansamblul de clădiri aflate în fundal și formează linia de forță pe care este construit peisajul. Astfel, Matisse a creat o compoziție dinamică, plină de culoare.



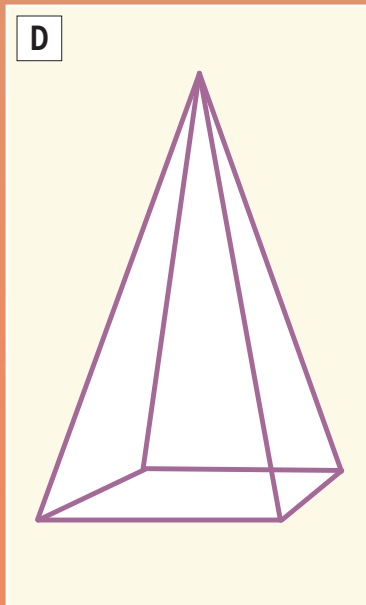
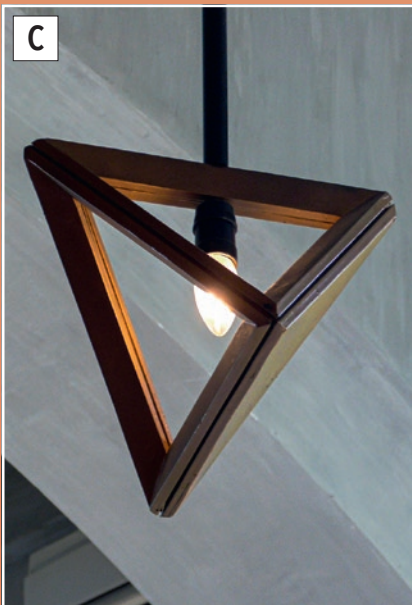
APLICAȚII la alegere

1. Privește cu atenție *Coborârea de pe cruce* de Caravaggio (pictor italian, 1571–1610) (fig. **A**) și *Scăldători la Asnières* de Georges Seurat (pictor francez, 1859–1891) (fig. **B**). Ce moduri au ales pictorii pentru a crea perspectiva, iluzia volumului și a tridimensionalului?
2. Ce emoții transmit lucrările din fig. **A** și **B**? Crezi că emoțiile pe care le comunică lucrările sunt în strânsă legătură cu felul în care au ales pictorii să creeze perspectiva? Argumentează.
3. Ce mod ai alege tu pentru a reda perspectiva și ce emoții ai vrea să transmiți cu ajutorul ei? Creează o lucrare pornind de la această întrebare.
4. Privește cu atenție lucrarea lui Édouard Manet (pictor francez, 1832–1883) *Calea ferată* (fig. **C**). Ce emoții transmite lucrarea? Ce fel de compoziție plastică a creat pictorul? Argumentează.
5. Dacă ai vrea să redai bucuria, ce fel de compoziție plastică ai alege să faci? Creează o lucrare pornind de la această întrebare.
6. Scrie o listă cu asemănări și deosebiri între lucrările **A** și **C**.
Pune în Portofoliu aplicația pe care ai ales să o rezolvi.



I. LIMBAJUL PLASTIC

Ai observat cum figurile și corpurile geometrice fac parte din lucrurile ce ne înconjoară? Din cele mai vechi timpuri, artiștii și designerii au fost fascinați de aceste forme și le-au introdus în viața cotidiană. Privește imaginile **A**, **B**, **C**, **D**, **E**. În toate acestea, se regăsește același corp geometric. Ce mesaj identifiți în fiecare dintre aceste imagini?





Privește cu atenție reproducerea.

- Ce vezi?
- Ce crezi că reprezintă?
- Ce te întrebi?

Lecția 1. Elemente de perspectivă. Reprezentarea în perspectivă a punctului, a drepte și a figurilor geometrice

Lecția 2. Reprezentarea în perspectivă a corpurilor geometrice

Lecția 3. Noțiuni de design

Competențe specifice: 1.2, 2.1, 2.2, 3.1

Michael Thonet, *Scaunul*

LECȚIA 1. Elemente de perspectivă. Reprezentarea în perspectivă a punctului, a dreptei și a figurilor geometrice

EXPLOREZ LUMEA DIN JURUL MEU

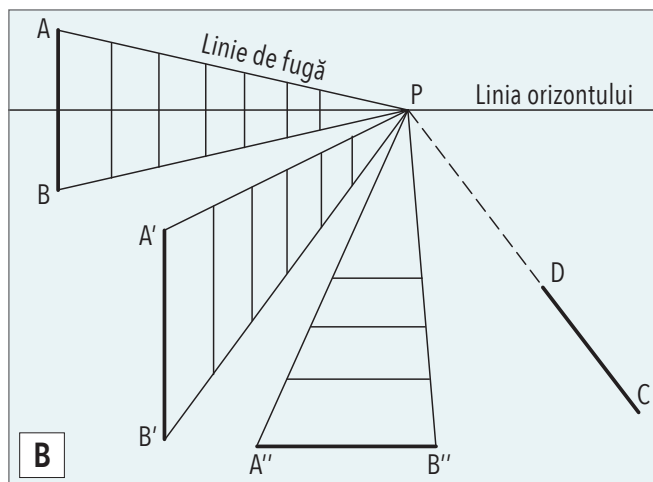
Privește cerul înnelat și constelațiile desenate în figura **A**. Cum crezi că sunt reprezentate stelele? Ce crezi că s-ar întâmpla dacă ne-am apropia sau ne-am îndepărta de ele? Îți amintești? Noi vedem o perspectivă a lucrurilor, nu ce sau cum sunt ele în esență.



DESCOPĂR CUNOȘTINȚE NOI

În limbajul vizual, punctul este cel mai mic și mai simplu dintre elementele pe care ochiul uman le poate percepe. În **perspectivă**, **reprezentarea punctului** se face prin intersecția a două drepte așezate în poziții particulare. Privește cu atenție fig. **B**. Observă dreptele verticale AB , $A'B'$ și orizontala $A''B''$ care se micșorează pe măsură ce se apropie de punctul de fugă P . Pot fi și drepte oarecare, CD , care fug spre punctul P .

Astfel, **dreptele** sunt reprezentate în perspectivă.



Pentru desenarea figurilor geometrice în perspectivă există **elemente comune de construcție**: linia terestră (LT), linia orizontului (LO), punctul principal de vedere (P) și cel de distanță (D).

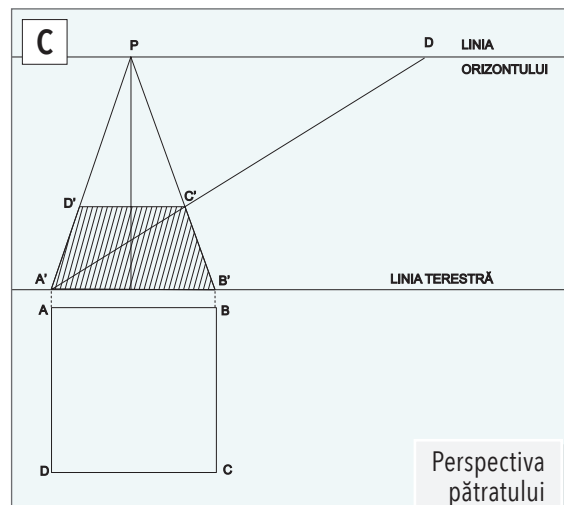
Important! Toate figurile geometrice se desenează sub linia terestră, la o distanță oarecare.

Toate punctele figurii geometrice se proiectează pe linia terestră.

Punctul principal de vedere, P , se află astfel: din mijlocul laturii paralele cu linia terestră se ridică o perpendiculară spre linia orizontului; intersecția se notează cu P .

Pătratul în perspectivă (fig. C)

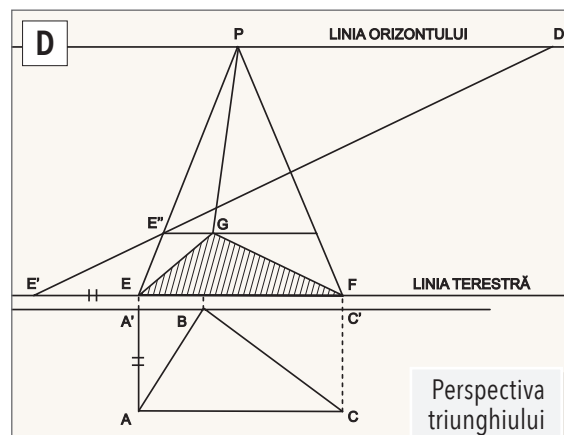
Se trasează linia orizontului LO și linia terestră LT . Sub LT se desenează un pătrat, $ABCD$. Se proiectează punctele A și B pe LT și se notează A' , B' . Din mijlocul laturii $A'B'$, se ridică o perpendiculară spre LO , iar intersecția se notează cu P . Tot pe LO , la stânga sau dreapta de P , la o distanță oarecare de acesta, se notează punctul de fugă D . Din A' , se trasează o linie de fugă spre D . Intersecția $A'D$ cu $B'P$ se notează cu C' . Din punctul C' , se trasează o paralelă la $A'B'$ spre $A'P$ și se obține punctul D' . $A'B'C'D'$ este pătratul în perspectivă.



Perspectiva pătratului

Triunghiul în perspectivă (fig. D)

Primii pași sunt aceiași: LO , LT , P , D și figura geometrică. Se desenează o dreaptă paralelă cu linia terestră care trece prin punctul B . Din punctele A și C , se ridică perpendiculare pe dreaptă, obținându-se punctele A' și C' . Acestea se ridică pe linia terestră și se obțin punctele E și F . Latura AA' se proiectează pe linia terestră din E și se obține E' . Din E' , se trasează linia de fugă spre punctul D . La intersecția lor, se notează punctul E'' din care se desenează o dreaptă paralelă cu latura EF a triunghiului. La intersecția acestei drepte cu linia de fugă, se formează punctul G . Astfel, se obține triunghiul EFG în perspectivă.

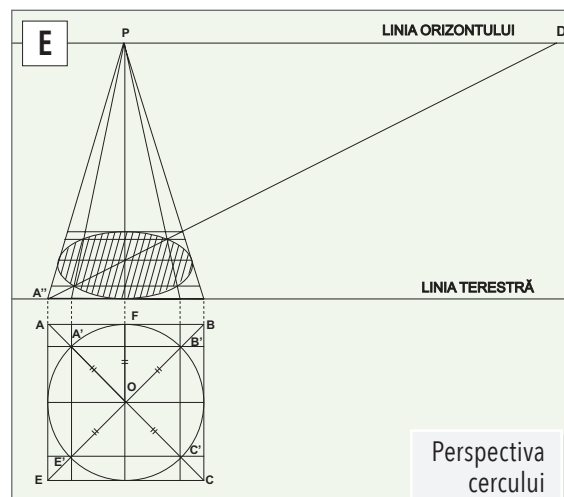


Perspectiva triunghiului

Cercul în perspectivă (fig. E)

Se desenează un cerc în cadrul unui pătrat $ABCE$. Intersecția diagonalelor și a medianelor pătratului se notează cu O . Se notează cu F jumătatea laturii AB . Se proiectează OF pe OA și se obține A' . $OF = OA'$. Se repetă metoda pe celelalte diagonale și se obține pătratul $A'B'C'E'$.

Se ridică punctele A , A' , F , B' , B pe linia terestră și se trasează liniile de fugă către P . Din A'' , se desenează linia de fugă către punctul D , care va intersecta liniile de fugă trasate spre punctul P . Din punctele de intersecție, se trasează paralele cu linia terestră și se obține pătratul în perspectivă. Se desenează cercul în interiorul acestuia, cu ajutorul punctelor de intersecție ale liniilor de fugă.



Perspectiva cercului

APLIC ȘI EXPERIMENTEZ CE ÎNVĂȚ

Realizează desene cu figuri geometrice în perspectivă, urmărind exemplele din fig. C, D, E. Ține cont de elementele comune și de regulile importante!

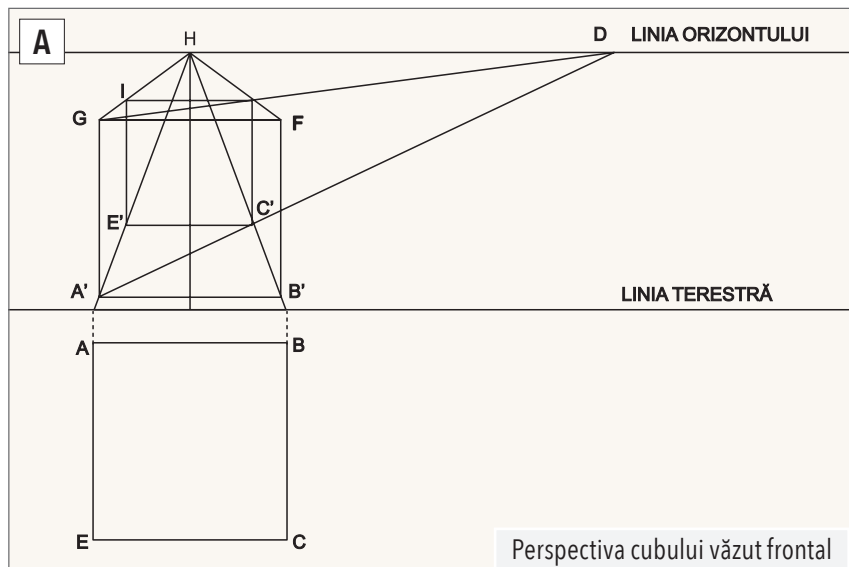
LECȚIA 2. Reprezentarea în perspectivă a corpurilor geometrice

DESCOPĂR CUNOȘTINȚE NOI

Ai învățat în lecția anterioară reprezentarea în perspectivă a unor figuri geometrice. Continuă procesul de învățare prin studierea corpurilor geometrice. Privește cu atenție fig. A, B.

Cubul în perspectivă (fig. A)

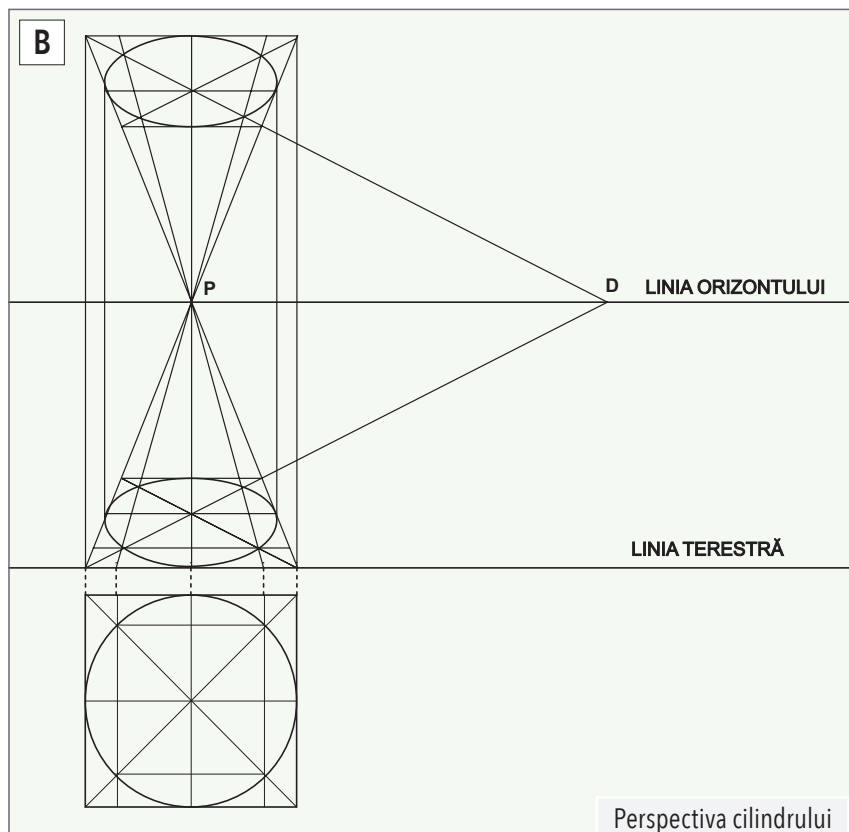
Se desenează un pătrat în perspectivă, $A'B'C'E'$. Apoi, din punctele A' și B' se ridică perpendiculare egale cu latura $A'B'$ și se încheie fața cubului, $A'B'FG$. Din punctele G, F , se trasează linii de fugă care se unesc în punctul P , iar din A' și G se trasează linii de fugă spre punctul D . Din intersecția liniilor de fugă GD cu FP rezultă punctul H . Din C' și H se desenează paralele cu linia terestră. Aceste drepte se intersectează cu liniile de fugă $A'P$ și GP . Astfel, am obținut cubul văzut din față în perspectivă.



Cilindrul în perspectivă (fig. B)

Folosește-te de perspectiva cercului, pe care deja ai învățat-o. Vei obține două cercuri „turtite” care se numesc **elipse**.*

Din marginile elipselor se duc paralele și astfel se obține cilindrul.



APLIC ȘI EXPERIMENTEZ CE ÎNVĂȚ

Realizează desenul unei case folosind figurile și corpurile geometrice în perspectivă pe care le-ai învățat în lecțiile 1 și 2.



LECȚIA 3. Noțiuni de design

EXPLOREZ LUMEA DIN JURUL MEU

Nu există nicio diferență calitativă între artist și artizan [...]. Noi formăm o nouă corporație de creatori, fără diferențe de clasă, care ridică o barieră arogantă între artist și artizan, spunea arhitectul modernist Walter Gropius.

Privește cu atenție fig. A, B și C. Care dintre ele crezi că reprezintă o lucrare de artă? De ce? Înainte să răspunzi reflectează la citatul de mai sus.



DESCOPĂR CUNOȘTINȚE NOI

Piese de mobilier, telefoane, computere, corpuri de iluminat, servicii de masă, tacâmuri, pahare, automobile, bijuterii, haine, pantofi, mobilier urban, toate aceste **obiecte**, pe care noi le utilizăm, sunt realizate de ramuri industriale care le produc în serie, adică în multe exemplare identice. Pentru fiecare tip de obiect, este conceput un **proiect** sau un **desen (de concepție)** și un **prototip*** după care se realizează **produsul în serie**.

Această concepție și metodă de creație, prin care se urmărește să se asigure fiecărui produs o bună funcționalitate și un aspect estetic, se numește **design**. Cel care concepe ideea și proiectul unui obiect se numește **designer**. El are în vedere mai multe aspecte: obiectul creat trebuie să fie eficient și ușor de utilizat, să aibă un aspect estetic și să fie ușor de produs în cantități mari (fig. D). Varietatea tipologiei obiectelor a determinat specializarea designerilor în diferite categorii.

Astfel, au apărut **design-ul de produs**, **design-ul ambiental**, **design-ul grafic**, **design-ul de modă**, **design-ul de bijuterii**, **web design-ul** și multe alte categorii.



UN PIC DE... ISTORIE

Spre sfârșitul secolului al XIX-lea, în Europa apare un nou stil artistic. Acesta promovează utilizarea stilizată a motivelor din natură – de la ierburi marine la flori, de la insecte la animale. Este caracterizat prin liniaturi curbe, ondulate și prin armonia motivelor geometrice (fig. E). Acest stil poartă numele de **Art Nouveau** în Franța, **Modern Style** în Anglia, **Jugendstil** în Germania, **Nieuwe Kunst** în Țările de Jos, **Secession** în Austria, **Stile Liberty** în Italia.

În **Europa industrializată**, se comercializează pe scară largă **mobilier**, de toate formele, **țesături**, **tapițerii** și **draperii**, **corpuri de iluminat**, **afișe publicitare**, **obiecte de decor** la modă și **mobilier urban**. Astfel, s-a născut conceptul modern de **design**.

La sfârșitul secolului al XIX-lea, a luat naștere **design-ul grafic**. Artistul și editorul englez William Morris (1834–1896) împreună cu câțiva tipografi au început să tipărească cărți și afișe, combinând în mod creativ caracterele tipografice cu texte și ilustrații (fig. F).

Până la începutul secolului al XIX-lea, decorațiunile interioare erau în grija unui constructor care colabora cu un tapițer sau cu un artizan. În urma progresului tehnologic, odată cu înflorirea clasei de mijloc din țările industrializate, care își dorea să-și evidențieze statutul social, capătă amploare **design-ul ambiental**. Astfel, apar primele mari companii de mobilier, de decorațiuni, care ofereau servicii de design.

După 1950, s-au pus bazele unor cursuri speciale pentru designeri de interior și s-au creat organizații care au reglementat formarea designerilor.

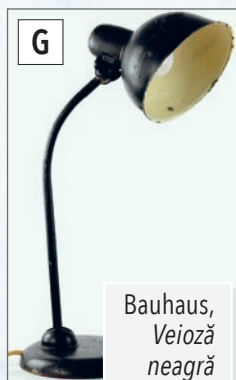


William Morris, Logo de presă

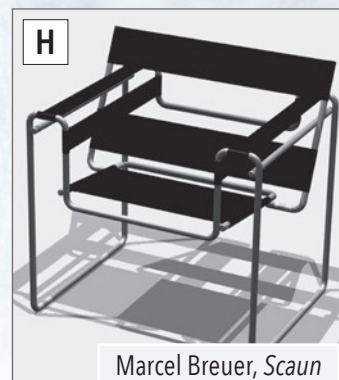


În secolul al XX-lea, în Germania, Walter Gropius a întemeiat **Școala de Artă și Design Bauhaus**. Aceasta avea ca scop învingerea prejudecății care a situat arta mai sus decât design-ul util, prin producția în cantități mari și la prețuri mici a obiectelor de mobilier și de iluminat, mașini și alte ustensile estetice și, totodată, funcționale (fig. G, H).

Mai târziu, Școala de Artă și Design Bauhaus experimenta noi forme de comunicare vizuală care combinau textul cu imagini (ilustrații), fotografii și fotomontaje pentru a consolida impactul mesajului și pentru a face ca înțelegerea să fie imediată (fig. J).



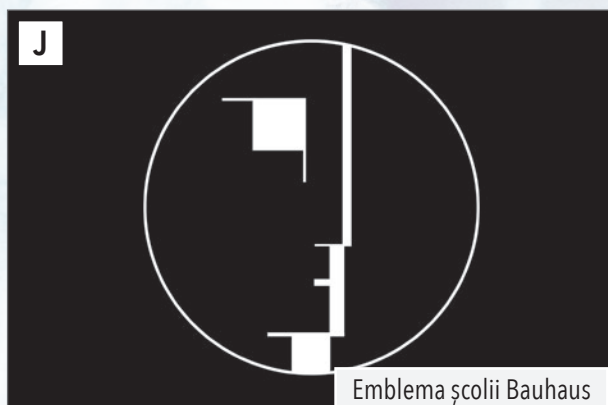
Bauhaus,
Veioză
neagră



Marcel Breuer, Scaun



Pagină de site



Emblema școlii Bauhaus

O altă mare transformare s-a produs în a doua jumătate a secolului al XX-lea. Design-ul grafic a dezvoltat ramura **publicității**, care cuprinde **logouri***, **sigle de branduri***, **site-uri** etc. (fig. I, K).



Logo

APLIC ȘI EXPERIMENTEZ CE ÎNVĂȚ

Caută, în diverse surse precum reviste, internet, imagini și informații despre logouri și sigle de branduri. Alege un brand al cărui design de produs și design grafic s-a modificat foarte puțin de la apariția lui până în prezent. Discută cu un coleg/o colegă despre ce ai aflat.

3.1. Design de produs

EXPLOREZ LUMEA DIN JURUL MEU

Privește cu atenție restaurantele sau terasele în care mergi. Acestea sunt de multe ori mobilate cu un astfel de scaun (fig. A). Este un design de mobilier curbat, cunoscut sub numele de „scaunul vienez de cafea”, realizat de Michael Thonet (1796–1871) la jumătatea secolului al XIX-lea. A avut un mare succes, fabricându-se și astăzi. Succesul acestor scaune constă în funcționalitate, în realizarea estetică, dar și în costurile reduse de producție și prețul lor competitiv.



DESCOPĂR CUNOȘTINȚE NOI

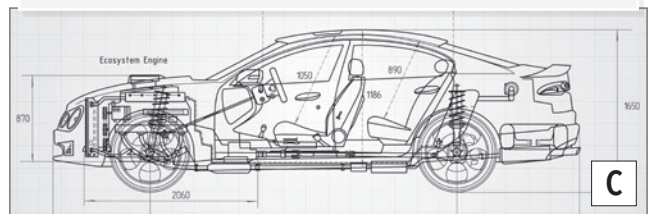
Obiectele utile, înainte de revoluția industrială, erau realizate manual, unul câte unul, de către artizani*.

Cum ia naștere un design de produs?

1. Se realizează o serie de **schite**, în mod tradițional pe hârtie, dar în prezent sunt folosite din ce în ce mai mult tableta grafică și computerul. Acest lucru permite schitei o mai bună integrare în continuarea procesului (fig. B).



2. Designerul elaborează un **desen la scară*** reprezentând obiectul în detaliu. Astăzi există programe specializate pentru acest procedeu (fig. C).



3. Se construiește un **prototip***. Se evaluează toate caracteristicile obiectului, se fac teste, se elimină orice problemă (fig. D).



4. Odată obținut produsul dorit, se pregătesc **matrițele*** și se trimite spre producția în fabrică (fig. E).

APLIC ȘI EXPERIMENTEZ CE ÎNVĂȚ

1. Alege un instrument de uz comun, de exemplu, un cuțit, o lingură sau un ceainic.
2. Observă formele, componentele și materialele din care sunt alcătuite.
3. Caută informații din trecut despre tipul de obiect pe care l-ai ales să-l studiezi și compară-le cu cele din prezent (formă, componente, materiale).
4. Desenează schițe ale obiectului după informațiile pe care le-ai obținut.



3.2. Design ambiental

EXPLOREZ LUMEA DIN JURUL MEU

Ai observat că spațiile în care locuim sau în care ne desfășurăm diverse activități au aspecte diferite? Unele îți plac, în altele nu te simți prea confortabil. Te-ai întrebat de ce? Oare dimensiunile, culorile, mobilierul și alte accesorii sunt importante?

DESCOPĂR CUNOȘTINȚE NOI

Design-ul ambiental de interior sau de exterior se referă la decorarea unui spațiu privat sau public (muzeu, spital, birou, aeroport, gară, școală, hotel, vilă, apartament etc.) – fig. **A, B, C**. **Designerul ambiental** este persoana care planifică, cercetează, coordonează și amenajează astfel de proiecte. Pentru a crea un spațiu echilibrat, armonios, se ține cont atât de elementele funcționale (mobilier, corpuri de iluminat etc.), cât și de cele decorative (picturi, sculpturi etc.).



APLIC ȘI EXPERIMENTEZ CE ÎNVĂȚ

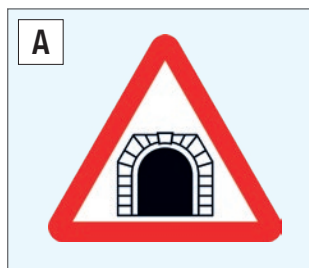
Privește cu atenție fig. **B**. Amintește-ți noțiunile de perspectivă pe care le-ai învățat, apoi desenează-ți propria cameră. Decoreaz-o cu obiecte de mobilier, așa cum ți-ar plăcea să arate!

3.3. Design grafic

DESCOPĂR CUNOȘTINȚE NOI

În fiecare zi întâlnim indicatoare rutiere, afișe, pagini de reviste, site-uri web, etichete, logouri etc. (fig. A, B, C). Toate acestea comunică mesaje, informații și emoții folosind un limbaj vizual bazat pe imagini sau pe combinația dintre imagini și cuvinte.

Aceste tipuri de obiecte se încadrează în **design-ul grafic**. În realizarea lor, se urmărește o **comunicare scrisă și vizuală** cât mai exactă și imediată a **mesajului** pe care vrem să îl comunicăm.



William Morris, Filă de manuscris

APLIC ȘI EXPERIMENTEZ CE ÎNVĂȚ

Privește cu atenție fig. D și E. Caută în diverse surse informații despre cele două reviste, *Jugend* și *Vogue* – profil, an și loc de apariție, coperte, conținut, imagini etc. Discută cu un coleg/o colegă despre fiecare revistă în parte. Realizați împreună o copertă pentru o revistă care vă place. Aveți grijă la formă, mesaj, imagine și text. Acestea trebuie să comunice cât mai exact conținutul revistei.



Coperta revistei *Jugend*, 1896



Coperta revistei *Vogue*, 1926

RECAPITULARE ȘI EVALUARE

Recapitulează împreună cu un coleg/o colegă ce ai învățat în Unitatea I – *Limbajul Plastic*. Puteți proceda astfel: unul dintre voi citește informațiile din rubrica *Descopăr cunoștințe noi*, iar celălalt pune întrebări pentru a verifica înțelegerea celor citite, apoi schimbați rolurile.

Pe parcursul (Auto)Evaluărilor din manual vei întâlni mai multe cerințe: la unele va fi nevoie să completezi enunțuri, ca în exemplul 1, altele pot fi întrebări la care va trebui să dai răspunsuri prin enunțuri scurte, ca în exemplul 2.

EXEMPLUL 1

Cerință: Completează enunțul folosind cuvintele potrivite.

Pentru fiecare tip de obiect, este creat un sau un și un după care se realizează

Răspuns: Pentru fiecare tip de obiect, este creat un proiect sau un desen și un prototip după care se realizează produsul în serie.

EXEMPLUL 2

Întrebare: Ce este designerul?

Răspuns: Designerul este cel care concepe ideea și proiectul unui obiect.

(Auto)Evaluează-te:

Rezolvă pe o fișă exercițiile de mai jos. Verifică corectitudinea răspunsurilor, recitind informațiile de la paginile recapitulate și notează fiecare răspuns corect cu ajutorul punctajului dat. Adaugă două puncte din oficiu.

- 1 p 1. În perspectivă, reprezentarea punctului se face prin intersecția a așezate în
- 1 p 2. În ce perioadă a apărut design-ul și cum se numește prima școală în care s-au predat cursuri de design?
- 1 p 3. Care sunt elementele comune de construcție folosite în desenarea figurilor geometrice în perspectivă?
- 1 p 4. Care sunt etapele de realizare a unui design de produs? (adaugă câte **0,25 p** pentru fiecare etapă spusă corect)
- 1 p 5. Ce este design-ul ambiental?
- 1 p 6. Ce elemente cuprinde design-ul grafic?
- 2 p 7. Privește cu atenție ornamentul cu mere realizat de William Morris (fig. A). Pornind de la acesta, realizează un logo pentru un brand care produce sucuri naturale de mere.



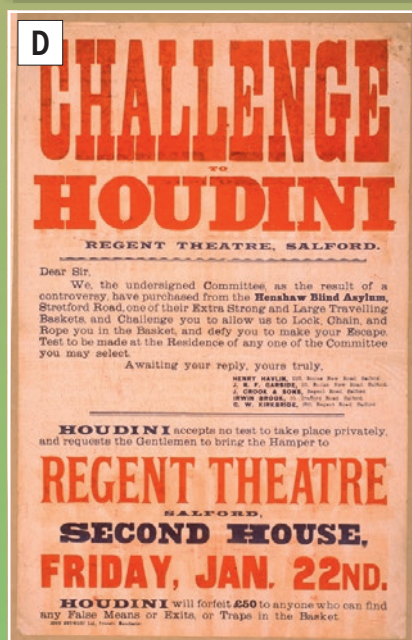
Nu uita să completezi și *Fișa de observare a comportamentului*, în care vei bifa răspunsurile care ți se potrivesc cel mai bine. După completare, verifică împreună cu profesoara ta/profesorul tău dacă ai apreciat și dacă te-ai autoevaluat corect. Pune fișa și (Auto)Evaluarea de la această unitate în Portofoliu.

II. PROIECTE ȘI EVENIMENTE



Dacă privești cu atenție pe stradă, vei vedea că ești înconjurat de afișe sau postere care transmit mesaje.

Privește imaginile **A, B, C, D, E, F**. Discută cu colegii despre ce anume îți captează privirea în fiecare exemplu dat. Ce mesaj identifiți?





Privește cu atenție reproducerea.

- Ce vezi?
- Ce crezi că reprezintă?
- Ce te întrebi?

Lecția 1. Afișul de promovare

Lecția 2. Organizarea unui eveniment

Competențe specifice:

1.1, 1.3, 2.2, 3.1, 3.2

Alphonse Mucha, Ciocolata ideală

LECȚIA 1. Afișul de promovare

EXPLOREZ LUMEA DIN JURUL MEU

Observă cu atenție fig. A și descoperă povestea din imagine.



UN PIC DE... ISTORIE

Afișul își are originea odată cu apariția **presei tipografice** inventată de Johann Gutenberg, în 1453.

Pe atunci, afișele erau bucăți mici de hârtie lipite pe zidurile orașului prin care se promovau diverse produse sau erau anunțate lucrurile de interes public.

Odată cu dezvoltarea tehnicilor de imprimare, **litografia*** și **cromolitografia***, s-au produs mari tiraje de afișe, ilustrate din ce în ce mai mult, care atrăgeau atenția.

La sfârșitul secolului al XIX-lea, această tehnică s-a răspândit în toată Europa și a devenit o formă de artă. Mulți artiști s-au dedicat acestor noi tehnici de lucru: **Jules Chéret** (pictor francez, 1836–1932), **Henri de Toulouse-Lautrec** (pictor francez, 1864–1901), **Alphonse Mucha** (pictor ceh, 1860–1939) etc. (fig. B, C, D, E).



Henri de Toulouse-Lautrec,
Afiș pentru cafenea



Jules Chéret,
Afiș pentru săpun



II. PROIECTE ȘI EVENIMENTE

În plină revoluție industrială, produsele de orice tip – alimentare, mobilier, de vestimentație, culturale, educative – trebuiau să fie cunoscute de publicul larg pentru a le cumpăra. Apar astfel **afișele de promovare**, în care informația este transmisă repede, imaginea este puternică, iar exprimarea este directă.

Afișul are o **idee centrală** care **descrie produsul** sau **evenimentul** a cărui imagine o promovează (fig D, E, F).



D

Henri de Toulouse-Lautrec, Afiș pentru studio de fotografie



E

Alphonse Mucha, Afiș pentru teatru



F

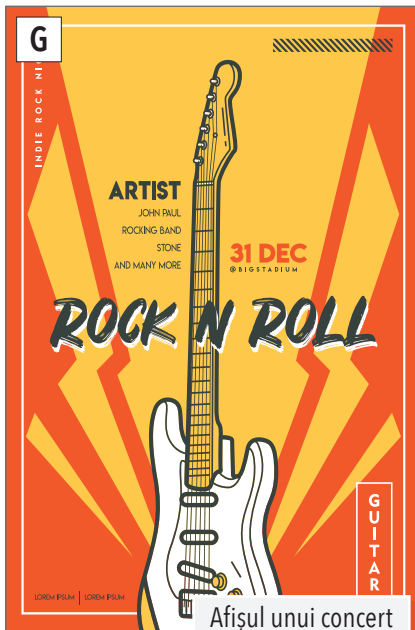
Alexandre de Riquer, Afiș pentru expoziție

DESCOPĂR CUNOȘTINȚE NOI

Printr-un **afiș de promovare** se popularizează și se lansează o **idee**, un **produs** sau un **eveniment** în spațiul public. Acestea pot fi pentru filme, teatru, muzică, cărți, călătorii sau pentru un produs vestimentar, ambiental, alimentar etc. Sunt folosite tehnicile de grafică sau de grafică pe computer (grafică digitală) pentru realizarea acestora. Afișele se imprimă în tipografii, pe diferite suporturi: hârtie, plastic, material textil.

Pentru a realiza un bun afiș de promovare, trebuie să ai în vedere următoarele elemente:

- **Publicul-țintă** este primul lucru la care trebuie să te gândești atunci când realizezi un afiș. Cărei grupe de vârstă vrei să te adresezi?
- **Textul**. Pentru a putea transmite un mesaj corect și eficient, trebuie să acorzi o importanță deosebită textului. Fii atent(ă) ce tip de literă (font*) și culoare folosești pentru acesta!
- **Titlul** este primul lucru care ar trebui să atragă atenția, acesta îți promovează produsul. Trebuie să fie scurt și de impact.
- **Grafica** (imaginile). Este important ca imaginea să fie o noutate, astfel te vei diferenția de cei care promovează același produs.
- **Locul unde expui afișul**. Este important să te gândești și la acest aspect. Spre exemplu, dacă afișul tău este destinat tinerilor, acesta trebuie afișat acolo unde se găsește publicul-țintă: în universități, în cămine studențești etc.



Afișul unui concert



Afiș pentru cinema



Afișul unui târg de carte

APLIC ȘI EXPERIMENTEZ CE ÎNVĂȚ

1. Privește cu atenție fig. B-I. Afișele provin din perioade diferite. Discută cu colegii despre deosebirile și asemănările dintre acestea.
2. În orașul în care locuiești se va organiza un eveniment cultural, de exemplu: un târg de carte, o expoziție de artă plastică, un concert, un festival de teatru etc. Realizează un afiș de promovare a evenimentului cultural urmând cei cinci pași pe care i-ai învățat în această lecție.

LECȚIA 2. Organizarea unui eveniment

EXPLOREZ LUMEA DIN JURUL MEU

Zi de zi, participi la diverse activități în cadrul orelor de curs ale diferitelor discipline.

Te-ai gândit că poți folosi exprimarea artistică pentru a ajuta la organizarea și promovarea unor proiecte în cadrul școlii? Spre exemplu, poți promova prin afiș revista școlii realizată în cadrul orelor de limba română, un concurs de matematică sau proiectele de la ora de științe organizând un târg de științe. Poți ajuta la organizarea unui alt tip de eveniment artistic: o piesă de teatru, un concert muzical, un concurs de dans etc. (fig. A, B, C, D).



DESCOPĂR CUNOȘTINȚE NOI

Realizarea și promovarea unei piese de teatru



Subiectul și organizarea. Primul pas este să alegeți o piesă de teatru (este bine să vă sfătuiți cu profesorul de limba română) și locul unde o veți pune în scenă. Pentru a vă organiza cât mai bine, împărțiți-vă în grupuri mici care să rezolve sarcini diferite: documentarea, promovarea și interpretarea piesei de teatru.



Documentarea: După ce ați ales piesa de teatru, al doilea pas este conceperea costumelor și a decorului, adică realizarea scenografiei. Pentru acest pas, vă informați despre epoca în care a fost scrisă sau care este redată în piesa de teatru. Puteți cere ajutorul profesorului de istorie, pentru a vă ghida în aflarea informațiilor. Documentarea poate fi împărțită în două echipe: prima se va ocupa de costume, cea de-a doua se va ocupa de decor.

Promovarea: Un grup se va ocupa de promovarea evenimentului. Aceasta se va face printr-un afiș. Cunoștințele pe care le-ați dobândit în lecția anterioară vă vor ajuta la realizarea afișului evenimentului. Acesta poate fi multiplicat și afișat în diferite locuri din școală sau în afara ei.



Interpretarea:

O parte dintre voi vor fi actorii. Va fi nevoie să repetați, să învățați rolurile, să știți ordinea replicilor, să stabiliți ultimele detalii.



APLIC ȘI EXPERIMENTEZ CE ÎNVĂȚ

Realizează o piesă de teatru pe care să o promovezi urmând pașii pe care i-ai parcurs în lecție.

RECAPITULARE ȘI EVALUARE

Amintește-ți ce ai învățat despre afișul de promovare și despre cum se organizează un eveniment. Ca să fie mai ușoară recapitularea, împărțiți-vă în grupuri mici și discutați după următorul plan:

- Ce este afișul de promovare?
- Cum a apărut și de ce este nevoie de el?
- Care sunt etapele de organizare ale unui eveniment?

(Auto)Evaluare

Pe parcursul evaluărilor, vei întâlni cerințe pentru care vei avea de ales răspunsul corect din două variante posibile, de tipul: **A** (adevărat)/ **F** (fals).

EXEMPLU

Cerință: Citește enunțul. Încercuiește litera **A**, dacă îl consideri adevărat, și litera **F**, dacă îl consideri fals.

Răspuns: **A** – **F** Lucrarea din fig. **A** este o sculptură.

(Auto)Evaluează-te:

Scrie pe o fișă răspunsurile la întrebările de mai jos. Adaugă două puncte din oficiu.

- 3 p** 1. Realizează o scurtă descriere a afișului din fig. **A**. Acordă atenție cromaticii, textului și detaliilor. Ce mesaj comunică afișul?
- 1 p** 2. Care crezi că este publicul-țintă pentru acest afiș?
- 3.** Apreciază cu adevărat (**A**) sau fals (**F**) afirmațiile de mai jos: (câte **1 p** pentru fiecare răspuns corect)
- 1 p** **A-F** Titlul unui afiș trebuie să fie scurt și de impact.
- 1 p** **A-F** Afișele se imprimă doar pe hârtie.
- 1 p** **A-F** Locul unde se expune afișul de promovare nu este important.
- 1 p** **A-F** O piesă de teatru, un concurs de dans sau un concert muzical sunt evenimente artistice.



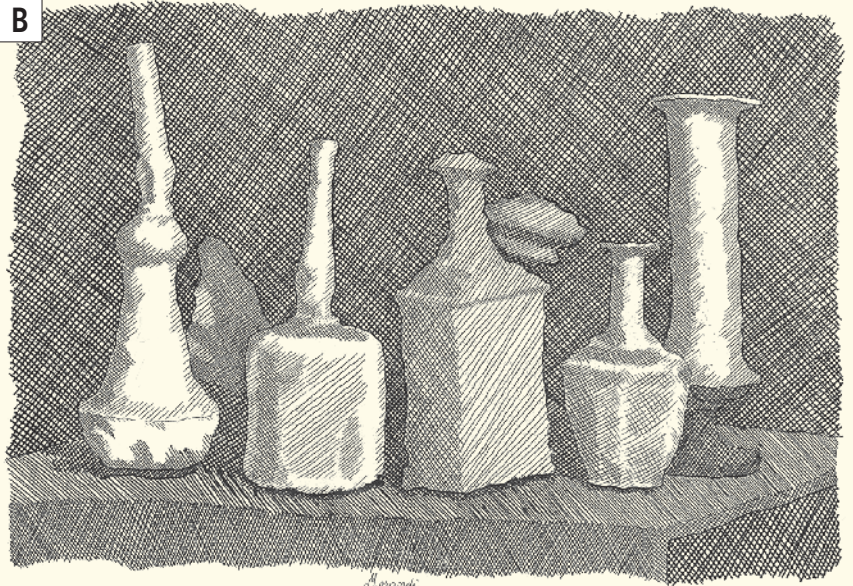
Nu uita să completezi și *Fișa de observare a comportamentului*, în care vei bifa răspunsurile care ți se potrivesc cel mai bine. După completare, verifică împreună cu profesoara ta/profesorul tău dacă ai apreciat și dacă te-ai autoevaluat corect. Pune fișa și (Auto)Evaluarea de la această unitate în Portofoliu.

III. TEHNICI SPECIFICE ARTELOR PLASTICE

A



B



De-a lungul timpului, artiștii au creat opere de artă în care au reprezentat obiecte cotidiene, folosind diverse tehnici: în Grecia antică, ceramiștii modelau și decorau vase (fig. A), în sec. XX, Giorgio Morandi grava *Natură moartă* (fig. B), fotografiau (fig. C) sau, în sec. XXI, creau o imagine pe computer (fig. D). Privește imaginile A, B, C, D. În fiecare imagine există ceva anume care atrage atenția. Discută cu colegii despre ce anume îți captează privirea în fiecare imagine. Ce mesaj identifice mai ușor? De ce?

C



D





Privește cu atenție reproducerea.

- Ce vezi?
- Ce crezi că reprezintă?
- Ce te întrebi?

Lecția 1. Reprezentarea grafică și cromatică

Lecția 2. Fotografierea

Lecția 3. Modelarea computerizată

Lecția 4. Construcții tridimensionale. Modelaj

Competențe specifice:

1.1, 1.2, 1.3, 2.2

Georges Braque, *Urciorul*

LECȚIA 1. Reprezentarea grafică și cromatică

EXPLOREZ LUMEA DIN JURUL MEU

Trăim într-un ocean de provocări vizuale. Te-ai întrebat ce au în comun desenul unui copil, o pictură rupestră sau una impresionistă, inscripțiile, semnele de circulație, afișele etc. (fig. A, B, C)? Se spune că *o imagine valorează cât o mie de cuvinte*.

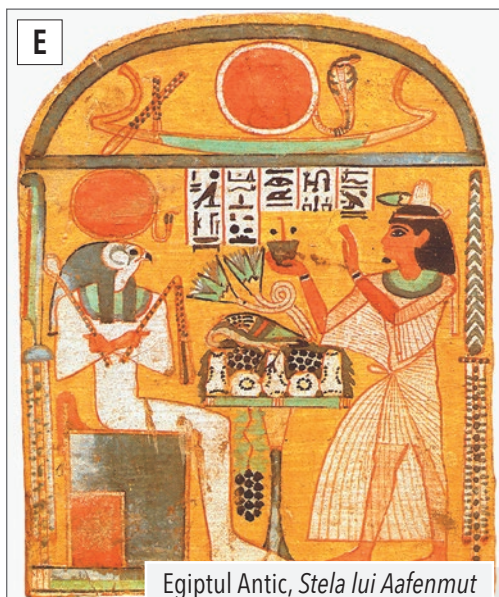


DESCOPĂR CUNOȘTINȚE NOI

Pentru a transmite emoții, informații și pentru a comunica, oamenii au utilizat dintotdeauna **reprezentările grafice și cromatice**, folosind limbajul vizual prin **semne, scriere, forme** și **culori**. Acestea se regăsesc peste tot în jurul nostru și pot fi realizate în mai multe tehnici, cu materiale diferite: acuarelă (fig. D), pictură pe lemn (fig. E), gravură și pictură (fig. F).



Albrecht Dürer, *Iepure*



Egiptul Antic, *Stela lui Aafenmut*



Johannes Blaeu, *Harta lumii* - 1664

III. TEHNICI SPECIFICE ARTELOR PLASTICE

Reprezentări grafice și cromatice pot fi realizate și prin **tehnici de grafică** – desen în creion, tuș și pastel sau prin **tehnici de gravură** – xilogravură (fig. G), linogravură, litografie, acvaforte, acvatintă și serigrafie. Să lucrezi în tehnici de gravură înseamnă să sapi, să incizezi, să perforezi cu dălțițe speciale (fig. H) sau să aplici culoare sau substanțe chimice pe o suprafață plană; pe aceasta se imprimă și se multiplică imaginea sau se obține un obiect artistic de sine stătător. Suprafețele plane pot fi din lemn (xilogravură), linoleum (linogravură), piatră (litografie), metal – cupru, zinc sau fier (acvaforte, acvatintă) și site de mătase (serigrafie).



Artistul E.L. Kirchner (pictor și gravor german, 1880–1938) a lucrat *Portretul lui Otto Mueller* în tehnica xilogravurii (fig. G).



Dălțițe pentru gravare în lemn



APLIC ȘI EXPERIMENTEZ CE ÎNVĂȚ

Realizează o linogravură cu o formă simplă (floare sau frunză). Ai nevoie de o bucată de linoleum, de instrumente cu ajutorul cărora să tai, culori pentru linogravură sau cerneală tipografică și hârtie. Desenează modelul ales pe linoleum. Cu o dălțiță specială, înlătură suprafețele aflate de jur împrejurul desenului, pe care nu dorești să le imprimi (scobirea nu se face foarte adânc – fig. I). Aplică un strat subțire de culoare (fig. J), apoi presează deasupra hârtia, pe care se va imprima conturul desenului (fig. K).



LECȚIA 2. Fotografierea

EXPLOREZ LUMEA DIN JURUL MEU

Privește cu atenție fotografia de mai jos (fig. A). Oare cum era vremea, ce mirosuri erau în aer? Ce sunete se auzeau? Te-ai gândit că atunci când privești o fotografie se formează o legătură între tine și cel care a făcut-o, fotograful?



DESCOPĂR CUNOȘTINȚE NOI

Ce este fotografia? Fotografia este o **imagine pe un suport durabil**, obținută prin procesul fotografierii. Prin fotografie se realizează **documentarea realității** (reproducând **peisaje**, **obiecte** și **chipuri**), **comunicarea** imediată a informațiilor și **imortalizarea** evenimentelor importante sau a realităților. Fotografia are valoare artistică și emoționează atunci când fotograful, la fel ca un pictor, acordă multă atenție formei, compoziției, punctului de vedere, relațiilor dintre lumină și umbră etc. Fotografia se împarte în mai multe categorii: **documentar-științifică**, **artistică** și **comercială**. La fel ca pictura, are mai multe **genuri**: **peisaj**, **portret**, **natură statică**, **reportaj** (știri).



Fotografie de știri

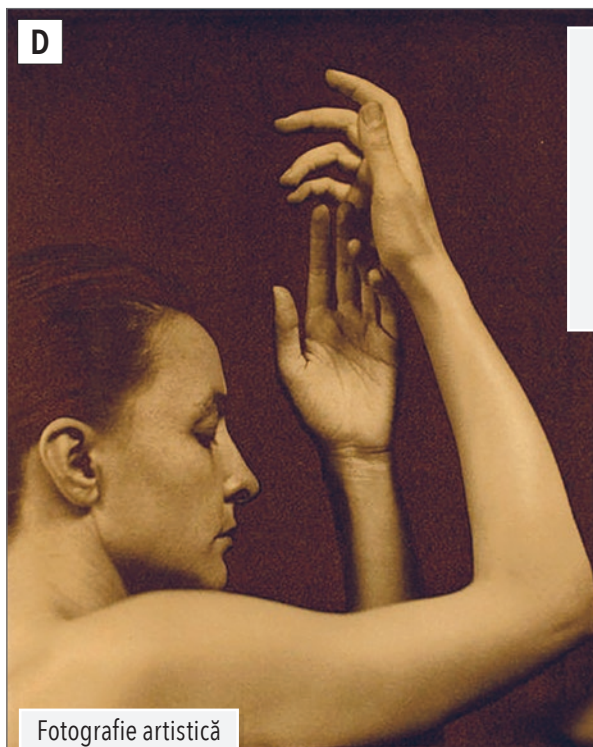
Fotografia editorială (fig. B) nu ține de ficțiune, ci de realitate. Interesul acestui tip de fotografie este să redea momentul într-un mod cât mai real. Spre exemplu, **fotografiile sportive** necesită o abilitate tehnică (subiectul este adesea în mișcare și este dificil să nu-l faci să pară neclar) și anticipare (trebuie să știi când să apeși pe declanșator pentru a surprinde punctul culminant).



Anumite reguli trebuie respectate în cazul unora dintre genuri. Spre exemplu, fotografia științifică nu permite procesarea fotografiilor decât la un nivel extrem de mic.

Fotografia științifică sau **documentară** (fig. C) trebuie să arate subiectul cu claritate și precizie. Uneori poate necesita utilizarea unor instrumente speciale, precum microscopul electronic sau telescopul.

Fotografie științifică



Fotografie artistică

Opuse fotografiilor științifice, **fotografiile artistice** sunt creative, artiștii fotografi având mână liberă la procesare și alterare. Nimic nu este greșit atât timp cât este credibil, arată bine și transmite mesajul dorit sau evocă emoția. Pentru a realiza o fotografie artistică, sunt indispensabile simțul estetic și capacitatea de a alege cadrele care pun cel mai bine în evidență subiectul (fig. D).



Fotografie comercială

Fotografiile comerciale se adresează clientului care are nevoie de fotografie ca o prestare de servicii, dintre care unele reprezintă și amintiri importante pentru client (fig. E).



Mai ții minte albumele de familie cu fotografii? Mai ai poza cu cei mai buni prieteni? Peisajul de pe fereastra bunicii? Părinții tăi în tinerețe sau tu zburdând pe plajă când erai mic/mică?

Fotografiile personale pot cuprinde toate tipurile de fotografie, de la portret la peisaj, nuntă, știință, artă etc., atât timp cât ele sunt un mecanism de a surprinde și a împărtăși momente doar cu cei dragi (fig. F).



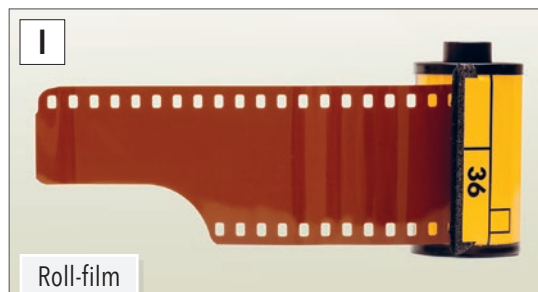
N. Niépce, *Vedere de la fereastră*



L. Daguerre, *Atelier*

UN PIC DE... ISTORIE

La începutul secolului al XIX-lea, în Franța, fizicianul Nicéphore Niépce împreună cu Louis Daguerre au cercetat și au făcut mai multe încercări pentru a realiza o fotografie. Fotografierea dura foarte multe ore și, pentru asta, subiectul trebuia să nu se miște (fig. G). După moartea lui Niépce, în 1839, Louis Daguerre patentează o tehnică mai avansată numită dagherotipie*: o foaie de cupru argintată și tratată chimic cu iod era expusă la lumină. Imaginea devenea vizibilă și se păstra în urma tratării chimice. Dagherotipul este o imagine unicat (fig. H). Inovațiile care au scurtat timpul de expunere și imprimarea pe hârtie au dus la creșterea succesului fotografiei. În anul 1884, în SUA, George Eastman inventa pelicula de nitroceluloid, adică roll-filmul (fig. I), la început doar alb-negru, apoi în culori (1935–1940). Aceasta a făcut posibilă realizarea aparatelor de fotografiat mai mici, ușoare și portabile. La sfârșitul secolului al XX-lea, apar aparatele fotografice digitale, care au înlocuit aproape complet aparatele foto analogice, adică cele cu roll-film.



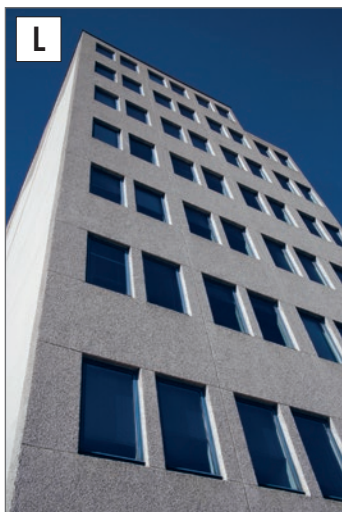
Roll-film

DESCOPĂR CUNOȘTINȚE NOI

Fotografia este întotdeauna o alegere și o interpretare subiectivă! Prin fiecare fotografie pe care o realizezi selectezi o porțiune a realității pe care vrei să o arăți, dintr-un anumit **punct de vedere** și cu o anumită **lumină**, la fel ca un pictor care alege o tehnică pentru a se exprima. Când realizezi o fotografie, trebuie să urmărești **două elemente de limbaj** foarte importante:



1. Încadratura. Aceasta poate fi *orizontală* sau *verticală*, în funcție de efectul pe care vrei să-l obții (fig. J, K). Este alegerea ta ce vrei să redai în imagine sau să excluzi din subiectul fotografiat.



2. Unghiulația.

Se referă la punctul de vedere sau *unghiul* din care realizezi fotografia. Acesta este foarte important pentru definirea expresivității fotografiei. Poți să vezi subiectul *frontal*, *din lateral*, *de jos* sau *de sus* (fig. L, M).

APLIC ȘI EXPERIMENTEZ CE ÎNVĂȚ

1. Utilizează un aparat foto digital sau un telefon mobil cu care să fotografiezi. Selectează camera foto pe modul automat și alege un subiect pe care să-l ai ca „model”: un prieten, un animal domestic, un obiect.
2. Realizează mai multe fotografii, din mai multe puncte de vedere (de sus, de jos, frontal, lateral), de aproape sau de departe, cu lumina din direcții diferite.
3. Observă cum subiectul și detaliile care se evidențiază nu sunt mereu la fel și cum variază emoțiile în funcție de acestea. Alege fotografia pe care o consideri cea mai reușită și discută cu un coleg/o colegă motivele pentru care o preferi.

LECȚIA 3. Modelarea computerizată

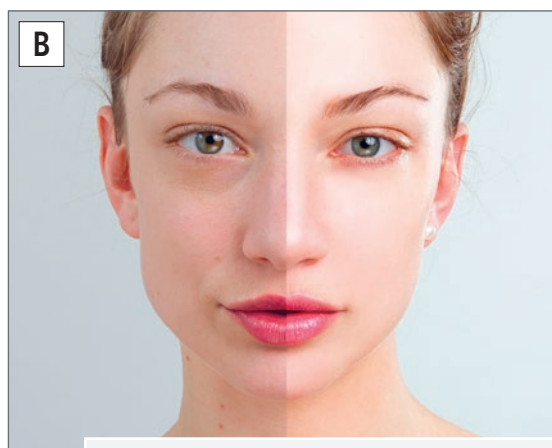


DESCOPĂR CUNOȘTINȚE NOI

Odată cu răspândirea fotografiei digitale, a devenit tot mai important ce se întâmplă „după filmare”.

În general, înainte de a fi publicate, fotografiile sunt modelate, prelucrate digital, adică sunt editate și retușate pe computer cu ajutorul diferitelor programe (Adobe Lightroom sau Photoshop) (fig. A).

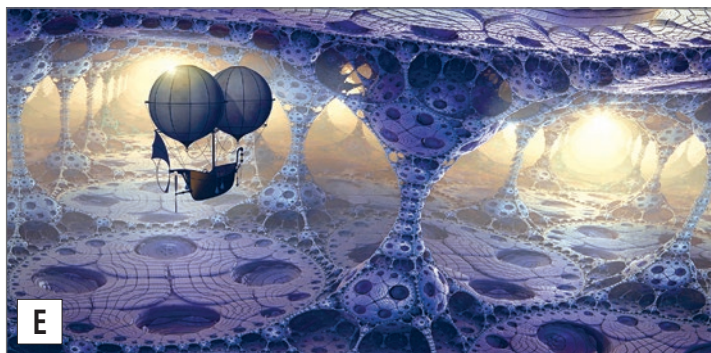
Poți să modifice luminozitatea sau să creezi culori mai intense, să redimensionezi imaginea sau să o distorsionezi. De exemplu, poți să schimbi complet culorile; să ștergi elemente întregi din fotografie sau să inserezi altele realizate din fotografii diferite și astfel să creezi fotomontaje. Sau poți schimba aspectul subiecților: de exemplu, o față poate fi făcută mai simetrică, pielea ei poate fi „curățată” de orice imperfecțiuni și așa mai departe.



Fotografiile din fig. B și C au fost editate digital doar în partea dreaptă. Privește-le cu atenție! În fig. B, poți să observi că retușarea fotografiei a făcut imaginea mai luminoasă și a permis eliminarea imperfecțiunilor pielii. În fig. C, în partea retușată, culorile sunt mai intense și mai luminoase: apa este mai albastră, cerul mai luminos și nisipul are o culoare mai caldă.



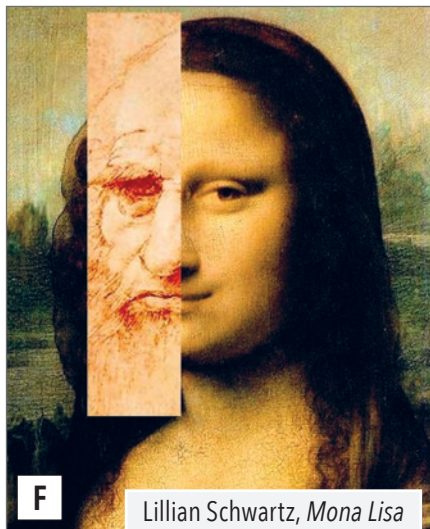
Imaginea din fig. D prezintă un **model 3D**. Acesta a fost creat prin **modelare 3D**, prin grafica computerizată 3D. **Modelarea 3D** este o metodă de creare a obiectelor tridimensionale utilizând un **software** specializat. Cel care lucrează cu modele 3D se numește **artist 3D**. Modelul 3D poate fi creat fizic, folosind dispozitive de **imprimare 3D**.



În grafica computerizată există o aplicație numită **imagine generată de computer (CGI – Computer generated imagery – fig. E)**. Aceasta se utilizează pentru a crea imagini vizuale în artă, în presa tipărită, în jocurile video, filme, programe de televiziune, scurtmetraje, reclame, videoclipuri și simulații. Se poate edita prin diverse programe, cum ar fi *Windows Movie Maker* sau *iMovie*. Evoluția CGI a dus la apariția cinematografului virtuale în anii 1990.

Mă inspir din experiența artiștilor

Unii artiști folosesc modelarea computerizată pentru a realiza opere de artă digitale (sau *computer art*) în care se creează imagini și lucrări complet virtuale. Uneori, artiștii pornesc de la opere de artă din trecut (fig. F). În alte cazuri, aceștia creează lucrări folosind doar *software* care simulează perfect tridimensionalitatea (fig. G).



Lillian Schwartz, *Mona Lisa*



Yannis Ntousiopoulos

APLIC ȘI EXPERIMENTEZ CE ÎNVĂȚ

Alege una sau două fotografii din cele pe care le-ai făcut la lecția *Fotografierea*. Editează-le digital cu ajutorul programului din aparatul foto, telefon sau computer. Salvează copii cu modificările aduse și pune alături originalul (poza inițială) cu cele editate, apoi așază-le în Portofoliul tău.

LECȚIA 4. Construcții tridimensionale. Modelaj

4.1. Construcții tridimensionale

MINI-PROIECT: EMOȚIA TA

Această imagine (fig. A) în care masca comediei și cea a tragediei sunt alăturate simbolizează teatrul încă din Grecia antică. Actorii purtau măști în piesele de teatru pentru a reprezenta emoțiile personajelor. Era mai ușor pentru public, care stătea departe de scenă, să vadă măștile și emoțiile pe care le portretizau.



Dacă ar fi să reprezinți o emoție, pe care ai alege-o?

Îți propunem să îți crezi propria mască care să exprime emoția aleasă de tine. În funcție de cum alegi să o faci, pentru realizarea ei vei avea nevoie de materiale diverse: carton, fire și materiale textile, nasturi, aracet, culori tempera, lut, plastilină etc. Alege tehnica de realizare a măștii din tehnicile pe care le vei afla în lecție.

EXPLOREZ LUMEA DIN JURUL MEU

Ai văzut un spectacol de teatru sau de operă? Actorii și cântăreții interpretează piesa de teatru sau de operă pe o scenă pe care se află decoruri în acord cu subiectul piesei (fig. B). Ai văzut sau ai participat la un carnaval sau la o petrecere cu măști? Participanții poartă diferite costume și măști, mai simple sau mai complexe (fig. C, D).



DESCOPĂR CUNOȘTINȚE NOI

Forme spațiale sau **construcții tridimensionale** se creează nu doar în sculptură, ci și în genurile artei decorative, adică în arta ceramicii și a sticlei, în scenografie (costume, decor) (fig. C, D, E), modă, arte textile (fig. F), design.



Marcel Jambon, *Scenografie din opera Otello* (schiță)

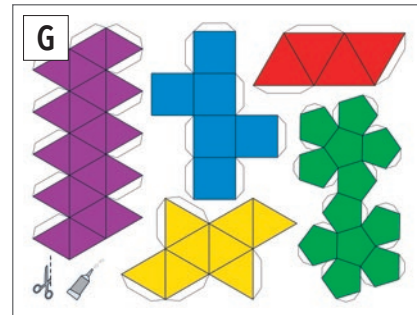


Sheila Hicks, *Soția principală*



Mă inspir din experiența artiștilor

Masca a fascinat dintotdeauna omenirea. Ca și în alte culturi, măștile folosite în tradițiile românești sunt obiecte interesante și pline de semnificații. Artiștii populari au creat măști care reprezintă animale reale sau fantastice, personaje din lumea cotidiană sau imaginară. Măștile se utilizează în cadrul unor obiceiuri, ritualuri sau dansuri rituale, în funcție de momentul anului și de calendarul popular. Printre cele mai cunoscute măști populare se numără cele specifice tradițiilor de iarnă: capra, ursul, cerbul. Aceste măști animaliere sunt adesea însoțite de un alai de dansatori care poartă și ei măști antropomorfe: moși, babe, doctori, polițiști, preoți etc.



APLIC ȘI EXPERIMENTEZ CE ÎNVĂȚ

1. În fig. G sunt reprezentate modele de forme geometrice desfășurate. Copiază pe o foaie de hârtie exemplele date și realizează forme geometrice tridimensionale. Ai nevoie de foarfecă și lipici. Poți folosi formele obținute la geometrie.
2. Privește și inspiră-te din fig. H pentru a crea o mască. Procură materialele necesare: mască-suport din carton, lână, resturi textile, piele, hârtie, ață, nasturi, linguri de lemn, șnururi, pene, aracet, culori tempera etc. Începe construirea măștii prin lipirea și coaserea materialelor.

4.2. Modelaj



Ai învățat că pentru a modela forme, ai nevoie de lut sau plastilină, eboșoare și mirete, planșetă și sucitor. Poți să folosești și culori tempera dacă vrei să colorezi obiectul la final. De asemenea, ai învățat că modelajul poate fi realizat în *relief* (fig. A) sau în *ronde-bosse** (fig. B).



DESCOPĂR CUNOȘTINȚE NOI

În modelaj, există mai multe tehnici de lucru. Se obțin forme dintr-o singură bucată de lut/plastilină prin *apăsare*, *turtire*, *strângere* sau *rolare* (fig. C); se realizează plăci de lut prin *adăugire* (fig. D); se obțin forme prin *apăsare* și *deformare* (fig. E); se obțin forme prin *scoatere* și *tăiere* (fig. A); se vibrează suprafețe prin *amprentare*, *netezire* și *incizare* (fig. F).



Mască, China antică

APLIC ȘI EXPERIMENTEZ CE ÎNVĂȚ

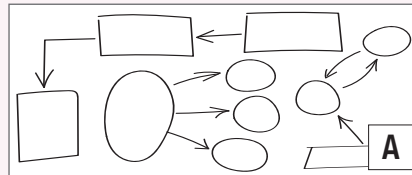
1. Realizează o lucrare în relief, în care să redai o formă din natură (floare, frunză, copac etc.). Urmărește să redai expresivitate lucrării prin vibrarea suprafețelor.
2. Privește și inspiră-te din fig. G pentru a modela o mască. Poți să o colorezi cu tempera după ce se usucă lutul.

RECAPITULARE ȘI EVALUARE

Împreună cu o colegă/un coleg revedeți Unitatea 3: *Tehnici specifice artelor plastice*. Sumarizați într-un organizator grafic original (fig. **A**) ce ați aflat nou, ce ați învățat să faceți și cum v-ați simțit pe măsură ce ați parcurs lecțiile despre:

- Reprezentarea grafică și cromatică
- Fotografierea și modelarea computerizată
- Construcții tridimensionale și modelaj

Prezentați colegilor organizatorul grafic realizat de voi. Găsiți asemănări și deosebiri privind felul în care v-ați organizat informațiile.



(Auto)Evaluare

Pe parcursul evaluărilor, vei întâlni cerințe la care va fi nevoie să faci asocieri între elemente distribuite pe două rânduri sau pe coloane, ca în exemplul 1, cerințe la care va trebui să răspunzi prin cuvinte, ca în exemplul 2.

EXEMPLUL 1

Cerință: Pe rândul **A** sunt denumite anumite concepte, iar pe rândul **B** sunt explicații. Asociază fiecare literă de pe rândul **A** cu cifra potrivită de pe rândul **B**.

- | | |
|--|--|
| A. a. unghiulație; | b. modelare 3D. |
| B. 1. metodă de creare a obiectelor tridimensionale utilizând software specializat; | 2. punctul de vedere sau unghiul din care realizezi fotografia. |

EXEMPLUL 2

Cerință: Scrie cele două elemente de limbaj specifice fotografiei.

Răspuns: încadratura și unghiulația



(Auto)Evaluează-te: Rezolvă, pe o fișă, exercițiile de mai jos. Verifică corectitudinea răspunsurilor, recitind informațiile de la paginile recapitulate și notează fiecare răspuns corect cu ajutorul punctajului dat. Adaugă două puncte din oficiu.

2 p

1. Apreciază cu adevărat (**A**) sau fals (**F**) afirmațiile de mai jos: (câte **1 p** pentru fiecare răspuns corect)

A F Cel care lucrează în modelaj se numește artist 3D.

A F Forme spațiale sau construcții tridimensionale se creează nu doar în sculptură, ci și în genurile artei decorative, adică în arta ceramicii și a sticlei, în scenografie, în modă, în arte textile, în design.

2,5 p

2. Scrie care sunt tehnicile de gravură. (câte **0,5 p** pentru fiecare răspuns corect)

1 p

3. Asociază cele două concepte cu explicațiile lor:

A. a. fotografia;

b. imagine generată de computer.

B. 1. aplicație care utilizează grafica 3D pentru a crea imagini;

2. imagine pe suport durabil.

2,5 p

4. Scrie cinci tehnici care sunt folosite în modelaj. (câte **0,5 p** pentru fiecare răspuns corect)

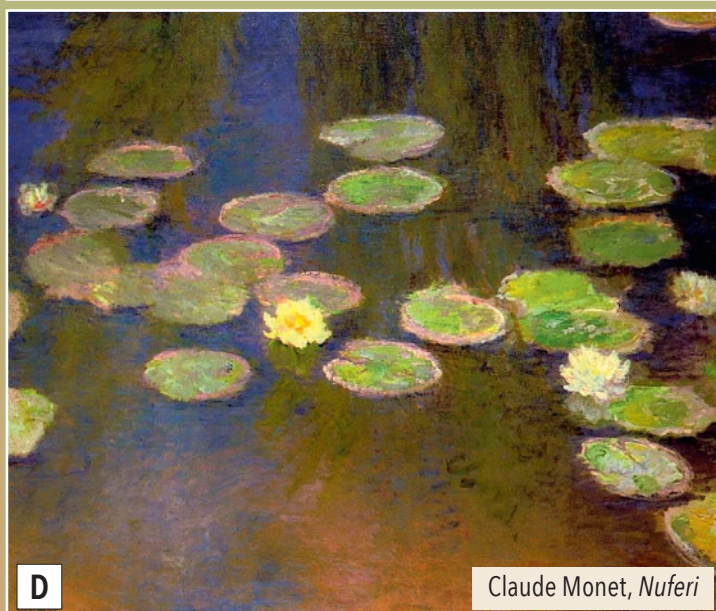
Nu uita să completezi și *Fișa de observare a comportamentului*, în care vei bifa răspunsurile care ți se potrivesc cel mai bine. După completare, verifică împreună cu profesoara ta/profesorul tău dacă ai apreciat și dacă te-ai autoevaluat corect. Pune fișa și (Auto)Evaluarea de la această unitate în Portofoliu.

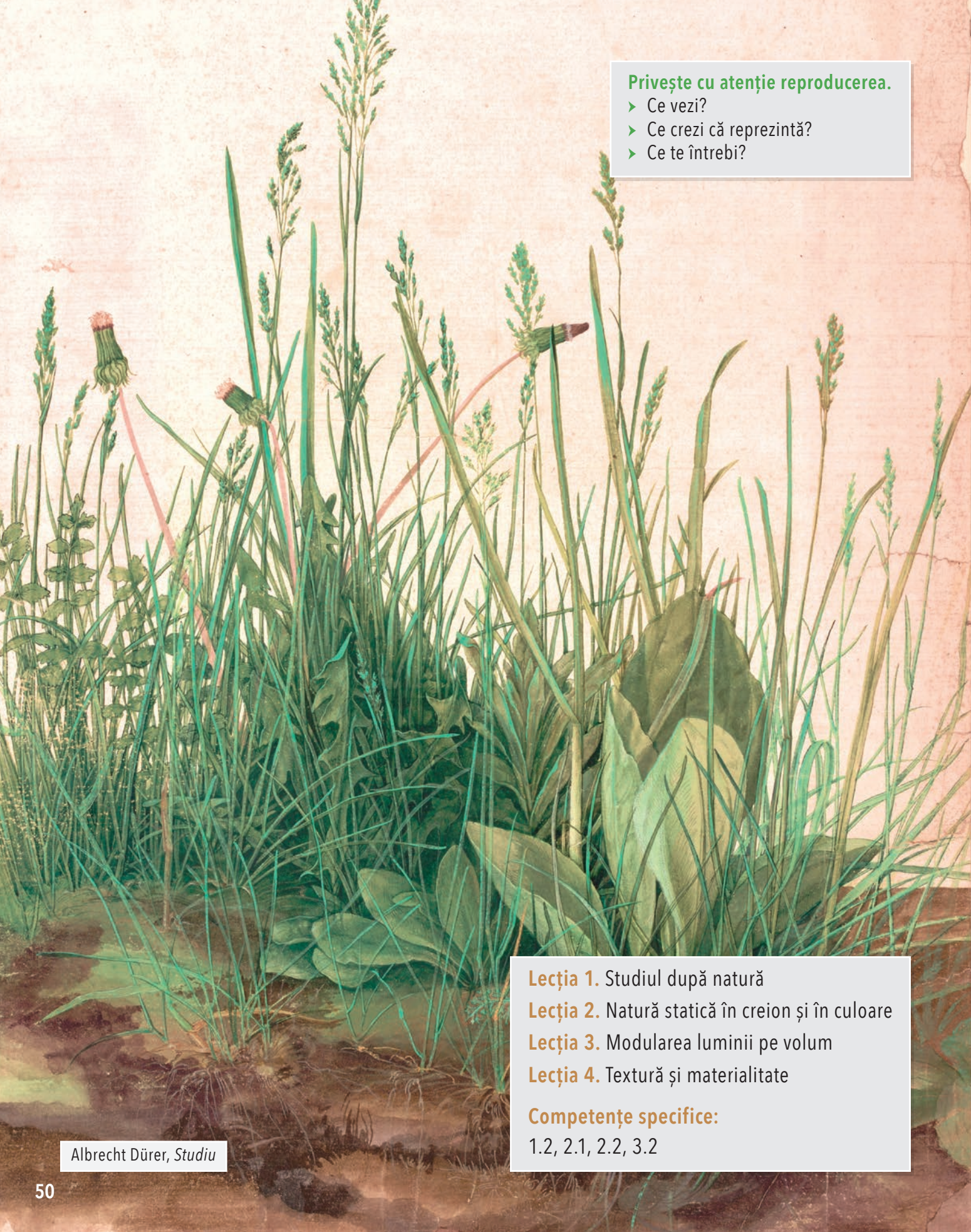
IV. COMPOZIȚIA – STUDIU DUPĂ NATURĂ



Dintotdeauna, omul a studiat natura, fie în scop științific, fie în scop artistic. Te-ai gândit vreodată că același subiect poate fi exprimat complet diferit cu ajutorul tehnicilor și instrumentelor de lucru?

Privește cu atenție imaginile **A, B, C, D, E**. Discută cu colegii despre ce anume îți atrage atenția în mod special. Ce mesaj identifice?





Privește cu atenție reproducerea.

- Ce vezi?
- Ce crezi că reprezintă?
- Ce te întrebi?

Lecția 1. Studiul după natură

Lecția 2. Natură statică în creion și în culoare

Lecția 3. Modularea luminii pe volum

Lecția 4. Textură și materialitate

Competențe specifice:

1.2, 2.1, 2.2, 3.2

LECȚIA 1. Studiul după natură

EXPLOREZ LUMEA DIN JURUL MEU

Natura este considerată ghidul perfect al artiștilor, iar aceștia ar trebui să se dedice studiului naturii în totalitate, a scris Cennino Cennini (pictor italian, 1360–1427) în *Tratatul despre pictură*. În fig. **A** și **B** poți să observi imagini din natură care te pot inspira în crearea unui desen, a unei picturi sau a unui eseu literar.



UN PIC DE... LITERATURĂ

Scriitorul american Irving Stone a scris romane biografice bazate pe viața unor personaje istorice, precum Abraham Lincoln, Sigmund Freud sau Vincent van Gogh. În 1961, scrie romanul *Agonie și extaz*, după viața lui Michelangelo Buonarroti. El s-a documentat despre viața artistului citind scrisori și jurnale ale acestuia.

Redăm mai jos un fragment din carte în care autorul și-a imaginat momentul de inspirație pe care l-a avut Michelangelo înainte de a crea pictura de pe bolta Capelei Sixtine.

„În dimineața zilei de Anul Nou, ... plecă din bordeiul lor de piatră din munți și urcă tot mai sus..., până când ajunse pe creastă. Aerul era tare, limpede și rece. În timp ce stătea pe un pisc... soarele se ridică în spatele lui... Soarele se înălța pe cer, trezind șesurile Campagnei la viață, în tonuri de roz-pal și cafeniu-gălbui... Tot peisajul era scăldat în lumină: pădurile, lanțurile munților..., dealurile, orașele, șesurile roditoare, satele ca niște grămezi de piatră... Pătruns de admirație, gândi: «Ce artist minunat a fost Dumnezeu când a creat universul: sculptor, arhitect, pictor!»... În clipa aceea, știu... că nimic nu va fi mai potrivit pentru bolta la care lucra decât Geneza însăși, o nouă creare a universului... Așadar, va crea din nou lumea pe bolta Capelei Sixtine, ca și cum ar fi s-o creeze pentru întâia oară.”

DESCOPĂR CUNOȘTINȚE NOI

A studia după natură înseamnă **a observa** și **a examina** formele și culorile structurilor vegetale, ale păsărilor, ale insectelor, ale animalelor, ale oamenilor, dar și efectul luminii în diferite momente ale zilei sau schimbările care au loc în peisaj odată cu trecerea anotimpurilor. Studiile după natură dezvoltă **spiritul de observație**, **memoria vizuală**, **simțul proporțiilor**, **exprimarea emoțiilor**.

IV. COMPOZIȚIA – STUDIU DUPĂ NATURĂ



Studiu de Leonardo da Vinci (pictor italian, 1452–1519) (fig. **C**) și *Iepurele* de Albrecht Dürer (pictor german, 1471–1528) (fig. **D**) sunt doar două exemple din multitudinea de studii botanice și de anatomie animală pe care acești doi artiști le-au realizat.



În *Studiul de nori*, John Constable (pictor englez, 1776–1837) își exprimă preocuparea sa legată de redarea atmosferei (fig. **E**). El afirma că „cerul este nota-cheie a unui peisaj”.



Claude Monet și-a cultivat propria grădină pentru a o putea contempla și picta în diferite anotimpuri și tipuri de lumină (fig. **F**), așa cum este una dintre picturile sale *Nuferi*.

MINI-PROIECT: OBIECT DE DECOR. INVESTIGAȚIA

Îți propunem să aplici ceea ce ai învățat creând un obiect de decor; spre exemplu, o cană, o vază sau alt obiect preferat. Obiectul va fi modelat în lut.

Poți proceda astfel:

- investighează un element din natură care înseamnă ceva pentru tine; poate fi o floare, o frunză, un fluture sau orice altceva îți atrage atenția.
- cercetează cu atenție elementul respectiv, cu scopul de a reține informații diverse despre el – observă-i cu atenție forma, culorile, mirosul etc.;
- scrie, pe o fișă, o descriere a elementului ales;
- realizează mai multe schițe după elementul tău;
- realizează o schiță a obiectului ales și modelează-l în lut.
- decorează-l cu elementul studiat și detalii ale acestuia, folosind tehnicile de modelaj de la pag 47;
- prezintă colegilor proiectul tău și solicită feedback.

Reflectează la cele două forme prin care te-ai exprimat, cuvântul și imaginea. Este una mai potrivită decât cealaltă? Care crezi că ți se potrivește? De ce?

Te poți autoevalua folosind punctajul orientativ de la pagina 8.

LECȚIA 2. Natură statică în creion și în culoare

DESCOPĂR CUNOȘTINȚE NOI

În clasa a VII-a, ai învățat despre studiul naturii statice. Amintește-ți și aprofundează etapele de realizare a unei naturi statice.

1. Organizarea naturii statice:

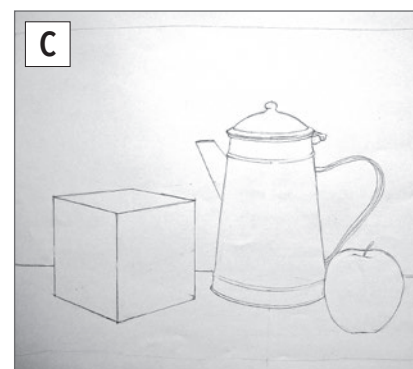
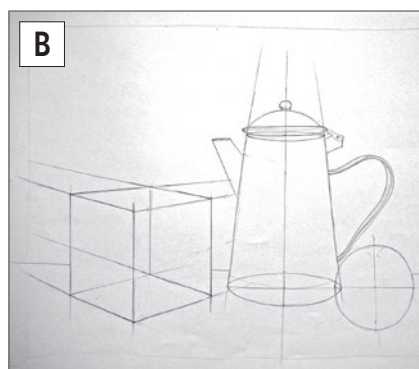
- Alege și aranjează **obiectele** pe care le vei desena. Sursa de **lumină** este bine să vină din lateral. Pregătește **materialele de lucru**: hârtia, creioanele (HB, B, ..., B6) sau cărbunii. Natura statică din fig. **A** este compusă dintr-o formă geometrică simplă (cub), un obiect de rotație (ceainic) și o formă naturală (măr). Planele (suprafețele) orizontal și vertical sunt neutre. Te poți inspira și tu.

2. Paginția obiectelor înseamnă să aranjezi obiectele în pagină armonios.

- De jur împrejurul paginii, măsoară 2 cm și trasează ușor un chenar; în el vei încadra natura statică (fig. **B**).
- Trasează o linie orizontală pe întreaga lățime a foii, prin care îți vei delimita planele orizontal și vertical. Este bine ca această linie să fie situată sub jumătatea înălțimii foii de desen, astfel încât planul orizontal să fie mai îngust decât cel vertical.
- Observă și examinează** atent natura pe care ți-ai aranjat-o: formele obiectelor, caracteristicile lor, raporturile dintre ele (care este mai mare, mai mic, mai în față sau în spate). Schițează foarte ușor formele mari ale obiectelor, fără să depășești limitele chenarului. Ține cont de spațiile dintre obiecte și de cele din jurul lor. Știi deja că obiectele nu se desenează la dimensiunea reală.

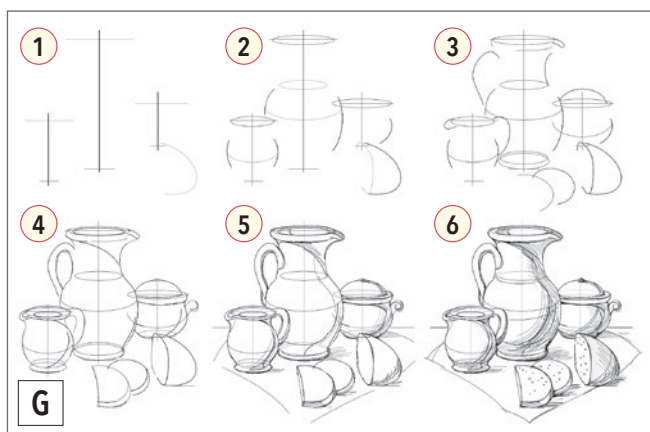
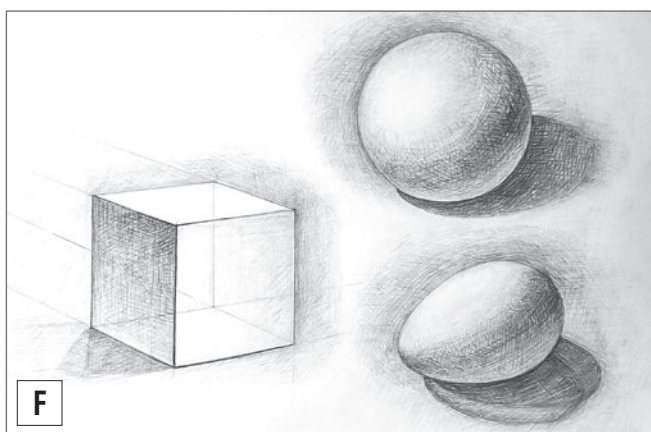
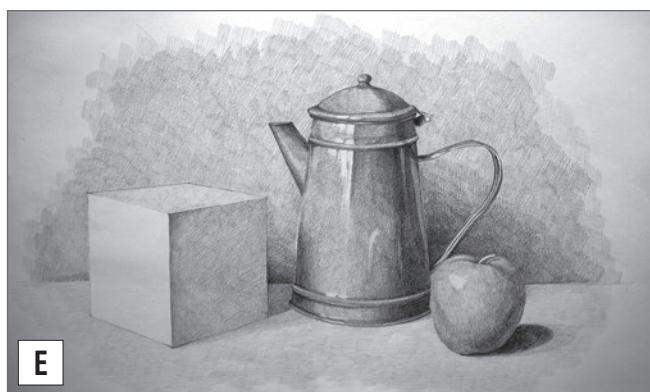
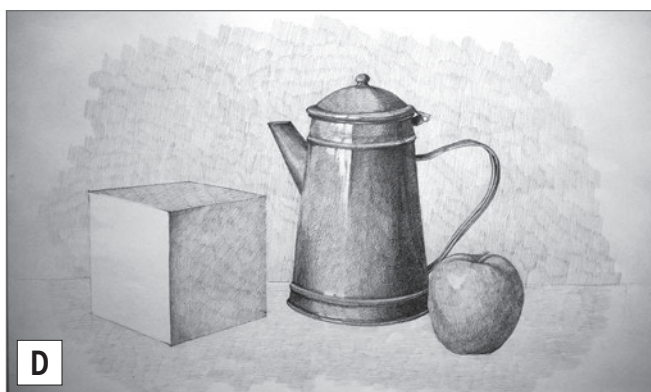
3. Construcția obiectelor se realizează prin măsurarea corectă și redarea particularităților.

- Ai nevoie de un băț subțire și drept. Poate fi creionul cu care desenezi. Măsurarea se face ținând creionul-băț în mână întinsă drept în fața ta (fig. **A**). Privește cu ochii întredeschiși.
- Alege o **unitate de măsură** cu care să verifici raporturile. Poți alege cea mai apropiată muchie verticală a cubului. Are o dimensiune exactă și ușor de vizualizat.
- Măsoară diferite raporturi**: de câte ori unitatea de măsură aleasă de tine intră în orizontala și în verticala chenarului, dintre înălțimea și lățimea fiecărui obiect, dintre unitatea de măsură și celelalte dimensiuni ale obiectelor.
- Obiectele de rotație, precum ceainicul din fig. **A**, se construiesc în jurul axei de simetrie. Pe această axă, se stabilesc înălțimea și lățimea în raport cu celelalte obiecte.
- Desenează cu **linii subțiri de construcție** dimensiunile și formele obiectelor, potrivindu-le cu suprafața foii de desen (fig. **C**).



4. Valorația se referă la **raportul dintre lumină și umbră**; cu ajutorul ei este redat **volumul** obiectelor. Prin valorație, vei transpune culorile obiectelor în alb, negru și multe griuri. Amintește-ți că se realizează prin hașuri succesive și suprapuse sau prin pete de valoare.

- Privește obiectele cu ochii întredeschiși. Astfel, vei observa mai clar zonele de lumină și umbră.
- Stabilește valorile obiectelor și ale planelor (fundalurile), de la cel mai deschis la cel mai închis. Pentru fiecare suprafață pe care o valorezi, alege tonalitatea neutră. Pe aceasta, vei adăuga lumina și umbra.
- Hașurează pe fiecare obiect și pe fundal valoarea de bază pe care ai stabilit-o.
- Valorația pe forma obiectului se realizează prin linii alăturate, suprapuneri succesive sau pe direcții diferite (fig. D, E).
- Pe **corpurile cu muchii** (cub, prismă, piramidă), intensitatea de lumină și umbră maximă se găsește pe muchiile corpurilor (fig. F). La întâlnirea dintre două fețe, una umbră și alta luminată, zona lor de contact se intensifică.
- Pe **corpurile rotunde** (sferă, con, cilindru, vase, fructe), intensitatea de lumină și umbră maximă se găsește în interiorul formei (fig. F).



APLIC ȘI EXPERIMENTEZ CE ÎNVĂȚ

Alege două sau trei obiecte, aranjează-le și desenează o natură statică. Acordă atenție etapelor de lucru. Poți să te inspiri din fig. G.

EXPLOREZ LUMEA DIN JURUL MEU

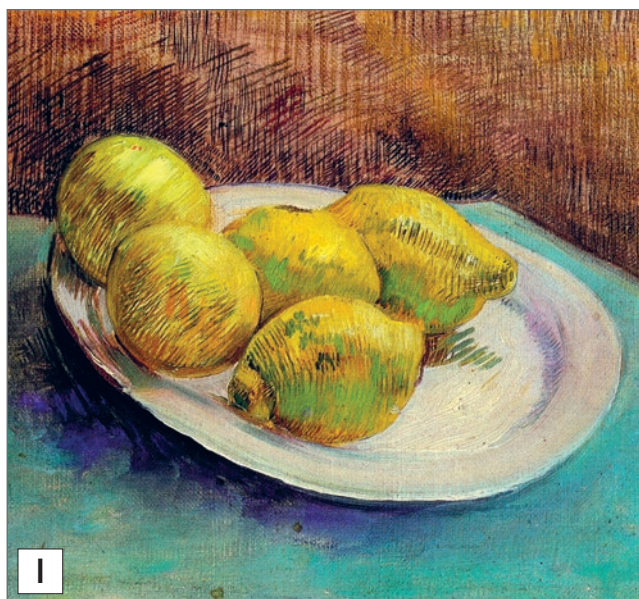
În naturile statice pe care le vedem în muzee, în albume de artă sau în diverse publicații, artiștii au aplicat diferite contraste cromatice pentru a reda volumul, lumina și umbra, prim-planul și fundalul.

Privește cu atenție naturile statice din fig. H și I. Observă contrastele cromatice pe care le-au folosit pictorii pentru a reda lumina și umbra pe obiecte.



H

Francisco de Zurbarán (pictor spaniol, 1598-1664) a folosit, în lucrarea *Natură statică*, contrastul clar-obscur pentru a reda lumina și umbra și pentru a crea senzația de volum.



I

DESCOPĂR CUNOȘTINȚE NOI

Contrastul cromatic cald-rece este un alt contrast care se poate aplica în realizarea unei naturi statice pentru a reda suprafețele luminate și cele umbrite. Așa cum ai învățat în clasa a VI-a, acesta se obține prin alăturarea unor suprafețe calde (cu tonalități apropiate) cu suprafețe reci sau invers.

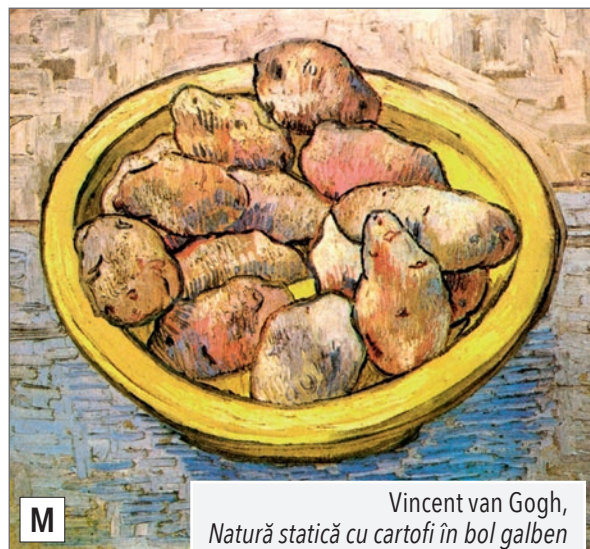
Vincent van Gogh (pictor olandez, 1853-1890), în lucrarea *Natură moartă cu lămâi pe o farfurie* (fig. I), a redat zonele de **lumină** prin tonalități de **culori calde** și zonele de **umbră** prin tonalități de **culori reci**.

Valorația în creion este înlocuită de culoarea aplicată cu pensula, cu ajutorul căreia, prin diferite moduri de pensulație, se redă volumul.





J

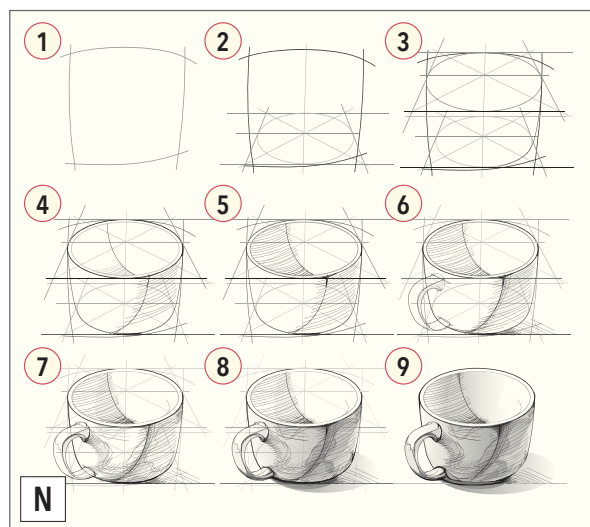


M

Vincent van Gogh,
Natură statică cu cartofi în bol galben



K



N



L

APLIC ȘI EXPERIMENTEZ CE ÎNVĂȚ

1. Alege câteva obiecte pe care le poți găsi în sala de clasă sau acasă: un pahar, o cană, un fruct etc.

Desenează-le folosind etapele de construcție de la pag. 53. Alege apoi un singur obiect și valorează-l (fig. N).

2. Pictează o natură statică în care să utilizezi contrastul cald-rece pentru redarea luminii și a umbrei (fig. M). Urmează pașii prezențați în fig. J, K, L.

Pune în Portofoliu aplicația pe care ai ales să o rezolvi.

LECȚIA 3. Modularea luminii pe volum

EXPLOREZ LUMEA DIN JURUL MEU

Zile însorite sau cu nori, toate sunt luminate de Soare, care este principala sursă de lumină naturală pentru Terra. De-a lungul timpului, fizicienii au încercat să măsoare viteza cu care lumina străbate spațiul, iar azi știm că această viteză este de aproximativ 300 000 km/s.

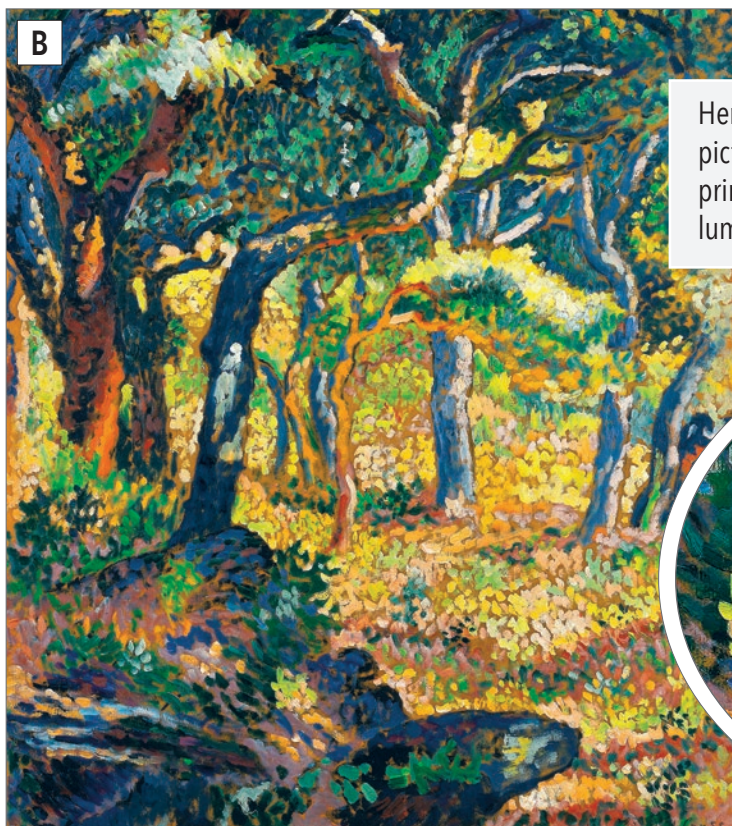
Gândește-te la acestea atunci când observi razele soarelui care pătrund printre frunze luminând trunchiurile copacilor (fig. A).



DESCOPĂR CUNOȘTINȚE NOI

Artiștii au fost preocupați să dezvolte diverse metode prin care să redea lumina și umbra în operele lor.

În **pictură**, una dintre metode este **modularea luminii pe volum**. Aceasta se obține printr-o **pensulație vibrată**, modulată, prin **juxtapunerea tușelor de culoare** care se aplică urmărind formele.



Henri-Edmond Cross (pictor francez, 1856–1910), în pictura *O poiană în Provence* (fig. B), a sugerat volumul prin divizarea culorilor în tente calde pentru zonele de lumină și în tente reci pentru zonele de umbră (detaliu).



detaliu



Mă inspir din experiența artiștilor

Paul Cézanne a fost un pictor francez (1839–1906), considerat în prezent un inovator al picturii la sfârșitul secolului al XIX-lea. El a redus perspectiva la valorile termice ale culorilor. În peisajul *Muntele Sainte-Victoire* (fig. C) și în natura statică *Merele* (fig. D), se observă divizarea tentelor de culoare. Pictorul a folosit raportul cald-rece pentru redarea luminii și a umbrei. În peisaj, el renunță la detaliile copacilor și ale caselor, reducând peisajul la un mozaic al planelor și al tușelor de culoare. În natura statică, tușele de culoare sunt predominante, ele fiind cele care ne captează atenția. Cézanne spunea că nu există linie în natură, astfel, în picturile sale, formele și adâncimea sunt redată doar prin culoare.

Muntele Sainte-Victoire simbolizează regiunea Provence din Franța, locul unde s-a născut Cézanne, iar el l-a pictat în mai mult de 60 de lucrări.



DESCOPĂR CUNOȘTINȚE NOI

În desen, modularea luminii pe volum se poate realiza prin **divizarea liniei pe suprafață** sau prin **suprapunerea grafică a hașurilor** (fig. E).

APLIC ȘI EXPERIMENTEZ CE ÎNVĂȚ

1. Privește cu atenție pictura lui Henri-Edmond Cross (fig. B). Alege un loc din natură cu copaci, tufe, arbuști și realizează câteva schițe în creion. Apoi, luând ca exemplu fig. B, realizează o pictură cu tușe alăturate prin juxtapunere. Folosește tente calde și reci pentru a reda adâncimea în pictura ta.
2. Caută în diverse surse și alte picturi ale pictorului Paul Cézanne cu diverse ipostaze ale muntei Sainte-Victoire. Discută cu un coleg/o colegă despre acestea, având în vedere redarea luminii și a umbrei, pensulația, culorile folosite etc.



Maximilien Luce, Portretul lui H.E. Cross

LECȚIA 4. Textură și materialitate

EXPLOREZ LUMEA DIN JURUL MEU

Atunci când te uiți în jurul tău, fie că ești în spațiul exterior sau interior, vei vedea că ești înconjurat(ă) de o mulțime de elemente cu suprafețe diferite. Privește cu atenție fig. **A, B, C, D**. Descrie cum arată suprafețele lor. Oare cum se simt la atingere?



DESCOPĂR CUNOȘTINȚE NOI

Fiecare obiect are o **suprafață** al cărei aspect poate fi aspru, neted, poros, granulat, compact, lucios, mat, fin, dur etc. Acest ansamblu de **caracteristici vizuale** și **tactile** ale suprafeței se numește **textură** (fig. **A, B, C, D**). Fiecare textură este formată din linii, semne plate sau în relief care se repetă, mai mult sau mai puțin, în mod regulat.

Diferențele dintre texturile suprafețelor sunt date de materialul din care se compun: suprafața unei pene are o textură diferită față de cea a unei pietre. Natura materială a unui obiect sau a unei ființe poartă denumirea de **materialitate**.



DESCOPĂR CUNOȘTINȚE NOI

În artă, textura este un element foarte important. Realizarea texturii suprafețelor în opera de artă se utilizează pentru a **sugera materialitatea obiectelor** și pentru a **transmite emoții** (fig. E, F). Sugerarea materialității în **pictură** este realizată cu ajutorul tușelor de culoare. Textura poate fi obținută prin diferite linii, puncte sau pete de culoare. În funcție de modul de aplicare a stratului de culoare, textura poate fi plată, fină sau striată, cu asperități.

E



J.M.W. Turner, Vapor în furtună

F



Pieter Claesz, Natură moartă. Mâncare, pahare și un urcior pe o masă



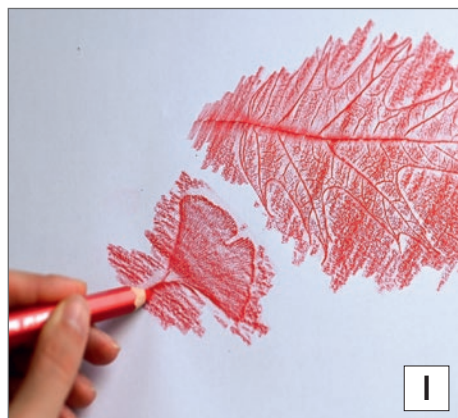
În **sculptură**, materialitatea este dată de materialul în care lucrează artistul. Textura depinde de materialele folosite (marmură, lemn, bronz, gips, lut, metal etc.) și de mesajul pe care artistul vrea să-l transmită. El decide cât de strălucitoare, netedă, dură sau aspră va fi suprafața materialului.

În general, texturile netede evocă o stare de echilibru, de armonie (fig. **G**), în timp ce texturile poroase, aspre sau dure sugerează angoase, tulburări și dramatism (fig. **H**).

Ivan Meštrović (sculptor croat, 1883–1962), *Fată cu vioară*.

Mă inspir din experiența artiștilor

În sculptura lui Michelangelo Buonarroti (sculptor italian, 1475–1564), *Atlas* (fig. **H**), realizată în marmură, poți să observi texturi diferite. Ai impresia că artistul nu a terminat lucrarea. De fapt, ele sunt lăsate intenționat astfel. Părțile terminate sunt netede, dar nu lustruite. Atunci când formele nu sunt definite și marmura este brută, suprafețele par neterminate. Prin acest contrast puternic între texturi, artistul a vrut să transmită lupta și efortul pe care le depune personajul său, titanul Atlas. Informează-te din diverse surse despre legenda titanului Atlas. Reflectează la modul în care a ales Michelangelo să-l reprezinte. Descoperă și alte lucrări ale lui Michelangelo care par a fi „neterminate”.



APLIC ȘI EXPERIMENTEZ CE ÎNVĂȚ

Folosește tehnica frotajului (fig. **I**) pentru a evidenția texturile unor suprafețe:

- Alege câteva obiecte care să aibă suprafețele în relief: un fragment de scoarță de copac, pietre, monede, frunze etc.
- Așază o hârtie peste ele; folosește un creion cerat sau un creion din grafit bine ascuțit pentru a freca hârtia.

Astfel, va apărea amprenta obiectelor. Încearcă acest exercițiu cu cât mai multe obiecte.



RECAPITULARE ȘI EVALUARE

Recapitulează împreună cu un coleg/o colegă ce ai învățat în Unitatea IV – *Compoziția. Studiul după natură*.

Puteți proceda astfel: unul dintre voi citește informațiile din rubrica *Descopăr cunoștințe noi*, iar celălalt pune întrebări pentru a verifica înțelegerea celor citite, apoi schimbați rolurile.

(Auto)Evaluează-te:

Rezolvă, pe o fișă, exercițiile de mai jos. Verifică corectitudinea răspunsurilor, recitind informațiile de la paginile recapitulate și notează fiecare răspuns corect cu ajutorul punctajului dat. Adaugă două puncte din oficiu.

I. Completează spațiile punctate cu informațiile corecte:

- 0,5 p 1. A studia după natură înseamnă și formele și culorile diferitelor structuri.
 0,5 p 2. Studiile după natură dezvoltă
 0,5 p 3. Modularea luminii pe volum, în pictură, se realizează prin

II. Notează etapele de realizare a unei naturi statice. Apreciază cu **0,25 p** fiecare etapă scrisă corect.

III. Alege răspunsul corect din variantele de mai jos:

- 0,5 p 1. În studiul unei naturi statice, se recomandă ca sursa de lumină să cadă:
 a. frontal; b. de sus; c. din lateral.
 0,5 p 2. Pe corpurile rotunde, intensitatea maximă de lumină și umbră se regăsește:
 a. pe marginea obiectelor; b. în interiorul obiectelor; c. chiar în centrul obiectelor.
 0,5 p 3. Ansamblul caracteristicilor vizuale și tactile ale suprafeței se numește:
 a. modulare; b. textură; c. materialitate.

IV. Pictează o natură statică. Ai grijă la **paginație**, la **construcție**, la **contrastul cromatic** și ține cont de redarea **texturii** și a **materialității** obiectelor. Poți să te inspiri din fig. A. Apreciază-te cu câte **1 p** pentru fiecare cerință respectată.



Pierre-Auguste Renoir, *Natură statică cu fructe*

Nu uita să completezi și *Fișa de observare a comportamentului*, în care vei bifa răspunsurile care ți se potrivesc cel mai bine. După completare, verifică împreună cu profesoara ta/profesorul tău dacă ai apreciat și dacă te-ai autoevaluat corect. Pune fișa și (Auto) Evaluarea de la această unitate în Portofoliu.

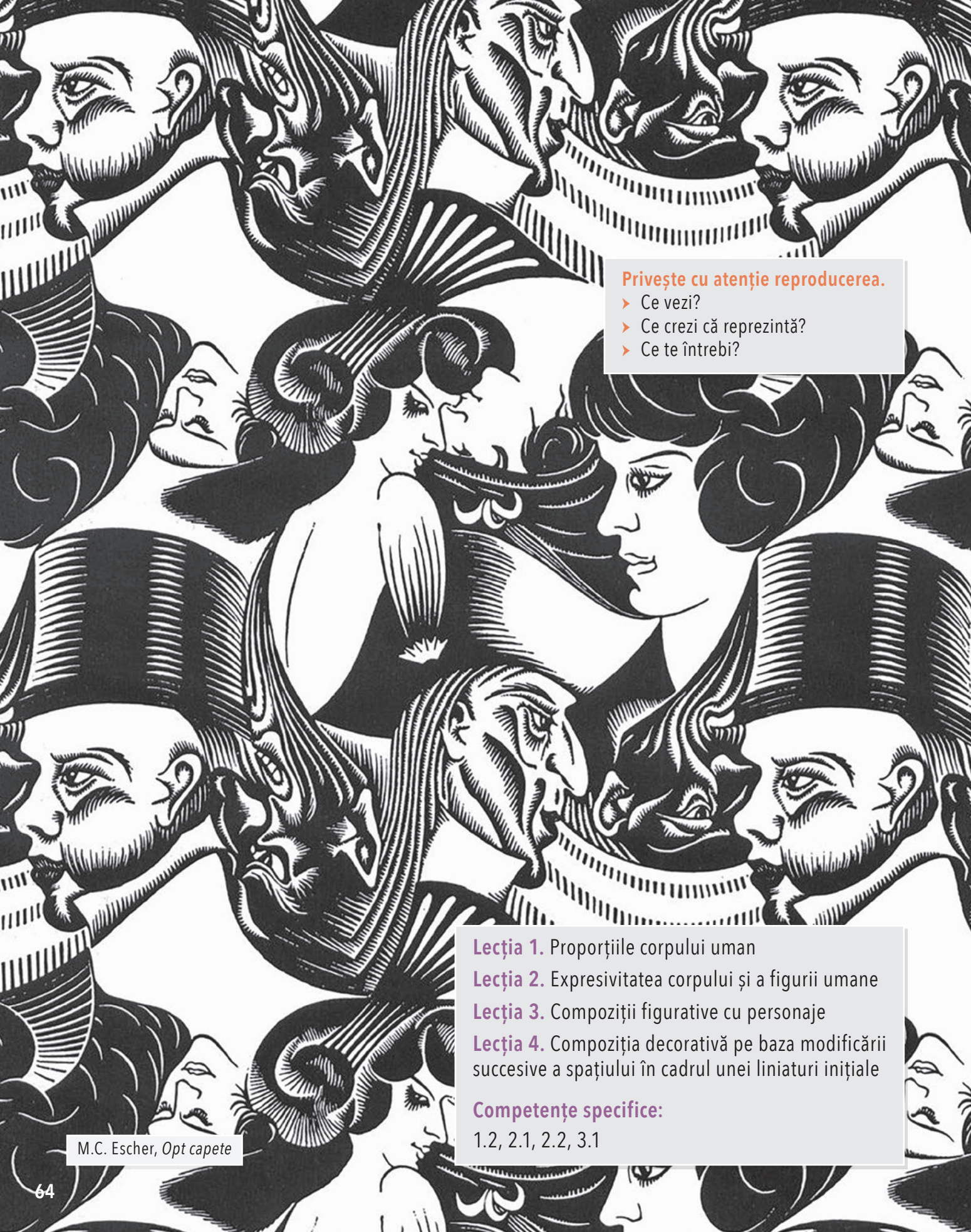
V. COMPOZIȚIA – STUDIUL FIGURII UMANE



Jane Avril (fotografie de epocă – fig. A) a fost o dansatoare franceză devenită faimoasă prin picturile lui Henri de Toulouse-Lautrec, *Jane Avril* (fig. B, D) și fiindu-i model sculptorului francez Antoine Bourdelle (1861-1929) pentru lucrarea *Bustul lui Jane Avril pe un val* (fig. C).

Oare cine vede corect figura umană? Fotograficul sau artistul plastic?





Privește cu atenție reproducerea.

- Ce vezi?
- Ce crezi că reprezintă?
- Ce te întrebi?

Lecția 1. Proporțiile corpului uman

Lecția 2. Expresivitatea corpului și a figurii umane

Lecția 3. Compoziții figurative cu personaje

Lecția 4. Compoziția decorativă pe baza modificării succesive a spațiului în cadrul unei liniaturi inițiale

Competențe specifice:

1.2, 2.1, 2.2, 3.1

M.C. Escher, *Opt capete*

LECȚIA 1. Proporțiile corpului uman

EXPLOREZ LUMEA DIN JURUL MEU

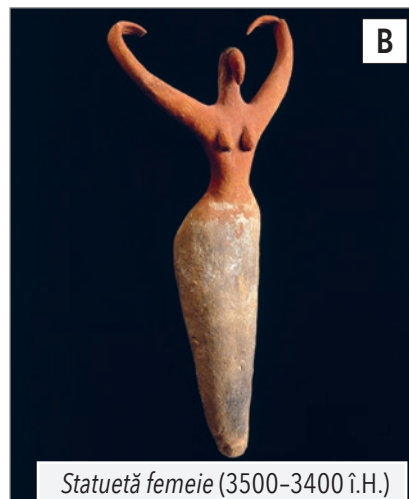
Oare cum poți să redai, în desen, în pictură sau în modelaj, odihna (fig. A) sau dansul (fig. B)?

Artistul adevărat trebuie să realizeze două lucruri principale: omul și conceptul spiritului său. Primul este ușor de realizat, al doilea este greu, deoarece trebuie să-l figureze cu ajutorul gesturilor și al jocului membrelor, spunea Leonardo da Vinci.

Din cele mai vechi timpuri, oamenii au fost preocupați de redarea naturii și a formelor naturale. Omul este și el o formă naturală și a constituit dintotdeauna un obiect de studiu.



Gânditorul „și femeia lui” (mil. IV-II î.H.)

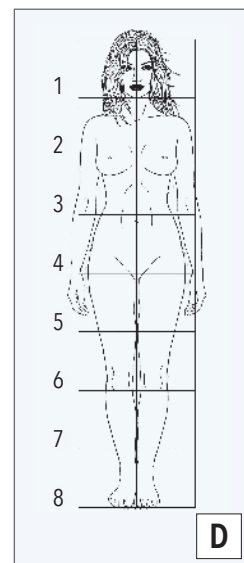
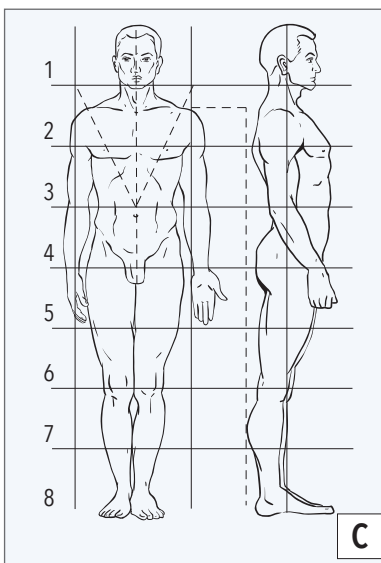


Statuetă femeie (3500-3400 î.H.)

DESCOPĂR CUNOȘTINȚE NOI

Pentru a reda o figură umană, trebuie să îi cunoști proporțiile corpului. **Proporția** este un **raport al părților unui întreg** sau un **raport între fiecare dintre aceste părți și întreg** (fig. C, D). Studiul proporțiilor s-a întemeiat pe sisteme de măsurători:

- a) **înălțimea totală a corpului** este luată ca unitate – **întregul**; acesta este apoi divizat în jumătăți, sferturi, șesimi, optimi, zecimi etc.
- b) **o parte a corpului** este luată ca unitate de măsură și este numită **modul**: înălțimea capului, lungimea mâinii, lungimea piciorului etc.



APLIC ȘI EXPERIMENTEZ CE ÎNVĂȚ

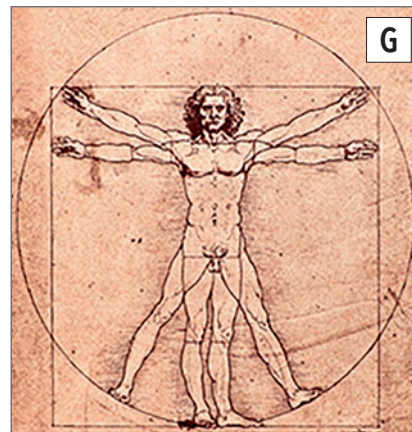
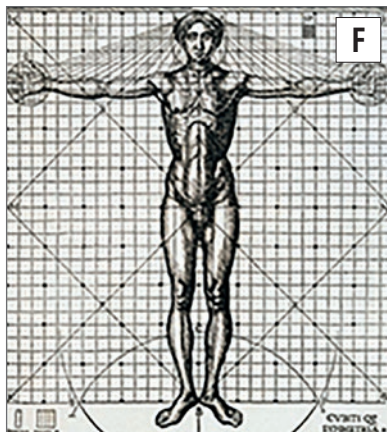
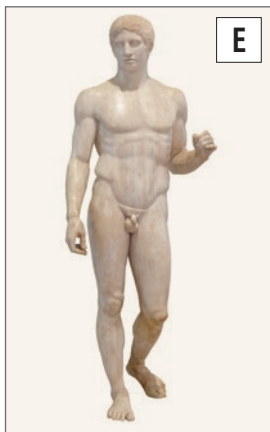
Privește-te într-o oglindă care să-ți cuprindă întreaga siluetă. Încearcă să-ți aproximezi vizual proporția corpului. Cu ajutorul unei rigle sau a unui băț drept, măsoară dimensiunea capului și descoperă de câte ori se cuprinde în înălțimea corpului tău. Află și alte proporții ale tale.

DESCOPĂR CUNOȘȚINȚE NOI

Pentru a reda corpul uman, artiștii au creat, încă din Antichitate, diferite reguli numite canoane. **Canonul** este o **regulă fixă** care **stabilește proporția diferitelor părți ale corpului**.

În istoria artei sunt cunoscute mai multe canoane artistice:

- **canonul de șapte capete**: sculptorul grec Policlet (sec. V î.H.) a creat lucrarea *Doriforul* aplicând acest canon (fig. E). Înălțimea capului se cuprinde de șapte ori în înălțimea corpului.
- **canonul de opt capete**, conceput de arhitectul roman Vitruvius (sec. I î.H.), în *Studiul proporțiilor* (fig. F), a fost preluat de Leonardo da Vinci (1492) în *Omul Vitruvian* (fig. G).
- **canonul de nouă capete**, aplicat în **arta religioasă**, precum se observă în icoana *Ioan Botezătorul* de Andrei Rubliov (pictor rus 1360–1430) (fig. H).



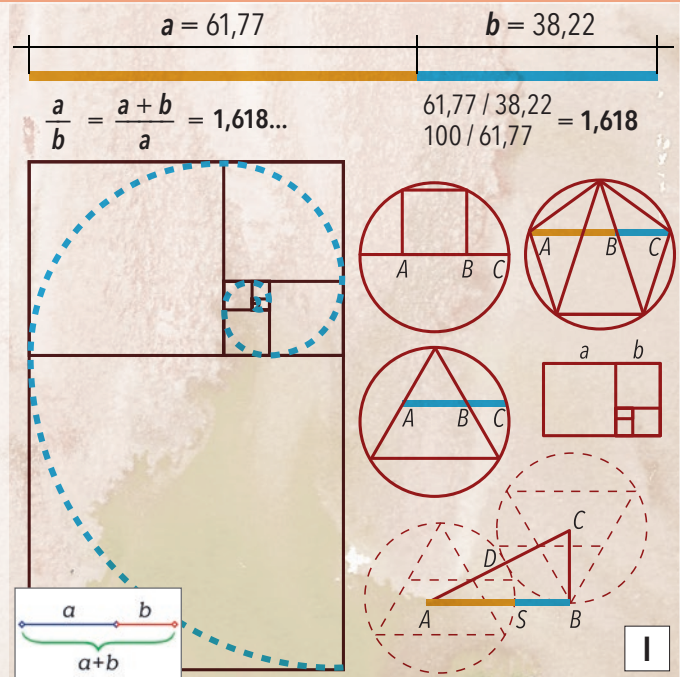
UN PIC DE... MATEMATICĂ

Te-ai gândit că între artă și matematică există legături foarte strânse? Hai să vorbim un pic despre matematică la ora de artă.

Cunoști însemnătatea **numărului de aur**? Este **primul număr irațional** descoperit și definit în istoria umanității. Acesta este aproximativ egal cu **1,618033** și poate fi întâlnit în cele mai surprinzătoare împrejurări. **Euclid din Alexandria, părintele geometriei**, este cel care i-a dat prima definiție clară. Este notat cu litera grecească Φ (**phi**), prima literă din numele sculptorului grec Phidias.

Numărul de aur mai este cunoscut ca **secțiunea de aur** sau **raportul de aur**.

„Dacă $(a + b) : a = a : b$, atunci segmentul $a + b$ a fost împărțit într-o secțiune de aur notată cu simbolul Φ ”. Pornind de la segmentul de dreaptă, se pot realiza construcții ale figurilor geometrice în raport de aur. Una dintre ele este dreptunghiul de aur (fig. I).

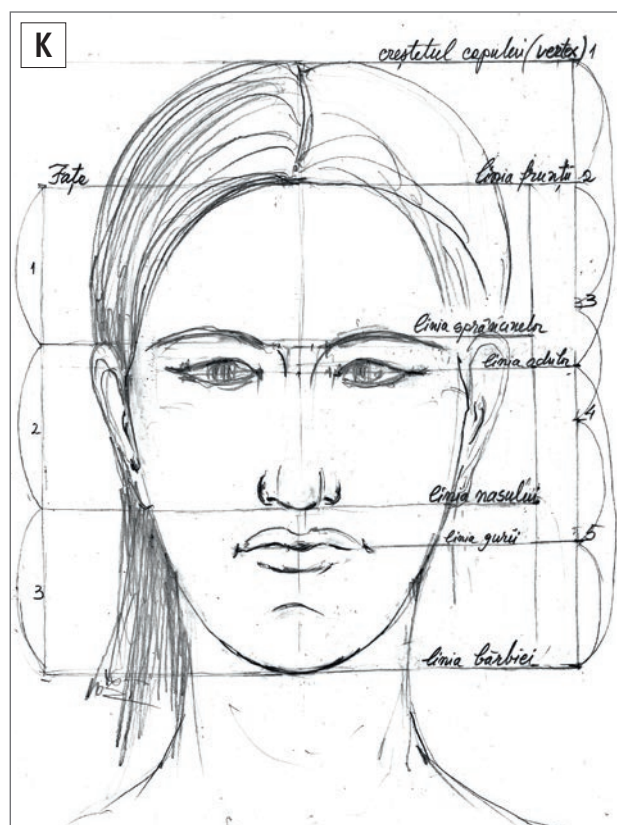
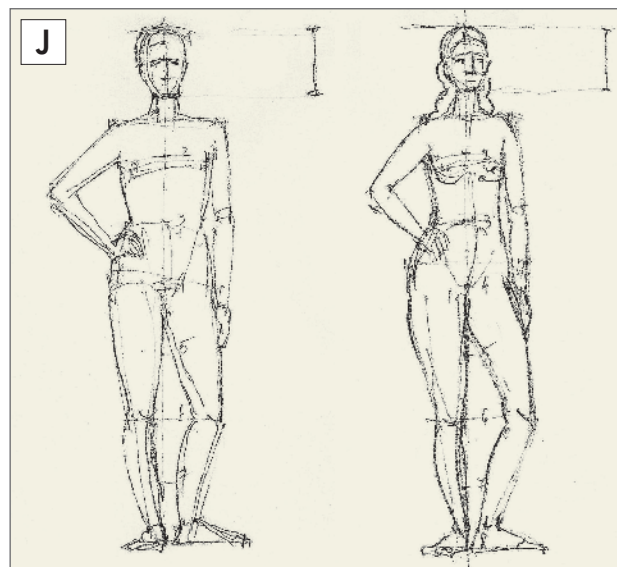


DESCOPĂR CUNOȘTINȚE NOI

Pentru a desena un crochiu al unei figuri umane, se recomandă respectarea următorilor pași (fig. J):

1. Trasează o verticală, cu linii ușoare, pe o foaie A4. Lasă câte 2 cm în partea de sus și de jos a paginii.
2. Împarte verticala în 8 unități egale. O unitate reprezintă înălțimea capului.
3. Trasează liniile umerilor și ale șoldurilor și stabilește lățimile lor.
4. Trasează axele membrelor superioare și inferioare și marchează articulațiile cotului, ale mâinii, ale genunchiului și ale piciorului.
5. Schițează cu linii ușoare forma corpului, după reperele pe care ți le-ai trasat. Ai grijă să respecti proporțiile, mișcarea, echilibrul, trăsăturile specifice.
6. Trasează pe portret axa de simetrie și axele orizontale (linia sprâncenelor și a nasului).
7. Accentuează conturul cu o linie expresivă.

Privește cu atenție fig. K dacă vrei să desenezi un portret.



Proporțiile feminine diferă de cele masculine. În lucrarea sa *Adam și Eva*, Albrecht Dürer a desenat femeia având umerii mai înguști și șoldurile mai late, cu membrele mai delicate și formele rotunde, prin comparație cu bărbatul, care are musculatura puternică și bine conturată, iar formele sunt mai drepte, transmitând putere și forță (fig. L).

APLIC ȘI EXPERIMENTEZ CE ÎNVĂȚ

Realizează mai multe schițe cu portrete și/sau figuri umane, urmărind pașii de mai sus și inspirându-te din imaginile prezentate. Poți să găsești și alte surse de inspirație.

LECȚIA 2. Expresivitatea corpului și a figurii umane

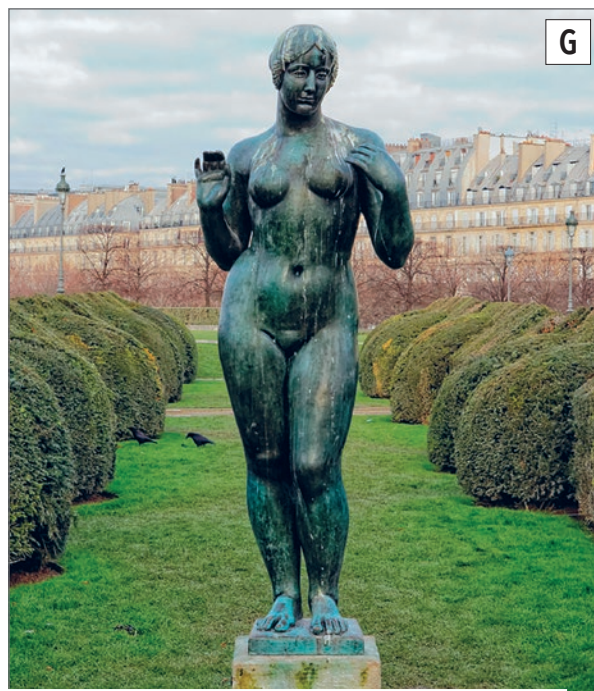
EXPLOREZ LUMEA DIN JURUL MEU

Privește cu atenție mișcările corpurilor și expresiile de pe fețele oamenilor din fig. **A**, **B**, **C** și **D**. Observi tensiunea, alungirea și contracția mușchilor, îndoirea articulațiilor, forma feței, a ochilor și a gurii?



DESCOPĂR CUNOȘȚINȚE NOI

Corpul nostru este format din sute de mușchi care se relaxează sau se contractă ca urmare a **stimulilor emoționali** și în funcție de **stările de spirit**. Prin ei suntem capabili să facem expresii explicite care însoțesc sentimentele noastre: bucuria, fericirea, surpriza, tristețea, nostalgia, durerea etc. Astfel, vorbim despre **expresivitatea corpului și a figurii umane**.



Venus, la romani, Afrodita la greci, zeița frumuseții în Antichitatea europeană, a fost de-a lungul istoriei artei un subiect de inspirație pentru mulți artiști. De la sculptorul anonim din Grecia antică, care a creat-o pe *Venus din Milo* (fig. **E**) la pictorul francez Dominique Ingres (1780–1867), cu *Venus Anadyomene* (fig. **F**), sau la *Venus* sculptată de Aristide Maillol (sculptor francez 1861–1944) (fig. **G**), aceștia și mulți alți artiști au reprezentat-o în funcție de viziunea lor artistică, în acord cu epoca în care trăiau și cu stilul personal.

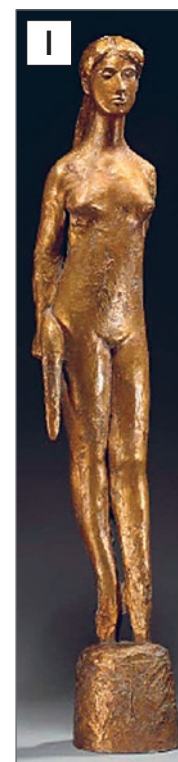


Corpul uman este expresiv atât în mișcare, cât și în repaus. În arta plastică, expresivitatea corpului uman este strâns legată de viața interioară a personajelor.

Reține! Forma corpului este expresivă prin **proporții, atitudine, gest și mimică**.

APLIC ȘI EXPERIMENTEZ CE ÎNVĂȚ

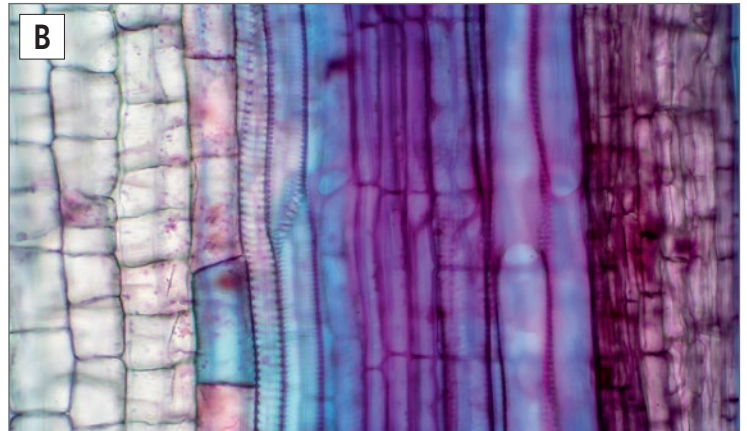
Realizează o lucrare în desen, în pictură sau în modelaj, la alegere, care are ca subiect *Dansul*. Creează un personaj care să fie expresiv, acordă atenție proporțiilor, formelor, atitudinii și gesturilor. Poți să te inspiri privindu-i pe *Chocolat dansând* de Henri de Toulouse-Lautrec (fig. **H**) sau pe *Balerina* lui Giacomo Manzù (sculptor italian 1908–1991) (fig. **I**).



LECȚIA 3. Compoziții figurative cu personaje

EXPLOREZ LUMEA DIN JURUL MEU

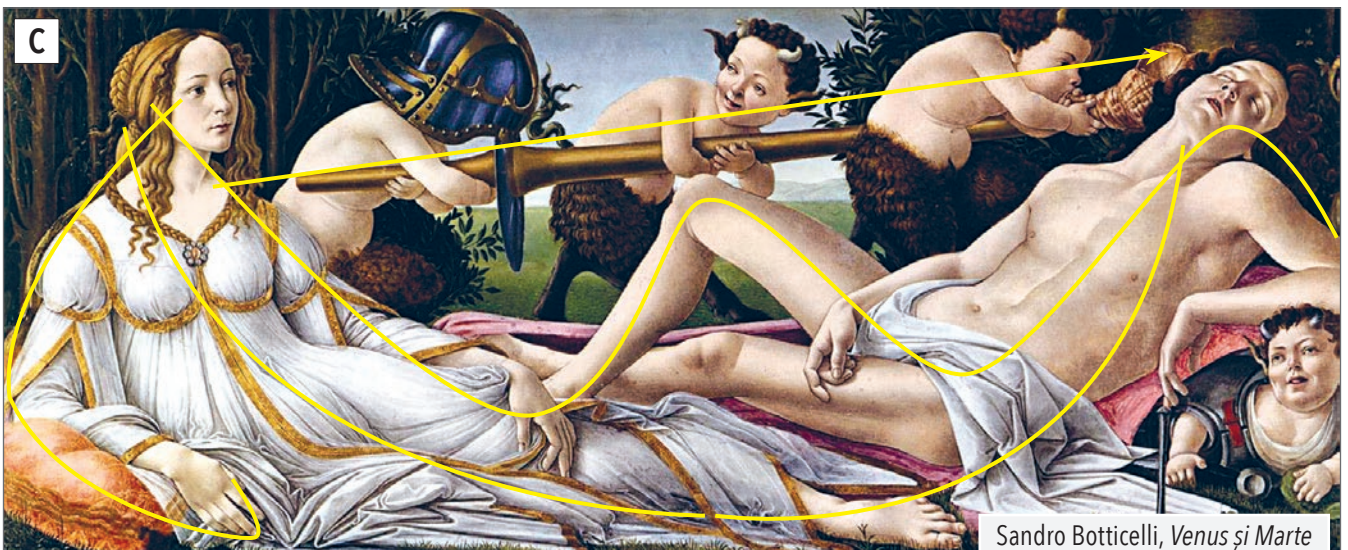
Pentru a înțelege ce înseamnă **compoziția figurativă**, este important să înțelegem ce este **figurativul**. Conform dicționarului, la modul general, figurativul constituie reprezentarea unui lucru. Spre exemplu, în fig. **A** (re)cunoaștem toate formele pe care le vedem și le putem numi: oameni, case, copaci, mașini, cer, asfalt, ferestre, haine, bancă etc. Ceea ce nu (re)cunoaștem și nu putem numi (fig. **B**) spunem că este nonfigurativ sau abstract.



DESCOPĂR CUNOȘTINȚE NOI

Compoziția figurativă se bazează pe reprezentarea plastică și ușor identificabilă a ființelor și a obiectelor din realitate. **Corpul omenesc** integrat în compoziții figurative devine **formă plastică**. Ritmul, expresia și mișcarea personajelor devin mijloace de expresie și se încadrează în schema compozițională.

Schema compozițională reprezintă structura compoziției din punctul de vedere al imaginii de ansamblu și este modalitatea prin care se realizează armonia unei lucrări de artă. Aceasta se bazează pe **liniile de forță** pe care se construiește compoziția (fig. **C**).



Sandro Botticelli, Venus și Marte

Schemele compoziționale pot fi realizate pe registre verticale sau orizontale, în triunghi, romb sau cerc, pe linii de forță oblice, curbe, sinuoase, orizontale, verticale (fig. D-F).



Pictura *Fecioara cu pruncul și Sfânta Ana* de Leonardo da Vinci (fig. D) este o compoziție figurativă statică cu personaje și are la bază o schemă compozițională realizată în triunghi.



Caravaggio a creat în *Crucificarea Sfântului Petru* (fig. E), o compoziție dinamică, având o schemă compozițională în romb și linii de forță oblice.

Capodopera *Prânzul petrecerii cu barca* de Pierre-Auguste Renoir (pictor francez, 1841-1919) este o lucrare foarte strâns compusă, care unește într-o singură imagine tradițiile compoziționale ale picturii figurilor, ale naturii moarte și ale peisajului (fig. F). Pictorul a creat o compoziție statică folosind liniile de forță verticale și orizontale, subliniate de poziția personajelor, de mobilier și veselă.

APLIC ȘI EXPERIMENTEZ CE ÎNVĂȚ

Pictează o compoziție figurativă cu personaje, statică sau dinamică, cu subiect la alegere.

Alege tehnica de lucru și dominantă cromatică în armonie cu subiectul. Este important ca schema compozițională să fie în acord cu caracterul compozițiilor (static și dinamic).



Scoala marilor maeștri

Grupul statuar are ca subiect moartea preotului troian Laocoon, care a fost pedepsit de zei să fie strangulat de șerpai marini împreună cu cei doi fii ai săi.

Ansamblul *Laocoon și fii săi* este cel mai reprezentativ grup sculptural al **elenismului**, prin faptul că **emoțiile** umane au fost reprezentate printr-o **expresie** impresionantă a trăirilor.

Sculptura transmite un **dramatism** dus la extrem, obținut prin **exagerarea gesturilor și a mimicii** și prin **teatralitatea anatomiei corpurilor**.



De la arta Greciei antice...

Laocoon și fii săi

APLIC ȘI EXPERIMENTEZ CE ÎNVĂȚ

1. Caută în diverse surse imaginea *Laocoon și fii săi* și printează-o.
2. Încearcă să descompui corpurile în forme geometrice inspirându-te din pictura *Domnișoarele din Avignon* a lui Picasso. Poți alege și alte picturi sau sculpturi care să te inspire.

Pictorul spaniol **Pablo Picasso** (1881–1973) a traversat în cariera sa multe perioade și a fost preocupat de expresivitățile figurii umane. În 1907, el pictează lucrarea cunoscută azi cu titlul *Domnișoarele din Avignon*. Deși a fost neînțeleasă la aceea vreme, această pictură a devenit cea mai semnificativă lucrare din perioada timpurie a lui Picasso. Aceasta a marcat sfârșitul erei în care pictura trebuia neapărat să înfățișeze realitatea, natura și figura umană și a anunțat nașterea cubismului.

Picasso a revoluționat modul de reprezentare a figurii umane în artă prin **descompunerea** corpului uman în **forme geometrice**.

... la Picasso



Pablo Picasso, *Domnișoarele din Avignon*

DESCOPERĂ:

Femeia din stânga amintește de un *kouros** grec.

Cele două femei din dreapta au portretele inspirate din arta africană.

Fructele compun o natură moartă modernă în interiorul tabloului.

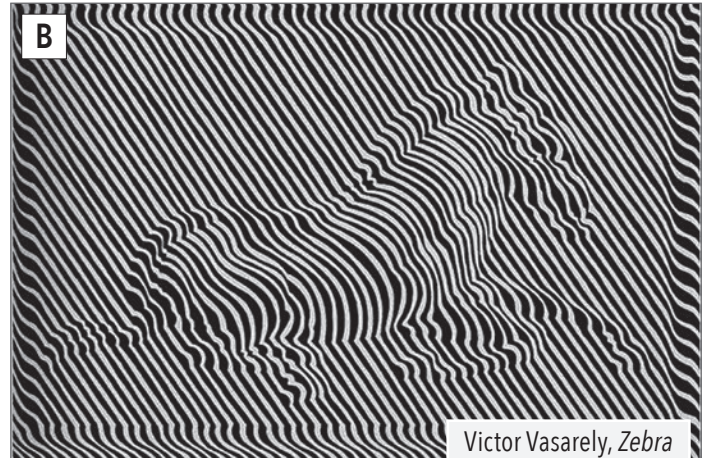
LECȚIA 4. Compoziția decorativă pe baza modificării succesive a spațiului în cadrul unei liniaturi inițiale

EXPLOREZ LUMEA DIN JURUL MEU

Tot ce este viu în jurul nostru se mișcă: planeta noastră se rotește și se învâрте odată cu sistemul solar, iar galaxiile se mișcă prin Universul infinit. În noi, în animale și în plante pulsează, chiar și în repaus, toate celulele. Oare această mișcare continuă se poate reda și crea în pictură sau desen? Care dintre cele două imagini (fig. **A** și **B**) transmite ideea de mișcare?



Ustad Mansur, Zebra



Victor Vasarely, Zebra

DESCOPĂR CUNOȘTINȚE NOI

Artiștii din toate timpurile au fost preocupați să redea **ideea de mișcare** în lucrările lor. Reprezentanții curentului artistic modern *Op Art*, precum Victor Vasarely (artist francez, 1906–1997, de origine maghiară) (fig. **B**), au avut aceste căutări artistice și astfel au creat lucrări în care sugerează **volumul** și **mișcarea** prin existența unei **liniaturi (rețele inițiale)** și **modificarea spațiului printr-o succesiune de imagini**.

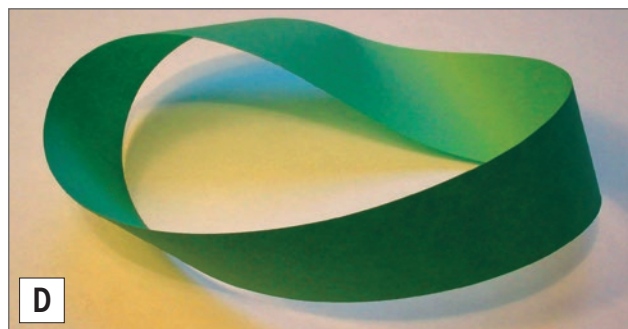
Compoziția decorativă pe baza modificării succesive a spațiului se referă la transformarea în mod crescător sau descrescător, de mai multe ori a unui element, în acest caz, elementul fiind spațiul.



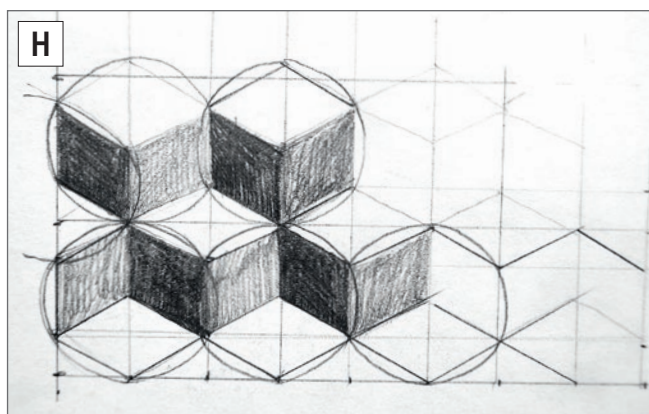
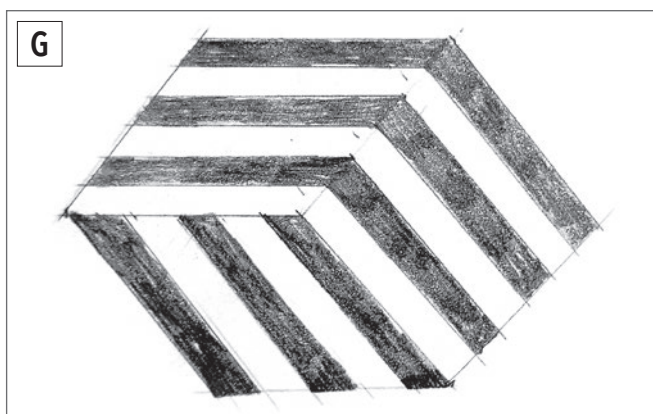
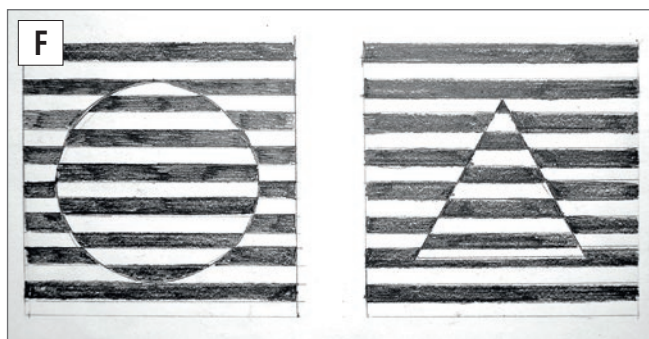
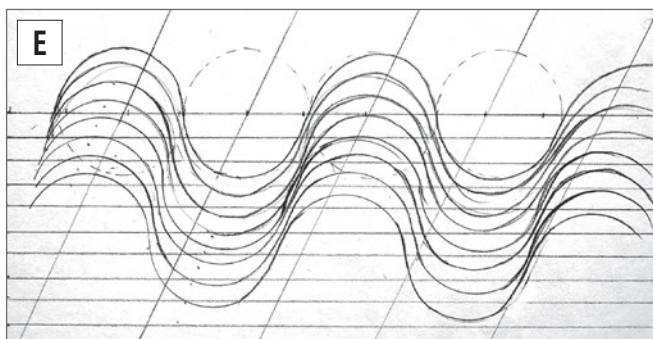
Maurits Cornelis Escher (1898–1972), grafician olandez pasionat de geometrie și matematică, a creat **compoziții decorative pe baza modificării succesive a spațiului în cadrul unei liniaturi inițiale**. Această modalitate de creare a unei compoziții este sugestiv ilustrată în lucrarea *Extract de metamorfoză* (fig. **C**). Modulele figurative se transformă în module geometrice, și invers, într-o succesiune de perpetuum mobile.

APLIC ȘI EXPERIMENTEZ CE ÎNVĂȚ

Folosește o coală de hârtie A4, albă sau colorată. Taie pe lungimea colii o fâșie lată de 4 cm, apoi răsucește-o și lipește-o la capete. Vei obține o bandă care, deși este în spațiu, adică are trei dimensiuni, are o singură față și o singură margine. Aceasta se numește **banda lui Möbius*** (fig. D).



1. Privește fig. E. Desenează o rețea pe o coală de hârtie: trasează linii horizontale paralele, la distanțe egale; peste ele trasează o altă rețea de linii paralele și echidistante, mai rare, înclinate la aproximativ de 60 grade. Punctele de intersecție ale liniilor sunt centrele unor cercuri care au diametrul egal cu distanța dintre două paralele oblice. Având ca suport cercurile, vei desena linii sinusoidale, paralele și astfel vei sugera mișcarea.
2. Observă fig. F. Pe o foaie de hârtie, desenează o rețea de linii horizontale, paralele și echidistante. Peste ele, desenează o figură geometrică. Pe baza unor liniaturi simple și a alternanței închis-deschis, vei putea sugera situarea figurii într-un alt plan.
3. Privește fig. G. Desenează un hexagon regulat, apoi trasează bisectoarele a trei unghiuri neconsecutive până se intersectează. Vei obține trei romburi. În fiecare romb trasează linii paralele și echidistante. Valorează sau colorează spațiile prin alternanța deschis-închis, cald-rece etc.
4. Observă fig. H. Desenează o rețea de hexagoane regulate. Stabilește trei valori (alb, gri și negru), apoi alternează suprafețele valorate.



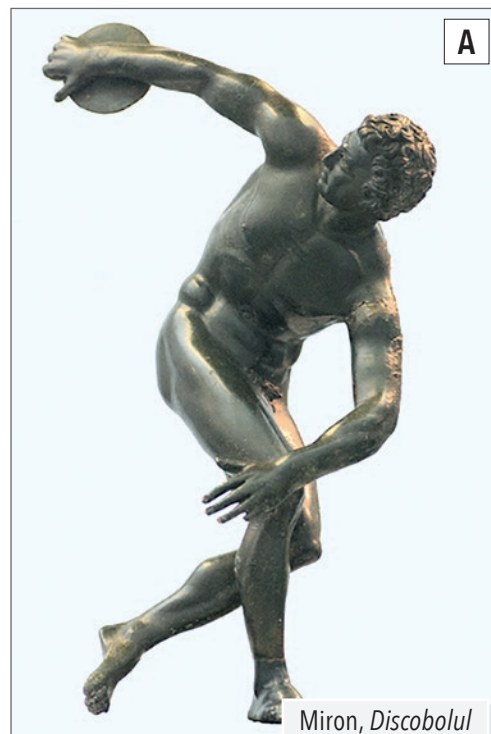
RECAPITULARE ȘI EVALUARE

Amintește-ți ce ai aflat, ce activități ai făcut și cum te-ai simțit învățând pe parcursul Unității 5 – *Compoziția – Studiul figurii umane*. Ca să fie mai ușoară recapitularea, privește fig. A, împărțiți-vă în grupuri mici și discutați după următorul plan:

- Ce este proporția?
- Ce ai aflat despre canonul artistic?
- Prin ce se caracterizează compoziția figurativă?
- Cum se realizează schemele compoziționale?
- Cum poți să redai ideea de mișcare în desen sau în pictură?

(Auto)Evaluează-te:

Rezolvă, pe o fișă, exercițiile de mai jos. Verifică corectitudinea răspunsurilor, recitind informațiile de la paginile recapitulate, și notează fiecare răspuns corect cu ajutorul punctajului dat. Adaugă două puncte din oficiu.



Miron, *Discobolul*



I. Completează spațiile punctate cu informațiile potrivite:

- 0,5 p 1. Proporția este
- 0,5 p 2. În istoria artei sunt cunoscute mai multe canoane artistice: , ,
- 1 p 3. Forma corpului este expresivă prin , , , și
- 2 p 4. Schema compozițională se bazează pe Aceasta poate fi de mai multe tipuri:

II. Apreciază cu adevărat (A) sau fals (F) afirmațiile de mai jos:

- 1 p 1. Proporțiile figurilor feminine diferă de cele ale figurilor masculine.
- 1 p 2. Schema compozițională nu trebuie să fie în acord cu caracterul static sau dinamic al compoziției.
- 1 p 3. Compoziția decorativă pe baza modificării succesive a spațiului se referă la transformarea în mod crescător sau descrescător, de mai multe ori, a unui element. În acest caz, elementul fiind spațiul.
- 1 p 4. Reprezentanți ai curentului artistic Impresionism, precum Claude Monet, au fost preocupați să redea ideea de mișcare în lucrările lor.

Nu uita să completezi și *Fișa de observare a comportamentului*, în care vei bifa răspunsurile care ți se potrivesc cel mai bine. După completare, verifică împreună cu profesoara ta/profesorul tău dacă ai apreciat și dacă te-ai autoevaluat corect. Pune fișa și (Auto)Evaluarea de la această unitate în Portofoliu.

VI. DIRECȚII DE MANIFESTARE ÎN ARTELE VIZUALE CONTEMPORANE



Privește cu atenție fig. A și B. Amândouă reproduc lucrări care au ca subiect războiul, conflictul, suferința și au fost pictate în secole diferite. Juxtapunerea lor ne amintește că fiecare operă este contemporană în momentul creării.

În *Uciderea pruncilor* (fig. A), Pieter Bruegel cel Bătrân (pictor flamand, 1525–1569) prezintă printr-un subiect biblic (specific perioadei lui) conflictul existent în epocă (sec. al XVI-lea): revolta din Țările de Jos împotriva dominației spaniole. Vestimentația personajelor reflectă acest lucru.

Guernica (fig. B) a fost răspunsul lui Pablo Picasso la bombardarea orașului basc cu același nume din 26 aprilie 1937, în timpul Războiului Civil Spaniol.

Picasso a pictat monocrom, folosind o paletă de gri, negru și alb, forme zimțate și fețe cuprinse de teroare, pe timp de noapte, pentru a accentua sentimentul de panică și groază.





Privește cu atenție reproducerea.

- Ce vezi?
- Ce crezi că reprezintă?
- Ce te întrebi?

Jackson Pollock, *Masculin și feminin*

Lecția 1. Caracteristici și obiective ale artei contemporane

Lecția 2. Stiluri și curente

Lecția 3. Arhitectura contemporană

Competențe specifice:

1.1, 1.2, 1.3, 3.1

LECȚIA 1. Caracteristici și obiective ale artei contemporane

EXPLOREZ LUMEA DIN JURUL MEU

La începutul secolului al XIX-lea, Jacques-Louis David (pictor francez, 1748–1825) picta *Încoronarea lui Napoleon* (fig. A), în catedrala Notre-Dame din Paris.

În 2023, regizorul american Ridley Scott reproducea în filmul *Napoleon* scena încoronării (fig. B), inspirat fiind de pictura realizată în urmă cu mai mult de 200 de ani.

Reflectează la modul în care artiștii au fost și sunt influențați de progresul societăților, de dezvoltarea comercială și industrială, de perioadele de război sau de pace, de religii, de concepte și ideologii filozofice, de frământări politice și instabilitate economică.



DESCOPĂR CUNOȘTINȚE NOI

Arta contemporană începe din **anii 1960** și continuă **până în prezent**.

REȚINE! Delimitarea ei este mobilă în timp și o încadrare cu punct de plecare fix este nerealistă. Pentru a înțelege și pentru a ști cum să privești arta contemporană, trebuie să cunoști contextul istoric în care ea a apărut.

Contextul istoric

- La finalul celui de-Al Doilea Război Mondial, statele învingătoare au împărțit zonele de influență între SUA și Uniunea Sovietică. Astfel, a început **Războiul Rece**, o tensiune puternică bazată pe **concepte politice opuse** care nu a dus la un război direct între cele două state, dar la noi conflicte internaționale, precum **războaiele** din Vietnam, Afghanistan și Irak. **Schimbările politice** internaționale și **atentatele teroriste** sunt coordonatele istorice ale ultimelor patru decade ale secolului al XX-lea.
- Dezvoltarea tehnologiei (internetul) și a comerțului internațional, a schimburilor culturale, fac ca lumea să fie **interconectată**, cu schimburi de informații și bunuri la scară globală, într-un proces numit **globalizare**.
- Diferențele economice existente între țări și conflictele permanente generează fenomenul **migrației** populațiilor.
- Problema **mediului**, a încălzirii globale și a poluării reprezintă o altă mare preocupare a societății.



Alberto Burri, *Sac și roșu*



Christo, *Cortina de vale*

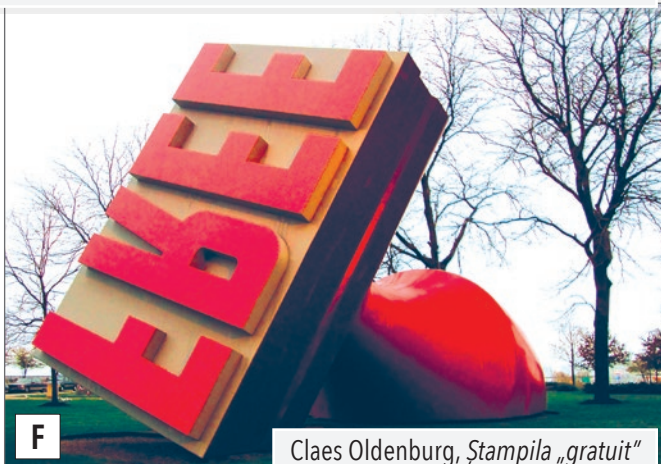


Arta contemporană **se caracterizează** prin utilizarea unor **tehnici artistice neexperimentate** până acum și prin introducerea în opera de artă a unor **materiale neconvenționale** (plastic, cauciuc, metal, textile etc. – fig. C, D).

Obiectivele artei contemporane sunt **denunțarea socială** și **protestul politic**; **explorarea lumii interioare** a artistului; **exprimarea nesiguranței** și a **durerii condiției umane** sau a **conștientizării infinitului universului** (fig. E, F).



Pierre Alechinsky, *Noaptea*



Claes Oldenburg, *Ștampila „gratuit”*

Publicului îi sunt propuse lucrări care sunt puse în aplicare într-un timp limitat. Acestea se numesc **performance art** și reprezintă, în general, o **acțiune sau un eveniment** pus în aplicare de artist în direct, în **fața spectatorilor**. Scopul acestor evenimente este acela de a crea momente de **relație și schimb între artist și public**. **Caracterul temporar** al acestora exprimă sentimentul **precarității* societății, culturii și politicii** (fig. G).

APLIC ȘI EXPERIMENTEZ CE ÎNVĂȚ

Documentează-te din diverse surse despre artistul Pierre Alechinsky și lucrările lui. Discută cu colegii despre operele sale.



Marina Abramović, *Lumină-întuneric*

LECȚIA 2. Stiluri și curente

DESCOPĂR CUNOȘTINȚE NOI

Contextele sociale, politice și economice internaționale au determinat apariția unor multitudini de stiluri și curente. În continuare, le vei studia pe cele mai importante: arta informală, *Pop Art*, *Op Art*, *Graffiti Art*, Arta conceptuală, Noul Realism, *Arte Povera*, *Video-art*, *Performance Art*. Practic, artiștii se pot exprima pe orice tip de suport și pot utiliza orice material.

2.1. Arta informală

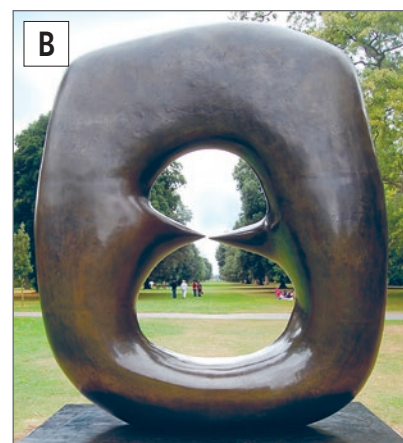
DESCOPĂR CUNOȘTINȚE NOI

Arta informală **se caracterizează** prin **anularea totală a formelor naturaliste** și prin **spontaneitatea execuției**; pictura și sculptura sunt abordate gestual, expresionist și experimental. Arta informală se mai numește și **expresionism abstract**, pentru că artiștii își exprimă emoțiile și sentimentele prin forme abstracte și nonfigurative. Acest curent artistic s-a manifestat în Europa și în SUA.



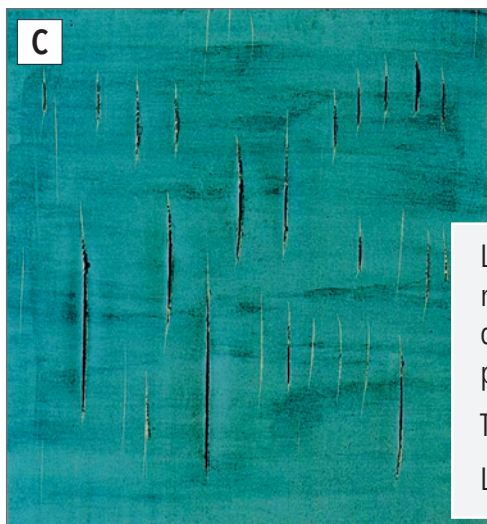
În pictura informală, sunt importante **culoarea** și **gestul spontan și instinctiv**.

Willem de Kooning (pictor american de origine olandeză, 1904–1997) *Sâmbătă noaptea* (fig. A)



În sculptură, **volumele** sunt **simplificate, abstractizate, deformate**, iar materialelor tradiționale (lemn, piatră, bronz) li s-au adăugat materialele industriale (sticlă, plastic, oțel).

Henri Moore (sculptor englez, 1898–1986), *Oval cu puncte* (fig. B)

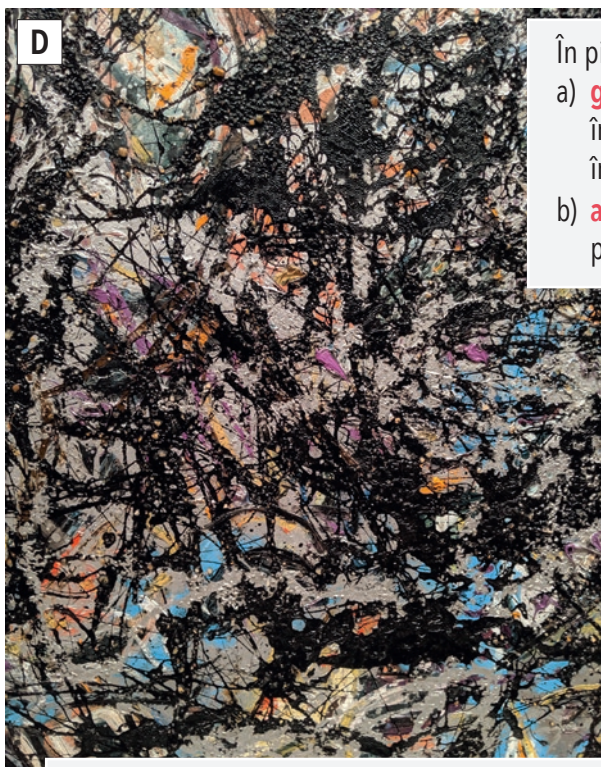


Lucio Fontana (artist italian, 1899–1968) este cunoscut pentru pânzele mari monocrome marcate de una sau mai multe tăieturi, pe care le realizează din 1951. Aceste lucrări nu sunt nici pictură, nici sculptură, și reprezintă pentru artist „sfârșitul picturii” destinat ca obiect de mobilier decorativ.

Tăietura reprezintă „semnul gestual” al artistului care decupează spațiul.

Lucio Fontana, *Concept spațial* (fig. C)





În pictură s-au conturat două tendințe majore:

- gestualism** (action painting) – în creația gestuală era importantă înregistrarea cu fidelitate a tensiunii spirituale și fizice a autorului în momentul pictării (fig. A, D).
- abstracția cromatică** (color field painting) – în acest stil se practica o pictură din câmpuri ample de culoare, dispuse în tente plate (fig. E).



Jackson Pollock (1912–1956) este poate cel mai cunoscut pictor expresionist abstract american din anii 1940 și 1950. Stilul său pictural a fost numit „gestualism”.

Jackson Pollock a renunțat să picteze la șevalet. El întindea pânza pe podea și lăsa să se scurgă culorile direct din recipiente sau din pensulă, după care trasa linii întrețesute. Tehnica sa, numită **dripping** (picurare, scurgere), susține intenția artistului de a picta ce simte, nu ceea ce vede (fig. D, E). *Îmi place să folosesc vopsea fluidă, care picură. De asemenea, folosesc nisip, sticlă spartă, pietricele, sfoară, cuie sau alte materii străine... Vreau să-mi exprim sentimentele mai degrabă decât să le ilustrez.*, spunea Jackson Pollock.

Jackson Pollock, *Marea schimbătoare* (Sea change) (fig. D)



Nr. 3 – Nr. 13 pictată de Mark Rothko (pictor american de origine letonă, 1903–1970) aparține unei serii de compoziții numite *Fără titlu* (Untitled) sau intitulate cu un număr simplu (fig. F). Scopul artistului este să impresioneze privitorul exclusiv datorită variațiilor fascinante ale câmpurilor de culoare, convins fiind că emoțiile pot fi exprimate prin culoare, fără titluri sau explicații ulterioare.

APLIC ȘI EXPERIMENTEZ CE ÎNVĂȚ

Realizează o pictură utilizând tehnica *dripping*. Folosește o coală de hârtie A2 (sau lipește două foi A3), pensule de diferite dimensiuni și pregătește-ți culorile pe care vrei să le utilizezi. Concentrează-te asupra lucrului, acordă atenție emoțiilor și sentimentelor tale și încearcă să le redai în pictură.

2.2. Pop Art. Op Art. Graffiti Art

DESCOPĂR CUNOȘȚINȚE NOI

Curentul Pop Art, prescurtarea de la „Popular Art”, indică o tendință artistică care s-a manifestat în Europa după 1950 și în America după 1960 și îi are ca reprezentanți pe Andy Warhol (artist vizual american, 1928–1987) și Roy Lichtenstein (pictor și sculptor american, 1923–1997).

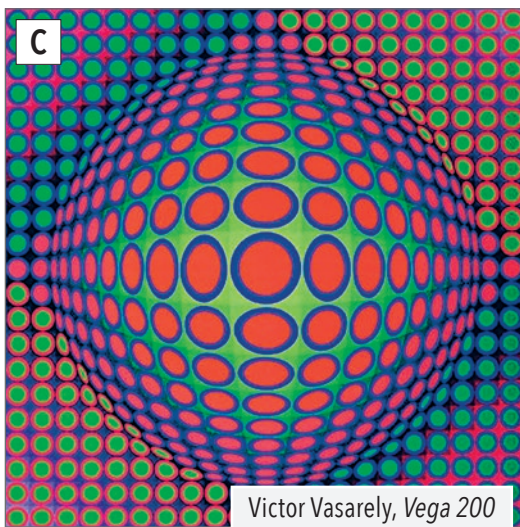
Temele și motivele Pop Art sunt desprinse din **viața cotidiană**, din **domeniul tehnicii**, al **producției în serie** față de care curentul este critic (fig. A, B). Pop Art are în vedere produsele de uz cotidian care sunt promovate publicului prin publicitate și prin mass-media, încurajându-se consumerismul*, adeseori inutil, în ciuda restricțiilor economice impuse în societate după război.



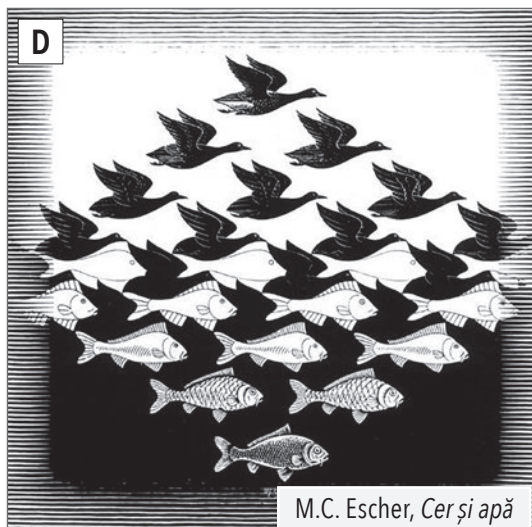
Andy Warhol, Conservele de supă Campbell



Roy Lichtenstein, Fată plângând



Victor Vasarely, Vega 200



M.C. Escher, Cer și apă

Curentul Op Art (arta optică) se joacă cu **percepția vizuală** prin **distorsiuni** geometrice precise (fig. C, D). Metoda de bază constă în folosirea **formelor geometrice abstracte** și a **contrastelor puternice** cromatice sau acromatice, pentru a provoca în ochii privitorului **efecte de mișcare** și **vibrație** prin tehnica **iluziilor optice**.

DESCOPĂR CUNOȘTINȚE NOI

Graffiti Art este un curent artistic care s-a născut în mod spontan, în America, în anii '70 ai secolului al XX-lea; este o **formă de afirmare a individului** ca reacție împotriva tendințelor de uniformizare și aplatizare a identităților culturale din marile metropole americane.



Graffiti este un termen care se referă la **inscripții caligrafi-ate** sau **imagini pictate** sau **gravate** pe **pereți** sau pe alte **suprafețe publice** sau **private**, care nu sunt destinate acestui scop. Graffiti a existat încă din Antichitate, în perioada Greciei antice și a Imperiului Roman (fig. E).

Graffiti antic în Pompei, Italia



Artiștii care au ridicat graffiti la rangul de artă sunt americanii Keith Haring (1958–1990) și Jean-Michel Basquiat (1960–1988).

Expresivitatea se bazează pe **deformarea** și **transfor-marea** caracterelor alfabetului și pe figuri care amintesc de cele ale desenelor animate. **Culoarea** joacă un rol principal în creațiile graffiti (fig. F, G).

Keith Haring, atras de lumea **Pop Art**, de benzi desenate și imagini de televiziune, creează în mod ironic ființe umane, roboți, animale, semne geometrice împle-tindu-se, figuri viu colorate și linii de contur negre, clare, ca într-un labirint. Lucrările sale apar adesea și pe suprafețe mari, cum ar fi garduri sau ziduri (fig. G).



Keith Haring, *Perete în Pisa*



Jean-Michel Basquiat, *Craniu*

APLIC ȘI EXPERIMENTEZ CE ÎNVĂȚ

1. Caută mai multe informații despre unul dintre curente studiate: *Pop Art*, *Op Art* sau *Graffiti Art*.
2. Realizează o lucrare de artă în stilul curentului pe care ai ales să-l cercetezi.

2.3. Artă conceptuală. Noul realism. Arte Povera

DESCOPĂR CUNOȘȚINȚE NOI

În operele de **artă conceptuală**, pe primul plan se situează **ideea**, **concepția**, **procesul creației**, considerate mai semnificative decât forma concretă, ultimă.

Artă conceptuală este o modalitate de **autoanaliză**, de prezentare a **laboratorului de creație**, într-un amestec de imagini pictate, fotografii, inscripții și instalații (fig. A, B, C).



Geta Brătescu, *Autoportret în oglindă*



Joseph Kosuth,
Una și trei lămpi



Lucrarea lui Ion Bitzan (artist român, 1924–1997), *Biblioteca* (fig. C), a fost expusă la Bienala de Arte Vizuale de la Veneția în 1997. Este o instalație de 2 metri înălțime și 4 metri lungime, realizată din bucăți de lemn brut care se intersectează, cu numele unor oameni de știință celebri, scriitori și filozofi scrise cu cerneală neagră pe exterior. *Am vrut să creez o stare a unui obiect care a fost impregnat cu ceea ce au făcut alții înaintea mea*, a spus Bitzan într-un interviu.



Noul Realism (*Nouveau Réalisme*) este o mișcare artistică fondată în 1960, în Franța. Mișcarea este înrudită cu *Pop-Art*-ul, asemănătoare, dar diferită. Noul realism reflecta „partea întunecată a capitalismului”, pe când *Pop-Art* se concentra pe strălucire. *Noul realism* – noi moduri de a percepe realul ... o reciclare poetică a realității urbane, industriale și publicitare, a zis filozoful cultural Pierre Restany, proclamând noua mișcare. Artiștii urmăreau să fixeze **momente și imagini din viața de zi cu zi** în opera de artă. Unii au creat lucrări prin reasamblarea afișelor publicitare, alții au reasamblat caroseriile autoturismelor, alții tăiau în bucăți obiecte din realitate și apoi le reasamblau meticolos pe pânze sau pe panouri (fig. D).


Daniel Spoerri, *Jungla*

E


Jannis Kounellis, *Fără Titlu*

Arte Povera (arta săracă) este o mișcare artistică apărută în Italia, la jumătatea anilor 1960. Artiștii care aderă la acest curent sunt în conflict cu arta tradițională și refuză materialele și tehnicile acesteia. Apelează la **materiale „sărace, umile”**: pământ, lemn, fier, bucăți de pânză, plastic, deșeuri industriale, cu intenția de a evoca structura originală a limbajului societății contemporane. O altă caracteristică a operelor acestora este utilizarea noilor forme ale artei vizuale: **instalația** (locul unde se întâlnesc opera de artă și contextul – fig. E) și **performance**.

APLIC ȘI EXPERIMENTEZ CE ÎNVĂȚ

1. Realizează o compoziție cu un subiect la alegere inspirându-te din curentul Noul Realism. Alege obiecte din jurul tău și compune-le pe un suport din hârtie sau carton.
2. Descoperă informații despre artistul Ion Bitzan și lucrările sale. Realizează o fișă cu informațiile găsite și discută cu un coleg/o colegă despre ce ai aflat.

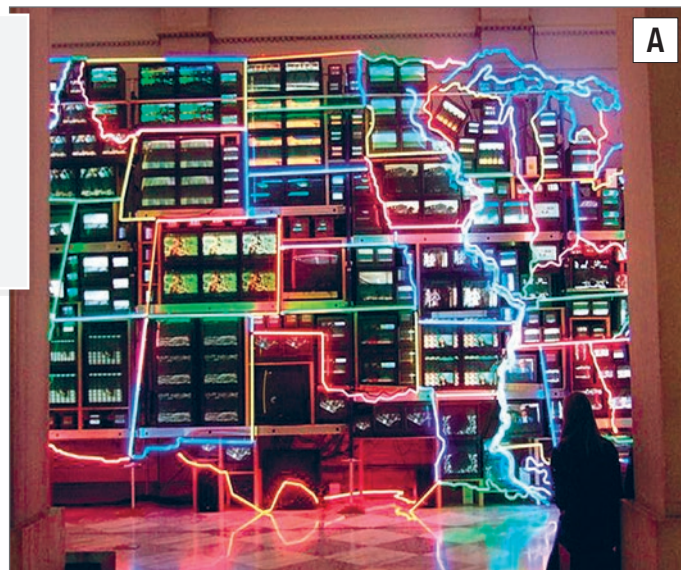
2.4. Video-art. Performance

DESCOPĂR CUNOȘȚINȚE NOI

Video-art este o formă de artă contemporană care se bazează pe **utilizarea tehnologiei video** ca mediu **vizual și audio**. Arta video poate lua multe forme: **înregistrări** care sunt difuzate; **instalații vizualizate** în galerii sau muzee; **lucrări transmise online**, distribuite sub formă de **casete video** sau **DVD-uri**; **spectacole** care pot încorpora unul sau mai multe **televizoare**, **monitoare video** și **proiecții**, care afișează imagini și sunete în direct sau înregistrate.

Artistul american de origine sud-coreeană Nam June Paik (1932–2006) a fost fondatorul artei video și unul dintre cei mai creativi artiști postmoderniști care a lucrat în media electronică.

Nam June Paik, *Super-autostrada electronică US, Alaska-Hawaii* (fig. A)



Performance este o formă de artă în care **artistul creează și comunică cu corpul lui**, prin poziții statice sau prin acțiune și mișcare (planificată sau spontană). **Implicarea publicului** reprezintă un aspect fundamental al spectacolului și poate fi instinctivă, nu este preordonată sau ghidată de artist.



„În *Artistul este prezent* (performance în expoziția retrospectivă organizată la MOMA*, New York, 2010 – fig. B), interpretez în fiecare zi timp de trei luni. Spectacolul este într-adevăr despre prezență. Trebuie să fii aici și acum, 100%... Am scaunul gol, astfel încât toți cei din public să poată veni în timpul liber și să se așeze în fața mea și să se angajeze în acest gen de tăcere, experiența e aici și acum, a momentului prezent”, spunea Marina Abramović (născută în 1946, Serbia).

APLIC ȘI EXPERIMENTEZ CE ÎNVĂȚ

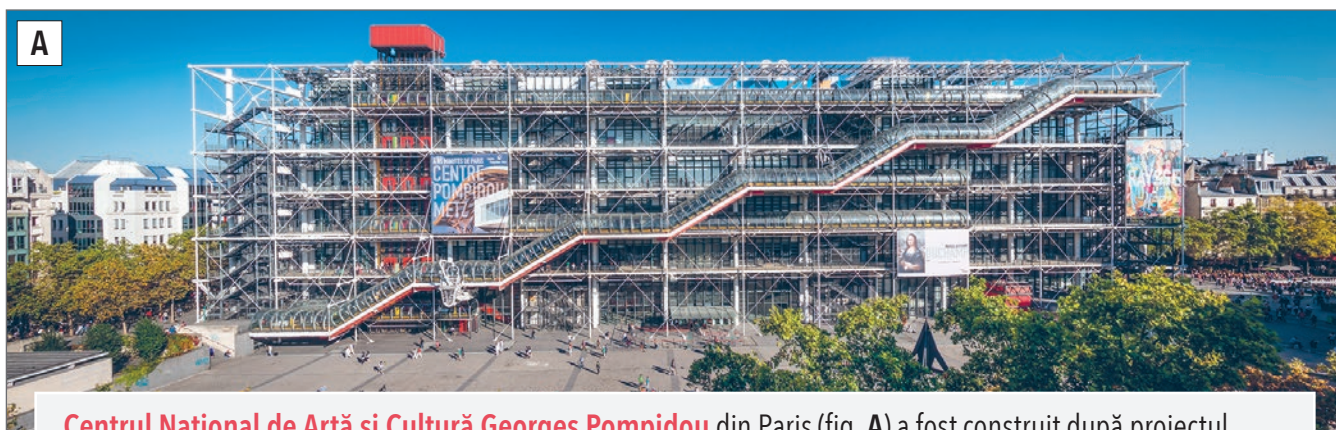
Vizionează împreună cu un coleg/o colegă, pe www.youtube.com, montajul video al artistului Mircea Cantor, *7 filme*. Ce emoții v-a transmis? Ce credeți că a vrut să comunice artistul?

LECȚIA 3. Arhitectura contemporană

DESCOPĂR CUNOȘTINȚE NOI

Arhitectura contemporană prezintă o paletă de stiluri **diverse**. Arhitecții lucrează în **stiluri foarte diferite**, de la postmodernism și arhitectură de înaltă tehnologie la forme și design-uri extrem de conceptuale și expresive. Construcțiile sunt tratate ca **volume**, pentru a fi **descompuse și reasamblate liber**, mai mult sau mai puțin integrate în mediul natural sau urban în care sunt inserate.

Privește imaginile din această lecție. Construcțiile din imagini sunt spații expoziționale și muzeale situate în diferite orașe ale lumii. Ele sunt proiectate în moduri distincte de diferiți arhitecți. Observându-le cu atenție, îți poți face o idee despre diversitatea arhitecturii contemporane.



Centrul Național de Artă și Cultură Georges Pompidou din Paris (fig. A) a fost construit după proiectul arhitecților **Renzo Piano** și **Richard Rogers**, care au câștigat, în 1971, concursul internațional organizat pentru realizarea acestui edificiu. Centrul Pompidou este o instituție culturală dedicată creației moderne și contemporane, în care artele plastice se învecinează cu muzica, cinematografia, cărțile și design-ul. Aici se află galerii de expoziții temporare, săli de spectacole și de cinema, și prima bibliotecă de lectură publică din Europa.



Tot în Paris, **Muzeul Quai Branly** a fost proiectat în anul 2006 de arhitectul **Jean Nouvel** și este inserat foarte armonios în spațiul natural: fațada orientată spre fluviul Sena este completată de un **perete vegetal** creat de biologul Patrick Blanc: vegetația luxuriantă foarte diversă (150 de specii) reflectă varietatea colecțiilor muzeale (fig. B).



Un exemplu de **reinventare a unui spațiu** existent, fără să fie modificat edificiul, este proiectul arhitectului **Norman Foster**. În anul 2000, acesta a transformat marea curte centrală a **British Museum**, Londra, dintr-un vast spațiu gol într-o curte acoperită de un înveliș transparent susținut de o armătură metalică (fig. C). Acesta este un model de **arhitectură de înaltă tehnologie**.



Clădirile sunt foarte variate: unele au structuri din beton învelite în pereți de sticlă sau de aluminiu (fig. A, C), fațade asimetrice și secțiuni în *cantilevere** care atârnă peste stradă (fig. G); fațadele sunt proiectate pentru a străluci sau pentru a-și schimba culoarea în funcție de lumina zilei (fig. D).



Muzeul Guggenheim din Bilbao, Spania, a fost proiectat de arhitectul **Frank Gehry**, în anul 1997 (fig. D). Acesta a **deconstruit** în mod spectaculos spațiul muzeului; edificiul este format dintr-o serie de **volume complexe** și este acoperit, în întregime, cu **plăci subțiri din titan*** care amintesc de solzii unui pește și reflectă lumina atmosferică.



Zaha Hadid (1950–2016) a fost o arhitectă britanică născută în Irak, cunoscută pentru proiectele sale radicale deconstructiviste. În 2004, a devenit prima femeie care a primit premiul Pritzker pentru arhitectură, echivalentul premiului Nobel.

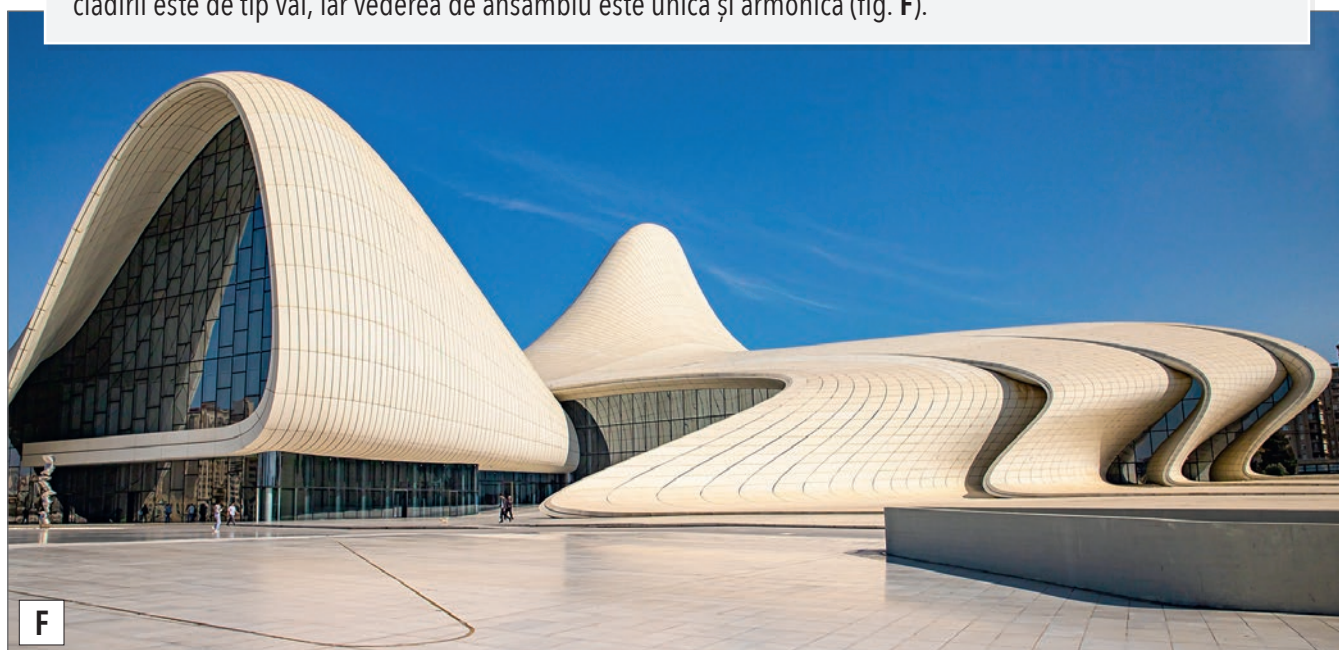
Muzeul Național al Artelor secolului XXI, pe scurt **MAXXI**, din Roma, a fost proiectat și construit între 1998–2010. Tema principală a arhitecturii sale este simțul mișcării; totul în structură pare să se miște și să curgă. Designul este menit să genereze ceea ce Hadid a numit „confluență, interferență și turbulență” (fig. E).



E



Centrul Heydar Aliyev din Baku, Azerbaijan (construit în perioada 2007–2012), este un gigantic centru cultural și de conferințe format din opt etaje, care includ un auditoriu cu 1000 de locuri, spațiu expozițional, sală de conferințe, atelier și un muzeu. În proiectul complexului nu a fost folosită nicio linie dreaptă. Forma clădirii este de tip val, iar vederea de ansamblu este unică și armonică (fig. F).



F



APLIC ȘI EXPERIMENTEZ CE ÎNVĂȚ

Realizează împreună cu un coleg/o colegă un **proiect** despre arhitecții amintiți în lecție. Căutați, în diverse surse, informații despre aceștia, ce alte construcții au proiectat, unde se află, caracteristici ale construcțiilor, imagini ale acestora. Prezentați colegilor proiectul și comentați asemănările și deosebirile dintre construcțiile expuse.

RECAPITULARE

Sinteză



Care sunt caracteristicile și obiectivele artei contemporane?

Arta contemporană se caracterizează prin utilizarea și experimentarea unor noi tehnici, instrumente și forme expresive. Opera de artă, foarte diversă, nu este ușor de înțeles și provoacă reacții diferite. Publicul este îndemnat să reflecteze și să-și construiască propria viziune despre lume (fig. A).

Ce este Arta informală?

Arta informală sau Expresionismul abstract încearcă un mod de exprimare spontan și instinctiv: geometria și imitarea naturii sunt abandonate. În arta informală se naște gestualismul (*action painting*), al cărui exponent major este Jackson Pollock: prin tehnica *dripping*, el lasă să se scurgă culoarea direct pe pânză în funcție de mișcarea corpului (fig. B).



Care sunt temele de inspirație în Pop Art?

Pop Art se inspiră din imaginile și din limbajul societății de consum. Artiști precum Andy Warhol reproduc în serie imagini ale obiectelor cotidiene, pe care astfel le banalizează și le arată adevărata valoare (fig. C). Temele favorite sunt mâncarea, portretele starurilor de cinema și benzile desenate.

Care sunt curentele și stilurile artistice contemporane?

Artiștii contemporani experimentează orice formă de artă și creează stiluri autonome, originale și personale. În conceperea operei de artă ei alătură materiale foarte diverse: pânze, culori, frânghii, filme foto, materiale textile, carton, cretă, lemn, metal etc. Astfel, apare curentul *Arte Povera*, care utilizează materiale reciclate (fig. D).



Care sunt caracteristicile arhitecturii contemporane?

Arhitectura contemporană este foarte diversă și prezintă școli de gândire în care este dificil de găsit aspecte comune. Semnificative, printre diferitele lucrări destinate clienților privați, sunt proiectele concepute pentru spațiile expoziționale și muzeale (fig. E).

EVALUARE

(Auto)Evaluează-te:

Rezolvă, pe o fișă, exercițiile de mai jos. Verifică corectitudinea răspunsurilor, recitind informațiile de la paginile recapitulate și notează fiecare răspuns corect cu ajutorul punctajului dat. Adaugă două puncte din oficiu.

1. Completează spațiile libere cu informațiile corecte pe care le-ai învățat în această unitate.

0,5 p

a. Artă contemporană se caracterizează prin:

0,5 p

b. *Performance Art* este

0,5 p

c. *Video-art* este o formă de artă contemporană care se bazează pe

0,5 p

d. Proiectul de arhitectură realizat în curtea centrală a *British Museum* din Londra este un exemplu de

2. Apreciază cu adevărat (A) sau fals (F) următoarele afirmații.

0,5 p

a. Artă contemporană a început din anii 1950–1960 și continuă în prezent.

0,5 p

b. Curentul *Arte Povera* este în acord cu arta tradițională.

0,5 p

c. Muzeul *Quai Branly* din Paris are o fațadă pe care a fost creat un perete vegetal.

0,5 p

d. În lucrările *graffiti*, pe primul plan se situează ideea, concepția și procesul creației.

2 p

3. Realizează corespondența între operele de artă de pe primul rând și artiștii care le-au realizat de pe rândul al doilea, după model: **D. – 3.** (0,5 p pentru fiecare răspuns corect)



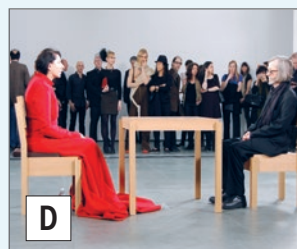
A



B



C



D

1

Ion Bitzan,
Artă conceptuală

2

W. de Kooning,
Artă informală

3

Marina Abramović,
Performance

4

Roy Lichtenstein,
Pop Art

2 p

4. Redactează un eseu despre un curent artistic studiat, de exemplu, *Op Art*. Scrie despre contextul în care a apărut (0,5 p), locul de desfășurare (0,5 p), caracteristici (0,5 p), reprezentanți de seamă (0,5 p) și operele lor de artă (0,5 p) și alte lucruri interesante pe care le-ai descoperit singur (0,5 p).

Nu uita să completezi și *Fișa de observare a comportamentului*, în care vei bifa răspunsurile care ți se potrivesc cel mai bine. După completare, verifică împreună cu profesoara ta/profesorul tău dacă ai apreciat și dacă te-ai autoevaluat corect. Pune fișa și (Auto)Evaluarea de la această unitate în Portofoliu.

RECAPITULARE FINALĂ

Draga noastră elevă / Dragul nostru elev,

Ai ajuns la finalul clasei a VIII-a. În toți acești ani de gimnaziu, ai parcurs etape importante pentru educația ta artistică. Ai călătorit prin lumea fascinantă a picturii, a sculpturii, a arhitecturii, a graficii și a artelor decorative. Toate aceste informații te vor însoți pe drumul pe care ți-l vei alege și îți vor fi puncte de plecare către noi orizonturi. Îți dorim mult succes!

Recapitulează ceea ce ai învățat în acest an școlar printr-un proiect pe care îl poți realiza cu colegii. Împărțiți-vă în șase echipe. Faceți șase bilete pe care notați titlul fiecărei unități de învățare din manual. Puneți biletele într-un bol. Fiecare echipă va extrage un bilet și va realiza un organizator grafic (hartă conceptuală) original pentru unitatea scrisă pe bilet. Revedeți împreună informațiile importante din lecții și, pe măsură ce recitiți, sumarizați cunoștințele în organizatorul grafic. Prezentați rezultatul final în fața clasei.

Exemplele de mai jos pot fi sursă de inspirație în realizarea proiectului.

Apreciați-vă munca în grup folosind (Auto)Evaluarea de la pagina 95.



Elemente
de perspectivă

Figuri și corpuri
geometrice
în perspectivă

Unitatea I – Limbajul plastic

DESIGN

Designer

Design grafic

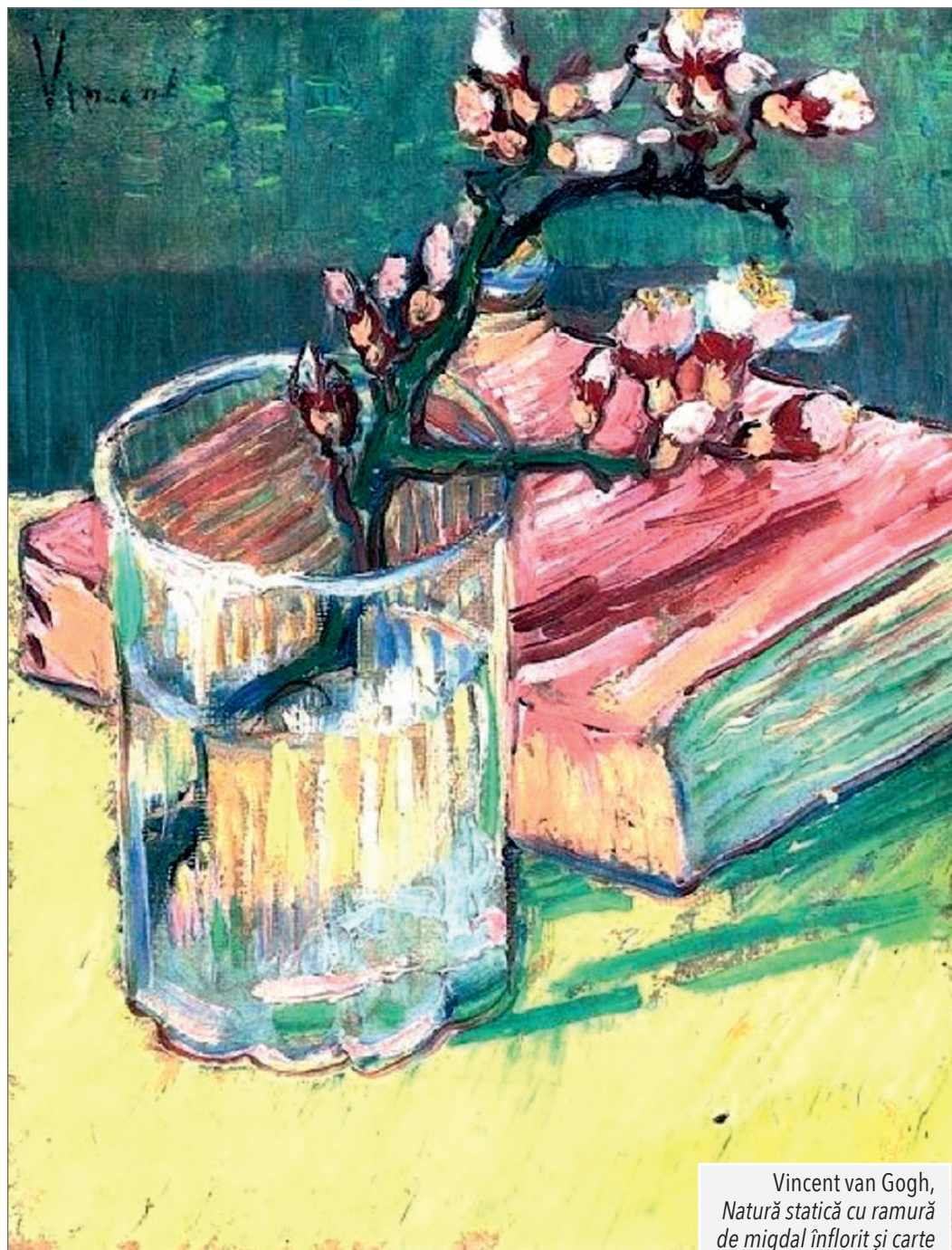
Publicitate, logo, site-uri web

Comunicare

Design de produs

Schiță, desen la scară,
prototip, matriță

Design ambiental



Vincent van Gogh,
*Natură statică cu ramură
de migdal înflorit și carte*

Unitatea IV – Compoziția – Studiu după natură

STUDIU DUPĂ NATURĂ – NATURĂ STATICĂ

Plan
vertical

Plan
orizantal

Paginație
Construcție
Valorație /
Culoare

Forme
naturale

Corpuri
de rotație

PICTURĂ

Contrastul
cald-rece

Modularea luminii
pe volum

Textură și
materialitate

AUTOEVALUARE DE GRUP

Data:

Clasa:

Numele membrilor din grup:



În grupul de lucru, decideți care sunt răspunsurile care descriu cel mai bine felul în care ați acționat împreună și felul în care v-ați simțit. Completați o fișă cu comentarii specifice, urmărind planul de mai jos:

- ✓ Proiectul răspunde sarcinii date în proporție de
- ✓ Ne-am încadrat în timpul dat și am făcut un bun management al timpului fiecăruia dintre noi, respectiv
- ✓ Am cooperat procedând astfel:
- ✓ Ideile formulate în grupul nostru au fost
- ✓ Ne-am apreciat și ne-am încurajat reciproc. Am folosit expresii de felul:
- ✓ Lucrând împreună, am simțit
- ✓ Cel mai bine ne-am descurcat la
- ✓ Mai puțin bine ne-am descurcat la
- ✓ Data viitoare am putea îmbunătăți

DICTIONAR

Artizan = meșteșugar, meseriaș (mai ales din Evul Mediu), care lucrează obiecte de serie mică.

Banda lui Möbius = model de suprafață cu o singură față și o singură margine. Această suprafață a fost descoperită de August Ferdinand Möbius, matematician și astronom german. Banda are proprietatea matematică de a fi neorientabilă.

Brand = marcă de produs a unei firme renumite.

Cantilever = sistem de suspensie care nu are o susținere directă. Tip de pod metalic ale cărui grinzi principale nu au o susținere directă și suspendă, la rândul lor, o grindă cu o deschidere redusă.

Consumerism = ordine social-economică ce încurajează achiziția de bunuri și servicii în cantități din ce în ce mai mari. Odată cu revoluția industrială, mai exact în secolul al XX-lea, producția în masă a dus la o criză economică în urma căreia a apărut supraproducția – oferta de bunuri existentă a depășit cererea, iar astfel producătorii au apelat la uzura planificată* și la campanii publicitare pentru a manipula cheltuielile consumatorului.

Cromolitografie = procedeu litografic de imprimat în mai multe culori.

Daghereotipie = cea mai veche tehnică de fotografiere, care fixa imaginile cu ajutorul unei camere obscure pe o placă de cupru argintată, sensibilizată cu vapori de iod și de brom; tehnică inventată de Louis Daguerre.

Desen la scară = raport constant între dimensiunile reproduse pe un desen și cele reale. *A reduce la scară* – a reprezenta un obiect reducându-i dimensiunile, dar păstrând un raport constant al acestor dimensiuni față de realitate.

Elipsă = locul geometric al punctelor dintr-un plan pentru care suma distanțelor la două puncte fixe, numite focare, este constantă.

Font = caracter grafic utilizat în scrierea cu ajutorul calculatorului; în tehnoredactarea computerizată și grafica pe calculator, un font este definit ca o unitate ce compune un set complet de caractere având aceeași politică tipografică și același stil, corp tipografic și grosime.

Fasona = a da unui obiect o anumită formă în urma unui proces de prelucrare.

Kouros = statuie antică grecească reprezentând un tânăr atlet nud, în poziție frontală, cu brațele întinse pe lângă corp și cu un picior puțin scos înainte.

Galateea = nimfă a mării în mitologia greacă.

Heruvim = înger care urmează ierarhic după arhangheli.

Litografie = metodă de reproducere și de multiplicare pe hârtie a textelor, a desenelor, a figurilor etc., prin utilizarea de negative imprimate sau desenate pe o piatră specială, calcaroasă.

Logo = simbol, siglă formată dintr-un ansamblu de semne grafice, care constituie marca unui produs sau a unei firme.

Matriță = unealtă cu o cavitate interioară, alcătuită din unul sau din mai multe elemente, folosită la fasonarea*, prin deformare plastică sub presiune, a unor materiale.

MOMA = Muzeul de Artă Modernă din New York.

RONDE-BOSSE = tip de sculptură statuară care poate fi privită de jur împrejur, fără ca vreuna din părțile sale să fie alipită unui fond și fără să adere la altă suprafață decât cea a pedestalului.

Prototip = model care reprezintă tipul original după care se efectuează sau se realizează ceva; prim exemplar de probă dintr-un lot de piese, de mașini etc. care urmează să fie executat în serie.

Titan = element chimic cu simbolul Ti și numărul atomic 22; are o densitate mică și este un metal dur, lucios și rezistent la coroziune (inclusiv față de apa de mare, apa regală și clor), cu o culoare argintie.

Uzură planificată = politică de marketing care influențează modul de proiectare și construcție a produselor. Prin uzura planificată, producătorii limitează deliberat durata de viață a produselor. În acest fel, se asigură cererea continuă pentru mai multe produse și, prin urmare, crește profitul pe termen lung al producătorilor.



Manualul este prezentat în variantă tipărită și în variantă digitală. Varianta digitală are un conținut similar celei tipărite. În plus, cuprinde o serie de activități multimedia interactive de învățare (exerciții interactive, jocuri educaționale, animații, filme, simulări).

Educația nu schimbă lumea. Schimbă oamenii care vor schimba lumea.

Paulo Freire

Tradiție din 1989

 www.litera.ro

ISBN 978-630-355-293-4



9 786303 455293 >