

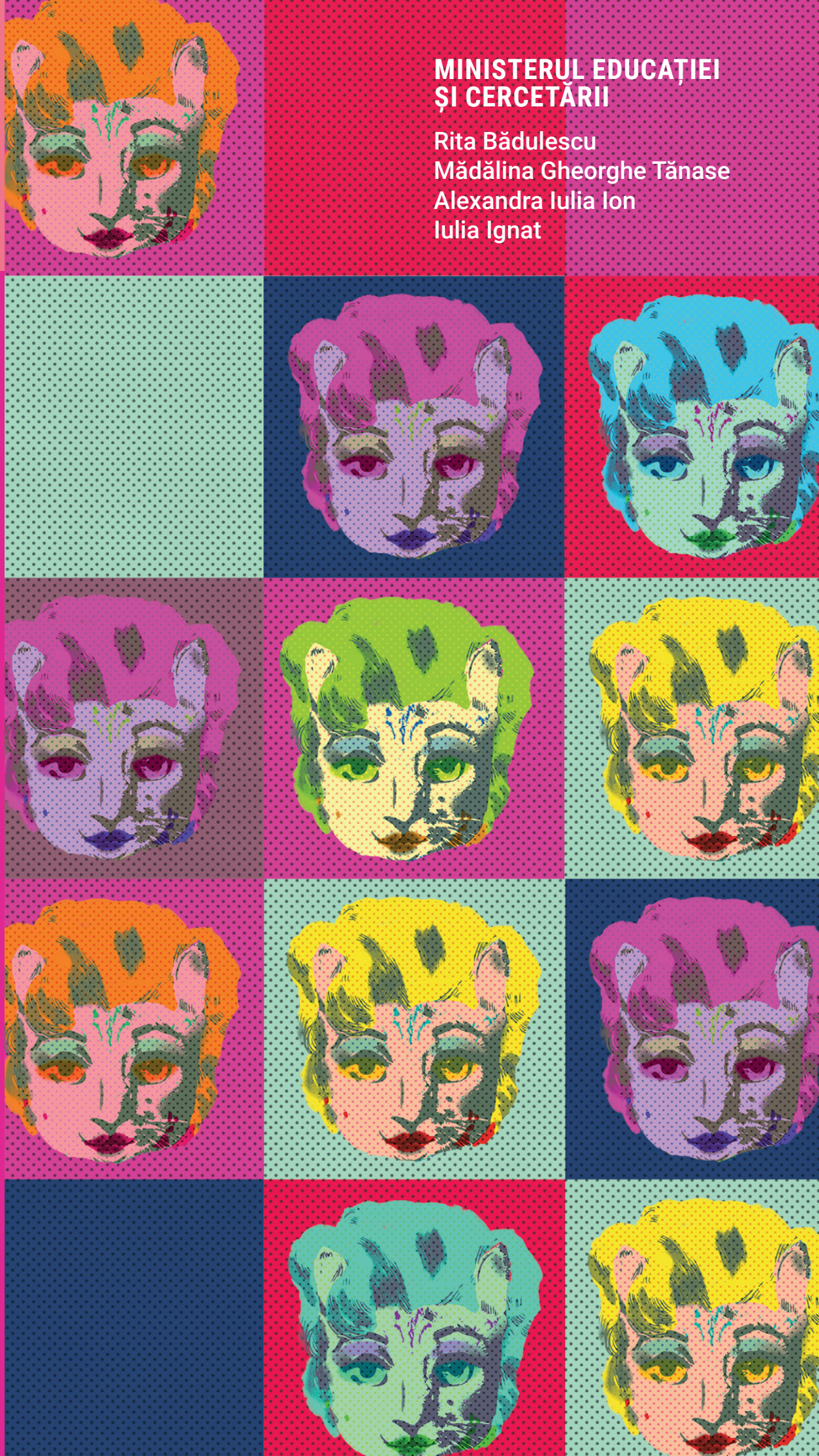
8

Educație plastică

CORINT
LOGISTIC

**MINISTERUL EDUCAȚIEI
ȘI CERCETĂRII**

Rita Bădulescu
Mădălina Gheorghe Tănase
Alexandra Iulia Ion
Iulia Ignat



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 din 28.02.2017,

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

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

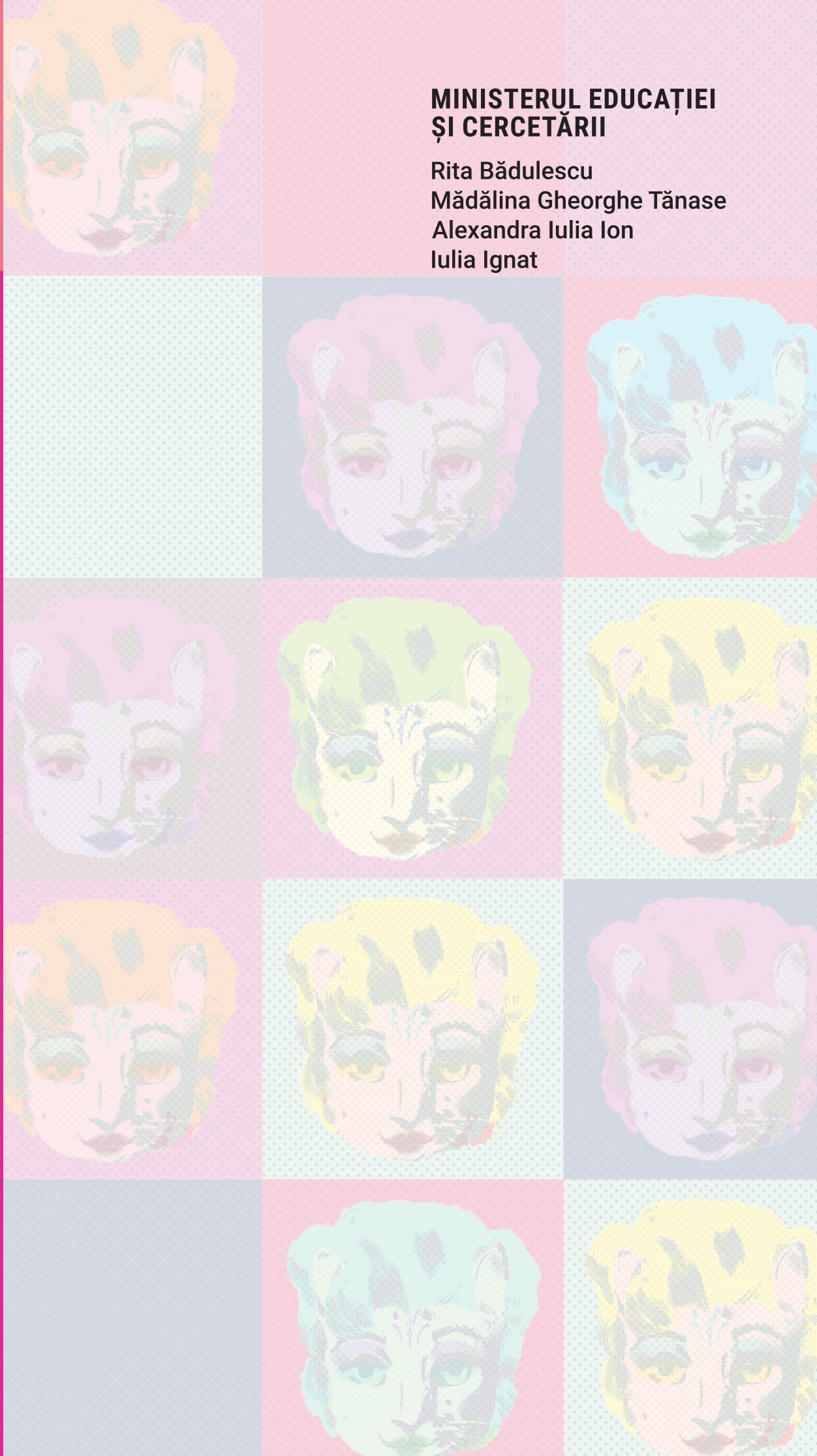
Educație plastică

8

CORINT
LOGISTIC

**MINISTERUL EDUCAȚIEI
ȘI CERCETĂRII**

Rita Bădulescu
Mădălina Gheorghe Tănase
Alexandra Iulia Ion
Iulia Ignat



Manualul școlar a fost aprobat de Ministerul Educației și Cercetării prin ordinul de ministru nr. 4500 din 10.07.2025. Manualul este distribuit elevilor în mod gratuit, atât în format tipărit, cât și în format 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*			
				format tipărit		format digital	
				la primire	la predare	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.

Date despre autori:

ISBN 978-630-6526-99-4

Rita Bădulescu, profesor gradul didactic I, specializarea pictură, Colegiul de Artă „Carmen Sylva” din Ploiești, artist plastic, membru al Uniunii Artiștilor Plastici, autoare de manuale.

Dr. **Mădălina Gheorghe-Tănase**, profesor gradul didactic II, specializarea pictură, Colegiul de Artă „Carmen Sylva” din Ploiești, membru al Uniunii Artiștilor Plastici, autoare de manuale.

Alexandra Iulia Ion, profesor gradul didactic II, specializarea Arhitectură și Istoria Artelor, Colegiul de Artă „Carmen Sylva” din Ploiești, arhitect și membru al Ordinului Arhitecților din România.

Iulia Ignat – profesor gradul didactic II, specializarea Arte Grafice, Colegiul de Artă „Carmen Sylva” Ploiești, ilustrator și membru al Uniunii Artiștilor Plastici.

Toate drepturile asupra acestei lucrări sunt rezervate Editurii Corint Logistic.

Referenți științifici:

Prof. univ. dr. **Constantin Aslam**, Directorul Departamentului de Teorie, Educație și Cercetare, Facultatea de Arte Plastice, Universitatea Națională de Arte din București.

Dr. **Adriana Brăileanu**, profesor gradul didactic I (Colegiul de Artă „Carmen Sylva” din Ploiești), artist plastic, membru al Uniunii Artiștilor Plastici.

Redactare: **Nicoleta Spiridon**

Tehnoredactare: **Iulia Ignat**
Design copertă: **Dan Mihalache**
Surse foto: **Dreamstime, Wikimedia Commons**
Varianta digitală: **Editsoft & Services**

Autoarele îi mulțumesc artistului **Mihail Tudor** pentru colaborare și pentru imaginile puse la dispoziție.

Pentru comenzi și informații, contactați:
GRUPUL EDITORIAL CORINT
Departamentul de Vânzări
Str. Mihai Eminescu nr. 54A, sector 1, București,
cod poștal 010517. Tel./Fax: 021.319.47.97; 021.319.48.20
Depozit
Str. Gării nr. 11, Mogoșoaia, jud. Ilfov
Tel.: 0758.053.416
E-mail: vanzari@edituracorint.ro
Magazin virtual: www.edituracorint.ro

Cuprins

Recapitulare / 5 Evaluare inițială / 6

I. Limbajul plastic

1. Perspectiva / 8

- 1.1 Elemente de perspectivă / 8
- 1.2 Reprezentarea în perspectivă / 10
- 1.3 Tehnici specifice artelor plastice.
Reprezentarea grafică și cromatică / 12

2. Designul / 14

- 2.1 Istoric / 14
- 2.2 Designul grafic. Noțiuni generale / 16
- 2.3 Designul grafic. Afișul / 20
- 2.4 Designul de produs / 22
- 2.5 Tehnici specifice artelor plastice.
Construcțiile tridimensionale / 23
- 2.6 Designul vestimentar / 24
- 2.7 Designul ambiental / 26
- 2.8 Tehnici specifice artelor plastice.
Modelarea computerizată / 27

3. Evaluare / 28

- 3.1 Evaluare sumativă / 28
- 3.2 Evaluare complementară / 30

II. Arta contemporană

1. Direcții de dezvoltare în artele contemporane / 32

- 1.1 Introducere în arta contemporană / 32
- 1.2 Noile forme de exprimare artistică / 34
- 1.3 Arta stradală / 36
- 1.4 Dezvoltarea cinematografului / 37
- 1.5 Arta contemporană românească / 38

2. Curente artistice / 40

- 2.1 Expresionismul abstract / 40
- 2.2 Pop-artul / 42
- 2.3 Cinetismul și op-artul / 44
- 2.4 În căutarea unor surse de inspirație inedite:
Arta brută și Gruparea CoBra / 45

3. Arhitectura contemporană / 46

- 3.1 Direcții de dezvoltare în arhitectură / 46

4. Evaluare / 48

- 4.1 Evaluare sumativă / 48
- 4.2 Evaluare complementară / 50

III. Compoziția

1. Compoziția plastică. Studiul după natură / 52

- 1.1 Compoziția / 52
- 1.2 Natura statică. Studiu în creion și culoare / 54
- 1.3 Procedee folosite în studiul după natură / 56
- 1.4 Portretul / 60
- 1.5 Tehnici specifice artelor plastice. Fotografierea / 62
- 1.6 Compoziția cu personaje / 64

2. Compoziția decorativă pe baza modificării succesive a spațiului, în cadrul unei liniaturi inițiale / 70

- 2.1 Compoziția decorativă tradițională / 70
- 2.2 Compoziții decorative 2D
și trecerea la 3D / 71
- 2.3 Modificarea succesivă a spațiului / 72

3. Evaluare / 76

- 3.1 Evaluare sumativă / 76
- 3.2 Evaluare complementară / 78

IV. Proiecte și evenimente

1. Afișul de promovare / 80

- 1.1 Târgul de produse artistice, expoziția / 80
- 1.2 Concurs de punere în scenă a
unor cadre din filme celebre / 82
- 1.3 Proiectul / 84

2. Evaluare finală / 86

- 2.1 Evaluare sumativă / 86
- 2.2 Evaluare complementară finală / 87

Dicționar / 88

GHID DE UTILIZARE A MANUALULUI

Manualul cuprinde varianta tipărită și digitală.

Simboluri folosite în varianta digitală:



Vizionează

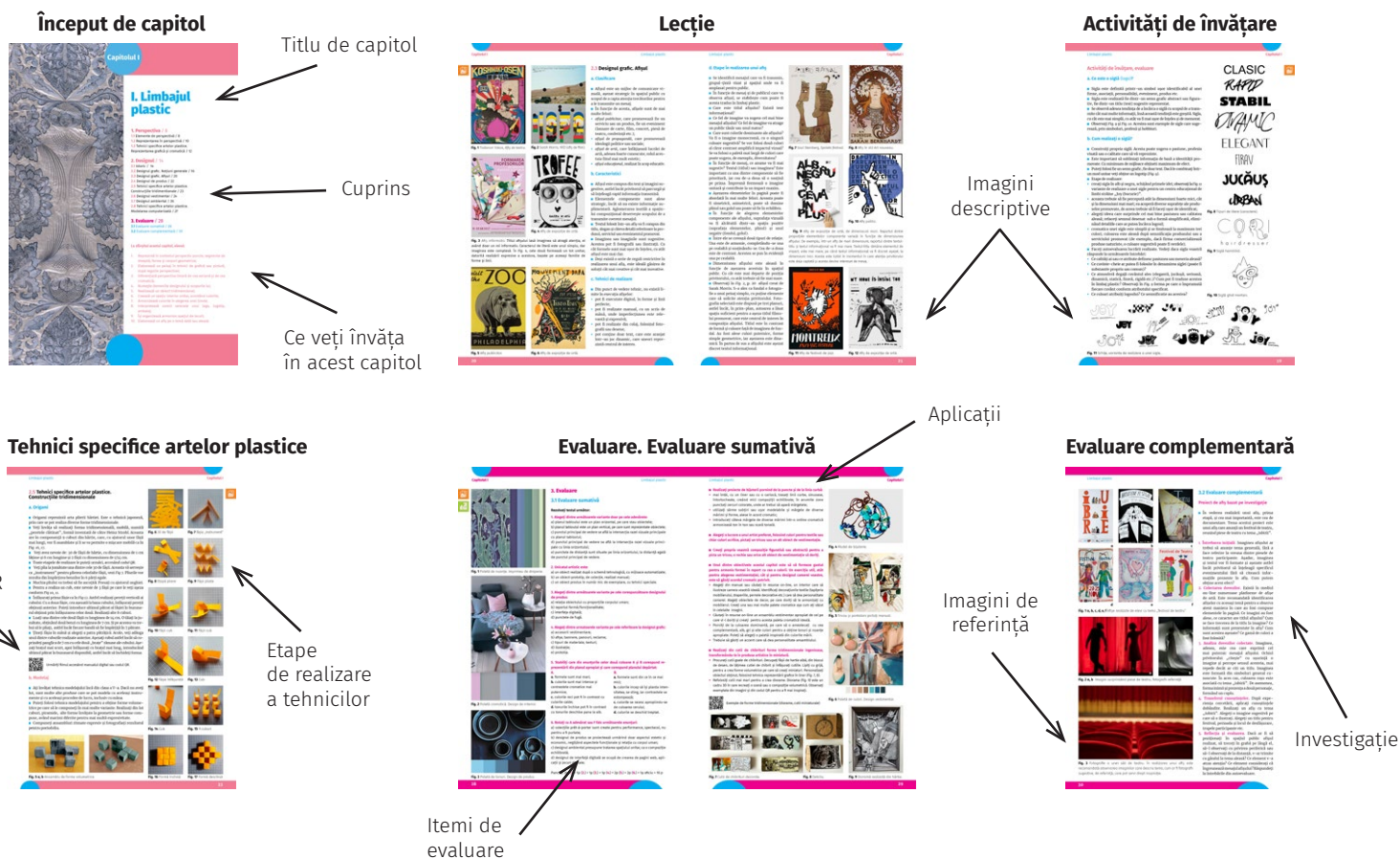


Priveste



Rezolvă

Manualul este structurat în unități de învățare, care cuprind:



COMPETENȚE GENERALE ȘI SPECIFICE

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, sentimentelor și a mesajelor, utilizând limbajul artistic-vizual în contexte variate

- 3.1. Explorarea unor modalități alternative de *exprimare a ideilor, sentimentelor și mesajelor* în diferite domenii artistice
- 3.2. Dezvoltarea de evenimente ce pun în evidență *produse artistice creative* bazate pe teme plastice

FIȘE DE EVALUARE

Autoevaluare

Alegeți varianta cea mai apropiată de situația voastră pentru a răspunde la următoarele întrebări.	Mereu	Adeseori	Uneori	Rareori	Niciodată
1. Am cerut ajutor la nevoie?					
2. Am colaborat cu colegii?					
3. Am aplicat corect tehnicile de lucru?					
4. Am lucrat cu atenție și expresivitate?					
5. M-am implicat emoțional pentru a transmite un mesaj în raport cu limbajul plastic folosit?					
6. Am fost creativ?					
7. Am dovedit spirit de observație?					
8. Am rezolvat bine problemele apărute?					
9. M-am comportat adecvat?					

Fișă de observare sistematică a activității și a comportamentului elevului

Aplicați fișa de observare la activitățile și proiectele pentru care profesorul vă solicită să apreciați situația cea mai apropiată de modul în care v-ați comportat și ați rezolvat o activitate.	Mereu	Adeseori	Uneori	Rareori	Niciodată
1. Particip activ la rezolvarea sarcinilor de lucru?					
2. Dovedesc abilități ridicate de utilizare a tehnicilor de lucru?					
3. Dovedesc abilități de investigație?					
4. Expun clar punctele de vedere în cadrul grupului?					
5. Ascult cu atenție punctele de vedere ale celorlalți?					
6. Mă concentrez pe obiectivele proiectului?					
7. Acord sprijin colegilor?					
8. Am grijă ca echipa de proiect să respecte termenele?					
9. Am inițiative ce conduc la succes?					
10. Găsesc soluții pentru rezolvarea problemelor?					

Aplicați fișa de observare la analiza unei lucrări și apreciați situația cea mai apropiată de modul în care v-ați comportat și ați rezolvat activitatea:	Mereu	Adeseori	Uneori	Rareori	Niciodată
1. Sunt atent la exemplele de analiză prezentate de profesor?					
2. Înțeleg cum „citim” o imagine?					
3. Am în caiet planul care îmi amintește reperele de analiză?					
4. Mă consult cu colegul în cazul în care lucrez în echipă?					
5. Am limbajul necesar exprimării ideilor?					
6. Înțeleg mesajul transmis prin limbajul plastic și prin subiect?					
7. Mă pot concentra pe toată durata analizei?					

Recapitulare

a. Rememorare

- În clasa a VII-a ați făcut primele studii, observând în naturi statice și în peisaje cum se modifică formele în adâncime, ați experimentat noi modalități de exprimare a ideilor și a sentimentelor voastre în compoziția statică și dinamică având mai multe centre de interes, ați stilizat și ați compus un ornament și ați învățat să recunoașteți modalități de exprimare în arta românească.
- Portofoliile voastre s-au îmbogățit cu produse artistice realizate de voi prin folosirea expresivă a limbajului plastic și a unor tehnici variate, realizate în proiecte pe care le-ați transformat în eveniment.
- Pe lângă îndrumarea și evaluarea profesorului vostru, ați descoperit o evaluare complementară, urmărind fișa de observare sistematică a activității și a comportamentului elevului. V-ați făcut autoevaluarea și evaluarea activităților pe grupe, devenind astfel mai responsabili, mai motivați, mai competitivi și, mai ales, mai creativi.

b. Modalități de rezolvare a testelor

- După cum știți, testele nu se rezolvă pe manual. Rezolvarea o faceți în caietele de schițe pe care v-ați obișnuit să le aveți mereu la îndemână pentru a vă nota cuvinte-cheie, anumite sarcini de lucru, pentru a rezolva testele sau pentru a realiza autoevaluarea sau alte evaluări complementare și pentru a face schițe.
- În caiet nu este nevoie să scrieți tot testul. Aveți notat fiecare exercițiu cu cifre: 1., 2., 3., iar variantele cu litere: a., b., c. etc.:
- dacă se cere varianta corectă, notați în caiet cifra și litera corespunzătoare cerinței: 1. a., 3. b. 5. a., 6. c. etc.;
- dacă se cere să alegeți între A (adevărat) și F (fals), scrieți 1. a. A, b. A, c. F;
- dacă trebuie să alegeți o figură (imagine) din mai multe exemple, notați: 1.-Fig. 3, 2.-Fig. 1.; dacă trebuie să asociați mai multe variante (a., b., c.) cu mai multe imagini, veți scrie: 1. a.-Fig. 3, 1. b.-Fig. 2, 1. c.-Fig. 4;
- așa veți scrie și la alte exerciții de tip pereche, alăturând litera de la prima coloană cu răspunsul din cea de a doua;
- veți scrie textul în cazul în care aveți de completat spații libere sau când răspundeți la întrebări;
- în fiecare lecție cu activitate practică, în proiecte, investigații etc. aveți indicații și exemple de rezolvare în text și în imagini.



Fig. 1 Claude Monet, *Malurile Senei toamna*.



Fig. 2 Édouard Manet, *Familia lui Monet*.



Fig. 3 Pieter Bruegel cel Bătrân, *Parabola orbilor*.



Fig. 4 Stilizarea unui motiv floral.



Fig. 5 Coiful de la Coțofenești.



Fig. 6 Ateneul Român.

Evaluare inițială

1. Citiți următoarele propoziții și precizați care sunt adevărate (A) și care sunt false (F).

- a. Pe măsură ce se depărtează de noi, obiectele par că se măresc.
- b. Etapele studiului după natură sunt: construcția, paginarea, valorăția.
- c. Culoarele calde dau impresia de apropiere, culorile reci par să depărteze obiectele de privitor.

2. Analizați imaginile din Fig. 2 și 3, apoi completați spațiile punctate.

- a. Compoziția dinamică are o schemă compusă preponderent din linii
- b. Schema compozițională statică se bazează pe un triunghi așezat cu vârful
- c. Centrul de interes al unei compoziții este reprezentat de zona care din primul moment.

3. Realizați corespondența dintre lucrările de artă românească (prima coloană) și perioada în care au fost create (coloana a doua).

- | | |
|---------------------------------|---|
| a. Coiful de la Coțofenești; | I. stilul brâncovenesc, secolul al XVIII-lea; |
| b. Biserica Mănăstirii Voroneț; | II. stilul eclectic, secolul al XIX-lea; |
| c. Palatul de la Mogoșoaia; | III. epoca fierului, arta dacică; |
| d. Ateneul Român. | IV. secolul al XV-lea, Moldova. |

4. Răspundeți la întrebări, pe scurt:

- a. Ce reprezintă linia orizontului în contextul perspectiv?
- b. Planul tabloului este un plan orizontal sau unul vertical?
- c. Cum se numește punctul în care privirea observatorului întâlnește linia orizontului?
- d. De ce liniile care în realitate sunt paralele în perspectivă se intersectează într-un punct de fugă?

5. Preluati o formă naturală (o frunză, o floare, o pasăre etc.) și realizați o schiță în caiet. Stilizați, simplificând și geometrizând forma, dar păstrând liniile esențiale. Veți obține prin stilizare un motiv decorativ cu care să decorați un tricou simplu.

Punctaj: 1 p. (1.) + 1 p. (2.) + 1 p. (3.) + 3 p. (4.) + 3 p. (5.) + 1 p. din oficiu = 10 p.



Fig. 7 Mănăstirea Voroneț.



Fig. 8 Palatul Mogoșoaia.

I. Limbajul plastic

1. Perspectiva / 8

- 1.1 Elemente de perspectivă / 8
- 1.2 Reprezentarea în perspectivă / 10
- 1.3 Tehnici specifice artelor plastice.
Reprezentarea grafică și cromatică / 12

2. Designul / 14

- 2.1 Istoric / 14
- 2.2 Designul grafic. Noțiuni generale / 16
- 2.3 Designul grafic. Afișul / 20
- 2.4 Designul de produs / 22
- 2.5 Tehnici specifice artelor plastice.
Construcțiile tridimensionale / 23
- 2.6 Designul vestimentar / 24
- 2.7 Designul ambiental / 26
- 2.8 Tehnici specifice artelor plastice.
Modelarea computerizată / 27

3. Evaluare / 28

- 3.1 Evaluare sumativă / 28
- 3.2 Evaluare complementară / 30

La sfârșitul acestui capitol, elevii:

1. Reprezintă în contextul perspectiv puncte, segmente de dreaptă, forme și corpuri geometrice.
2. Elaborează un peisaj în tehnici de grafică sau de pictură, după regulile perspectivei.
3. Diferențiază perspectiva liniară de cea aeriană și de cea cromatică.
4. Numesc domeniile designului și scopurile lui.
5. Realizează un obiect tridimensional.
6. Creează un spațiu interior unitar, acordând culorile.
7. Armonizează culorile în alegerea unei ținute.
8. Interpretează corect semnele unui logo, ale unui logotip și ale unui ambalaj.
9. Își organizează armonios spațiul de locuit.
10. Elaborează un afiș pe o temă dată sau aleasă.



Fig. 1 Camille Pissarro, *Bulevardul Montmartre*.



Fig. 2 Camille Pissarro, *Drumul spre Versailles de la Louveciennes*.



Fig. 3 Vincent van Gogh, *Salon în spitalul din Arles*.

1. Perspectiva

1.1 Elemente de perspectivă

a. Recapitulare

- Perspectiva este modalitatea prin care se redă impresia de spațiu tridimensional (3D) pe o suprafață bidimensională (2D).
- Există trei tipuri principale de perspectivă:
 - *liniară* – redă impresia de adâncime a spațiului și de micșorare a obiectelor din depărtare, cu ajutorul liniilor de fugă prin reprezentări convenționale;
 - *aeriană* – se obține prin estomparea contrastelor valorice și cromatice, astfel încât tonurile se deschid pe măsura îndepărtării de privitor;
 - *cromatică* – se realizează prin folosirea în prim-plan a culorilor mai calde și mai saturate, pe când planurile succesive se răcesc, se sting, se degradează progresiv.
- Priviți lucrarea pictorului Jacopo Bellini, de la Fig. 4. Interiorul clădirii este format din pereți și dintr-o boltă semicirculară. Atât liniile pereților, cât și liniile bolții se îndreaptă către punctul principal de vedere.



Perspectiva.

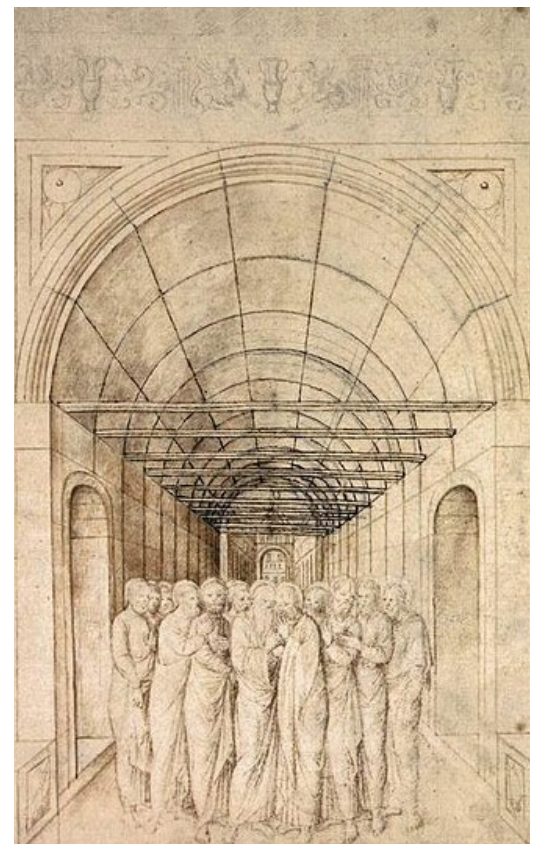


Fig. 4 Jacopo Bellini, *Cei doisprezece apostoli*.

b. Denumirea elementelor de perspectivă

■ Perspectiva liniară a fost descoperită în Renaștere și cuprinde un sistem de planuri și de drepte cu ajutorul cărora poate fi redată profunzimea spațiului:

- *planul obiectelor*, reprezentând suprafața orizontală a Pământului;
- *planul tabloului*, un plan vertical, frontal, pe care sunt reprezentate obiectele (lucrarea);
- *linia orizontului* (linia imaginară, unde cerul pare a se întâlni cu Pământul);
- *linia de pământ*, aflată la intersecția planului obiectelor cu planul tabloului;
- *punctul principal de vedere, PPV (P)*, aflat pe linia orizontului, în direcția privirii observatorului;
- *raza vizuală principală, RVP*, care unește poziția observatorului, O, cu P;
- *punctele de distanță, D, D'*, aflate pe linia orizontului, la distanță egală cu poziția observatorului, O, de o parte și de alta a punctului principal de vedere P;
- *liniile de fugă* – drepte ce merg către linia orizontului;
- *punctele de fugă* – punctele de pe linia orizontului în care se întâlnesc drepte paralele între ele.



Fig. 5 Johann Friedrich Wisani, *Vedere interioară a bisericii catolice din Dresda* (detaliu).

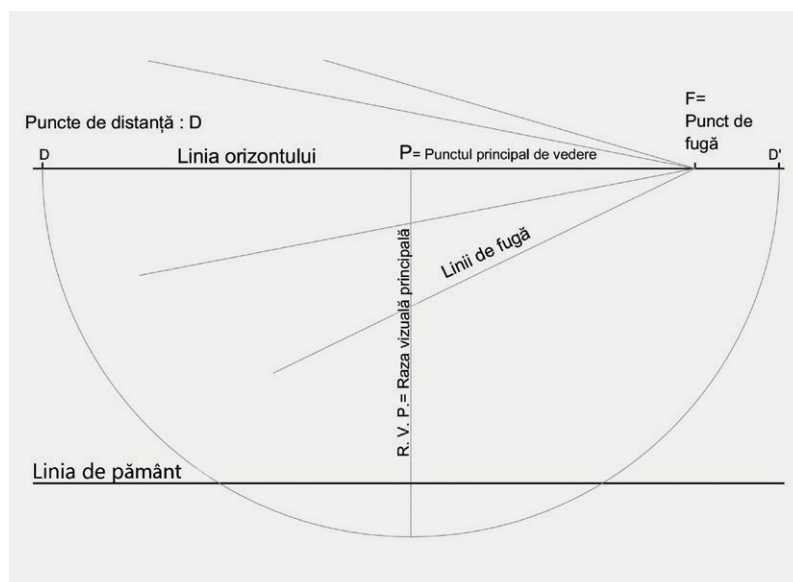


Fig. 6 Sistemul (contextul) perspectiv, cu drepte și cu punctele de bază.

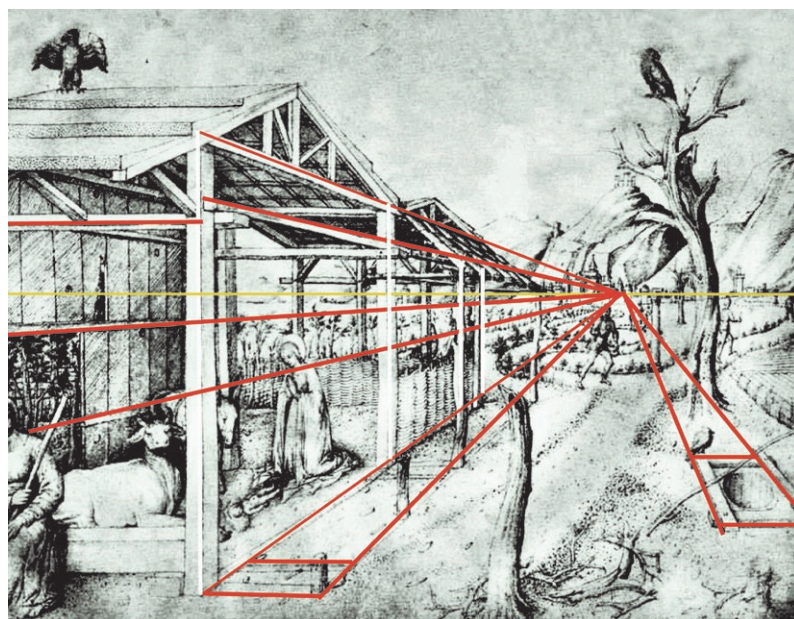


Fig. 7 Jacopo Bellini, *Nașterea Domnului*.

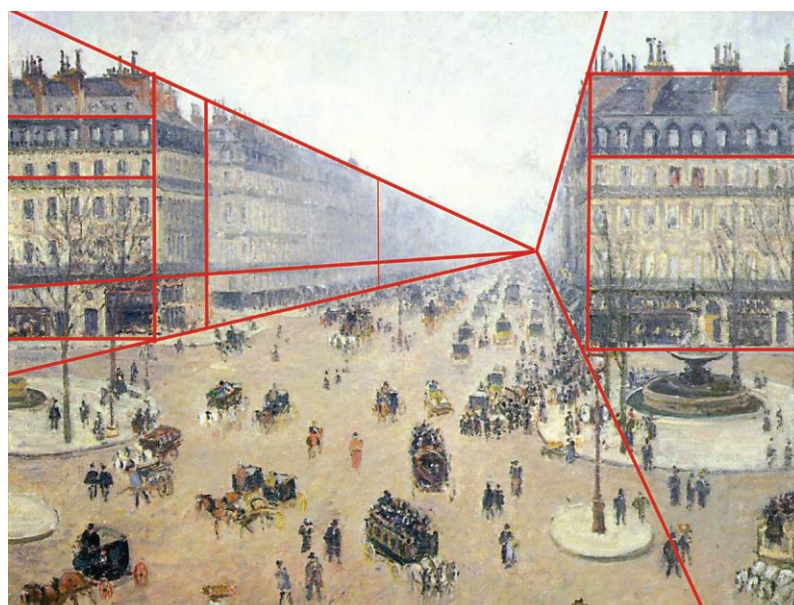


Fig. 8 Camille Pissarro, *La place du Théâtre-Français și l'Avenue de l'Opéra, zi cețoasă*.

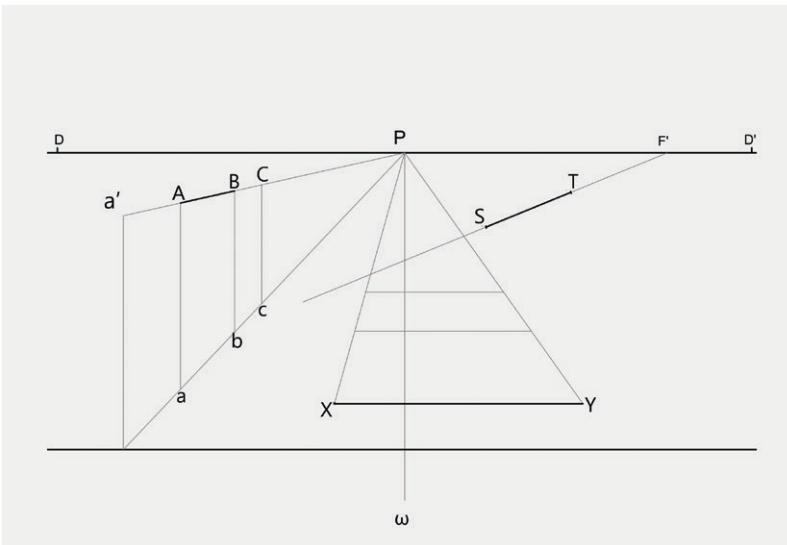


Fig. 1 Reprezentarea în perspectivă a punctului și a dreptelor.

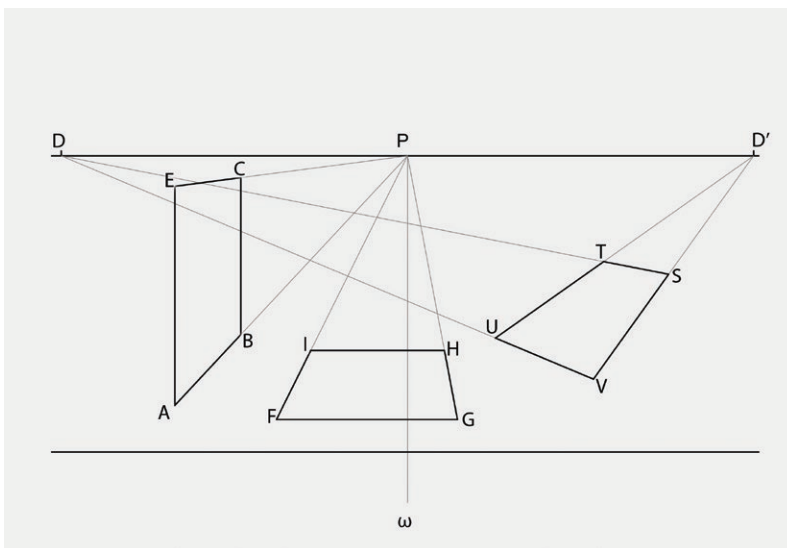


Fig. 2 Reprezentarea dreptunghiurilor în diverse planuri.

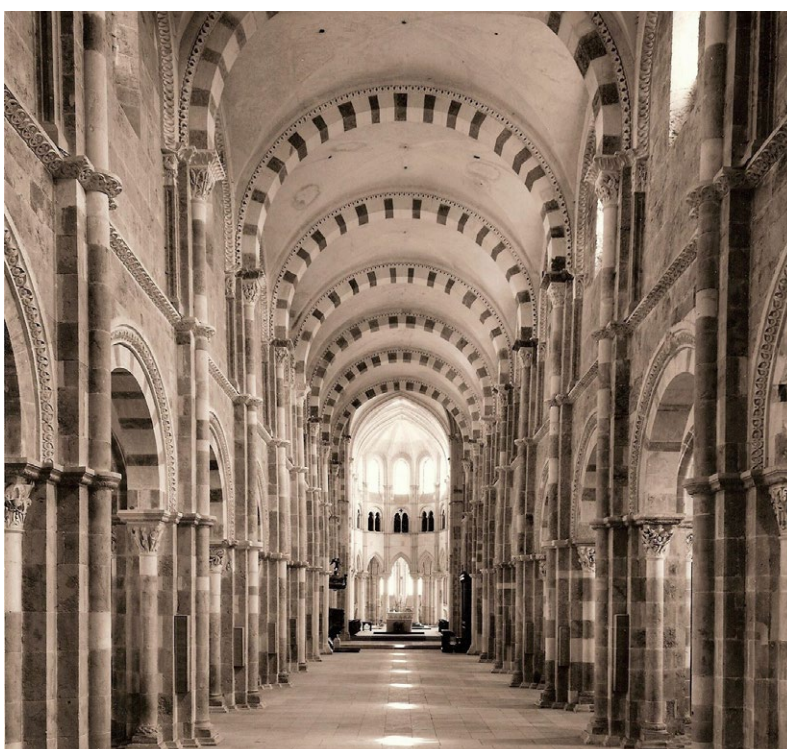


Fig. 3 Vedere interioară a bisericii abației din Vézelay.

1.2 Reprezentarea în perspectivă

a. Punctul

■ Un punct A se poate reprezenta în perspectivă ținând cont de proiecția sa pe planul obiectelor „a” și de distanța de la acesta la planul tabloului (prin proiecția a'). În funcție de acestea, se trasează două linii de fugă ce merg împreună către P.

■ Observați reprezentarea punctului în Fig. 1, de exemplu, punctul A cu proiecția lui, a, sau punctele B și C, cu proiecțiile lor.

b. Dreptele

■ În funcție de poziția lor, dreptele pot fi:

- *verticale* - perpendiculare pe planul obiectelor;
- *orizontale* - paralele cu planul obiectelor;
- *de capăt* - perpendiculare pe planul tabloului, cu punct de fugă în P;
- *oarecare* - cu un punct de fugă diferit de P, D sau D'.

■ Dacă dorim să reprezentăm o dreaptă verticală prin două puncte, putem considera punctul A și proiecția lui, a. Între cele două linii de fugă se pot repeta segmente de dreaptă verticale (Bb, Cc).

■ Linia de fugă, reprezentată prin punctul A și oricare dintre punctele colineare (B, C), este o dreaptă orizontală paralelă cu raza principală de vedere, așadar perpendiculară pe planul tabloului (dreaptă de capăt).

■ O dreaptă paralelă cu linia de pământ este orizontală frontală (MN sau SR).

■ Dreptele care fug în alte puncte de pe linia orizontului sunt orizontale oarecare.

■ Dreptele care au ca puncte de fugă punctele D sau D' sunt poziționate la un unghi de 45° față de planul tabloului (WV sau UV).



Fig. 4 Peisaj cu case în perspectivă.

c. Formele geometrice

■ Pentru a reprezenta în perspectivă o formă geometrică simplă (un pătrat), ne vom folosi de reprezentarea segmentelor de dreaptă menționate.

■ Un pătrat orizontal frontal va avea două laturi orizontale frontale AB și EC, precum și două laturi ce fug către punctul P, AE și BC (Fig. 6).

■ Astfel, un pătrat într-un plan vertical va avea două laturi verticale, AA', EE', și două laturi orizontale, AE, A'E', ce fug către un punct de fugă, P (Fig. 7).

■ Un pătrat pe colț la 45° va avea două laturi care fug către punctul D și două care fug către punctul D'.

■ Pentru a reprezenta un pătrat, ne vom folosi de diagonalele sale, aflate la 45° față de laturi. Astfel, diagonalele unui pătrat orizontal frontal vor avea ca punct de fugă punctele D sau D'. Diagonala unui pătrat pe colț la 45° va avea ca punct de fugă punctul P.

d. Corpurile

■ Corpurile geometrice se reprezintă prin îmbinarea formelor simple.

■ Astfel, un paralelipiped dreptunghic are șase fețe dreptunghiulare, pe care am învățat să le reprezentăm ca dreptunghiuri verticale și orizontale.

■ Pentru a reprezenta un cub frontal, desenăm mai întâi un pătrat frontal ABB'A', apoi, cu ajutorul punctului D, reprezentăm pătratul bazei A'B'C'E' și ridicăm înălțimile până la liniile de fugă ale laturilor.

■ Pentru a construi o piramidă, reprezentăm baza ca pătrat, trasăm diagonalele, ridicăm înălțimea, apoi unim vârful cu colțurile bazei.

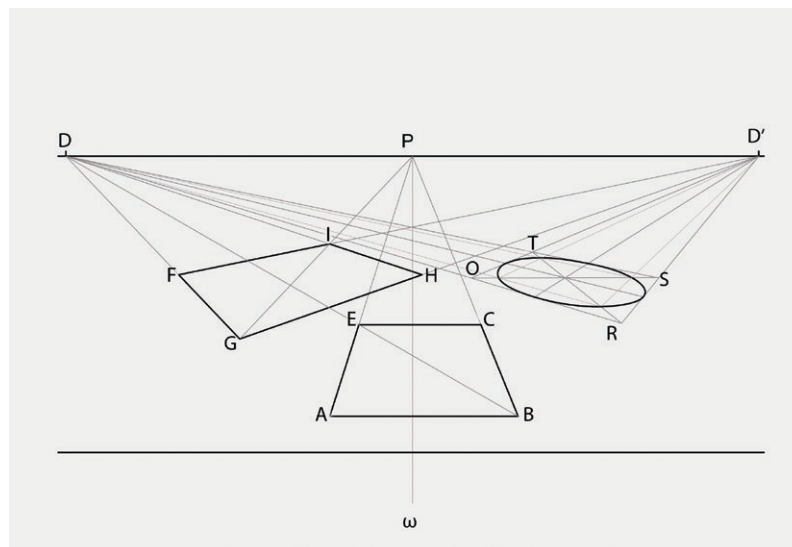


Fig. 6 Reprezentarea în perspectivă a pătratului.

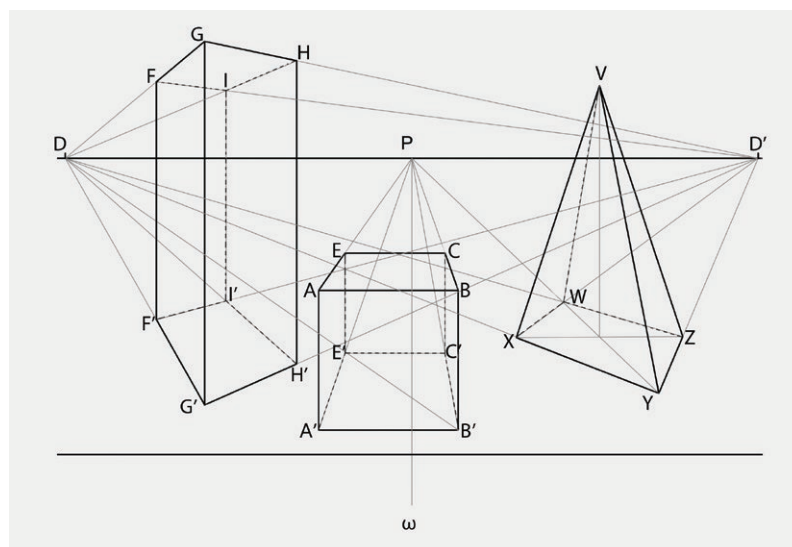


Fig. 7 Reprezentarea corpurilor geometrice simple.

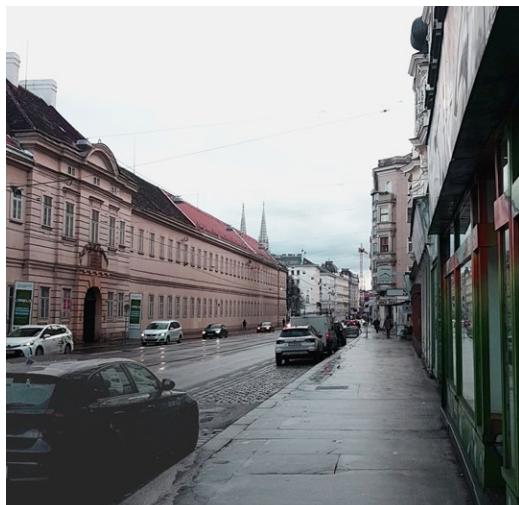


Fig. 5 Clădiri în perspectivă.



Fig. 8 Perspectivă, vedere de jos în sus.



Fig. 1 Vincent van Gogh, *Fundătură cu case*.



Fig. 2 Lucrare realizată de un elev.

1.3 Tehnici specifice artelor plastice. Reprezentarea grafică și cromatică

a. Reprezentarea grafică

■ Ați învățat în clasa a șaptea cum să reprezentați un peisaj în perspectivă, folosind tehnici grafice și cromatice:

- în desen, reprezentarea se realizează în creion, laviu de tuș sau de baiț, cărbune, peniță, liner (un fel de marker cu tuș și vârf subțire);
- în pictură, reprezentarea se realizează în tempera, culori acrilice, guasă sau acuarelă.

■ Pentru a realiza un peisaj în perspectivă, alegeți mai întâi un unghi din care se pot vedea elemente variate, ritmate, care se depărtează progresiv.

■ Stabiliți linia orizontului, care nu va fi la mijlocul paginii, ci mai jos sau mai sus (la o treime din înălțime). Trasați apoi liniile principale care determină formele, liniile de fugă ale caselor, drumurilor, copacilor etc.

■ Subliniați micșorarea progresivă a formelor prin intermediul liniilor de fugă și estomparea lor către fundal.

■ Accentuați și detaliați anumite elemente importante, mai expresive, aflate în plan apropiat: direcția unui drum sau a unui gard, anumite clădiri, copaci, detalii ale acestora. Accentuarea se realizează prin modularea liniei și prin folosirea expresivității acesteia: liniile din prim-plan vor fi apăsate, groase, mai dure, mai intense. De asemenea, contrastele de valoare vor fi mai mari între diverse suprafețe din prim-plan.



Fig. 3 a, b, c Lucrări realizate de elevi.

■ Tratați planurile mai îndepărtate cu linii mai delicate, mai subțiri, estompate progresiv, pe măsură ce se îndepărtează mai mult. Formele vor fi, de asemenea, mult simplificate, doar sugerate, iar contrastele se vor anula și se vor uniformiza în fundal.

■ Realizați același peisaj, dar din unghiuri diferite și folosind tehnici diferite.

b. Reprezentarea cromatică

■ Pe lângă regulile utilizate mai sus, pentru peisajele în culoare vă veți raporta la efectul spațial al culorilor, studiat în clasa a VII-a, care reprezintă aplicația perspectivei aeriene și cromatică.

■ În planurile apropiate, formele vor fi mai detaliate, desenul mai clar, accentuând detaliile mai importante cu pensula.

■ Pe măsură ce se îndepărtează de privitor, formele vor fi mai difuze, detaliile vor dispărea, ajungând la simple pete sugerate în fundal.

■ Dimensiunile formelor se vor micșora de asemenea către adâncimea imaginii.

■ În funcție de imaginea pe care o vedeți, folosiți în prim-plan culori mai calde, în contraste accentuate cromatic și valoric; folosiți și tratarea picturală vibrată pentru a mări expresivitatea lucrării.

■ În planul secund, aceleași culori vor fi ușor răcite, iar contrastele dintre ele se vor liniști ușor. Culorile complementare se sting prin amestec, devenind griuri colorate.

■ În planurile următoare, îndreptându-ne progresiv în adâncime către planul depărtat, culorile vor fi din ce în ce mai reci și din ce în ce mai deschise.



Fig. 5 J.M.W. Turner, Orașul Nantes văzut de pe insula Feydeau.



Fig. 6 Lucrare realizată de un elev.

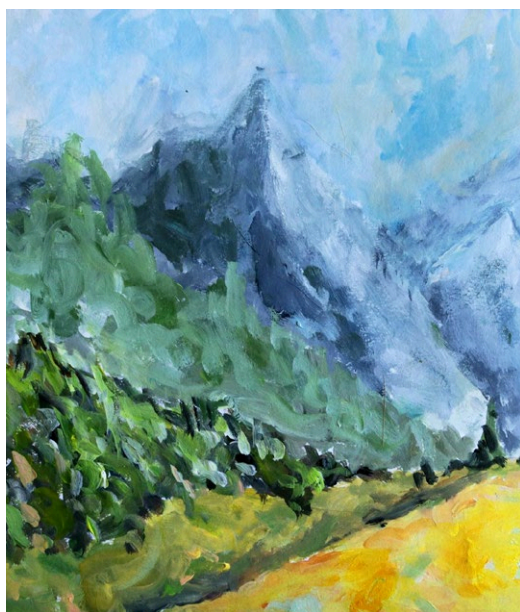


Fig. 4 Lucrare realizată de un elev.



Fig. 7 Lucrare realizată de un elev.



Fig. 1 Afîșe. **a** Fernando Garcia Ponce, *Omagiu lui Picasso*.
b Henri de Toulouse-Lautrec, *Moulin Rouge: La Goulue*.

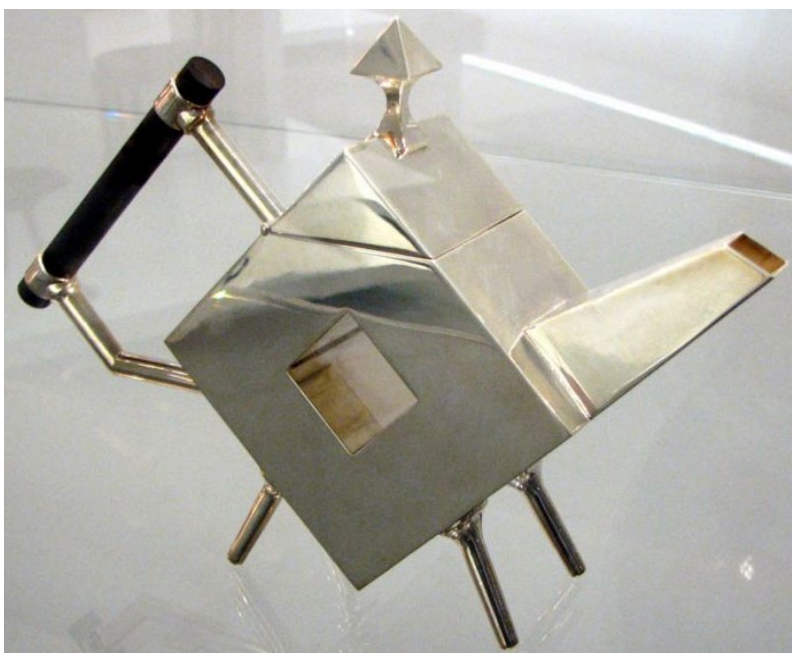


Fig. 2 Christopher Dresser, ceainic de argint. Puteți vedea ceainicul de argint cu mâner de abanos, proiectat în 1879 de Christopher Dresser și produs manual de sculptorul și designerul Brian Asquith (1930–2008). Ce vă sugerează aceste forme geometrizzate, compuse estetic, având în vedere faptul că au fost proiectate în secolul al XIX-lea?



Fig. 3 a, b Koloman Moser, fotoliu Art Nouveau.

2. Designul

2.1 Istoric

a. Ce este designul?

■ Termenul design, originar din limba engleză, înseamnă desen, în sensul de proiect, schiță tehnică, și denumește ansamblul procedurilor de proiectare și producere a obiectelor funcționale. Designul este raportul dintre forma și funcția obiectului, dintre latura estetică și cea utilă.

■ Designul, ca ramură a activității umane, a apărut ca o reacție la producția de masă, dezvoltată odată cu revoluția industrială din Anglia, la finalul secolului al XIX-lea.

■ Artistul William Morris, inspirat de scrierile criticului de artă John Ruskin, a pus bazele mișcării estetice Arts and Crafts, susținând că în orice casă ar trebui păstrate doar obiectele utile și frumoase.

■ Scriitorul Oscar Wilde, membru al mișcării, face în această perioadă cunoscută afirmația: „Am aflat că lucrurile urâte sunt făcute de cei care încearcă să facă ceva frumos, iar toate lucrurile frumoase sunt realizate de cei ce se străduiesc să facă ceva util.” Iată cele două componente ale designului: latura funcțională și latura estetică, necesare oricărui obiect.

■ Membrii mișcării estetice din Anglia, Arts and Crafts, au proiectat și au produs mobilier de artă, textile, modele de ta-



Fig. 4 W. Wagenfeld, lampa WA 24, Bauhaus.

pet, ceramică, realizate în mici ateliere de meșteșugărie. Creațiile lor au inspirat în întreaga Europă curente Artelor 1900.

■ Cu timpul, nevoia de proiectare conștientă a unor produse voit estetice a devenit necesară, în vederea producerii lor în masă. Au apărut un nou domeniu—designul—și o nouă profesie, cea de designer. Acesta trebuie să aibă o pregătire multidisciplinară, având atât calități artistice, cât și competențe ingineresti.

b. Bauhaus

■ În Școala Bauhaus (în traducere liberă, Școala de Arhitectură), dezvoltată în perioada interbelică în Germania, a apărut ideea raportului dintre formă și funcționalitate, acestea fiind reciproc influențabile. Aici au activat designeri ca Josef Albers, Marcel Breuer, Wilhelm Wagenfeld, concepția de bază a Școlii Bauhaus fiind unitatea construcției arhitectonice proiectate împreună de arhitect, inginer, constructor, designer, artist, de la primele schițe până la ultimele detalii de ambient sau de decor.

■ Designul devine astfel domeniul de creație în care se proiectează produse funcționale, urmărind două aspecte principale: aspectul utilitar (legat de funcționalitate) și aspectul estetic (legat de formă).



Fig. 6 William Morris, tapiserie.



Fig. 7 Carlo Bugatti, masă de scris.



Fig. 8 Charles Rohlf, scaun de stejar.



Fig. 5 Gerrit Rietveld, Scaunul roșu și albastru.

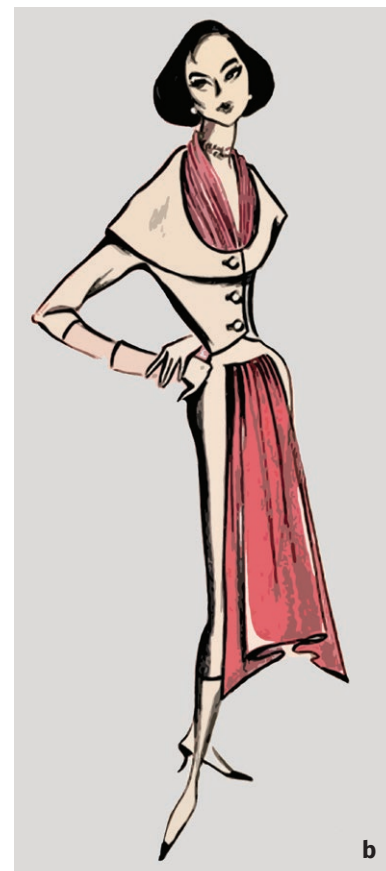
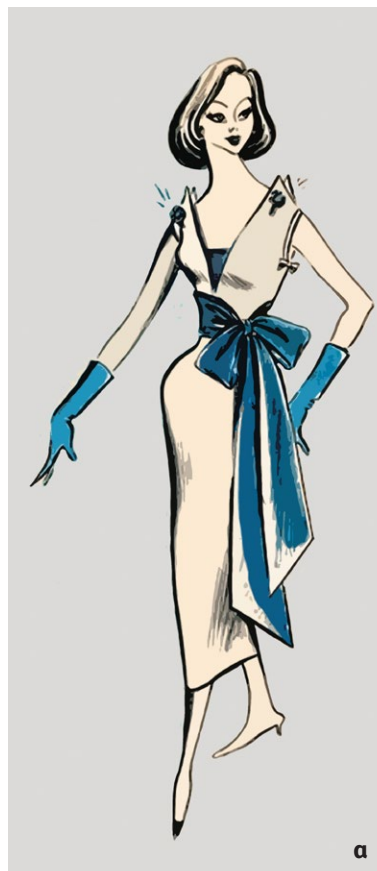


Fig. 9 a, b Schițe de modă.



Fig. 1 Design grafic de publicație.



Fig. 2 Design de ambient.

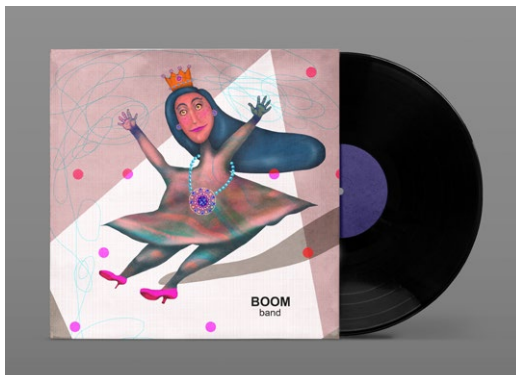


Fig. 3 Design de copertă de disc.



Fig. 4 E.L. Kirchner, KG Brücke, afiș de artă.

2.2 Designul grafic. Noțiuni generale

a. Ce este designul grafic?

- Designul grafic reprezintă proiectarea unei compoziții grafice, formate din imagine și din text, cu scopul de a promova o idee, un mesaj, un produs sau un serviciu. Designul grafic este adesea folosit în publicitate sau în realizarea produselor editoriale.
- Rolul unui designer este acela de a reprezenta o informație (un mesaj) cu forme, culori și text atent alese, într-o formulă vizuală estetică și ușor de perceput.
- Limbaajul plastic este format din aceleași elemente, pe care le întrebuințează și alte lucrări de artă plastică, precum linia, punctul, forma, valoarea, culoarea, și din aceleași mijloace de expresie, precum acordul, contrastul, gama, armonia, mișcarea, ritmul și textura.
- În urma unei documentări asupra produsului care trebuie realizat și a grupului-țintă căruia i se adresează mesajul, designerul creează primele schițe. El trebuie să găsească o formulă de adresare vizuală ușor de parcurs și de înțeles de către privitor. Astfel, el caută soluții de rezolvare a problemei de comunicare vizuală, răspunzând la întrebări ca:
 - Ce fel de informație transmit? Promovez un eveniment de divertisment, un serviciu de natură juridică sau creez o etichetă de parfum? Abordarea materialului promoțional va fi astfel una jucăușă, una serioasă sau una elegantă?
 - Care este publicul-țintă? Care este categoria de vârstă a publicului?
 - Ce fel de imagine ar atrage privirea publicului meu? Ce fel de imagine reflectă produsul sau serviciul promovat?
- Informația este prezentată logic, coerent, astfel încât imaginea creată să atragă atenția privitorului și să fie ușor de înțeles.
- Punerea în pagină a elementelor precum textul, forma, imaginea și culoarea se numește machetare.
- Acestea sunt așezate conform principiilor compoziționale și sunt alăturate unitar, armonios și echilibrat.
- Spațiul este organizat și aerisit. Sunt folosite adesea măsura de aur sau regula treimilor, prin care compoziția este desfășurată pe trei coloane verticale sau orizontale.

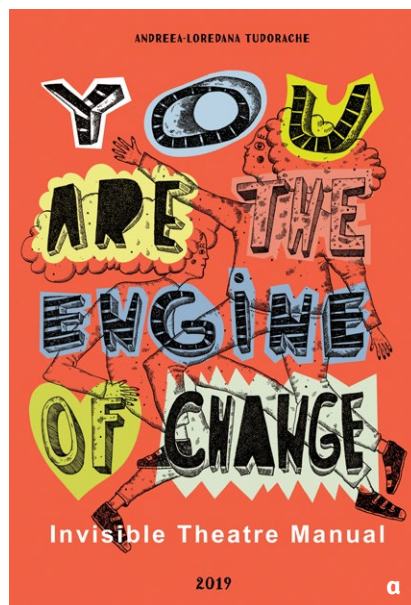


Fig. 5 a, b, c Copertă de carte, machetă de prezentare, ilustrație.

b. Clasificare

■ **Identitatea vizuală de brand** se referă la totalitatea elementelor de comunicare vizuală și auditivă ce reprezintă setul de calități pe care oamenii le asociază cu o companie sau cu un produs vândut sub un anumit nume.

■ **Designul grafic publicitar** este folosit în campaniile de promovare și de marketing. Acesta contribuie la câștigarea unei audiențe mai mari în rândul publicului. Produsele de design grafic sunt: broșurile, afișele, panourile publicitare, reclamele pe rețele de socializare.

■ **Designul de ambalaj** se referă atât la designul de produs ambalat, care oferă protecție în timpul depozitării și al distribuției, cât și la eticheta pe care o îmbracă diverse produse expuse pentru vânzare. Un ambalaj atractiv îi determină pe clienți să cumpere produsul.

■ **Designul grafic de publicație** este utilizat în mediile de comunicare imprimare pe hârtie, precum ziarele, revistele, cărțile și manualele.

■ **Designul de interfață digitală (UI Design — User Interface Design)** apare în cazul tuturor aparatelor digitale, precum telefoanele mobile, laptopurile sau desktopurile, aparatele electrocasnice etc. Aplicațiile aferente acestor aparate trebuie să fie ușor de parcurs, ușor de folosit și trebuie să aibă înfățișare atractivă. Se disting următoarele tipuri de design de interfață: *designul de web*, *designul de aplicație* și *designul de jocuri pe calculator*.

■ **Designul grafic de ambient** se referă la totalitatea semnelor și elementelor grafice, care sunt amplasate într-un anumit spațiu cu scopul de a ușura orientarea în cadrul acestuia sau cu scopul de a informa. Spațiile publice în care sunt organizate evenimente, spațiile comerciale, aeroporturile, gările etc. beneficiază de semne și de elemente grafice.

■ **Designul dinamic (motion design)** este o formă de artă vizuală, care se referă la orice reprezentare grafică în mișcare. Astfel, animațiile, logourile dinamice, GIF-urile, reclamele, tutorialele, site-urile web, aplicațiile, jocurile video și bannerele sunt exemple de design dinamic.

■ **Arta grafică și ilustrația** de care designul grafic se folosește contribuie foarte mult la aspectul estetic al produsului care trebuie promovat. Exemple de produse pot fi: jocurile computerizate, tricourile, modelele decorative pentru materialele textile, copertele de carte, afișele, site-urile web etc.



Fig. 6 a, b Design de hârtie de împachetat.

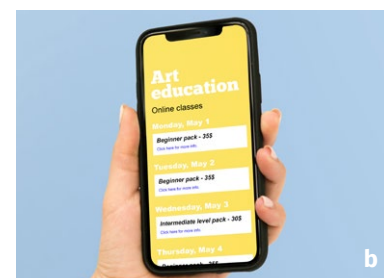


Fig. 7 a, b, c, d Modele de design aplicate unor produse diverse.



Fig. 8 a, b, c Design grafic publicitar (pliante, banner).

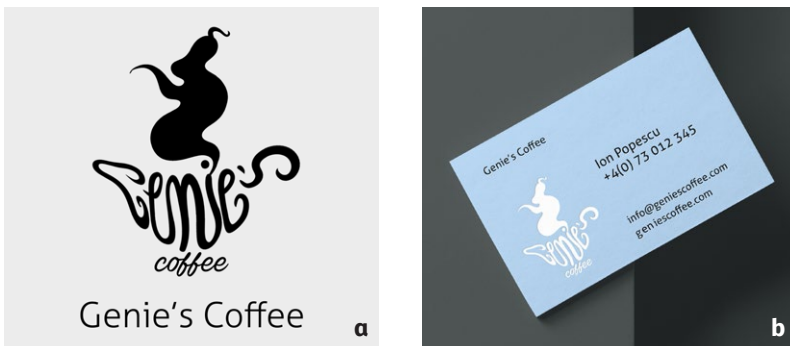


Fig. 1 a, b Genie's Coffee (marcă de cafea). Logotip și carte de vizită.



Fig. 2 Ambalaj de cafea.



Fig. 3 Cană de cafea personalizată.



Fig. 4 Punct de vânzare decorat conform identității firmei.

c. Identitatea vizuală de brand

■ Identitatea vizuală se referă la toate elementele vizuale care compun identitatea distinctă a unei firme în fața concurenței. Aceasta reflectă caracterele specifice, atributele și calitățile produselor sau ale serviciilor promovate.

■ Identitatea vizuală de brand cuprinde:

- *logoul și logotipul* (logoul este un semn grafic; logotipul este format din semnul grafic și din numele firmei) (Fig. 1);
- *caracterul de literă sau fontul* (setul de caractere de literă concepute în același stil grafic) (Fig. 1 - scrisul șerpuit);
- *paleta de culori*, aleasă în consens cu strategia brandului (albastru, în cazul prezentat);
- *textura sau patternul*;
- *fotografiile, animațiile*;
- *ilustrațiile, pictogramele* (Fig. 2);
- *sunetul*;
- *distribuția specifică a elementelor în compoziție*;
- *stilul personal* (Fig. 6).



Fig. 5 Pahar de hârtie personalizat.



Fig. 6 Tricou personalizat.



Fig. 7 Site web Genie's Coffee (marcă de cafea).

Activități de învățare, evaluare

a. Ce este o siglă (logo)?

- Sigla este definită printr-un simbol ușor identificabil al unei firme, asociații, personalități, eveniment, produs etc.
- Sigla este realizată fie dintr-un semn grafic, abstract sau figurativ, fie dintr-un titlu (text) sugestiv reprezentat.
- Se observă adesea tendința de a încărca o siglă cu scopul de a transmite cât mai multe informații, însă această tendință este greșită. Sigla, cu cât este mai simplă, cu atât va fi mai ușor de înțeles și de memorat.
- Observați Fig. 9 și Fig. 10. Acestea sunt exemple de sigle care sugerează, prin simboluri, profesii și hobbyuri.

b. Cum realizați o siglă?

- Construiți propria siglă. Aceasta poate sugera o pasiune, profesia visată sau o calitate care să vă reprezinte.
- Este important să subliniați informația de bază a identității promovate. Cu minimum de mijloace obțineți maximum de efect.
- Puteți folosi fie un semn grafic, fie doar text. Dacă le combinați într-un mod unitar, veți obține un logotip (Fig. 9).
- Etape de realizare:
 - creați sigla în alb și negru, schițând primele idei; observați la Fig. 11 variante de realizare a unei sigle pentru un centru educațional de limbi străine Joy („Bucurie”).
 - aceasta trebuie să fie percepută atât la dimensiuni foarte mici, cât și la dimensiuni mai mari; ea acoperă diverse suprafețe ale produselor promovate, de aceea trebuie să îl faceți ușor de identificat;
 - alegeți ideea care surprinde cel mai bine pasiunea sau calitatea aleasă; refaceți semnul desenat sub o formă simplificată, eliminând detaliile care ar putea încărca logoul;
 - cromatică unei sigle este simplă și se limitează la maximum trei culori; culoarea este aleasă după semnificația produsului sau a serviciului promovat (de exemplu, dacă firma comercializează produse naturiste, o culoare sugestivă poate fi verdele).
- Faceți autoevaluarea lucrării realizate. Vedeți dacă sigla voastră corespunde criteriilor formulate în următoarele întrebări:
 - Ce calități ai sau ce atribute definesc pasiunea sau meseria aleasă?
 - Ce cuvinte-cheie ar putea fi folosite în denumirea siglei (poate fi substantiv propriu sau substantiv comun)?
 - Ce atmosferă degajă cuvântul ales (elegantă, jucăușă, serioasă, dinamică, statică, firavă, rigidă etc.)? Cum pot fi traduse acestea în limbaj plastic? Observați în Fig. 9 forma pe care o împrumută fiecare cuvânt conform atributului specificat.
 - Ce culori atribuiți siglei? Ce semnificație au acestea?

CLASIC
RAPID
STABIL
DINAMIC
ELEGANT
FIRAV
JUCĂUȘ
URBAN

Fig. 8 Tipuri de litere (caractere).



Fig. 9 Siglă de hairstilist.



Fig. 10 Siglă de ghid montan.



Fig. 11 Schițe, variante de realizare a unei sigle.



Fig. 1 Tadanori Yokoo, afiș de teatru.



Fig. 2 Sarah Morris, 1972 (afiș de film).



Fig. 3 Afiș informativ. Titlul afișului lasă imaginea să atragă atenția, el având doar un rol informativ. Caracterul de literă este unul simplu, dar imaginea este complexă. În Fig. 4, cele două formează un tot unitar, datorită realizării expresive a acestora, bazate pe aceeași familie de forme și linii.

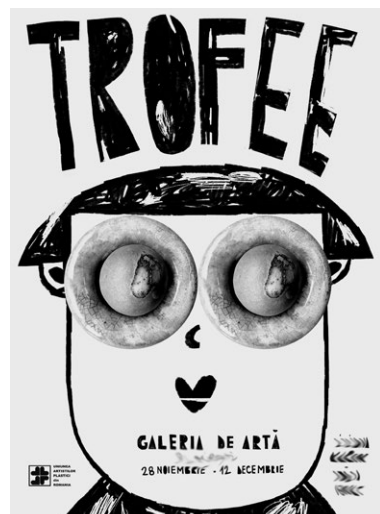


Fig. 4 Afiș de expoziție de artă.

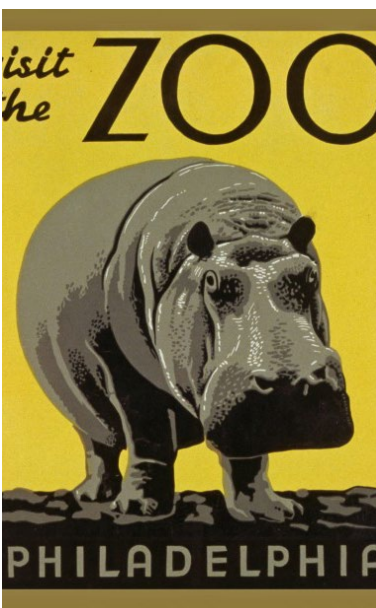


Fig. 5 Afiș publicitar.

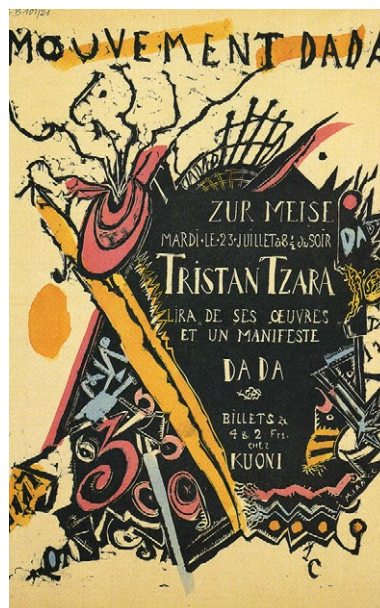


Fig. 6 Afiș de expoziție de artă.

2.3 Designul grafic. Afișul

a. Clasificare

- Afișul este un mijloc de comunicare vizuală, așezat strategic în spațiul public cu scopul de a capta atenția trecătorilor pentru a le transmite un mesaj.
- În funcție de acesta, afișele sunt de mai multe feluri:
 - *afișul publicitar*, care promovează fie un serviciu sau un produs, fie un eveniment (lansare de carte, film, concert, piesă de teatru, conferință etc.);
 - *afișul de propagandă*, care promovează ideologii politice sau sociale;
 - *afișul de artă*, care înfățișează lucrări de artă, adesea foarte cunoscute; rolul acestuia fiind mai mult estetic;
 - *afișul educațional*, realizat în scop educativ.

b. Caracteristici

- Afișul este compus din text și din imagini sugestive, astfel încât privitorul să parcurgă și să înțeleagă rapid informația transmisă.
- Elementele componente sunt alese strategic, astfel încât să nu existe informație suplimentară. Aglomerarea inutilă a spațiului compozițional deserveste scopul de a transmite coerent mesajul.
- Textul folosit într-un afiș va fi compus din titlu, slogan și câteva detalii referitoare la produsul, serviciul sau evenimentul promovat.
- Imaginea sau imaginile sunt sugestive. Acestea pot fi fotografiile sau ilustrații. Cu cât formele sunt mai ușor de înțeles, cu atât afișul este mai clar.
- Deși există o serie de reguli restrictive în realizarea unui afiș, este ideală găsirea de soluții cât mai creative și cât mai inovative.

c. Tehnici de realizare

- Din punct de vedere tehnic, nu există limite în execuția afișelor:
 - pot fi executate digital, în forme și linii perfecte;
 - pot fi realizate manual, cu un scris de mână, unde imperfecțiunea este relevantă și expresivă;
 - pot fi realizate din colaj, folosind fotografii sau desene;
 - pot conține doar text, care este aranjat într-un joc dinamic, care uneori reprezintă centrul de interes.

d. Etape în realizarea unui afiș

- Se identifică mesajul care va fi transmis, grupul-țintă și spațiul în care va fi amplasat pentru public.
- În funcție de mesaj și de publicul care va observa afișul, se stabilește cum poate fi acesta tradus în limbaj plastic.
- Care este titlul afișului? Există text informațional?
- Ce fel de imagine va sugera cel mai bine mesajul afișului? Ce fel de imagine va atrage un public tânăr sau unul matur?
- Care sunt culorile dominante ale afișului? Va fi o imagine monocromă, cu o singură culoare sugestivă? Se vor folosi două culori al căror contrast amplifică impactul vizual? Se va folosi o paletă mai largă de culori care poate sugera, de exemplu, diversitatea?
- În funcție de mesaj, ce anume va fi mai sugestiv? Textul (titlul) sau imaginea? Este important ca una dintre componente să fie prioritară, iar cea de-a doua să o susțină pe prima. Împreună formează o imagine unitară și contribuie la un impact maxim.
- Așezarea elementelor în pagină poate fi abordată în mai multe feluri. Aceasta poate fi simetrică, asimetrică, poate să domine plinul sau golul sau poate să fie în echilibru.
- În funcție de alegerea elementelor componente ale afișului, suprafața vizuală va fi alcătuită dintr-un spațiu pozitiv (suprafața elementelor, plinul) și unul negativ (fondul, golul).
- Între elemente se creează două feluri de relație. O relație este de armonie, în care elementele se completează și se susțin reciproc. Cealaltă relație este de contrast, elementele punându-se în evidență unul pe celălalt.
- Dimensiunea afișului este aleasă în funcție de așezarea acestuia în spațiul public. Cu cât este mai departe de poziția privitorului, cu atât trebuie să fie mai mare.
- Observați în Fig. 2, p. 20 afișul creat de Sarah Morris. S-a ales ca fundal o fotografie a unui peisaj simplu, cu puține elemente care solicită atenția privitorului. Fotografia selectată este dispusă pe trei planuri, astfel încât, în prim-plan, autoarea a lăsat spațiu suficient pentru a așeza titlul filmului promovat, care este centrul de interes al compoziției. Titlul este în contrast de formă și culoare cu imaginea de fundal. Au fost alese culori puternice, forme simple geometrice, iar așezarea este dinamică. În partea de sus a afișului este așezat discret text informațional.



Fig. 7 Saul Steinberg, Spoleto festival.

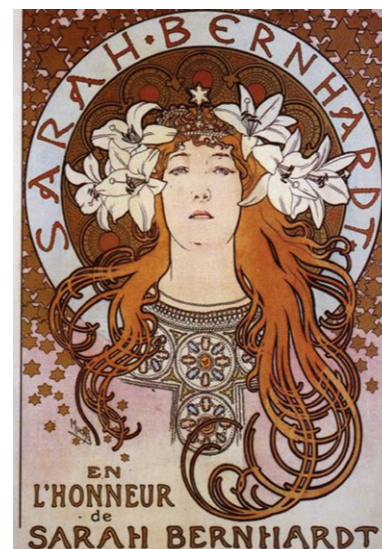


Fig. 8 Afiș în stil Art Nouveau.



Fig. 9 Afiș de expoziție de artă, de dimensiuni mari. Raportul dintre proporțiile elementelor componente variază în funcție de dimensiunea afișului. De exemplu, într-un afiș de mari dimensiuni, raportul dintre textul-titlu și textul informațional va fi mai mare. Textul-titlu rămâne elementul de impact, este mai mare, pe când textul informațional va fi discret așezat, la dimensiuni mici. Acesta este lizibil în momentul în care atenția privitorului este deja captată și acesta devine interesat de mesaj.



Fig. 10 Afiș politic.



Fig. 11 Afiș de festival de jazz.



Fig. 12 Afiș de expoziție de artă.



Fig. 1 Hans Bleken Rud, design de corp de iluminat.



Fig. 2 Charles Eames, Scaun din plasă de sârmă.



Fig. 3 Marianne Brandt, Ceainic.

2.4 Designul de produs

a. Clasificare

- Este domeniul designului care proiectează obiectele practice, funcționale, urmărind și calitatea lor estetică: armonia compozițională a proporțiilor, a formelor, a volumelor și a culorilor utilizate.
- Designul de produs cuprinde trei categorii, în funcție de cantitatea obiectelor realizate:
 - *piesa-unicat* – este vorba, de obicei, despre obiecte-prototip sau de colecție, realizate manual de către designer; costurile de realizare și prețul la care sunt comercializate sunt ridicate;
 - *produsele de serie mică* – este vorba de serii cu un număr mic de exemplare, realizate cu tehnici speciale și având, de asemenea, costuri mari de producție;
 - *produsele de serie mare* – sunt realizate după o schemă tehnologică bine pusă la punct, concepută inițial de designeri și de ingineri, cu implicarea multor lucrători și a unor mijloace automatizate; costurile de producție, precum și prețul de comercializare sunt mult scăzute.

b. Caracteristici

- În cadrul acestui domeniu se pot proiecta și produce obiecte variate, de la cele mai mici, cum ar fi nasturii, creioanele, pixurile, obiectele de uz casnic precum mixerele, fiarele de călcat, aparatele de cafea sau alte obiecte pe care le folosim zilnic, până la cele mai mari, precum autoturismele, camioanele, vasele maritime etc.
- Toate aceste produse trebuie concepute ținând cont de aspectele funcționale și estetice menționate, precum și de cerințele economice: costurile de producție, raportul dintre cerere și ofertă.
- Relația produsului cu părțile corpului uman și cu proporțiile dintre acestea (domeniul ergonomiei) este foarte importantă în design: așezarea omului pe un obiect de mobilier, astfel încât să îi susțină coloana vertebrală în toate zonele, înălțimea blatului mesei sau a mobilei în funcție de silueta umană, încadrarea corpului în spațiul intern al unui automobil sau al unui utilaj, apucarea cu o mână sau cu două a obiectului, amplasarea butoanelor funcționale pentru manevrarea corectă.



Fig. 4 Design de caroserie de automobil.

2.5 Tehnici specifice artelor plastice. Construcțiile tridimensionale

a. Origami

- Origami reprezintă arta plierii hârtiei. Este o tehnică japoneză, prin care se pot realiza diverse forme tridimensionale.
- Veți învăța să realizați forma tridimensională, mobilă, numită „peretele clătinat”, formă inventată de către Heinz Strobl. Aceasta are în componență 9 cuburi de hârtie, care, cu ajutorul unor fâșii mai lungi, vor fi asamblate, permițându-le astfel o mișcare mobilă ca în Fig. 16, 17.
- Veți avea nevoie de: 30 de fâșii de hârtie, cu dimensiunea de 1 cm lățime și 6 cm lungime, și 2 fâșii cu dimensiunea de 1 × 14 cm.
- Toate etapele de realizare le puteți urmări accesând *codul QR*.
- Veți plia la jumătate una dintre cele 30 de fâșii. Aceasta vă servește ca „instrument” pentru plierea celorlalte fâșii, vezi Fig 7. Pliurile vor rezulta din împărțirea benzilor în 6 părți egale.
- Muchia pliului va trebui să fie ascuțită. Presați cu ajutorul unghiei.
- Pentru a realiza un cub, este nevoie de 3 fâșii pe care le veți așeza ca în Fig 10, 11.
- Înfășurați prima fâșie ca în Fig 12. Astfel realizați pereții verticali ai cubului. Cu a doua fâșie, cea așezată la baza cubului, înfășurați pereții obținuți anterior. Puteți introduce ultimul pătrat al fâșiei în buzunarul obținut prin înfășurarea celor două. Realizați alte 8 cuburi.
- Luați una dintre cele două fâșii cu lungimea de 14 cm. O tăiați la jumătate, obținând două benzi cu lungimea de 7 cm. Și pe acestea va trebui să le pliați, astfel încât fiecare bandă să fie împărțită în 7 pătrate.
- Țineți fâșia în mână și alegeți a patra pătrățică. Acolo veți adăuga unul dintre cuburile realizate anterior. Așezați cubul astfel încât să cuprindeți panglica de 7 cm cu cele două „brațe” rămase ale cubului. Așezați brațul mai scurt, apoi înfășurați cu brațul mai lung, introducând ultimul pătrat în buzunarul disponibil, astfel încât să închideți forma.



Origami (etapele realizării)

b. Modelaj

- Ați învățat tehnica modelajului încă din clasa a V-a. Dacă nu aveți lut, sunt multe alte produse care se pot modela cu aceleași instrumente și cu aceleași procedee de lucru, inclusiv cu mâna.
- Puteți folosi tehnica modelajului pentru a obține forme volumetrice pe care să le compuneți în mai multe variante. Realizați din lut cuburi, piramide, alte forme învățate la geometrie sau forme compuse, având mărimi diferite pentru mai multă expresivitate.
- Compuneți ansambluri ritmate expresiv și fotografiați rezultatul pentru portofoliu.



Fig. 5 a, b Ansamblu de forme volumetrice.

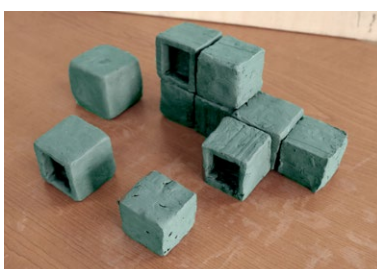


Fig. 6 30 de fâșii.

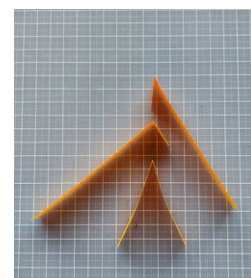


Fig. 7 Fâșia „instrument”.



Fig. 8 Etapă de pliere.

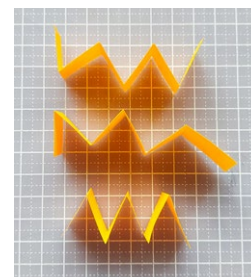


Fig. 9 Fâșii pliate.

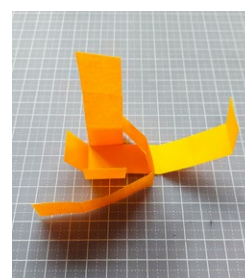


Fig. 10 Fâșii pentru cub.

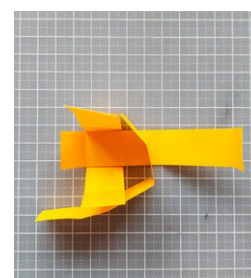


Fig. 11 Fâșii pentru cub.

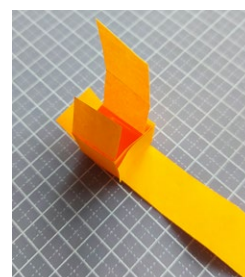


Fig. 12 Fâșie înfășurată.

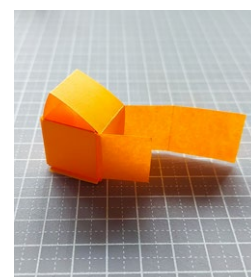


Fig. 13 Cub.



Fig. 14 Cub.



Fig. 15 9 cuburi.

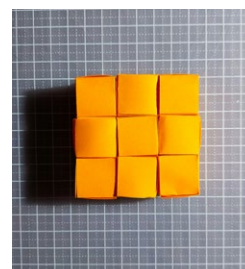


Fig. 16 Formă închisă.

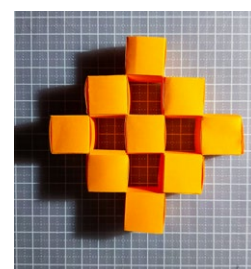


Fig. 17 Formă deschisă.

2.6 Designul vestimentar

a. Prezentare

■ O zonă aparte a designului de produs este *designul vestimentar* sau moda.

■ Moda este, de asemenea, și o componentă a artelor decorative textile (design textil), având în vedere faptul că utilizează țesături, imprimeuri, texturi diverse, acorduri cromatice în compoziții volumetrice expresive, create pentru a pune în valoare corpul uman.

■ Componenta estetică a modei este reprezentată de rolul decorativ și semnificativ al vestimentației, iar componenta funcțională constă în protejarea corpului. Moda este o componentă a designului datorită tehnologiilor și categoriilor de producție pe care le folosește. Astfel, creațiile vestimentare pot fi:

- *unicat* – produse de designer, pentru colecții haute couture prezentate pe marile podiumuri de modă; sunt produse cu o înaltă valoare estetică, create pentru prezentare, pentru spectacolul de modă, și nu neapărat pentru a fi purtate;
- *de serie mică*, din colecțiile de lux, produse de asemenea manual, pe baza colecțiilor haute couture, prin stilizarea și simplificarea acestora, pentru a putea fi utilizate în vestimentația propriu-zisă;
- *prêt-à-porter* – produse în serii relativ mari, pentru publicul larg.
- Primii pași care trebuie realizați în creația unei ținute vestimentare sunt crochiurile sau schițele de modă reprezentate de figuri umane care au însușiri aparte față de siluetele obișnuite (capul mai mic, picioarele mai lungi).
- Se începe prin stabilirea unei teme care poate să pornească de la un element de limbaj, un element din natură (apă, lemn, piatră, lână), de la o textură etc.

b. Caracteristici

- Designerul va ține cont de:
 - *tipul de colecție*: haute couture, prêt-à-porter, de primăvară-vară sau de toamnă-iarnă;
 - *tipul de vestimentație ales*: casual, sport, de birou, cocktail, de seară, uniformă;
 - *forma generală a siluetei* (clepsidră, clopot, con, coloană etc.);
 - *piesele componente* (rochie, fustă și bluză, pantaloni, sacou, palton etc.);
 - *tipurile de materiale*, de texturile utilizate (stofă de lână, bumbac, in, mătase, materiale sintetice);
 - *raporturile cromatice*: griurile acromatice, monocromia, contrastul sau acordurile de culori complementare, dominantă caldă sau rece etc.;
 - *traseul pe care circulă privirea* de-a lungul siluetei, centrele de interes create cromatic sau prin contrast de texturi;
 - *accesorii asortate cu ținuta*: încălțăminte, geantă etc.

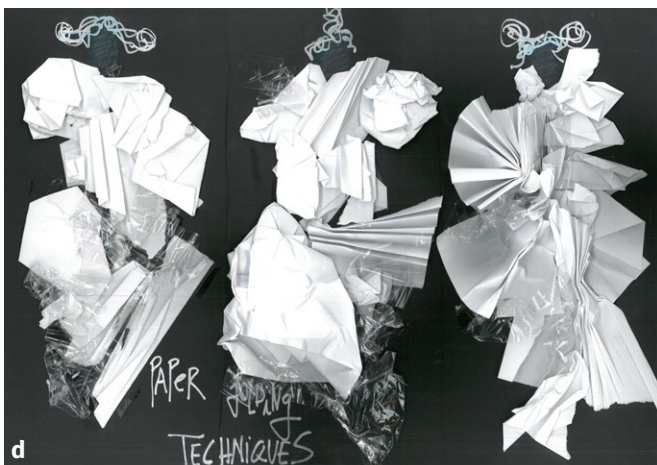


Fig. 1 a, b, c, d Schițe de modă.

Activități de învățare, evaluare

Investigația

- În vederea ducerii la îndeplinire a acestei metode, împărțiți-vă în două grupe. Acest demers va facilita exersarea și crearea unor variante de vestimentație cu tema „Expresivitatea liniei”.

1. **Întrebarea inițială.** Cum se utilizează expresivitatea liniei și a celorlalte elemente de limbaj plastic în creațiile vestimentare? Liniile pot fi drepte, curbe, frânte, șerpuite, spiralate, paralele, intersectate etc.
2. **Colectarea dovezilor.** Studiați, folosind reviste de modă cunoscute, videoclipuri, imagini și alte surse online, diverse creații vestimentare în care aspectul liniilor care conturează formele generale să sugereze fie caracterul rotund, curb, șerpuit, spiralat, fie pe cel drept, rigid, zigzagat, intersectat.
3. **Analiza dovezilor colectate.** Preluati imaginile și filmele pe două grupe, în funcție de cele două caractere ale formelor și liniilor. Pe telefon sau pe tabletă, trasați linii deasupra imaginilor digitale, respectând cele două caractere diferite.
4. **Transferul cunoștințelor.** După experiența cercetării, aplicați cunoștințele dobândite. Fiecare grupă realizează o colecție de modă folosind caracterul curb, respectiv pe cel drept, al liniilor. Fiecare elev creează o ținută.
- Utilizați instrumente diverse: linere, carioci de diverse grosimi, bețișoare, pensule de diverse mărimi, cu tuș, culori sau cerneală. Trasați diferite tipuri de linii cu ajutorul acestor instrumente, încercând să creați compoziții unitare.
- Sugerați texturi cu ajutorul tipurilor diferite de linii: stofă sobră – cu linii drepte, rigide; lână sau blană – cu linii răscucite, jucăușe; mătase – cu linii elegante, fine, dar precise; voal transparent – cu linii fine suprapuse peste alte forme.
5. **Reflecția și evaluarea.** Discutați și găsiți răspunsul la întrebarea inițială. Apreciați modul în care a reușit fiecare grupă să utilizeze expresivitatea liniilor în propriile creații. Ansamblurile vestimentare vor sugera, prin linie, expresii diverse: veselie, agitație, forță, sobrietate, eleganță etc.
6. **Evaluarea rezultatelor** (pe grupe și individual). Analizați rezultatele, raportându-le la soluțiile plastice găsite de restul clasei și la observațiile profesorului. Ansamblul vestimentar creat de voi se încadrează în colecția grupei, se armonizează ca stil cu aceasta? Ați inclus în schița voastră tipuri de linii cât mai variate, din gama repartizată grupei? Colecțiile fiecărei grupe sunt unitare? Respectă tipurile de linii propuse inițial? Evaluați activitatea voastră în raport cu cea a colegilor. Evidențiați-i pe colegii care au realizat cele mai originale compoziții vestimentare.



Fig. 2 a, b, c, d, e, f, g Schițe de modă.
Linia, ca element principal de limbaj plastic.



Fig. 1 Proiect de design ambiental, realizat în creion.



Fig. 2 Design interior, paletă de culori.

2.7 Designul ambiental

■ Dacă vestimentația are rolul de a proteja și de a decora în mod direct corpul uman, arta ambientală este implicată în amenajarea spațiului care înconjoară și protejează omul de forțele naturii, precum și spațiul exterior compus din locuințe, birouri, școli, magazine, instituții oficiale, dar și din grădini, parcuri, piețe publice.

■ În procesul de amenajare a unui spațiu sunt luate în calcul mai multe aspecte:

- tipul și destinația spațiului de amenajat;
- dimensiunile, proporțiile spațiului;
- compartimentarea sau amplasarea suprafețelor;
- sursele de lumină naturală sau artificială;
- deschiderile, intrările.

■ Aceste caracteristici vor determina alegerea diverselor elemente utilizate pentru amenajarea funcțională și estetică a spațiului desemnat:

- *piesele de mobilier*, realizate din materiale specifice (lemn, placaje, metal, sticlă, material textil) într-un anumit stil: modern, minimalist, vintage, rustic etc.;
- *piesele decorative textile*: perdele, draperii, covoare, cuverturi, materialele folosite la tapițarea mobilierului;
- *sursele de lumină artificială*;
- *elementele decorative* ce pun în valoare spațiul și îi dau expresie: lucrările de artă, obiectele de ceramică sau de sticlă etc.;
- *obiectele utilitare* (de uz casnic, instrumentele).

■ Designul ambiental presupune tratarea spațiului ca o compoziție decorativă unitară, această unitate fiind asigurată prin armonizarea tuturor elementelor: amplasarea echilibrată a obiectelor, respectarea stilului ales pentru o anumită încăpere, acordul cromatic al ansamblului, senzația creată de materialele, de texturile alese și de relația dintre ele.



Fig. 3 Proiect de design ambiental, realizat în creion.

2.8 Tehnici specifice artelor plastice. Modelarea computerizată

■ Designul ambiental utilizează în sprijinul proiectării diverse programe și aplicații digitale. Gama de aplicații este vastă și cuprinde atât programe pentru computer, cât și aplicații pentru tabletă sau pentru telefon. În animația din varianta digitală a manualului, puteți urmări crearea unui design de interior în **ArchiCAD**, care are o variantă educațională gratuită.

■ Vom crea un design ambiental în **Live Home 3D**, un program de proiectare gratuit, care poate fi instalat atât pe computer, cât și pe tabletă. Acesta permite proiectarea în 2D și 3D, crearea de interioare sau de exterioare și imagini panoramice.

■ Primul pas dinaintea trasării planului este stabilirea scării și a măsurătorilor planului dorit din Setări (Settings), secțiunea Proiect (Project).

■ Pentru trasarea planului propriu-zis apăsăm pe butonul „+” din bara ce deschide secțiunea instrumente (Building tools). Planul urmează să fie trasat prin camere îmbinate sau pereți individuali. Pentru colorarea pereților, accesăm fila Materiale (Materials) și selectăm materialul dorit.

■ Pentru elementele de deschidere (uși și ferestre) folosim secțiunile Obiecte (Objects), Uși (Doors) și Ferestre (Windows). Selectăm elementul dorit și îl tragem pe perețe în locul dorit.

■ Mobilierul poate fi pus în plan prin tehnica tragere și plasare (Drag and drop) din secțiunea Obiecte (Objects). Redimensionarea și aplicarea texturilor se face din secțiunea Materiale (Materials). Pentru categorii precum Baie sau Bucătărie, putem alege mobilier special grupat pentru acestea.

■ Pentru podele, din secțiunea Instrumente folosim comanda Podea (Floor rect) și adăugăm materialul dorit din comanda Materiale (Materials).

■ Verificați dacă raporturile cromatice păstrează în tot ansamblul un acord sau un contrast unitar. Propuneți și utilizați o paletă de nuanțe pentru acest pas.

■ Puteți realiza spații ambientale folosind și tehnica modelajului în lut, la fel cum ați procedat la construcțiile tridimensionale pentru a obține compoziții modulare.

■ Se pot crea compoziții ambientale cu mobilier modular pentru camera de tineret și mobilier modular pentru exterior: parcuri, locuri de joacă, grădini etc.

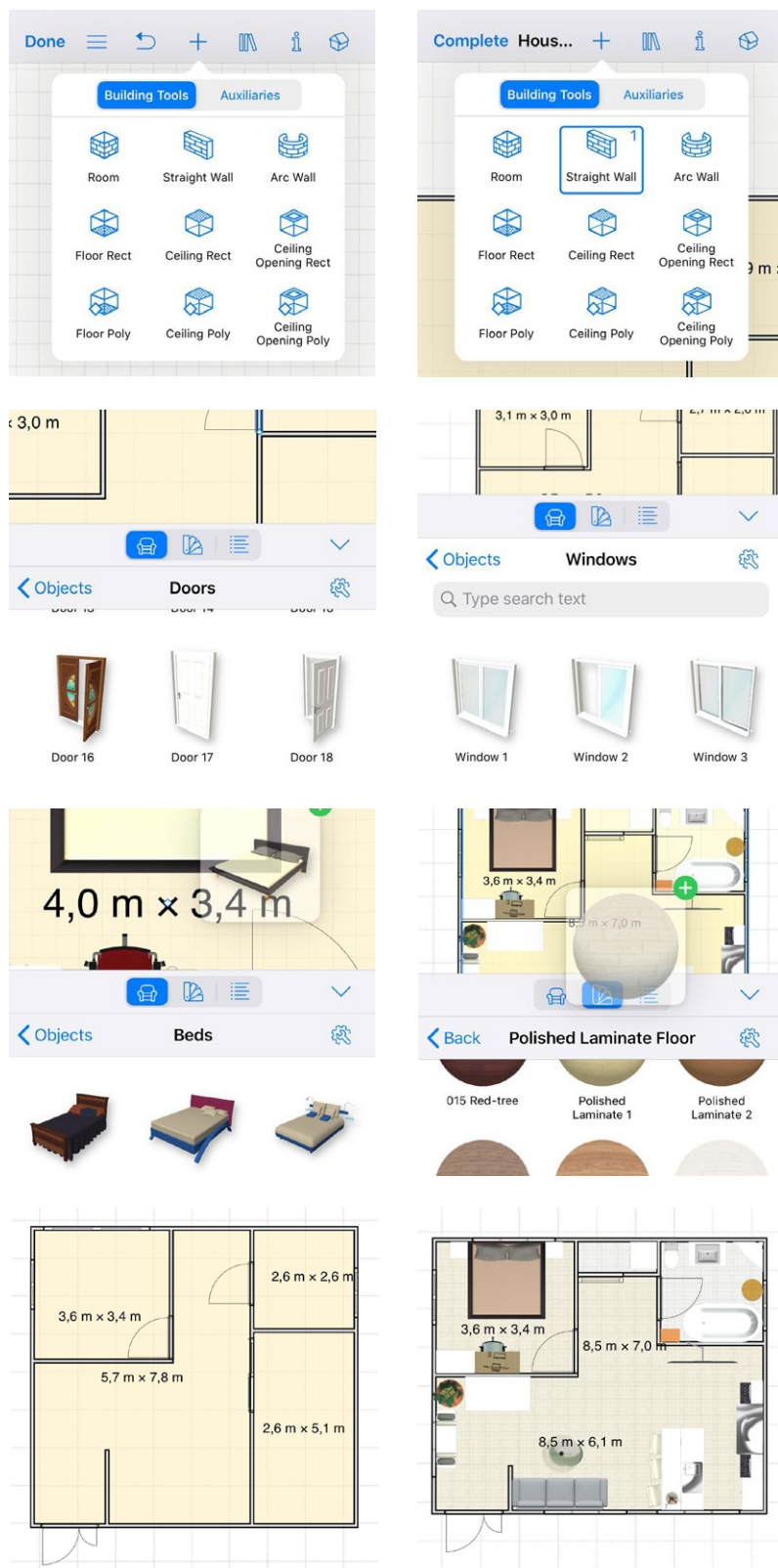


Fig. 4 Etape de lucru în Live Home 3D.

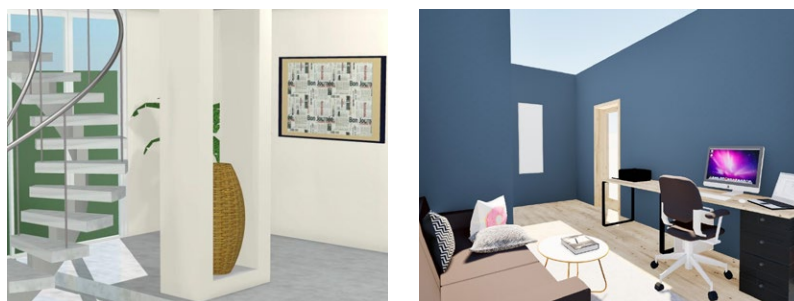


Fig. 5 Proiect de compoziție ambientală. Mobilier modular.



Fig. 1 Paletă de nuanțe. Imprimeu de draperie.



Fig. 2 Paletă cromatică. Design de interior.



Fig. 3 Paletă de tonuri. Design de produs.

3. Evaluare

3.1 Evaluare sumativă

Rezolvați testul următor:

1. Alegeți dintre următoarele variante doar pe cele adevărate:

- a) planul tabloului este un plan orizontal, pe care stau obiectele;
- b) planul tabloului este un plan vertical, pe care sunt reprezentate obiectele;
- c) punctul principal de vedere se află la intersecția razei vizuale principale cu planul tabloului;
- d) punctul principal de vedere se află la intersecția razei vizuale principale cu linia orizontului;
- e) punctele de distanță sunt situate pe linia orizontului, la distanță egală de punctul principal de vedere.

2. Produsul unicat este:

- a) un obiect realizat după o schemă tehnologică, cu mijloace automatizate;
- b) un obiect-prototip, de colecție, realizat manual;
- c) un obiect produs în număr mic de exemplare, cu tehnici speciale.

3. Alegeți dintre următoarele variante pe cele corespunzătoare designului de produs:

- a) relația obiectului cu proporțiile corpului uman;
- b) raportul formă/funcționalitate;
- c) interfața digitală;
- d) punctele de fugă.

4. Alegeți dintre următoarele variante pe cele referitoare la designul grafic:

- a) accesorii vestimentare;
- b) afișe, bannere, panouri, reclame;
- c) tipuri de materiale, texturi;
- d) ilustrație;
- e) prototip.

5. Stabiliți care dintre enunțurile celor două coloane, A și B, corespund reprezentării din planul apropiat și care corespund planului depărtat:

A.

- a) formele sunt mai mari;
- b) culorile sunt mai intense și contrastele cromatice mai puternice;
- c) culorile reci pot fi în contrast cu cele calde;
- d) tonurile închise pot fi în contrast cu tonurile deschise până la alb.

B.

- a) formele sunt din ce în ce mai mici;
- b) culorile încep să își piardă intensitatea, se sting, iar contrastele se estompează;
- c) culorile se răcesc apropiindu-se de culoarea cerului;
- d) culorile se deschid treptat.

6. Notați cu adevărat (A) sau fals (F) următoarele enunțuri:

- a) colecțiile prêt-à-porter sunt create pentru performance, spectacol, nu pentru a fi purtate;
- b) designul de produs se realizează urmărind doar aspectul estetic și economic, neglijând aspectele funcționale și relația cu corpul uman;
- c) designul ambiental presupune tratarea spațiului unitar, ca o compoziție echilibrată;
- d) designul de interfață digitală se ocupă de crearea de pagini web, aplicații și jocuri digitale.

Punctaj: 2 p. (1.) + 1 p. (2.) + 1 p. (3.) + 1 p. (4.) + 2 p. (5.) + 2 p. (6.) + 1 p. din oficiu = 10 p.

■ Realizați proiecte de bijuterii pornind de la puncte și de la linia curbă:

- mai întâi, cu un liner sau cu o cariocă, trasați linii curbe, sinuoase, întortocheate, creând mici compoziții echilibrate; în anumite zone punctați cercuri colorate, unde ar trebui să apară mărgelile;
- utilizați sârme subțiri sau ușor modelabile și mărgelile de diverse mărimi și forme, alese în acord cromatic;
- introduceți câteva mărgelile de diverse mărimi într-o ordine cromatică armonioasă ton în ton sau într-o scară tonală.

■ Alegeți o lucrare a unui artist preferat, folosind culori pentru textile sau chiar culori acrilice, pictați un tricou sau un alt obiect de vestimentație. Creați propria voastră compoziție figurativă sau abstractă pentru a picta un tricou, o rochie sau orice alt obiect de vestimentație vă doriți. Realizați un proiect care să se finalizeze cu un eveniment de prezentare.

■ Unul dintre obiectivele acestui capitol este să vă formeze gustul pentru armonia formei în raport cu cea a culorii. Un exercițiu util, atât pentru alegerea vestimentației, cât și pentru designul camerei voastre, este să găsiți acordul cromatic potrivit.

- Alegeți din manual sau căutați în resurse online un interior care să ilustreze camera voastră ideală. Identificați decorațiunile textile (tapițeria mobilierului, draperiile, pernele decorative etc.) care să dea personalitate camerei. Alegeți obiectele de decor pe care doriți să le armonizați cu mobilierul. Creați una sau mai multe palete cromatice, așa cum ați văzut în celelalte imagini.
- Căutați în resurse online un ansamblu vestimentar apropiat de cel pe care vi-l doriți și creați pentru acesta paleta cromatică ideală.
- Porniți de la culoarea dominantă, pe care urmează să o amestecați cu cea complementară, cu alb, cu gri și cu alte culori pentru a obține tonuri și nuanțe apropiate. Puteți să alegeți o paletă inspirată din culorile mării.
- Trebuie să găsiți un accent care să dea personalitate ansamblului.

■ Realizați din cutii de chibrituri forme tridimensionale ingenioase, transformându-le în produse artistice în miniatură.

- Procurați cutii goale de chibrituri. Decupați fâșii de hârtie albă, din blocul de desen, de lățimea cutiei de chibrit și înfășurați cutiile. Lipiți cu grijă, pentru a crea forme volumetrice pe care să creați miniaturi. Personalizați obiectul obținut, folosind tehnica reprezentării grafice în liner (Fig. 7).
- Refolosiți cutii mai mari pentru a crea diorame. Diorama (Fig. 8) este un cadru 3D în care recreați o scenă sau o compoziție volumetrică. Observați exemplele din imagini și din codul QR pentru a fi mai inspirați.



Compoziții tridimensionale.



Fig. 4 Model de bijuterie.



Fig. 5 Tricou și pantaloni pictați manual.



Fig. 6 Paletă de culori. Design vestimentar.



Fig. 7 Cutii de chibrituri decorate.



Fig. 8 Dioramă realizată din hârtie.



Fig. 1 a, b, c, d, e, f Afişe realizate de elevi cu tema „Festival de teatru”.

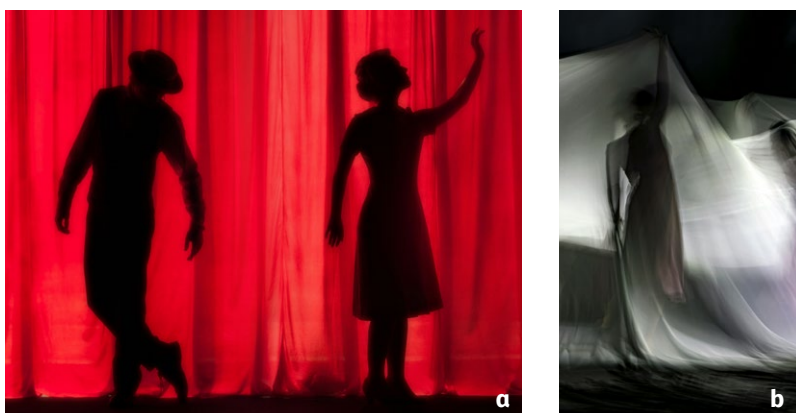


Fig. 2 a, b Imagini surprinzând piese de teatru, fotografii referință.

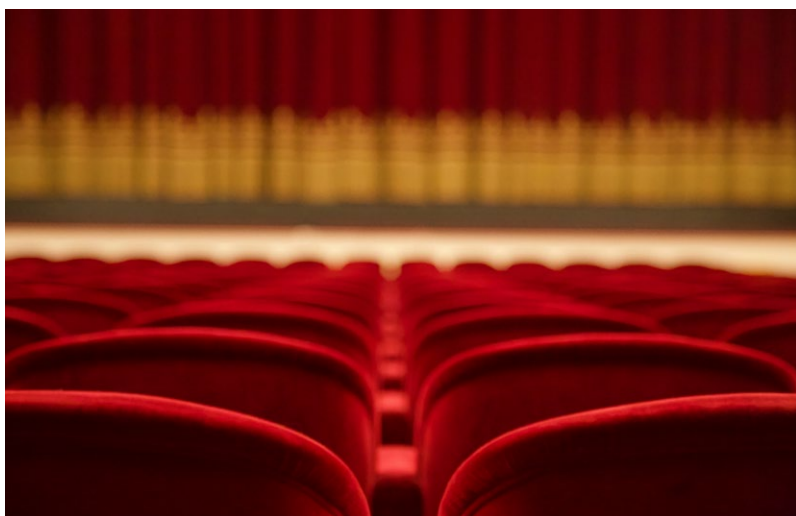


Fig. 3 Fotografie a unei săli de teatru. În realizarea unui afiş este recomandată observarea imaginilor care descriu tema, cum ar fi fotografiile sugestive, de referință, care pot servi ca sursă de inspirație.

3.2 Evaluare complementară

Proiect de afiş bazat pe investigație

■ În vederea realizării unui afiş, prima etapă, și cea mai importantă, este cea de documentare. Tema acestui proiect este realizarea unui afiş care anunță un festival de teatru, reunind piese de teatru cu tema „iubirii”.

1. **Întrebarea inițială.** Imaginea afişului ar trebui să anunțe tema generală, fără a face referire la vreuna dintre piesele de teatru participante. Așadar, imaginea și textul vor fi formate și așezate astfel încât privitorul să înțeleagă specificul evenimentului fără să citească informațiile prezente în afiş. Cum putem obține acest efect?

2. **Colectarea dovezilor.** Există în mediul online numeroase platforme de afişe de artă. Este recomandată identificarea afişelor cu aceeași temă pentru a observa atent maniera în care au fost compuse elementele în pagină. Ce imagini au fost alese, ce caracter are titlul afişului? Cum se face trecerea de la titlu la imagine? Ce informații sunt prezentate în afiş? Cum sunt acestea așezate? Ce gamă de culori a fost folosită?

3. **Analiza dovezilor colectate.** Imaginea, adesea, este cea care exprimă cel mai puternic mesajul afişului. Ochiul privitorului „citește” cu ușurință o imagine și percepe sensul acesteia mai repede decât ar citi un titlu. Imaginea este formată din simboluri general cunoscute. În acest caz, culoarea roșu este asociată cu tema „iubirii”. De asemenea, forma inimii și prezența a două personaje, formând un cuplu.

4. **Transferul cunoștințelor.** După experiența cercetării, aplicați cunoștințele dobândite. Realizați un afiş cu tema „iubirii”. Alegeți o imagine sugestivă, pe care să o ilustrați. Alegeți un titlu pentru festival și menționați perioada, locul de desfășurare și trupele participante.

5. **Reflecția și evaluarea.** Dacă ar fi să expuneți în spațiul public afişul realizat, să treceți în grabă pe lângă el, să îl observați cu privirea periferică sau să îl observați de la distanță, v-ar trimite cu gândul la tema aleasă? Ce element v-a atras atenția? Ce element considerați că îngreunează transmiterea mesajului afişului? Răspundeți la întrebările din autoevaluare.

II. Arta contemporană

1. Direcții de dezvoltare în artelă contemporane / 32

- 1.1 Introducere în arta contemporană / 32
- 1.2 Noile forme de exprimare artistică / 34
- 1.3 Arta stradală / 36
- 1.4 Dezvoltarea cinematografului / 37
- 1.5 Arta contemporană românească / 38

2. Curente artistice / 40

- 2.1 Expresionismul abstract / 40
- 2.2 Pop-artul / 42
- 2.3 Cinetismul și op-artul / 44
- 2.4 În căutarea unor surse de inspirație inedite: Arta brută și Gruparea CoBra / 45

3. Arhitectura contemporană / 46

- 3.1 Direcții de dezvoltare în arhitectură / 46

4. Evaluare / 48

- 4.1 Evaluare sumativă / 48
- 4.2 Evaluare complementară / 50

La sfârșitul acestui capitol, elevii:

1. Identifică principalele curente și tendințe ale artei contemporane.
2. Disting principalele caracteristici ale acestor curente.
3. Recunosc lucrări ale artiștilor importanți.
4. Își exersează capacitatea receptivă și creativă în analiza unei lucrări de artă.
5. Acumulează cunoștințe despre tehnicile artistice contemporane.
6. Identifică aceste opere în muzeele pe care le vor vizita în călătorii.



Fig. 1 Pablo Picasso, *Femeie plângând*.



Fig. 2 Paul Gauguin, *Arearea*.



Fig. 3 Portretul lui Salvador Dalí, artă stradală.

1. Direcții de dezvoltare în artele contemporane

1.1. Introducere în arta contemporană

a. Noțiuni introductive

- Prin „artă contemporană” se poate înțelege totalitatea manifestărilor artistice desfășurate de la sfârșitul celui de Al Doilea Război Mondial (1945) până în prezent.
- Dezvoltarea curentelor artistice contemporane a fost favorizată de liberalizarea discursului artistic. Unii artiști au respins formele tradiționale de artă care, în viziunea lor, nu mai corespundeau cu noua realitate socială, culturală și politică, punând bazele avangardei artistice.
- Printre curentele de la începutul secolului al XX-lea se numără fovismul, expresionismul, cubismul, futurismul, arta abstractă, dadaismul și suprarealismul. Aceste noi curente prezintă diferențe, dar au în comun expresivitatea, noutatea și libertatea de exprimare. Începutul secolului al XX-lea a avut în prim plan nume mari, precum Pablo Picasso (Fig. 1), Salvador Dalí (Fig. 6), Marcel Duchamp, René Magritte (Fig. 4), Wassily Kandinsky (Fig. 8), Umberto Boccioni sau Piet Mondrian.
- O altă direcție importantă de la începutul secolului al XX-lea a fost Arta 1900, curent care a grupat mai multe mișcări artistice, denumite, în funcție de spațiul în care s-au manifestat, Art Nouveau (Franța), Jugendstil (Germania), Stile Liberty (Italia) sau Sezessionsstil (Austria). Arta 1900 a apărut ca o reacție împotriva răspândirii produselor de serie, propunând întoarcerea către natură. Printre cei mai importanți reprezentanți se numără Gustav Klimt, Antoni Gaudí, Victor Horta, Hector Guimard și Alphonse Mucha.



Spectacol dadaist organizat la Cabaret Voltaire.



Fig. 4 René Magritte, *Îndrăgostiții*.

b. Caracteristici

■ Mesajul lucrărilor este cel mai important, dictând utilizarea tehnicilor care îl pot exprima cel mai bine. Subiectele preferate de artiști sunt evoluția politică, dezvoltarea mass-mediei, problemele economice și crizele sociale. Ei rezonază cu problemele actuale, încercând să atragă atenția asupra lor.

■ Accentul este pus pe implicarea privitorilor în relația cu opera de artă. Sunt abordate cu creativitate noi mijloace de exprimare artistică: happeninguri, performance-uri, instalații artistice.

■ În perioada contemporană se dezvoltă artele cinetice, cinematografia, industria jocurilor video, televiziunea și procesarea computerizată.

■ Printre cele mai importante curente artistice dezvoltate se numără expresionismul abstract, mișcarea Fluxus, cinetismul și curentele op-art și pop-art, arta brută, gruparea CoBrA, Noul Figurativ, minimalismul, fotorealismul, postmodernismul, arta conceptuală și Arte povera.

■ În contextul dezvoltării tehnicii digitale, unii artiști au început să se folosească tot mai mult de fotografie pentru a crea imagini mai apropiate de realitate. Astfel, a apărut **fotorealismul**, curent în care pot fi încadrați artiștii care încearcă să imite cât mai fidel realitatea.

■ Perioada contemporană este caracterizată prin dinamism și originalitate, prin promovarea libertății de expresie. Una dintre mișcările artistice care s-au remarcat a fost Fluxus.

■ Mișcarea Fluxus s-a dezvoltat în perioada 1960–1970, *fluxus* însemnând în limba latină „curgere”. Artiștii au încercat să atragă atenția asupra lucrurilor care par banale, dar sunt pline de semnificații, dezvoltând conceptul de *ready-made* introdus de Marcel Duchamp. Printre reprezentanții mișcării Fluxus se numără: George Maçiūnas, Joseph Beuys, Yoko Ono și Nam June Paik.



Imagini reprezentative.



Fig. 5 Gustav Klimt, *Hygieia*.



Fig. 6 Salvador Dalí, *Persistența memoriei*.



Fig. 7 Henri Matisse, *Armonie în roșu*.



Fig. 8 Wassily Kandinsky, *Improvisation Klamm*.

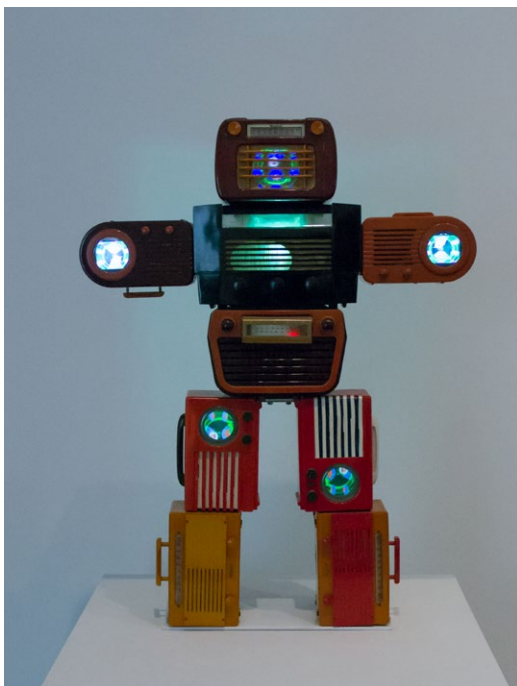


Fig. 1 Nam June Paik, *Pre Bell Man*.



Fig. 2 Olafur Eliasson, *Ice Watch*.



Fig. 3 Joseph Beuys.

1.2 Noile forme de exprimare artistică

a. Instalațiile artistice

- Sunt intervenții artistice tridimensionale, temporare sau permanente, realizate într-un anumit spațiu pentru a-i schimba caracterul.
- Instalațiile își au originea în experimentele dadaiste. Artistul german Kurt Schwitters a realizat în perioada 1923–1937, la Hanovra, prima instalație, numită *Merzbau*.
- Printre cei mai relevanți artiști ai momentului, care activează în acest domeniu, se numără Olafur Eliasson (Fig. 2), Yayoi Kusama sau Megan Geckler.

b. Happeningurile

- Acest termen, care în engleză înseamnă „întâmplare”, definește o formă de comunicare spontană între artist și public. Scopul acestui act artistic este anularea limitelor de timp și spațiu dintre momentul creației și cel al receptării sale de către privitori.
- Happeningurile dezvoltă ideea transmisă prin spectacolele organizate de dadaști la Cabaret Voltaire.
- Primul happening este considerat *Theater Piece No. 1*, realizat în 1952 de John Cage, compozitor care a revoluționat muzica tradițională, introducând elemente externe, cum ar fi zgomotele.

c. Performance

- Termenul performance definește o formă de artă desfășurată într-un anumit moment, în fața unei audiențe. Este o manifestare artistică deosebit de complexă, care reunește toate tipurile de artă pentru a transmite un mesaj religios, social sau politic.
- Performance-urile se bazează pe crearea unei legături între public și obiectul artistic, pe desființarea granițelor dintre spațiu și timp. De aceea, după 1945, această formă de exprimare a început să fie folosită tot mai des. Printre cei mai mari artiști se remarcă Joseph Beuys (Fig. 3), Marina Abramović (Fig. 4), Ulay și Mona Hatoum.



Filmarea unei instalații realizate de Olafur Eliasson.



Fig. 4 Marina Abramović.

Activități de învățare, evaluare

a. Mișcarea Fluxus, documentar

■ Mișcarea Fluxus s-a remarcat prin modul în care artiștii și-au expus ideile, reacționând la problemele politico-sociale într-o manieră originală. Artiștii au introdus jocul în artă, având simțul umorului.

■ **Joseph Beuys** a folosit arta ca pe un mijloc prin care își putea exprima ideile politice și pe cele legate de mediu. Considera că societatea este o uriașă sculptură care se poate modela. Afirmă că arta are puterea de a vindeca lumea. Printre cele mai relevante performance-uri realizate de Beuys se numără *I Like America and America Likes Me*. **George Mačiūnas** a lansat ideea organizării olimpiadelor Fluxus, realizate la muzeul Tate Modern din Londra, la 20 de ani după moartea artistului. Ca urbanist, a avut ideea transformării mansardelor nelocuite ale clădirilor cartierului SoHo din New York în adevărate centre artistice.

b. Mișcarea Fluxus, experiment

■ Pornind de la modelul oferit de mișcarea Fluxus, reacționați în fața problemelor pe care le puteți identifica în acest moment în jurul vostru. Încercați să fiți cât mai creativi, să vă jucați cât mai mult, dar și să vă exprimați opinia într-un mod cât mai clar.

■ Alegeți voi modul prin care doriți să vă exprimați. Poate să fie prin realizarea unui film de scurtmetraj sau a unui fotomontaj, puteți să realizați un colaj din materiale reciclate sau chiar o instalație.

■ Discutați în clasă. Cu ce probleme importante se confruntă societatea contemporană? Aruncarea necontrolată a deșeurilor? Încălzirea globală? Consumerismul? Războiul?

■ Frumusețea acestui experiment constă în modul în care vă exprimați ideile și vă exersați creativitatea.

■ Observați câteva exemple de lucrări realizate din materiale reciclate de către elevi, deoarece degradarea mediului înconjurător este una dintre problemele actuale majore. Aplicați fișa de observare pentru activitatea realizată.



Fig. 6 Detaliu din macheta Cernobîlului, realizată de elevi.



Fig. 7 Detaliu din macheta Cernobîlului, realizată de elevi.

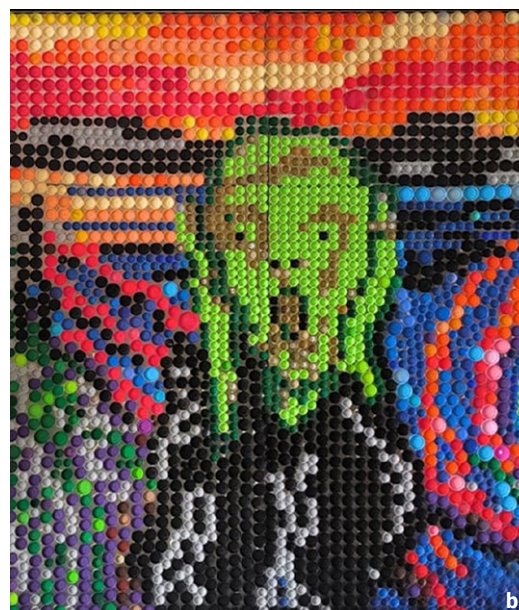


Fig. 5 a, b Reinterpretarea lucrării *Țipătul* de Edvard Munch din dopurile unor sticle de plastic.



Fig. 1 Banksy, *Fată cu un balon*.



Fig. 2 Banksy, *Băiat cu un zmeu*.



Fig. 3 Jean-Michel Basquiat.



Fig. 4 Birgit Kinder, *Test the Rest*.

1.3 Arta stradală

a. Noțiuni introductive

- Arta stradală este o formă de exprimare artistică, realizată în spații publice. A apărut sub forma unor texte și imagini dispersate, realizate prin tehnica graffitiurilor. Ulterior, artiștii stradali au început să repete elemente caracteristice propriului stil, astfel încât să fie recunoscuți.
- Scopul artiștilor nu este acela de a face profit, important fiind mesajul transmis, uneori acesta fiind o formă de protest.
- Printre cei mai importanți reprezentanți ai artei stradale se numără Banksy (Fig. 1, 2) și Jean Michel Basquiat (Fig. 3).

b. Exemple reprezentative

Banksy

- Misterul legat de identitatea din spatele numelui Banksy nu a fost încă dezlegat, existând mai multe păreri, printre care și aceea că numele ar reprezenta, de fapt, un grup de artiști.
- Lucrările sale pornesc de la o idee și transmit un mesaj puternic, Banksy fiind un critic activ al societății contemporane. A abordat subiecte precum abuzurile societății de consum, dezvoltarea exagerată a rețelilor de socializare, dezumanizarea sau războiul.

Jean-Michel Basquiat

- Lucrările lui Basquiat surprind contrastul dintre ceea ce sunt oamenii și ceea ce vor ei să pară, relația dintre bogați și săraci, precum și dintre integrarea socială și marginalizare.
- Printre problemele abordate de el se regăsesc rasismul și abuzurile la adresa populației de culoare, artistul fiind reprezentativ pentru cultura hip-hop.

East Side Gallery (Galeria de Est), Berlin, Germania (Fig. 4, 5)

- Galeria de Est a Zidului Berlinului este un simbol al triumfului libertății de exprimare și al democrației. Reunește mai multe lucrări de artă stradală, cu mesaje diferite, aparținând mai multor artiști.



Fig. 5 East Side Gallery, Berlin.

1.4 Dezvoltarea cinematografei

a. Noțiuni introductive

- Apariția filmului se datorează dezvoltării opticii la sfârșitul secolului al XIX-lea.
- Influențați fiind de kinetoscopul realizat de Thomas Edison, frații Lumière au prezentat în 1895 primul aparat capabil să înregistreze pe peliculă și să proiecteze imagini în mișcare. Domeniul a înregistrat un progres rapid atât din punct de vedere tehnic, cât și din perspectiva subiectelor abordate.
- Cinematografia a fost revoluționată prin lansarea de către studiourile Warner Bros. în 1927 a primului lungmetraj cu sonor, *Cântărețul de jazz*, precum și prin apariția primelor filme color. Primul film integral color a fost *Becky Sharp*, difuzat în 1935.

b. Exemple reprezentative

- Secolul al XX-lea a fost marcat de personalitatea lui Charlie Chaplin (Fig. 7), celebru pentru filme precum *Dictatorul* și *Timpuri noi*. Regizorul Alfred Hitchcock (Fig. 8), cunoscut drept „Maestrul suspansului”, a influențat dezvoltarea filmelor horror prin capodopere precum *Psycho* și *Păsările*. Regizorul italian Federico Fellini a combinat realitatea cu oniricul, cea mai importantă creație a sa fiind *La dolce vita*.
- De la avangarda reprezentată de Luis Buñuel prin *Câinele andaluz* și de expresionistul Fritz Lang prin *Metropolis*, cinematografia a luat-o, în perioada contemporană, în direcții cât mai variate.
- S-au afirmat nume importante, precum Roman Polanski, Andrei Tarkovsky și Steven Spielberg, iar tehnicile de producție și conceptele regizorale s-au perfecționat încontinuu. Domeniul cinematografei s-a dezvoltat și prin jocurile video, industrie aflată în plină evoluție, iar filmele au fost îmbogățite cu efecte speciale, așa cum putem vedea în peliculele companiilor de producție Lucasfilm Ltd. LLC (Fig. 6) și Marvel (Fig. 10).



Fig. 7 Charlie Chaplin.



Fig. 8 Statuie de ceară reprezentându-l pe Alfred Hitchcock.

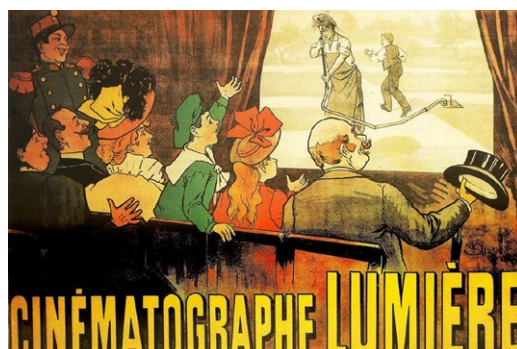


Fig. 9 Afiş realizat pentru Cinematograful Lumière.



Fig. 6 Cadre din filmul *Star Wars*.



Fig. 10 Benzi desenate Marvel.



Fig. 1 Vladimir Zamfirescu, *După spectacol*.



Fig. 2 Corneliu Baba, *Maternitate*.



Fig. 3 M. H. Maxy, *Fata cu chitara*.

1.5 Arta contemporană românească

a. Noțiuni introductive

- Arta contemporană românească a avut o evoluție dificilă, din cauza condițiilor politice defavorabile.
- În evoluția artistică postbelică a României se identifică două etape principale: **perioada 1945–1990** și **perioada postcomunistă**.

b. Arta românească în perioada 1945–1990

- Perioada care a urmat celui de Al Doilea Război Mondial s-a caracterizat prin instaurarea regimului comunist. În domeniul artelor vizuale, acest pas s-a tradus prin limitarea libertății în alegerea subiectelor. Au fost realizate peisaje industriale, portrete sau momente din viața țăranilor și a muncitorilor sau a unor eroi din istoria națională.
- Arta a avut în general rol propagandistic, transmițând un mesaj politic. Etapa cea mai semnificativă pentru evoluția artei de propagandă a fost perioada 1965–1989, numită triumfalist „Epoca de Aur”.
- Arta oficială avea rolul de a influența masele populare și de a susține cultul personalității dictatorului Nicolae Ceaușescu.
- S-au remarcat în această perioadă artiști precum Alexandru Ciucurencu, Corneliu Baba (Fig. 2) și Ion Țuculescu (Fig. 4), care au abordat teme diferite de cele impuse de regimul politic.

c. Arta postcomunistă

- După 1990, arta românească s-a liberalizat. Se poate observa creșterea interesului publicului pentru artă, în timp ce lumea artistică și organizațiile culturale susțin organizarea unor expoziții colective de anvergură (Art Safari), precum și amenajarea unor spații speciale (Muzeul Național de Artă Contemporană, Muzeul de Artă Recentă) și a galeriilor de artă particulare.



Fig. 4 Ion Țuculescu, *Hora în pădure*.

■ În prezent, România este una dintre țările fostului bloc comunist care își caută identitatea artistică, mediul artistic românesc fiind dinamic și favorabil experimentelor.

■ Temele abordate de artiști sunt diverse, la fel și tehnicile.

■ S-au format grupuri de artiști, precum **subREAL**.

■ Continuând drumul deschis de **Constantin Brâncuși** (Fig. 5) la începutul secolului al XX-lea, artiștii români au început să se remarce pe plan internațional după 1990. Printre cei mai cunoscuți sunt Adrian Ghenie, Mircea Cantor, Alexandru Rădvan, Răzvan Boar, Claudiu Ciobanu sau Dan Perjovschi.

■ **Adrian Ghenie**, format la Cluj, este unul dintre reprezentanții Noului Val Românesc, deși lucrează în tehnici tradiționale. În anul 2008 a deschis prima galerie românească aflată în străinătate, la Berlin. Lucrarea sa (*Florile-soarelui în 1937*) a fost vândută de casa londoneză de licitații Sotheby's cu un preț record pentru artist, 3 117 000 de lire sterline.

■ Grafica este bine reprezentată de nume precum **Nicolaie Alexi** sau de **Mircia Dumitrescu**, artiști care s-au afirmat și înainte de 1990. După 1990, datorită ridicării restricțiilor politice, numeroși artiști au reușit să aibă o bogată activitate artistică internațională.

■ Foarte mulți graficieni au înțeles importanța ilustrației, a graficii digitale, dar și a reprezentării prin mijloace specifice a transformărilor prin care trece țara noastră și a problemelor pe care le înfruntă.

■ Un grafician recunoscut pe plan internațional este **Dan Perjovschi** (Fig. 7). A avut expoziții în întreaga lume. Lucrările lui sunt importante pentru mesajul pe care îl transmit, atrăgând atenția asupra problemelor societății românești prin utilizarea unor cuvinte-cheie. Consideră că fiecare zid este o platformă de dezbatere și dialog, nu doar un loc de înfrumusețat, este o tribună pentru idei. Proiectul de artă în spațiul public, *Ziarul orizontal*, început în 2010 în parteneriat cu Festivalul Internațional de Teatru de la Sibiu, are ediții noi în fiecare an sau chiar de mai multe ori pe an.



Constantin Brâncuși.



Fig. 5 Constantin Brâncuși, *Coloana infinitului*.



Fig. 6 Marcel Iancu, *Portret de față*.



Fig. 7 Dan Perjovschi, lucrare din proiectul *Ziarul orizontal*, realizată în marker alb și negru pe zid negru.



Fig. 1 Jackson Pollock, *Water*.



Fig. 2 Jackson Pollock pictând.

2. Curente artistice

2.1 Expresionismul abstract

a. Noțiuni introductive

- Expresionismul abstract este un curent artistic dezvoltat în cea de-a doua jumătate a secolului al XX-lea care promovează exprimarea liberă a emoțiilor prin actul artistic.
- Originile sale pot fi identificate în abstracționism, dadaism, suprarealism și expresionism.
- Expresionismul abstract a cunoscut două direcții de dezvoltare:
 - pictura gestuală (*action painting*);
 - abstracția cromatică.

b. Pictura gestuală

- Pictura gestuală (*action painting*) presupune realizarea spontană a unor lucrări. Pictura în sine devine un act coregrafic, putând fi observată mișcarea artistului deasupra pânzei.
- În această manieră, tehnica tradițională a picturii se apropie de performance.
- Printre cei mai importanți reprezentanți se numără Franz Kline (Fig. 4) și Jackson Pollock (Fig. 1, 2, 3).

Jackson Pollock

- A inventat *dripping-ul*, metodă prin care a renunțat la șevalet, a întins pânza pe podea și a aruncat culorile în mod spontan pe pânză.
- Artistul se adresează mai mult sensibilității privitorului, considerând că tabloul trebuie să fie privit, perceput, nu descifrat sau interpretat.



Executarea tehnicii *dripping* de către Jackson Pollock.



Fig. 3 Jackson Pollock, *Autumn Rhythm (Number 30)*.

■ Lucrările lui Pollock se eliberează de figurativ. Deși aparent haotice, ele sunt compuse riguros, având un ritm armonios. Spontaneitatea picturală este controlată prin gesturile bine calculate, realizându-se un echilibru între control și accident.

c. Abstracția cromatică

■ Abstracția cromatică se definește prin încercarea de a obține un echilibru între elementele picturale, distanțându-se de figurativ. Culorile sunt exaltate, fiind importante relațiile stabilite între ele. Printre cei mai importanți reprezentanți ai acestei ramuri se numără Mark Rothko (Fig. 5, 6).

Mark Rothko intră în categoria expresioniștilor abstracți datorită încărcăturii spirituale din lucrările sale.

■ Opera sa este caracterizată de utilizarea unei tehnici speciale pentru a obține o anumită transparență a petelor de culoare. Pictorul obișnuia să dilueze culorile cu ulei de în și cu terebentină pentru a reda senzația că formele zboară în spațiu.

■ Rothko a studiat teoria culorilor și a analizat atent raporturile cromatice. Astfel, a experimentat efectul spațial al culorilor realizat prin alăturarea unor culori calde și reci. Nuanțele de verde și de albastru tind să se piardă întotdeauna în fundal. Culorile calde au mai multă energie, proiectându-se în prim-plan. A creat astfel o iluzie a realității. Deși sunt lucrări abstracte, creierul uman asociază instinctiv formele geometrice simple cu elemente cunoscute (clădiri, peisaje etc.)

■ A calculat atent întinderea suprafețelor colorate.

■ Lucrările lui au o mare încărcătură emoțională. Încearcă să transmită prin această simplitate a formei și prin culoare emoții puternice pentru ca privitorii să fie în acord cu ce a simțit el atunci când a creat lucrarea.



Prezentare suplimentară a lucrărilor lui Mark Rothko.



Fig. 4 Franz Kline, *Mahoning*.



Fig. 5 Mark Rothko, *Albastru, oranj, albastru*.



Fig. 6 Mark Rothko.



Fig. 1 Andy Warhol, *Campbell's Tomato Juice Box*.



Fig. 2 Andy Warhol, *Elizabeth Taylor*.



Fig. 3 Andy Warhol, *Cutia de supă Campbell*.

2.2 Pop-artul

a. Noțiuni introductive

- Pop-art este o mișcare artistică dezvoltată în Europa și în Statele Unite în cea de-a doua jumătate a secolului al XX-lea. A cunoscut o răspândire largă, din domeniul artistic ajungând să influențeze chiar și industria jocurilor video.
- Termenul pop-art este o prescurtare de la *popular art*, definind astfel interesul crescut al artiștilor pentru lucrurile simple, comune, caracteristice culturii de masă.
- A fost inițiat în anii 1950, ca o reacție la arta „serioasă” a deceniului trecut. Astfel, în timp ce expresionismul abstract căuta să arate traumele interioare, pop-artul încearcă să atragă atenția asupra traumelor din plan social.

b. Caracteristici

- Ideea de bază, aceea că „orice poate fi artă”, a fost exprimată pentru prima dată de artistul dadaist Marcel Duchamp în 1917.
- Sunt abordate subiecte inspirate din viața de zi cu zi, prezentând obiecte banale (cutii de conserve, fructe sau mașini) sau portrete ale unor persoane emblematice pentru cultura vremii.
- Se folosește serigrafia, tehnică prin care un șablon fixat pe o sită de mătase poate fi folosit pentru imprimarea aceleiași forme în mai multe culori. Fiecare formă este imprimată separat, fără să se suprapună. Același personaj este repetat obsesiv în combinații de culori contrastante, folosindu-se trei sau patru culori diferite. La unele serii, prima sită este folosită ca strat de contur.



Fig. 4 Andy Warhol, *Autoportret*.

- Se dezvoltă benzile desenate.
- Sunt folosite colajele, care reunesc obiecte obișnuite, imaginile unor celebrități și reclame la branduri populare. Un exemplu în acest sens este colajul artistului Eduardo Paolozzi intitulat *I Was a Rich Man's Plaything*.

c. Artiști reprezentativi

- În Marea Britanie, mișcarea pop-art a apărut odată cu încercările artiștilor care alcătuiau The Independent Group de a aduce în domeniul artistic elemente care să influențeze cultura de masă. The Independent Group a fost fondat de artistul scoțian Eduardo Paolozzi.
- În S.U.A., curentul a fost reprezentat de Andy Warhol și de Roy Lichtenstein.

Andy Warhol

- A abordat în lucrările sale diverse teme specifice societății contemporane, așa cum este dezvoltarea alarmantă a consumului.
- A realizat portretele unor celebrități, precum Elizabeth Taylor, Elvis Presley, Marilyn Monroe sau Jackie Kennedy.
- În unele cazuri Warhol juxtapune imagini identice colorate diferit (*Shots Marilyns*) sau cu detalii diferite (sortimentele inscripționate pe cutiile cu supă Campbell). A realizat coperte pentru reviste, precum *Glamour*, *Vogue* sau *Vanity Fair*.
- Activitatea lui Warhol este impresionantă și în domeniul cinematografiei. Filmul său *Empire*, realizat în 1964, cu o durată de 8 ore și 5 minute, prezintă clădirea Empire State Building din New York fără a implica personaje și fără a avea un fir narativ, pentru a transmite un mesaj despre trecerea timpului.



Fig. 5 Andy Warhol, Mao Zedong.



Fig. 6 Andy Warhol, Marilyn Monroe.



Fig. 7 Roy Lichtenstein, El Cap de Barcelona.

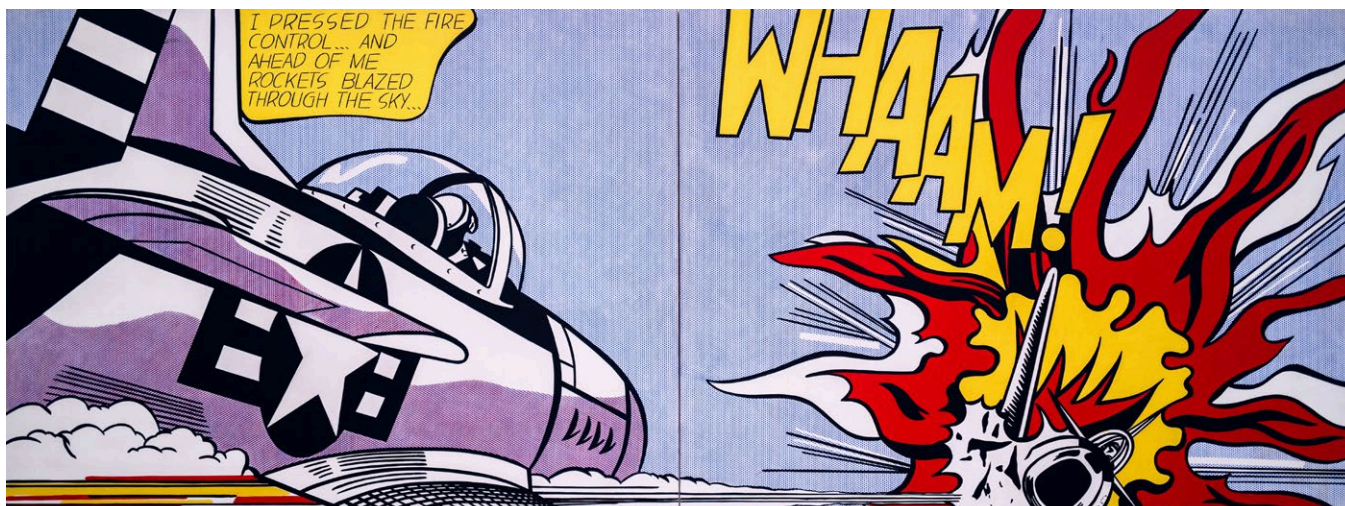


Fig. 8 Roy Lichtenstein, Whaam!



Fig. 1 Victor Vasarely, *Tridim-L*.

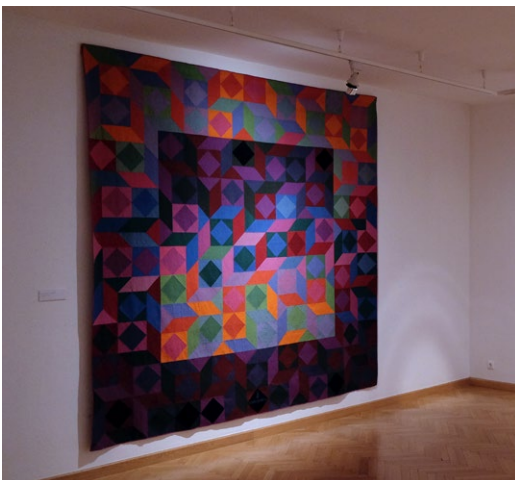


Fig. 2 Victor Vasarely, *Maamor*.

2.3 Cinetismul și op-artul

a. Noțiuni introductive

- Cinetismul este un curent artistic contemporan care are la bază ilustrarea mișcării (gr. *kinetos* „mișcare”). Apariția sa stă sub semnul încercărilor futuristilor și ale dadaistilor de a reda mișcarea în diferite moduri.
- Una dintre cele mai importante ramuri ale cinetismului este **op-artul** și a apărut la sfârșitul anilor '50.
- Termenul *op-art* a fost folosit pentru prima dată de revista *Time*, în 1964, ca o prescurtare pentru *optical art*, deoarece se folosea tehnica iluziilor optice. Astfel, artiștii sugerau tridimensionalitatea și mișcarea prin diferite procedee.
- Apărut într-o perioadă în care tehnologia devenea mai accesibilă, op-artul a avut un succes masiv în publicitate, în grafica copertelor de carte și de disc, dar și în industria modei, atingând apogeul la mijlocul anilor '60.
- Se folosesc trecerile gradate între prim-plan și fundal, fie de la închis la deschis, fie prin explorarea efectului spațial al culorilor.
- Printre cei mai importanți reprezentanți se numără **Bridget Riley**, **Victor Vasarely** și **Jesús Rafael Soto**.

b. Artiști reprezentativi

Victor Vasarely

- A folosit cu precădere culori puternice și imagini deformate pentru a sugera detașarea formelor din pictură.
- Oricât de intense ar fi culorile sale, acestea se armonizează perfect prin degradeurile formate din treptele tonale care sugerează volumul sau adâncimea.
- Formele se măresc sau se micșorează în rețele bine calculate prin care se redă modificarea treptată a volumelor.
- Liniile curbe dau iluzia mișcării prin schimbarea de grosime și de direcție.



Fig. 3 Jesús Rafael Soto, *Esfera Caracas*.



Fig. 4 Jesús Rafael Soto, *Penetrabil*.

2.4 În căutarea unor surse de inspirație inedite: Arta brută și Gruparea CoBrA

a. Arta brută

- Arta brută grupează artiști care și-au găsit inspirația în arta copiilor și în creațiile pacienților din spitalele psihiatrice, apreciind că lucrările au fost create din impulsuri pure și autentice care nu țin cont de normele sociale și culturale.
- Unul dintre cei mai importanți reprezentanți este Jean Dubuffet.
- A utilizat tehnica *impasto*, prin care culorile dense sunt combinate cu nisip, noroi, bucăți de sticlă, tencuială sau ciment. În această pastă groasă se pot realiza semne prin zgâriere, permițând realizarea unor contururi dure.
- A optat pentru o reprezentare bidimensională, realizând o armonie între prim-plan și fundal.

b. Gruparea CoBrA

- CoBrA a fost fondată în februarie 1948, la Paris. Denumirea sa este un acronim care vine de la numele orașelor Copenhaga, Bruxelles și Amsterdam, în care mișcarea s-a dezvoltat până în 1951.
- Artiștii s-au inspirat din arta copiilor, din mitologia nordică, precum și din arta vikingilor și a eschimoșilor, domenii care nu fuseseră explorate până atunci. Operele lor sunt bazate pe experiment și pe spontaneitate. Erau utilizate culorile și contrastele puternice, cromatica fiind tensionată.
- La început, gruparea CoBrA a protestat împotriva geometrizării excesive promovate de mișcarea De Stijl, considerând că principala caracteristică a artei este libertatea.
- Artiștii au negat linia dreaptă, construcțiile geometrizate și unghiurile drepte.
- În centrul preocupărilor lor se află silueta umană.
- Printre cei mai importanți reprezentanți se numără Karel Appel, Christian Dotremont, Asger Jorn și Joseph Noiret.



Fig. 5 Jean Dubuffet, Sculptură.

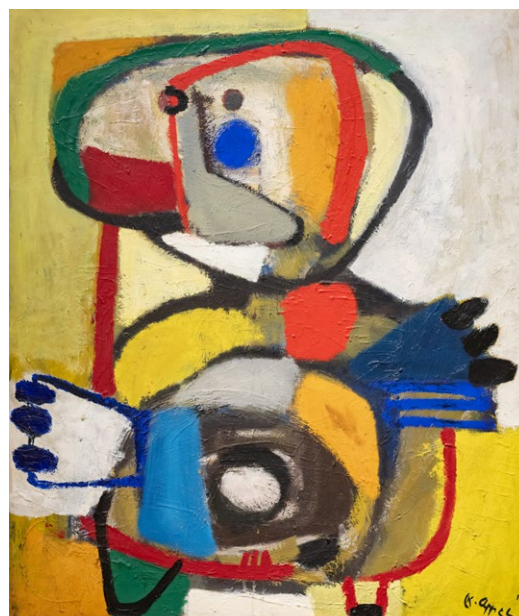


Fig. 6 Karel Appel, Child IV.



Fig. 7 Karel Appel, Asking children.



Fig. 8 Jean Dubuffet, Petrecărețul.

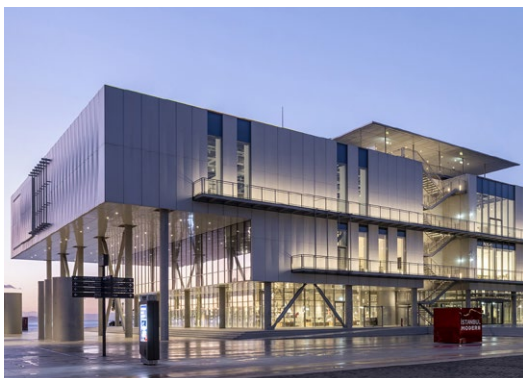


Fig. 1 Renzo Piano, *Istanbul Modern*.



Fig. 2 Santiago Calatrava, *Orașul artelor și științelor*.



Fig. 3 Bernard Tschumi, *Parcul La Villette*.



Fig. 4 Santiago Calatrava, *Orașul artelor și științelor*.

3. Arhitectura contemporană

3.1 Direcții de dezvoltare în arhitectură

a. Prezentare generală

- Arhitectura contemporană grupează foarte multe stiluri, dintre acestea remarcându-se arhitectura high-tech, regionalismul, deconstructivismul, arhitectura conceptuală și arhitectura sustenabilă.
- Clădirile sunt realizate astfel încât să ilustreze un concept sau să răspundă clar unor funcțiuni. Volumetriile sunt complexe datorită evoluției tehnicilor și materialelor de construcție.

b. Arhitectura high-tech

- S-a dezvoltat în anii 1970, încorporând elemente industriale în designul clădirilor și lăsându-le vizibile.
- Clădirile sunt realizate din sticlă, oțel și beton, fiind inspirate din estetica fabricilor.
- Printre cei mai importanți arhitecți ai acestui curent se numără Renzo Piano (Fig. 1), Norman Foster și Santiago Calatrava (Fig. 2, 4).

c. Regionalismul

- Este un curent care susține dezvoltarea formelor arhitecturale într-o manieră raportată la context.
- Arhitecții critică lipsa de identitate și ignorarea elementelor particulare specifice locului în care este amplasată construcția.
- Printre cei mai importanți reprezentanți se numără Mario Botta, Eduardo Souto de Moura și Tadao Ando.

d. Arhitectura sustenabilă

- S-a dezvoltat pornind de la recente încercări de a salva planeta. Este una dintre cele mai populare tendințe actuale, care are la bază reducerea consumului energetic.
- Promovează eficientizarea resurselor naturale încă din etapa de proiectare a unei clădiri prin volumetria acesteia și prin materialele utilizate.
- Țelul arhitecților este realizarea clădirilor cu un consum de energie apropiat de zero, denumite și nZEB (*nearly Zero Energy Buildings*).

e. Deconstructivismul

- A apărut în anii 1980 și se bazează pe geometrizarea vizuală a construcțiilor, respingându-se simetria și armonia.
- A fost influențat de cubismul analitic al lui Picasso.
- Clădirile sunt caracterizate de utilizarea elementelor frânte, care transmit dramatism și sentimente puternice.
- Curentul s-a dezvoltat prin propunerea arhitectului Bernard Tschumi de modelare a parcului parizian La Villette, caracterizat de arhitect drept un experiment social, prin care redefinește imaginea tradițională, asociată de obicei unui parc.
- Printre cele mai reprezentative nume ale acestui curent se numără: Bernard Tschumi (Fig. 3), Daniel Libeskind, Zaha Hadid, Frank Gehry și Rem Koolhaas.

Activități de învățare, evaluare

a. Materializarea conceptului prin formă și material

Daniel Libeskind,

Muzeul Evreiesc din Berlin (Fig. 5)

■ Conceptul care a stat la baza proiectului este reprezentarea dramei trăite de evrei în timpul Holocaustului. Arhitectul a gândit clădirea ca pe o sculptură imensă.

■ Muzeul este conceput ca o completare a unei clădiri baroce. Planul subsolului este structurat pe trei axe: Axa Exilului, Axa Holocaustului și Axa Continuității. Toate aceste axe sunt finalizate printr-un spațiu special, gândit de arhitect astfel încât să amplifice experiența vizitatorului.

■ Grădina Exilului este compusă din 49 de stele înclinate, realizate din beton, având deasupra un strat vegetal care simbolizează speranța. Parcurgerea acestui spațiu transmite senzația de claustrofobie și de nesiguranță, redând starea evreilor plecați în exil.

■ Turnul Holocaustului este un spațiu în care lumina naturală pătrunde doar printr-o fantă îngustă. Astfel este sugerată speranța de eliberare a celor deportați.

■ Cel de-al treilea „Vid” simbolic al muzeului este „Vidul Memoriei”, în care este adăpostită instalația *Frunze căzute* a artistului israelian Menashe Kadishman.

■ Pentru a amplifica trăirile celor care parcurg acest spațiu, arhitectul a utilizat linii frânte și materiale precum betonul și metalul.

b. Experiment

■ Pornind de la modelul oferit de Libeskind prin Muzeul Evreiesc din Berlin, alegeți cinci materiale diferite.

■ Analizați-le cu atenție. Notați senzațiile pe care vi le transmite fiecare material în parte.

■ Încercați să vă dați seama dacă vă trezește vreo amintire. Alegeți apoi câte un material care să exprime cel mai bine următoarele emoții: frică, bucurie, tristețe.

■ Asociați apoi materialului câte o formă. Încercați să transmiteți emoții cât mai puternice prin intermediul formelor și materialelor.



Materiale folosite în arhitectură.

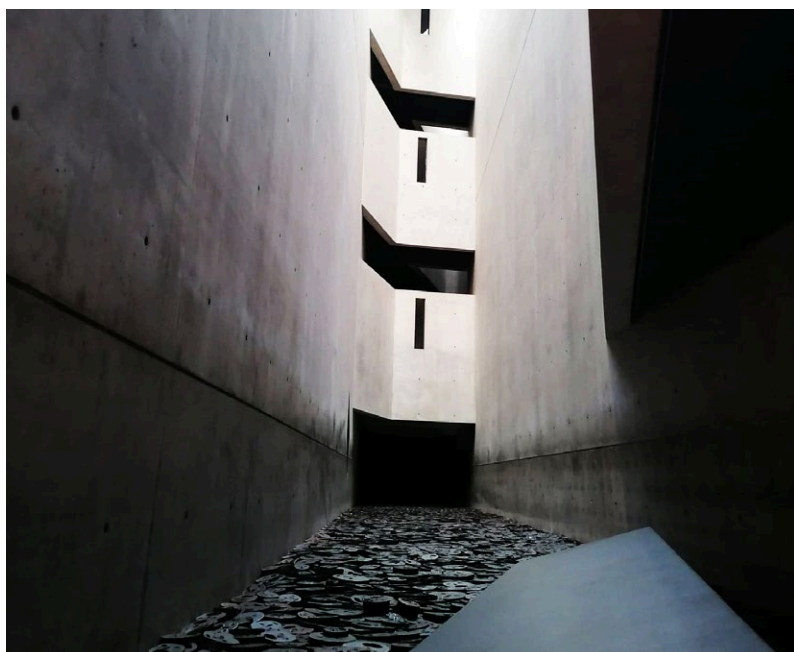


Fig. 5 Daniel Libeskind, Muzeul Evreiesc din Berlin.



Fig. 6 a, b, c Proiect realizat de elevi. Analiza unor materiale diferite.

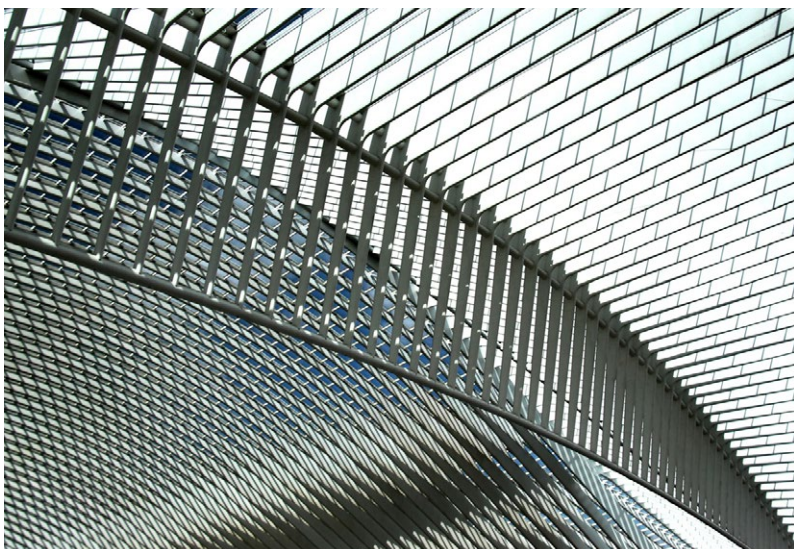


Fig. 1 Santiago Calatrava, Orașul artelor și al științelor, Valencia.

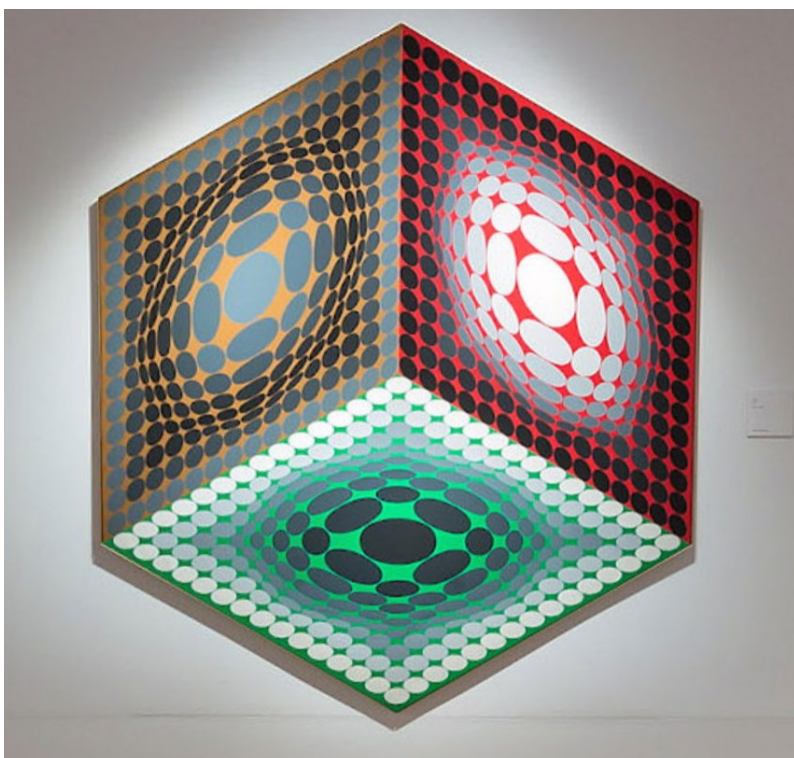


Fig. 2 Victor Vasarely, Cub.



Fig. 3 East Side Gallery, Berlin.

4. Evaluare

4.1 Evaluare sumativă

Rezolvați testul următor:

1. Alegeți varianta corectă:

Curentul op-art este caracterizat prin:

- a) specularea iluziilor optice și redarea senzației de tridimensionalitate;
- b) ilustrarea operațiilor estetice.

2. Alegeți varianta corectă:

Arta brută se caracterizează faptul că:

- a) sursele de inspirație ale artiștilor sunt lucrările copiilor și creațiile pacienților din spitalele psihiatrice;
- b) reprezentanții acestui curent au apreciat lucrările create din impulsuri pure, care nu țineau cont de normele sociale și culturale;
- c) Jean Dubuffet a utilizat serigrafia;
- d) artiștii utilizau ca sursă principală de inspirație arta Antichității greco-romane;
- e) artiștii și-au exprimat nemulțumirea față de efectele negative ale celui de-Al Doilea Război Mondial.

3. Notați cu adevărat (A) sau fals (F) următoarele afirmații:

- a) Andy Warhol este unul dintre artiștii care au făcut parte din curentul op-art;
- b) op-artul este o ramură a artei cinetice;
- c) *dripping*-ul este o tehnică, utilizată de Jackson Pollock, prin care culorile erau aruncate pe o pânză așezată pe podea.

4. Asociați numele artiștilor cu varianta corectă de răspuns:

- I. Andy Warhol
- II. Jean Dubuffet
- III. Jackson Pollock
- IV. Victor Vasarely
- V. Joseph Beuys

- a) Artist care a utilizat tehnica *impasto*.
- b) Artist care a realizat *Marilyn Shots*, lucrările care o reprezintă pe actrița Marilyn Monroe.
- c) Reprezentant al op-artului.
- d) Reprezentant german al mișcării Fluxus, care transmitea un mesaj artistic puternic prin performance-urile sale.

5. Observați lucrarea lui Victor Vasarely (Fig. 2) și precizați următoarele aspecte:

- a) culoarea și valoarea (treptele tonale);
- b) tipul de formă, motivul repetabil;
- c) principiile decorative folosite (repetiția, alternanța, simetria, gradația, progresia).

Punctaj: 1 p. (1.) + 1 p. (2.) + 2 p. (3.) + 2 p. (4.) + 3 p. (5.) + 1 p. din oficiu = 10 p.

■ Alegerea și reinterpretarea unei opere de artă

■ Adeseori, operele de artă cunoscute au fost reinterpretate de marii artiști.

■ Reinterpretarea este la îndemâna oricui, creativitatea fiind o calitate pe care avem cu toții, chiar dacă este mai mult sau mai puțin dezvoltată.

■ Cel mai frecvent reinterpretată operă de artă este *Mona Lisa*, realizată în 1503 de Leonardo da Vinci. Puteți deschide în manualul digital varianta realizată de artistul dadaist Marcel Duchamp. Și lucrările lui Diego Velázquez, *Las Meninas* („Însoțitoarele”) și *Portretul Papei Inocențiu al X-lea*, au fost reinterpretate de mari artiști precum Francis Bacon (1909–1992) și Pablo Picasso. Realizați și voi o interpretare a unei lucrări celebre, procedând ca mai jos.

■ Fiecare elev va realiza o reinterpretare a unei opere de artă celebre, pe care profesorul de educație plastică o poate propune fie unor grupe, fie întregului colectiv de elevi.

■ Puteți folosi orice mijloc de exprimare artistică, tehnica fiind la alegere. Fiți creativi și încercați să realizați interpretări amuzante!

■ La sfârșit, veți expune toate lucrările și le veți analiza împreună. Creația reflectă personalitatea artistului. Veți obține, așadar, lucrări originale.

■ Exprimarea propriei viziuni asupra unei opere literare

■ Literatura ne permite să ne imaginăm universul așa cum vrem. Ne lasă libertatea de a ne crea propria lume înconjurătoare.

■ Porniți de la o operă literară care vă place foarte mult. Încercați să vă imaginați singuri universul descris de autorul respectiv și să ilustrați cât mai bine impresia pe care v-o lasă.

■ Nu uitați, adevăratele opere de artă sunt rezultatul ingeniozității. Fiți inventivi și curajoși!

■ Observați o variantă de interpretare a romanului *Micul prinț* de Antoine de Saint-Exupéry.

■ Puteți ilustra fie *Micul prinț*, fie un univers diferit, prezentat de alt autor. Important este să vă lăsați purtați de frumusețea descoperirii unor noi tărâmură pe care le puteți parcurge doar cu ajutorul imaginației.

■ Călătoria micului prinț este menită să umple golul din sufletul său. Singurătatea îl face să își dorească să găsească un prieten. „Oamenii mari nu înțeleg niciodată nimic singuri și e obositor pentru copii să le tot dea explicații.”

■ Puteți alege fragmente din text, iar apoi să le „desenați” în lucrările voastre cu o linie modulară, cursivă, care dă multă expresivitate.



Fig. 4 Diego Velázquez, *Las Meninas*.



Fig. 5 Pablo Picasso, *Las Meninas*.

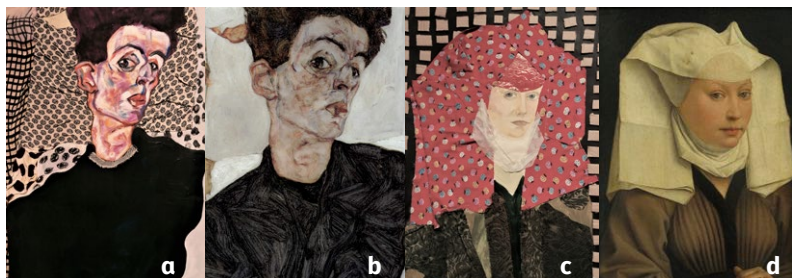


Fig. 6 a, c Colaje realizate de elevi după Egon Schiele (b) și Rogier Van der Weyden (d).



Fig. 7 *Micul Prinț* în imaginația unui elev.



Fig. 1 Platou de filmare, decor pentru filmul *Robin Hood*.



Fig. 2 Decoruri pentru filmul *Robin Hood*.



Fig. 3 Detalii de decor pentru *Aida* de Verdi.



Fig. 4 Construcția decorului pentru *Aida* de Verdi.

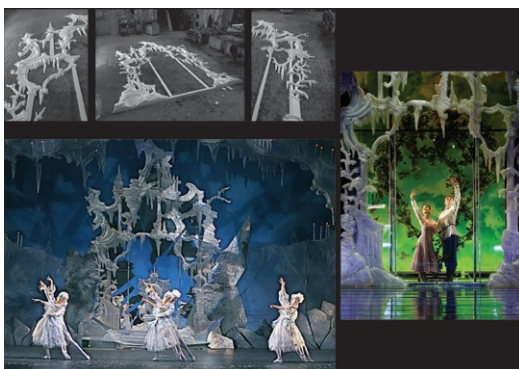


Fig. 5 Decoruri pentru baletul *Crăiasa zăpezii*.

4.2 Evaluare complementară

Artele cinetice. Analiză

■ Artele vizuale cinetice sau artele spectacolului (cu desfășurare atât în spațiu, cât și în timp) pot fi teatrul, spectacolul de operă sau de balet, cinematografia, arta video, animația. Spectacolul vizual este susținut atât de un text literar (piesa de teatru, scenariul de film, libretul unei opere), cât și de elemente audio (muzicale).

■ Una dintre componentele vizuale ale spectacolului este reprezentată de scenografie, artă înrudită cu designul, deoarece cuprinde amenajarea unor spații interioare sau exterioare și crearea unor costume potrivite pentru personaje.

■ O piesă sau un film inspirate dintr-o poveste vor avea decoruri și costume ce sugerează o lume imaginară, completate de o mulțime de efecte speciale.

■ Pentru un spectacol cu subiect antic sau medieval, scenografia va fi creată pentru a sugera realitatea din acea vreme, iar un film cu subiect contemporan va avea costume și decoruri din zilele noastre.

■ Și în cazul scenografiei este importantă regula principală a oricărei compoziții, și anume unitatea, echilibrul și armonia. Trebuie să existe o legătură între conceptul decorurilor și cel al costumelor. Este importantă păstrarea unui raport cromatic unitar, a unei game, a unei dominante sau unui contrast care ar trebui să se regăsească în costume, decoruri și în jocul de lumini.

■ Pe baza ideii regizorului, scenograful creează conceptul vizual complex, cuprinzând toate scenele, cu indicațiile lor. Sunt create proiecte de ansamblu, machete de mici dimensiuni, apoi sunt realizate decorurile de către butafori, iar costumele, de către costumieri, pe baza acestor proiecte.

■ Decorurile sunt diferite în funcție de destinația lor, pentru teatru sau pentru film. În Fig. 3 observați o mână de mari dimensiuni, care este montată pe un obiect în formă de torță. În Fig. 4 este prezentată scena completă, de dimensiuni colosale, montată pentru spectacolul de operă *Aida* de Verdi, la Bregenz, Austria.

■ Pot fi scene cu panouri care se retrag în culise sau pot fi montate rapid între acte. În Fig. 5 puteți vedea decorurile pentru *Crăiasa Zăpezii*, spectacolul companiei English National Ballet, alcătuite din panouri decorative care au putut fi demontate și deplasate pentru a susține reprezentații în alte țări.

■ Pentru un film sunt create numeroase decoruri în care sunt filmate scenele. Se realizează panouri cu texturi care imită elemente naturale sau artificiale (stâncă, vegetație, zid de cărămidă, fațade) și care se montează pe schele stabile pe care, uneori, actorii trebuie să joace. În Fig. 1 observați decorurile pentru filmul *Robin Hood*, regizat de Otto Bathurst, construite într-o fostă hală industrială, iar în Fig. 2, interioare din scena mare, creată pentru a filma acțiunea.

■ Accesați codul QR pentru a vedea imagini din filmul *Maleficent*.

■ Analizați peisajul din acest film, răspunzând la următoarele întrebări:

1. Cum este reprezentată pădurea magică în film? Ce elemente o fac să pară fantastică?
2. Cum se schimbă aspectul pădurii pe parcursul filmului? Ce semnificație are această transformare?
3. Ce culori predomină în peisaj și cum influențează acestea mesajul?
4. Ce tipuri de creaturi fantastice trăiesc în această pădure? Contribuie ele la farmecul și la fascinația atmosferei?
5. Există contrast vizual între pădure și lumea oamenilor? Ce mesaj transmite această diferență?

■ Testați-vă abilitățile de receptare și de analiză ale decorurilor de teatru și film. Răspundeți la întrebările de la autoevaluare, notate în caiete.



Analiză de film.

III. Compoziția

1. Compoziția plastică. Studiul după natură / 52

- 1.1 Compoziția / 52
- 1.2 Natura statică. Studiu în creion și culoare / 54
- 1.3 Procedee folosite în studiul după natură / 56
- 1.4 Portretul / 60
- 1.5 Tehnici specifice artelor plastice. Fotografierea / 62
- 1.6 Compoziția cu personaje / 64

2. Compoziția decorativă pe baza modificării succesive a spațiului, în cadrul unei liniaturi inițiale / 70

- 2.1 Compoziția decorativă tradițională / 70
- 2.2 Compoziții decorative 2D
și trecerea la 3D / 71
- 2.3 Modificarea succesivă a spațiului / 72

3. Evaluare / 76

- 3.1 Evaluare sumativă / 76
- 3.2 Evaluare complementară / 78

La sfârșitul acestui capitol, elevii:

- 1. Realizează o natură statică în creion și culoare, folosind procedeele de reprezentare a texturii și materialității.
- 2. Realizează un portret proporționat și expresiv.
- 3. Realizează fotografii expresive, compuse echilibrat.
- 4. Cunosc proporțiile corecte ale corpului uman.
- 5. Realizează compoziții tematice cu anumite acorduri sau contraste de culoare prin care își exprimă emoțiile cu un limbaj expresiv.
- 6. Recunosc și compară structuri compoziționale statice sau dinamice, închise sau deschise, plastice sau decorative.
- 7. Analizează imagini ale unor lucrări de artă sau ale lucrărilor proprii.
- 8. Compun o rețea decorativă care sugerează spațialitatea.



Fig. 1 Leonardo da Vinci, *Fecioara între stânci*. Compoziție închisă.



Fig. 2 Vincent van Gogh, *Măslinii*. Compoziție deschisă.

1. Compoziția plastică. Studiul după natură

1.1 Compoziția

a. Recapitulare

- Compoziția reprezintă o imagine artistică ale cărei componente, asociate și armonizate, transmit mesajul și viziunea creatoare a autorului. Plastică sau decorativă, plană sau spațială, închisă sau deschisă, statică sau dinamică, figurativă sau nonfigurativă, compoziția trebuie să fie un ansamblu echilibrat. Pornind de la ideea, măiestria și trăirea artistului, voi trebuie să contemplați lucrarea și să îi înțelegeți mesajul.
- Componente și mijloace plastice de alcătuire a unei compoziții:
 - cadrul (formatul), structura sau schema compozițională;
 - materialele și tehnicile de lucru;
 - elementele dominante de limbaj plastic, caracterul și expresivitatea lor;
 - raporturile cromatice și valorice dintre: culori diferite, nuanțe, tonuri, griuri colorate sau acromatice;
 - procedeele tehnice: modelarea, modularea, divizarea, hașurarea, suprapunerea, amestecul pictural sau omogen, stropirea, finisarea, zgârierea etc.;
 - raportul elementelor compoziționale cu fondul, cu spațiul plastic, raportul plin–gol;
 - mijloacele de expresie: unitatea, diversitatea, ritmul, echilibrul, contrastul, acordul, centrul de interes;
 - mesajul, semnificația, emoția transmisă.



Fig. 3 J. de Clercq, *Natură moartă*.

b. Genuri în compoziția plastică

■ Ați învățat în clasele anterioare că există mai multe tipuri de compoziție. Pentru a vă reaminti, accesați codul QR de mai jos.

■ Puteți să vă dați seama dacă o compoziție este statică sau dinamică după structura dreptunghiului în care aceasta se înscrie, după dreptele diagonale și oblice dinamice sau după orizontalele și verticalele statice. Vă puteți orienta și după schema compozițională ușor de identificat (triunghi, trapez, spirală).

■ Puteți să recunoașteți o compoziție închisă sau deschisă după felul în care sunt dispuse elementele în compoziție.

■ Când elementele compoziționale sunt figurative, identificăm mai multe genuri:

- *peisajul*;
- *natura statică*;
- *portretul*;
- *compoziția cu personaje*.

■ Artiștii au studiat cu interes tot ce îi înconjoară, peisajele (Fig. 5, 6), obiectele, figura umană, apoi au făcut din aceste subiecte opere de artă.

■ În lucrările lor, prin construcția în perspectivă și prin redarea volumului, artiștii transformă spațiul real într-unul plastic.

■ Un studiu perfect, bine construit și bine valorat poate să fie rigid și fără viață. Este nevoie și de creativitate, de stil, de personalitate, de emoție și de mesaj.

■ După ce ați studiat *peisajul*, veți continua să studiați *natura statică* și veți descoperi expresivitatea figurii umane în *portret* și *compoziția cu personaje*.



Compoziții.



Fig. 4 Santiago Rusiñol, Studiu după Filippo Lippi.



Fig. 5 Peisaj din Veneția. Spațiu natural.

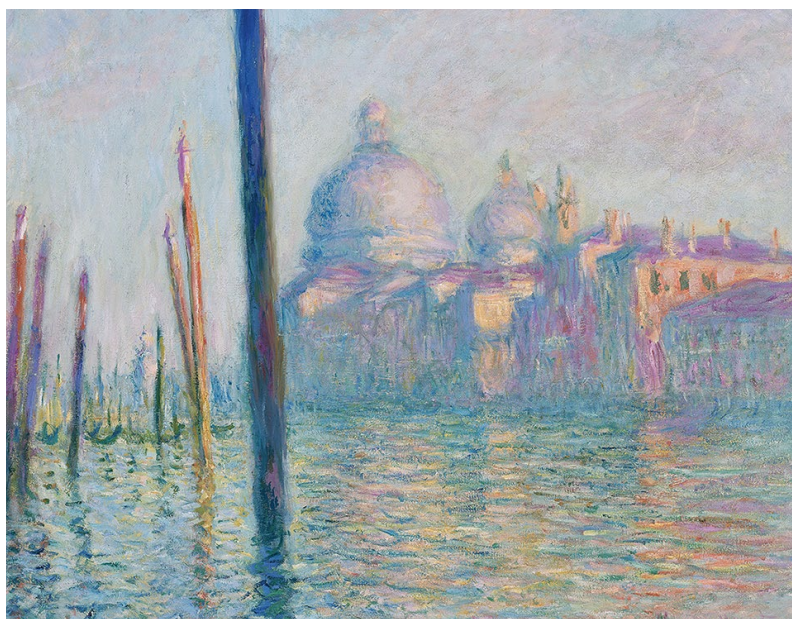


Fig. 6 Claude Monet, *Le Grand canal*. Spațiu plastic



Fig. 7 Édouard Manet, *Lectura*.



Fig. 1 Willem Kalf, *Natură statică, coajă de lămâie*. Forme modelate realist.



Fig. 2 Juan Gris, *Natură moartă cu o chitară*.



Fig. 3 Paul Cézanne, *Natură moartă cu sticle*.

1.2 Natura statică. Studiu în creion și culoare

a. Natura statică. Recapitulare

- Natura statică este un gen al artelor plastice 2D, pictura și grafica. Aceasta s-a desprins ca gen la sfârșitul Renașterii și este studiată sau interpretată până în prezent. A purtat și numele de natură moartă, pentru că elementele compoziționale sunt obiecte imobile, fără viață.
- Natura statică are mai multe caracteristici:
 - este, de obicei, o compoziție statică, închisă, stabilitatea sa fiind susținută de planul orizontal al mesei; obiectele se înscriu în forme geometrice închise și stabile, precum triunghiul, trapezul etc.;
 - draperiile, prin faldurile bogate și, uneori, oblice, pot da dinamism naturilor statice;
 - în mod frecvent, într-o natură statică sunt folosite vase, flori, fructe sau legume, instrumente muzicale, draperii, melci și alte structuri naturale, care dau expresivitate ansamblului.

b. Studiu după natură, creion

- Primele etape ale studiului după natură sunt, după cum știți, paginarea și construcția, valabile pentru ambele tehnici: creion sau culoare. Înainte de a începe lucrarea, este bine să priviți cu atenție natura statică în ansamblu pentru a înțelege schema în care se încadrează obiectele și modul în care așezați foaia. Analizați liniile dominante, caracterul formelor, lumina și umbra, gama, atmosfera creată.
- Ajuțați-vă de vizor și de un creion sau de un bețișor pentru a măsura, așa cum ați învățat. Faceți schițe de mici dimensiuni pe caiet.
- **Paginarea:**
 - stabiliți poziția planșei în funcție de așezarea formelor pe orizontală sau pe verticală și limitele în care veți desena obiectele;
 - apreciați locul obiectelor pe planul orizontal și așezarea lor în adâncime (mai în față sau mai în spate);
 - dacă din locul în care vă aflați nu vedeți formele compuse echilibrat, puteți muta ușor obiectele în lucrările voastre;
 - încadrați obiectele în forme geometrice simple, plane; verificați, prin măsurători, raportul dintre lățimea și înălțimea fiecărui obiect și raportul dintre obiecte (Fig. 7).

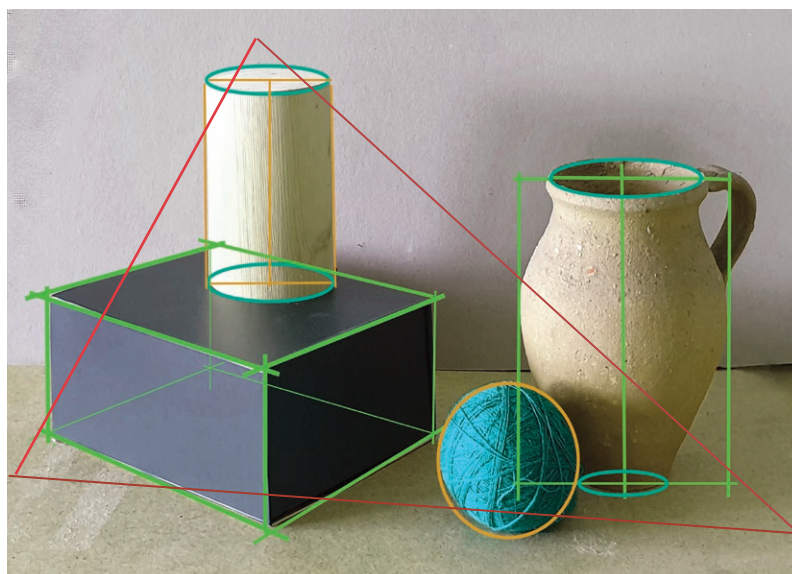


Fig. 4 Paginarea și construcția obiectelor.

■ Construcția:

- pentru a construi mai ușor, trebuie să vă ajutați de axele, de diagonalele și de înălțimile corpurilor, atât în plan, cât și în spațiu;
- construcția corpurilor de rotație (cilindru, con, vase etc.) se începe în 2D, trasând axele horizontale ale elipselor; elipsele se construiesc pentru a sugera forma cercurilor în spațiu (Fig. 8);
- o construcție corectă a corpurilor geometrice cu muchii (cubul, piramida, diverse cutii) se face prin trasarea tuturor muchiilor, vizibile sau ascunse;
- identificați și trasați muchia care vine spre voi (marcată cu roșu în Fig. 8) și, în raport cu ea, construiți întreaga figură, micșorând ușor celelalte muchii verticale spre punctele de fugă imaginare.

■ Valorația:

- începeți prin a privi cu ochii întredeschiși pentru a observa și pentru a putea valora cât de închisă sau de deschisă este culoarea obiectelor;
- ați învățat mai multe tehnici de valorație; folosiți hașura, pata sau combinația dintre ele pentru a reda intensitatea valorică a fiecărui obiect și treptele de umbră și de lumină care redau volumul;
- pe corpurile de rotație umbra cea mai puternică se află spre interiorul formelor, uneori la întâlnirea cu zona de lumină;
- trecerile se fac gradat, umbra fiind mai deschisă spre marginea vasului;
- pe corpurile cu muchii, observați că suprafețele din umbră nu au o valoare egală (cubul de la Fig. 10);
- valorați așa cum vedeți, mai închis spre muchii, unde suprafața umbrată se întâlnește cu suprafața luminată; este un efect optic care face ca, prin contrast, umbra să pară mai închisă când se află alături de o suprafață deschisă, luminoasă.

c. Studiu după natură, culoare

■ Culoarea:

- după etapele de paginare și construcție, continuați și cu un studiu sau cu o schiță în culoare, urmărind tot luminile și umbrele;
- observați culorile și identificați o gamă cromatică dominantă;
- urmăriți, ca și la valorația în creion, zonele de închis-deschis pentru a da volum formelor; trecerile pot fi mai puțin elaborate, pot fi mai picturale pentru a da expresivitate lucrării (Fig. 5).



Fig. 5 Elev, studiu, natură statică în culoare.



Fig. 6 Măsurătoarea se face prin suprapunerea unui bețisor pe obiect. Închideți un ochi și mișcați degetul pe băț pentru fixarea dimensiunii.

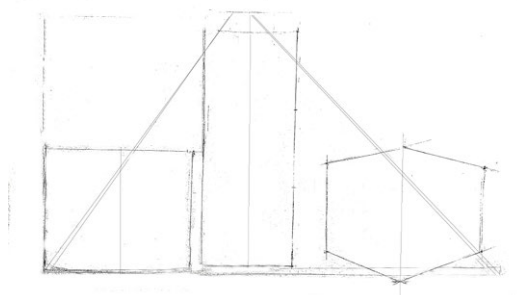


Fig. 7 Elev, așezarea în pagină, încadrarea.

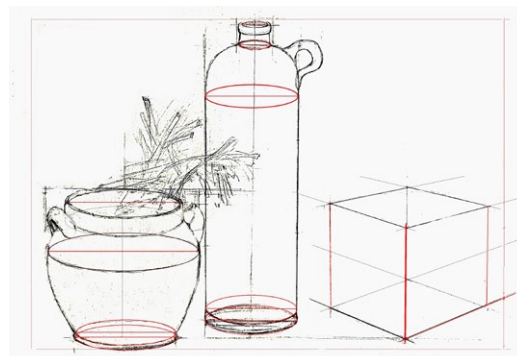


Fig. 8 Elev, construcția obiectelor.

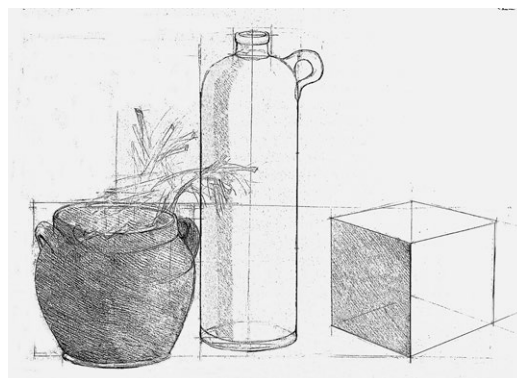


Fig. 9 Elev, valorația zonelor închise.



Fig. 10 Natură statică.

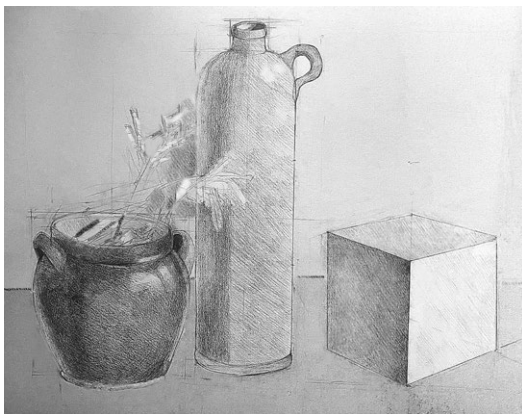


Fig. 1 Elev, *Natură statică*. Modelare în creion.



Fig. 2 Henri de Toulouse-Lautrec, *Barul cafenelei din Rue de Rome*. Hașură modulată, vibrată.



Fig. 3 Elev, *Natură statică*. Modelare în creion.



Fig. 4 Jean Siméon Chardin, *Brioșa*. Modelare în culoare.

1.3. Procedee folosite în studiul după natură

a. Modelarea și modularea luminii și a umbrei pe volum

■ Modelarea și modularea luminii și a umbrei sunt procedee folosite în studiul după natură pentru a reda sau pentru a sugera volumul și impresia de spațiu tridimensional.

■ *Modelarea* este un procedeu elaborat, bazat pe observație și pe exercițiu. Se face prin treceri valorice gradate, elaborate cu finețe, pentru a reda cât mai precis lumina și umbra, materialitatea obiectelor și detaliile. Astfel:

- în desen, se face folosind mai mult pata valorică pentru mai multă precizie în realizarea detaliilor, dar folosind și alte procedee care să diferențieze materialitatea obiectelor (Fig. 1, 3, 10, 11);

- în culoare, se pornește de la tenta locală, care se degradează treptat în tonuri deschise spre lumină și închise spre umbră (Fig. 4, 12).

■ *Modularea*, prin stilul vibrat, pictural, creează o atmosferă mai expresivă, mai intensă și mai emoționantă:

- în desen, se realizează prin vibrarea tipului de hașurare și prin modularea liniei (mai groasă sau mai subțire, mai închisă sau mai deschisă) (Fig 2);

- în pictură, se folosește divizarea picturală a tentei. Lumina devine caldă, iar umbra devine rece (Fig. 6).

■ Modelarea și modularea se folosesc în toate genurile compoziției figurative: natura statică, peisajul, portretul, compoziția cu personaje.

■ Modelarea s-a folosit în toate epocile, când se urmărea redarea realistă, putând fi uneori și mai picturală. Modularea a apărut în epoca modernă, când se pune accentul pe atmosferă și pe expresivitate.



Fig. 5 Pata și hașura în trepte valorice.



Fig. 6 Paul Cézanne, *Natură statică cu draperie*. Modulare în culoare.

b. Textură și materialitate

■ Tot ceea ce ne înconjoară este format din materie. Tot ce este reprezentat în lucrările artiștilor este materia care are o nuanță, o consistență și alte caracteristici date de aspectul lor vizual și tactil.

■ **Materialitatea** este redarea, prin diferite procedee, a însușirilor pe care le au suprafețele (lucioasă, mată, netedă, fină, striată, granulat, aspră).

■ **Textura** suprafețelor poate fi foarte diferită la aceleași tipuri de materiale: scoarța copacilor, rocile, blana animalelor, cochiliile etc.

■ În redarea materialității cu diferitele sale texturi se poate folosi o tehnică elaborată pentru care sunt necesare observația și exercițiul. Lemnul, metalul, fructele, piatra, norii, pânza sau pielea oamenilor au fost redade cu realism în tehnicile tradiționale (Fig. 12). Artiștii moderni, în special cubiștii, folosesc și alte procedee pentru a da materialitate obiectelor pictate de ei. Unii dintre artiști, folosind și diferite adaosuri de materiale (nisip, hârtie, ipsos), au transformat adesea materialitatea într-o **textură plastică** (Fig. 8).

■ Atât sculpturile, cât și picturile (prin folosirea diferitelor instrumente de lucru, prin consistența și prin suprapunerea materiei picturale sau prin alte tehnici mixte) pot avea diverse texturi.

■ Reprezentarea diferitelor texturi se poate face prin mai multe procedee grafice și cromatice:

- expresivități ale punctelor și liniilor (Fig. 9);
- diferite combinații de tehnici și de materiale (Fig. 7);
- presare, amprentare, suprapunere, zgâriere.

■ Ritmurile de culori, de puncte și de linii ale texturilor sunt nu numai expresive, dar au și diferite semnificații (dinamism, liniște, agitație, ordine, dezordine, rafinament etc.).

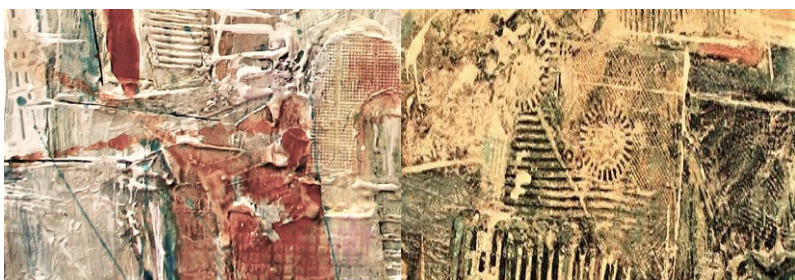


Fig. 7 Texturi picturale.



Fig. 8 Juan Gris, *Sticla de lichior* (fragment). Texturi cu diferite materiale



Fig. 9 Texturi grafice.

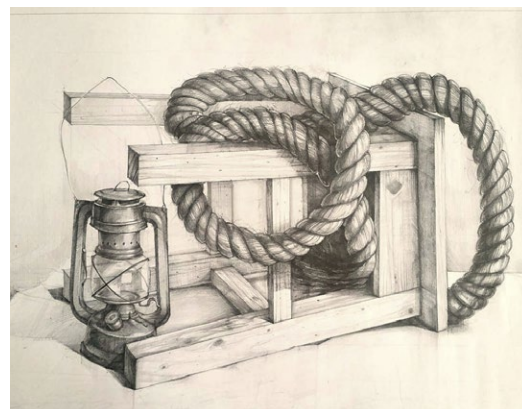


Fig. 10 Vlad Bucur, *Studiu. Lemn, metal, cânepă*.

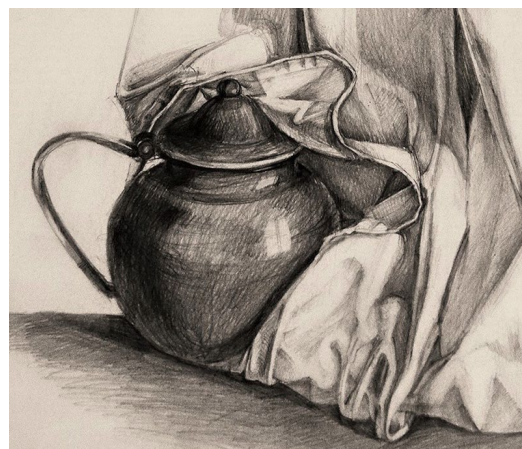


Fig. 11 Elev, detaliu pentru suprafețe lucioase și mate.



Fig. 12 Pieter Claesz, *Natură statică*.



Fig. 1 Modelare,
Pieter Claesz.



Fig. 2 Modulare,
Paul Cézanne.



Fig. 3 Elev, *Natură statică*, modelare gradată și contrast închis-deschis.



Fig. 4 Elev, *Natură statică*, modulare vibrată și contrast cald-rece.



Fig. 5 Natură statică pentru modelare prin închis-deschis.



Fig. 6 Natură statică pentru modulare prin cald-rece.

Activități de învățare, evaluare

a. Modelare și modulare, experiment

- Realizați modelarea și modularea culorii într-un experiment realizat după o natură statică.
- Culorile obiectelor din natura statică ar trebui să se poată adapta și la contrastul de clarobscur și la contrastul cald-rece:
 1. Reprezentați spațiul și volumele prin modelare cromatică, pornind de la culoarea locală a obiectelor, pe care o deschideți în amestec treptat cu alb, în lumină, și în amestec cu negru, în umbră. Folosiți contrastul de clarobscur, ca în Fig. 5.
 2. Reprezentați și sugerați spațiul tridimensional și volumul, folosind diferite mijloace picturale de divizare a tentei. Se folosesc nuanțe și tonuri într-un raport cald-rece, apropiat valoric, ca în Fig. 6.

Activitate pe grupe

- Se fac două grupe, în funcție de aptitudini: cei înclinați spre tehnici elaborate, lucrând cu atenție la detalii, vor realiza modelarea cromatică. Cei care sunt mai expresivi în tratarea picturală realizează lucrarea prin modulare, folosind tenta divizată.
- Pentru început, etapele pe care trebuie să le urmați sunt asemănătoare cu cele de la studiul în creion:
 - puneți în pagină, cu estimarea și trasarea axelor și apoi cu verificarea prin măsurători; construiți obiectele cu atenție la rotunjirea elipselor și la redarea formelor în perspectivă;
 - pentru prima variantă, *modelarea cromatică*, puteți alege o gamă albastru-oranj, folosind în amestecuri și puțin galben. Veți face trecerile gradat, cu tonuri care merg de la luminile deschise la umbrele închise. Cel mai mare contrast valoric se află pe cutie.
 - Pentru a doua variantă, *modularea culorii*, folosiți culori calde și culori reci mai apropiate valoric. Umbrele vor fi reci, iar luminile calde, ca în Fig. 4. Cel mai mare contrast, cald - rece, se formează între frunze și fond.
 - Grupele se evaluează reciproc, urmărind dacă principalele obiective ale experimentului au fost atinse: obținerea modelării asociate contrastului de clarobscur și obținerea modulării asociate contrastului cald-rece. Dacă nu sunt terminate sau dacă modeleul are și urme de pensulație, lucrările nu se depunțează.

b. Caracteristici ale naturii statice, analiză

Gheorghe Petrașcu,

Natură statică cu borcan cu pensule, carafă și cărți (Fig. 8).

- Priviți lucrarea și observați împreună cu colegul de bancă ce veți urmări în analiza unei naturi statice.
- Genurile preferate de Petrașcu au fost peisajele și naturile statice, dar el a pictat și portrete sau interioare. Opera lui se caracterizează prin forță și prin densitate cromatică, având o expresivitate ușor de recunoscut.
- Tipul de compoziție este, ca la majoritatea naturilor statice, o compoziție statică, echilibrată. Obiectele se înscriu într-un trapez.
- Tehnica în ulei este folosită cu măiestrie și adesea culoarea este aplicată cu cuțitul în straturi picturale, vibrante ton în ton.
- Elementele compoziționale sunt obiecte obișnuite – o oală, o cană și niște cărți așezate pe o scoarță populară. Petrașcu le dă, cu stil și expresivitate, o materialitate de mare preț.
- Elementele de limbaj sunt pata și linia, o linie expresivă, modulată prin trăsăturile geometrize de cuțit, cu alternanțe subțire–gros, închis–deschis.
- Gama roșu–verde este gama folosită de Petrașcu în lucrarea analizată, deși el este pasionat de clarobscurul colorat. Observați marea diversitate de nuanțe, de tonuri și de griuri colorate. Pentru mai multă expresivitate, Petrașcu a folosit și linii în contrast închis–deschis.
- Lucrarea transmite profunzimea și forța creatoare a artistului prin bogăția nuanțelor și tonurilor, prin materialitatea prețioasă, prin tușele viguroase și prin expresivitatea liniei.
- Alegeți o natură statică (Fig. 7, 9, 10, 11) și, împreună cu colegul de bancă, analizați-o.

c. Sarcini de lucru

- Implicarea în înțelegerea și în identificarea caracteristicilor vizibile pe lucrarea analizată ca exemplu.
- Realizarea analizei pe baza caracteristicilor identificate.
- Exprimarea opiniilor personale și compararea acestora cu opiniile colegului.
- Aplicați fișa de observare pentru analiza unei lucrări.



Fig. 7 Paul Gauguin, *Natură statică*.

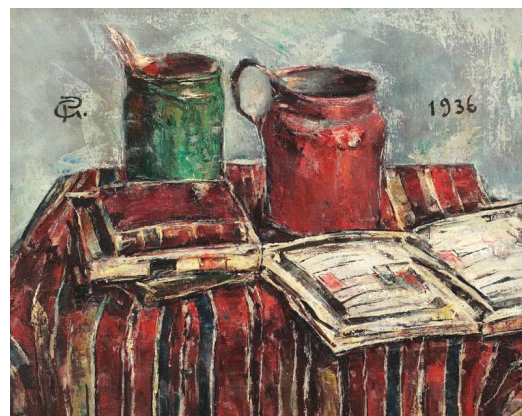


Fig. 8 Gheorghe Petrașcu, *Natură statică cu borcan cu pensule, carafă și cărți*.



Fig. 9 Gheorghe Petrașcu, *Flori în glastră*.



Fig. 10 Alexandru Ciucurencu, *Flori*.



Fig. 11 Ștefan Luchian, *Anemone*.



Fig. 1 Ingres, *Portretul contesei d'Haussonville*.

1.4 Portretul

a. Portretul ca gen

- Portretul este unul dintre cele mai frumoase genuri ale artelor vizuale. Într-un portret pot fi surprinse personalitatea, emoțiile, atitudinea, expresivitatea, caracterul sau condiția socială a unui om, dar se pot observa și principiile, caracteristicile sau idealurile unei epoci.
- Primele portrete care au fost cu adevărat individualizate au fost create în Roma antică. În realizarea unui portret, artiștii aparținând unor stiluri și curente diferite au fost preocupați în mod diferit de proporții, de trăsături și de însușiri idealizate, de exprimarea trăirilor și a emoțiilor personajelor, de redarea realistă sau de interpretarea lor.
- După cum este încadrat în pagină, portretul poate fi cap de expresie, bust, portret cu mâini, portret figură întreagă, portret compozițional.
- După cum este reprezentat personajul, portretul se clasifică în:
 - portret individualizat (cu menționarea numelui, ca în Fig. 1);
 - portretul ca pretext în care autorul are alte preocupări decât asemănarea; uneori se fac și portrete din imaginație, ca în Fig. 3d;
 - autoportretul (Fig. 3b).



Fig. 2 Velázquez, *Portretul Mariane de Austria*.



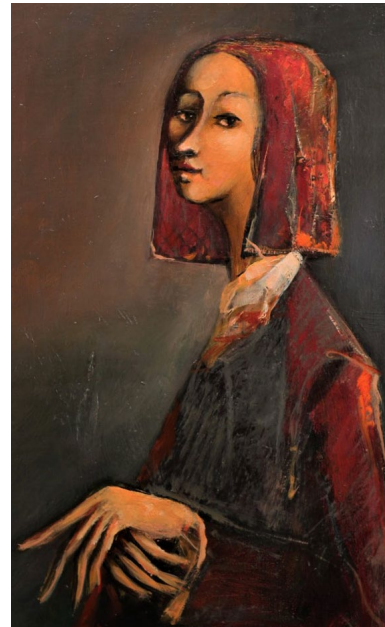
a.



b.



c.



d.

Fig. 3 Portrete realizate de unii dintre cei mai mari portretiști: a. Vermeer, b. Rembrandt, c. Amedeo Modigliani, d. Mircea Ciobanu.

b. Expresivitatea și proporțiile figurii umane

■ Există fizionomii comune, cu proporții și cu trăsături care nu au nimic deosebit, sau chipuri foarte ușor de desenat, tocmai datorită proporțiilor neobișnuite sau datorită faptului că elementele feței sunt bine individualizate.

■ Proporțiile unui portret:

- desenați forma capului (*mai alungit sau mai rotunjit*), lăsând un spațiu de trei degete în partea de sus a paginii;
- trasați gâtul și linia umerilor;
- împărțiți linia mediană a capului în patru părți egale, ca în figurile alăturate;
- pe segmentul de sus se află părul, al doilea segment cuprinde fruntea, urmează nasul și urechile, iar pe ultimul segment se află gura și bărbia; în afară de linia ochilor, care se află aproximativ la jumătatea capului, celelalte proporții nu sunt mereu egale.

■ Modalități de redare a expresivității portretului:

- prin evidențierea proporțiilor (nasul mai scurt, fruntea mai înaltă, gura mai apropiată sau mai depărtată de nas, distanța dintre ochi mai mică sau mai mare etc.);
- prin exprimarea evidentă a unor emoții sau sentimente ale personajului;
- prin exagerarea intenționată a unor trăsături particulare ale modelului;
- prin folosirea unor mijloace plastice expresive (linii, forme, culori, contraste).



Fig. 4 Elev, Portret după model.



Fig. 5 Elev, Portret după model.



a.



b.



c.

Fig. 6 a., b., c. Édouard Manet, *Berthe Morisot cu un buchet de violete*: a. pictura finală, b. studiu (desen), c. schiță (etapă).

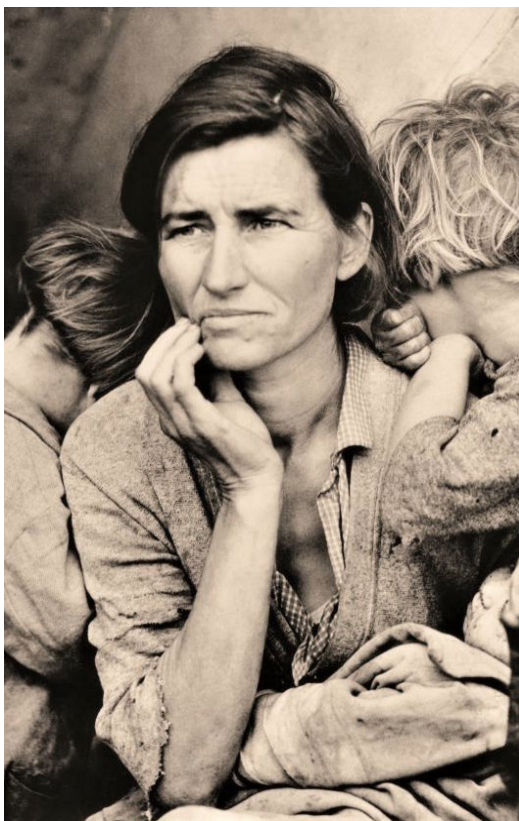


Fig. 1 Dorothea Lange, *Mama migrantă* (1936).

Priviți fotografiile de la Fig. 1 și 2. Dacă doriți să realizați o fotografie de „colecție”, jurnalistică sau documentară, este important să identificați personaje care au nu numai o fizionomie și trăsături deosebite, dar și o anumită expresie care să fie în acord cu situația din momentul fotografierii și cu realitatea în care trăiește.



Fig. 2 Fotografie donată de Aamir Mohd Khan.

1.5 Tehnici specifice artelor plastice. Fotografiera

a. Clasificare

- Fotografiera este o activitate cu care sunteți foarte bine familiarizați. Se spune că o imagine face cât o mie de cuvinte. În prezent, cu toții puteți folosi puterea unei imagini, dar trebuie să fiți creativi și să analizați autocritic fotografiile realizate de voi. Puteți recompune prin editare, după principiile compoziționale studiate.
- Ca și pictura, fotografia are câteva genuri:
 - *peisajul* (din natură, fotografia stradală, fotografia de arhitectură);
 - *portretul*, inclusiv *selfie*-ul, și *portretul de grup*;
 - *natura statică*, în care se poate include și fotografia alimentară (*plating*-ul) folosită în publicitate sau postată pe diferite rețele;
 - *compoziția cu personaje*, fotografia documentară, fotografia publicitară, fotografia de modă, fotografia de eveniment etc.

b. Ce urmăriți când fotografiați?

- Când fotografiați, trebuie să aveți în vedere următoarele aspecte:
 - *alegerea unghiului de unde priviți*, a locului din care încadrați;
 - *modul în care încadrați imaginea*, compoziția (cât anume și ce prindeți în cadru pentru a evidenția ideea pe care o aveți, mesajul sau scopul pentru care faceți fotografia); când încadrați subiectul pe mijloc, este nevoie și de o asimetrie în ansamblul compoziției sau este nevoie să reîncadrați când editați fotografia;
 - *raportul plin-gol*; în fotografie există elemente compoziționale și fond (sau un spațiu neutru), care, de obicei, se echilibrează;
 - *sursa de lumină*; blițul trebuie evitat, deoarece mai ales în cazul portretului este nevoie de lumini și de umbre naturale;
 - *atmosfera, atitudinea personajelor, centrul de interes*.
- Toate acestea contribuie la evidențierea mesajului. Prin portret se creează o anumită poveste despre cel fotografiat. Privirea, poziția, starea, expresia, lumina, contrastul, hainele, fundalul transmit privitorului informații despre personaj, dar și un mesaj.
- Când pozați, fiți naturali, fiți sinceri, dar trebuie să aveți și o anumită atitudine și să transmiteți mesajul pe care îl simțiți.



Fig. 3 Kyle Loftus, fotograf care folosește aparatură performantă.

Activități de învățare, evaluare

a. Expresivitatea și semnificația portretului

- În 1470, pictorul flamand Petrus Christus a realizat portretul unei tinere. Pictura are adâncime și ne arată direcția de unde vine lumina. În dreapta portretului, fundalul este mai deschis și în margine se vede umbra lăsată de față, sugerând spațialitatea.
- Totul este elaborat cu finețe: trecerile și diferența dintre lumină și umbră, detaliile portretului și ale ȳșmintelor. Cel mai accentuat este contrastul închis–deschis, colierul fiind cel mai bine evidențiat.
- Nu știm nimic despre acest personaj, deci puteți să îi construiți voi o poveste, folosindu-vă de informațiile oferite de artist. Expresia, privirea, finețea trăsăturilor, rafinamentul ȳnutei vă vor ajuta să realizați caracterizarea acestei fete misterioase.
- Fața se uită fix către noi, privind ușor „printre gene”. Ce semnificație poate avea această privire? Documentați-vă și folosiți-vă imaginația pentru a crea un personaj feminin flamand din anii 1500. Cum s-ar putea numi, care ar putea fi relația ei cu părinții sau cu prietenii, ce preferințe și ce vise ar putea avea? Ar putea fi îndrăgostită?
- Realizați o caracterizare a acestui personaj sau o scurtă narațiune. În acest scop, folosiți informațiile pe care le aveți de la orele de limba română. Din această lucrare, trebuie să reiasă tipul de personalitate, viața și emoțiile pe care personajul ar putea să le trăiască.

b. Comparați portretele realizate în tehnici diferite

- Imaginați-vă că cele trei fete (din Fig. 4, 5 și 6) vă sunt colege și că le cunoașteți. Alegeți trăsăturile care li se potrivesc: modestă, dificilă, timidă, melancolică, meditativă, capricioasă, stăpânită, exuberantă, arogantă, introvertită, prietenoasă, blândă.
- Comparați cele trei portrete de la Fig. 4, 5 și 6, realizate în tehnici diferite. În sculptură și în pictură, artistul poate modifica realitatea, accentuând sau estompând unele elemente de limbaj, schimbând sau nuanțând starea personajului. Cum poate fotograficul să influențeze expresivitatea și mesajul unei imagini? Argumentați.



Fig. 4 Julia Margaret Cameron, *Ellen Terry la 16 ani*.



Fig. 5 Auguste Rodin, *Rose Beuret*. Bust.

Observați cele trei portrete de la Fig. 4, 5 și 6. Rose Beuret transmite multe stări: îngrijorare, melancolie, teamă, dezamăgire. În lucrarea lui Petrus Christus, portretul pare imobil, stăpânit, dar o astfel de expresie poate ascunde o mult mai mare bogăție de stări și de emoții.

Deși în ochi se citește cel mai bine starea, Ellen Terry își ascunde privirea. Putem totuși descifra mesajul acestei lucrări?



Fig. 6 Petrus Christus, *Portretul unei tinere*.



Fig. 1 Nike legându-și sandaia. Altorelief.



Fig. 2 Michelangelo Buonarroti, Pietà Bandini.

1.6 Compoziția cu personaje

a. Expresivitatea corpului uman

- Din cele mai vechi timpuri, corpul uman a fost studiat, transformat, idealizat sau interpretat.
- Omul a devenit în operele de artă zeu, a reprezentat imaginea frumuseții ideale, a fost erou, a primit chip umil, grotesc sau grandios, a atins perfecțiunea și a întruchipat expresia celor mai diverse gânduri și sentimente.
- Din marile opere de artă omul ne privește cu profunzime, cu inteligență, cu un zâmbet grațios, mirat, trist, sau trecând de la spaimă la extaz, de la melancolie la bucurie. Aceste emoții nu se văd numai pe chip, ci sunt asociate cu proporțiile, cu atitudinea, cu gesturile și cu mișcările corpului.
- Frumusețea și expresivitatea personajelor, așa cum au fost reprezentate în istoria artei, sunt de o mare bogăție și diversitate.
- Trăsături ale formei și trăsături ale atitudinii, ținutei și expresiei:
 - după *formă*, corpul poate fi monumental, alungit, robust, delicat, viguros, deformat, geometrizat, abstractizat;
 - după *atitudine, ținută și expresie*, omul este grațios, elegant, sărăcăcios, modest, distins, umil, maiestuos, melancolic, meditativ, concentrat, crispat, îngrozit, mirat, stăpânit, rațional, impulsiv, uimit.
- Oamenii sunt diferiți ca proporții. Proporțiile corpului uman diferă și în funcție de vârstă, sex, rasă și chiar de activitate.



Fig. 3 Albrecht Dürer, Adam și Eva.

b. Proporțiile corpului uman

■ De-a lungul istoriei artei, proporțiile au fost influențate de principiile și de caracteristicile epocii sau de diferite canoane și reguli:

- în Antichitate, vechile civilizații, care credeau în magia imaginii, impuneau canoane rigide, statice, cu reguli stricte de reprezentare, combinate cu elemente decorative (arta mesopotamiană, arta egipteană, arhaismul grecesc);
- în Evul Mediu, datorită canoanelor religioase, proporțiile diferă de la un stil la altul (bizantin, romanic, gotic), în funcție și de spațiul și de stilul arhitectural;
- stilurile clasice (greco-roman, renascențist, neoclasicist) au descoperit idealul frumuseții fizice și morale, precum și canoanele proporțiilor perfecte;
- stilurile anticlasice (baroc, romantism) pun accentul pe mișcare și pe emoție, proporțiile fiind adesea exagerate.

■ Corpul omenesc este un ansamblu de forme articulate: cap, torace, bazin, membre superioare (braț, antebraț, mână) și inferioare (coapsă, gambă, picior).

■ În Fig. 7 observați cum puteți realiza proporțiile corecte, raportate la înălțimea capului.

■ Capul, considerat unitate de măsură, intră de opt ori în toată înălțimea corpului. Celelalte părți au următoarele proporții:

- trunchiul, inclusiv gâtul, are înălțimea a două capete; bazinul este egal cu un cap; coapsele, de la bazin până sub genunchi, două capete; iar gamba, împreună cu picioarele, încă două capete;
- membrele inferioare sunt egale cu restul corpului (bazin, torace, gât, cap);
- mâinile ajung până la jumătatea coapsei, iar cotul ajunge la nivelul taliei (creasta iliacă).

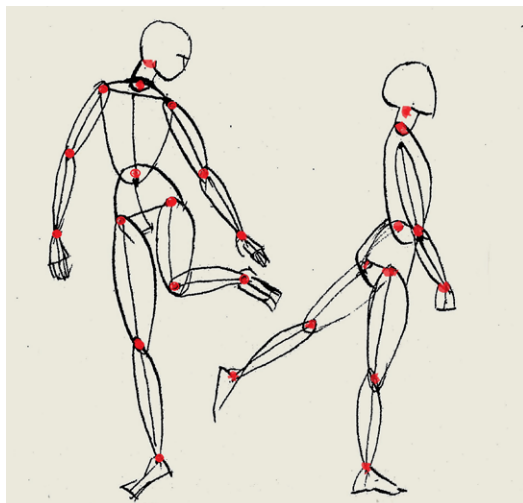


Fig. 4 Elev, articulațiile corpului uman.



Fig. 5 Tițian, Diana și Callisto.



Fig. 6 Paul Cézanne, La scaldă.

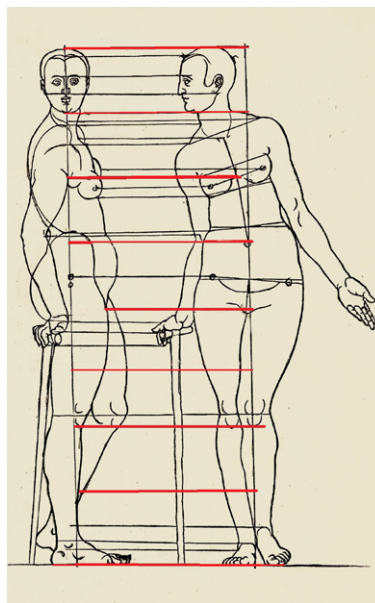
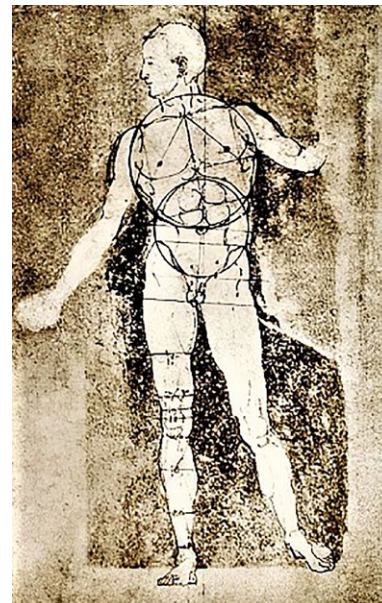


Fig. 7 Albrecht Dürer, proporțiile corpului uman.



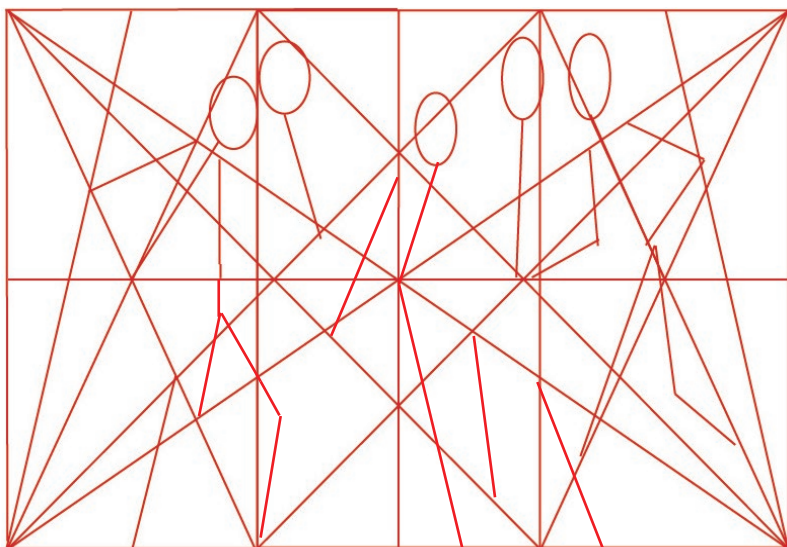


Fig. 1 Compoziție. Încadrare pe armătura dreptunghiului.

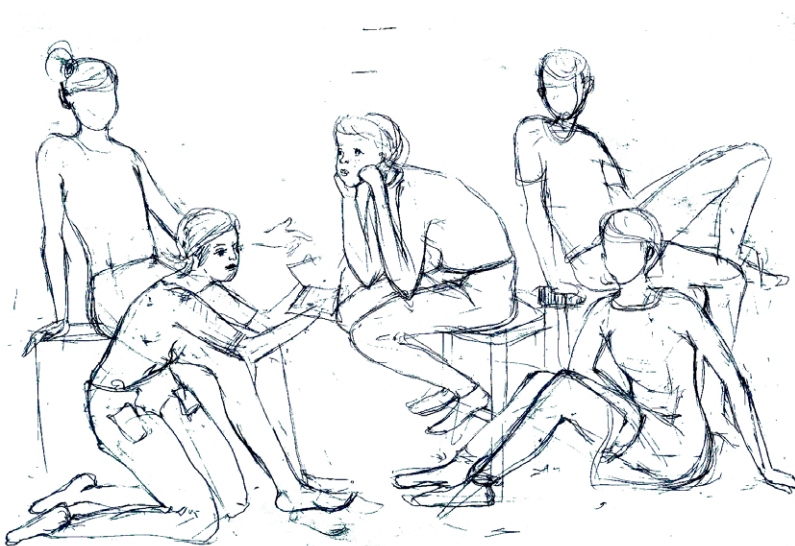


Fig. 2 Elev. Construcția personajelor în creion.



Fig. 3 Elev. Construcția personajelor, realizată direct cu pensula.

c. Compoziția cu personaje. Etape

- În afară de tipurile de compoziție pe care le-ați studiat, compoziția închisă–deschisă, statică–dinamică, compoziția cu personaje este clasificată și în funcție de subiect: religioasă, mitologică, istorică, de gen.
- În compoziția de gen, personajele, contemporane cu autorul, sunt implicate în activități din viața de zi cu zi. Arta modernă a renunțat însă la clasificarea convențională, păstrând doar teme sau subiecte concrete din viața cotidiană: cititul, odihna, jocul de cărți, muzica, sportul, plimbările, conversațiile, mersul la teatru etc.
- Pentru a urmări etapele compoziției cu personaje, trebuie să vă stabiliți obiectivele:
 - *tema sau subiectul* (tema cuprinde o gamă mai largă de posibile subiecte, care au ceva în comun, folosindu-se la concursuri);
 - *tipul compoziției*, statică sau dinamică, se stabilește în funcție de subiect;
 - *tema de culoare* poate fi o gamă, o dominantă sau un contrast.
- **Încadrarea în pagină:**
 - înainte de a stabili locul personajelor, trasați diverse linii pe dreptunghiul paginii, diagonale și axe, ca în Fig. 1; aceasta este armătura dreptunghiului și vă ajută să armonizați elementele compoziționale cu formatul planșei;
 - amintiți-vă că, pentru compoziția statică, triunghiul și trapezul sunt cele mai stabile forme de încadrare; vă mai puteți ajuta de verticale și de orizontale; pentru compoziția dinamică, vă puteți ajuta de linii oblice și de linii diagonale;
 - pe această structură vă puteți juca folosind cercuri care urmează fie capetele personajelor, fie alte linii sau forme care vor deveni corpurile și membrele personajelor (Fig. 1); nu aliniați capetele și formele, ele trebuie să fie ritmate;



Fig. 4 Elev. Construcția cu valorate în creion.

- personajele nu vor sta cu picioarele pe o linie orizontală, unele stau mai în față, altele stau mai în spate (Fig. 2 și 3, 6, 7).
- **Mișcarea:**
- nici măcar în compozițiile statice personajele nu stau drepte și nemișcate;
- omul se mișcă din articulații: între cap și gât, între gât și torace, între torace și bazin;
- membrele au și ele articulațiile lor la îmbinarea cu trunchiul, precum și la îmbinările dintre părțile componente ale membrelor;
- pentru a reda mișcările corpului, trasați axele elementelor corpului în direcțiile care sugerează pozițiile dorite. (Fig. 1 și 2).
- **Construcția:**
- dacă ați stabilit locul personajelor și mișcarea lor, puteți începe construcția; verificați jumătatea corpului pentru a ști care va fi lungimea picioarelor; verificați, de asemenea, dacă lungimea capului este o optime din cea a corpului;
- construiți trunchiul, bazinul și forma membrelor; personajele care sunt mai în față vor avea elemente ale corpului suprapuse peste cele ale personajelor din spate (Fig. 2 și 3).
- **Culoarea:**
- gama simplă dintre R (roșu) și V (verde) se realizează prin amestecul celor două culori între ele, dar și cu alb și cu negru pentru a obține o diversitate de griuri colorate; centrele de interes se realizează prin contrast închis–deschis sau prin contrast de calitate, punând roșul pur în contrast cu roșul rupt, stins (Fig. 7);
- contrastul R–V se realizează folosind mai puține griuri, amestecurile fiind mai nuanțate spre roșu și verde (Fig. 8); centrele de interes se realizează prin alăturări de roșu cu verde, pure, neamestecate; puteți alege și altă pereche de complementare sau contrastul cald–rece, unde fondul va fi mai rece, iar personajele mai calde.



Fig. 5 Elev. Etapă de lucru (culoare).



Fig. 6 Théodore Géricault, Deschiderea porților Inchiziției spaniole.



Fig. 7 Elev. Gama simplă (R-V). Observați diferența dintre gama simplă în care predomină griurile colorate și contrastul complementarelor de la Fig. 8.



Fig. 8 Elev. Contrastul complementarelor (cu R-V juxtapuse).

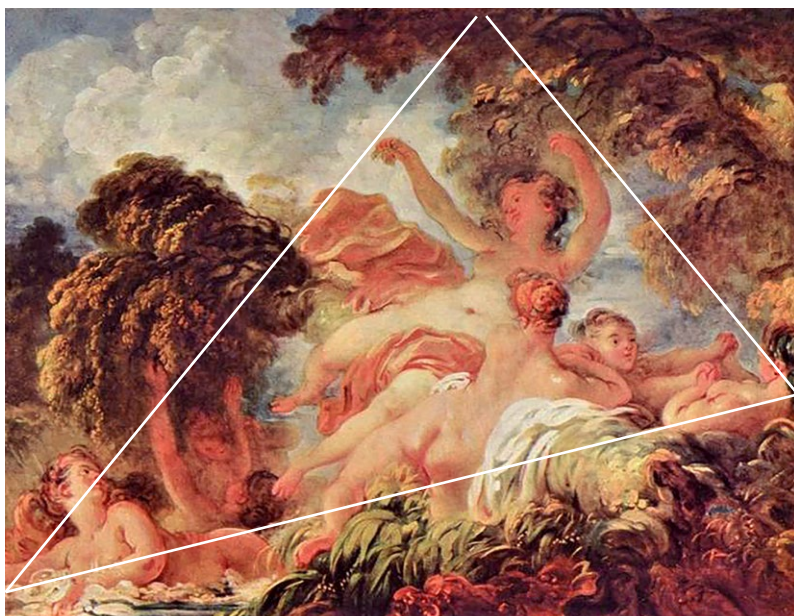


Fig. 1 Jean-Honoré Fragonard, *Les Baigneuses*.

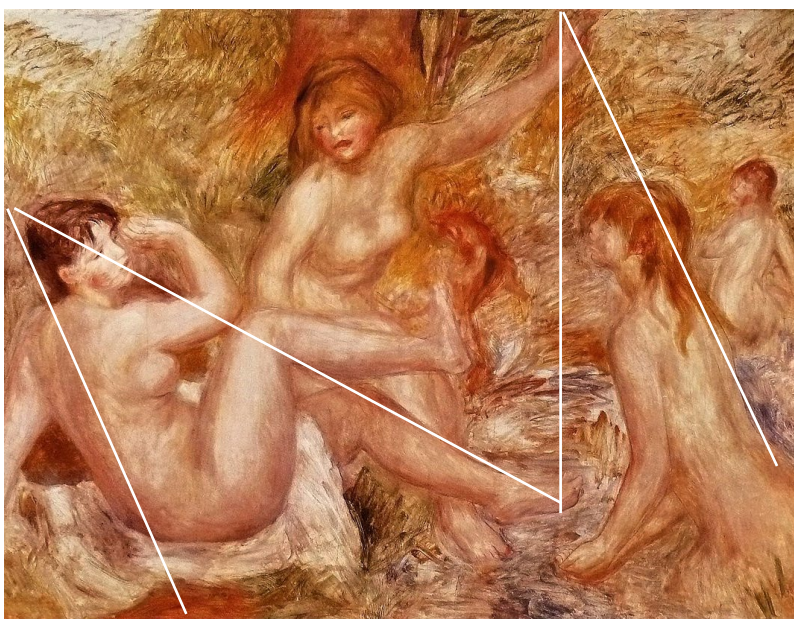


Fig. 2 Pierre-Auguste Renoir, *Les Baigneuses*.



Fig. 3 Maurice Denis, *Polyphemus*.

Activități de învățare, evaluare

a. Compoziția cu personaje, comparație

Jean-Honoré Fragonard, *Les Baigneuses*;
Pierre-Auguste Renoir, *Les Baigneuses*;
Maurice Denis, *Polyphemus*

Asemănări:

- **Genul:** compoziție cu personaje; subiectul: la plajă sau la scăldat; tehnica: ulei pe pânză. În aceste compoziții, personajele se bucură de lumina caldă, de vară.
- **Compozițiile dinamice** sunt organizate pe diagonale și pe direcții oblice.
- **Culorile** sunt predominant calde, luminoase, vesele, chiar și vegetația sau norii au tonuri proaspete și prietenoase care contribuie la armonia și la jovialitatea care domină compozițiile. Griurile sunt sidefate, iar tonurile deschise par de chihlimbar.
- **Atmosfera** este dominată de căldura verii, iar răcoarea apei sau a brizei se face simțită în mișcările și în exuberanța personajelor.
- **Ritmul** este dinamic la toate picturile, dar se evidențiază diferit de la o lucrare la alta.

Diferențe:

- Lucrarea lui Fragonard a fost pictată în perioada rococo. Tabloul înfățișează lumea feerică a eleganței și a vieții relaxate, plăcute, galante.
- Domină **formele și liniile** curbe, rotunjite, care dau impresia de cursivitate și de delicatețe, de mișcare și de joacă neîntreruptă.
- **Tonurile** luminoase de alb și de roz subliniază prin tușele fine rafinamentul epocii.
- **Spațiul** este intim, fără o perspectivă largă. Personajele fermecătoare se simt precum nimfele, fiicele lui Zeus, care își permit să se bucure de apă, de soare și de natură.
- Lucrarea lui Renoir, pictor impresionist, este realizată în perioada în care acesta avea deja un stil propriu.
- **Personajele** cu forme rotunjite își pierd conturul și se armonizează cu natura calmă, amintind de stilul lui Fragonard.
- **Tușa picturală** este vibrată și unitară.
- **Spațiul** este restrâns și fără adâncime.
- **Atmosfera** transmite bucurie și optimism.
- Maurice Denis a creat o perspectivă largă și un spațiu deschis, cu orizontul vizibil.
- **Personajul principal**, Polifem (Polyphemus), este evidențiat prin contrast închis–deschis, dar în centrul de interes este femeia în alb.
- Lucrarea lui Maurice Denis este atent construită, clară, având **culori** armonioase, dar contrastante, și o **atmosferă** veselă, de familie.

b. Compoziția cu personaje, repere

Recunoașteți în lucrările alăturate următoarele repere din limbajul plastic:

■ **Tipuri de compoziție** (statică–dinamică, închisă–deschisă, plastică–decorativă).

■ **Elementele de limbaj plastic:**

- **punct, linie** – mici, mari, fine, aglomerate, aerate, viguroase, precise, difuze, accentuate, linii groase, subțiri, linii modulate, linii curbe, linii drepte, linii combinate etc.;
- **pată** – pată elaborată, pată gradată, pată decorativă, pată picturală, pată vibrată etc.;
- **formă 2D** – rotundă, ovală, triunghiulară, pătrată, formă liberă; alungită, rotunjită, geometrizată, rafinată, monumentală etc.;
- **volum sau formă 3D** – sferică, piramidală, cubică etc.; relief, ronde-bosse;
- **culori** – calde, reci, complementare, griuri, tonuri (închise, deschise), nuanțe, tente pure, tente rupte, griuri colorate etc.;
- **valori** – alb, negru, gri acromatic; închis, deschis; valorație (hașurare, pată), trecere gradată; contrast valoric.

■ **Mijloace de expresie, semnificație:**

- **spațiu** – aproape, departe; plan apropiat, plan depărtat; fără spațiu, desfășurare în plan (friză);
- **așezare** – așezare la distanțe egale (ornamentele); așezare la distanțe inegale, alăturare, suprapunere; așezare pe orizontală, pe verticală, pe diagonală, oblic, radial, concentric, în trepte;
- **varietate** – diversitate de linii, forme, culori, griuri, amestecuri;
- **unitate** – felul în care elementele expresive și variate se armonizează unul cu celălalt, astfel încât opera de artă să fie un întreg (unitate în diversitate);
- **centru de interes** – accent, focalizare pe ideea principală, ceea ce atrage atenția;
- **echilibru**: simetrie – echilibru static; asimetrie – echilibru dinamic;
- **raportul plin–gol** – domină plinul, domină golul sau sunt în echilibru;
- **ritm (static, dinamic)** – o repetiție a elementelor de limbaj care creează o senzație de mișcare sau de stabilitate, de ordine sau de dezordine;
- **semnificație, mesaj**: atmosfera, starea, atitudinea personajelor, semnificația culorilor, a liniilor, a formelor etc.

■ **Identificați într-o lucrare proprie cele mai vizibile repere.** Aplicați fișa de observare pentru analiza unei lucrări.



Fig. 4 Împărăteasa Theodora.
Mozaic din bazilica San Vitale.

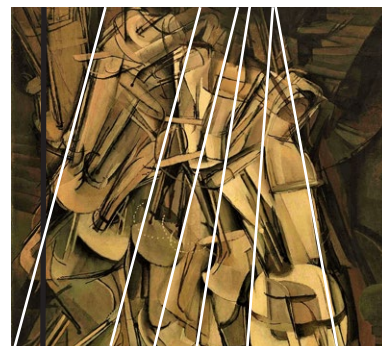


Fig. 5 Marcel Duchamp,
Nud coborând scara.



Fig. 6 Jean-Antoine Watteau,
Comedianii italieni.



Fig. 7 Pieter Bruegel cel
Bătrân, Dans țărănesc.

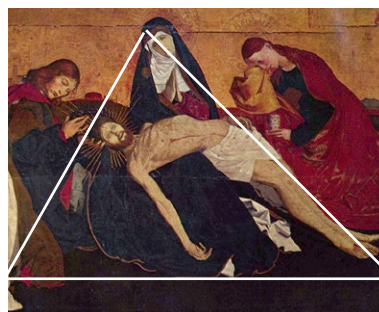


Fig. 8 Enguerrand Quarton, *Pietă din Villeneuve-lès-Avignon*.



Fig. 9 Georges de la
Tour, Nou-născutul.



Fig. 10 Michelangelo, *Pietă*.



Fig. 11 Gian Lorenzo Bernini,
Extazul Sfintei Tereza.



Fig. 12 Rembrandt, *Faust*.



Fig. 13 Edgar Degas, *Repetiția*.



Fig. 1 Cuvertură. Compoziție cu motiv unic.



Fig. 2 Cataramă. Compoziție cu elemente vegetale și zoomorfe și cu motive geometrice.



Fig. 3 Motiv decorativ. Stilizarea.

2. Compoziția decorativă pe baza modificării succesive a spațiului, în cadrul unei liniaturi inițiale

2.1 Compoziția decorativă tradițională

a. Recapitulare

- Designul ambiental se leagă de spațiul arhitectural, iar cel vestimentar de artele decorative. Granițele dintre ramurile artelor se întrepătrund și domeniile artistice se adaptează la cerințele actuale.
- Principiile compoziției decorative pe care le-ați învățat până acum sunt legate de ornamentele folosite în general pe suprafețele decorate (covoare, draperii, gresie, faianță etc.). Cum recunoașteți o compoziție decorativă tradițională?

b. Principiile artei decorative

- Regulile care ne arată că o creație este decorativă:
 - are rol utilitar, ne folosește în viața de zi cu zi, dar poate avea și numai rol decorativ;
 - poate fi unicat, dar poate fi realizată și în serie;
 - are ca principiu de reprezentare *stilizarea* (formele din natură sunt simplificate prin geometrizare, păstrând ce le este specific și ușor de recunoscut);
 - unele obiecte decorative au forma exterioară stilizată, interpretată; alte compoziții decorative au ornamente stilizate după structurile din natură sau combinații realizate cu puncte, linii, forme;
 - poate folosi motive noi sau motive clasice (voluta, rozeta, vrejul, cârligul etc.);
 - are ritmul egal, constant pentru a permite folosirea *repetiției*, a *alternanței* și a *simetriei* ornamentelor;
 - folosește ca principiu decorativ și ritmul crescător sau descrescător, prin *gradație* și prin *progresie*;
 - culoarea obiectelor, a motivelor și a ornamentelor este elaborată prin *aplicare uniformă* sau în *degradeuri* de la o culoare spre alb, de la o nuanță spre altă nuanță etc.
- Lucrările de artă decorativă se găsesc în casele noastre ca obiecte folosite sau doar de decor, în biserici, în muzee, în alte spații publice, dar și în magazine.



Fig. 4 Dantelă cu elemente florale.

2.2 Compoziții decorative 2D și trecerea la 3D

a. Sugerarea spațialității

■ Tratarea decorativă sau elementele decorative se află uneori și în operele de artă plastică: în arta egipteană, în arta bizantină, dar și în arta modernă (Henri Matisse).

■ Pentru a recunoaște mai ușor *stilul decorativ plat*, în raport cu *volumul* și cu *spațiul*, îl putem caracteriza astfel:

- prin tenta plată, uniformă;
- prin construirea formelor 2D, adică plane, fără redarea volumului;
- prin repetarea în plan a acestor forme, fără dispunerea lor în spațiu (Fig. 6, 7).

■ Acestea sunt caracteristici generale, care diferențiază tratarea decorativă de cea plastică.

■ În arta decorativă sunt însă realizate și elemente ornamentale cu sugestii de volum și de spațiu. Cele mai simple sunt:

- împletiturile cu benzi care trec una prin fața alteia sau prin spate (Fig. 8);
- frunzele sau alte structuri naturale, cu *tre-ceri gradate*, de la închis la deschis, care sugerează că sunt în relief (Fig. 5);
- liniile, formele și ornamentele care cresc sau descesc *progresiv*.

b. Cum sugerăm volumul?

- Puteți exersa următorul exercițiu pe caiete:
 - alegeți sursa de inspirație din regnul vegetal (frunze sau flori);
 - realizați stilizarea, simplificând și interpretând forma studiată;
 - colorați folosind *degradeul* ca procedeu tehnic, trecând de la o culoare la trepte mai închise sau mai deschise, care sugerează luminile și umbrele (Fig. 5).



Fig. 5 Fragment de chenar, pictură murală.



Fig. 6 Joc de fond pentru plăci de ceramică.

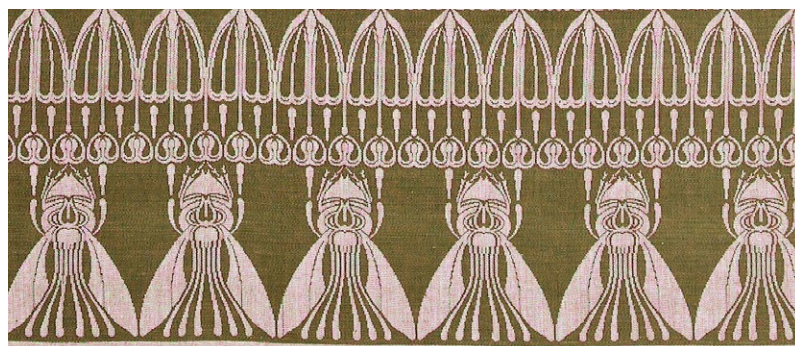


Fig. 7 Bordură care încheie un joc de fond, material textil.



Fig. 8 Compoziție decorativă care sugerează spațialitatea prin împletirea benzilor (trecere prin față și prin spate) și prin tehnica degradeului.



Fig. 9 Relief decorativ cu motive vegetale.

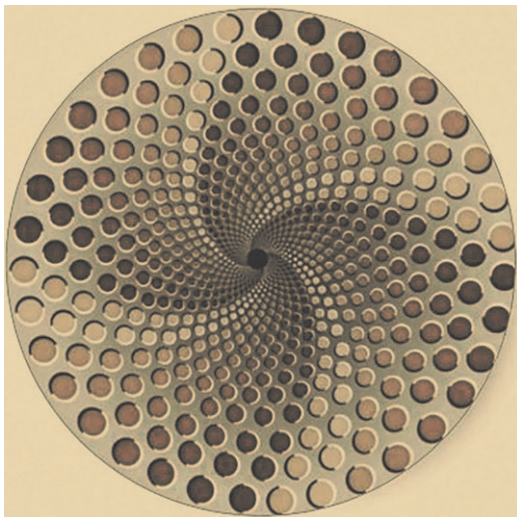


Fig. 1 Progresia și gradația.

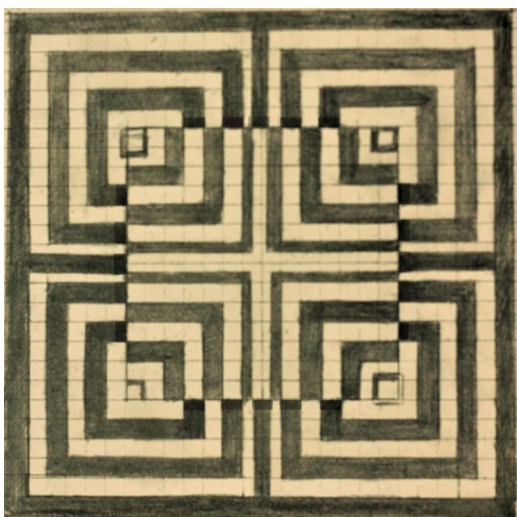


Fig. 2 Sugestie de planuri în față și în spate.

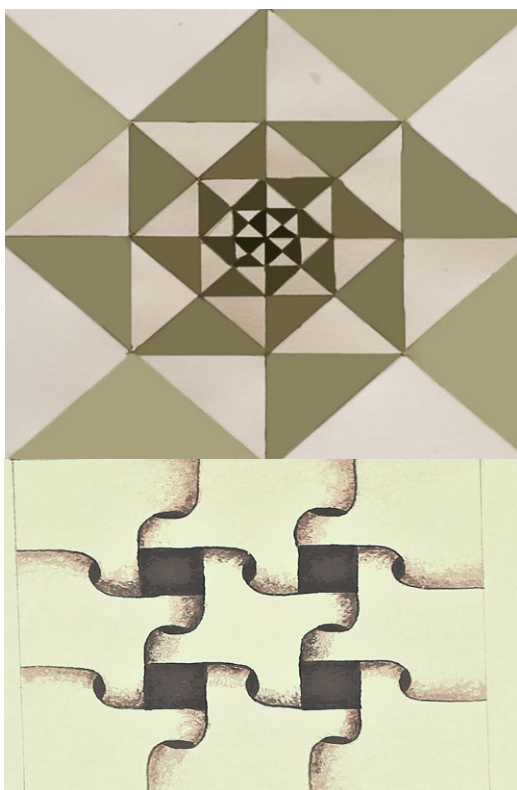


Fig. 3 Sugerea spațialității prin progresie, gradație și degradeu.

2.3 Modificarea succesivă a spațiului

a. Sugerarea spațiului decorativ

■ Tapiseriile, covoarele, panourile decorative, materialele textile cu imprimeuri și faianța au compoziții decorative bidimensionale, care pot sugera spațialitatea prin diferite procedee:

- *degradeul* se realizează prin trecere de la un ton închis la un ton deschis sau de la o culoare la un ton de culoare;
- *gradația* se obține prin alăturarea unor forme colorate succesiv în treptele valorice ale unei culori, ca o *scară tonală* de la închis la deschis (de la o culoare la altă culoare, de la o culoare la un ton);
- *progresia* este repetiția unei forme, prin micșorarea sau mărirea succesivă a dimensiunii forme, care poate sugera iluzia deformării ei în perspectivă (Fig. 1, 7); se poate combina cu gradația.
- Pentru sugerarea spațialității, se creează volume și liniaturi adaptate tratării decorative (tenta plată și degradeul). Tonurile deschise vin în față, iar tonurile închise se duc în spate, în umbră.
- Iluziile optice joacă un rol important în sugerarea volumului și a spațiului (Fig. 1-8), putând fi evidențiate prin degradeuri care sugerează umbrele pentru formele din spate sau din adâncime:
- un trapez, spre deosebire de un dreptunghi, lasă impresia unui plan orizontal reprezentat în perspectivă (vezi codul QR);
- progresia realizată prin micșorarea gradată a unor forme (dreptunghiuri) dă impresia de apropiere a formelor mai mari și de îndepărtare a formelor mai mici;
- formele care par că se duc în spatele altor forme, ca în Fig. 1, 2, 3, își accentuează acest efect dacă se valorează gradat mai închis în zonele care par umbrite.



Imagini care sugerează adâncimea.

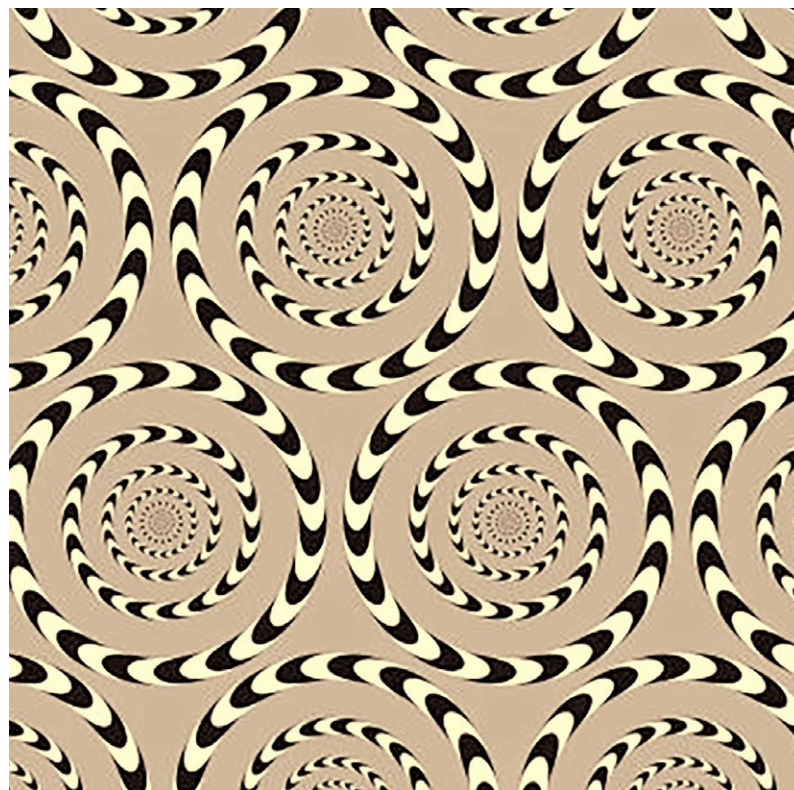


Fig. 4 Iluzia mișcării se realizează prin „săgețile” închise–deschise. Adâncimea este creată prin cercurile concentrice micșorate „în adâncime”.

b. Tipuri de rețele decorative

- Ați studiat în anii anteriori că ritmul decorativ este constant, iar elementele decorative se repetă în mod egal sau alternează. Ornamentele se succedă într-un joc de fond, care se poate repeta la nesfârșit.
- De aici se poate începe cu identificarea rețelor în care spațiul se modifică succesiv. Acestea pot fi:
 - rețelele din liniaturi concentrice;
 - rețelele din liniaturi rectangulare.
- Urmărind și exemplele din imagini, putem enumera câteva module și rețele bazate pe:
 - rețeaua regulată a jocului de fond, formată din linii intersectate, în care se înscriu forme egale; pe o astfel de rețea se pot înscrie și cercurile concentrice din Fig. 4; o rețea asemănătoare, în care se înscriu cercuri și care se colorează folosind efectul spațial al culorii sau degradeul, este și cea de la Fig. 5;
 - rețeaua crescătoare sau descrescătoare, care folosește un efect de concav sau convex, cu impresia de volum care se duce în adâncime (Fig. 7) sau de volum în relief (Fig. 6);
 - rețeaua progresivă, care este construită pe principiul secțiunii de aur, prezent în spirala lui Fibonacci (vezi codul QR); același gen de rețea progresivă este și pentagrama, dezvoltată din steaua cu cinci colțuri sau din pentagon (poligon regulat cu cinci laturi);
 - rețeaua cu modificarea succesivă a spațiului care este realizată prin creșterea progresivă a formelor și prin trecerile gradate, tonale și valorice; aceste descreșteri simulează deformarea în perspectivă (Fig. 3, 7), prin care fragmentele construite în rețea sunt crescătoare sau descrescătoare, sugerând planul apropiat și planul depărtat.



Victor Vasarely.

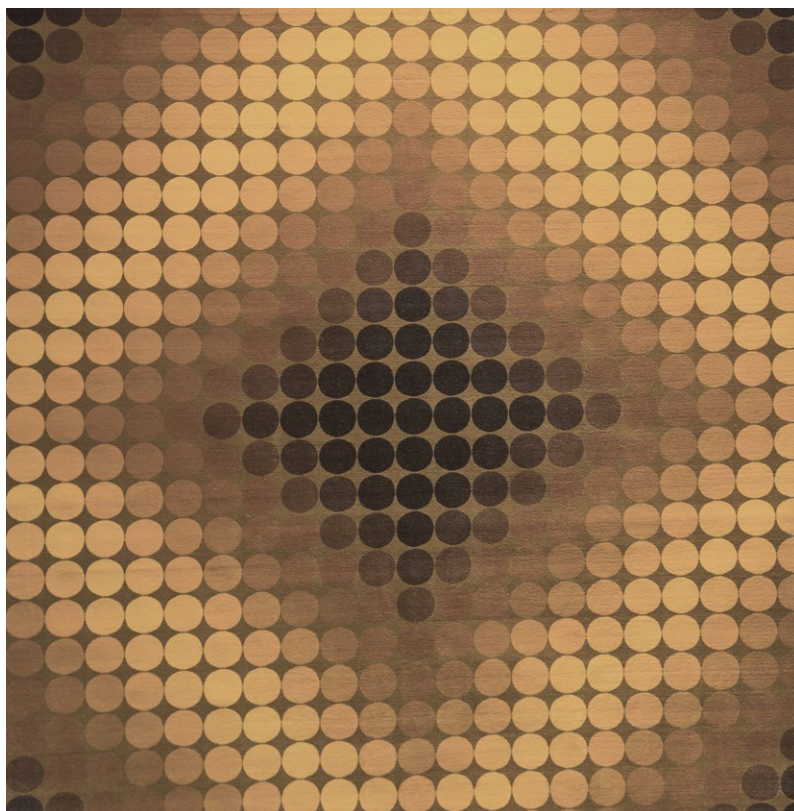


Fig. 5 Victor Vasarely, DIA OR CF.

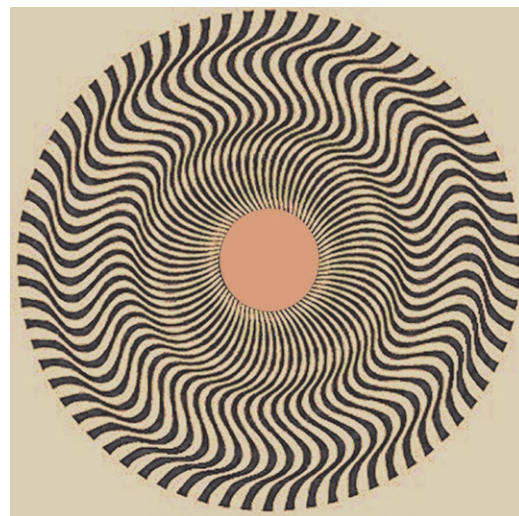


Fig. 6 Sugerarea reliefului concav și convex.

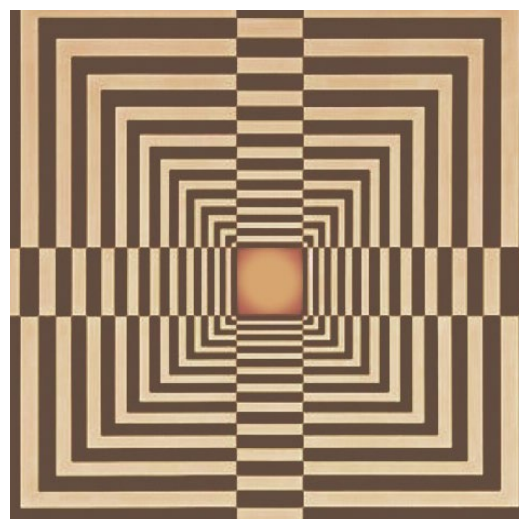


Fig. 7 Modul pe o rețea concavă.

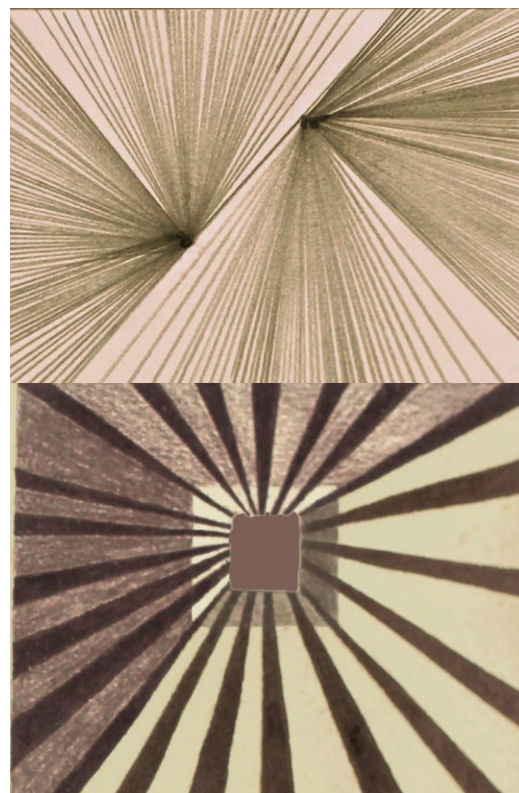
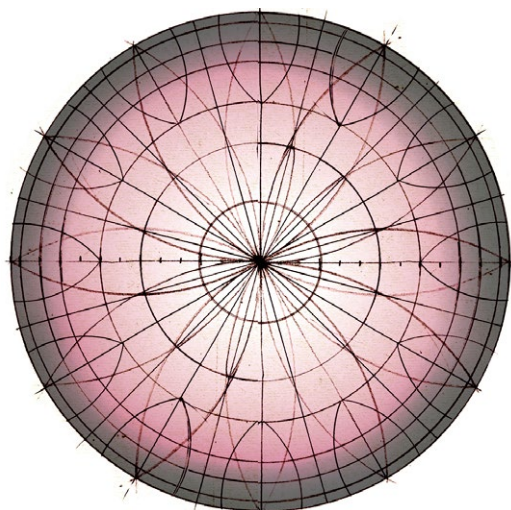
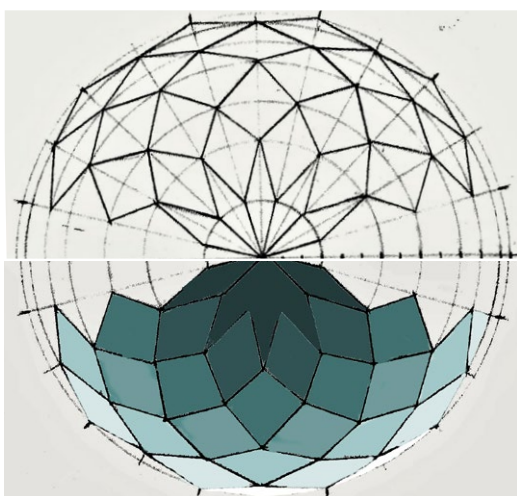


Fig. 8 Exerciții decorative cu sugerarea spațialității prin linie și formă.



a.



b.

Fig. 1 a. b. Rețele înscrise în cerc.

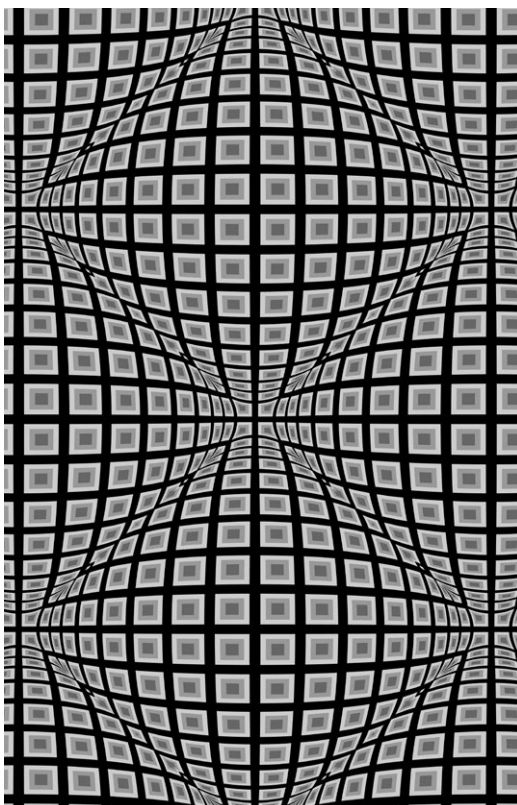


Fig. 2 Rețea decorativă, pe baza modificării succesive a spațiului în cadrul unei liniaturi.

c. Construcția rețelor decorative

- Pentru a construi mai ușor aceste rețele, vă puteți folosi de foile din caietele de matematică.
- Rețeaua cu modificarea succesivă a spațiului este bazată pe creșterea progresivă din două în două segmente.
- *Rețea radială, pe cercuri concentrice, construită prin împărțirea cercului în arce egale:*
 - cea mai simplă metodă de a împărți un cerc în arce egale se realizează folosind raza și diametrele perpendiculare ale cercului.
 - mutând vârful compasului din centrul cercului în capetele diametrelor, veți împărți cercul în șase arce, apoi, repetând procedeul pe noile diametre, îl veți împărți în 12 părți egale.
 - împărțiți diametrul în unități egale; pentru a obține o formă volumetrică, marcați câte două segmente de trei unități, câte două de două unități, câte două de o unitate și trasați cercuri concentrice; de aici, aveți libertatea să dezvoltați o rețea decorativă construind forme pe rețeaua deja formată (Fig. 1 și 2).
 - colorați sau valorati din ce în ce mai închis spre margine, pentru a sugera volumul.
- *Rețeaua înscrisă în pătrat, cu creștere progresivă de la dreapta la stânga și de jos în sus:*
 - construiți un pătrat cu latura de 20 cm;
 - folosiți ca unitate de măsură un pătrățel sau o jumătate de centimetru și începeți să construiți, de jos în sus și de la dreapta la stânga, segmente, două câte două, măsurate astfel: 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5, 5, 6, 6;
 - uniți segmentele obținute prin linii paralele; în formele obținute veți putea înscrie forme geometrice care se micșorează progresiv, sugerând deformarea în adâncime;
 - colorați formele în trepte tonale din ce în ce mai închise pe măsură ce se micșorează.

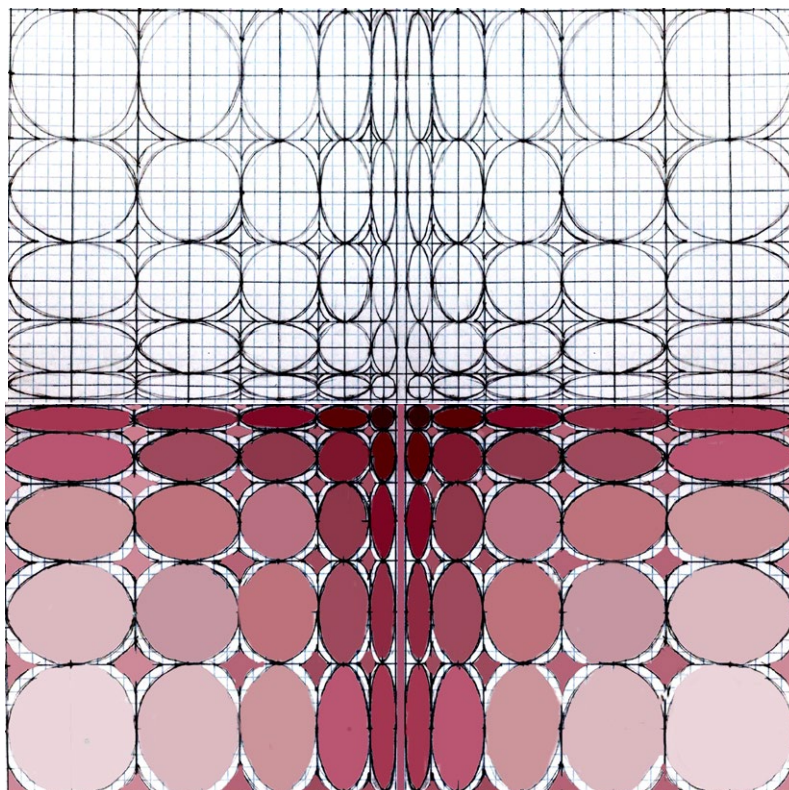


Fig. 3 Rețea în pătrat, cu modificarea succesivă a spațiului.

d. Etape în construcția rețelor decorative

■ Realizați o compoziție decorativă pe baza unei rețele desenate de voi sau descărcată din manualul digital (o puteți găsi și în codul QR):

- accesați manualul digital și descărcați imaginea statică aflată sus, în dreapta paginii (Fig. 5c). Urmăriți și imaginile din filmul aflat pe aceeași pagină, în care veți vizualiza etapele de lucru pas cu pas;
- salvați imaginea și deschideți-o în aplicația Paint 3D, aplicație gratuită în care, cu siguranță, ați mai lucrat.
- Etape de lucru:
 - rețeaua fiind deja desenată, nu aveți decât să o *umpleți* cu tonurile diferitelor culori, alese de voi pentru a accentua sugestia de 3D (Fig. 5 b) ;
 - alegeți culorile pe care doriți să le folosiți; puteți selecta orice culoare pentru a intra în panoul de editare a acesteia; mișcați pătratul pe banda de culori până ajungeți la culoarea dorită (Fig. 5 a), apoi alegeți un ton mai deschis pentru primul rând din rețea;
 - pentru fiecare rând care merge în adâncime, închideți tonalitatea așa cum vedeți în exemple;
 - pentru rețeaua frontală, din mijloc, puteți folosi aceeași culoare sau o puteți schimba; pentru pătrățelul central, folosiți cel mai deschis ton, închizând treptat ca în Fig. 5 d;
 - veți obține în final o imagine asemănătoare lucrării *Yllus* realizate de Victor Vasarely;
 - puteți încerca și varianta desenată pe hârtie milimetrică sau pe caietul de matematică; începeți cu 2 cm pentru pătrățelele rețelei și ajungeți, la bază, la 1 cm; valorăți cu un creion colorat sau cu un creion B până sugerați volumul, ca în exemplele alăturate (Fig. 5 e).



Împărțirea cercului
în părți egale.



Descărcați
imaginea.

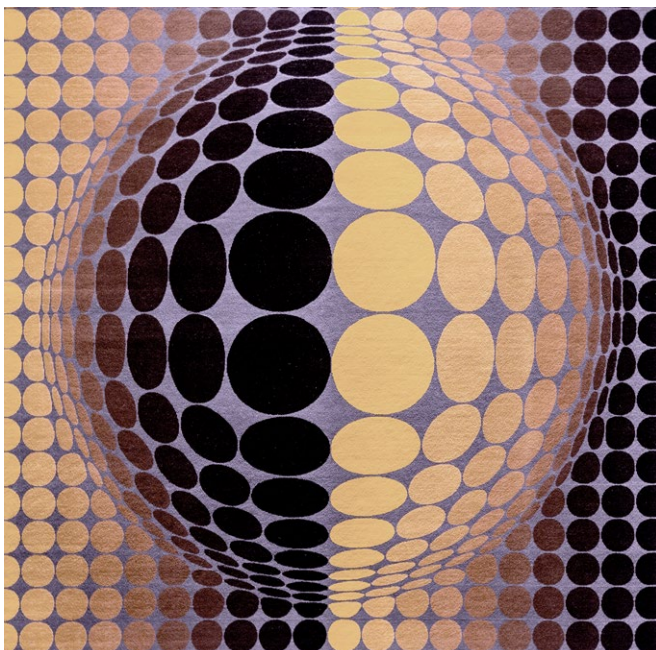
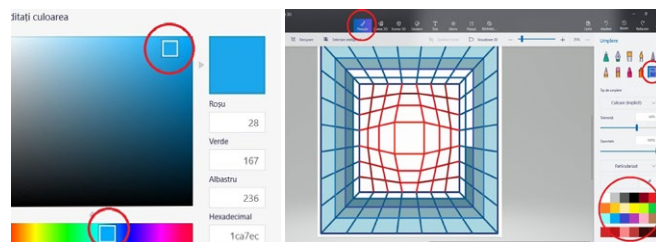
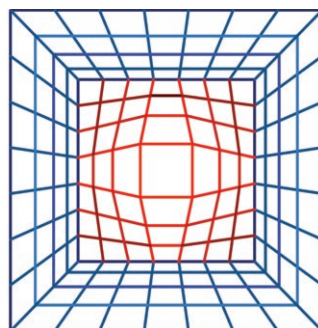


Fig. 4 Victor Vasarely, op-art.

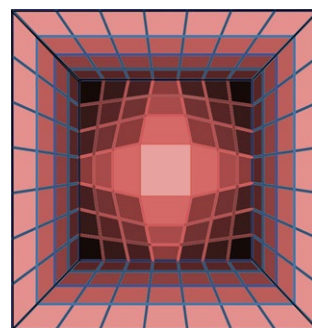


a.

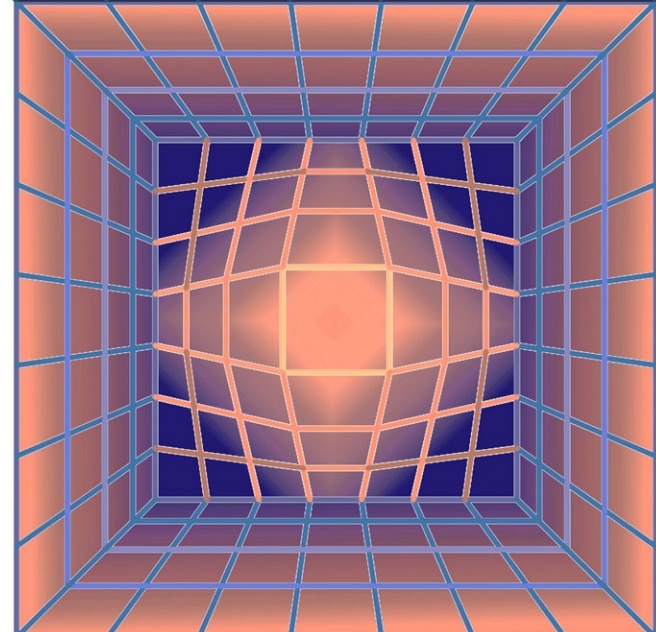
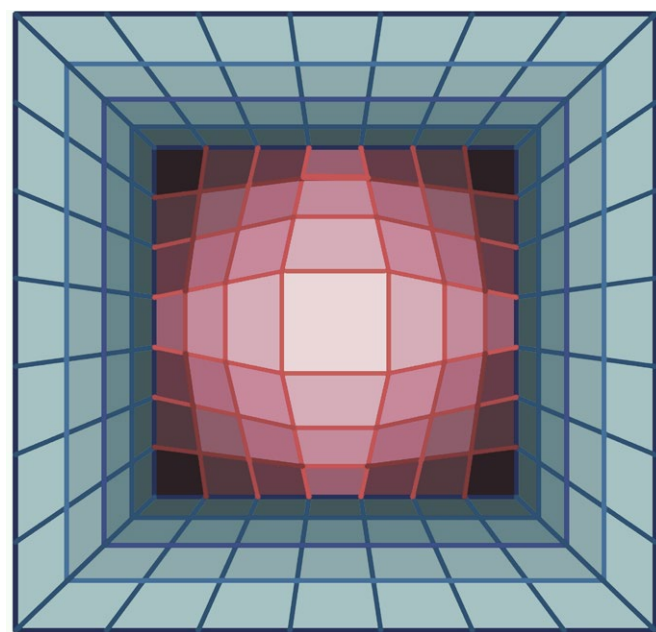


c.

b.



d.



e.

Fig. 5 a, c, d, e Rețea decorativă inspirată după o lucrare realizată de Vasarely (*Yllus*). Etape de lucru în Paint 3D.



Fig. 1 Compoziție cu contrast închis–deschis, stânga, și contrast cald–rece, dreapta.



Fig. 2 Compoziție cu personaje.

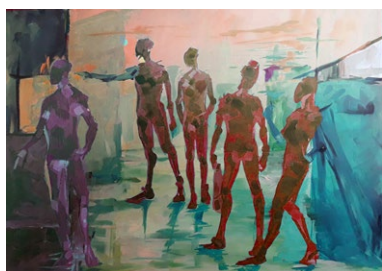


Fig. 3 Compoziție cu personaje.



Fig. 4 Van Gogh, Autoportret.



Fig. 5 Goya, Señora Sabasa Garcia.



Fig. 6 Edgar Degas, Repetiție de balet.

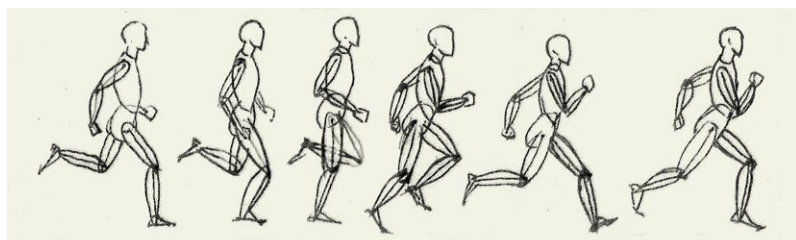


Fig. 7 Mișcarea. Părțile principale ale corpului se mișcă din 15 articulații.

3. Evaluare

3.1 Evaluare sumativă

Rezolvați testul următor:

1. Valorația este o etapă și un procedeu de lucru, folosit în următoarele tipuri de lucrări:

- a) peisaj–culoare;
- b) studiu: natură statică, portret–creion;
- c) compoziție cu personaje–culoare.

2. Care dintre următoarele afirmații sunt corecte?

- a) modularea este o tehnică tradițională de redare a umbrei și a luminii prin închis–deschis;
- b) modularea este o tehnică folosită numai în desen;
- c) modularea este o tehnică modernă de tratare picturală a umbrei și a luminii prin cald și rece.

3. Observați lucrările din Fig. 4 și Fig 5 și asociați-le cu răspunsul corect:

- a) modularea;
- b) modelarea.

4. Într-o compoziție, personajele sunt:

- a) aliniat și așezate la distanțe egale;
- b) așezate mai în față, mai în spate, la distanțe diferite.

5. Observați personajele din Fig 2 și Fig. 3. În care sunt respectate proporțiile corecte?

- a) Fig. 2;
- b) Fig. 3.

6. Identificați principiile decorative care dau sugestia de adâncime:

- a) repetiția la distanțe egale a motivelor; folosirea elementelor vegetale stilizate;
- b) repetiția progresivă cu modificarea succesivă a formei; folosirea degradeurilor sau a scărilor tonale de la închis la deschis.

7. Analizați pictura lui Edgar Degas, având în vedere următoarele repere:

- compunerea, așezarea, ritmul personajelor (grupe, ritmate expresiv, aliniat, egale etc.);
- tipul de formă, expresivitatea (grațioase, masive, dinamice, statice etc.);
- spațiul, volumul, perspectiva (sunt redată, sugerate, au sau nu adâncime);
- culoarea, valoarea (treptele tonale);
- atitudinea personajelor (mesajul).

8. Desenați un personaj în mișcare, ca în Fig. 7, și marcați articulațiile din care se produc mișcările.

Punctaj: 1 p. (1.) + 1 p. (2.) + 1 p. (3.) + 0,5 p. (4.) + 0,5 p. (5.) + 1 p. (6.) + 2 p. (7.) + 2 p. (8.) + 1 p. din oficiu = 10 p.

■ Realizați, pe telefon sau pe computer, structuri compoziționale experimentate ca în Fig. 8. Alegeți o compoziție cu personaje:

- salvați în telefon sau deschideți imaginea pe calculator, în Paint;
- folosiți linia din Paint și începeți să trasați diagonalele și axele dreptunghiului; trasați și alte linii pe care vi le indică personajele.

■ Realizați un loc pentru fotografiat:

- discutați cu profesorul pentru a alege un perete pe care să pictați aripi în fața cărora voi și colegii puteți face fotografii; aripile se pot confecționa și din diferite materiale prinse pe un carton sau pe un perete;
- pictați și alte imagini în fața cărora să vă fotografiați, încercând să vă așezați în diferite ipostaze (legănatul, eliberarea balonului, ca în lucrarea lui Banksy etc.); fiți creativi și inventați noi variante distractive;
- pictați pe un carton mai mare lucrarea lui Edvard Munch, *Țipătul*; pentru a vă amuza, decupați un oval de mărimea capului, încercând diferite expresii de spaimă, anxietate; dacă aveți tablă inteligentă, postați lucrarea pe ecran, iar apoi pozați în fața tablei îmbrăcați în negru;
- găsiți și alte variante, pictând tot pe cartoane un personaj preferat sau personaje și obiecte legate de o sărbătoare (un Moș Crăciun, iepurași, ouă roșii, dovleci și fantome simpatice etc.).

■ Realizați un portret după model:

- alegeți, împreună cu profesorul, pe colegul sau pe colega cu trăsăturile cele mai expresive și cu elementele feței (nas, gură, ochi) cu proporții diferite de cele pe care le știți ca fiind împărțirea clasică în patru părți egale; aceste detalii vă ajută să individualizați mai ușor portretul, încercând să exagerați aceste particularități și chiar să evidențiați o anumită expresie;
- pentru documentare, căutați online portretele lui Amedeo Modigliani;
- alegeți o dominantă cromatică în culoarea care credeți că l-ar caracteriza cel mai bine sau în culoarea pe care chiar colegul o preferă.

■ Realizați o compoziție cu personaje, alegând una dintre următoarele sugestii (observați compozițiile de la Fig. 2 și 3):

- compoziție statică, având trei personaje, cu titlul *În familie*, folosind ca temă de culoare dominantă caldă;
- compoziție dinamică, având cinci personaje, cu titlul *Antrenament*, folosind ca temă de culoare contrastul complementarelor;
- compoziție statică, având cinci personaje, cu titlul *Așteptare*, folosind ca temă de culoare griuri colorate și griuri acromatice;
- compoziție dinamică, având cinci personaje, cu titlul *Dans*, folosind ca temă de culoare contrastul de clarobscur.

■ Desenați pe foi de matematică rețele egale, în care sugerați volumul, și rețele bazate pe modificarea succesivă a spațiului. Folosiți valoarea pentru a evidenția adâncimea, așa cum observați în imagini.



Fig. 8 Andrei Rubliov. Structuri compoziționale.



Fig. 9 Soluții pentru locul de fotografiat.

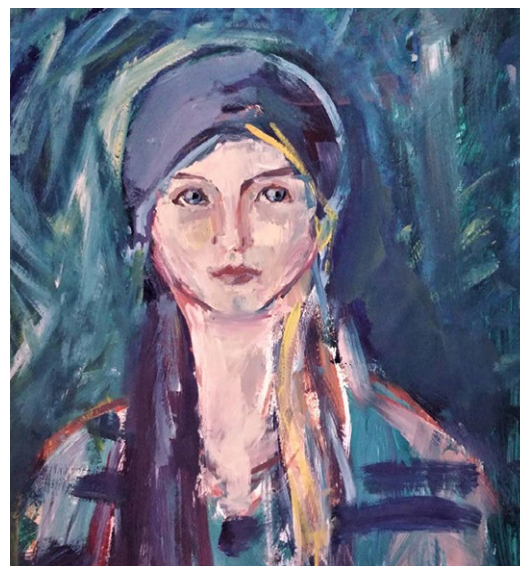


Fig. 10 Elev, Portretul colegei.

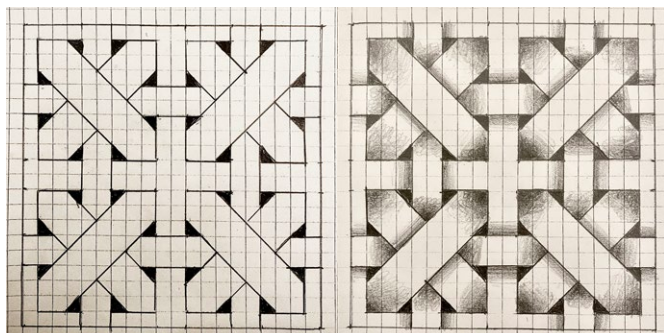


Fig. 11 Elev, rețea egală în care se sugerează volumul, etape.

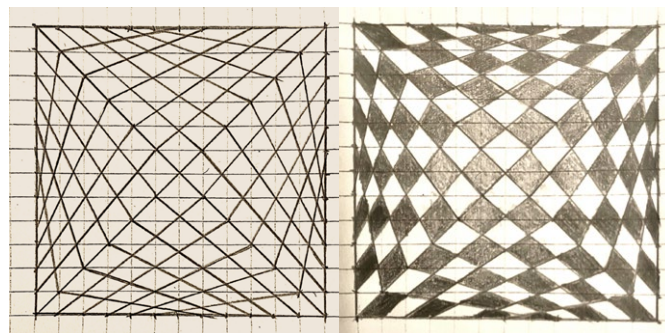


Fig. 12 Elev, rețea cu modificări succesive, etape.



Fig. 1 Elev. Natură statică, studiu în creion.



Fig. 2 Elev. Peisaj, tehnici picturale.

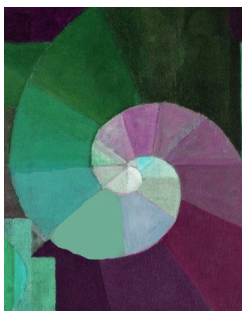


Fig. 3 Elev. Natură statică. Fig. 4 Elev. Rețea spiralată.



Fig. 5 Elev. Compoziție statică cu personaje.



Fig. 6 Elev. Natură statică, studiu în culoare.

3.2 Evaluare complementară

a. Portofoliul elevului

■ Portofoliul are scopul de a confirma că obiectivele învățării reprezintă ceea ce știți sau sunteți capabili să faceți. Portofoliul cuprinde dovezi relevante ale progresului, preocupărilor și intereselor voastre: lucrările pe care le-ați realizat în clasă, studiile și schițele de documentare pentru proiecte, compozițiile pe diverse teme, precum și lucrările realizate acasă de cei pasionați, care demonstrează preocupările unora dintre voi. Portofoliul este deopotrivă un martor al evoluției voastre ca elevi și un bun instrument pentru profesor, care vă poate urmări evoluția. Profesorul nu face doar evaluarea, el vă poate îndruma în alegerea lucrărilor.

■ Portofoliul este o mapă, pe coperta căreia scrieți: PORTOFOLIUL ELEVULUI, denumirea disciplinei, numele elevului, clasa, profesorul. Puteți personaliza coperta cu un logo care să vă caracterizeze.

b. Conținutul portofoliului

■ Portofoliul cuprinde:

- caietul de schițe în care se află schițele, testele de evaluare, fișele de observare sistematică a activității și a comportamentului elevului, fișele de autoevaluare, fișele de evaluare sau sarcinile de lucru din activitățile pe grupe, eseurile, analizele pe imagini, alte însemnări, listele de materiale, etapele de lucru, cuvintele-cheie etc.;
- mapa de lucrări (picturi, desene, fotografii cu lucrări de modelaj sau alte lucrări în relief) realizate în orele de educație plastică;
- fișele printate, primite de la profesor, cu diferite planuri sau sarcini de lucru, planuri pentru analize etc.;
- alte lucrări și fotografii pe care le considerați interesante sau pe care profesorul vi le recomandă fiindcă le consideră reprezentative pentru evoluția voastră.

■ În funcție de scop, portofoliile pot fi:

- portofolii de prezentare, care cuprind elementele alese de elev sau indicate de profesor ca reprezentative pentru activitatea sa.
- portofolii de evaluare, care cuprind lucrările sau fișele folosite pentru evaluările pe unități de învățare;
- portofolii de grup, care cuprind toate materialele realizate în echipe sau pe clasă, în cadrul unor teme sau proiecte comune.
- Analizați portofoliul și răspundeți la întrebările din fișa de autoevaluare.

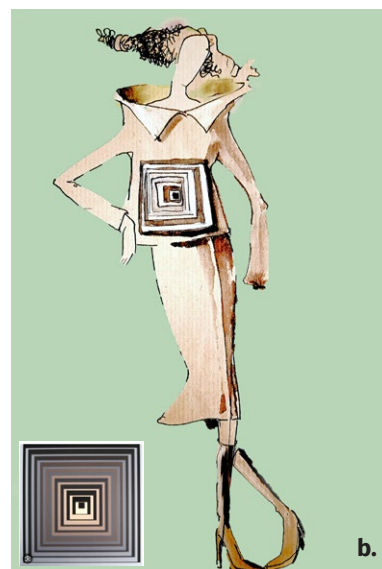


Fig. 7 a, b Elevi. Haine inspirate de lucrările lui Victor Vasarely.

IV. Proiecte și evenimente

1. Afișul de promovare / 80

1.1 Târgul de produse artistice, expoziția / 80

1.2 Concurs de punere în scenă a unor cadre din filme celebre / 82

1.3 Proiectul / 84

2. Evaluare finală / 86

2.1 Evaluare sumativă / 86

3.2 Evaluare complementară finală / 87

Dicționar / 88

La sfârșitul acestui capitol, elevii:

1. Lucrează individual și în echipă pentru realizarea unui proiect și pentru organizarea unui eveniment.
2. Decorează costume și recrează replici amuzante ale filmelor preferate.
3. Învăță să-și prezinte propriile produse artistice pentru a le pune în valoare.
4. Știu să creeze și să promoveze un eveniment.
5. Își exprimă bucuria, spiritul ludic și buna dispoziție, lucrând la proiecte inedite.



Fig. 1 Tricou pictat după un proiect personal.



Fig. 2 Ornamente de brad.



Fig. 3 Accesorii (geantă și broșă).



Fig. 4 Picturi care pot fi folosite pentru decorarea casei.

1. Afișul de promovare

1.1 Târgul de produse artistice, expoziția

a. Scopul

■ În activitățile voastre din timpul orelor de educație plastică ați realizat schițe, studii, ați repetat sau ați învățat diferite procedee și tehnici de lucru, ați creat afișe, ați construit obiecte tridimensionale, ați descoperit expresivitatea figurii umane și ați folosit-o în compoziții, ați învățat să construiți volumul și să redați sau să sugerați spațiul plastic și decorativ.

■ Printre temele plastice, propuse de profesorul vostru la clasă, ați realizat și produse artistice pe care le puteți folosi ca exponate la un târg organizat pentru strângerea de fonduri, pe care îl planificați cu ocazia unui eveniment sau în preajma unei sărbători. Fondurile le puteți folosi pentru procurarea de materiale în vederea realizării unui alt proiect, pentru a cumpăra daruri copiilor din zone defavorizate etc.

b. Produsele artistice

■ Pe lângă exponatele aflate deja în portofolii (peisaje, flori, obiecte, bijuterii), mai puteți crea următoarele genuri de produse:

- semne de carte;
- felicitări, cărți poștale;
- abțibilduri;
- câni sau alte obiecte pictate;
- haine pictate manual după lucrările unor artiști sau după proiectele proprii;
- măștișoare;
- fan-art;
- ornamente de brad etc.

c. Organizarea spațiului de expunere

■ Împreună cu profesorul alegeți locul în care veți expune produsele. Spațiul trebuie să vă permită să faceți o expoziție cu lucrările puse în *paspartuuri*. Acestea pot fi realizate din duplex sau din cartoane colorate. Dacă marginile lucrărilor sunt drepte și finisate, puteți lipi lucrările direct pe cartoane, având grijă să fie centrate corect.

■ Trebuie să aveți în vedere un spațiu pentru *stand* (mesele precum și produse, expoziția), precum și zone pentru circulația vizitatorilor și pentru momentul festiv al deschiderii târgului.

d. Afișul de promovare

■ Pentru a putea invita vizitatorii la târg, este nevoie de promovarea acestuia. Astăzi, canalele de socializare reprezintă o modalitate accesibilă de promovare a unui eveniment.

■ Afișul, compus din imagine și text, oferă publicului informații precum:

- numele târgului;
 - ce tip de produse vor fi disponibile;
 - data (perioada), ora și adresa unde va avea loc;
 - orice informație relevantă, pe care publicul ar trebui să o cunoască (prețul biletului de intrare; destinația fondurilor obținute din vânzarea produselor etc.)
- Textul prezent într-un afiș poate avea mai multe forme sau dimensiuni. În funcție de importanța informației, se stabilește o ierarhie a prezentării acestora.

■ Numele târgului este centrul de interes al compoziției. Dimensiunea sa va fi cea mai mare, întrucât anunță evenimentul. Forma acestuia reflectă atmosfera târgului. Fiind un eveniment cu public numeros, unde vor fi prezentate diferite produse, caracterul textului poate avea o formă jucăușă, dinamică și puternic colorată.

■ Produsele disponibile pot fi enumerate sau pot fi înfățișate sub forma unor fotografii sau a unor desene stilizate. Este recomandabil ca imaginile să nu fie așezate ca într-un caiet de matematică, una lângă cealaltă, simetric, cu aceleași dimensiuni. Imaginile ar trebui să fie așezate într-o manieră dinamică, expresivă. Într-un afiș, scopul imaginii este să redea atmosfera evenimentului, și nu să prezinte un catalog de vânzare.

■ Informațiile privitoare la perioada și la locul desfășurării evenimentului sunt prezentate fie în proximitatea titlului, fie alături de celelalte informații descrise.

■ Cele din urmă sunt redată prin caractere simple, de mici dimensiuni, într-o formulă discretă, în partea de jos a afișului.

■ Între titlul afișului și imaginea aleasă există o relație de armonie, dar și de contrast, astfel încât, așezate împreună, să pară că fac parte din aceeași familie de forme, însă, totodată, să reflecte un contrast prin care textul să se distingă ușor de imagine.



Târgul de produse artistice.



Fig. 5 Haine pictate după operele lui Henri Matisse.

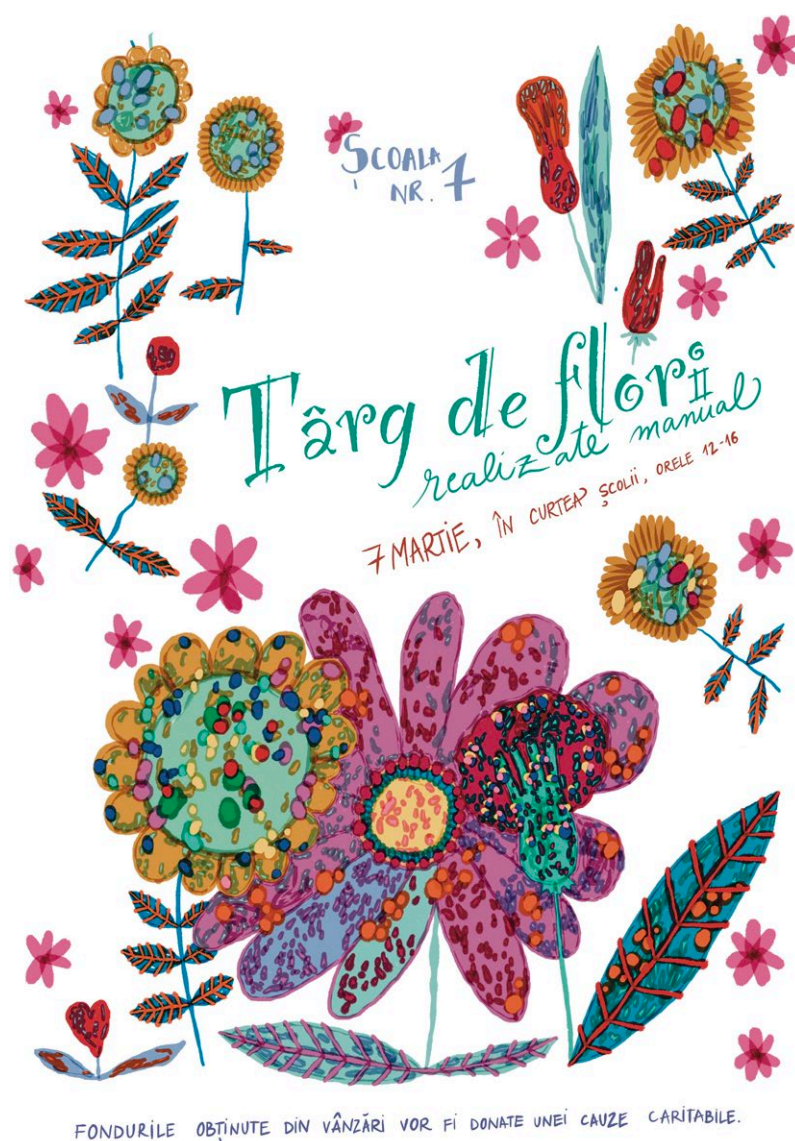


Fig. 6 Exemplu de afiș al unui târg de obiecte decorative. Atât textul, cât și ilustrația au fost realizate manual pentru a evidenția specificul târgului.



Fig. 1 Interpretarea unei imagini din filmul de animație *Up*, 2009.



Fig. 2 Interpretarea unei imagini din filmul de animație *Ratatouille*, 2007.



Fig. 3 Interpretarea unei imagini din filmul *It*, 2017.



Fig. 4 Interpretarea unei imagini din filmul *The Ring*, 2002.



1.2 Concurs de punere în scenă a unor cadre din filme celebre

a. Scopul

■ Prin acest experiment de inițiere în arta spectacolului, veți recrea imagini celebre din filme, folosindu-vă creativitatea și talentul de a improviza costume și scenografii inedite, cu materiale simple, pe care le puteți procura cu ușurință, folosind spațiul și mobilierul din clasă.

■ Se va lucra în echipe de patru-cinci elevi, iar cadrele finale vor participa la un concurs de fotografie, care poate fi jurizat de profesori și votat de elevi. La concurs pot participa toate clasele paralele. Deși proiectul trebuie realizat cu toată responsabilitatea și cu scopul de a câștiga, veți avea nevoie de multă creativitate, de imaginație, dar și de umor și bună dispoziție.

b. Etape de lucru

- Proiectul trebuie să aibă două etape:
 - etapa pregătitoare, în care faceți lista de filme preferate ca sursă de inspirație, alegând scenele celebre și momentele-cheie; discutarea și propunerea materialelor pentru recuzita necesară realizării scenelor de film (draperii, haine, trusă de machiaj, cartoane, obiecte, bandă de lipit, capsator, diferite tipuri de culori, markere și alte materiale de lucru);
 - etapa realizării decorului, a improvizării costumelor și a creării cadrelor.

■ Fiecare grupă își alege un scenograf, un costumier, un fotograf și un regizor. Actori puteți fi oricare, în funcție de filmul și de scena alese. Este bine să luați în seamă fiecare idee spontană, pe care o are orice membru al echipei. Uneori, ideile nonconformiste sau excentrice pot da o notă în plus de umor.

■ Improvizarea vă stimulează imaginația, vă dă încredere în voi, cere spontaneitate și muncă în echipă. Este un fel de magie să vedeți cum din câteva materiale simple și cu multă creativitate puteți realiza ceva atât de nou și de diferit. Tot ce aveți nevoie este dorința de a vă distra, de a experimenta cu imaginație și bucurie, de a interacționa cu ceilalți colegi.



Parodii ale unor filme.

c. Afișul de promovare

■ În vederea organizării unui concurs, va trebui să îndepliniți următorii pași:

- întocmirea unui regulament în care sunt specificate: tema, o listă de filme de referință, termenul-limită, forma de înscriere și criteriile de evaluare în urma cărora juriul va alege câștigătorii;
- stabilirea juriului;
- promovarea concursului;
- prezentarea rezultatelor;
- premierea câștigătorilor și expoziția.

■ În ceea ce privește promovarea, puteți realiza un afiș sugestiv al concursului. În Fig. 5 puteți observa un exemplu în care elevii au folosit ca referință afișul filmului *Pulp Fiction*, 1994. Imaginea are ca centru de interes portretul personajului feminin, care „caută” atenția privitorului. Titlul filmului a fost înlocuit cu cel al concursului. Deși fotografia nu este realizată, conform afișului original, aceasta sugerează atmosfera imaginii de referință, atitudinea personajului principal și prezintă o gamă cromatică similară.

■ Pentru un plus de expresivitate și de autenticitate, se recomandă evitarea editării pe calculator a imaginilor. Improvizația, fie ea rudimentară, conferă o notă de originalitate.



Fig. 5 Afișul de promovare.



Fig. 6 Interpretarea unei imagini din filmul *Barbie*, 2024.



Fig. 7 Interpretarea unei imagini din filmul *Truman Show*, 1998.



Fig. 8 Interpretarea unei imagini din filmul *The Shining*, 1980.



Fig. 9 Interpretarea unei imagini din filmul *Matrix Reloaded*, 2003.





Fig. 1 Haine pictate manual (fragmente din lucrările lui Andy Warhol).



Fig. 2 Haine pictate manual (sursa de inspirație: Pablo Picasso).



Fig. 3 Haine pictate manual (sursa de inspirație: Wassily Kandinsky).

1.3 Proiectul

a. Alegerea temei de proiect

- Pentru alegerea unei idei de proiect trebuie să porniți o discuție în clasă și să fiți creativi.
- Un proiect în care ați putea să folosiți la nivel practic noutățile descoperite anul acesta ar fi pictarea hainelor mai vechi pentru a le da o nouă înfățișare.
- Alegeți un artist din orice perioadă a istoriei artei, a cărui operă o puteți interpreta și simplifica. Din această operă preluați ca modul un element pe care îl puteți repeta sau doar un fragment care vă place mai mult și pe care puteți încerca să îl reproduceți.
- Este bine ca artiștii pe care îi alegeți să fie cunoscuți și să fie reprezentanți ai artei moderne și contemporane, începând cu Arta 1900.
- Puteți alege dintre următorii artiști: Gustav Klimt, Henri Matisse, Wassily Kandinsky, Pablo Picasso, Piet Mondrian, Joan Miró, Jean-Michel Basquiat, Andy Warhol, Henri Rousseau etc.

b. Realizarea proiectului

- Etape de lucru:
 - analizați mai multe lucrări ale artistului ales, încercând să le identificați stilul, tipul de linie și de formă, culorile, procedeele tehnice și tot ce credeți că este caracteristic pentru a fi ușor de recunoscut;
 - înainte să începeți lucrul direct pe haine, faceți schițe și încercări pentru a verifica



Fig. 4 Haine pictate manual (sursa de inspirație: Jean-Michel Basquiat).

dacă ați înțeles linia dominantă, formele specifice, tipul de geometrizare etc.;

- încadrați formele pe o zonă vizibilă a unei ținute vestimentare (pe piept, pe spate, pe o mânecă, pe un picior, pe o pălărie etc.);
 - desenați cu creionul înainte să începeți să pictați cu culori;
 - pictați fără grija că ați putea da greș, fiindcă totul se poate corecta.
- Folosind culori sau markere textile și obiecte vestimentare ce pot fi „reînnoite”, realizați singuri o ținută unică, pe care să o purtați cu stil și cu mândrie.
- Când alegeți numele proiectului, trebuie să arătați că aveți atitudine, că aveți umor, că vă gândiți să transmiteți un mesaj.

c. Promovarea

- Un astfel de proiect poate avea ca scop o prezentare de modă prin care să se promoveze obiectele vestimentare.
- Prezentarea de modă poate fi organizată în orice spațiu mai larg al școlii, unde pot participa mai mulți elevi și unde există o bună vizibilitate a „podiumului”.
- Prezentarea de modă poate fi promovată prin diferite modalități: realizarea unui afiș sau a unui eveniment online, pe rețelele de socializare.
- O abordare inovativă a prezentării va spori interesul publicului.
- Completați pentru fiecare proiect fișa de observare a activității și apreciați situația cea mai apropiată de modul în care v-ați implicat în aceste proiecte.



Fig. 6 Afiș de promovare.



Fig. 7 Haine pictate manual (sursa de inspirație: Henri Rousseau).



Fig. 5 Haine pictate manual (sursa de inspirație: Jean-Michel Basquiat).



Fig. 8 Haine pictate manual (sursa de inspirație: Gustav Klimt).



Fig. 1 Joseph-Marie Vien, Podul Sant'Angelo.



Fig. 2, 3 Design de produs: scaun.

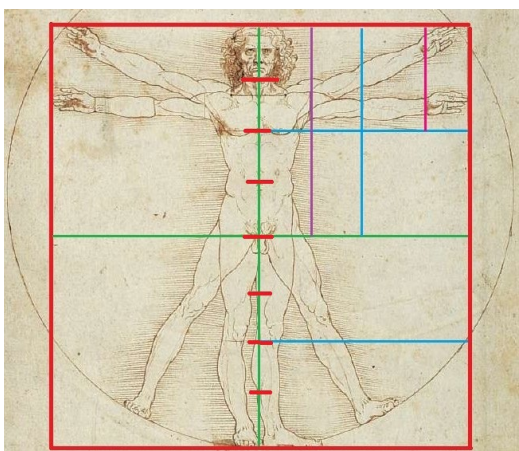


Fig. 4 Leonardo da Vinci, Omul vitruvian.



Fig. 5, 6 Design grafic: afișe.



Fig. 7 Andy Warhol, Cutia de supă Campbell.

2. Evaluare finală

2.1 Evaluare sumativă

Rezolvați testul următor pentru a verifica dacă v-ați însușit cunoștințele acumulate de-a lungul acestui an școlar.

1. Notați următoarele enunțuri cu A (adevărat) sau F (fals):

- Punctele de fugă sunt plasate pe raza vizuală principală.
- Dreapta de capăt este paralelă cu planul tabloului.
- Dreptunghiul orizontal frontal are două laturi orizontale și două laturi ce fug către punctul principal de vedere.

2. Completați spațiile libere cu termenii specifici adecvați:

- Designul este folosit în campaniile de promovare și de marketing.
- Designul vestimentar se ocupă cu
- Designul de interfață apare în cazul tuturor aparatelor digitale precum
- Designul este implicat în amenajarea funcțională și estetică a spațiilor interioare sau exterioare cu diverse destinații.
- Designul de produs este domeniul care proiectează

3. Răspundeți la întrebări, folosindu-vă de cunoștințele acumulate pe parcursul anului școlar:

- Care este diferența dintre modulare (modulație) și modelare (modelare), ca procedee plastice de redare a volumului?
- Ce tipuri de compoziție plastică putem întâlni?
- Care sunt etapele studiului după natură?
- Care sunt genurile compoziției plastice?
- Ce diferențe există între compoziția plastică și cea decorativă?
- Care este proporția clasică a corpului uman, în raport cu dimensiunea capului?
- Care este proporția membrului inferior, în raport cu înălțimea totală a corpului?

4. Analizați în paralel o lucrare de Jackson Pollock, creator al metodei *action painting*, și o lucrare a lui Andy Warhol, reprezentant al curentului *pop-art*.

Ce tip de compoziții reprezintă fiecare dintre lucrări (figurativ, nonfigurativ)? Care sunt principalele diferențe și posibilele asemănări dintre ele?

Punctaj: 1 p. (1.) + 1 p. (2.) + 3 p. (3.) + 4 p. (4.) + 1 p. din oficiu = 10 p.



Fig. 8 Jackson Pollock, Autumn Rhythm (Number 30).

2.2 Evaluare complementară finală

Artele cinetice. Investigația

1. **Întrebarea inițială.** Cum ați putea aplica în artele spectacolului competențele acumulate în orele de educație plastică? Cum putem respecta în scenografie regulile de bază ale compoziției: unitatea, echilibrul și armonia?
2. **Documentarea.** Căutați în sursele online imagini și videoclipuri cu scenografia unor piese de teatru cunoscute sau studiate la limba română și ecranizări ale unor piese sau opere literare. De exemplu, puteți alege o paralelă între diverse puneri în scenă ale piesei *O scrisoare pierdută*.
3. **Analiza operelor dramatice.** Punerea în scenă a piesei *O scrisoare pierdută*, în regia lui Liviu Ciulei, este un spectacol clasic, în care decorurile și costumele, în tonuri neutre cu accente calde, sunt specifice secolului al XIX-lea. Regizorii contemporani au ales, pentru aceeași piesă, scenografii actualizate, cum sunt cele de la teatrele naționale din Cluj-Napoca și Craiova: recuzita cuprinde laptopuri, iar costumele sunt contemporane, reprezentate de tricouri și de șepci cu cozorocul întors. Unele variante sunt musicaluri. Este importantă păstrarea unui raport cromatic unitar, a unei game, a unei dominante sau a unui contrast specific fiecărui act, atât pentru costume și decoruri, cât și pentru jocul de lumini.
4. **Analiza operelor cinematografice.** Puteți compara versiuni cinematografice. Ecranizarea lui Franco Zeffirelli, *Romeo și Julieta*, din 1968, prezintă interioare istorice și veșminte somptuoase, de epocă, în timp ce versiunea contemporană, din 1996, are personaje îmbrăcate în haine casual, tricouri, cămăși colorate, jeansi, iar scenele se desfășoară pe străzile orașului modern sau pe plajă.
5. **Transferul cunoștințelor.** Clasa se va împărți în două echipe. Una dintre echipe va crea schițele costumelor corespunzătoare viziunii clasice (istorice) a operei alese, iar cealaltă echipă, varianta contemporană a costumelor, pentru aceeași piesă sau film. Ce temă de culoare ați alege pentru fiecare variantă? V-ați concentra pe un contrast valoric sau cromatic?
6. **Reflexia și autoevaluarea.** Apreciați lucrările grupei, în funcție de modul în care a respectat obiectivele propuse în comun. Desemnați un membru al echipei care să prezinte viziunea comună a lucrărilor. Prin discuții, veți demonstra cum ați reușit să puneți în valoare limbajul plastic și expresivitatea, pe care le stăpâniți, în creațiile scenografice.
7. **Evaluarea grupelor.** Comparați realizările grupelor, observând cum au reușit să redea viziunea istorică sau contemporană a operei dramatice sau cinematografice. Evaluați proiectele comune ale grupelor.



Costume și scenografie, clasic și contemporan.

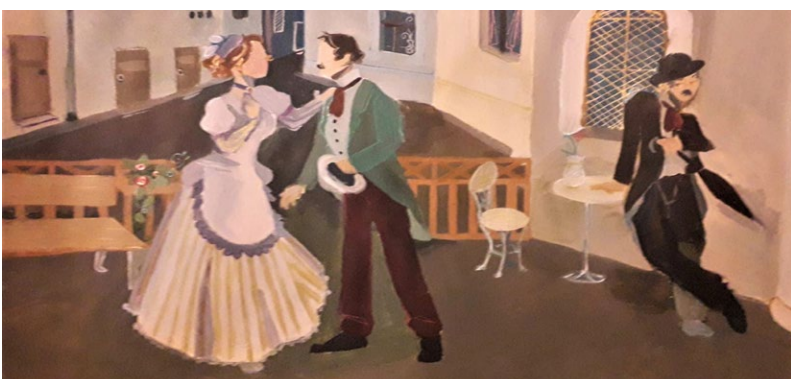


Fig. 9 Elev, scenă din piesa *O scrisoare pierdută*.



Fig. 10 *Romeo și Julieta* (ecranizare clasică).



Fig. 11 *Romeo și Julieta* (ecranizare modernă).



Fig. 12 Piesa *O scrisoare pierdută* în varianta modernă și în varianta clasică.

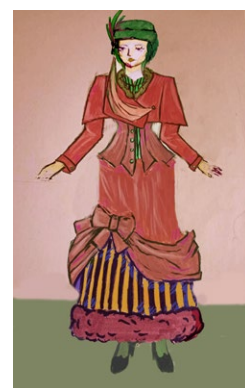


Fig. 13 Elevi, costume în varianta clasică.

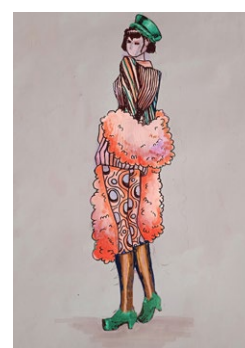


Fig. 14 Elevi, costume în varianta modernă.



Fig. 15 Elevi, personajele *Romeo și Julieta*.

Dicționar

Capitolul I

Banner – element publicitar realizat pe o fâșie lungă și îngustă.

Bidimensional – suprafață care nu are decât două dimensiuni, lățime și lungime; suprafață plană.

Ergonomie – disciplină care studiază relațiile dintre om, obiect și mediu. Obiectele ergonomice sunt atent studiate în raport cu forma și cu proporțiile corpului uman, precum și cu activitatea umană pentru care a fost creat obiectul.

Funcțional – care prezintă utilitate, care poate fi folosit.

Haute couture – vestimentație de înaltă calitate, realizată manual la marile case de modă pentru prezentări.

Interfață digitală – sistem de comunicare cu afișaj ce utilizează semne grafice.

Laviu – tehnică folosită cu toate tipurile de culori, tușuri sau alți pigmenți care se diluează; culoare diluată.

Minimalist – (despre un stil) care utilizează minimumul de mijloace, caracterizat de o geometrizare sobră.

Modular – (despre un ansamblu) care este realizat pe baza unui modul (volum simplu, geometric, repetat).

Multidisciplinar – care aparține mai multor discipline, domenii.

Pattern – model (repetat), modul.

Performance – spectacol (aici, prezentare de modă).

Pictogramă – desen sau simbol sugestiv prin care se evidențiază un obiect sau o idee.

Proiecție – operație de reprezentare a unui punct sau a unei drepte pe un plan.

Prototip – model după care se realizează o serie de obiecte, primul exemplar al unui lot.

Prêt-à-porter – îmbrăcăminte concepută și vândută pentru a fi îmbrăcată fără modificări, și nu realizată pentru o anumită persoană.

Tridimensional – (despre spații sau forme) care prezintă trei dimensiuni: lățime, lungime și înălțime.

Capitolul II

Artă abstractă – curent artistic, prin care autorii se îndepărtează de arta figurativă, încercând să descopere ritmul și calitățile punctelor, ale liniilor și ale suprafețelor, precum și relațiile dintre ele. Prima lucrare abstractă a realizat-o Wassily Kandinsky. Se remarcă, de asemenea, suprematismul lui Kazimir Malevich și neoplasticismul lui Piet Mondrian.

Cubism – curent artistic reprezentat de Pablo Picasso, Joan Miró și Georges Braque care s-a remarcat prin geometrizarea și interpretarea formelor, reprezentate nu așa cum se văd, ci din mai multe direcții în același timp. Cubismul a cunoscut trei faze: cézanniană, analitică și sintetică; multe dintre curente care au urmat au fost influențate de cubism.

Dadaism – curent literar și artistic apărut în timpul Primului Război Mondial; considerat o revoluție generală a artei, dadaismul a experimentat cu toate elementele unei opere de artă așa cum era cunoscută în sens tradițional până atunci. Artiștii pun în discuție statutul operei de artă, Marcel Duchamp lansând chiar și conceptul *ready-made* („gata făcut”), prin care susține faptul că orice obiect obișnuit poate căpăta statutul unei opere de artă dacă este plasat în contextul potrivit. Dadaistii au introdus tehnici noi, precum frotajul și colajul, Kurt Schwitters realizând colaje din deșeuri recuperate de pe străzile unei Germanii ruinate din cauza Primului Război Mondial.

Expresionism – curent care a apărut și s-a manifestat în

Germania, la începutul secolului al XX-lea, și care a promovat exprimarea liberă a trăirilor artistice. Reprezentanți principali: Franz Marc, Ernst Ludwig Kirchner.

Fovism – curent artistic apărut la începutul secolului al XX-lea care pune accentul pe culoare. Numele acestui curent provine de la cuvântul francez *fauves* („animale sălbatice”) și a fost dat de către critici artiștilor care foloseau juxtapunerile cromatice violente (Henri Matisse, Maurice de Vlaminck, André Derain).

Futurism – curent artistic apărut în Italia la începutul secolului al XX-lea; inspirat de geometrizarea cubistă, este explicat de manifestul lui Marinetti, care elogia dezvoltarea industriei automobilelor și a tuturor factorilor care, în viața artiștilor din acest curent, propulsau lumea către viitor. Numele acestui curent provine din italiană, *futuro* însemnând „viitor”. În consecință, principala preocupare a artiștilor este aceea de a ilustra mișcarea, dinamismul, fie prin fragmentarea subiectelor reprezentate, fie prin realizarea unor suprafețe continue, organice.

Suprerealism – curent promovat de artiști precum Salvador Dalí și René Magritte, care considerau că actul artistic trebuie să fie bazat pe un dicteu automat. Acest principiu a fost explicat pe larg în cadrul manifestului redactat de André Breton, în care domeniul visului era considerat singura sursă de inspirație viabilă pentru o artă pură care poate salva societatea.

Capitolul III

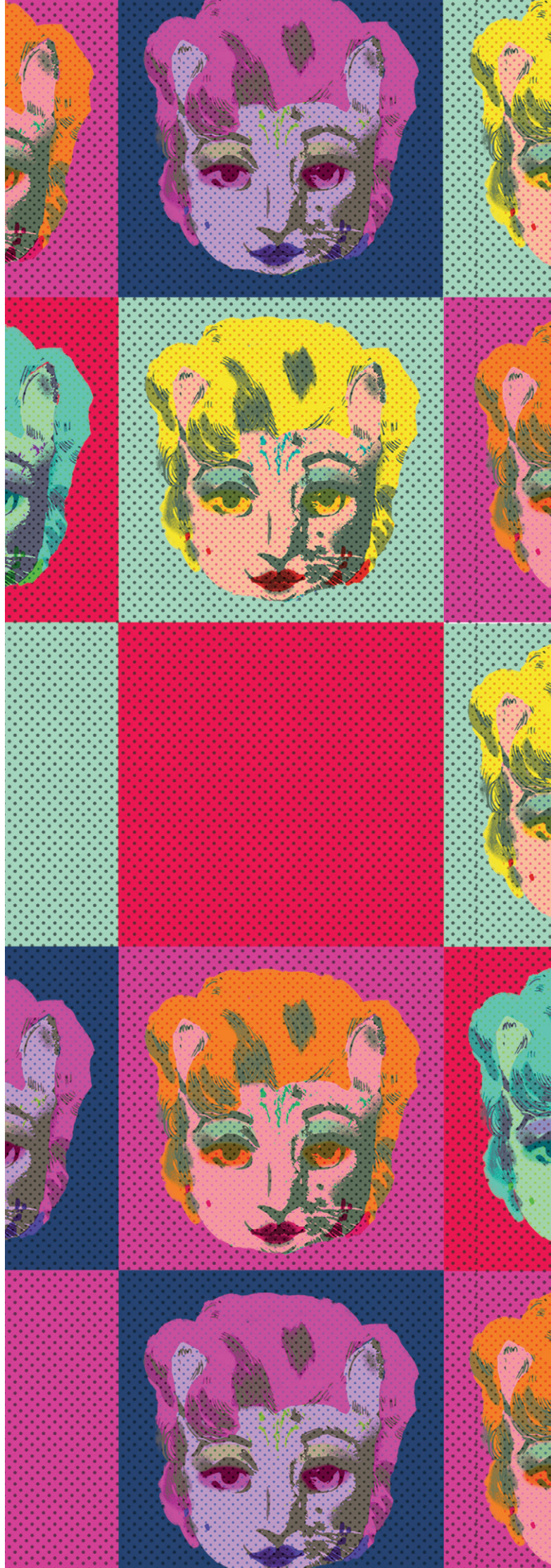
Draperie – material textil, temă pentru studiu în creion, cărbune sau culoare datorită diversității de volume pe care le creează prin așezarea pe un plan vertical sau orizontal.

Elaborat – (aici, despre lucrări) lucrat cu migală, cu mare atenție, până aproape de perfecțiune. Forma elaborată este opusă celei spontane, întâmplătoare, picturale.

Selfie – autoportret (uneori portret de grup) făcut cu un telefon ținut cu mâna sau cu un stick special. Se distribuie pe rețelele de socializare. Selfie-urile nu sunt cele mai reușite fotografii, în primul rând din cauza faptului că distanța dintre cameră și model este foarte mică, iar portretul se deformează. Imaginea ar trebui întoarsă prin editare, fiind „în oglindă”.

Educație plastică

Rita Bădulescu
Mădălina Gheorghe Tănase
Alexandra Iulia Ion
Iulia Ignat



CORINT
LOGISTIC

ISBN: 978-630-6526-99-4



9 786306 526994

www.edituracorint.ro