

MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII

Sanda Amarandei  
Radu Lilea  
Valeriu Pantilimon

art  
Klett

# Educație plastică

Clasa a VIII-a

Acest manual este proprietatea Ministerului Educației și Cercetării.

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

116.111 – numărul de telefon de asistență pentru copii

MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII

Sanda Amarandei  
Radu Lilea  
Valeriu Pantilimon

art Klett

# Educație plastică

Clasa a VIII-a

Manualul școlar a fost aprobat de Ministerul Educației și Cercetării prin ordinul de ministru nr. 5523/07.09.2020.

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 din anul școlar 2020–2021.

Inspectoratul Școlar .....

Școala/ Colegiul/ Liceul .....

ACEST MANUAL A FOST FOLOSIT DE:

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.

**Referenți științifici:**

- Prof. univ. dr. habil. Cosmin Petru Paulescu, Universitatea Națională de Arte din București
- Prof. dr. Ioana Lavinia Streinu, Liceul de Arte Plastice „Nicolae Tonitza“, București; inspector școlar pentru Arte vizuale în cadrul Inspectoratului Școlar al Municipiului București

Redactor-șef: Roxana Jeler

Redactor: Alina Bogdan

Corector: Andreea Roșeț

Coperta: Alexandru Daș, Anca Chiriță

Tehnoredactor: Anca Vrănescu

Activități digitale interactive și platformă e-learning: Learn Forward Ltd. Website: <https://learnfwd.com>

Înregistrări și procesare sunet: ML Systems Consulting

Voce: Camelia Pintilie

Credite foto și video: Dreamstime, Wikimedia Commons, Colecția MARE/Muzeul de Artă Recentă, București, Societatea de Gestiune Colectivă a Drepturilor de Autor în Domeniul Artelor Vizuale – VISARTA

ISBN 978-606-076-460-1

Pentru comenzi vă puteți adresa Departamentului Difuzare

C.P. 12, O.P. 63, cod poștal 014880, sector 1, București

Telefoane: 021 796 73 83; 021 796 73 80

Fax: 021 369 31 99

[www.art-educational.ro](http://www.art-educational.ro)

Toate drepturile asupra acestei lucrări sunt rezervate Editurii Art Klett.

Nicio parte a acestei lucrări nu poate fi reprodușă, stocată ori transmisă, sub nicio formă (electronic, mecanic, fotocopiare, înregistrare sau altfel), fără acordul prealabil scris al Editurii Art Klett.

© Art Klett SRL, 2022

## Cuvânt-înainte

Manualul de Educație plastică prezintă informații, sugestii și aplicații din domeniul artelor vizuale, în vederea formării culturii artistice de bază. Acesta e orientat spre conștientizarea valorilor artistice, cu scopul de a vă oferi ocazia de a înțelege și de a vă descoperi latura estetică a sensibilității și exprimării culturale.

Am dorit obținerea unei lucrări care să meargă dincolo de transferul de cunoștințe și să întregească setul de valori estetice al culturii generale necesare fiecăruia dintre voi. Pentru dezvoltarea voastră armonioasă este nevoie de o legătură coerentă între experiența trecutului cultural-artistice și înțelegerea prezentului. Ne-am propus să vă oferim o imagine clară asupra principalelor elemente caracteristice domeniului artistic. Înțelegerea de ansamblu vă va ajuta să emiteți judecăți de valoare legate de domeniul artelor vizuale, oferindu-vă, totodată, o perspectivă mai amplă asupra altor discipline și asupra vieții voastre de zi cu zi.

Pe măsură ce veți parcurge această lucrare veți descoperi metode de inițiere în realizarea unor produse artistice sau de aprofundare a înțelegerii mesajelor vizuale pe care le transmit operele de artă. Aplicațiile vă oferă posibilitatea de a vă demonstra creativitatea pornind de la conținuturile învățate. Activitățile pe care vi le propunem pun în legătură informațiile acumulate cu relevanța lor practică. Efectuarea activităților este necesară pentru aprofundarea cunoștințelor și abilităților pe care le aveți și pentru acumularea de noi experiențe.

Alături de aplicații, modelul de proiect de la finalul manualului vă permite să puneți în practică competențele dobândite printr-o succesiune de activități, ajutându-vă să experimentați în echipă, creativ și distractiv o diversitate de exprimări artistice.

Prin evaluările de la finalul unităților și de la finalul manualului veți verifica deprinderea noțiunilor prezentate pe parcursul lucrării.

Manualul este o călătorie coerentă, continuă și progresivă în domeniul educației plastice, dezvoltând gândirea analitică, reflexivitatea, gustul și cultura voastră estetică.

*Autorii*



Manualul cuprinde:  
variante tipărită

+

variante digitală, similară cu cea tipărită, care include, în plus, aproximativ 80 de AMII, activități multimedia interactive de învățare

Modern, perfect adaptat formării și dezvoltării de competențe, manualul îi propune elevului de gimnaziu un model didactic bazat pe învățarea prin investigație, analiză și aplicații. Pe lângă abordarea conținuturilor specifice Educației plastice, lucrarea prezintă, pentru fiecare temă, legătura acesteia cu alte domenii și cu realitatea cotidiană. În acest fel i se oferă elevului șansa de a conecta experiența personală, din orizontul apropiat, cu realitățile din domeniile artelor, designului etc.

Manualul este structurat în 5 unități de învățare:

- 1 Spațiul compozițional, în care elevul află informații despre compoziția plastică/vizuală și despre expresivitatea corpului și a figurii umane în artă și analizează reprezentări artistice bidimensionale și tridimensionale;

## Manualul este structurat în 5 unități de învățare



## Structura unității de învățare

U1 Spațiul compozițional	
1.4	1.4
1.5	1.5
1.6	1.6
1.7	1.7
1.8	1.8
1.9	1.9
1.10	1.10
1.11	1.11
1.12	1.12
1.13	1.13
1.14	1.14
1.15	1.15
1.16	1.16
1.17	1.17
1.18	1.18
1.19	1.19
1.20	1.20
1.21	1.21
1.22	1.22
1.23	1.23
1.24	1.24
1.25	1.25
1.26	1.26
1.27	1.27
1.28	1.28
1.29	1.29
1.30	1.30
1.31	1.31

## lecție de predare – învățare

1.4 Spațiul compozițional

1.4 Studiu după natură. Modelarea formei prin culoare

RECAPITULEZ

Modelarea este un procedeu modern de redare a volumului, bazat pe calitățile culorii. Artista care a impus acest procedeu este Paul Cézanne. Modelarea culorii creează impresia de tridimensionalitate a formelor, modificându-le culorile locale prin adăugarea de culori calde în lumină și culori reci în umbră. Rezultă imagini în nuanțe de lumini soarelui cromatice și umbre colorate, așa cum se poate observa în detaliul din lucrarea lui Paul Cézanne. Varietatea mare a nuanțelor duce la o interpretare a formelor, desprinzându-se de redarea naturală.

Natura statică din arta modernă și contemporană nu mai reproduce fidel realitatea, ci o reinterpretă. Prin tehnica colajului, natura statică dobândește valențe noi de exprimare artistică. Pablo Picasso și Georges Braque au început să lăpădească, în lucrările lor, buclă de zău, decupaje din reviste sau hârtie colorată. Suprafețele au devenit mai plate, culorile mai decorative și formele mai abstracte.

Realizati un studiu cât mai naturalist după trei obiecte a căror structură derivă din sferă, cilindru și prismă (de exemplu, fructe, vase, cutii etc.). Obiectele vor avea o cromatică discretă pentru a se putea vedea mai ușor efectele de lumină și umbră, prin variație în creion sau cărbune.

Decupați desene și nuanțăm-le, adăugând decupaje din ziare, reviste, materiale textile, fotografii sau orice credeți că va susține expresivitatea compoziției voastre. Desenați naturalist și elementele decupate și lipte trebuie să se completeze armonios.

Echipați-vă cu pene și evaluați-le după criteriile date.

**Criterii de evaluare**

- 1 Încadrarea corectă și adecvată temei. Paginația centrată și echilibrată
- 2 Realizarea corectă a proporțiilor obiectelor
- 3 Valoarea expresivă și logică a trecerilor de la lumină la umbră
- 4 Folosirea unor decupaje auzite culori și texturi potrivite, imbricate armonios
- 5 Realizarea unei compoziții îngrijite, unitare și echilibrată

**Portofoliu**

Studiați detaliile din natură statică reprezentate alături și completați fișa de lucru, păstrându-le în portofoliu.

Genul artistic	Asamblări	Desenări
Tehnica utilizată		
Subiectul		
Cromatică		
Procedeele de redare a volumului obiectelor		
Textura și materialitatea obiectelor		
Mesajul transmis		

1.5 Modularea luminii pe volum, Modularea formei prin culoare

1.5

Modularea este un procedeu modern de redare a volumului, bazat pe calitățile culorii. Artista care a impus acest procedeu este Paul Cézanne. Modelarea culorii creează impresia de tridimensionalitate a formelor, modificându-le culorile locale prin adăugarea de culori calde în lumină și culori reci în umbră. Rezultă imagini în nuanțe de lumini soarelui cromatice și umbre colorate, așa cum se poate observa în detaliul din lucrarea lui Paul Cézanne. Varietatea mare a nuanțelor duce la o interpretare a formelor, desprinzându-se de redarea naturală.

Natura statică din arta modernă și contemporană nu mai reproduce fidel realitatea, ci o reinterpretă. Prin tehnica colajului, natura statică dobândește valențe noi de exprimare artistică. Pablo Picasso și Georges Braque au început să lăpădească, în lucrările lor, buclă de zău, decupaje din reviste sau hârtie colorată. Suprafețele au devenit mai plate, culorile mai decorative și formele mai abstracte.

Realizati un studiu cât mai naturalist după trei obiecte a căror structură derivă din sferă, cilindru și prismă (de exemplu, fructe, vase, cutii etc.). Obiectele vor avea o cromatică discretă pentru a se putea vedea mai ușor efectele de lumină și umbră, prin variație în creion sau cărbune.

Decupați desene și nuanțăm-le, adăugând decupaje din ziare, reviste, materiale textile, fotografii sau orice credeți că va susține expresivitatea compoziției voastre. Desenați naturalist și elementele decupate și lipte trebuie să se completeze armonios.

Echipați-vă cu pene și evaluați-le după criteriile date.

**Criterii de evaluare**

- 1 Încadrarea corectă și adecvată temei. Paginația centrată și echilibrată
- 2 Realizarea corectă a proporțiilor obiectelor
- 3 Valoarea expresivă și logică a trecerilor de la lumină la umbră
- 4 Folosirea unor decupaje auzite culori și texturi potrivite, imbricate armonios
- 5 Realizarea unei compoziții îngrijite, unitare și echilibrată

**Portofoliu**

Studiați detaliile din natură statică reprezentate alături și completați fișa de lucru, păstrându-le în portofoliu.

Genul artistic	Asamblări	Desenări
Tehnica utilizată		
Subiectul		
Cromatică		
Procedeele de redare a volumului obiectelor		
Textura și materialitatea obiectelor		
Mesajul transmis		

## Pași didactici în structura lecțiilor

Recapitulez	Conexiune	Descoper	Aplic	Portofoliu
Această secvență permite recapitularea unor cunoștințe învățate anterior la ora de Educație plastică.	Elevul își pune primele întrebări referitoare la ceea ce urmează să descopere în noua lecție.	În această secțiune se regăsesc noțiunile necesare dezvoltării competențelor asumate prin programa școlară.	Aplicațiile, propuse în număr generos, pot fi realizate de către elevi și profesor cu instrumente aflate la îndemână. Prin intermediul acestei rubrici, elevii învață cum să aplice noțiunile de educație plastică, să-și exerseze spiritul de observație și de analiză și să-și exploreze creativitatea.	Portofoliul reprezintă un martor al dezvoltării continue a elevului pe parcursul anului școlar, conținând toate produsele artistice elaborate în vederea evaluării finale.

- 2 *Spațiul perspectiv și decorativ*, unde sunt prezentate compoziția decorativă, rețelele decorative și elemente de reprezentare în perspectivă;
- 3 *Designul*, în care se vorbește despre designul grafic, de obiect, de interior etc.;
- 4 *Direcțiile de manifestare în artele vizuale contemporane*, în care se face o scurtă recapitulare a curentelor moderniste și se oferă o perspectivă asupra artelor de după cel de-al Doilea Război Mondial până în prezent, la nivel național și internațional;
- 5 *Proiecte și evenimente*, în care sunt oferite sugestii practice pentru punerea în scenă a unui eveniment artistic și promovarea lui, utilizându-se modalități de exprimare a ideilor, sentimentelor și mesajelor desprinse din domeniul artelor plastice, designului și artelor cinetice.



Activitate statică, de ascultare activă și observare dirijată a unei imagini semnificative



Activitate animată (filmuleț sau scurtă animație)



Activitate interactivă, de tip exercițiu sau joc, în urma căreia elevul are *feedback* imediat



### recapitulare aplicativă

30

## Spațiul compozițional

### Recapitulare

Completați rețeaua de mai jos.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32

- 1 Modularea este un procedeu de redare a volumului, bazat pe calitățile...
- 2 Compoziția este o metodă de... armonioasă a elementelor în spațiul plastic.
- 3 ... sugerează impresia de concret a elementelor figurate într-o lucrare.
- 4 Unitatea, diversitatea, echilibrul, ordinea, măsura, cromatică sunt... compoziționale.
- 5 ... utilizarea este numele unui desen celebru al lui Leonardo da Vinci.
- 6 ... sunt personaje mitologice înfățișate în multe dintre lucrările de artă din Antichitate sau Renesans.
- 7 Lucrarea inspirată de o operă de artă, trecută însă prin filtrul și imaginația celui care o realizează, poartă numele de...
- 8 ... este calitatea tactică a unei operații.
- 9 Reprezentarea vizuală a înfățișării unui obiect, a unei persoane, a unui peisaj din realitate este... artistică.
- 10 Imaginea artistică se analizează în mai multe...
- 11 Observați lucrările date. Pictura lui Van Gogh este inspirată de cea a lui Jean-François Millet. Găsiți asemănări și deosebiri între cele două reprezentări. Ce ne transmite fiecare lucrare? Pe care o preferați? Argumentați-vă răspunsurile.

Jean-François Millet, Săditorul  
Vincent van Gogh, Săditorul

### evaluare

31

## Recapitulare. Evaluare

### Evaluare

Alegeți varianta corectă.

Compoziția este o metodă de... armonioasă a elementelor în spațiul plastic.

Regula fără care parte dintr-un ansamblu de procedee artistice specifice unei epoci poartă denumirea de...

Pablo Picasso și Georges Braque au folosit tehnica... în natura statică.

Limite, formele și culorile sunt...

Priviți cu atenție imaginea.

Edvard Munch  
Fujbul  
1893  
Tehnici utilizate: culori de albastru, tempera, aquarel  
Dimensiuni: 91 cm / 73,5 cm  
Conținut artistic: reprezentarea

Analizați pe scurt lucrarea, ținând cont de etapele următoare:  
Etapa generală – date generale  
Etapa formală – morfologie (elemente componente) și sintaxă (compoziția)  
Etapa simbolică – mesajul  
Concluzia – părere personală

Analizați și comparați pe scurt principalele interpretări ale reprezentării omului în artă:

- interpretarea rațională/clasică;
- interpretarea spiritualizată;
- interpretarea modernă/expressivă.

Barem	
I	0,5p
II	0,5p
III	0,5p
IV	2p
V	2,5p
VI	3p
Grădile	1p
Total	10p

### Știi că?

Această rubrică îi oferă elevului informații fascinante din lumea artelor, care sunt legate în mod direct de cunoștințele acumulate pe parcursul unei lecții.

### Dicționar de artă

În această secvență sunt definiți termeni noi specifici artelor vizuale sau din domenii conexe.

### Reflectez / Cercetare / Dezbateri / Experiment vizual

Sunt propuse: aprofundarea individuală a unor teme în corelație cu cunoștințele predate; documentarea individuală; exersarea la clasă a capacității argumentative în domeniul educației plastice; descifrarea informației vizuale ascunse într-un fenomen artistic.

### Context / Artist de referință

Sunt prezentate informații care să pună într-o perspectivă mai largă anumite conținuturi din cadrul lecției.

## Pag. Lecții

8 Recapitulare inițială

### UNITATEA 1

Spațiul compozițional

12 L1: Compoziția plastică/vizuală. Prezentare generală

14 L2: Studiu după natură – natura statică. Modelarea luminii pe volum.  
Modularea formei prin culoare

16 L3: Studiu după elemente din natură. Culoare. Textură și materialitate

18 L4: Analiza imaginii bidimensionale

20 L5: Omul în artă. Expresivitatea corpului și a figurii umane

22 L6: Portretul uman. Proportii

24 L7: Proportii corpului uman

26 L8: Compoziții figurative cu personaje umane

28 L9: Analiza imaginii tridimensionale

30 Recapitulare

31 Evaluare

### UNITATEA 2

Spațiul perspectiv  
și decorativ

34 L1: Compoziția decorativă. Prezentare generală

36 L2: Modificarea succesivă a spațiului. Rețelele decorative

38 L3: Perspectiva. Punctul. Linia

40 L4: Perspectiva. Suprafața. Forma. Volumul

42 Recapitulare

43 Evaluare

### UNITATEA 3

Designul

46 L1: Designul. Prezentare generală

48 L2: Designul grafic. Caligrafia

50 L3: Designul grafic. Alfabet. Simbol. Siglă

52 L4: Designul de produs

54 L5: Designul interior

56 L6: Designul vestimentar

58 Recapitulare

59 Evaluare

### UNITATEA 4

Direcțiile  
de manifestare în artele  
vizuale contemporane

62 L1: Modernismul. Actualizare

64 L2: Arta contemporană internațională. Modernism târziu. Curente radicale. Postmodernism

66 L3: Arta contemporană internațională. Spațiu public. Tehnici mixte. Experiment. Arhitectură

68 L4: Tendențe în arta și arhitectura contemporană românească

70 Recapitulare

71 Evaluare

### UNITATEA 5

Proiecte și evenimente

74 Punerea în scenă și promovarea unui eveniment artistic. Prezentare generală

75 Piesa de teatru

76 Afișele de promovare

77 Jurnalul video

78 *Flashmob*-ul

79 Reprezentația teatrală și evaluarea proiectului

80 Evaluare finală



## Competențe specifice

1.1; 1.2; 2.1;  
2.2; 3.1

1.1; 2.2; 3.1

1.1; 1.2; 1.3;  
2.1; 2.2; 3.1

1.1; 1.2; 1.3;  
2.2; 3.1; 3.2

1.1; 1.2; 1.3;  
2.1; 2.2; 3.1;  
3.2



## Competențe generale

- 1 Receptarea cu sensibilitate și spirit critic a mesajelor artistic-vizuale în scopul formării culturii artistice de bază
- 2 Utilizarea de instrumente și tehnici variate specifice artelor vizuale plastice și decorative
- 3 Exprimarea ideilor, sentimentelor și a mesajelor, utilizând limbajul artistic-vizual în contexte variate

## Competențe specifice

- 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
- 2.1 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
- 3.1 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

## CONTEXT



### Educația plastică

urmărește:

- dezvoltarea capacității de comunicare prin imagine;
- dezvoltarea creativității, a imaginației și a sensibilității artistice;
- cunoașterea și utilizarea elementelor de limbaj vizual-artistice;
- dezvoltarea capacității de receptare a mesajului vizual-artistice.

### Imaginea artistică

îndeplinește următoarele funcții:

- de comunicare – exprimă un conținut clar;
- de reținere – ideile sunt păstrate prin forma lor vizuală;
- de inducere a unor stări de spirit – plăcere, contemplativitate, bucurie, melancolie;
- educativă – formarea și modelarea personalității.

## Recapitulare inițială

**Artele vizuale** sunt mijloace de exprimare și comunicare prin imagine.



**Imaginea plastică** poate fi o reflectare a realității sau un produs al imaginației artistului. Ea are o semnificație proprie și transmite un mesaj printr-un limbaj specific. Elementele acestui limbaj vizual sunt punctele, liniile, culorile, formele, valorile, texturile. Acestea sunt structurate după principiile ale compoziției plastice și decorative. În anul de studiu precedent ați învățat despre principiile plastice ale compozițiilor de tip static sau dinamic, închis sau deschis, cu unul sau mai multe centre de interes. Ați învățat, de asemenea, despre principiile compoziției decorative (stilizarea, simetria, repetiția etc.) folosite cu rol estetic în reprezentări de tip friză, chenar, joc de fond.

**Artele plastice sunt grafica, pictura, sculptura, arhitectura, fotografia.**

Subiecte abordate în artele plastice:

- peisajul – marin, rural, montan, citadin etc.;
- portretul – cap, bust, figură întregă;
- natura statică – obiecte, flori, fructe etc.;
- compoziția cu personaje – unul sau mai multe personaje aflate în cursul unei acțiuni (compoziție istorică, compoziție religioasă, mitologică, alegorii, scene de gen – subiecte din viața cotidiană).

**Artele decorative sunt designul, artele textile, ceramica, sticla, metalul etc.**

În clasa a VII-a s-a făcut o scurtă trecere în revistă a istoriei artelor pe teritoriul României; au fost evocate artele plastice (pictura, sculptura, grafica, arhitectura) și artele decorative (tapiseria, arta murală, ceramica, orfevrăria).

Discutați în clasă despre cele mai potrivite metode de a descoperi cât mai multe informații despre artă.



Cărțile de artă



Oră de Educație plastică



Vizita la muzeu



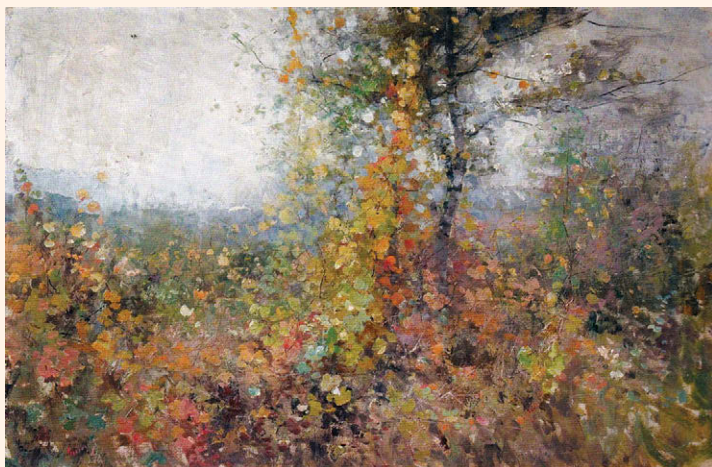
### Aplic

- 1 Realizați o compoziție plastică, în desen sau culoare, în care să vă descrieți prin imagini. Puteți utiliza imagini simbolice pentru pasiunile și aspirațiile voastre. Adăugați valorație sau culoare pentru o reprezentare expresivă și originală.

### Criterii de evaluare

- 1 Realizarea unei compoziții plastice unitare și expresive
- 2 Redarea unor elemente vizuale reprezentative
- 3 Aspectul elaborat și îngrijit al lucrării

**II** Priviți imaginile și răspundeți întrebărilor de mai jos.



Nicolae Grigorescu, *Toamna*



Nicolae Grigorescu,  
*Țărancă alegând grăunțe*



Palatul Mogoșoaia



Constantin Brâncuși,  
*Ecorșeu*

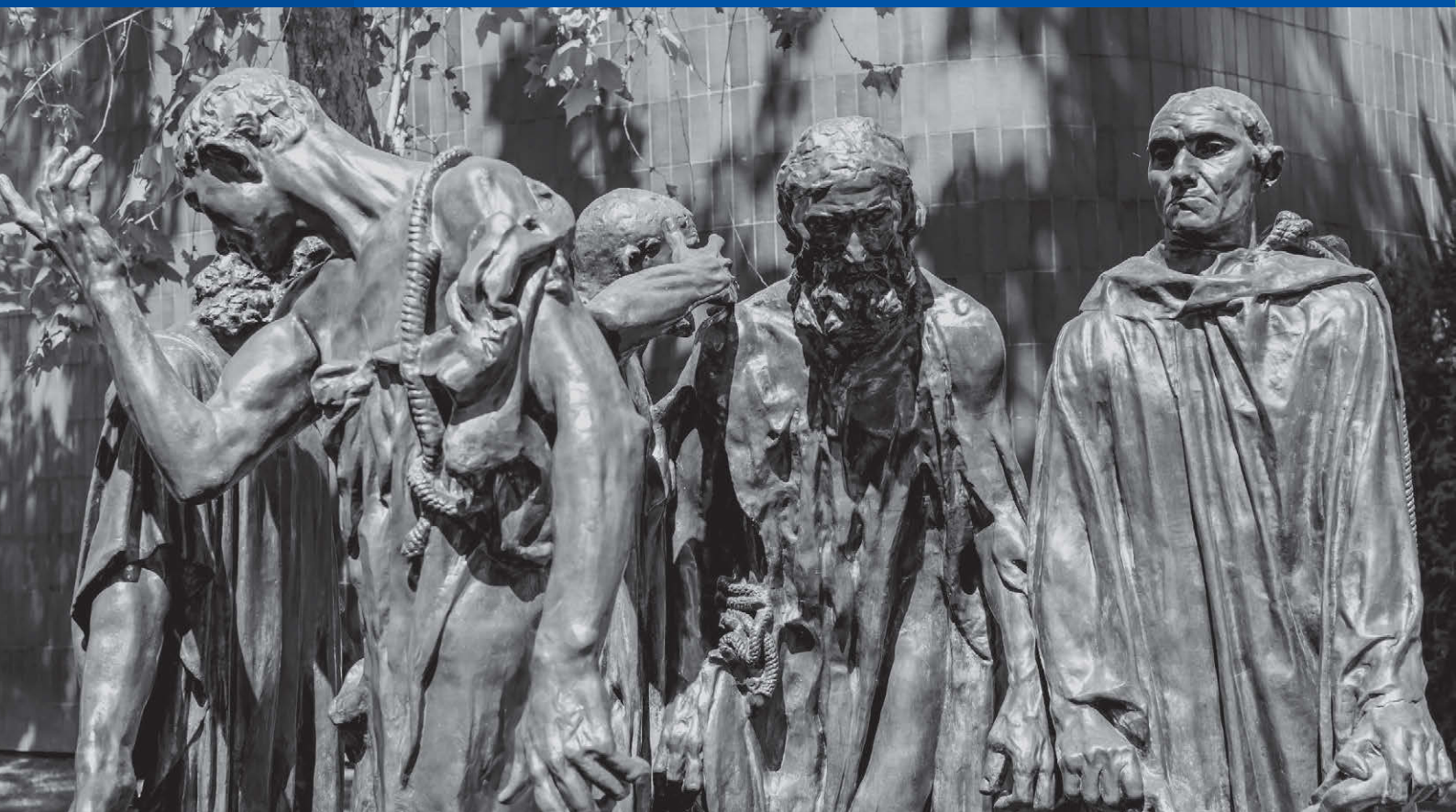
- 1 Identificați genurile artelor vizuale cărora le aparțin lucrările din imaginile date.
- 2 Ce elemente de limbaj plastic ați putut observa?
- 3 Care este procedeul tehnic prin care se realizează valoarea în lucrarea *Țărancă alegând grăunțe* de Nicolae Grigorescu?
- 4 Cum sunt folosite culorile pentru redarea efectului spațial în lucrarea *Toamna* de Nicolae Grigorescu?
- 5 Precizați perioada în care a lucrat Nicolae Grigorescu și curentul artistic în care se încadrează. Numiți un alt reprezentant român al aceluiași curent artistic.
- 6 Numiți tipurile compoziției vizuale. Realizați o schiță pentru o compoziție dinamică.
- 7 Scrieți în caiet cel puțin trei principii ale compoziției (artei) decorative.
- 8 Care sunt tehnicile reprezentative ale artelor plastice din Evul Mediu românesc?
- 9 Numiți trei lucrări de arhitectură românească reprezentative pentru creația secolului XX.

**CRITERII  
DE EVALUARE**

- 1 Redarea cu exactitate a informației științifice
- 2 Folosirea unui limbaj adecvat disciplinei
- 3 Exprimarea corectă din punct de vedere gramatical

# U1

# Spațiul compozițional



<b>Lecția 1</b>	12	Compoziția plastică/vizuală. Prezentare generală
<b>Lecția 2</b>	14	Studiu după natură – natura statică. Modelarea luminii pe volum. Modularea formei prin culoare
<b>Lecția 3</b>	16	Studiu după elemente din natură. Culoare. Textură și materialitate
<b>Lecția 4</b>	18	Analiza imaginii bidimensionale
<b>Lecția 5</b>	20	Omul în artă. Expresivitatea corpului și a figurii umane
<b>Lecția 6</b>	22	Portretul uman. Proporții
<b>Lecția 7</b>	24	Proporțiile corpului uman
<b>Lecția 8</b>	26	Compoziții figurative cu personaje umane
<b>Lecția 9</b>	28	Analiza imaginii tridimensionale
<b>Recapitulare</b>	30	
<b>Evaluare</b>	31	



## Compoziția plastică/vizuală. Prezentare generală

### RECAPITULEZ



**Spațiul compozițional** reprezintă spațiul lucrării, cel în care se materializează viziunea artistului. Acesta poate fi **bidimensional** (în grafică, pictură, fotografie) sau **tridimensional** (în sculptură, arhitectură). În artele vizuale, termenul *compoziție* are două sensuri:

- gen al artelor plastice, alături de natură statică, peisaj și portret;
- metoda prin care sunt organizate elementele de limbaj vizual ce alcătuiesc lucrarea.

Orice operă de artă este o compoziție, pornește de la o idee și capătă o formă vizuală, artistică.

**Compoziția plastică** reprezintă organizarea logică și armonioasă a elementelor ce alcătuiesc o lucrare.

**Elementele compoziționale** sunt liniile, formele, culorile; ele construiesc motive, obiecte sau personaje.

Printre cele mai importante **principii compoziționale** se numără unitatea, diversitatea, echilibrul, ordinea, măsura, simetria și asimetria, caracterul închis sau deschis, cromatica etc.

**Mijloacele de expresie specifice** sunt ritmul, proporția, suprapunerea, juxtapunerea, contrastul, armonia etc.

**Tipuri de compoziție:**

- închisă/deschisă;
- statică/dinamică;
- cu unul sau mai multe centre de interes.

Aceste tipuri de compoziție de bază pot fi variate, fiind adaptate mesajului vizual.



### Conexiune

Priviți fotografia de mai jos. Ce înfățișează ea? Care este „personajul” principal și prin ce se remarcă acesta în compoziție? Câte planuri de adâncime distingeți? Care sunt elementele ce dau unitate imaginii pădurii – formele sau culorile?



### Descopăr



Observând elementele din natură, remarcăm particularitățile fiecăruia și faptul că împreună construiesc un tot unitar. Arborele este un element natural care se individualizează puternic; de asemenea, aspectul său se schimbă în funcție de anotimp. Reprezentarea plastică a arborelui va prelua forma lui naturală. Spațiul compozițional este organizat adecvat, așa cum se observă în lucrarea de mai jos, semnată de Piet Mondrian.



Piet Mondrian, *Arbore gri*

■ Schițați rapid cu pensula un arbore, folosind diverse tipuri de linii.

Comparați imaginea alăturată cu fotografia de la pagina anterioară. Găsiți asemănări în ceea ce privește tematica, cromatică și compoziția. Care sunt deosebirile dintre cele două structuri compoziționale?

Prin interpretare artistică, imaginile din natură se transformă în modele culturale. Realitatea nu este copiată, ci este transformată și subordonată unei teme și unui scop dorite de autor, în așa fel încât să se creeze o legătură strânsă între formă și idee.

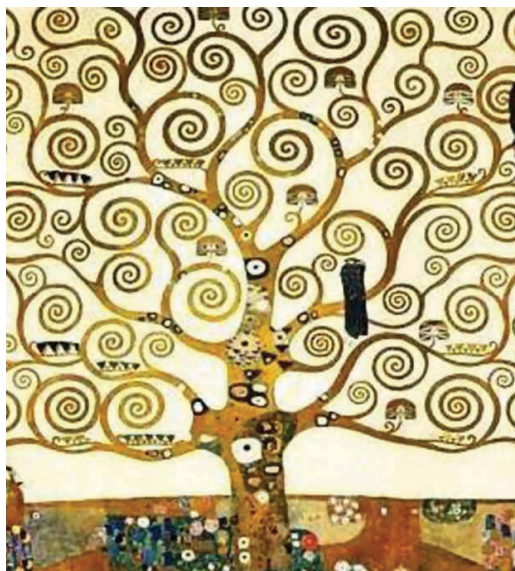
Orice imagine artistică este o compoziție vizuală. Pentru realizarea unei compoziții armonioase se aplică un sistem logic în alcătuirea elementelor. Armonia se referă atât la potrivirea elementelor între ele, cât și la potrivirea tuturor elementelor într-un ansamblu unitar. Putem regăsi compoziții vizuale pretutindeni în desene, picturi, sculpturi, fotografii, afișe, filme, teatru, arta video.



Vincent van Gogh,  
Livadă înflorită (detaliu)



### Aplic



Gustav Klimt, Arborele vieții (detaliu)

Priviți detaliul extras dintr-o lucrare semnată de Gustav Klimt. Ce caracteristici observați?

Realizați o compoziție unitar-armonioasă, dinamică, deschisă, folosind o gamă cromatică restrânsă (două culori, plus alb și negru), cu subiectul „Arborele vieții”. Redați pe ramurile arborelui elemente simbolice cât mai diverse, inspirate din natură.

### Criterii de evaluare

- 1 Reprezentarea expresivă a formelor naturale
- 2 Originalitatea compoziției
- 3 Realizarea îngrijită a imaginii – păstrarea unui chenar alb, construcția clară, respectarea conturilor, cromatică adecvată



### Portofoliu



Portofoliul reprezintă un martor al dezvoltării personale continue. El va conține schițele, lucrările, notițele, fotografiile și toate produsele artistice elaborate de voi, pentru evaluarea finală.

Realizați un film documentar de scurtmetraj, de minimum patru minute, al cărui „personaj” principal să fie un arbore. Proiectul se va desfășura pe parcursul întregului an școlar, pentru ca arborele să fie filmat de-a lungul celor patru anotimpuri. Se va realiza câte o înregistrare pentru fiecare anotimp. Ele pot fi făcute din același unghi, pentru ca schimbările aduse de anotimpuri să fie evidente, dar și plimbându-vă în jurul arborelui, pentru a surprinde cât mai multe detalii expresive. Pregătiți pentru fiecare dintre cele patru înregistrări câte un text scurt despre anotimpul respectiv, pe care să îl roștiți în timp ce filmați. La final, montați cele patru secvențe utilizând o aplicație de mobil sau un program simplu de calculator pentru editare (montaj) video.

Instrumentele necesare: un telefon mobil sau un aparat foto digital care realizează și înregistrări video; o aplicație/un program de editare a imaginilor.

Proiectul va fi prezentat odată cu portofoliul final.

### ARTIST DE REFERINȚĂ



Între 1883 și 1886, tânărul artist **Gustav Klimt**, alături de fratele său Ernst Klimt și de Franz Matsch, a realizat pentru Castelul Peleş o serie de lucrări la comanda regelui Carol I al României. Este vorba despre galeria de strămoși (înaintași ai regelui din Casa de Hohenzollern), copii după opere de mari maeștri și opere originale aflate în sala de teatru și pe plafonul scării de onoare. Mai târziu, Gustav Klimt va descoperi frumusețea mozaicurilor de la Ravenna, de inspirație bizantină, preluând utilizarea foitei de aur în lucrările sale.

## Studiu după natură – natura statică

### Modelarea luminii pe volum. Modularea formei prin culoare

#### RECAPITULEZ

Reprezentarea în artă a obiectelor de uz casnic și a unor elemente naturale este subiect predilect al naturii statice. Regăsim aceste elemente în arta antică romană și în cea bizantină. Natura statică se impune ca gen de reprezentare de sine stătător în Renașterea flamandă, în secolele al XV-lea și al XVI-lea, ca o celebrare a bunăstării domestice, fiind preluată de toate curentele ulterioare.

Pentru organizarea unei naturi statice:

- se aleg obiecte cu forme diverse, având o cromatică adecvată;
- se dispun obiectele pe mai multe planuri, pentru a crea efectul de spațialitate și pentru a asigura expunerea diferențiată la lumină;
- sursa de lumină naturală, orientată lateral este folosită pentru modelarea luminii și a umbrelor pe forme.

Etapele de desenare a unei naturi statice sunt: paginarea/încadrarea obiectelor, construirea acestora, realizarea valorății.

Efectul de volumetrie și tonalitatea obiectelor se obțin cu ajutorul valorății.

**Valorația** redă volumul obiectelor, urmărind lumina și umbra de pe acestea.

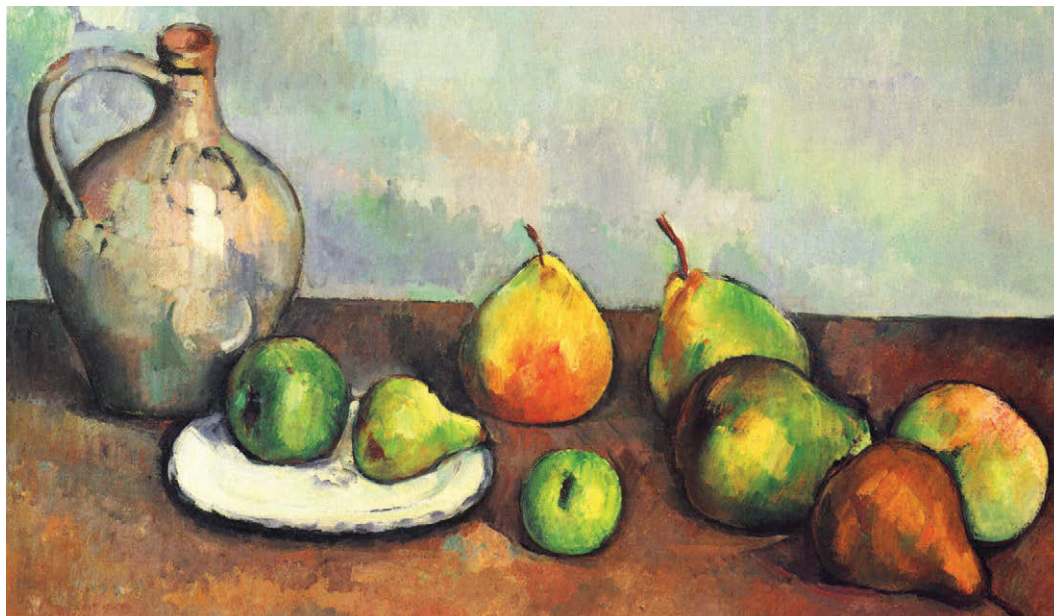
Umbrele sunt de două tipuri: *umbre proprii*, pe suprafața obiectului, și *umbre purtate*, pe care le proiectează obiectul pe suprafața-suport.

Trecerea de la umbră spre lumină se realizează prin pasaj sau semiumbră. Pentru hașurarea diferențiată a umbrelor de pe obiecte se utilizează creionul sau cărbunele.



#### Conexiune

Priviți cu atenție imaginea și precizați genul artistic căruia îi aparține. Dați o definiție naturii statice pornind de la această reprezentare. Cum este încadrată imaginea? Explicați. Pe câte planuri sunt dispuse obiectele? Descoperiți unde este situată sursa de lumină. Cum este redat volumul obiectelor? Care credeți că este mesajul lucrării?



Paul Cézanne, *Ulcior și fructe*

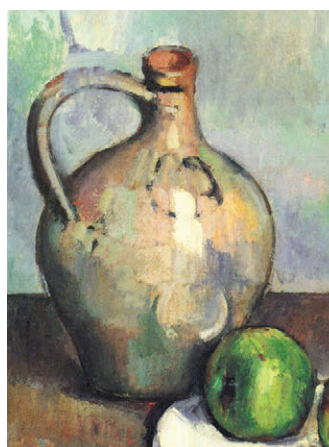


#### Descopăr

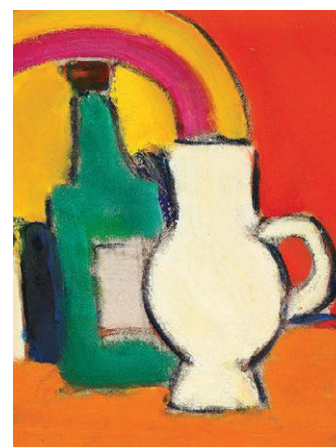
Priviți detaliile de mai jos, reproduse din trei naturi statice diferite. Care dintre imagini credeți că redă cu fidelitate forma obiectului? Observați cum tratează artiștii volumul vaselor, urmărind luminile și umbrele acestora.



Francisco de Zurbarán



Paul Cézanne



Ion Pacea

**Modelarea** este un procedeu tradițional de redare a volumului cu ajutorul tonurilor de lumină și de umbră. Astfel, în culoarea locală a unui obiect se introduce *alb* pentru lumină și *negru* pentru umbră. Culoarea locală a obiectului rămâne neschimbată în zona medie de trecere de la lumină la umbră. Modelarea duce la o redare cu un puternic caracter realist, așa cum se poate vedea în prima imagine. Modelarea este posibilă și în tehnici grafice de tip creion, cărbune, pastel, tuș etc., care permit trecerile graduale de la lumină la umbră.



**Modularea** este un procedeu modern de redare a volumului, bazat pe calitățile *culorii*. Artistul care a impus acest procedeu este Paul Cézanne. Modularea culorii creează impresia de tridimensionalitate a formelor, modificându-le culoarea locală prin adaosuri de *culori calde* în lumină și *culori reci* în umbră. Rezultă imagini fin nuanțate cu *lumini saturate cromatic* și *umbre colorate*, așa cum se poate observa în detaliul din lucrarea lui Paul Cézanne. Varietatea mare a nuanțelor duce la o interpretare a formelor, desprinzându-se de redarea naturalistă.

În lucrarea lui Ion Pacea, forma se reduce la o redare aproape bidimensională, fiind observate contururi puternice și variații extrem de sensibile ale culorii. Volumul nu mai este o preocupare, culoarea fiind redată prin tentă plată.

Natura statică din arta modernă și contemporană nu mai reproduce fidel realitatea, ci o reinterpretează. Prin tehnica colajului, natura statică dezvoltă valențe noi de exprimare artistică. Pablo Picasso și Georges Braque au început să lipească, în lucrările lor, bucăți de ziar, decupaje din reviste sau hârtie colorată. Suprafețele au devenit mai plate, culorile mai decorative și formele mai abstracte.



### Aplic

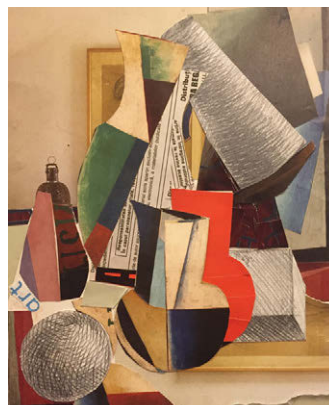
Realizați un studiu cât mai naturalist după trei obiecte a căror structură derivă din sferă, cilindru și prismă (de exemplu, fructe, vase, cutii etc.). Obiectele vor avea o cromatică discretă pentru a se putea reda mai ușor efectele de lumină și umbră, prin valorație în creion sau cărbune.

Decupați desenele și reasamblați-le, adăugând decupaje din ziare, reviste, materiale textile, fotografii sau orice credeți că va susține expresivitatea compoziției voastre. Desenul naturalist și elementele decupate și lipite trebuie să se completeze armonios.

Expuneți colajele și evaluați-le după criteriile date.

### Criterii de evaluare

- 1 Încadrarea corectă și adecvată temei. Paginația centrată și echilibrată
- 2 Realizarea corectă a proporțiilor obiectelor
- 3 Valorația expresivă și logică a trecerilor de la lumină la umbră
- 4 Folosirea unor decupaje având culori și texturi potrivite, îmbinate armonios
- 5 Realizarea unei compoziții îngrijite, unitare și echilibrate



Lucrare executată de un elev  
(colaj)

### ȘTIAI CĂ?



- Lucrările lui Paul Cézanne reprezintă un moment de cotitură în evoluția artei moderne, făcând trecerea de la impresionism la cubism. El utilizează calitățile termice ale culorilor pentru redarea perspectivei și geometrizarea formelor naturale. În 1904, pictorul afirma: „Toate formele naturale pot fi reduse la sferă, conuri și cilindri.“
- Pornind de la noutățile prezente în lucrările lui Cézanne, Pablo Picasso și Georges Braque au pus bazele unui curent artistic numit *cubism*. Acest curent a adus inovație tehnică și un joc al formelor și al culorilor, generând alte mișcări artistice inovatoare (futurism, suprarealism, artă abstractă).
- Cubomania reprezintă o tehnică a colajului, constând în tăierea unor imagini în pătrate de diferite dimensiuni și reasamblarea lor aleatorie.



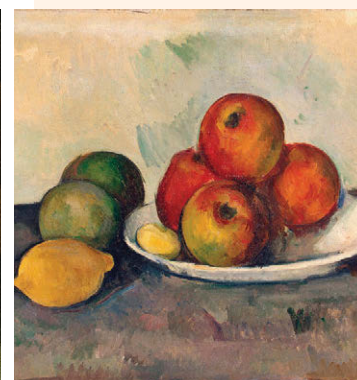
### Portofoliu

Studiați detaliile din naturile statice reprezentate alăturat și completați fișa de lucru, păstrând-o în portofoliu.

	Asemănări	Deosebiri
Genul artistic		
Tehnica utilizată		
Subiectul		
Cromatică		
Procedeele de redare a volumului obiectelor		
Textura și materialitatea obiectelor		
Mesajul transmis		



Ivan Hruški,  
*Natură statică* (detaliu)



Paul Cézanne,  
*Natură statică* (detaliu)

## Studiu după elemente din natură

### Culoare. Textură și materialitate

#### RECAPITULEZ

În cadrul restrâns al compoziției vizuale, pentru a surprinde mesajul generat de contemplarea naturii, este necesară alegerea unor elemente naturale expresive, a unor forme și culori care să susțină mesajul dorit.

#### ȘTIAI CĂ?

Pentru a observa valurile mării în furtună și a le schița, pictorul englez William Turner se lega de catargul corabiei, ca să nu fie luat de apă.



#### Conexiune

Priviți cu atenție imaginile. Identificați formele naturale surprinse de fotograf. Asociați fiecărei imagini o senzație tactilă.



#### Descopăr

Natura oferă o varietate copleșitoare de forme. Funcțiile acestora îi dau unitate, coerență și valoare estetică. Artiștii din toate timpurile au fost inspirați de expresivitatea elementelor din natură, asociindu-le cu anumite calități (de exemplu, munții – măreție, valurile – forță, arborii – statornicie etc.).

Prezentarea unui element din natură presupune identificarea formei acestuia, a unei culori care îl reprezintă și a unei materialități texturale care îl face inconfundabil.

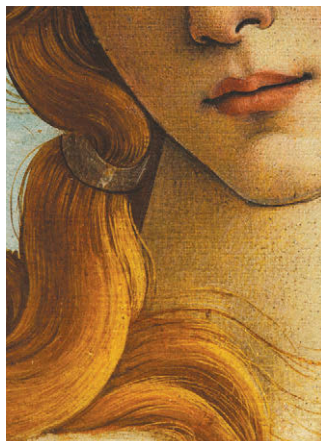
**Materialitatea** reprezintă impresia de concret a elementelor redade într-o lucrare. În grafică sau în pictură, sugerarea materiei din care sunt alcătuite elementele naturale este o caracteristică a lucrărilor figurative clasice.

Priviți cu atenție lucrarea de mai sus. Precizați patru tipuri de materialitate diferite ale obiectelor reprezentate. Cât de mult seamănă aceste obiecte cu cele reale?

Remarcați în imaginile de mai jos tipurile de materialitate: carnație, păr, metal, sticlă, ceramică, țesătură. Ce efect credeți că are asupra privitorului redarea acestor tipuri de materialitate?



Alexander Adriaenssen, *Natură statică*



Sandro Botticelli,  
*Nașterea lui Venus* (detaliu)



Johannes Torrentius,  
*Natură statică* (detaliu)



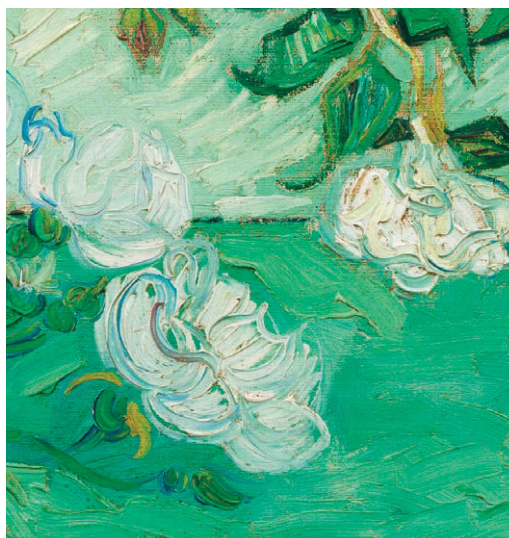
Sandro Botticelli,  
*Primăvara* (detaliu)

**Textura** este o componentă a materialității ce intră în alcătuirea oricărei forme naturale sau artistice. Textura definește, conform dicționarului de artă, „calitatea tactilă a unei suprafețe“, de exemplu: netedă – rugoasă, mată – lucioasă, dură – moale, transparentă – opacă etc.

■ **Comparați textura culorilor din imaginile de mai jos, folosind termeni din exemplele date.**



Ambrosius Bosschaert, *Natură statică cu flori* (detaliu)



Vincent van Gogh, *Trandafiri* (detaliu)

În sculptură sau în arhitectură, este evident că suprafețele pot fi netede sau aspre, mate sau lucioase, pentru că le putem atinge, le putem simți.

În pictură, putem vorbi de două tipuri de textură:

- textură a culorii redată prin iluzie, prin efecte cromatice sau valorice (vezi imaginea din stânga);
- textură a culorii variată ca grosime, cu striaii sau alte schimbări de consistență ce sporesc expresivitatea suprafeței pictate (vezi imaginea din dreapta). Mulți artiști contemporani, din dorința de a crește varietatea tactilă a suprafețelor pictate, introduc în culoare nisipuri colorate, medii de îngroșare, hârtie, fragmente textile, cuie, sfoară sau alte elemente. Materialitatea și textura tușelor picturale sunt specifice fiecărui artist, devenind o marcă prin care acesta se distinge de alți artiști și după care poate fi identificat.



### Aplic

Realizați o lucrare *în culoare*, pornind de la o imagine a unei plante sau a unei flori. Priviți cu atenție forma, culoarea și textura acesteia.

Observați elementele componente ale subiectului ales. Încercați să supradimensionați imaginea pentru a crea o compoziție deschisă și dinamică. Utilizați culori cât mai apropiate de culorile naturale ale plantei. Tratați diferit materialitățile și texturile pe care le observați.

Găsiți un titlu potrivit pentru lucrarea voastră. La final, faceți o evaluare a ei din perspectiva criteriilor date.

### Criterii de evaluare

- 1 Evidențierea formei, a culorii și a texturii elementului natural
- 2 Reprezentarea clară a elementelor, prin tonuri și nuanțe distincte
- 3 Realizarea unei cromatice tonale armonioase
- 4 Realizarea îngrijită, unitară, echilibrată a imaginii



### Portofoliu

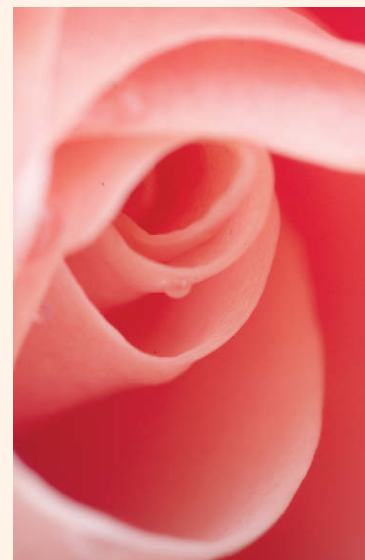
Realizați fotografii cu texturi și materialități diferite ale elementelor din natură. Elaborați la școală un fotomontaj colectiv.



### CERCETARE

**Georgia O'Keeffe** a fost o pictoriță din secolul XX, pionieră a modernismului american. O'Keeffe a început să creeze imagini simplificate ale unor elemente naturale, fiind recunoscută pentru reprezentarea de flori supradimensionate. A realizat aproximativ 200 de picturi cu flori, folosind atât culori îndrăznețe, cât și subtile, exprimându-și astfel viziunea legată de simplitatea vieții pline de sens.

Căutați pe internet lucrări ale artistei americane Georgia O'Keeffe. Selectați cinci lucrări în care sunt reprezentate flori supradimensionate. Creați un fișier PowerPoint în care să le inserați, apoi comparați-l cu fișierele colegilor voștri.



## RECAPITULEZ

- În lumea contemporană, oamenii trăiesc într-o mare de imagini care le influențează viața. Fotografiile, filmele, lumea virtuală au un impact mult mai puternic decât textele. Această mulțime copleșitoare de imagini emite mesaje care, adesea, nu sunt descifrate de spectatorii lor. De multe ori, expuși acestor șocuri vizuale, oamenii resimt emoții care îi împiedică să se concentreze asupra înțelegerii mesajului transmis de imagine.
- Pentru înțelegerea unei imagini în complexitatea ei și pentru realizarea unei analize pertinente, de multe ori sunt necesare informații din domenii diferite, de exemplu, din literatură, istorie și geografie. Astfel, imaginea se va dezvoltă privitorului din mai multe perspective, fiind mai bogată în semnificații, și va transmite un mesaj mai puternic.

## DICTIONAR DE ARTĂ

Termenul **kitsch** este utilizat pentru a desemna o imitație cu pretenții estetice, de proastă calitate și gust îndoielnic. El provine din limba germană și a început să fie folosit din a doua parte a secolului al XIX-lea.

## Analiza imaginii bidimensionale



### Conexiune

Priviți imaginile. Găsiți elementul lor comun. Ce mesaj transmite acest element în fiecare caz? Identificați simbolistica fiecărei imagini.



### Descoperă

Privind o imagine trebuie să înțelegem mesajul ei. Reprezentarea vizuală se descifrează; așadar, pe lângă a privi, trebuie să vedem, să observăm, să înțelegem. Cu cât observăm mai atent, cu atât descifrăm mai bine reprezentarea. Astfel, vom fi capabili să emitem judecăți de valoare și vom putea deosebi kitsch-ul de arta autentică.

### Model de analiză a imaginii vizuale

Analiza presupune căutare, cercetare, descoperire, implicare și reflecție personală. Pentru acest demers trebuie să parcurgem următoarele etape:

**Etapa prezentării generale** constă în identificarea autorului, a titlului lucrării, a genului artistic (pictură, desen, gravură, fotografie, sculptură), a tehnicii utilizate (creion, cărbune, tuș, pastel, acuarelă, tempera, ulei, acrilic), a epocii în care a fost realizată lucrarea (secolul sau chiar anul), a curentului artistic în care se încadrează (bizantin, gotic, renașcentist, baroc, modernist etc.).

**Etapa formală (morfo-sintaxa)** reprezintă identificarea elementelor componente (linii, forme, valori, culori etc.), a semnificației acestora și a modului în care sunt integrate în compoziție.

- **Linile groase** denotă forță, cele *subțiri* sugerează delicatețe, cele *angulare* trimit la rigoare, severitate, agresivitate, conferind dinamism, cele *ondulate* sunt plăcute, senzuale etc.
- **Formele organice** reflectă diversitatea expresivă a formelor din natură, cele *geometrice* denotă raționalitate, rigurozitate, cele *abstracte* sunt reprezentări vizuale ale unor idei, cuvinte, gânduri care nu au o formă figurativă, naturală sau narativă. Formele *elaborate* presupun o construcție complexă, cu multe detalii, cele *spontane* sunt întâmplătoare, produse accidental.
- **Valorile deschise și închise** reprezintă treceri secvențiale de la lumină la umbră care transmit subtilitate, rafinament, eleganță sau, dimpotrivă, contraste aspre, ferme, puternice.
- **Culorile** pot sublinia prin calitatea *nuanțelor* și a *tonurilor* mesajul lucrării.
- **Sintaxa** imaginii este similară cu sintaxa gramaticală și se referă la modul în care sunt îmbinate elementele într-o compoziție unitară. Este necesară, de asemenea, corelarea formei și a conținutului/mesajului acesteia, ambele fiind esențiale într-o operă de artă.

**Etapa narativă** reprezintă momentul în care vorbim despre imagine, spunem povestea ei. Este similară unei investigații, deoarece autorul pune în imagine anumite indicii, organizate logic, pe care suntem invitați să le descoperim, pentru a înțelege povestea.

**Etapa simbolică** constă în stabilirea mesajului, în oferirea unui răspuns la întrebarea *Ce transmite lucrarea?* Povestea de la etapa anterioară poate fi expusă într-o formulare sintetică. Pentru a face acest lucru, se recomandă ca narațiunea să țină cont de contextul istoric, de biografia autorului și de curentul estetic căruia acesta îi aparține. În mesaj se oglindesc epoca, viziunea și personalitatea autorului.

**Concluzia** se desprinde din observarea atentă și din înțelegerea mesajului lucrării.

**Aplic**

Observați lucrarea dată.

- 1 Precizați autorul, titlul, genul, tehnica, epoca și curentul artistic.
- 2 Care sunt elementele ce compun imaginea?
  - Cum este redat desenul? Dar cromatica?
  - Ce tip de compoziție este utilizat?
- 3 Care este centrul principal de interes al lucrării? Dar cele secundare?
- 4 Ținând cont de elementele compoziției, ce narațiuni descoperiți în lucrare?
- 5 Care este mesajul lucrării?
- 6 Ce concluzie puteți trage?

**Analiza lucrării****Etapa prezentării generale**

Autorul: Michelangelo Merisi da Caravaggio

Titlul lucrării: *Trișorii*

Genul: pictură

Tehnica: ulei pe pânză

Epoca în care a fost realizată: secolul al XVI-lea (1594)

Curentul artistic: baroc

**Etapa formală**

Desenul este redat naturalist, prin linii fine care descriu condiția personajelor. Liniile sunt obținute prin diferențe clare între planuri, materiale și personaje. Distribuția luminii generează contraste și accente care evidențiază formele și care conferă claritate scenei redată. Cromatica este neutră, realistă.

Compoziția este dinamică, deschisă, având ca centru principal de interes personajul naiv îmbrăcat în negru, aflat în partea stângă a lucrării. Poziționarea personajelor, înscrise într-un triunghi cu baza în partea inferioară a tabloului, arată concentrarea specifică acțiunii și descrie atmosfera. Limbajul corporal al personajelor este subliniat de dinamica elementelor.

**Etapa narativă**

Observăm un grup de persoane care practică un joc de noroc. Prin dispunerea și gestica acestora, se distinge un tânăr naiv, îmbrăcat îngrijit, atent doar la propriile cărți de joc. Ceilalți doi bărbați, cu o vestimentație ponosită, neglijentă, colaborează prin gesturi și semne premeditate. Bărbatul din planul secundar îi comunică celui lalt trișor, prin mâna ridicată, care sunt cărțile tânărului. Trișorul, astfel informat, extrage de la spate cartea necesară pentru a-l înșela pe naiv.

**Etapa simbolică**

Mesajul lucrării este unul de natură morală. Este evidențiată naivitatea tânărului căzut în capcana unor personaje negative. Acestea îl înșală, profitând de încrederea și de lipsa lui de experiență.

**Concluzia**

Lucrarea scoate în evidență un realism dur, în care interacțiunea dintre gest și privire evocă drama înșelării și a pierderii inocenței.



Michelangelo Merisi da Caravaggio, *Trișorii* (1594)

**PORTOFOLIU**

Realizați în perechi analiza vizuală a unei lucrări din manual. Stabiliți de la început rolul și atribuțiile fiecăruia în elaborarea analizei.

Prezentați colegilor analiza voastră. Ei vor face aprecieri, ținând cont de următoarele criterii de evaluare:

- Respectarea etapelor de analiză a lucrării
- Originalitatea interpretării mesajului
- Utilizarea unui limbaj adecvat analizei, printr-o expunere literară îngrijită

## Omul în artă. Expresivitatea corpului și a figurii umane

### RECAPITULEZ

Proportia reprezintă un raport între dimensiunile unor obiecte, ale părților unui întreg sau între fiecare dintre părți și întreg.

### DICȚIONAR DE ARTĂ

**Canonul estetic** reprezintă regula fixă care face parte dintr-un ansamblu de procedee artistice specifice unei epoci.



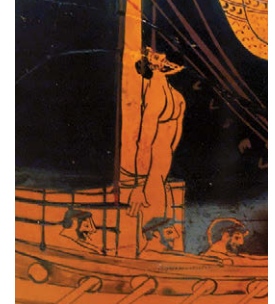
### Conexiune

Priviți imaginile alăturate și personajele acestora.

Vă puteți da seama după modul în care sunt reprezentate personajele în ce perioadă istorică pot fi încadrate și cărui spațiu geografic aparțin imaginile?



Amenemhat I și soția sa, Hemet, fragment de frescă



Ulise și sirenele, vas decorativ, detaliu



### Descoper

Reprezentarea omului în artă a fost și este forma principală de comunicare a trăirilor umane și un mod de autodefinire și autocunoaștere.

**Ce mesaj poate transmite o persoană care stă cu fața către privitor? Dar o persoană care stă cu spatele?**

Reprezentările plastice ale omului au fost determinate de idealurile și dorințele acestuia în contextul fiecărei epoci și al fiecărui spațiu geografic.

De exemplu, la egiptenii antici, canonul presupunea reprezentarea oamenilor după rangul social sau după o ierarhie spirituală. Zeul era înfățișat mai mare decât faraonul, iar acesta din urmă mai mare decât omul de rând. Postura corporală era elegantă, cu expresivitate coregrafică, capul fiind redat din profil, ochiul – din față, bustul – frontal, iar brațele și picioarele – din lateral.



Policlet, *Doriforul*, modelul omului armonios (canonul de 7 capete)

Grecii stabilesc un stil estetic diferit de cel egiptean, caracterizat printr-o viziune rațională, ce pornește de la observarea anatomiei umane. Ei vor pune bazele stilului clasic. Această viziune a fost prezentă în toate genurile artistice: pictură, mozaic, ceramică, sculptură și arhitectură. Sculptorul grec Policlet este cel care a impus regulile ce vizau proporțiile corporale ideale. Trupul idealizat și armonios era constituit din segmente geometrice, unitatea de măsură fiind înălțimea capului.

**Cu ajutorul creionului sau al pensulei, faceți măsurători colegului/colegei de bancă, pentru a observa de câte ori este cuprins capul lui/ei în înălțimea totală a corpului.**

Arta bizantină a adus un alt tip de reprezentare a omului, idealizat-spirituală. Printr-o reinterpretare a elementelor anatomice, era subliniată aspirația omului către spiritualitate. Corpul este alungit (proportia de 1/9), redat în posturi elegante, zvelte. Chipul are fruntea înaltă și ochii supradimensionați.

Asemenea grecilor antici, și renaștenștii pun omul în centrul preocupărilor lor. Idealul rațional se observă în *Omul vitruvian*, desen al lui Leonardo da Vinci.

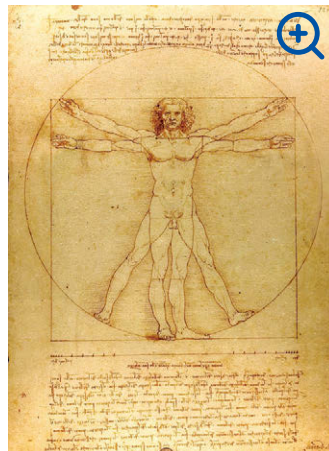


*Bunavestire*, Biserica Sfântul Clement din Ohrid, Macedonia (icoană pe lemn)

Arhitectul roman Vitruviu descriesese corpul uman ca fiind sursa principală de inspirație în privința proporțiilor dictate de ordinele clasice ale arhitecturii, corelând proporțiile umane ideale cu geometria. El determinase că trupul ideal ar trebui să aibă o înălțime de opt capete (proporția de 1/8).

Există multe teorii privind proporțiile ideale. Armonia proporțiilor existente în natură în general, în plante, în animale și în configurația corpului uman este considerată ca fiind o expresie geometrică.

În secolul al XIX-lea, psihologul Adolf Zeising ajunge la concluzia că există o lege universală, valabilă pentru proporțiile corpului uman. Această lege, Secțiunea de aur, poate fi aplicată tuturor tipurilor umane, indiferent de vârstă sau de sex. Ea se regăsește și la figurile observate frontal, lateral, din spate, în repaus sau în mișcare.



Leonardo da Vinci,  
*Omul vitruvian*, aproximativ 1490



Alberto Giacometti, *Femeia din Veneția VII*,  
sculptură în bronz, 1956

Academismul va cultiva acest ideal de frumusețe al figurilor umane, însă, în paralel, apar noi direcții care renunță la figurativul clasic. Ulterior, cubismul, dadaismul, arta abstractă și alte curente se vor ghida după reguli diferite, având altă viziune și estetică.

În epoca modernă și contemporană, întâlnim o mare varietate de interpretări ale omului și condiției sale. Modelul clasic academic este de multe ori descompus în forme simplificate, este deformat, exagerat, geometrizat sau abstractizat pentru a face loc unei reprezentări expresive, în care conceptul este mai important decât forma.



### Aplic

Realizați o interpretare după o figură umană din istoria artelor, în care să utilizați ca tehnică de lucru tușul sau markererele. (Interpretarea este o lucrare inspirată de o operă de artă, trecută însă prin filtrul și imaginația celui care o realizează.)

De asemenea, puteți încerca să realizați această interpretare tridimensional, prin tehnica modelajului, folosind lut sau plastilină.

### Criterii de evaluare

- 1 Reprezentarea personajului să fie raportată la modelul ales
- 2 Lucrarea să fie inedită, inventivă și coerentă
- 3 Lucrarea să fie finalizată și să aibă un aspect îngrijit



### Portofoliu

Pentru completarea portofoliului, alături de interpretarea figurii umane realizate, vă sugerăm să adăugați trei fotografii făcute de voi, în care să surprindeți detalii anatomice expresive ale unor lucrări de sculptură (monumente publice, busturi, lucrări din muzee etc.).

### ȘTIAI CĂ?

Pictorul și gravorul Albrecht Dürer, după o viață de căutări a unei reguli unice, care să poată fi aplicată tuturor tipurilor de oameni, a sfârșit prin a spune că „toți oamenii sunt frumoși și expresivi în felul lor“.

### EXPERIMENT VIZUAL

Culoarea, lumina și umbrele participă la expresivitatea interpretării vizuale a corpului uman. Prin deformarea voită/intenționată a figurii umane, se pot obține reprezentări expresive, dramatice, grotești sau caricaturale. Într-o încăpere întunecoasă, poziționați o lanternă aprinsă sub bărbie, stând așezați în fața unei oglinzi. Expresivitatea imaginii din oglindă diferă de cea a unui chip care primește lumina de sus sau din lateral.

La ce vă duce cu gândul o astfel de imagine?



## Portretul uman. Proportii

### RECAPITULEZ

- Tipurile umane sunt extrem de diverse, fiind definite de forme și caracteristici proprii. Reprezentarea lor în imagini poate transmite ideea de spiritualizare, raționalitatea, hotărârea sau alte stări și însușiri.
- Lucrate după natură sau din imaginație, portretele pot fi redată frontal, din profil sau semiprofil.

### ȘTIAI CĂ?

- Elementele anatomice ale corpului uman în general și ale portretului în particular au o valoare simbolică puternic înrădăcinată în mentalitatea colectivă. Partea superioară a capului (fruntea înaltă și ochii mari) simbolizează spiritualitatea și inteligența, nasul reprezintă forța, gura – senzualitatea și bărbia – voința.
- Dimensiunea portretelor nu depășește de regulă mărimea naturală, însă există și excepții. Supradimensionarea și miniaturizarea sunt, de asemenea, modalități de expresie pentru acest gen al artelor vizuale.



### Conexiune

Părților corpului uman li se atribuie valori simbolice. Despre portret spunem că este oglinda sufletului, a lumii noastre interioare.

Priviți cu atenție imaginile de mai jos și enunțați pe scurt trăsăturile de caracter și stările sufletești exprimate de aceste portrete.



Regina Nefertiti



Albrecht Dürer, *Autoportret*



Théodore Géricault, *Nebuna*



### Descopăr

**Portretul** este un gen al artei plastice care are ca principal element compozițional înfățișarea umană. Portretul poate fi executat prin tehnicile specifice desenului, gravurii, picturii, sculpturii etc.

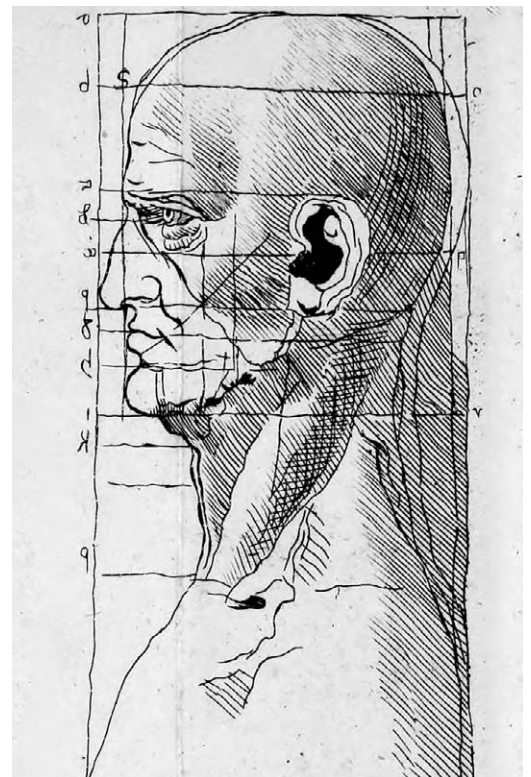
Portretul reprezintă aspectul exterior al unei persoane, trăsăturile fizice, dar și stările sufletești și însușirile ei morale și intelectuale. Portretul exprimă un punct de vedere subiectiv asupra celui reprezentat, artistul atribuind formelor, proporțiilor, cromaticii o interpretare proprie care pune în valoare expresia, atitudinea, viața interioară a modelului.

Epoca Renașterii a propus un model ideal de portret. Chipul se înscrie într-o **formă ovo-oidă** (de ou). Fiecare element sau reper anatomic (creștetul, linia părului, sprâncenele, ochii, nasul, urechile, gura și bărbia) se află într-o relație **armonioasă și unitară** cu celelalte. Raporturile dintre aceste componente anatomice sunt dictate de **proporțiile geometrice**, prestabilite, ale portretului ideal.

Chipul este compus din trei segmente egale: **fruntea** (linia părului – linia sprâncenelor), **nasul** (linia sprâncenelor – baza de jos a nasului) și **maxilarul** (baza nasului – limita inferioară a bărbiei). Ochii sunt situați pe mediana orizontală a capului.

Portretul ideal ajută la realizarea unei construcții utile, ce va fi personalizată prin observarea directă a modelului particular.

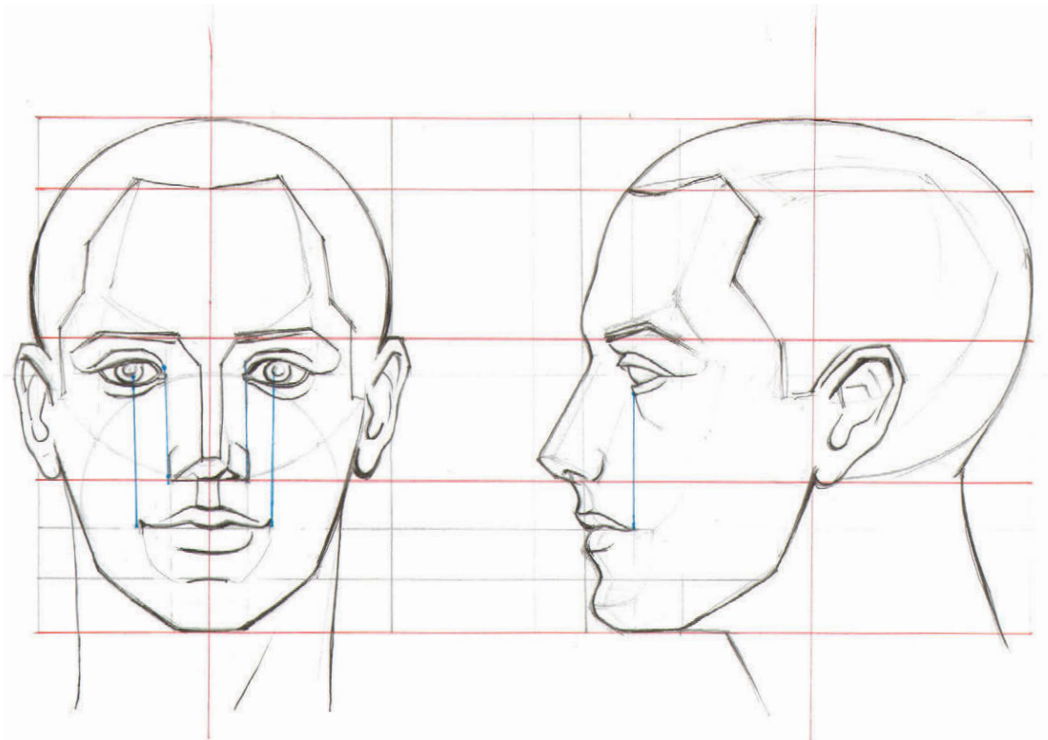
Ce raport există între lățimea și înălțimea capului la portretul frontal? Dar la cel din profil? Menționați reperele care determină dimensiunile urechilor.



Desen după Leonardo da Vinci, *Proporțiile portretului*







Desenați împreună cu profesorul un portret cu proporții ideale, urmând cele șapte etape descrise pe coloana alăturată.

#### Clasificări ale portretului:

- în funcție de *modul de compunere*: cap, bust, portret cu mâini, figură întreagă, portret pozițional;
- după *numărul de personaje*: portret individual sau portret de grup;
- după *identitatea modelului*: portretul individualizat (numele este precizat în titlul lucrării), anonim (portret imaginat de autor sau realizat după un model necunoscut) sau auto-portret (artistul se reprezintă pe sine).

#### Repere de interpretare a portretului

Expresivitatea figurii umane are, de obicei, un rol extrem de important, însă analiza portretului nu se limitează doar la ea. Există nenumărate alte forme prin care artistul își poate exprima ideile și sentimentele. Sugestiile oferite de maniera tehnică de realizare – ritm, contrast, acord, expresivitatea liniei, a formei, tușa picturală – sunt și ele foarte importante în înțelegerea mesajului artistic transmis de portret.



#### Aplic

Realizați un portret în tehnica pastel în care proporțiile geometrice să fie interpretate liber. Dimensiunile segmentelor vor fi mărite sau micșorate, chiar de o manieră exagerată, pentru a accentua expresivitatea chipului.

Lucrarea astfel realizată va fi comparată cu schița portretului ideal realizată în clasă.

Comparați interpretarea voastră cu cea a colegilor, pentru a observa rezultatele deformărilor intenționate ale proporțiilor anatomice.

#### Criterii de evaluare

- 1 Interpretarea expresivă a proporțiilor portretului
- 2 Realizarea unei lucrări originale
- 3 Finalitatea lucrării și aspectul îngrijit

#### ETAPELE REALIZĂRII UNUI PORTRET

- 1 Se construiește un ovoid.
- 2 Se trasează medianele verticală și orizontală.
- 3 Se împarte axa verticală în trei segmente și jumătate, începând de la baza bărbiei. (Astfel, am obținut reperele necesare pentru construcția elementelor anatomice.)
- 4 **Primul segment**, maxilarul, este cuprins între baza nasului și limita inferioară a bărbiei; **al doilea segment**, nasul, se află între linia sprâncenelor și baza sa, distanță ce determină și dimensiunea urechilor; **al treilea segment**, fruntea, ajunge până la linia sprâncenelor; ultima parte, **jumătatea de segment**, cuprinde distanța dintre creștet și linia frunții.
- 5 Ochii se situează la jumătatea portretului, pe linia mediană orizontală.
- 6 Gura se situează la o treime din primul segment (de la baza nasului la limita inferioară a bărbiei).
- 7 Se finalizează portretul prin adăugarea celorlalte elemente anatomice (gât, păr, umeri, semne particulare).

## ȘTIAI CĂ?

Arhitectul francez de origine elvețiană Le Corbusier a pus în concordanță spațiul arhitectural cu proporțiile corpului uman, creând o viziune modernă a ideii de locuire, adaptată dezvoltării urbane din secolul XX. „A fi modern nu este o modă, este o stare de fapt. Trebuie să înțelegi istoria, iar cel care o înțelege știe să găsească legătura dintre ce a fost, ce este și ce va fi.” Opera sa a exercitat și continuă să exercite o influență majoră asupra arhitecților, urbanștilor și designerilor.



Le Corbusier, Vila Savoye, Poissy, Franța



## Proporțiile corpului uman

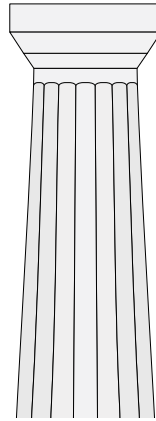


## Conexiune

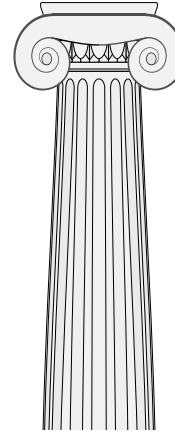
Care credeți că sunt legăturile dintre următorii termeni: ordine, proporție, armonie, geometrie? Puteți aplica acești termeni unui exemplu concret, din lumea reală?

Ce asocieri puteți face între corpul uman și arhitectură?

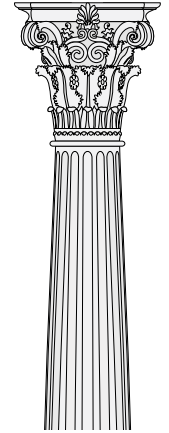
Dacă asociem coloana dorică trupului masculin și pe cea ionică corpului feminin, ce corespondență se poate găsi pentru coloana corintică? Vă puteți gândi la mitologie.



Coloană dorică



Coloană ionică



Coloană corintică

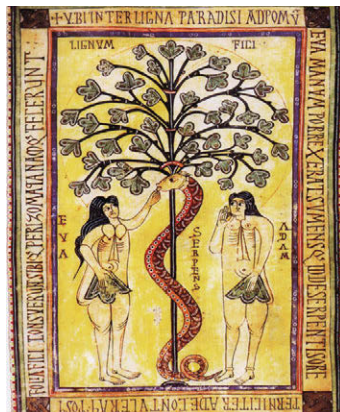


## Descoperă

Conceptul de om ideal (*Omul vitruvian*) este introdus în artă cu scopul de a oferi o reprezentare rațională corpului uman.

Priviți cu atenție imaginile următoare.

Care dintre aceste lucrări respectă canonul clasic și care îl modifică? Care sunt modificările și cum schimbă ele narațiunea reprezentărilor? Exemplificați analizând imaginile.



Anonim, Adam și Eva, Codex Aemilianensis



Lucas Cranach cel Bătrân, Adam și Eva



Albrecht Dürer, Adam și Eva



Jean-Auguste-Dominique Ingres, Adam și Eva



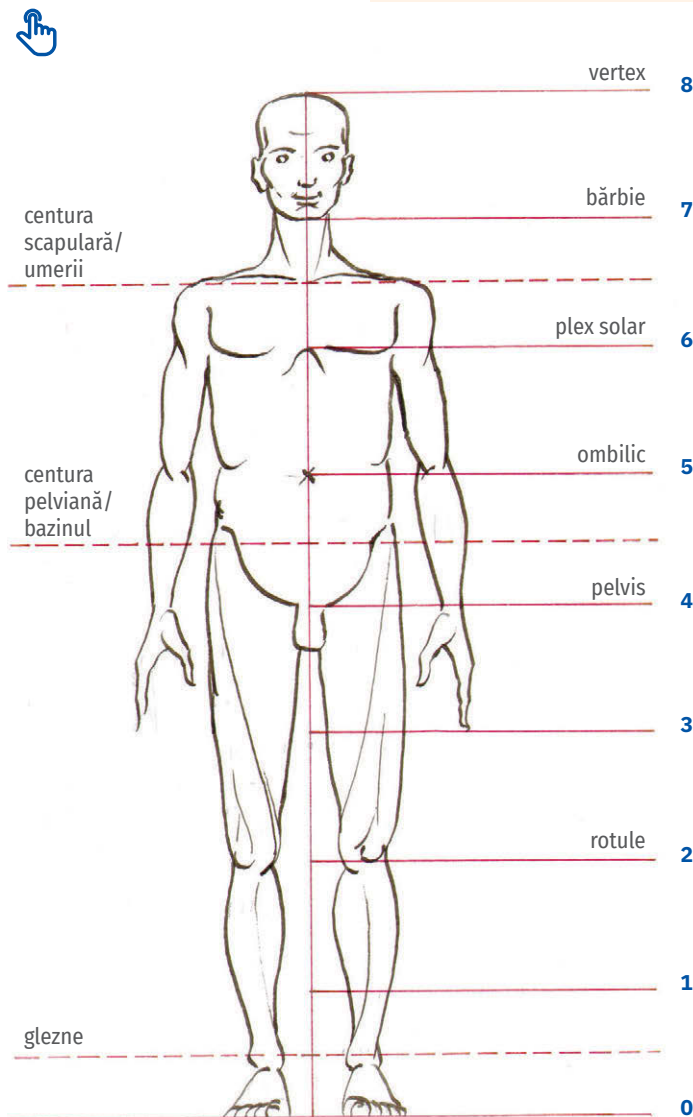
Benno Berneis, Adam și Eva



Christian Rohlf, Adam și Eva

### Construcția corpului uman

- Pe mijlocul foii de hârtie, trasați o axă verticală împărțită în opt segmente egale; înălțimea capului este unitatea de măsură utilizată (lungimea unui segment). Numerotați capetele segmentelor de la 0 la 8, unde 0 se află la intersecția axei verticale cu cea orizontală, care reprezintă linia pământului.
- Între 8 și 7 desenați un ovoid, forma în care se înscrie capul, unde 8 este creștetul capului (vertex) și 7 – bărbia.
- Împărțiți segmentul cuprins între 6 și 7 la jumătate, trăsând o linie perpendiculară. Delimitați câte un segment perpendicular, de o parte și de alta a axei verticale. Lungimea celor două segmente constituie linia umerilor (centura scapulară).
- La punctul 6 de pe axa verticală desenați un unghi cu vârful în sus (plexul solar – extremitatea inferioară a sternului).
- Marcați la numărul 5 pe axa verticală, printr-un X, ombilic.
- Împărțiți segmentul cuprins între 4 și 5 în jumătate, figurând linia bazinului (centura pelviană). Acesta are lățimea unui segment perpendicular pe axa verticală.
- Plecând de la extremitățile liniei umerilor trasați câte două segmente paralele până la punctul 5, de fiecare parte a corpului (brațele).
- Din punctul 5, trasați în continuare brațele câte două segmente paralele apropiate până în dreptul punctului 4 (antebrațele).
- Conturați între 4 și 3 mâinile.
- De la extremitățile bazinului, aflate în dreptul jumătății segmentului dintre 5 și 4, trasați două linii până în dreptul punctului 2, de fiecare parte a axei verticale (coapsele). În dreptul punctului 2 se află genunchiul (rotula).
- În continuarea coapselor, până în dreptul jumătății segmentului delimitat de punctele 0 și 1 reprezentați gamba. În dreptul jumătății segmentului cuprins între 0 și 1 se află gleznele.
- În continuarea gleznei se construiește un triunghi dreptunghic cu o catetă (de o jumătate de unitate) pe linia solului pentru fiecare labă a piciorului.



### REFLECTEZ

Figurile considerate ideale și cele atipice sunt ușor de reținut, devenind personaje de referință (simboluri vizuale). În această categorie intră personaje de film, eroii benzilor desenate sau ai jocurilor video.

- Observați în jurul vostru tipuri umane care se încadrează în diverse categorii.
- Care sunt caracteristicile care fac ca diversele tipologii să fie remarcate cu ușurință?



### Aplic

Realizați pe structura obținută un contur al personajului cât mai apropiat de reprezentarea clasică. Folosiți un marker cu tuș negru.

- Cu ajutorul unei hârtii de calc, reluând și modificând ușor proporțiile desenului, transformați reprezentarea masculină într-una feminină. Micșorați dimensiunea umerilor și măriți-o ușor pe cea a bazinului. Folosiți un marker cu tuș roșu.
- Reprezentați un personaj imaginar, modificând proporțiile geometrice. Colorați în acuarelă.

### Criterii de evaluare

- Parcurgerea etapelor de desenare
- Realizarea unor lucrări/schițe expresive, originale
- Folosirea de tehnici și materiale diverse
- Realizarea îngrijită a lucrărilor

## Compoziții figurative cu personaje umane

### RECAPITULEZ

**Compoziția** este modalitatea specifică de structurare a elementelor unei lucrări, astfel încât ansamblul lor să fie omogen, echilibrat și capabil să transmită ideea și emoțiile artistului. Tipul de raportare la realitate, elementele compoziționale și mijloacele de expresie determină clasificarea compozițiilor în **figurative** și **nonfigurative**.



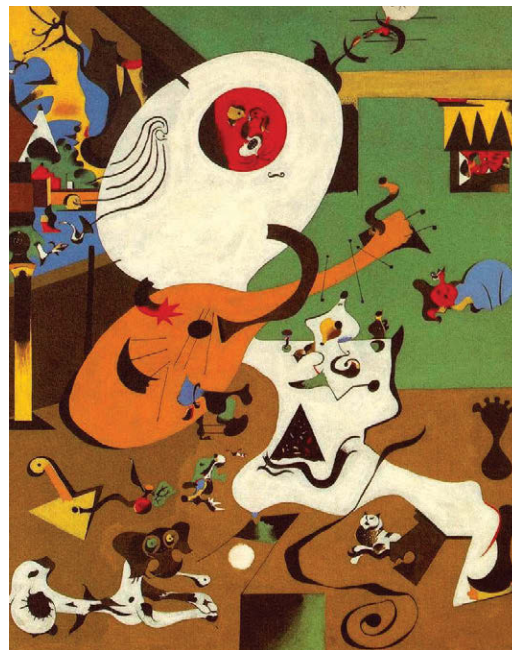
### Conexiune

La prima vedere, cele două picturi par să nu aibă nimic în comun. Veți fi surprinși să constatați că aproape toate elementele figurative din prima lucrare au un corespondent în cea de-a doua.

■ Menționați asemănările, dar și deosebirile dintre cele două lucrări de pictură.



Hendrick Martensz. Sorgh, *Cântărețul din lăută*



Joan Miró, *Interior olandez I*



### Descopăr



**Compoziția figurativă cu personaje umane** este o lucrare care înfățișează figuri umane surprinse într-o activitate comună. Distribuția lor pe suprafața lucrării se face printr-unul dintre *sistemele compoziționale*, în acord cu temperamentul artistului și cu tema propusă. Astfel, caracterul *static* sau *dinamic*, *închis* sau *deschis*, liniile de forță, tensiunile, centrele de interes, ritmul sau cromatica se subordonează structurii compoziționale de bază, cea care le aduce laolaltă într-un tot unitar.



Compoziție religioasă: Rafael Sanzio, *Fecioara cu pruncul*, desen



Compoziție istorică: *Columna lui Traian*, basorelief, detaliu

În general, arta figurativă poate fi clasificată în funcție de **subiectele abordate**. Subiectul are un rol important în compoziția, structura și expresivitatea unei lucrări de artă.

Importanța unui subiect variază în funcție de cerințele societății, care se schimbă de la o perioadă la alta. În Antichitate, subiectele erau preponderent **mitologice**, în vreme ce în Evul Mediu predominau subiectele **religioase** cu personaje biblice. În Renaștere apar și subiectele **laice**, care introduc în artă reprezentări ale lumii reale.

Multitudinea de subiecte istorice, religioase, mitologice, alegorice și de scene de gen (scene din viața cotidiană) reprezintă tot atâtea imagini figurative în care personajele umane dețin rolul principal.

### Sugestii

Pentru a realiza o compoziție figurativă cu personaje umane, trebuie să ții cont de câteva principii simple:

- 1 Unitatea** structurii, care să fie adecvată cadrului și tematicii propuse;
- 2 Echilibrul** dimensiunilor elementelor, al mișcării personajelor, al proporțiilor, al contrastelor;
- 3 Spațializarea**, care creează iluzia de profunzime, prin intermediul redării personajelor prin suprapunere (unele personaje apar în fața altora) sau prin varierea dimensiunii lor (de la mare în prim-plan la mic în planurile mai îndepărtate);
- 4 Stabilirea centrului de interes**, respectiv a elementelor principale și a celor secundare;
- 5 Varietatea formelor** (personajele, elementele din natură, obiectele, cromatica, luminile și umbrele) și a spațiilor dintre elementele compoziției.



Compoziție mitologică: Sandro Botticelli, *Primăvara*, pictură



Compoziție alegorică: Alfons Mucha, *Iarna*, ulei pe lemn



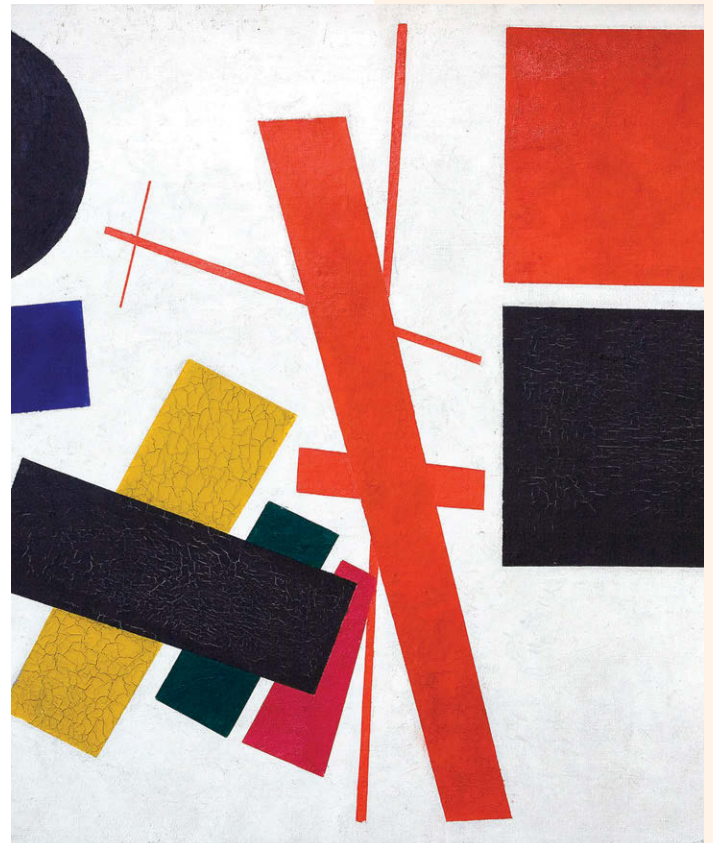
### Aplic

Pentru aplicația practică veți lua ca punct de pornire reprezentarea abstractă din lucrarea alăturată, care îi aparține lui Kazimir Malevici.

- Schițați compoziția geometrică pe foaia voastră de desen. Închipuiți-vă că formele geometrice intră în dialog (ca personajele unei piese de teatru).
- Imaginați-vă că unele forme geometrice sunt personaje principale, iar altele – secundare.
- Desenați personajele, ținând cont de etapele de reprezentare a figurilor umane.
- Adăugați apoi detalii și alte elemente care să susțină povestea la care v-ați gândit.
- După ce ați terminat desenul, adăugați culoare; aceasta trebuie să fie în concordanță cu mesajul pe care vreți să-l transmiteți (de exemplu, un contrast puternic între culorile închise și cele deschise poate mări dramatismul scenei).
- Compuneți un scurt dialog pornind de la această compoziție (două, trei replici).
- Găsiți un titlu potrivit lucrării.
- La final, prezentați lucrarea în fața colegilor de clasă, argumentând soluțiile alese. În cadrul acestei etape veți face o autoevaluare și o interevaluare.

### Criterii de evaluare

- 1** Corelarea mijloacelor de expresie plastică, a materialelor și a tehnicilor artistice cu subiectul lucrării
- 2** Organizarea spațiului plastic, a cromaticii și a centrului (sau a centrelor) compozițional(e)
- 3** Expresivitatea și originalitatea lucrării
- 4** Complexitatea și calitatea execuției



Kazimir Malevici, *Compoziție suprematistă*

## DICTIONAR DE ARTĂ

**Spațiul plastic** reprezintă o structură armonioasă și echilibrată, închisă sau deschisă, statică sau dinamică, plană sau în relief, rațională sau senzorială, care transmite un mesaj.

**Timpul în artele vizuale** este sugerat. Putem recepta un timp determinat (în reprezentările cu subiect istoric) sau, dimpotrivă, un timp infinit (în arta sacră).

**Modelajul** este o tehnică a sculpturii, care utilizează materiale precum lutul sau plastilina. Reprezintă, de obicei, prima etapă în realizarea unei sculpturi.



## Analiza imaginii tridimensionale



### Conexiune

Unde ați mai întâlnit noțiunile de spațiu și de timp?  
Cum sunt sugerate timpul și spațiul în imaginea și în poemul de mai jos?



Ivan Aivazovski, *Peisaj marin*

### E toamnă

Nichita Stănescu

E toamnă. Marea bate-n țărmul ud  
Și furioase valurile-njură  
Bolborosiri de spume se aud  
și cerul e mânjit cu nori de zgură.

Sunt multe ceasuri și e încă ziuă  
pe nisipul țărmului pustiu  
Și rece suflă vântul și-n târziu  
și marea neagră bate apa-n piuă.

Între timp și spațiu se creează o relație de reciprocitate. Spațiul este locul unde se petrece acțiunea, iar aceasta se desfășoară în timp.



### Descoperă



Orice imagine bidimensională sau tridimensională are o semnificație anume. Încercând să descifrăm imaginile tridimensionale, vom descoperi nenumăratele sensuri pe care acestea le pot transmite. Sculptura, ca gen distinct al artelor plastice, transmite prin tehnici specifice (modelare, turnare și cioplire) diverse mesaje.

### Model de analiză a imaginii tridimensionale

#### Sculptura

##### Etapa prezentării generale

Se precizează numele autorului, titlul lucrării, genul căreia îi aparține (sculptură), tehnica (modelare, cioplire, turnare) și materialul folosit (lut, piatră, lemn, marmură, bronz etc.), perioada (secolul sau chiar anul) și curentul artistic căroră le aparține (bizantin, gotic, renașcentist, baroc, modernist etc.).

##### Etapa formală

###### Morfologia

Se analizează elementele componente – diversitatea formelor, materialitatea, textura, lumina și umbra pe volume, culoarea.

###### Sintaxa

Organizarea compozițională dă sens imaginii tridimensionale prin echilibrul formelor, prin simetrie sau asimetrie, prin elemente statice sau dinamice. Privirea este condusă spre centrul/centrele de interes al/ale imaginii. Este necesară o corelare între formă și conținutul ei, ambele fiind esențiale în cazul operei de artă. Legătura dintre elemente, relația dintre lucrare și spațiul înconjurător, rolul contururilor, al luminii și al umbrelor, toate acestea întregesc semnificația și expresivitatea lucrării.

##### Etapa narativă

Această etapă este constituită din ceea ce se poate povesti despre imagine (narațiunea ei).

##### Etapa simbolică

Această etapă constă în identificarea mesajului (*Ce transmite lucrarea?*).

##### Concluzia

Din observarea atentă și înțelegerea mesajului lucrării se desprinde concluzia.

## Analiza lucrării

### Etapa prezentării generale

Autor: Auguste Rodin

Titlul lucrării: *Gânditorul*

Genul: sculptură ronds-boss (care poate fi privită de jur împrejur)

Tehnica: turnare

### Etapa formală

#### Morfologia

Lucrarea reprezintă un personaj contemplativ, așezat.

#### Sintaxa

Torsul este ușor întors spre piciorul stâng, pe care personajul își sprijină cotul mâinii drepte și brațul stâng. Deși personajul este așezat, traseele compoziționale ale elementelor îi conferă dinamică. Redarea realistă amănunțite de lucrările lui Michelangelo. Stilul lui Rodin este însă mult mai liber și mai încărcat de emoție, diferit de normele clasice.

#### Etapa narativă

Personajul este puternic, dar singur și îngândurat. Privirea lui contemplativă îi conferă un sentiment de calm, dar nu de relaxare. Personajul pare să reflecteze la propriul

Materialul: bronz

Perioada: finalul secolului al XIX-lea – începutul secolului XX

Curentul artistic: realism

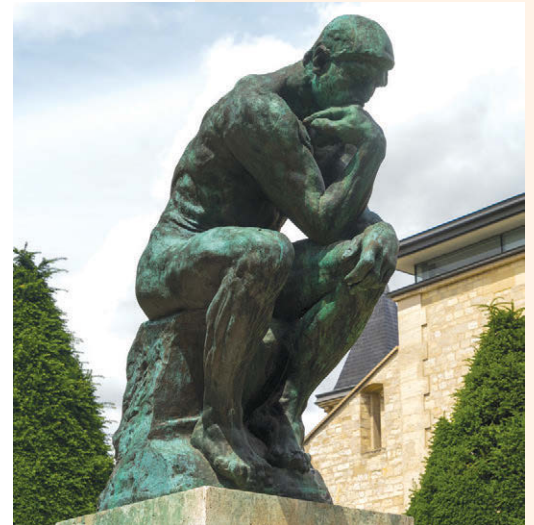
său destin și la întregul univers. Nudul, cu musculatura evidențiată, denotă forță.

#### Etapa simbolică

Lucrarea a făcut parte inițial dintr-o comandă mai mare, *Porțile Iadului*, sculptura fiind o reprezentare a lui Dante, autorul *Divinei Comedii*. Când Rodin a separat personajul de ansamblul inițial, sculptura și-a pierdut asocierea cu Dante. Singur, *Gânditorul* transmite o încărcătură de sensuri și de stări legate atât de universul interior, cât și de cel exterior.

#### Concluzia

*Gânditorul* este un simbol al contemplației filozofice și al cunoașterii.



Rodin, *Gânditorul*

## ȘTIAI CĂ?

Lucrarea *Gânditorul*, de Auguste Rodin, a fost turnată în mai multe exemplare, aflate astăzi în muzee sau în spații publice. Mai există și studii de diverse mărimi pe aceeași temă, primul datând din 1881. Nu toate exemplarele au fost turnate în bronz în timpul vieții lui Rodin. Versiunea reprodușă aici a fost realizată în 1906, fiind amplasată inițial în fața clădirii Panthéonului, iar apoi mutată la muzeul dedicat creației sculptorului francez.



## Aplic

Realizați o analiză vizuală a unei lucrări de sculptură după modelul propus. Prezentăți în fața colegilor analiza voastră. Ei o vor evalua în funcție de criteriile date.

### Criterii de evaluare

- 1 Respectarea etapelor de analiză a lucrării
- 2 Originalitatea interpretării mesajului
- 3 Utilizarea unui limbaj adecvat analizei, printr-o expunere literară îngrijită



## Portofoliu



Priviți cele două lucrări de artă de mai jos. Ce se întâmplă cu spațiul în cazul lor? Notați răspunsul vostru pe o fișă pe care o veți include în portofoliu.



Bruno Catalano, expoziția *Călătorii*, Paris, Franța



René Magritte, *Decalcomania*





## Evaluare

### I Alegeți varianta corectă.

Compoziția vizuală este:

- a organizarea logică și armonioasă a elementelor ce alcătuiesc o lucrare, după anumite principii compoziționale, cu ajutorul mijloacelor de expresie specifice;
- b un procedeu al artelor vizuale de redare a elementelor figurative sau abstracte.

### II Eliminați din șirul următor termenul care nu denumește un principiu compozițional.

unitate • diversitate • echilibru • personaj • ordine • măsură • cromatică

### III Stabiliți corespondențe între tipurile de compoziții aflate în relații de opoziție.

1	plastică	a	deschisă
2	figurativă	b	dinamică
3	statică	c	asimetrică
4	închisă	d	decorativă
5	simetrică	e	abstractă

### IV Completați enunțurile cu termenii potriviți.

- 1 Procedeu tradițional de redare a volumului cu ajutorul tonurilor de lumină și umbră (sau valorație) se numește... .
- 2 Regula fixă care face parte dintr-un ansamblu de procedee artistice specifice unei epoci poartă denumirea de... .
- 3 Pablo Picasso și Georges Braque au folosit tehnica... în natura statică.
- 4 Liniile, formele și culorile sunt... .

### V Priviți cu atenție imaginea.

Edvard Munch  
*Țipătul*  
1893

Tehnică mixtă: culori de ulei, tempera, pastel  
Dimensiuni: 91 cm / 73,5 cm  
Curent artistic: expresionism

Analizați pe scurt lucrarea, ținând cont de etapele următoare:

Etapa generală – date generale

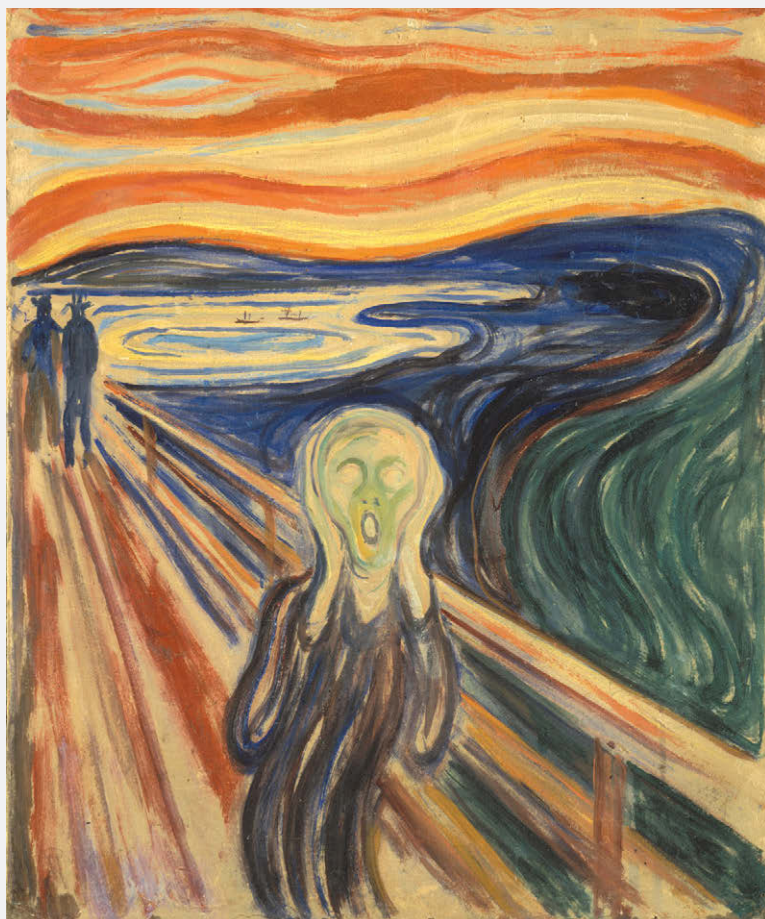
Etapa formală – morfologie (elemente componente) și sintaxă (compoziția)

Etapa simbolică – mesajul

Concluzia – părere personală

### VI Analizați și comparați pe scurt principalele interpretări ale reprezentării omului în artă:

- interpretarea rațională/clasică;
- interpretarea spiritualizată;
- interpretarea modernă/expresivă.

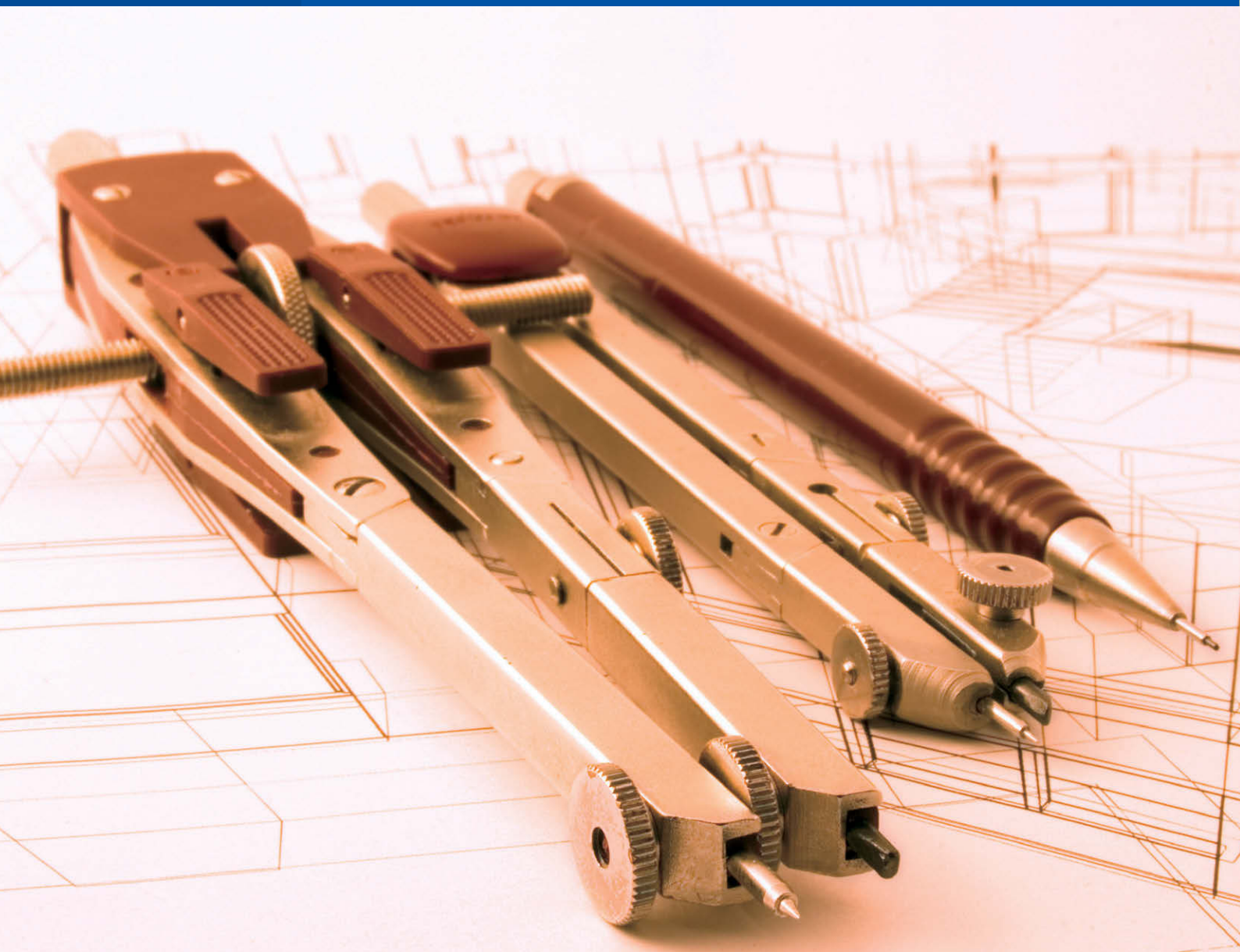


#### Barem

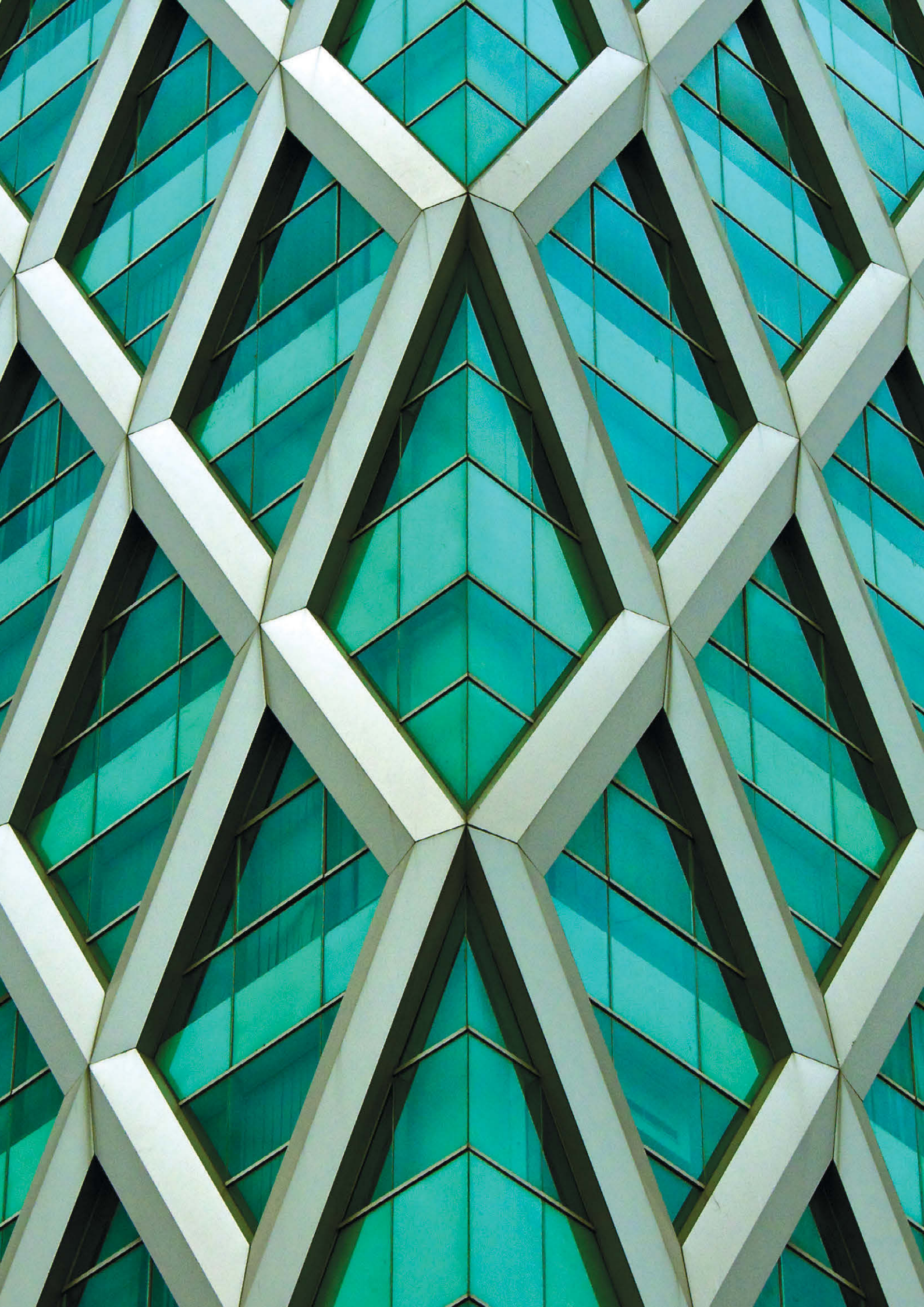
I	0,5p
II	0,5p
III	0,5p
IV	2p
V	2,5p
VI	3p
Oficiu	1p
<b>Total</b>	<b>10p</b>

# U2

# Spațiul perspectiv și decorativ



<b>Lecția 1</b>	34	Compoziția decorativă. Prezentare generală
<b>Lecția 2</b>	36	Modificarea succesivă a spațiului. Rețelele decorative
<b>Lecția 3</b>	38	Perspectiva. Punctul. Linia
<b>Lecția 4</b>	40	Perspectiva. Suprafața. Forma. Volumul
<b>Recapitulare</b>	42	
<b>Evaluare</b>	43	



## Compoziția decorativă. Prezentare generală

### RECAPITULEZ

Omul a avut dintotdeauna înclinația de a împodobi obiectele din jurul său, chiar și lucrurile obișnuite, dându-le o valoare estetică și o semnificație simbolică. Idealul estetic s-a schimbat odată cu succesiunea epocilor istorice. Formele simple și culorile au fost folosite încă din Preistorie pentru decorarea de suprafețe sau volume. Oamenii și-au înfrumusețat dintotdeauna trupurile, casele, lăcașurile de cult, veșmintele, uneltele, armele și celelalte obiecte cu ajutorul culorii, al desenului, al podoabelor etc.



### Conexiune

Aceste două obiecte cu motive decorative aparțin unor culturi diferite.

■ Ce elemente comune se regăsesc în cele două imagini?



Detaliu de țesătură maramureșeană



Vas amerindian

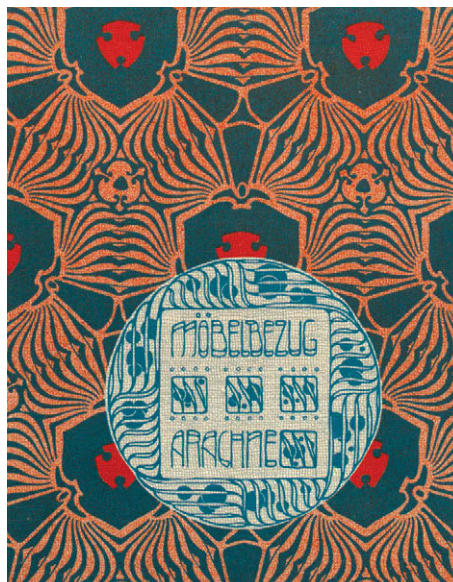


### Descopăr



Principiile artei decorative sunt *stilizarea*, *simetria*, *repetiția*, *alternanța* și *jocul de fond*. Ele au fost aplicate de-a lungul istoriei artei cu scopul de a se obține modele decorative inedite. Până la mijlocul secolului al XIX-lea, modelele decorative erau realizate artizanal; odată cu apariția imprimărilor industriale, ele au fost simplificate după parametrii geometrii folosiți de utilaje.

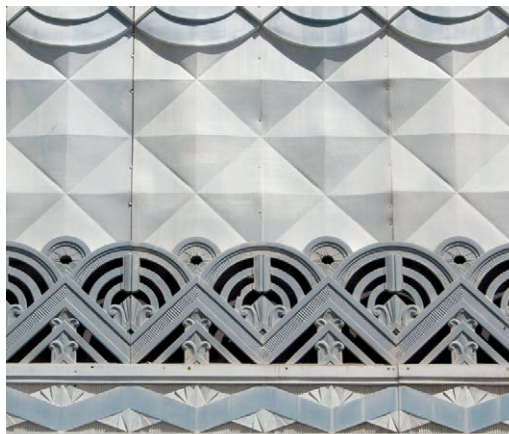
Simplitatea geometrizară a noilor modele decorative evocă gustul estetic tipic sfârșitului de secol XIX și începutului de secol XX. Unele curente estetice, precum Art Nouveau și Art Déco au exercitat o mare influență în arhitectură și în design. Ele au impus motive decorative care pot fi regăsite și în ornamentarea construcțiilor, în designul automobilelor, în cel vestimentar și în cel ambiental. Simplitatea decorativă este elementul-cheie, întrucât accentul era pus pe funcționalitate.



Modele decorative Art Nouveau



Clădirea Chrysler, stil Art Déco,  
New York, Statele Unite ale Americii



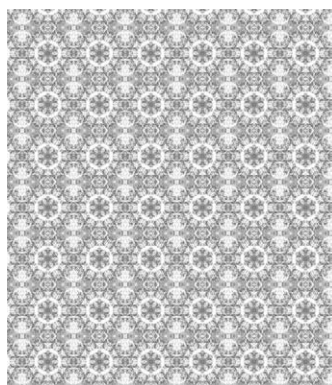
Motiv Art Déco, detaliu arhitectural



Clădirea Fred F. French, stil Art Déco,  
New York, Statele Unite ale Americii



### Aplic



- Alegeți forme naturale (frunze, flori, fructe) pe care să le simplificați geometric. Cu modelul astfel obținut realizați o compoziție decorativă, organizată pe axe simetrice.
- Construiți prin juxtapunerea unor forme geometrice simple (linii, cercuri, triunghiuri, pătrate, romburi) un model decorativ. Imprimați în mod repetat modelul-ștampilă (realizat din material plastic, carton, gumă de șters, material textil) pe foaia de desen pentru a obține o compoziție decorativă echilibrată și armonioasă. Utilizați culori acrilice sau tempera.

### Criterii de evaluare

- 1 Conceperea unor modele decorative expresive și simple
- 2 Respectarea principiilor compoziționale (stilizarea, simetria, repetiția etc.) și realizarea unor lucrări originale
- 3 Realizarea unor compoziții decorative îngrijite



### ȘTIAI CĂ?

Până în epoca industrială, în comunitățile tradiționale, țesăturile erau colorate cu pigmenți naturali, obținuți din plante, din minerale sau chiar din componente animale. Din coaja de nucă se obținea culoarea brun sau negru, din floarea de sunătoare – galbenul sau ocru, iar din ceapă și lobodă – roșul. În Evul Mediu, pigmentul indigo era adus din India de către marinarii portughezi sau spanioli, astfel explicându-se numele său („culoarea indiană”). Roșul intens (carmin) se obținea dintr-o insectă asemănătoare lăcustei, denumită coșenilă, care trăiește în Mexic. O culoare foarte scumpă era purpura, folosită la decorarea veșmintelor imperiale în Roma antică și în Imperiul Bizantin. Purpura era extrasă dintr-o specie de melc marin.



Vopsitorie textilă în Fez, Maroc

## Modificarea succesivă a spațiului. Rețelele decorative

### RECAPITULEZ



Covor orientat

Motivele artelor decorative se regăsesc peste tot în jurul nostru, de la arhitectură până la cusăturile tradiționale. Repetarea, alternarea, suprapunerea sau ritmizarea decorațiilor se structurează pe o rețea-suport, care oferă coerență modelului aplicat. În unele cazuri, suportul (pânza) oferă structura motivului. Decorațiunile textile sunt aplicate pe rețeaua constituită de împletirea firelor verticale cu cele orizontale. Însă, în majoritatea cazurilor, structura trebuie trasată pe suport de către artist.



### Conexiune

În natură observăm structuri organice care seamănă cu cele geometrice.

Fagurele albinelor, pânzele de păianjen, solzii peștilor, undele apelor au inspirat diferitelor culturi umane modele decorative cu semnificații simbolice.

Dați exemple de motive decorative prezente pe obiectele din jurul vostru, inspirate din natură.



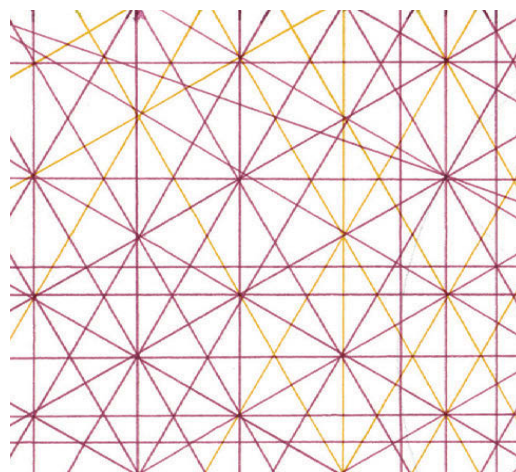
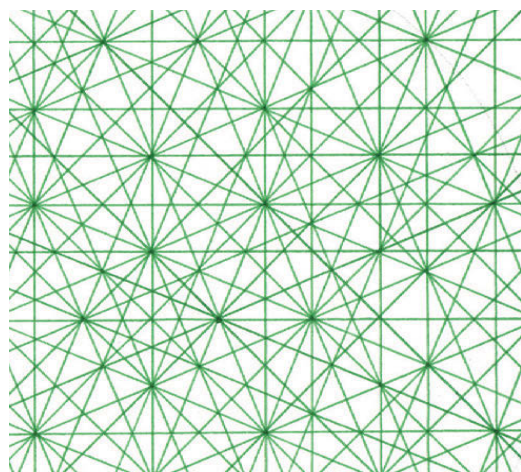
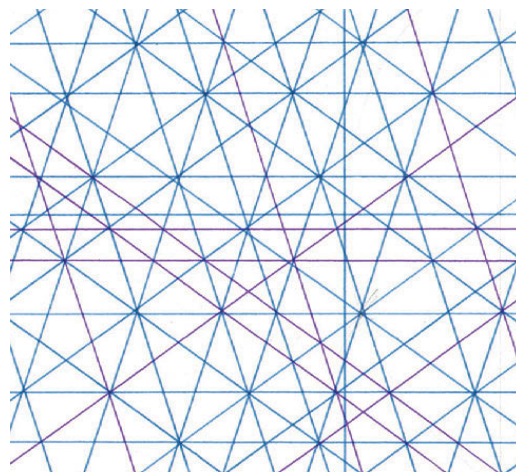
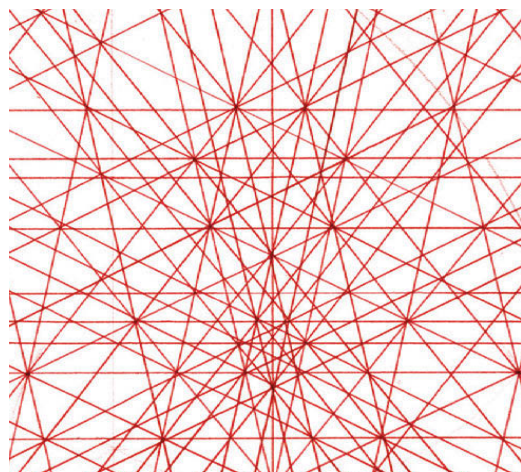
### Descopăr

Realizarea unui model decorativ pe o suprafață presupune existența unei structuri care să ordoneze dispunerea elementelor decorative. Această structură poate fi furnizată de materialul ales, însă, de cele mai multe ori, va trebui să fie construită. **Rețeaua** este o structură geometrică simplă sau complexă, care produce un ritm. Construcția unei astfel de rețele se realizează cu ajutorul instrumentelor geometrice (cu rigla și compasul).

#### Rețelele angulare

Pentru realizarea unei rețele angulare se împarte un pătrat sau un dreptunghi după modelul tablei de șah. Din intersecțiile obținute se trasează diagonale. Se împarte suprafața într-o rețea de triunghiuri, dar și de pătrate, care pot fi colorate, utilizându-se culori sau nuanțe diferite.

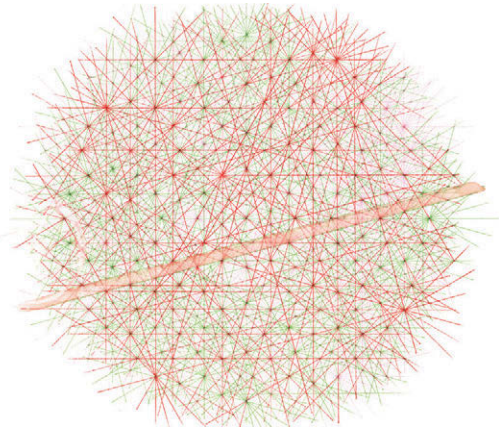
O altă metodă de a obține o rețea angulară este prin extinderea unui poligon, prin ducerea diagonalelor acestuia până la marginea dreptunghiului care îl conține. Se construiește în mijlocul suprafeței un cerc. Circumferința acestuia este împărțită în unități egale. Prin trasaarea perimetrului poligonului și a diagonalelor acestuia, se obține în interior un poligon stelar și, în afara lui, o rețea care va avea caracteristicile acestuia.



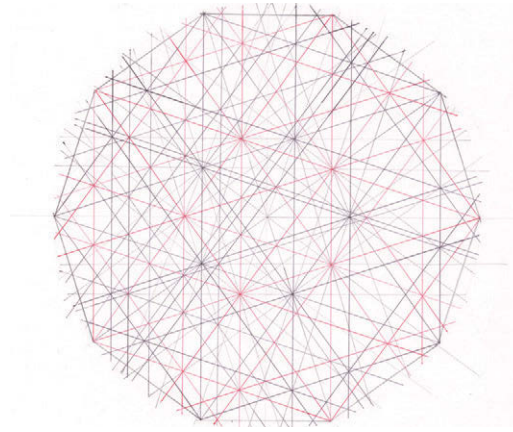
Rețele angulare

### Rețelele curbe

Pentru realizarea unei rețele curbe se împarte circumferința unui cerc în părți egale, obținându-se un *poligon* (pătrat, hexagon, pentagon, octogon etc.). Cu ajutorul compasului, se unesc punctele de pe circumferință, care constituie vârfurile poligonului. Din fiecare vârf al poligonului se trasează cercuri, cu raza de lungimea unei laturi (sau a două laturi de poligon, luate de pe circumferință). Se obține un model floral stilizat, care se continuă în afara cercului inițial.



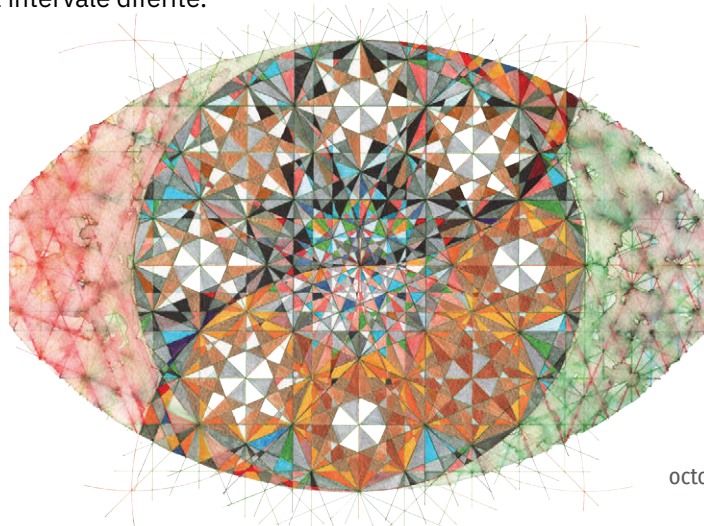
Rețea geometrică hexagonală



Rețea geometrică decagonală

### Dispunerea modelelor decorative

Modelele decorative pot fi forme stilizate geometric sau culori care ocupă secțiunile de rețea. Poziționarea lor variată ajută la evitarea monotoniei. Modelele se pot suprapune sau pot alterna la intervale diferite.

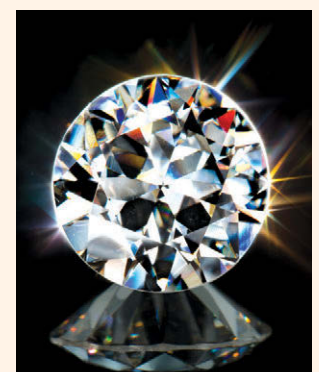


Rețea geometrică octogonală, cu linii curbe



### REFLECTEZ

Privind cu atenție segmentele unei rețele, se observă că ele ar putea fi repetate la infinit, dacă suprafața de lucru ar permite-o. Formele geometrice obținute ne fac să ne gândim la perfecțiunea cristalelor; însă ele pot fi văzute și asemenea unui labirint care nu se sfârșește niciodată.



Diamant cu tăietură brilliant



### Aplic

- Construiți o rețea decorativă, pornind de la un hexagon înscris în cerc, ale cărei diagonale se continuă dincolo de circumferința cercului. Trasați diagonalele până la chenarul lucrării. Din rețeaua obținută alegeți secțiuni pe care să le repetați ritmic pe suprafața paginii. Colorați-le cu markere, utilizând un contrast cromatic complementar.
- Construiți o rețea într-un octogon înscris în cerc prin trasarea diagonalelor care unesc vârfurile octogonului. Colorați rețeaua obținută în culori pastelate, a căror intensitate să crească pe măsură ce distanța față de centrul cercului se mărește.

### Criterii de evaluare

- 1 Realizarea corectă a unei rețele poligonale
- 2 Respectarea din punct de vedere cromatic a conturilor rețelei
- 3 Aspectul elaborat și îngrijit al lucrării

## RECAPITULEZ



**Rețelele geometrice** ordonează spațiul compozițional, iar segmentele acestora produc ritmuri grafice poziționate la distanțe diferite de observator. Rețelele geometrice au un rol decorativ, în cadrul lor putându-se observa și ierarhizarea spațiului și a elementelor imaginii care contribuie la efectul estetic.



Rețea angulară, Grădina Botanică Perdana, detaliu arhitectural, Kuala Lumpur, Malaysia

## Perspectiva. Punctul. Linia



## Conexiune

Priviți într-o oglindă reflexia unei case aflate la o distanță mare. Observați că, în ciuda dimensiunilor casei, imaginea ei este cuprinsă în suprafața mult mai mică a oglinzii. Încercați să aproximați raportul dintre dimensiunile reale ale casei și cele ale imaginii din oglindă.



## Descopăr

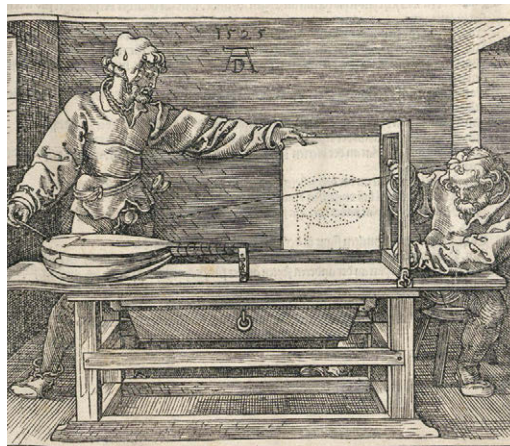
Disciplina care se ocupă cu reprezentarea unui corp pe o suprafață se numește **perspectivă**. Acest tip de reprezentare se realizează după reguli precise. Prin perspectivă, forma tridimensională este transpusă pe un suport bidimensional prin crearea iluziei de tridimensionalitate. Construcția perspectivei este determinată de poziționarea privitorului și de dimensiunile obiectelor (lungimea, lățimea și înălțimea lor). Percepem obiectele apropiate ca fiind mai mari față de cele mai îndepărtate. Formele par să își schimbe dimensiunile în funcție de punctul nostru de observație.

Interesul omului pentru înțelegerea reală a perspectivei datează cel puțin din Grecia Antică, această preocupare fiind reflectată în edificiile arhitectonice și în lucrările artistice care au supraviețuit din acea perioadă. Faptul că, în lucrările de artă din Grecia Antică, personajele și obiectele sunt reprezentate în planuri diferite, cu dimensiuni diferite, arată că artiștii încercau să obțină o perspectivă cât mai bună a proporțiilor reale și să reproducă într-o manieră cât mai corectă raporturile dintre volume.

Arta Evului Mediu nu este preocupată de perspectivă, aceasta fiind redescoperită în epoca Renașterii. În secolul al XV-lea, Paolo Uccello și Piero della Francesca creează un sistem de reprezentare a formelor în perspectivă, cu un punct de fugă. Astfel, liniile, punctele, suprafețele și volumele puteau fi redade dintr-un punct de observație frontal.

Lucrarea *Orașul ideal* (secolul al XV-lea), atribuită inițial lui Piero della Francesca, a fost realizată utilizându-se un singur punct de fugă, care se află la intersecția diagonalelor tabloului. Modelul geometric al pavimentului pieței și contururile construcțiilor tind către punctul de fugă.

Pentru reprezentarea liniilor în perspectivă este necesară o construcție care să le determine poziția. Perspectiva poate avea un punct de fugă sau mai multe. Perspectiva cu un punct de fugă, sau perspectiva frontală, redă formele care sunt dispuse în planuri paralele în raport cu observatorul.



Albrecht Dürer, gravură reprezentând instrucțiunile acestuia pentru măsurarea perspectivei unui instrument muzical

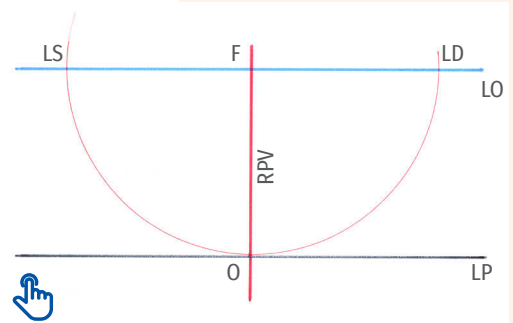


Anonim, *Orașul ideal*, lucrare atribuită succesiv lui Piero della Francesca, Luciano Laurana, Francesco di Giorgio Martini și altora



### Construcția perspectivei cu un singur punct de fugă

Pentru redarea pe o suprafață a iluziei volumului se realizează o construcție geometrică. *Câmpul perspectiv* (CP) este alcătuit din mai multe elemente. Pe *linia pământului* (LP) sunt măsurate dimensiunile obiectelor reprezentate. Dimensiunile, numite și cote, sunt *lateralitatea* (X), *adâncimea* (Y) și *înălțimea* (H). Pe LP se stabilește punctul de vedere al *observatorului* (O), de obicei, la mijlocul LP. Din O se trasează o perpendiculară pe LP, numită *raza principală de vedere* (RPV), care intersectează linia cerului sau *orizontul* (LO). LP este paralelă cu LO. Intersecția dintre RPV și LO se numește *punctul de fugă* (F). Toate elementele din planul perspectiv al pământului tind spre F. Din F se trasează un arc de cerc cu raza egală cu RPV. Aceasta determină limitele de vedere ale observatorului și intersectează LO în *limita de vedere din stânga* (LS) și în *limita de vedere din dreapta* (LD).

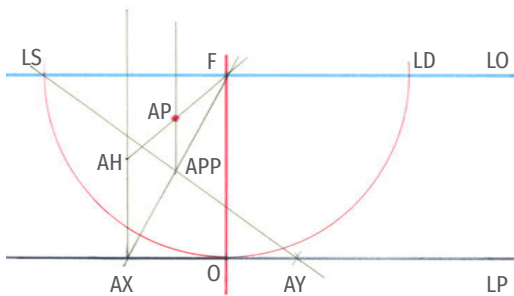


Câmpul perspectiv

### Reprezentarea punctului în câmpul perspectiv

Orice punct din spațiu este determinat de trei dimensiuni sau cote. Acestea se măsoară întotdeauna pe LP.

1 Măsurăți *lateralitatea* (X) în funcție de poziționarea ei față de O, în stânga sau în dreapta acestuia. Exemplu:  $AX=3S$  (stânga).

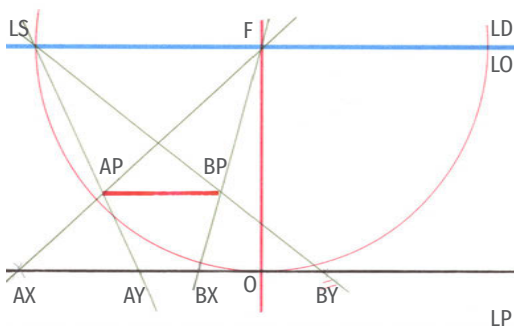


Reprezentarea punctului în câmpul perspectiv

2 Măsurăți *adâncimea* (Y) din punctul lateralității, spre O. Exemplu:  $AY=5$ .

3 Măsurăți *înălțimea* (H) pe o dreaptă perpendiculară trasată vertical din punctul lateralității.  $AH=3$ . Se măsoară 5 unități din AX.

4 După notarea cotelor pe LP și H veți determina proiecția punctului ales, în planul perspectivei. Uniți AX cu F. Din AY se duce o dreaptă spre limita de vedere a punctului, în acest caz LS. Această dreaptă o intersectează pe cea care unește AX și F. Intersecția acestora determină proiecția în plan a punctului în CP, care se notează cu APP. De aici se trasează o perpendiculară pe care se află punctul perspectiv. Apoi, din AH se trasează o dreaptă către F, care intersectează perpendiculara trasată vertical din APP. Intersecția acestora determină punctul A în câmpul perspectiv, care se notează cu AP.



Reprezentarea liniei în câmpul perspectiv

### Reprezentarea liniei în câmpul perspectiv

După modelul de mai sus, se determină două puncte într-un plan paralel cu aceeași adâncime (Y). Prin unirea acestora se obține o linie în CP.

### ȘTIAI CĂ?



Lucrarea *Bătălia de la San Romano*, de Paolo Uccello, indică nivelul de cunoștințe în domeniul perspectivei din Renașterea timpurie (secolul al XV-lea). Atenția pe care o acordă artistul elementelor de perspectivă este evidentă. Personajele din planul principal sunt mai mari în raport cu cele din fundal, creându-se astfel efectul de adâncime. Totuși, redarea personajelor din planuri diferite nu respectă fidel regulile proporționale ale perspectivei.

## Aplic

Reprezentați în câmpul perspectiv trei puncte și o linie. Cotele acestora nu trebuie să depășească mai mult de cinci unități. Utilizați culori diferite pentru a le diferenția.

### Criterii de evaluare

- 1 Corectitudinea și claritatea reprezentării
- 2 Încadrarea centrală a punctelor și a liniei în câmpul perspectiv
- 3 Aspectul îngrijit al lucrării

## Perspectiva. Suprafața. Forma. Volumul

### RECAPITULEZ

Aplicând regulile perspectivei obținem pe o suprafață bidimensională o reprezentare veridică a obiectelor tridimensionale. Artiști din epoci diferite au utilizat diverse tehnici din domeniul perspectivei pentru a conferi lucrărilor lor efectele de adâncime și spațialitate.

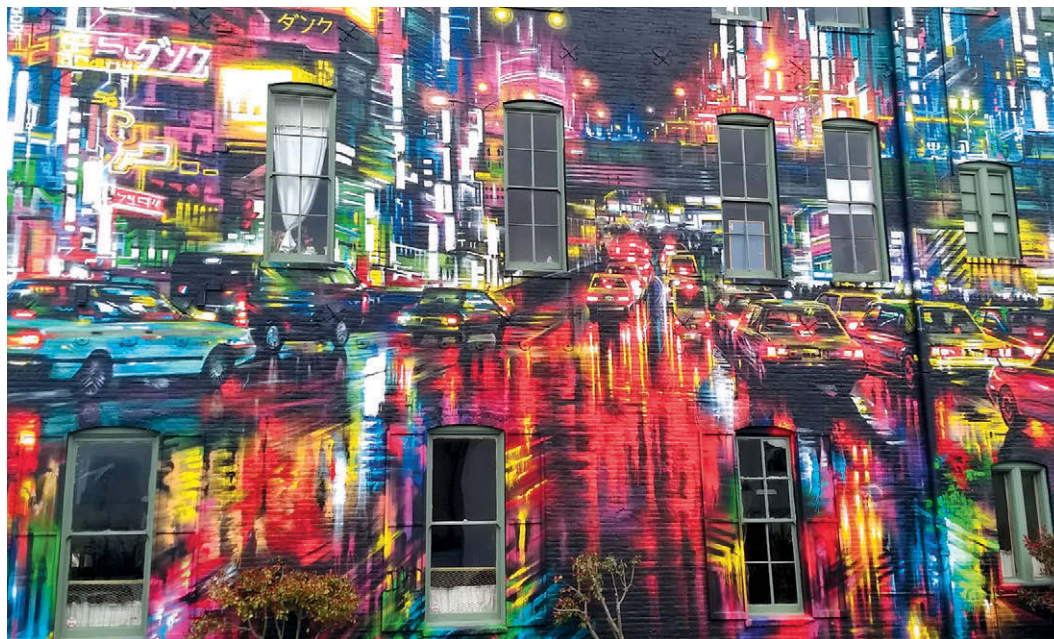


Leonardo da Vinci, studiu al perspectivei pentru *Adorația magilor*



### Conexiune

Priviți cu atenție imaginea de mai jos analizând perspectiva și efectul de spațialitate. Unde este punctul de fugă?

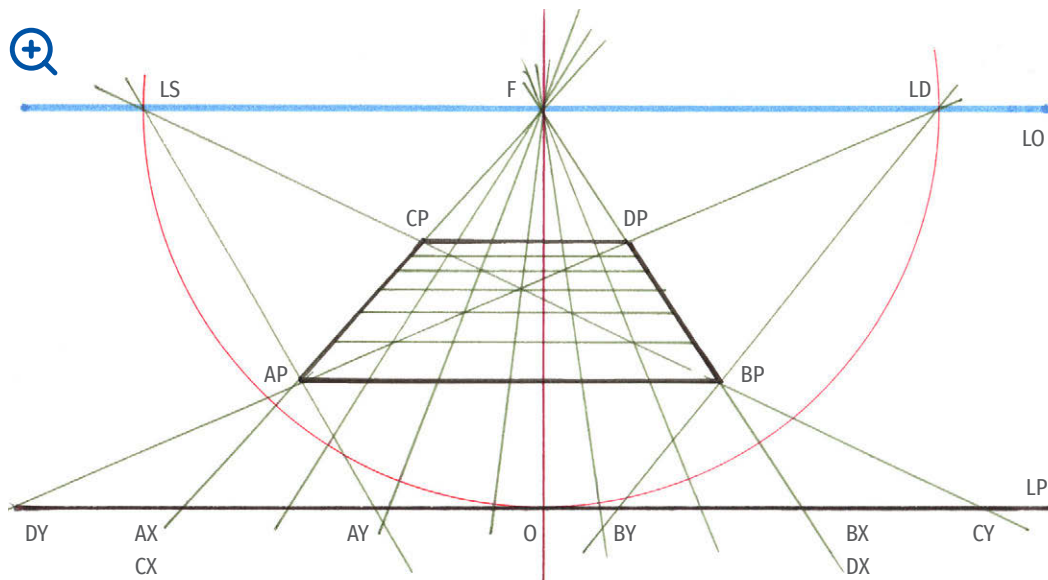


Dan Kitchener, *Electric City*, Eureka, Statele Unite ale Americii



### Descoperă

Reprezentarea formelor și a corpurilor în perspectivă presupune o construcție elaborată. Suprafețele și volumele sunt descrise de mai multe puncte, fiecare dintre acestea fiind determinate de cele trei cote: *lateralitatea* (X), *adâncimea* (Y) și *înălțimea* (H). Aglomerarea lor pe *linia pământului* (LP), intersecțiile liniilor care le unesc cu *punctul de fugă* (F) și *limitele de vedere* (LS și LD) conferă reprezentării un aspect complex, asemănător ițelor unei țesături. Pentru astfel de reprezentări complexe este necesară notarea corectă și clară a cotelor.



Reprezentarea pătratului în câmpul perspectiv

### Reprezentarea suprafeței în câmpul perspectiv

În perspectiva cu un punct de fugă toate planurile din câmpul perspectiv (CP) sunt paralele cu sau perpendiculare pe raza principală de vedere (RPV). În cazul reprezentării unui pătrat sau a unui dreptunghi, latura depărtată în raport cu observatorul (O) este determinată de lateralități (X), care se suprapun celor ale laturii apropiate. De asemenea, adâncimile sunt egale ( $AY=BY$ ,  $CY=DY$ ).

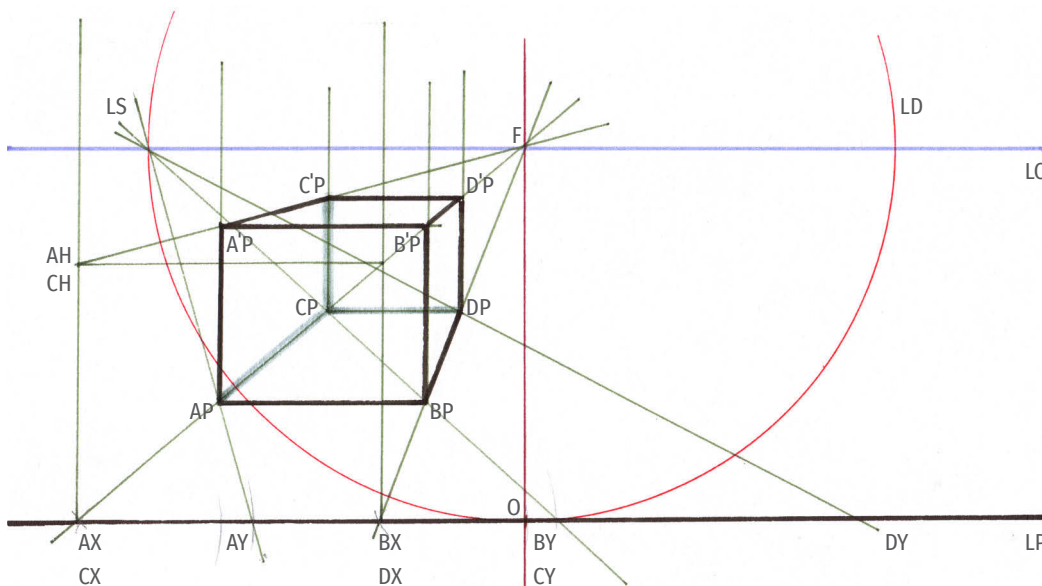
Măsurarea cotelor se face la fel ca la reprezentarea liniei. Dacă desenul construcției cotelor este corect, linia apropiată de observator trebuie să fie paralelă cu cea depărtată de acesta.

Suprafața construită poate fi cuprinsă în planul perspectiv sau poate să „plutească” deasupra acestuia.

### Reprezentarea volumului în câmpul perspectiv



Construcția volumului în CP este asemănătoare cu cea a pătratului. Pasul suplimentar constă în trasarea înălțimilor, din punctele de lateralitate (X) de pe LP și din cele construite în perspectivă (notate cu AP, BP, CP, DP). Cotele înălțimilor măsurate de pe LP se unesc cu F. Aceste linii intersectează verticalele duse din CP, determinând înălțimea în perspectivă a corpului geometric.



Reprezentarea volumului în câmpul perspectiv

### Utilizări contemporane ale perspectivei cu unu sau mai multe puncte de fugă

În prezent, tehnica perspectivei cu unu, două sau trei puncte de fugă este utilizată pe scară largă de artiștii plastici, de arhitecți, de designerii de obiecte și de graficienii și designerii de jocuri video ori de efecte speciale pentru filme. Ei folosesc programe de modelare 3D.



#### Aplic

- Realizați în perspectivă un cub cu o piramidă suprapusă. Laturile bazei și înălțimea piramidei vor fi egale cu latura cubului. Colorați diferit fețele vizibile ale celor două volume.
- Realizați în câmpul perspectiv o tablă de șah (8×8 pătrate) perpendiculară pe acesta.
- Realizați schițe de peisaje sugerând adâncimea spațiului prin micșorarea treptată a formelor. Aplicați regulile perspectivei liniare.

#### Criterii de evaluare

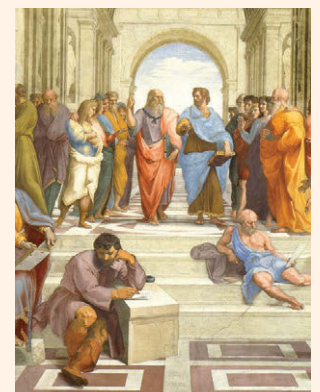
- 1 Corectitudinea și claritatea construcției
- 2 Paginarea centrată a volumelor în câmpul perspectiv
- 3 Aspectul îngrijit al lucrării

### ȘTIAI CĂ?

Încă din Renaștere (secolele al XV-lea și al XVI-lea), mari artiști precum Rafael Sanzio, Michelangelo Buonarroti și Leonardo da Vinci au studiat modalități complexe de reprezentare în perspectivă.

Ei considerau că utilizarea unui singur punct de fugă este prea rigidă pentru lucrările lor. Apare astfel perspectiva cu două puncte de fugă. În epoca următoare, dominată de curentul baroc, a fost folosită și perspectiva cu trei puncte de fugă. Aceste abordări conferă lucrărilor un aspect dinamic și un alt tip de spațialitate.

Rafael Sanzio și-a gândit capodopera *Școala din Atena* în funcție de un punct de fugă dominant. Totuși, în detaliul reprodus, observăm că personajul din stânga-jos este construit dintr-o perspectivă cu două puncte de fugă.

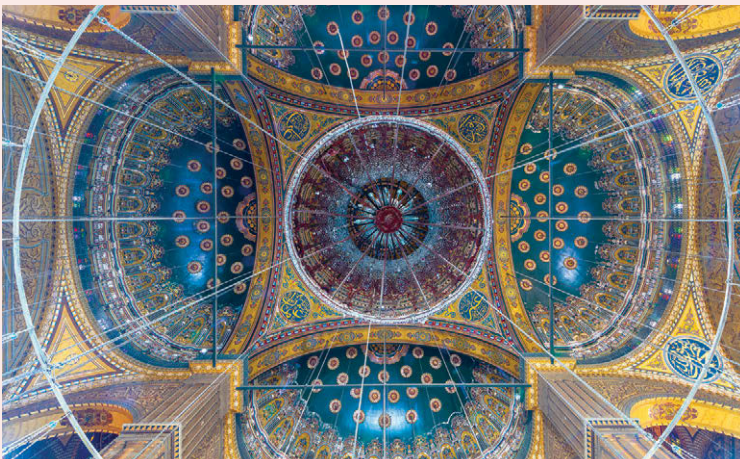
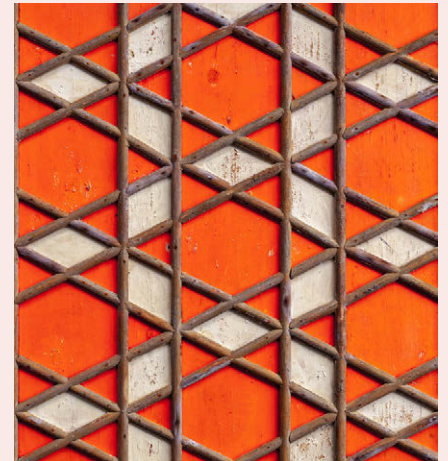
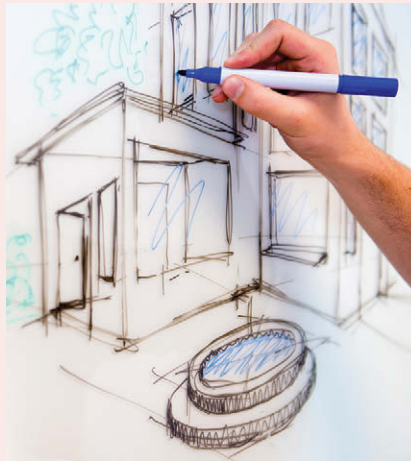


Rafael Sanzio,  
*Școala din Atena*, detaliu,  
Palatul Apostolic, Vatican

## Recapitulare



- I** Dați exemple de patru structuri pe care le întâlnim în natură și care pot deveni sursă de inspirație pentru o compoziție decorativă.
- II** Ce tipuri de rețele cunoașteți?
- III** Realizați o compoziție decorativă, pornind de la o rețea obținută din linii curbe (cerc sau elipsă). Segmentele rețelei să aibă o dominantă cromatică rece. Alegeți un titlu potrivit lucrării.
- IV** Priviți cu atenție gravura de la pagina 38, în care artistul transpune imaginea lăutei. Ce diferență este între lăuta reală, așezată pe masă, și imaginea ei reprezentată în desenul din gravură?
- V** În ce perioadă istorică au apărut primele încercări de reprezentare a formelor în perspectivă?
- VI** Numiți un artist plastic din epoca Renașterii care a utilizat în lucrările lui perspectiva cu un punct de fugă.
- VII** Precizați două curente artistice care utilizează, în secolul XX, principiile artei decorative.
- VIII** Enumerați elementele câmpului perspectiv.
- IX** Construiți un cub în câmpul perspectiv cu un singur punct de fugă ale cărui dimensiuni/cote (X, H, Z) să fie de 8 unități. Pe cele 3 fețe vizibile ale cubului desenați un carioaj. Utilizând rețeaua redată în perspectivă, realizați un model decorativ, în culori armonioase.



## Evaluare

**I** Care sunt principiile artei decorative? Alegeți variantele corecte.

- |                      |                    |
|----------------------|--------------------|
| <b>spațialitatea</b> | <b>repetiția</b>   |
| <b>simetria</b>      | <b>modelajul</b>   |
| <b>figurativul</b>   | <b>alternanța</b>  |
| <b>stilizarea</b>    | <b>modularea</b>   |
| <b>jocul de fond</b> | <b>perspectiva</b> |

**II** Cărui stil îi aparține arhitectura clădirii Chrysler, din New York, Statele Unite ale Americii? Numiți o caracteristică a acestui stil.

**III** Completați enunțul.

Procedeul convențional de reprezentare în plan frontal a formelor din realitate pe o suprafață bidimensională se numește ... .

**IV** Numiți trei domenii în care sunt utilizate în prezent tehnicile perspectivei cu unu, două sau trei puncte de fugă.

**V** Ce reprezintă cotele în construcția perspectivei?

**VI** Precizați tipul de perspectivă din lucrarea lui Rafael Sanzio, *Sfântul Gheorghe și balaurul*.

### Barem

<b>I</b>	2,5p
<b>II</b>	2p
<b>III</b>	0,5p
<b>IV</b>	1p
<b>V</b>	1p
<b>VI</b>	2p
<b>Oficiu</b>	1p
<b>Total</b>	10p



Clădirea Chrysler, New York



Rafael Sanzio, *Sfântul Gheorghe și balaurul*

# U3

# Designul



<b>Lecția 1</b>	46	Designul. Prezentare generală
<b>Lecția 2</b>	48	Designul grafic. Caligrafia
<b>Lecția 3</b>	50	Designul grafic. Alfabet. Simbol. Siglă
<b>Lecția 4</b>	52	Designul de produs
<b>Lecția 5</b>	54	Designul interior
<b>Lecția 6</b>	56	Designul vestimentar
<b>Recapitulare</b>	58	
<b>Evaluare</b>	59	



## DICȚIONAR DE ARTĂ

Termenul **design** este utilizat în domenii foarte diferite. Cel mai adesea se referă la specificațiile de proiectare a unui obiect sau sistem, conforme unor criterii estetice și funcționale. Se poate vorbi astfel despre design de obiect, design industrial, design vestimentar, design de interior, design grafic și așa mai departe, definiția termenului devenind de multe ori destul de neclară. De exemplu, astăzi termenul *design* poate fi folosit pentru a denumi artele decorative sau artele aplicate, granița dintre design și arte devenind dificil de trasat.



Interior din noua piață din Rotterdam, Țările de Jos

## Designul. Prezentare generală



### Conexiune



În viața de zi cu zi suntem înconjurați de obiecte realizate pentru a ne fi de folos în activitățile noastre. Uneltele, articolele vestimentare, dispozitivele de comunicare, automobilele etc. sunt rezultatele civilizației noastre avansate. Diversitatea lor este atât de mare, încât alegerea unui singur obiect în dauna altora din aceeași categorie poate fi dificilă.

Cum alegem un obiect? De ce există automobile de mare viteză, din moment ce viteza de circulație pe drumurile publice este limitată? Ce determină alegerea unui astfel de automobil: calitățile estetice, cele tehnice sau prestigiul de a-l deține?



Simbolul Spirit of Ecstasy, pe un Rolls Royce Corniche



Simbolul felinei în salt, pe un automobil Jaguar



### Descopăr

Primele obiecte înfrumusețate apar în zorii civilizației umane. Încă din Preistorie omul a inventat obiecte care să îndeplinească funcții pe care corpul său nu le putea realiza eficient sau deloc. Roata, în simplitatea ei, a reprezentat o invenție revoluționară. Îmbinarea formei circulare și a funcției dinamice atinge un standard de perfecțiune clasică. Pentru a fi păstrată apa, au apărut primele vase de ceramică. Uneltele de tăiat și armele execută operațiuni pe care corpul uman nu le poate face. Hainele au rol de protecție împotriva intemperiilor, de apărare a intimității, dar și de obiecte simbolice, transmițând informații despre poziția socială a posesorului lor. Uneltele sunt asemenea unor prelungiri ale corpului omului, care, cu ajutorul lor, reușește să interacționeze mai eficient cu mediul și să-l controleze.

Numărul și diversitatea uneltelor, a instrumentelor și a obiectelor de care ne slujim azi ne indică nivelul spectaculos de dezvoltare la care a ajuns societatea umană. Multe dintre obiectele pe care le utilizăm în prezent păstrează caracteristici ale celor din trecut. Utilitatea unui obiect se definește prin legătura pe care acesta o creează între om și mediu, prin scopul pentru care a fost produs și prin eficiența rezultatelor obținute cu ajutorul său.

*Funcția unui obiect determină forma acestuia.* Multe dintre obiectele preistorice și din epocile ulterioare erau incizate, sculptate sau colorate, aceste transformări ale formei lor având rol estetic. Funcția practică a unor astfel de obiecte era dublată de cea estetică. Până la Revoluția Industrială, care a avut loc la sfârșitul secolului al XVIII-lea și pe parcursul secolului al XIX-lea, obiectele erau confecționate exclusiv artizanal, producerea lor necesitând un timp îndelungat. Odată cu industrializarea producției, obiectele au început să fie realizate în fabrici specializate. În acest context apare designul ca disciplină, dezvoltându-se odată cu progresul tehnologic.



Palatul de Cristal în care a avut loc Prima Expoziție Universală, din 1851



**Obiectul de design** trebuie să îndeplinească următoarele criterii:

- **de utilitate practică** (obiectul servește unui scop bine definit);
- **ergonomic** (forma obiectului este concepută pentru a fi adecvată unei anumite activități);
- **estetic** (forma obiectului produce vizual, auditiv sau tactil o stare plăcută, induce emoții și transmite mesaje cu valoare cultural-spirituală; criteriile estetice pot fi obiective sau subiective, în funcție de nivelul de educație);
- **social** (obiectul este fie accesibil, fiind utilizat de o categorie largă de oameni, fie exclusivist, reflectând poziția privilegiată a posesorului);
- **economic** (producerea, comercializarea și întreținerea obiectului trebuie să fie accesibile și sustenabile).

Designul trebuie să țină pasul cu dezvoltarea noilor tehnologii și materiale. Designul obiectelor reflectă legătura dintre om și necesitățile și dorințele acestuia, adaptate la condițiile timpului, locului și societății respective.



Aplic



Priviți imaginile de mai sus și analizați împreună cu colegii designul și adaptarea acestuia la funcționalitatea obiectelor. Realizați o suită de schițe pentru unul dintre tipurile de obiecte date. Porniți de la o formă naturală, care apoi va fi interpretată, pentru a obține o formă simplă, stilizată, geometrizată. Schițele vor fi executate cu creioane colorate, acuarele, markere.

### Criterii de evaluare

- 1 Realizarea unei legături armonioase între formă și funcție
- 2 Claritatea și originalitatea conceptului
- 3 Încadrarea și construcția formelor într-o manieră ordonată și îngrijită



Portofoliu

Realizați un set de trei schițe reprezentând obiectele de design care reflectă cel mai bine dorințele și aspirațiile voastre. Notați pe fiecare schiță motivul alegerii aceluia obiect.

### ȘTIAI CĂ?

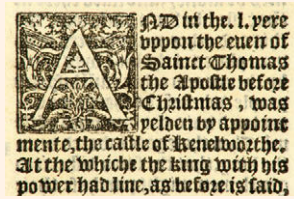
Multe dintre obiectele și instrumentele de care ne slujim astăzi au fost inventate în scop militar. De exemplu, ceasurile de mână au apărut pentru a fi folosite în condiții de război sau în alte contexte speciale (pilotarea aparatelor de zbor), cele de buzunar fiind dificil de utilizat în astfel de condiții. Ulterior, ceasurile de mână au devenit instrumente utilizate pe scară largă. Astăzi, ceasurile mecanice de mână sunt percepute mai degrabă ca accesorii decât ca instrumente, întrucât ceasurile digitale și restul instrumentelor de acest tip au o precizie sporită.



## Designul grafic. Caligrafia

### DICTIONAR DE ARTĂ

**Letrina** este litera inițială majusculă, evidențiată prin dimensiune, formă și culoare, folosită la început de capitol.



Letrina în *Cronica lui Fabyan*, carte engleză de istorie din secolul al XVI-lea

**Vinieta** este o ilustrație de mici dimensiuni care se pune la începutul sau la sfârșitul unui text (tipărit sau scris), al unui capitol etc.



Vinieta în *Biblia* de la Abația Malmesbury, Marea Britanie

**Afișul** este un gen de artă grafică cu funcție mobilizatoare, de informare, de reclamă, de educare.



Afiș românesc realizat de Arthur Verona, 1897



### Conexiune



În societatea actuală se comunică printr-o mare varietate de modalități, dominantă fiind cea vizuală. Suntem înconjurați de mesaje vizuale, ele ne însoțesc permanent, furnizându-ne o cantitate aproape infinită de informație.

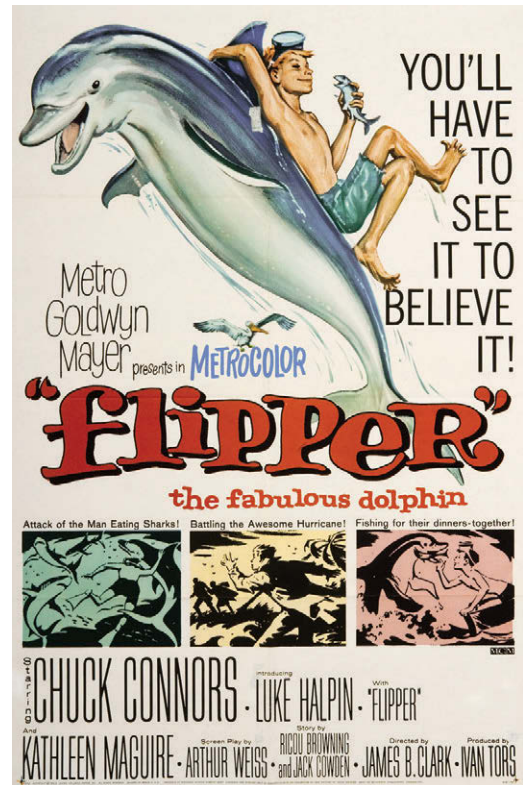
Afișele și reclamele publice cu text și imagine transmit atât mesaje obiective, cât și mesaje subiective, cu rolul de a ne furniza informații și de a ne apropia emoțional de punctul de vedere al autorilor lor. Îmbinarea dintre aceste elemente conferă afișelor și reclamelor unitate funcțional-estetică în comunicarea mesajului.

Mesajul textual este evidențiat prin caractere. Designul caracterelor este gândit pentru a atrage atenția prin formă, culoare și dimensiune. Textul poate fi însoțit de imagini care ilustrează mesajul și de simboluri care precizează identitatea autorului mesajului (semnătură, siglă etc.).

Comparați afișele de mai jos. Cum s-ar modifica mesajul lor, dacă ați schimba tipurile de font ale afișelor între ele?



Afiș al filmului *Pe aripile vântului*, 1939



Afișul filmului *Flipper* („Delfinul incredibil”), 1963 („Trebuie să-l vezi, ca să crezi“)



### Descopăr



Înainte de apariția tiparului, textele erau scrise de mână. Textul trebuie să comunice mesajul cu ușurință, așadar forma semnelor grafice scrise de mână trebuia să fie clară, pentru a facilita înțelegerea. Printre scribi și copişti, care se îndeletniceau cu arta scrierii și retranscrierii textelor, exista un adevărat cult pentru înfrumusețarea scrisului, acest meșteșug fiind denumit **caligrafie**.

Caligrafii au utilizat tehnici diferite, în funcție de cultura și de epoca în care au trăit. Caligrafia interpreta estetic scrierea utilizată, creând forme înfrumusețate de redare a hieroglifelor (în Egipt), a ideogramelor (în China) sau a literelor alfabetului (de exemplu, în culturile europene). Textul era însoțit de ilustrații, redând scenele importante din text.



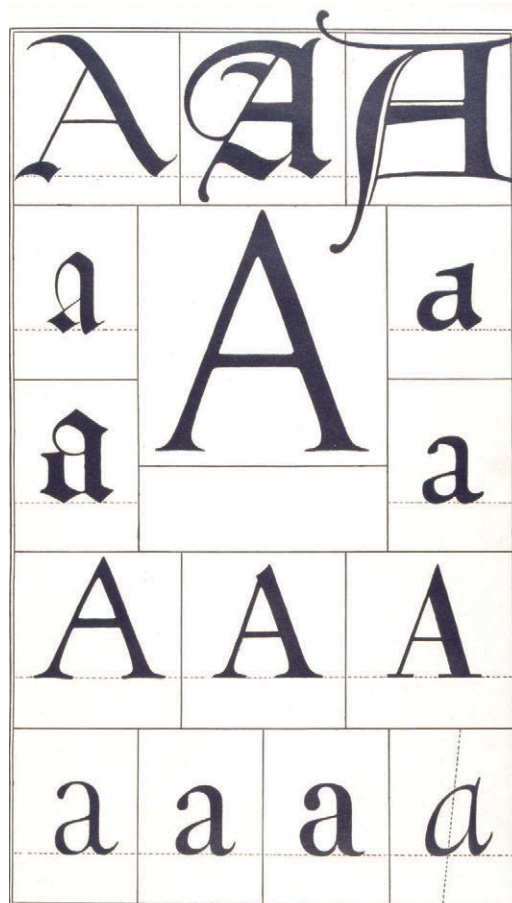
Maestru caligraf chinez contemporan



Tiparul cu litere mobile apare în Europa în secolul al XV-lea, fiind inventat de Johannes Gutenberg. Primele cărți în limba română apar în secolul al XVI-lea, la Brașov, fiind editate de diaconul Coresi. Raportarea estetică la carte ca obiect se schimbă profund odată cu inventarea tiparului. Textul imprimat ca imagine putea fi de acum reproduș identic într-un număr mare de exemplare.

Apariția tiparului a transformat radical producerea și răspândirea textelor. Caligrafia a continuat să fie utilizată doar în instituțiile administrative sau în corespondență. Curentele artistice își vor pune amprenta asupra stilului caligrafilor. Odată cu apariția **designului grafic**, arta scrierii este reevaluată în spiritul modernității. În perioada interbelică, designul grafic german va genera o adevărată revoluție prin producerea unor tipuri de caractere grafice care sunt utilizate și în prezent. Tipurile de font folosite de programele computerizate actuale de design grafic sunt cele create în acea perioadă sau unele derivate din acestea.

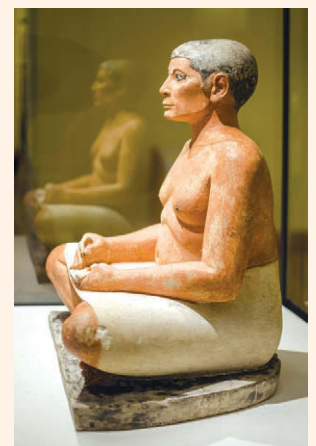
Crearea unui nou tip de literă este o temă de compoziție. Se pornește de la forma standardizată a literei, care este modificată pentru a dobândi o nouă identitate stilistică.



Diferite tipuri de caractere

### ȘTIAI CĂ?

Scribii făceau parte dintr-o categorie aparte; ei erau cei care redactau texte religioase, oficiale sau literare. Activitatea lor se desfășura în legătură cu politica și administrația statului. Datorită lor avem cunoștință despre istoria culturii și civilizației egiptene. Semnele folosite de ei erau redatate pe suporturi diferite, cioplite în piatră, pictate pe pereții edificiilor sau pe papirusuri. Mesajul lor a străbătut timpul, conservând memoria civilizației.



Scrib șezând



### Aplic

Creăți un document text pe calculator. Alegeți o strofă dintr-o poezie care vă place. Scrieți-o utilizând tipul de font cel mai potrivit din colecția de fonturi disponibile în programul de editare și o dimensiune a fontului care să permită cea mai bună încadrare în pagină. Introduceți o majusculă supradimensionată la începutul textului, pe care veți interveni ulterior. Printați textul, decorați majuscula cu markere sau creioane colorate și rugați-vă colegii să vă evalueze lucrarea.

### Criterii de evaluare

- 1 Realizarea unui text unitar și expresiv
- 2 Încadrarea într-un format simetric, ordonat
- 3 Armonizarea în compoziție a letrinei

## Designul grafic. Alfabet. Simbol. Siglă

### RECAPITULEZ

#### Inventarea scrierii

a însemnat un imens pas cultural și tehnologic în dezvoltarea societății umane, fixând pe diferite tipuri de suporturi memoria, informațiile, descoperirile, creațiile personale și colective. Comunitățile umane preistorice nu au lăsat documente scrise. Memoria acestora a fost fixată de semne și desene al căror mesaj nu-l putem înțelege pe deplin. Umanitatea pășește în istorie odată cu apariția scrisului.



Inscripție cuneiformă asiriană



### Conexiune



Fiecare produs pe care îl folosim poartă o marcă, aceasta având rol de a-l individualiza.

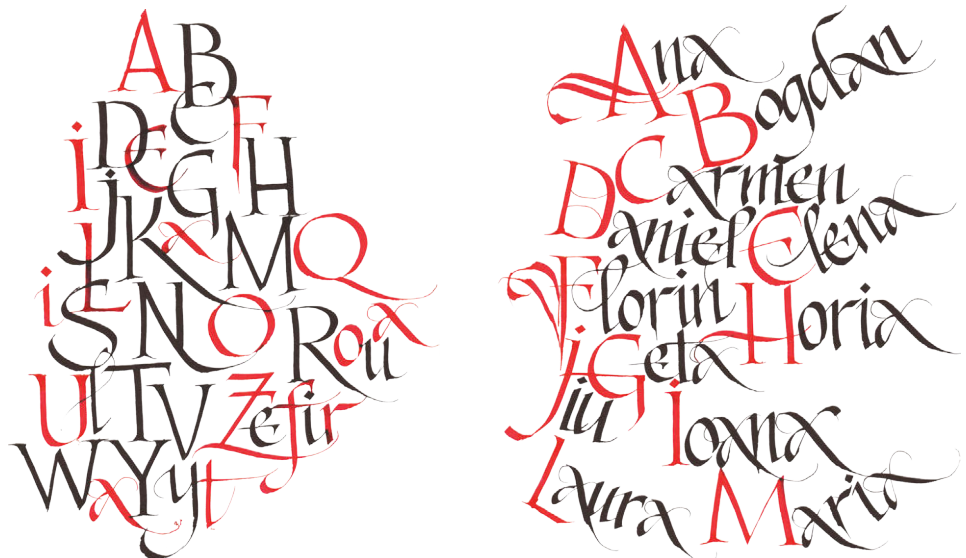
Priviți imaginile de mai jos și observați cum a evoluat designul mărcii Lego de-a lungul anilor. Ce credeți că a determinat această evoluție?



### Descopăr



Un **alfabet** este compus din litere, elemente grafice simplificate, realizate din linii verticale, orizontale, oblice sau curbe. Simplitatea lui ajută la scrierea cu ușurință a mesajelor. Luat separat, fiecare semn are o formă plastică interesantă, care însă își pierde expresivitatea într-un text compact. Pentru a da personalitate reprezentării grafice a unui text este nevoie de o reinterpretare estetică a literelor, care să evite monotonia. Expresivitatea este obținută prin mijloace compoziționale, fiind transformată forma standard a literei. Metoda după care se efectuează această transformare trebuie să fie una similară în cazul tuturor literelor alfabetului pentru a se păstra unitatea stilistică vizuală.



În designul grafic, literele se numesc, de fapt, *glyphs* (glife). Acest termen nu denumește doar literele ca atare, ci toate caracterele existente într-un font, inclusiv semnele de punctuație, cifrele etc.

În designul grafic se lucrează de multe ori cu fonturi personalizate. Diferențele dintre două seturi de fonturi pot fi foarte mici, dar aceste deosebiri, pe care uneori nici nu le conștientizăm ca atare, fac ca o siglă să ne placă mai mult sau mai puțin.

**Simbolul grafic** este un semn format din elemente simplificate din punct de vedere decorativ. Forma născută din îmbinarea lor exprimă un concept sau o idee. În această categorie se regăsesc simbolurile publice, religioase, politice, științifice, culturale, comerciale etc.

**Sigla** este o reprezentare vizuală care poate include simbolul grafic și alte semne grafice sau elemente decorative simple. Ea aparține unei organizații, unui grup cu identitate proprie, unui producător etc. Sigla conferă, prin forma ei, o identitate vizuală ușor de recunoscut.



- Priviți cu atenție o bancnotă. Identificați sigla băncii, instituția care a emis-o.
- Numiți primele sigle care vă vin în minte. Analizați-le. De ce sunt ele memorabile?
- Căutați câteva sigle care nu vă plac. Analizați-le. Ce anume le lipsește? Cum le-ați îmbunătăți?

Siglele și simbolurile grafice au o mare importanță în viața noastră de zi cu zi și în alegerile pe care le facem. Siglele reușite sunt originale, ușor de memorat și transmit sintetic un mesaj. Siglele (mărcile) comerciale au un rol extrem de important în domeniul publicității, fiind folosite de producătorii de bunuri sau de furnizorii de servicii pentru a se diferenția



de concurență și prin intermediul lor. Când o siglă nu mai este considerată îndeajuns de eficientă, ea este redesenată, câteva mici modificări putând produce un impact foarte mare.

- Cum ne influențează siglele? Căutați sigle de instituții și sigle (mărci) comerciale. Cum se diferențiază ele? Cum diferă mesajul pe care îl transmit?

## ȘTIAI CĂ?



**Pictograma** este un simbol grafic, asemănător unui obiect fizic, ce transmite un mesaj. Scrierea cuneiformă și cea hieroglifică din Egiptul Antic au fost create pornindu-se de la pictograme. Aceste tipuri de scriere erau radical diferite de scrierea alfabetică, cea pe care o utilizăm noi. Scrierea alfabetică se caracterizează prin redarea fonemelor unei limbi printr-un set de simboluri.



Pictură murală și inscripție egipteană antică

## REFLECTEZ

Analizați un afiș de teatru, de film sau de concert urmărind elementele componente ale acestuia (imagine, text, cromatică). Vă puteți ghida după modelul de analiză al imaginii bidimensionale de la pagina 19.



## Aplic



Caligrafiați un grup de cuvinte (nume de persoane din anturajul vostru) folosind diverse instrumente (markere cu vârful oblic, pensule late sau penițe de caligrafie). Liniatura de ghidaj trebuie executată discret, cu creionul. Compuneți cuvintele cât mai original, prin întrepătrunderi de litere, sensuri dinamice și intervenții cromatice.

### Criterii de evaluare

- 1 Redarea unitară, armonioasă a caracterelor
- 2 Originalitatea compoziției decorative
- 3 Aspectul îngrijit al întregii lucrări

## CONTEXT



Odată ce Revoluția Industrială se declanșează în Anglia și apoi se extinde în Franța și Germania, invenții precum motorul cu abur, războiul mecanic de țesut sau mașina de tors transformă radical procesele de producție și accelerează evoluția tehnologică. Munca manuală devine din ce în ce mai puțin importantă; fabricile înlocuiesc treptat atelierelor meșteșugărești. Această etapă este considerată Prima Revoluție Industrială. A Doua Revoluție Industrială va avea loc la finalul secolului al XIX-lea și va fi marcată de extinderea rețelelor electrice, de telegrafie și de cale ferată, a sistemelor de distribuție a apei și de generalizarea uzului mașinilor industriale în fabrici.



Fabrică britanică, secolul al XIX-lea

## Designul de produs

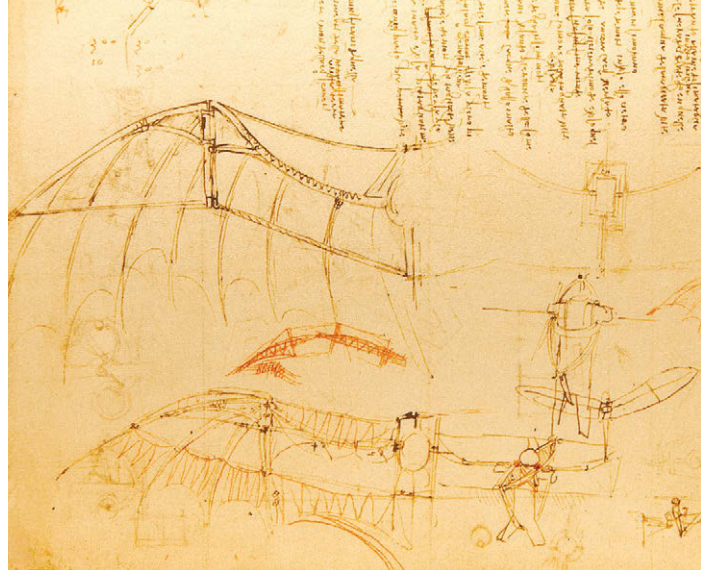


## Conexiune

În design, simulările computerizate și schițele joacă rolul studiilor din pictură. Adesea, designerul își construiește un portofoliu de documentare compus din imagini, notițe, variante preliminare ale obiectului.

Priviți schițele din imagine. Ele nu aparțin unui designer, ci lui Leonardo da Vinci, unul dintre cei mai străluciți reprezentanți ai Renașterii.

Analizând formele, identificați ce fel de obiecte sunt reprezentate. Credeți că și-au îndeplinit scopul?



## Descopăr

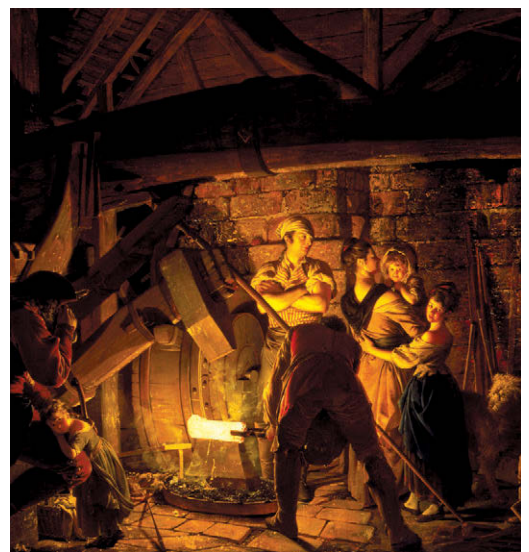


Până în secolul al XIX-lea obiectele erau produse de meșteșugari individuali sau de manufacturi (atelier meșteșugărești). În Evul Mediu, odată cu dezvoltarea comerțului, anumite orașe au devenit adevărate centre meșteșugărești, printre acestea numărându-se cele italiene și germane. Pentru a deveni maeștri meșteșugari, ucenicii lucrau ani în șir într-un atelier pentru a deprinde tehnicile necesare, care adesea erau considerate secrete.

Secolul al XVII-lea aduce întărirea puterii centrale în unele țări europene, acest lucru determinând apariția unor mari ateliere aflate sub controlul direct al statului (al monarhului).



Petrus Christus, Aurar în atelierul său



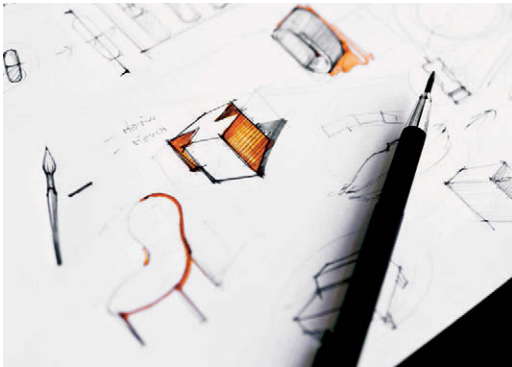
Joseph Wright of Derby, Forja

**Designul de produs**, sau designul industrial, este specializat în proiectarea de obiecte de serie, realizate prin mijloace industriale. Designul de produs se dezvoltă începând cu cea de-a doua jumătate a secolului al XIX-lea, în societățile industriale.

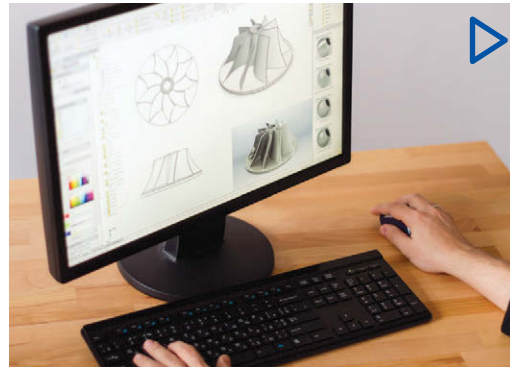
Designul de produs este o activitate de echipă care se desfășoară în etape; specialiști din domenii diferite colaborează cu designerul la proiectarea și realizarea unui obiect care să răspundă unei necesități. Partea de dezvoltare inginerescă sau tehnică și cea estetică sunt

legate între ele. Fabricate industrial, obiectele de serie trebuie să aibă un bun randament funcțional, să păstreze un aspect plăcut, să ofere siguranță în utilizare și să fie ușor de folosit.

Bunurile create cu ajutorul designului de obiect se împart în două categorii, în funcție de utilizatorul cărui îi sunt adresate. Cele achiziționate pentru uz propriu se numesc *produse de consum*; printre acestea se numără obiectele casnice și electrocasnice, mobilierul, jucăriile, produsele de îngrijire personală etc. Cele achiziționate de întreprinderi pentru a fi prelucrate mai departe sau pentru a fi folosite în desfășurarea activității întreprinderii se numesc *produse industriale*; în această categorie se regăsesc utilajele de toate tipurile, aparatura medicală din spitale, vehiculele de transport în comun, aparatele de măsură industriale, piesele etc.



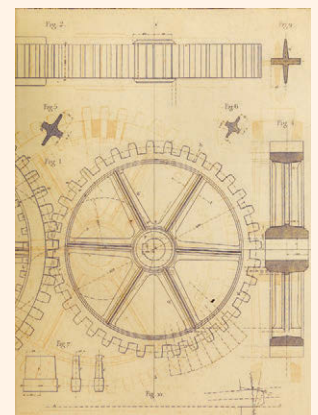
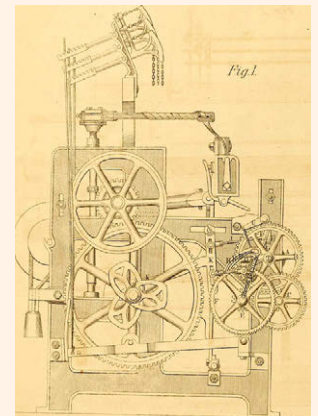
Schițe de design pentru produse de consum



Proiectarea unui produs industrial

În spatele fiecărui obiect fabricat care ne înconjoară se află un concept de design. Obiectul va fi produs atâta vreme cât designul și funcționalitatea lui vor răspunde necesităților sau criteriilor estetice ale utilizatorilor. Produsele „cu personalitate” puternică, cele care au o „poveste” proprie, exercită, de obicei, o atracție mai mare asupra consumatorilor.

Priviți cele trei modele diferite de fotolii. Care dintre acestea este mai original? Care pare cel mai util? Căror categorii de vârstă credeți că se adresează fiecare dintre ele? Argumentați.



Schițe din *Ghidul practic de design industrial*, de Jacques-Eugène Armengaud



### Aplic

Realizați schița unui fotoliu care să corespundă criteriilor voastre estetice și de confort. Notați pe schiță materialul fiecărui element (structură, tapițerie) și indicați culoarea.

#### Criterii de evaluare

- 1 Adecvarea funcțională și reproducerea realistă a proporțiilor
- 2 Originalitatea propunerii
- 3 Paginarea centrată și aspectul îngrijit

### ȘTIAI CĂ?

Primele cărți care consemnează informații ce țin de design au apărut în Renaștere. Ele sunt, de fapt, colecții de gravuri cu modele decorative. Prima atestare a termenului „design industrial” datează din prima jumătate a secolului al XIX-lea, el fiind utilizat într-o publicație londoneză dedicată artei. În 1851, inginerul Jacques-Eugène Armengaud, profesor la Conservatorul Național de Arte și Meserii din Paris, a publicat prima carte dedicată integral designului industrial.

## RECAPITULEZ



De-a lungul istoriei, condițiile noastre de viață s-au îmbunătățit constant datorită descoperirilor, invențiilor și progresului tehnologic. Designul ne ajută în proiectarea obiectelor prin intermediul cărora organizăm, controlăm și înfrumusețăm mediul înconjurător, utilizând resursele pe care le avem la dispoziție.

## Designul interior



## Conexiune

Lascaux este o localitate din Franța cunoscută astăzi în întreaga lume datorită descoperirilor arheologice făcute aici. Într-un vast sistem de peșteri au fost descoperite sute de picturi, datând de aproximativ 17 000 de ani. Specialiștii au dat multiple interpretări acestor picturi rupestre înfățișând animale, însă nu putem ști cu precizie în ce scop au fost create. Ele ne furnizează totuși unele indicii despre credințele oamenilor din acea epocă și ne vorbesc despre dorința lor de a înfrumuseța spațiul.



Pictură rupestră, Lascaux, Franța



## Descopăr



Interior țărănesc din Transilvania



Interior de iurtă din Kazahstan



Interior tradițional japonez

Disciplina care se ocupă de îmbunătățirea și înfrumusețarea spațiului în care locuim se numește **design interior** ori ambiental sau arhitectură de interior. Prin „ambient” ne referim la mediul în care trăim.

Pentru oamenii din epoca preistorică, ambientul era constituit de mediul natural, cu toate resursele, provocările și pericolele acestuia.

Primele adăposturi au apărut ca urmare a utilizării resurselor puse la dispoziție de mediu și pentru a oferi protecție comunităților umane. Adăposturile se aflau în locuri mai greu accesibile, dar în apropierea surselor de hrană și apă.

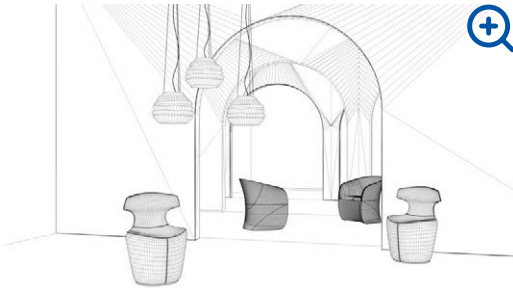
Organizarea eficientă a spațiului pentru a îndeplini anumite funcții și decorarea locuinței sau a spațiilor sociale au preocupat mereu comunitățile umane.

Evoluția socială a condus la îmbunătățirea continuă a condițiilor de locuit. Până la jumătatea secolului al XIX-lea, de organizarea și decorarea interioarelor din reședințele aristocratice se ocupau arhitecții, meșteșugarii și artiștii.

După aceea, designul interior capătă avânt mai ales în țările cu o industrie puternică și cu o clasă de mijloc mai numeroasă. Acesta devine o disciplină distinctă, cu reguli și obiective specifice.

Îmbinarea criteriului funcțional cu cel estetic și cu cel ce ține de confort constituie esența designului interior de azi. Aceștia li se adaugă criteriile de preț și cel ecologic, cel din urmă având o importanță tot mai mare în lumea contemporană.

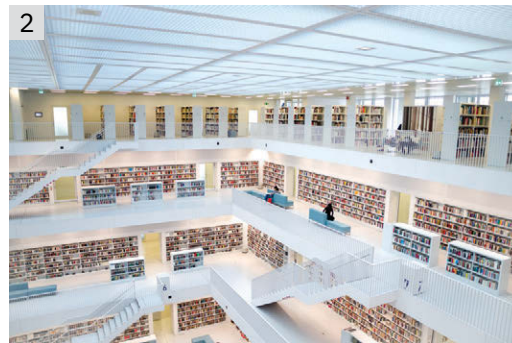




Schiță și simulare computerizată realistă de design interior

Designerul de interior ia ca punct de plecare spațiul creat de arhitect, proiectând planuri de interior care organizează acest spațiu în funcție de scopul dorit. Tot în sarcina designerului se află și aplicarea planurilor, prin amenajarea încăperilor cu elemente funcționale și estetice. El ține cont de dimensiunea interioarelor și de iluminarea naturală a acestora pentru realizarea unui spațiu de locuit sau de lucru armonios. Designerul propune elemente de mobilier, corpuri de iluminat și elemente decorative și face sugestii practice pentru a îmbunătăți calitatea vieții celor care folosesc acel spațiu. Tehnologiile actuale au un rol foarte important în acest domeniu, oferind soluții moderne de proiectare și sporind avantajele pe care spațiul le poate oferi.

Un procedeu de proiectare digitală contemporană este modelarea computerizată tridimensională (3D), utilizată de arhitecți, designeri, scenografi etc., pentru realizarea machetelor virtuale ale proiectelor lor.



- 1 Cameră de zi. Se observă preocuparea designerului pentru calitatea iluminării naturale și pentru utilizarea unor nuanțe cromatice care induc o senzație de relaxare.
- 2 Bibliotecă publică. Designerul a creat un spațiu interior generos și modern, în care elementele de mobilier sunt limitate la strictul necesar (minimalism).
- 3 Aeroport. Spațiul a fost organizat pentru a înlesni circulația unui număr mare de călători.



### Aplic

Realizați un proiect de design (un desen) pentru o cameră de zi. Țineți cont de numărul persoanelor care folosesc încăperea, de traseele de circulație și de necesitatea existenței unui spațiu de socializare. Păstrați o gamă cromatică unitară.

#### Criterii de evaluare

- 1 Funcționalitatea proiectului
- 2 Armonia estetică și originalitatea viziunii
- 3 Claritatea desenului

### PORTOFOLIU

Căutați pe internet imagini și sugestii privitoare la amenajarea și mobilarea cât mai funcțională a spațiului clasei. Imprimați imaginile, reunindu-le într-un proiect unitar pe care să-l prezentați împreună, argumentând alegerile făcute.



## ȘTIAI CĂ?



În China se producea mătase încă de acum 8 500 de ani, ea rămânând timp îndelungat un material extrem de rar în Europa. Mătasea era rezervată ținutelor conducătorilor, întrucât era foarte scumpă, fiind dificil de importat în Europa. Negustorii trebuiau să străbată așa-numitul „Drum al Mătăsii”, care lega Asia de est și de sud-est de Peninsula Arabă, estul Africii și sudul Europei. În secolul al VI-lea e.n., au fost aduși în Imperiul Bizantin primii viermi de mătase, dar acest tip de țesătură a continuat să rămână un material foarte rar până în secolul al XVIII-lea, când a devenit accesibil și altor clase mai înstărite, nu doar aristocraților.

## Designul vestimentar



## Conexiune

Istoria artelor ne oferă numeroase informații cu privire la evoluția societății omenești; lucrările plastice sunt adevărate ferestre către epoca în care au fost create.

Observați vestimentația personajelor din tabloul dat. Ce informații transmite aceasta despre ele?



Rembrandt, *Rondul de noapte* (detaliu)



## Descoperă

Oamenii au început să-și acopere sau să-și împodobească trupul odată cu apariția primelor forme de civilizație. Veșmintele pot îndeplini mai multe roluri. Cel mai evident este acela de protecție, hainele apărându-ne împotriva condițiilor climaterice ostile sau protejându-ne corpul în condiții de muncă dificile, de pildă. Un rol foarte important al veșmintelor este cel social; ele pot reflecta statutul social și apartenența posesorului la un anumit grup. Îmbrăcămintea poate avea, de asemenea, un rol simbolic-religios, cum este cazul veșmintelor sacerdotale. Totodată, hainele reflectă gustul estetic și personalitatea celui care le poartă.

De-a lungul istoriei, pentru realizarea veșmintelor a fost folosită o gamă extrem de amplă de materiale, de la cele naturale (fibre vegetale, piei și blănuri, cu accesorii din lemn, os sau metal) la cele sintetice, caracteristice producției industriale de azi.

În trecut, veșmintele erau produse manual; odată cu evoluția societății au apărut meșteșuguri specializate în realizarea unui anumit tip de articole vestimentare, cum ar fi croitoria, cizmăria, blănăria etc. Tipurile de vestimentație au variat de-a lungul istoriei, fiind influențate de cerințele fiecărei epoci. Printre acestea se disting costumele tradiționale, veșminte de zi cu zi sau de sărbătoare, care, în societatea contemporană, au păstrat un rol simbolic, de afirmare a identității naționale. Un alt tip de vestimentație important este constituit de uniforme; ele sunt croite după un anumit model, fiind purtate obligatoriu de membrii unor instituții, cum este cazul militarilor.



Uniformă militară tradițională grecească



Veșminte tradiționale, tipice zonei de nord-est a Braziliei



Costumație proprie Carnavalului de la Veneția

Până la apariția societăților industriale, în secolul al XIX-lea, veșmintele erau făcute de meșteșugari specializați. Odată cu apariția producției de masă, fabricarea articolelor de îmbrăcăminte trece printr-o profundă transformare.

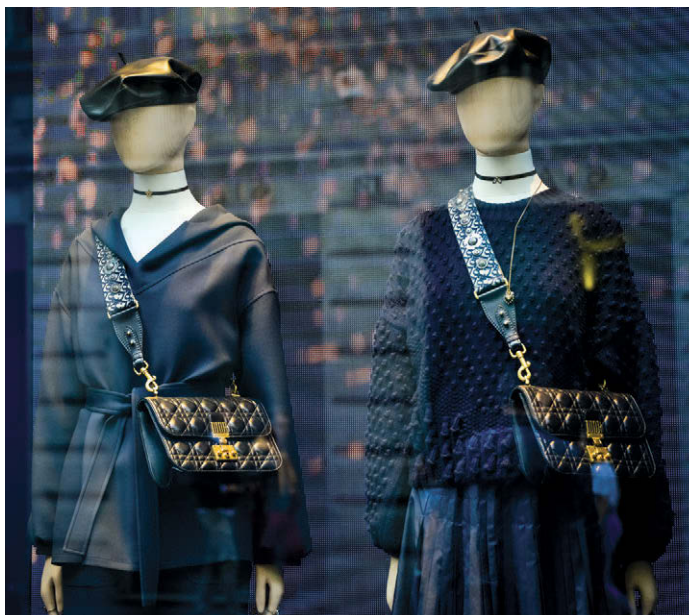
Cea mai mare parte a producției de azi este constituită de articolele vestimentare de-a gata, realizate conform unor mărimi standard și vândute în magazine. Atelierele de croitorie creează haine la comandă, personalizate, dar acest serviciu este mai degrabă un lux astăzi, întrucât procesul de producere este mai îndelungat, iar costurile mai mari.

Designerul vestimentar sau creatorul de modă proiectează articole vestimentare. În designul vestimentar se face diferența între *prêt-à-porter*, care desemnează îmbrăcămintea produsă în fabrici după măsuri standardizate, și *haute couture*, care se referă la confecționarea de îmbrăcăminte personalizată, la comandă, sau de creații vestimentare unice. Termenul *haute couture* se folosește mai ales în designul vestimentar feminin.

De asemenea, designerul vestimentar poate crea costume de teatru sau film în conformitate cu cerințele specifice ale fiecărui rol.



Creații *haute couture* semnate de Christian Dior



Creații *prêt-à-porter* marca Dior



### Aplic

Realizați un set de schițe de costume de teatru pentru personaje tragice și comice. Utilizați markere sau creioane colorate.

#### Criterii de evaluare

- 1 Adecvarea propunerilor la tipologia personajelor
- 2 Originalitatea schițelor
- 3 Paginarea centrată și aspectul îngrijit al schițelor



### ȘTIAI CĂ?



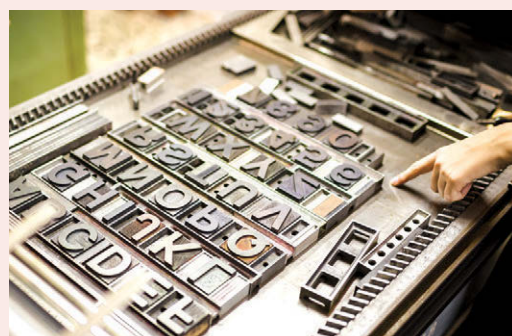
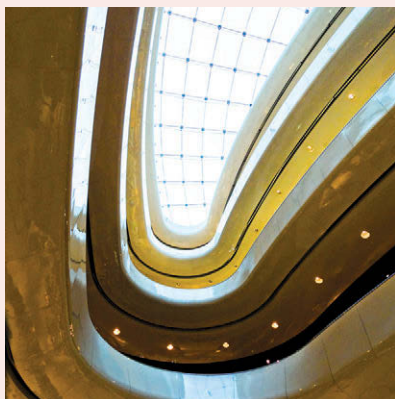
Jacheta din tricot este unul dintre cele mai importante repere ale istoriei designului vestimentar din secolul XX.

A fost realizată pentru prima dată în perioada de după Primul Război Mondial de creatoarea de modă Gabrielle (Coco) Chanel, într-o perioadă marcată de absența de pe piață a țesăturilor rafinate. Foarte simplă și confortabilă în raport cu ținutele din epoca anterioară, jacheta Chanel este considerată un simbol al emancipării feminine. Reinterpretată constant, aceasta este o prezență nelipsită din colecțiile casei Chanel.

## Recapitulare



- I În ce perioadă apare designul ca domeniu de activitate de sine stătător?
- II Alegeți, din lista de mai jos, criteriile după care v-ați ghida în realizarea unui proiect de design pentru un nou model de cană. Argumentați-vă opțiunile.
  - ergonomia
  - elemente estetice decorative
  - elemente estetice specifice artelor plastice
  - criterii economice (de preț)
  - calitatea materialelor
  - elemente de construcție a perspectivei
- III Gândiți-vă la modalități prin care o comunitate umană ce nu cunoaște scrierea ar putea transmite mesaje de-a lungul timpului. Explicați.
- IV Completați cuvintele lipsă din enunțul următor:  
 ... este o reprezentare vizuală care poate include simbolul grafic și alte semne grafice sau elemente decorative simple, având un rol extrem de important în domeniul ... .
- V Descrieți atribuțiile unui designer de interior.
- VI Care sunt sau au fost rolurile îndeplinite de îmbrăcăminte pe parcursul istoriei?



## Evaluare

### I Alegeți varianta corectă.

Funcția unui obiect este determinată de:

- |              |             |
|--------------|-------------|
| a formă      | e material  |
| b preț       | f textură   |
| c dimensiune | g cromatică |
| d rezistență |             |

### II Care sunt criteriile pe care trebuie să le îndeplinească designul unui obiect?

### III Completați enunțurile cu termenii potriviți.

- 1 Litera inițială majusculă, evidențiată prin dimensiune, formă și culoare, folosită la început de capitol se numește... .
- 2 ... este un semn format din elemente simplificate decorative, care exprimă un concept sau o idee.

### IV Răspundeți următoarelor întrebări.

- 1 Ce funcții îndeplinește afișul?
- 2 Care sunt diferențele dintre îmbrăcămintea *prêt-à-porter* și cea *haute couture*?

### V Precizați care dintre obiectele de mai jos sunt produse de consum sau industriale:

- locomotivă • tricou • cafetieră • tacâmuri • canapea • vitezometru auto • carte • jucărie
- semănătoare • stilou

#### Barem

I	1p
II	2p
III	2p
IV	2p
V	2p
Oficiu	1p
<b>Total</b>	<b>10p</b>



# U4

## Direcțiile de manifestare în artele vizuale contemporane



<b>Lecția 1</b>	62	Modernismul. Actualizare
<b>Lecția 2</b>	64	Arta contemporană internațională. Modernism târziu. Curente radicale. Postmodernism
<b>Lecția 3</b>	66	Arta contemporană internațională. Spațiu public. Tehnici mixte. Experiment. Arhitectură
<b>Lecția 4</b>	68	Tendențe în arta și arhitectura contemporană românească
<b>Recapitulare</b>	70	
<b>Evaluare</b>	71	



## Modernismul. Actualizare



Recapitulez



Mișcarea modernistă își are originile în curentul impresionist și domină peisajul artistic al sfârșitului secolului al XIX-lea și al începutului de secol XX. Modernismul a rupt legăturile cu tradițiile trecutului, fiind în căutarea unor noi modalități de expresie. Această mișcare a fost impulsionată de progresul social și tehnologic, încercând să răspundă unor noi provocări. În toate domeniile artistice au avut loc transformări majore.

Arta modernă cuprinde mai multe curente. Să ni le amintim pe cele mai importante dintre acestea și reprezentanții lor de marcă:

### Impresionismul



Claude Monet,  
*Impresie, răsărit de soare*

Reprezentanți:  
Claude Monet,  
Camille Pissarro,  
Pierre-Auguste Renoir,  
Alfred Sisley

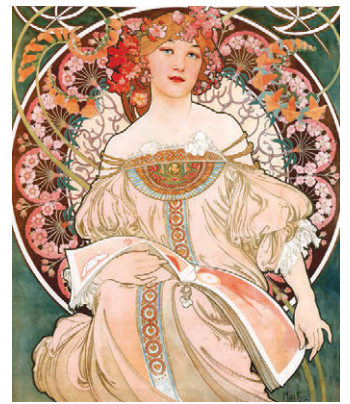
### Postimpresionismul



Paul Gauguin, *Când te vei căsători?*

Reprezentanți:  
Paul Cézanne,  
Vincent van Gogh,  
Paul Gauguin,  
Henri de Toulouse-Lautrec,  
Henri Rousseau

### Art Nouveau



Alfons Mucha, *Reverie*

Reprezentanți:  
Alfons Mucha,  
August Endell,  
Gustav Klimt,  
Aubrey Beardsley

### Expresionismul



Edvard Munch, *Anxietatea*

Reprezentanți:  
Edvard Munch, Emil Nolde,  
George Rouault,  
Ernst Ludwig Kirchner,  
Karl Schmidt-Rottluff,  
Franz Marc, August Macke

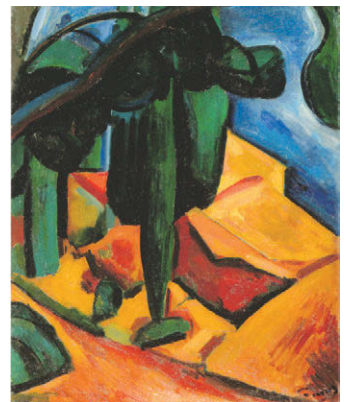
### Futurismul



Giacomo Balla,  
*Dinamismul unui câine în lesă*

Reprezentanți:  
Giacomo Balla,  
Carlo Carrà, Gino Severini,  
Umberto Boccioni

### Fovismul



André Derain, *Peisaj din Martigues*

Reprezentanți:  
Henri Matisse,  
André Derain,  
Maurice de Vlaminck,  
Raoul Dufy

## DICȚIONAR DE ARTĂ

**Fotomontajul** este o tehnică derivată din colaj, ce presupune reunirea de fotografii și decupaje fotografice cu scopul de a crea o lucrare de artă.

**Asamblajul** este un sistem compus din două sau mai multe elemente îmbinate sau articulate pentru realizarea unei lucrări tridimensionale de artă.



**Cubismul**Pablo Picasso, *Femeia care plânge*

Reprezentanți:  
Georges Braque,  
Pablo Picasso,  
Jean Metzinger,  
Alexander Archipenko

**Suprealismul**Salvador Dalí, *Girafa în flăcări*

Reprezentanți:  
Salvador Dalí,  
René Magritte,  
Max Ernst,  
Alberto Giacometti

**Dadaismul**Marcel Duchamp, *L.H.O.O.Q.*

Reprezentanți:  
Jean (Hans) Arp,  
Raoul Hausmann,  
Marcel Duchamp,  
Man Ray, Francis Picabia

**Arta abstractă**Vasili Kandinski, *Puncte*

Reprezentanți:  
Piet Mondrian,  
Theo van Doesburg,  
Kazimir Malevici,  
Vasili Kandinski

**Constructivismul**Vladimir Tatlin, *Turnul*

Reprezentanți:  
Vladimir Tatlin,  
Antoine Pevsner

**Modernismul românesc**Constantin Brâncuși, *Masa tăcerii*

Reprezentanți:  
Constantin Brâncuși,  
Victor Brauner, M.H. Maxy,  
Marcel Iancu

**DEZBATERE**

Dadaistii își manifestau nemulțumirea față de societatea timpului lor prin atitudini provocatoare îndreptate împotriva valorilor tradiționale. Iată ce spunea pictorul român Marcel Iancu despre arta și cultura din acea perioadă: „Ne-am pierdut încrederea în cultura actuală. Tot ceea ce este la momentul actual trebuie distrus, demolat [...]. Vrem să zguduim ideile, opinia publică, educația, instituțiile, muzeele, bunul-simț așa cum este el definit la momentul actual, pe scurt, tot ceea ce ține de vechea ordine.“

Organizați în clasă o dezbateră asupra ideilor exprimate în citatul de mai sus. O echipă va susține punctul de vedere al lui Marcel Iancu, prezentând argumente în favoarea lui, iar a doua echipă va căuta să contraargumenteze. Dezbateră va avea mai multe runde. Fiecare dintre cele două echipe își va prezenta punctul de vedere timp de trei minute prin intermediul unui purtător de cuvânt. La fiecare rundă, purtătorul de cuvânt al fiecărei echipe se va schimba. Desemnați un responsabil care să cronometreze fiecare rundă.

**Portofoliu**

Iată câteva aplicații prin care puteți experimenta arta dadaistă.

- 1 Realizați un colaj decupând cuvinte din titluri de articole din presă. Pentru o mai mare expresivitate a lucrării, alegeți cuvinte scrise cu caractere de mărimi și culori diferite. Organizați-le liber pe pagină, lipindu-le. Intervenți asupra colajului cu markere sau culoare pentru a-l definitiva. Alegeți un titlu potrivit pentru lucrarea voastră.
- 2 Realizați un fotomontaj. Decupați imagini din reviste sau din ziare și recompuneți-le pe foaia de lucru. Încercați să oferiți o altă semnificație imaginilor obținute astfel.
- 3 Realizați un asamblaj folosind obiecte tridimensionale. Intervenți asupra lui folosind culori acrilice sau tempera, pentru a-i conferi o mai mare expresivitate. Alegeți un titlu potrivit pentru lucrarea voastră.

## Arta contemporană internațională. Modernism târziu. Curente radicale. Postmodernism

### RECAPITULEZ



**Modernismul** apare la finalul secolului al XIX-lea pe fondul unor noi realități socio-economice, ca o reacție de contestare a tradițiilor artistice. El a dominat începutul secolului XX, fragmentând mișcarea artistică într-o multitudine de curente.

### DICȚIONAR DE ARTĂ



**Décollage** este termenul folosit pentru dezlipirea și folosirea resturilor de afișe la realizarea unor lucrări de artă ce resping reprezentarea sau structura clasică.



Jacques Villeglé, *Jazziști*

**Arta conceptuală** accentuează ideea mesajului, nu modalitatea tehnică de reprezentare a lui, reducând mijloacele de expresie la esențial, lucru ce poate fi observat în lucrările lui Sol LeWitt, Damien Hirst ori Joseph Kosuth.



### Conexiune

În fotografia de mai jos este immortalizat un moment din reprezentația din 1936 a tragediei *Macbeth* de William Shakespeare, în regia lui Orson Welles. Acțiunea nu se mai petrecea în Scoția, ci pe o insulă fictivă, iar întreaga distribuție era de culoare. Dintre cei 150 de membri ai distribuției, doar patru erau actori profesioniști. Cunoscută ca „Voodoo *Macbeth*“, această punere în scenă este caracteristică pentru dorința artiștilor din secolul XX de a reinterpretă, descompune, recompune și relativiza marile teme ale literaturii și artei. În curentele din a doua jumătate a secolului XX, această atitudine se va radicaliza.



Priviți imaginea și precizați care este rolul artelor plastice și al designului în spectacolul de teatru. Dar în cinematografie?

Puteți da și alte exemple de interacțiune între diferite forme de artă?



### Descopăr

Arta contemporană este reprezentată de modernismul târziu, de curentele artistice radicale și de postmodernism, care domină perioada de după cel de-al Doilea Război Mondial. Panorama artelor plastice contemporane este foarte diversă, fascinantă și, adesea, contradictorie. Progresul tehnologic, noile condiții sociale, influența altor arte, precum cinematografia, înmulțirea mediilor de exprimare și amestecul tehnicilor de creație au marcat arta plastică din a doua jumătate a secolului XX și de la începutul secolului XXI.

**Expresionismul abstract** pune accentul pe compoziții logice, simple, geometrice și pe expresivitatea liniei și a gestului. Printre reprezentanții săi de seamă se numără Willem de Kooning, Jackson Pollock, Mark Rothko.

Curentul **op art** (din englezescul *optical art*, artă optică), promovat de artiști plastici precum Victor Vasarely și Jesús Rafael Soto, pune accentul pe iluziile optice create de contrastele cromatice puternice și de reprezentările geometrice.

**Neodadaismul** aduce în artă obiecte de uz cotidian (sau doar imaginea lor), asociind diferite materiale și tehnici. Artiștii neodadaști, precum Robert Rauschenberg, Jasper Johns și Jean Tinguely, ignoră standardele estetice tradiționale și promovează o atitudine estetică ce pendulează între comic și absurd.



Jackson Pollock, *Adâncul*  
(expresionism abstract)

Promotorii curentului **pop art**, cum ar fi Andy Warhol și Roy Lichtenstein, considerau că mesajul artistic trebuie să fie unul accesibil tuturor. În lucrările lor se regăsesc adesea teme cotidiene și imagini bine-cunoscute din cultura de consum (din publicitate, din lumea mondenă etc.)

**Neorealismul** aduce o perspectivă nouă asupra vieții cotidiene, împotriva oricărui tip de idealizare a ei. Yves Klein și Daniel Spoerri folosesc fragmente de obiecte și imagini din viața de zi cu zi, pe care le integrează în arta lor. Unii reprezentanți ai neorealismului utilizează tehnica numită *décollage*.

Printre direcțiile din arta contemporană trebuie menționată și **noua artă figurativă**, reprezentată de Francis Bacon, Lucian Freud sau Frank Auerbach. Acești artiști abordează înfățișarea personajelor într-o manieră tulburătoare, controversată, cu influențe expresioniste.

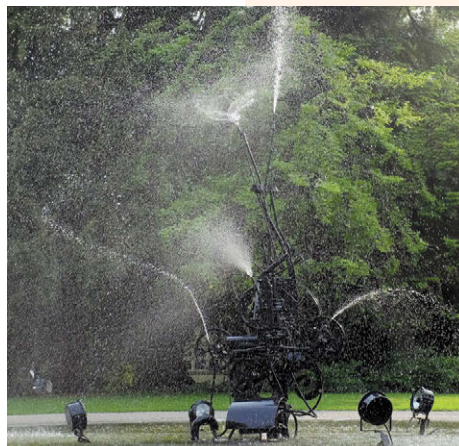
Un alt curent, **foto-realismul**, recurge, așa cum îi spune numele, la reprezentări realiste inspirate de arta fotografică.

**Postmodernismul** constă, la rândul său, dintr-o serie de direcții care se îndepărtează de modernism, apelând la arta conceptuală și în mod special la tehnicile video.

Trebuie precizat că mulți dintre artiștii contemporani au oscilat sau oscilează între diferite viziuni estetice de-a lungul carierei, ei putând fi socotiți reprezentanți ai mai multor curente.



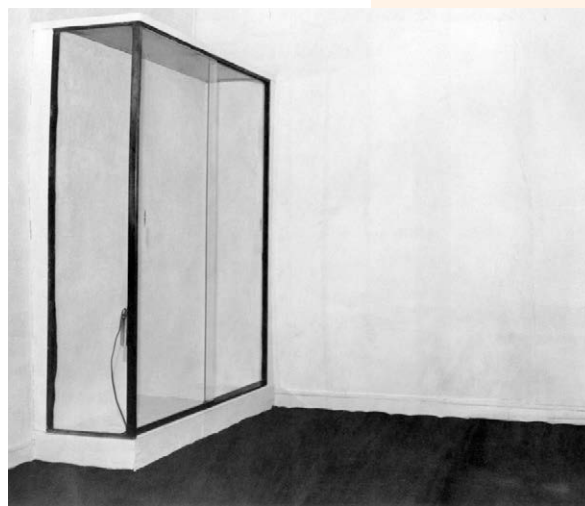
Victor Vasarely, *Lacerta* (op art)



Jean Tinguely, *Fântână* (neodadaism)



Roy Lichtenstein, *Capul Barcelonei* (pop art)



Yves Klein, *Vidul* (neorealism)



### Aplic

Realizați în echipe o prezentare a operei unui artist internațional contemporan, la alegere. Documentându-vă, selectați cele mai interesante informații și lucrări. Prezentarea va fi susținută în clasă, pe baza unui fișier PowerPoint, care va conține:

- numele artistului plastic și câteva date biografice importante;
- reproducerile a trei lucrări reprezentative din opera sa, însoțite de titlurile lor;
- trei caracteristici ale operei artistului;
- opinia voastră asupra viziunii artistului.

### Criterii de evaluare

- 1 Calitatea documentării
- 2 Capacitatea de sinteză și coerența prezentării
- 3 Originalitatea punctelor de vedere

### ȘTIAI CĂ?



**Andy Warhol**, cel mai cunoscut promotor al curentului pop art, le-a portretizat pe câteva dintre cele mai faimoase celebrități din secolul XX. Printre acestea se numără actorii Marlon Brando, Marilyn Monroe și Elizabeth Taylor, interpretul de rock-and-roll Elvis Presley și boxerul Muhammad Ali.

## Arta contemporană internațională. Spațiu public. Tehnici mixte. Experiment. Arhitectură

### RECAPITULEZ

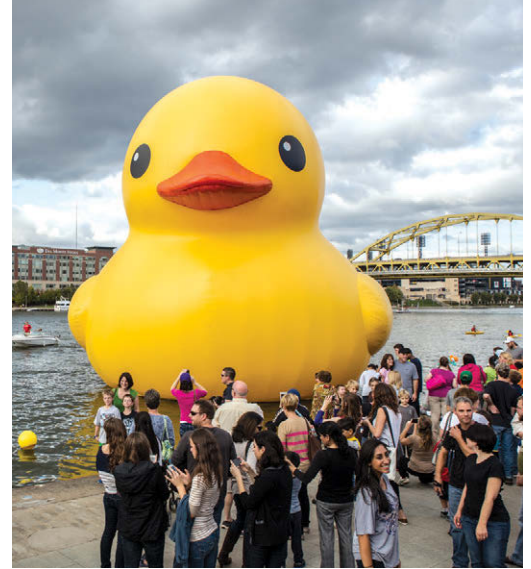
Curențele artistice din perioada contemporană derivă din principalele curente moderniste, fie venind în continuarea și completarea lor, fie ca o reacție de respingere, opusă acestora.



### Conexiune

Imaginea alăturată înfățișează o creație a artistului olandez Florentijn Hofman, specializat în sculpturi neconvenționale sau instalații artistice. Această *Rață de cauciuc* face parte dintr-o serie ale cărei exemplare au fost expuse în diferite orașe ale lumii, cum ar fi Hong Kong, Pittsburgh, Toronto, Baku, Sydney etc. Astfel de lucrări neobișnuite (permanente sau temporare) amprentează spațiul în care trăim astăzi, în încercarea de a-i conferi o nouă personalitate. Adesea, ele creează controverse, stârnind reacții dintre cele mai diverse. De exemplu, *Rața de cauciuc* a fost spartă și dezumflată de mai multe ori.

Ce mesaj vă transmite această lucrare?  
De ce credeți că recurge artistul la supra-dimensionarea formei?



Florentijn Hofman, *Rața de cauciuc*



### Descopăr

Nu există o definiție care să cuprindă totalitatea manifestărilor artistice contemporane. Curențele ultimelor decenii au fost influențate de globalizare, de avansul tehnologic extrem de accelerat și de multitudinea de influențe pe care diferite domenii le-au exercitat asupra artei.

Printre cele mai importante tipuri de manifestare ale artei contemporane se numără instalațiile, *performance*-ul și *happening*-ul, arta video și arta urbană (*street art*, în engleză), ele punând accent pe experiment.

**Instalațiile** sunt expuse atât în galerii, cât și în spațiul public sau privat. Multe dintre ele sunt temporare, memoria lor fiind conservată prin documente fotografice sau înregistrări video. Printre artiștii care apelează la această formă de artă se numără Yayoi Kusama, Dale Chihuly, Bruce Munro, Anish Kapoor, Heike Mutter, Ulrich Genth și mulți alții.

**Arta video**, reprezentată de artiști precum Nam June Paik, Bill Viola, Dan Graham etc., experimentează cu imagini și sunete pentru transmiterea mesajului.

### DICȚIONAR DE ARTĂ



**Instalația** reprezintă o modalitate de exprimare artistică ce utilizează mai multe medii (pictura, sculptura cinetică, fotografia, proiecțiile de film, sunetele, jocurile de lumini etc.) și diverse materiale, dispuse într-un spațiu tridimensional, pentru a transmite o idee și pentru a-i oferi spectatorului o experiență inedită.



Mike Tonkin, Anna Liu,  
*Copacul cântător*



Ulrich Genth și Heike Mutter, *Tigrul și țestoasa*



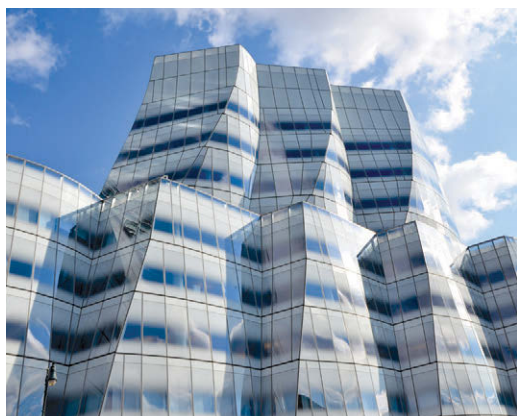
Anish Kapoor, *Poarta norului*

Artiști precum Marina Abramović, Yoko Ono sau Joseph Beuys sunt faimoși pentru reprezentările artistice ce țin de *happening* și *performance*. Acestea presupun improvizația și interacțiunea cu publicul, granița dintre artist și spectator fiind adesea desființată. Actul artistic se produce în timp real și apelează la joc actoricesc, la tehnici fotografice, video și multimedia și la instalații.

Foarte populară este **arta urbană**, care include picturi murale în spații publice, create în tehnica graffiti sau prin folosirea de abțibilduri, șabloane etc. Lucrările unor artiști ca Jean-Michel Basquiat, Keith Haring, Banksy, Blek le Rat, John Fekner se integrează în această direcție.

**Fotografia** apare ca tehnică de captare a imaginilor la începutul secolului al XIX-lea. Ia o amploare deosebită odată cu dezvoltarea tehnologică în epoca modernă și în cea contemporană. Fotografia de artă din secolele XX – XXI este reprezentată de artiști precum Diane Arbus, Henri Cartier-Bresson și Annie Leibovitz.

Beneficiind de proiectarea computerizată și de materiale inovative de construcție, și **arhitectura contemporană** evoluează către noi modalități de definire a spațiului. Ea cunoaște o varietate extraordinară de forme de expresie. Dintre reprezentanții marcanți îi amintim pe Frank O. Gehry, Zaha Hadid, Jean Nouvel, Santiago Calatrava, Norman Foster, acestea fiind doar câteva dintre numele care au schimbat peisajul urban și ideea contemporană de locuire.



Frank O. Gehry, Sediul IAC,  
New York, Statele Unite ale Americii



Zaha Hadid, Centrul Heydar Aliyev,  
Baku, Azerbaidjan



Santiago Calatrava și Félix Candela, Orașul Artelor și Științelor, Valencia, Spania



Aplic



Gândiți-vă la o sculptură monumentală, la o instalație sau la un edificiu contemporan, pe care l-ați văzut în realitate, într-un album de artă sau pe internet și care v-a impresionat. Schițați-l pe o coală de desen încercând să surprindeți caracteristicile sale esențiale. Care este mesajul pe care îl transmite? Notați ideile voastre sub schiță.

#### Criterii de evaluare

- 1 Respectarea criteriului de apartenență a lucrării la arta contemporană
- 2 Reproducerea caracteristicilor esențiale și paginarea corectă
- 3 Adecvarea și originalitatea interpretării

#### DEZBATERE

Vizionați filme documentare despre arta contemporană. Notați ideile desprinse din acestea și dezbateți-le împreună cu colegii.

#### ȘTIAI CĂ?

Un muzeu numit Luvru există nu doar la Paris, ci și la Abu Dhabi, în Emiratele Arabe Unite. Proiectul lui arhitectural a fost realizat de Jean Nouvel, complexul fiind inaugurat în 2017. Luvru Abu Dhabi este cel mai mare muzeu din Peninsula Arabică.



#### PORTOFOLIU

Realizați o fotografie cu un subiect la alegere și editați-o în mai multe variante (alb-negru, sepia, color).

## Tendințe în arta și arhitectura contemporană românească

### RECAPITULEZ



**Arta românească** din prima jumătate a secolului XX este conectată la problematicile și curentele internaționale. Totodată, atenția rămâne îndreptată către specificul național, lucru evident, de exemplu, în continuarea stilului neoromânesc în arhitectură, inițiat la sfârșitul secolului al XIX-lea. Între cele două războaie mondiale se produc schimbări profunde în maniera artiștilor plastici români. Printre reprezentanții de marcă ai artelor românești din această perioadă se numără Theodor Pallady, Gheorghe Petrașcu, Nicolae Tonitza, Iosif Iser, Camil Ressu, Victor Brauner, Magdalena Rădulescu, Olga Greceanu (pictură), Constantin Brâncuși, Dimitrie Paciurea, Frederic Storck, Oscar Han (sculptură). Dintre arhitecți trebuie menționați Ion D. Berindey, Nicolae Ghica-Budești, Grigore Cerchez, Horia Creangă, Duiliu Marcu.

### DICȚIONAR DE ARTĂ

**Urbanistica** este știința care se ocupă de sistematizarea așezărilor omenești existente și de proiectarea unor așezări noi.



### Conexiune



În imagine se află două clădiri foarte cunoscute din București, Casa Presei Libere și complexul City Gate. Cele două clădiri reprezintă două concepții radical diferite asupra arhitecturii. Casa Presei Libere (în trecut, Casa Scânteii) a fost construită în perioada 1952 – 1957, proiectul ei fiind inspirat din arhitectura sovietică. Complexul City Gate a fost inaugurat în 2010, fiind realizat în acord cu tendințele arhitecturii internaționale.

Care sunt cele mai importante diferențe dintre cele două clădiri? Ce ne spun ele despre evoluția societății românești?



### Descoperă

În România, arta din a doua jumătate a secolului XX și de la începutul secolului nostru oglindește deopotrivă evoluția și influențele artei contemporane internaționale și transformările sociale, politice și economice prin care a trecut țara noastră în această perioadă.

Imediat după cel de-al Doilea Război Mondial, climatul socio-politic românesc este afectat de influența din ce în ce mai sporită a Uniunii Sovietice. În decembrie 1947, în țara noastră este instaurat regimul comunist. Influența acestuia este extrem de vizibilă în edificiile publice și în urbanistica deceniilor ce au urmat. În artă este promovată o doctrină propagandistică determinată de cerințele noului regim politic, denumită realismul socialist.

Operele unora dintre artiști sunt influențate de ideologia oficială, dar și de curente dintre cele mai diverse, cum ar fi suprarealismul (Sabin Bălașa) sau pop art-ul (Ion Bitzan).

În paralel, mari artiști ca Ion Jalea, Ion Irimescu, George Apostu (sculptură), Alexandru Ciucurencu, Ion Țuculescu și Corneliu Baba (pictură) continuă linia artei românești interbelice.

Tot în perioada regimului comunist se conturează încercarea unor artiști plastici de a explora alte forme de exprimare estetică. Horia Bernea și Sorin Dumitrescu, împreună cu Grupul Prolog, format din Paul Gherasim, Constantin Flondor, Christian Paraschiv, Horea Paștina și Mihai Sârbulescu, reușesc să îmbine în ultimul deceniu al dictaturii comuniste și ulterior tendințele esteticii contemporane cu specificitatea autohtonă.



Ion Țuculescu, *Triplu autoportret*



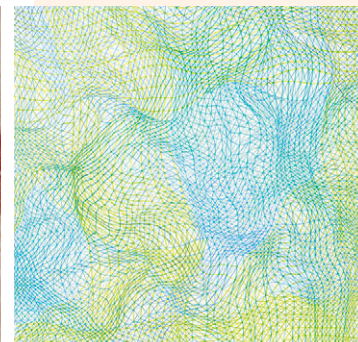
George Apostu, *Tatăl și fiii*



Horia Bernea, Deal



Paul Gherasim, Octogon



Ștefan Bertalan, Rețea

Imediat după Revoluția din 1989, mediul artistic românesc intră într-un dialog firesc cu cel internațional. Dintre artiștii reprezentativi care și-au început cariera înainte de 1990 și au continuat-o și ulterior pot fi enumerați Sorin Ilfoveanu, Ștefan Câlția (pictură), Vasile Gorduz, Mircea Spătaru, Aurel Vlad, Mircea Roman, Napoleon Tiron (sculptură), Stela Lie (grafică), Roman Cotoșman, Geta Brătescu, Ana Lupaș, Ștefan Bertalan, Iosif Király (instalații, performance, happening). Dintre artiștii plastici români afirmați după 1990 se remarcă Dan Perjovschi (grafică), Victor Man, Adrian Ghenie, Șerban Savu, Mircea Suci, Nicolae Comănescu, Gili Mocanu (pictură) și Ion Bârlădeanu (colaj).



Ion Bârlădeanu, Fără titlu

recuperează teren în raport cu estetica și funcționalitatea celei internaționale. Edificiile construite sunt de o mare diversitate, de la complexuri de locuințe și birouri la centre comerciale și așezăminte religioase. Vladimir Arsene, Dorin Ștefan, Șerban Sturza, Ana-Maria Goilav sunt câteva nume reprezentative pentru arhitectura contemporană românească.



### ȘTIAI CĂ?

În 1939 a fost dezvelită statuia ecvestră a regelui Carol I al României, lângă Palatul Regal, actualul Muzeu Național de Artă al României, lucrarea fiind realizată de sculptorul și arhitectul croat Ivan Meštrovic. Imediat după abolirea monarhiei și instaurarea regimului comunist în România, statuia a fost îndepărtată. Actuala statuie a regelui Carol I este creația sculptorului Florin Codre. A fost dezvelită în 2010.



Florin Codre, Carol I (detaliu)



### Aplic

Gândiți-vă la un gen al artelor plastice. Alegeți trei artiști români din prima jumătate a secolului XX și comparați lucrările lor cu cele ale unor artiști români contemporani. Analizați diferențele privitoare la subiect, tehnică, expresivitatea artistică. Notați-le pe cele mai semnificative. Care dintre lucrări corespund cel mai bine sensibilității voastre artistice?

#### Criterii de evaluare

- 1 Calitatea documentării
- 2 Precizia analizei și a diferențelor identificate
- 3 Originalitatea și coerența argumentării



### Portofoliu

Identificați un imobil mai vechi, reprezentativ, din localitatea voastră. Schițați-l pe o coală de desen, păstrând corectitudinea proporțiilor. Cum i-ați putea schimba aspectul pentru a-l face să arate mai modern? Intervenți asupra schiței cu creioane sau markere de altă culoare pentru a marca schimbările.

Pregătiți o expoziție colectivă cu lucrările reprezentative din portofoliul vostru, realizate pe parcursul anului școlar.

## Recapitulare



**I** Numiți trei curente moderniste.

**II** Ce este arta urbană?

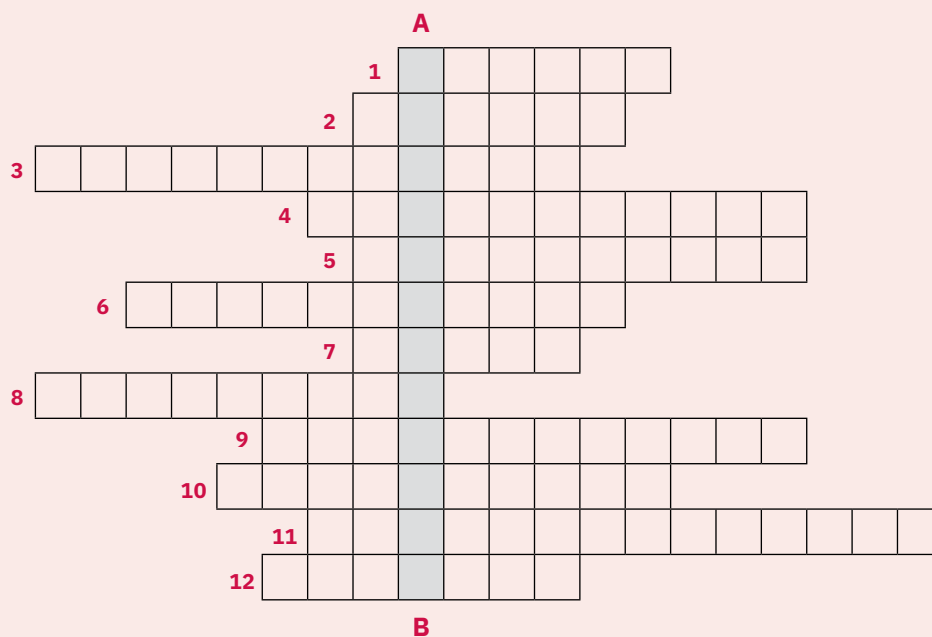
**III** Care este diferența dintre colaj și *décollage*?

**IV** Numiți trei arhitecți internaționali de seamă din epoca noastră.

**V** Care sunt artiștii plastici români contemporani care continuă tradiția interbelică?



**VI** Curente din „ARTA...”. Completând rebusul veți descoperi pe verticală continuarea acestei sintagme.



- 1 Curent artistic reprezentat de Georges Braque și Pablo Picasso.
- 2 Curent artistic ce abordează teme aparținând culturii de consum. (*două cuvinte*)
- 3 Curent artistic reprezentat, între alții, de Edvard Munch și Emil Nolde.
- 4 Lucrările acestui curent redau imaginile ca într-o fotografie.
- 5 Curent ce reprezintă realitatea fără niciun fel de idealizare.
- 6 Mod artistic de exprimare ce presupune improvizație în direct, contact cu publicul, îmbinare a mai multor forme de artă, spontaneitate.
- 7 Curent artistic care pune accentul pe iluziile optice create de contrastele cromatice puternice și de reprezentările geometrice. (*două cuvinte*)
- 8 Mod de exprimare artistică ce utilizează tehnologii de filmare. (*două cuvinte*)
- 9 Curent reprezentat de Salvador Dalí, René Magritte, Max Ernst și Alberto Giacometti.
- 10 Lucrări care utilizează mai multe medii și materiale diverse, dispuse într-un spațiu tridimensional, pentru a-i oferi spectatorului o experiență inedită.
- 11 Curent al cărui principal reprezentant a fost Vladimir Tatlin.
- 12 Curent care nega într-un mod provocator valorile tradiționale ale artei.



Sol Lewitt, *Piramidă cu bază pătrată*, Washington, Statele Unite ale Americii



## Evaluare

**I** Identificați, din lista următoare, termenul care definește perioada artistică cuprinsă între impresionism și arta contemporană.

- cubism • fovism • dadaism • modernism • expresionism

**II** Stabiliți corespondențe între curentele artistice și raportarea lor la realitate.

1	dadaism	a	realism
2	fotorealism	b	abstractizare
3	op art	c	negare a realității
4	artă conceptuală	d	iluzie optică

**III** Completați enunțurile date.

- 1 Artiștii aparținând curentului... au creat lucrări în care se regăsesc compoziții logice, simple, geometrice, care pun accent pe expresivitatea liniei și a gestului.
- 2 Picturile murale aparținând artei urbane sunt realizate în spații... .
- 3 Frank O. Gehry, Zaha Hadid și Jean Nouvel sunt trei dintre cei mai cunoscuți reprezentanți ai... .
- 4 Curentele artistice din perioada contemporană derivă din principalele curente..., fie continuându-le, fie respingându-le.

**IV** Priviți cu atenție lucrarea lui Andy Warhol.



Andy Warhol, *Diptyc cu Marilyn*

- a În ce curent artistic o încadrați?
- b Ce elemente de limbaj plastic folosește artistul?
- c Ce transmite lucrarea?

**v** Numiți trei sculptori reprezentativi pentru arta contemporană românească.

### Barem

<b>I</b>	0,5p
<b>II</b>	2p
<b>III</b>	2p
<b>IV</b>	3p
<b>V</b>	1,5p
<b>Oficiu</b>	1p
<b>Total</b>	10p

# U5

# Proiecte și evenimente



74	Punerea în scenă și promovarea unui eveniment artistic. Prezentare generală
75	Piesa de teatru
76	Afișele de promovare
77	Jurnalul video
78	<i>Flashmob</i> -ul
79	Reprezentăția teatrală și evaluarea proiectului
<b>Evaluare finală</b>	80



## Punerea în scenă și promovarea unui eveniment artistic

### Prezentare generală



Există nenumărate feluri de a ne exprima prin intermediul artelor vizuale. Acest proiect vă oferă posibilitatea de a fi creativi, de a pune în practică cunoștințele dobândite de-a lungul întregului an de studiu, de a lucra în echipă și, nu în ultimul rând, de a vă distra.

Proiectul presupune punerea în scenă și promovarea unei **piese de teatru** urmărind etapele date; el se va desfășura pe parcursul mai multor săptămâni.

#### Etapa I

##### Organizarea

**Activitatea centrală** este reprezentată de crearea, punerea în scenă și promovarea unei piese de teatru.

Alegeți un nume potrivit pentru proiectul vostru.

**Stabilirea echipelor.** Se formează patru echipe, corespunzătoare domeniului de care se vor ocupa: reprezentare dramatică, design, artă video, coregrafie.

Echipele vor hotărî împreună cu profesorul obiectivele și modul de desfășurare a activităților, trasând sarcini clare pentru fiecare și stabilind un raport de colaborare.

#### Etapa a II-a

##### Documentarea

Căutați diverse surse de inspirație, documentați-vă și adunați materialele necesare pentru realizarea activităților.

#### Etapa a III-a

##### Promovarea

Realizați **afișe** cu ajutorul tehnicilor fotografice, de grafică (markere, creioane colorate), pictură (acuarelă, tempera, acrilic), colaj și/sau pe calculator, folosind totodată și programe de editare foto. Afișele trebuie să respecte principiile compoziționale.

Înregistrați **jurnale video** care să ilustreze momente-cheie ale desfășurării activităților. Postați pe rețelele de socializare informații, texte, fotografiile și jurnalele video legate de activitățile proiectului.

Organizați un **flashmob**, cu o coregrafie care să atragă publicul și să promoveze reprezentația teatrală.

#### Etapa a IV-a

##### Prezentarea spectacolului de teatru

Reprezentați în fața unui public piesa de teatru.

##### Evaluarea proiectului

Completați chestionare de evaluare și analizați răspunsurile oferite.



## Piesa de teatru

Crearea și punerea în scenă a unei piese de teatru este un proces complex, dar cât se poate de interesant. Veți putea urmări felul în care cuvintele pe care le puneți pe hârtie capătă viață prin intermediul colegilor deveniți actori. Veți vedea cum imaginația devine realitate, bucurându-vă de libertatea de a decide exact cum vreți să arate decorurile și costumele.

Pentru ca totul să se desfășoare foarte bine, este important să fiți foarte bine organizați și să vă concentrați asupra fiecărui pas care trebuie parcurs.



### Împărțirea responsabilităților

Sarcinile participanților trebuie să fie clare și să corespundă abilităților și înclinațiilor fiecăruia. Aveți nevoie de scenariști, regizori, actori, scenografi. Desemnați colegii care vor interpreta rolurile și pe cei care se vor ocupa de regie și de scenografie.

### Scrierea piesei

Scrieți o piesă pe o temă aleasă de voi; de asemenea, puteți realiza dramatizarea unei povești sau a unui roman care vă place. Nu uitați că dialogul este foarte important în teatru! Aveți libertatea de a vă folosi de orice mijloace de exprimare (prezența unui povestitor sau chiar includerea unui text înregistrat special pentru anumite momente ale reprezentației). Puteți colabora cu profesorul de limba și literatura română, care să vă dea sugestii în scrierea piesei.

### Scenografia

Scenografia compune spațiul spectacolului: costume, decoruri, lumini, trasee de circulație în timpul scenelor. Este un element esențial, care determină imaginea de ansamblu a spectacolului, îmbinând funcționalul cu esteticul. În prezent există o mare varietate de mijloace de expresie în scenografia de teatru; acestea includ elemente fotografice, video, montaje multimedia, proiecții de lumini etc.

Stabiliți care sunt elementele de recuzită de care veți avea nevoie și realizați decorurile și costumele utilizând cunoștințele de reprezentare plastică și decorativă, de fotografiere, design și perspectivă deprinse de-a lungul anului școlar.

### Repetițiile

Repetițiile reprezintă pasul cel mai important pentru „sudarea” distribuției și pentru asigurarea succesului reprezentației.



## Afișele de promovare



După ce stabiliți toate detaliile legate de reprezentarea teatrală, e timpul să vă ocupați de promovarea ei. Veți da frâu liber creativității, realizând afișe menite să atragă atenția publicului asupra evenimentului pe care îl pregătiți.

În realizarea afișelor trebuie să țineți cont de tematica proiectului și de publicul căruia vă adresați. Prin intermediul afișelor încercați să redați mesajul cel mai important al piesei de teatru pe care o puneți în scenă.

### Atelierul de design

Organizați un atelier de design în cadrul căruia să realizați afișele dedicate piesei.

### Realizarea afișelor

Afișele trebuie să conțină una sau mai multe imagini sugestive și un text interesant, care să transmită un mesaj clar. Stabiliți care sunt dimensiunile potrivite ale afișelor. Este important ca informațiile legate de locul și momentul premierei să fie foarte vizibile. Afișele pot fi realizate în tehnici specifice graficii (markere, creioane colorate), picturii (acuarelă, tempera, acrilic), fotografiei și designului grafic. Puteți folosi programe de editare a fotografiilor. Atenție la tipurile de caractere utilizate. Pentru reprezentarea figurilor umane (dacă este cazul), puteți alege din mai multe tehnici: realizarea unor portrete după model (personaje costumate), colajul, fotografierea etc.

Dacă veți alege să ilustrați în afișe una dintre scenele importante din cadrul piesei, nu uitați să urmați principiile reprezentării în perspectivă. Utilizați o cromatică adecvată mesajului piesei de teatru. Țineți cont de rolul afișelor și de principiile compoziționale pentru integrarea elementelor grafice și de design. Nu uitați că simplitatea este regula de aur atât în privința textului, cât și a imaginii.

### Afișarea

Tipăriți afișele și decideți unde vor fi expuse. De asemenea, puteți să le postați și pe rețelele de socializare.



## Jurnalul video

Așa cum știți, jurnalele scrise ne păstrează vii amintirile, gândurile și sentimentele. Voi veți depăși granițele paginilor scrise și veți realiza un jurnal video, înregistrând etapele desfășurării acestui proiect.

### Planificarea

Membrii echipei de filmare se vor ocupa de înregistrarea momentelor-cheie ale desfășurării proiectului. Scopul acestor filmări este de a obține la final un scurtmetraj de maximum 15 minute care să prezinte ce a însemnat acest proiect pentru voi.

### Filmările

Puteți folosi o cameră digitală de filmat sau telefoanele mobile. Este important să filmați cât mai mult, pentru a avea posibilitatea de a alege cele mai reușite momente. Decideți împreună care dintre acestea vor fi integrate în scurtmetrajul final. Filmați activitățile desfășurate în fiecare zi, exprimându-vă astfel ideile, sentimentele și emoțiile.

### Editarea și montajul

Veți avea nevoie de un computer și de un program simplu de editare video pentru a putea obține rezultatul final. Adăugați muzică și text, dacă acestea se integrează în viziunea voastră despre scurtmetraj. Exersați-vă gândirea critică, alegând doar elementele pe care le considerați importante.

### Vizionarea

Puteți organiza o seară de film în care să vizionați atât jurnalele video, cât și scurtmetrajele realizate de voi cu arborele filmat de-a lungul celor patru anotimpuri (Unitatea 1, Lecția 1, Portofoliu).

În urma vizionării veți putea purta discuții în care să vă exprimați părerile referitoare la munca voastră și a celorlalți.



## Flashmob-ul



Elementul-surpriză este adesea cheia succesului unui eveniment. Cu un *flashmob* inspirat veți atrage cu siguranță atenția asupra reprezentării teatrale pe care o pregătiți.

### Organizarea

Deși pare un eveniment spontan, un *flashmob* de impact se organizează până în cele mai mici detalii. Se vor distribui cu atenție sarcinile în cadrul echipei constituite în acest scop. Va exista un coregraf, o echipă de interpretare artistică, un responsabil de sunet (dacă e cazul) etc.

### Conceptul

Evenimentul pe care îl anunțați (reprezentarea teatrală) trebuie să constituie inspirația *flashmob*-ului. Mesajul trebuie să fie clar, iar coregrafia și muzica – adecvate scopului.

Documentați-vă pe internet și, în special, pe platformele de socializare cu conținut video. Nu uitați însă că cele mai bune idei sunt cele care vă aparțin.

Alegeți cu atenție locul și momentul *flashmob*-ului; el trebuie să vă ofere vizibilitate maximă și să atragă un public cât mai larg.

### Costumele

La fel ca muzica și coregrafia, costumele voastre pot juca un rol foarte important în realizarea unui *flashmob* impresionant. Puteți realiza costume special pentru acest moment, inspirate din cele create pentru reprezentarea teatrală. Costumele vă vor individualiza în spațiul public și, în același timp, vor da senzația de unitate întregii acțiuni.

Puteți folosi și obiecte simbolice sau pancarte realizate de echipa de design; ele vor face ca mesajul vostru să dobândească și mai multă claritate.

### Repetițiile

Pentru succesul acțiunii vor fi necesare multe repetiții. În cadrul acestora veți observa ce anume trebuie să ajustați sau să regândiți. Nu complicați lucrurile; simplitatea este de multe ori rețeta succesului unei acțiuni de promovare.

Luăți-vă toate măsurile de protecție necesare și feriți-vă de accidentări!

### Reprezentarea

*Flashmob*-ul trebuie să rămână secret; cea mai mare parte a efectului său constă în surpriza produsă. Nu vă îngrijorați prea tare dacă nu decurge totul perfect: emoțiile sunt firești, iar reprezentarea cu public este diferită de repetiții.

Nu uitați să înregistrați întreaga acțiune, pentru a folosi imaginile în cadrul jurnalului video.





## Reprezentarea teatrală și evaluarea proiectului

### Premiera

A sosit momentul pentru care v-ați pregătit intens în tot acest timp – ziua în care va avea loc spectacolul de teatru. Cel mai dificil lucru pentru unii poate fi gestionarea emoțiilor. Nu vă faceți griji! Cel mai important lucru e să vă simțiți bine și să fiți mândri de ce ați realizat. Emoțiile sunt absolut normale; ele nu trebuie să vă strice buna dispoziție. Gândiți-vă că cei din public, familiile, colegii și prietenii voștri, sunt încântați să se afle alături de voi în acest moment.

Este foarte important să țineți minte că, orice s-ar întâmpla, sunteți o echipă și vă puteți baza unii pe ceilalți. Lucrând împreună, indiferent de rolul pe care îl îndepliniți în cadrul proiectului, vă asigurați că rezultatul este unul pe placul vostru și că ideile și părerile tuturor sunt luate în calcul pentru a obține cel mai bun rezultat.

### Reacții, interevaluare, felicitări

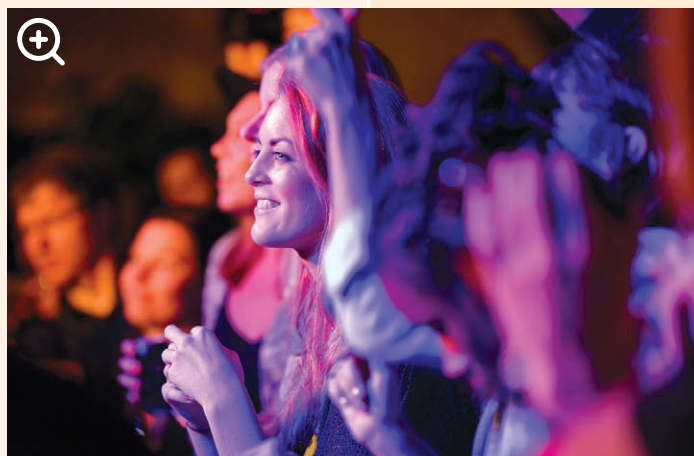
La finalul reprezentației e timpul să vă trageți răsuflarea și să vă felicitați pentru efortul depus. Vă va fi de ajutor să faceți o evaluare a felului în care s-a desfășurat proiectul pe parcursul tuturor etapelor. Această evaluare poate lua forma unei discuții sau puteți realiza un chestionar pe care să îl completați. De asemenea, ar fi potrivit să îi rugați pe cei din public să vă împărtășească părerile lor despre reprezentația teatrală.

Iată mai jos câteva sugestii de întrebări pentru chestionar:

- Care au fost așteptările voastre legate de proiect?
- Care credeți că au fost punctele tari și punctele slabe ale organizării și desfășurării proiectului?
- Ce ați învățat în urma activităților desfășurate?

Punerea în practică a acestui proiect v-a oferit șansa de a învăța și de a experimenta lucruri noi. V-ați implicat activ atât în ceea ce privește partea de creație, cât și în organizarea activităților și rezolvarea problemele apărute pe parcurs. Cu răbdare și implicare ați realizat tot ce v-ați dorit.

**FELICITĂRI!**



## Evaluare finală

### Barem

I	1p
II	2p
III	1,5p
IV	2p
V	1p
VI	0,5p
VII	1p
Oficiu	1p
<b>Total</b>	<b>10p</b>

**I** Alegeți varianta sau variantele corecte de răspuns.

**1** Compoziția plastică poate fi de tip:

- |                  |                       |
|------------------|-----------------------|
| <b>a</b> static  | <b>d</b> deschis      |
| <b>b</b> dinamic | <b>e</b> decorativ    |
| <b>c</b> închis  | <b>f</b> arhitectural |

**2** Pentru reprezentarea corpului uman se ia ca reper:

- a** înălțimea capului
- b** lungimea brațului
- c** lungimea palmei

**II** Copiați tabelul și așezați în coloana potrivită următorii termeni:

- unitate • diversitate • ordine • stilizare • măsură • simetrie • alternanță • joc de fond
- echilibru • repetiție

Principii ale artei plastice	Principii ale artei decorative

**III** Completați enunțurile cu termenii potriviți.

**1** Etapa simbolică a analizei unei imagini bidimensionale constă în stabilirea... .

**2** Lucrarea plastică în care artistul se reprezintă pe sine se numește... .

**3** Obiectul de design trebuie să îndeplinească următoarele criterii: de utilitate practică, ergonomic, social, economic și... .

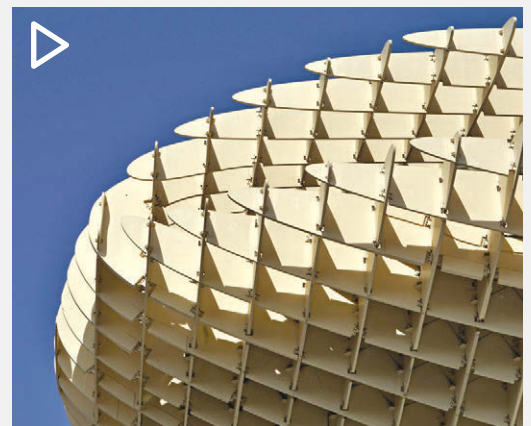
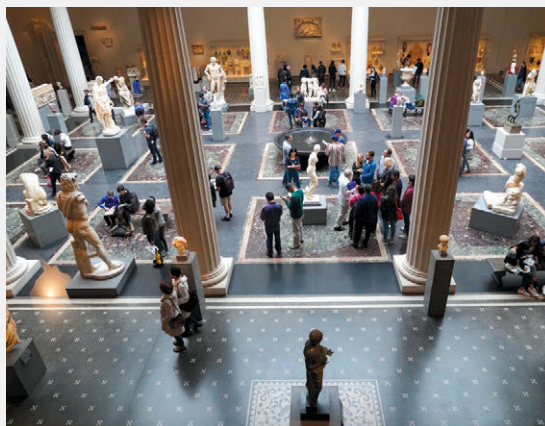
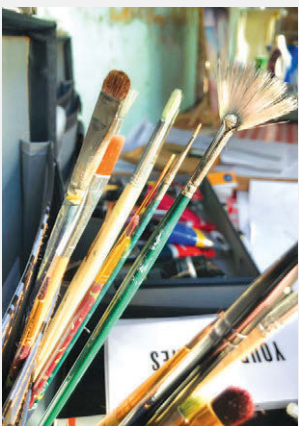
**IV** Enumerați etapele de analiză ale unei lucrări de sculptură.

**V** Eliminați cuvântul care nu reprezintă un tip de rețea decorativă.

- angulară • curbă • poligonală • reprezentativă

**VI** Câte puncte de fugă poate avea o reprezentare în perspectivă?

**VII** Numiți patru curente din arta plastică contemporană internațională.



Programa școlară poate fi accesată la adresa <http://programe.ise.ro>

The background of the entire page is a vibrant, abstract painting with thick, expressive brushstrokes. The colors are a mix of bright yellows, oranges, reds, blues, and purples, creating a dynamic and textured visual field. The painting style is reminiscent of modernist or expressionist techniques, with visible textures and a sense of movement.

# Educație plastică



Clasa a VIII-a