

Sanda Amarandei
Andreea Borbély
Constantin Cioc



Educație plastică

Clasa a VIII-a



Acest manual este proprietatea Ministerului Educației și Cercetării.

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

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

116.111 – numărul de telefon de asistență pentru copii

Sanda Amarandei
Andreea Borbély
Constantin Cioc



Educație plastică

Clasa a VIII-a



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

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

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, decan al Facultății de Arte Decorative și Design, Universitatea Națională de Arte din București
- Prof. grad I Cornelia Mihăilescu, Seminarul Teologic Ortodox „Neagoe-Vodă Basarab”, Curtea de Argeș

Coordonator redacție: Cătălin Georgescu

Redactare: Elena Chiruță

Tehnoredactare: Mihaela Aramă

Copertă, coordonare tehnică și prepress: Florin Paraschiv

Corectură: Ioana Tudose

Layout: Faber Studio

Activități digitale interactive și platformă e-learning: Editsoft & Services. Website: <https://editsoft.ro>

Înregistrări și procesare sunet: ML Sistems Consulting

Voce: Camelia Pintilie

Credite foto și video: Dreamstime, Wikimedia Commons

Filmări: S.C. Film Experience S.R.L.

ISBN 978-630-358-025-8

Pentru comenzi puteți contacta Departamentul 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

Toate drepturile asupra acestei lucrări sunt rezervate Editurii Art Klett.

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

© Editura Art Klett, 2025

Cuvânt-înainte

Bine ai revenit în lumea artei!

Ne bucurăm să te însoțim în această călătorie vizuală.

Acest manual de *Educație plastică* este un reper în înțelegerea limbajului vizual și a exprimării plastice, ajutându-te să-ți pui în valoare imaginația, creativitatea și sensibilitatea artistică. Descoperind principiile diferitelor tehnici, vei învăța cum să le aplici, pentru a da glas emoțiilor, ideilor și mesajelor tale, prin intermediul imaginilor.

Manualul este structurat în cinci unități de învățare, fiecare valorificând aspecte relevante ale artei vizuale. Pentru început, este important să îți reamintești limbajul plastic studiat anterior, pentru a înțelege principiile perspectivei, ale designului și ale compoziției. În continuare, vei aprofunda tehnici specifice artelor plastice, experimentând modalități variate de reprezentare, de la desen și pictură la sculptură și tehnici digitale. A treia unitate este dedicată compoziției artistice, unde vei învăța cum să creezi imagini echilibrate și expresive, folosind culoarea, proporțiile, lumina și umbra. Vei analiza, de asemenea, reprezentarea figurii umane și a elementelor din natură. În a patra unitate, vei pătrunde în cultura artistică contemporană, unde vei descoperi curente artistice actuale, artiști de referință și modul în care arta reflectă și influențează lumea în care trăim. Vei afla cum artiștii utilizează tehnici mixte și reinventează formele de exprimare. Ultima unitate este dedicată proiectelor și evenimentelor artistice, invitându-te să aplici cunoștințele acumulate într-un proiect final, în care să promovezi, alături de colegii tăi, activitățile extracurriculare oferite de școală.

Pentru a-ți susține creativitatea și curiozitatea, manualul include debateri, investigații și experimente vizuale, fiecare unitate cuprinzând instrumente de autoevaluare menite să urmărească progresul tău artistic.

Arta este un limbaj universal, esențial în dezvoltarea creativității și a gândirii vizuale, stimulând răbdarea, atenția la detalii și încrederea în sine. Folosește acest manual drept model pentru exprimarea ideilor proprii, pentru înțelegerea impactului artei în societate și pentru aprofundarea propriei perspective asupra lumii înconjurătoare.

Ne dorim ca această experiență artistică să te inspire și să te ajute în demersul tău creativ. Mult succes!

Autorii

Prezentarea manualului

Instrucțiuni de utilizare a manualului digital

Varianța digitală a manualului este similară cu cea tipărită, având în plus 75 de AMII, activități multimedia interactive de învățare, cu rolul de a spori valoarea cognitivă. Activitățile multimedia interactive de învățare sunt de trei feluri, simbolizate pe parcursul manualului astfel:

- activitate statică**, de ascultare activă și de 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

Alte butoane folosite în varianta digitală:

- te duce la prima pagină a manualului;
- te duce la pagina imediat anterioară;
- te duce la pagina următoare;
- te duce la ultima pagină a manualului;
- afișează cuprinsul manualului și îți permite accesarea oricărei lecții printr-un salt direct;
- micșorează pagina;
- mărește pagina, pentru o mai bună observare a imaginilor/textului;
- îți oferă mai multe informații despre varianta digitală a manualului;
- afișează întregul conținut al meniului de navigare (butonul este afișat doar în cazul telefoanelor inteligente).

Conceput pentru a asigura elevilor o experiență de învățare dinamică și un parcurs educațional progresiv, în care noțiunile teoretice sunt corelate cu aplicațiile practice, manualul evidențiază tendințe din arta contemporană și artiști de referință, care au influențat percepția actuală asupra artei. În acest mod, elevii descoperă un conținut actual, bine structurat, care îi ajută să înțeleagă și să aplice principiile artei în diverse contexte.

Cele cinci unități de învățare sunt structurate astfel încât să facă legătura dintre *limbajul vizual*, *tehnicele de lucru*, *compoziția artistică*, *cultura vizuală contemporană* și *proiectele*

Manualul este structurat în 5 unități de învățare

U1 Limbajul plastic

Activități de învățare	25	Afișaj pictorial
Lecția 1	12-13	Elemente de perspectivă. Reprezentarea punctului și a dreptei în perspectivă
Lecția 2	14-15	Elemente de perspectivă. Reprezentarea suprafeței și a volumului în perspectivă
Lecția 3	16-17	Noțiuni generale de design. Designul grafic
Lecția 4	18-19	Designul de produs
Lecția 5	20-21	Designul ambiental
Aplicații	22-23	Designul vestimentar*
Recapitulare	24	
Evaluare	25	

U2 Tehnici specifice artelor plastice

Activități de învățare	26	Noțiuni și inovații în tehnicile artistice
Lecția 1	28-29	Tehnici grafice. Reprezentarea grafică
Lecția 2	30-31	Tehnici de pictură. Reprezentarea pictorială
Lecția 3	32-33	Tehnici de sculptură. Modelajul
Lecția 4	34-35	Tehnici de reprezentare arhitecturală. Macheta
Lecția 5	36-37	Tehnici digitale. Fotografa. Modelarea computerizată
Recapitulare	38	
Evaluare	39	

Structura unității de învățare: lecții de predare-învățare

3 Omul în artă. Anatomia corpului și expresivitatea figurii umane

Recapitulare

Modul în care omul este reprezentat vizual are o semnificație în funcție de perioada istorică și de contextul cultural al fiecărui loc. Stilul de redare, concepția despre corp și ideile estetice au influențat maniera în care corpul uman a fost perceput și redat artistic. De la reprezentările simbolice din Antichitate și Egiptul Mediu la cele realiste ale Renașterii și până la stilizarea abstractă a corpului uman în arta modernă sau la imaginile recunoscute din arta contemporană, fiecare lucrare de artă reflectă valorile și percepțiile specifice unei epoci sau unei culturi. Acesta variază în timp și spațiu, fiind un mijloc de a înțelege mai bine gândirea și a sensibiliza artistice în reprezentarea figurii umane.

Să ai idee?

- **Proportia** reprezintă un raport logic, evident direct și în legătură de înțelegere a părților între ele și a părților cu întregul.
- **Armonia** înseamnă organizarea elementelor componente ale unui întreg, în așa fel încât între acestea să existe concordanță, coerență, o potrivire, un acord între ele și între ele.
- **Punctul de greutate** al corpului este simbolul ordinii și al stabilității. Împănșit, corpul devine geometric reflectat echilibrat dintr-un trup și spirit, dintre realitatea concretă și aspirația spre ideal.
- **Arhitectura** umană este o descriere a corpului uman ca fiind o structură de rezistență principală față de care se elaborează proporțiile în arhitectură. Conform concepției lui, bazele pe care stă corpul uman sunt arhitecturale și trebuie să aibă o înălțime de opt capete (proporție de 1:8), ceea ce constituie un raport geometric perfect, aplicabil atât în studiul corpului uman, cât și în arhitectură.

Conexiune

Analizând cele două imagini și remarcând diferențele de reprezentare a personajelor, identifică, pe baza stilului artistic, perioada istorică și spațiul geografic din care provin.

Descoperă

Reprezentarea omului în artă a fost și rămâne unul dintre cele mai importante mijloace de comunicare ale tuturor timpurilor și de autopercepție ca ființă creatoare. Formele plastice ale reprezentării omului au fost influențate de idealurile și de dorințele societății în diferite epoci, fiind corelate cu nivelul de civilizație specific fiecărei perioade istorice. De pildă, în epoca Renașterii, ca o renaștere a preocupărilor artistice din perioada clasică a artei grecești, se poate remarca o interpretare rațională, bazată pe observația atentă a anatomiei corpului uman și pe studiul proporțiilor geometrice. Un exemplu celebru pentru a afla de ce este interpretat este Omul vitruvian, unde Leonardo da Vinci folosește cercul și pătratul pentru a simboliza perfecțiunea și armonia proporțiilor umane. Cerul sugerează ideea de înălțare și mișcare înălțătoare, în timp ce pătratul este simbolul ordinii și al stabilității. Împănșit, cele două forme geometrice reflectă echilibrul dintre trup și spirit, dintre realitatea concretă și aspirația spre ideal.

Aplică

Realizează un colaj în care să descrii corpul uman în componente distincte, utilizând fragmente care evidențiază diferite părți ale corpului. Descoperă o fotografie sau un desen al unui corp uman și recompoziționează-l folosind secțiunile izolate. Experimentează poziționarea acestora într-un mod care sugerează mișcare, transformarea sau o relație neașteptată între părțile corpului. Adaugă elemente suplimentare colajului, cum ar fi culori, texturi sau alte materiale, pentru a consolida conceptul tău artistic și pentru a evidenția semnificația lucrării.

Portofoliu

Realizează un portofoliu pentru a crea un mediu necesar pentru a prezenta lucrările tale artistice. Alege o temă sau un subiect care să te inspire și să te motiveze să lucrezi. Folosește materialele din portofoliu pentru a crea o lucrare care să reflecte gândirea ta artistică și să te ajute să îți dezvolti stilul personal.

Structura lecției: Un parcurs de învățare coerent și eficient, în 6 pași didactici

Recapitulez

Această secvență permite recapitularea unor cunoștințe învățate anterior la ora de educație plastică.

Conexiune

Elevul își pune primele întrebări referitoare la ceea ce urmează să descopere în noua lecție.

Descoperă

În această secțiune se regăsesc noțiunile necesare dezvoltării competențelor asumate prin programa școlară.

creative. Fiecare unitate acoperă aspecte ale formării artistice și îi încurajează pe elevi să gândească critic și să fie creativi prin metode moderne, precum *dezbatere*, *analize vizuale*, *investigații* și *proiecte de grup*. Lecția de aprofundare *Designul vestimentar**, menită să îmbogățească experiența de învățare a elevilor, a fost integrată pentru a oferi o perspectivă mai amplă asupra artei, întregind conținutul deja existent.

Manualul include instrumente de *evaluare* și de *autoevaluare*, precum și *fișe de observare sistematică a activității* și a *comportamentului elevilor*, facilitând, astfel, evaluarea progresului acestora și sprijinind dezvoltarea lor artistică și personală.

U3 Compoziția plastică



Proiectare	40
Lecția 1	42-43
Lecția 2	44-45
Lecția 3	46-47
Lecția 4	48-49
Lecția 5	50-51
Lecția 6	52-53
Lecția 7	54-55
Recapitulare	56
Evaluare	57

40 **Reprezentarea omului în artă - scheme clasice versus viziune modernă**

Studiul după natură. Natura statică. Modelarea formei prin ton. Redarea volumului. Modelarea spațiului prin culoare. Redarea atmosferei. Culoare, materialitate și textură în studiul după natură. Omul în artă. Analiza corpului și expresivitatea figurii umane. Proportie corpului uman. Proportie portretului și expresia facială. Compoziții figurative și personaj unite. Modificarea succesiunii a spațiului plastic în compoziția decorativă. Duzia optică.

U4 Noțiuni de cultură artistică. Direcții de manifestare în artele vizuale contemporane



Proiectare	58
Lecția 1	60-61
Lecția 2	62-63
Lecția 3	64-65
Lecția 4	66-67
Recapitulare	68
Evaluare	69

58 **Portret jurnalistic. Interviu cu un artist contemporan**

Arta postmodernă - tranziția de la arta modernă la arta contemporană. Arta contemporană în spațiul public. Tablouri minime. Experiment. Arhitectura postmodernă și contemporană. Tendințe în artă și arhitectura contemporană românească.

U5 Proiecte și evenimente. Afișul de promovare



Proiectare	70
Lecția 1	72-73
Lecția 2	74-75
Lecția 3	76-77

70 **Exercițiu: Portret din obiecte**

Proiect - Experimentul EXTRAcolor. Realizarea materialelor de promovare și organizarea evenimentului. Afișul de promovare. Evenimentul final și evaluarea proiectului.

recapitulare

Recapitulare



Folosirea diferitelor tehnici și modalități de exprimare artistică contribuie la perfecționarea abilităților plastice și la optimizarea comunicării vizuale. Conștientizarea posibilităților și de limitărilor fiecărui gen de artă vizuală, artiștii își aleg instrumentele și materialele specifice unei tehnici de lucru în funcție de subiectul și de mesajul pe care doresc să-l comunice.

1. Priveste imaginile de mai jos și constată diferențele modalității de reprezentare picturală.

realism **impresionism** **expresionism** **abstracționism**

În lucrarea lui Gustave Courbet (fig. 1) este evidentă dorința artistului de a reprezenta cât mai fidel realitatea, pe când în pictura lui Claude Monet devine importantă captarea atmosferei unui moment fugitiv (fig. 2).

În timp ce culorile intense ale lui Kirchner (fig. 3) transmit o stare emoțională puternică încorporată în subiectul peisajului, Heijnebroek folosește în compoziția sa puterea de expresie a liniilor, a culorilor și a formelor abstracte (fig. 4).

Cele mai noi metode de reprezentare în artele vizuale sunt tehnicile digitale (de exemplu, fotografia digitală, modelarea computerizată), care, cu ajutorul tehnologiilor avansate și al programelor specializate, oferă noi modalități de exprimare artistică.

2. Alege un obiect arhitectural, documentează-l despre istoria acestuia, apoi ilustrează-l folosind o tehnică preferată. Întregesc lucrarea într-un proiect de expoziție colectivă, cu subiectul Căminul în jurul nostru.

evaluare

Evaluare

1. Priveste imaginile cu diferite moduri de reprezentare a Turnului Eiffel. Numerele în scris tehnice în care au fost realizate lucrările.

2. Trasează în cadrul tău următoarele enunțuri și notează în dreptul fiecăruia dacă este adevărat sau fals.

a. Reprezentările sculpturale și cele arhitecturale fac parte din domeniul reprezentărilor tridimensionale.

b. Căpșii și asamblarea sunt tehnici digitale.

c. Digitalizarea aparaturii de fotografiat a revoluționat metoda de aplicare a culorilor în reprezentarea picturală.

d. Modelajul este una dintre tehnicile cel mai frecvent utilizate de sculptori.

e. Tehnica gravurii nu aparține reprezentărilor sculpturale.

3. Realizează o lucrare după o imagine a Turnului Eiffel, folosind, la alegere, una dintre tehnicile de grafică învățate.

Proiectare
1. 0,5 h x 5 = 2,5 puncte
2. 0,5 h x 5 = 2,5 puncte
3. 4 puncte
Se acordă 3 puncte din oficiu.
Total: 10 puncte

Robert Delaunay, Turnul Eiffel (1910-1912)

Luc Viatore - Turnul Eiffel reflectat într-o baie

George Senea, Turnul Eiffel (ca 1990)

proiect

INVESTIGAȚIE

Noutăți și inovații în tehnicile artistice

Investigația este o metodă de învățare participativă, care ajută la dobândirea cunoștințelor noi prin cercetare și descoperire, creșterea încrederea în sine a elevilor și mărirea autonomiei acestora în procesul de învățare. Această metodă încurajează formularea întrebărilor, verificarea informațiilor, analiza datelor obținute și prezentarea unor concluzii bazate pe dovezi.

Tema Noastră! (investiți în tehnicile artistice presupune o cercetare a materialelor, a materialelor și a instrumentelor folosite în domeniul artei, începând cu cele descoperite în secolul al XIX-lea până la cele mai recente inovații ale secolului al XXI-lea).

Scopul investigației este de a aprofunda cunoștințele legate de tehnicile artistice, prin găsitarea diferitelor modalități de cercetare, ce pot fi aplicate ulterior și în alte contexte, dezvoltarea simțului analitic și a capacităților de colaborare în echipă.

Validarea acestui demers se va concretiza prin prezentarea publică a studiului la sfârșitul investigației.

Etape de realizare a investigației

1. **Planificarea investigației**
Se organizează echipe de câte 4 sau 5 elevi. Fiecare echipă își alege o zonă de cercetare în care să dozeze și să aprofundeze cunoștințele (de exemplu, instrumente, culori și pigmenți, solvenți și medii, suporturi de lucru, materiale pentru lucrul în relief).

2. **Colectarea și analiza datelor**
Documentarea se realizează individual, prin colectarea informațiilor și înregistrarea lor sub formă de notite. Informațiile se analizează și se structurează colectiv în cadrul echipei, apoi se interpretează rezultatele.

3. **Redactarea raportului**
Investigația se formulează în scris. Aceasta cuprinde: toate etapele procesului, o descriere detaliată a evoluției studiului și concluziile cercetării.

4. **Prezentarea concluziilor**
Echipa prezintă, în fața colegilor de clasă, datele acumulate și concluziile rezultate în urma cercetării. Se recomandă ca prezentarea să conțină imagini ilustrative pentru subiectul ales sau chiar obiecte concrete, materiale, substanțe etc., folosite în cadrul investigației.

Fișă de autoevaluare

Criteriu	Da	Parțial	Nu
Am participat la investigație alături de colegii de echipă.			
Am cercetat subiectul ales.			
Am analizat și structurat informațiile împreună cu membrii echipei.			
Am elaborat raportul investigației.			
Am prezentat colegilor de clasă concluziile realizate împreună cu ceilalți membri ai echipei.			

Fișă de observare sistematică a activității și a comportamentului elevilor

Criteriu	Da	Parțial	Nu
Organizarea echipei și alegerea unui subiect comun pentru tema dată.			
Gradul de participare în colectarea datelor.			
Analizarea și structurarea informațiilor.			
Comunicarea și cooperarea în cadrul echipei de investigație.			
Formularea concluziilor și redactarea raportului.			
Prezentarea investigației realizate de către echipă.			

În concluzie, cunoștințele dobândite despre unele tehnici artistice specifice, posibilitățile expresive și limitările fiecărui gen de artă vizuală, artiștii își aleg instrumentele și materialele specifice unei tehnici de lucru în funcție de subiectul și de mesajul pe care doresc să-l comunice.

1-a-z Dicționar de artă

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

Aplic

Aplicațiile presupun folosirea de tehnici și materiale diverse, specifice artelor plastice. Elevii își exersează spiritul de observație și de analiză și își explorează creativitatea.

Portofoliu

Portofoliul reprezintă un martor al dezvoltării elevului pe parcursul anului școlar, conținând toate produsele artistice în vederea evaluării.

Cuprins

	Nr. pag.	Lecții
	8	Recapitulare inițială
UNITATEA I Limbajul plastic	10	Analiză de imagine – Afișul publicitar
	12	L1: Elemente de perspectivă. Reprezentarea punctului și a dreptei în perspectivă
	14	L2: Elemente de perspectivă. Reprezentarea suprafeței și a volumului în perspectivă
	16	L3: Noțiuni generale de design. Designul grafic
	18	L4: Designul de produs
	20	L5: Designul ambiental
	22	Aprofundare – Designul vestimentar*
	24	Recapitulare
	25	Evaluare
UNITATEA II Tehnici specifice artelor plastice	26	Investigație – Noutăți și inovații în tehnicile artistice
	28	L1: Tehnici grafice. Reprezentarea grafică
	30	L2: Tehnici de pictură. Reprezentarea picturală
	32	L3: Tehnici de sculptură. Modelajul
	34	L4: Tehnici de reprezentare arhitecturală. Macheta
	36	L5: Tehnici digitale. Fotografia. Modelarea computerizată
	38	Recapitulare
	39	Evaluare
UNITATEA III Compoziția plastică	40	Dezbateri – Reprezentarea omului în artă – viziune clasică versus viziune modernă
	42	L1: Studiul după natură. Natura statică. Modelarea formei prin ton. Redarea volumului. Modularea suprafeței prin culoare. Redarea atmosferei
	44	L2: Culoare, materialitate și textură în studiul după natură
	46	L3: Omul în artă. Anatomia corpului și expresivitatea figurii umane
	48	L4: Proporțiile corpului uman
	50	L5: Proporțiile portretului și expresia facială
	52	L6: Compoziții figurative cu personaje umane
	54	L7: Modificarea succesivă a spațiului plastic în compoziția decorativă. Iluzia optică
	56	Recapitulare
	57	Evaluare
UNITATEA IV Noțiuni de cultură artistică. Direcții de manifestare în artele vizuale contemporane	58	Interviu – Portret jurnalistic. Interviu cu un artist contemporan
	60	L1: Arta postmodernă – tranziția de la arta modernă la arta contemporană
	62	L2: Arta contemporană în spațiul public. Tehnici mixte. Experiment
	64	L3: Arhitectura postmodernă și contemporană
	66	L4: Tendințe în arta contemporană românească
	68	Recapitulare
	69	Evaluare
UNITATEA V Proiecte și evenimente. Afișul de promovare	70	Proiect – Expoziția <i>Portret de absolvent</i>
	72	L1: Proiect – <i>Exploratorium EXTRAșcolar</i>
	74	L2: Realizarea materialelor de promovare și organizarea evenimentului. Afișul de promovare
	76	L3: Evenimentul final și evaluarea proiectului
	78	Evaluare finală

Competențe specifice asociate

1.1; 1.2; 1.3;
3.1.

1.1; 1.2;
2.1;
3.1.

1.2;
2.1; 2.2;
3.1.

1.1; 1.2; 1.3.

1.1; 1.3;
2.2;
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



Recapitulare inițială



Jean Bernard, *Piersică*



Mary Daisy Arnold, *Prunus persica* (1914)

Citește pasajele recapitulative de mai jos, pentru a-ți aminti cunoștințele învățate în clasa a VII-a la Educație plastică. Observă imaginile și rezolvă exercițiile.

1. Studiul după natură implică realizarea **schițelor** și a **studiilor** aprofundate ca etapă preliminară de lucru. **Natura statică** presupune reprezentarea unor elemente naturale, forme geometrice sau obiecte cotidiene, organizate într-o compoziție echilibrată și armonioasă. Desenarea naturii statice se realizează ținând cont de așezarea obiectelor în planurile de adâncime și respectând forma, proporția și volumul acestora în cadrul compoziției.

Forma și volumul obiectelor se realizează prin:

- respectarea **proporțiilor** obiectelor;
- diferențierea zonelor de **lumină**, **semiumbră**, **umbră** și **reflex**;
- **modelarea formelor** și a **texturilor prin valoare**;
- **modularea culorilor** și a **nuașelor**.

Lucrările de artă pot fi realizate prin diferite **mijloace de exprimare artistică**, utilizând diverse **tehnici**, dintre care pot fi enumerate: **grafica** (creion, cărbune, pastel, tuș), **pictura** (acuarelă, tempera, acrilic, ulei), **sculptura** (modelare, cioplire, turnare etc.).

- Privește figurile 1 și 2. Poartă un scurt dialog cu colega/colegul de bancă despre asemănările și deosebirile dintre cele două reprezentări ale piersicii, comparând imaginile.

2. Peisajul este un gen de reprezentare descriptivă a unui fragment din natură.

Printre modalitățile de reprezentare a spațiului tridimensional într-o lucrare, se amintesc:

- **perspectiva liniară** (micșorarea succesivă a elementelor);
- **perspectiva tonală** (diminuarea gradată a intensității tonurilor);
- **perspectiva cromatică** (răcirea progresivă a culorilor și a nuașelor).

- Căruia gen de reprezentare vizuală aparține lucrarea intitulată *Grădinarii* a pictorului Gustave Caillebotte (fig. 3)?
- Consideri că grădina în care se află personajele este una vastă sau redusă ca dimensiune? Argumentează-ți răspunsul, observând indiciile din imagine.
- Ce tip de perspectivă este prezent în lucrare?



Gustave Caillebotte, *Grădinarii* (1875-1877)

3. Compoziția plastică folosește **principiile compoziționale** (paginația, structura compozițională, ordonarea și ierarhizarea elementelor, ritmul, diversitatea și unitatea) pentru organizarea spațiului vizual.

În **compoziția statică**, elementele sunt organizate pe o structură compozițională dominată de linii orizontale și verticale, ceea ce oferă o senzație de stabilitate, de calm și de echilibru.

În **compoziția dinamică** sunt folosite structuri asimetrice, formate din linii oblice, frânte și curbe, care sugerează senzația de mișcare, de instabilitate și de tensiune.

Conform intenției artistului, o lucrare poate avea **un centru** sau **mai multe centre de interes**. Acestea au rolul de a direcționa atenția privitorului spre elementele principale și de a scoate în evidență componenta vizuală esențială a compoziției.

Compoziția decorativă, destinată decorării obiectelor sau a spațiilor ambientale, folosește motive ornamentale. Acestea sunt realizate prin stilizare, urmând **principiile decorative**, ce oferă unitate și armonie compozițiilor (**repetiția, alternanța, gradația, simetria**). Arta decorativă include: **artele murale, artele focului și artele textile**.

- Privește și compară lucrările 4 și 5. Ce tip de compoziție și ce principii compoziționale observi în imagini?



Paul Cézanne, *Patru piersici pe o farfurie* (1890-1894)



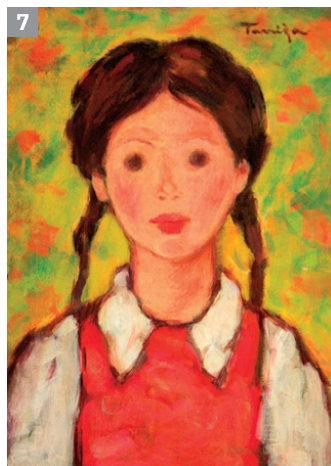
William Morris, *Fructe* (1915-1917)

4. Reflecțează asupra cetăților, bisericilor, ruinelor sau monumentelor pe care le-ai vizitat în excursii sau despre care ai învățat în clasa a VII-a, cum ar fi: ruinele cetății Sarmizegetusa Regia, bisericile fortificate din Transilvania, bisericile pictate ale mănăstirilor din nordul Moldovei, palatele în stil brâncovenesc din Țara Românească sau ansamblul sculptural al lui Constantin Brâncuși din Târgu Jiu.

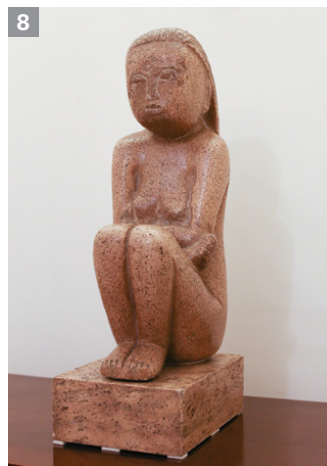
- Discută împreună cu colegii tăi despre rolul acestor valori culturale în dezvoltarea istoriei artei românești.
- Pentru a-ți aprofunda cunoștințele, vizitează muzee și instituții culturale, unde poți descoperi lucrări ale artiștilor români renumiți (Nicolae Grigorescu, Ștefan Luchian, Nicolae Tonitza, Victor Brauner, Constantin Brâncuși etc.) și creații ale meșterilor artizani, care reflectă tradițiile culturale românești.
- Adaugă, în jurnalul tău de artă, fotografii, schițe, ilustrații și impresii despre locurile vizitate, despre creațiile artiștilor și artizanilor populari, pentru aprofundarea înțelegerii tale despre arta și cultura românească.
- Privește imaginile (fig. 6-9) și asociază corespunzător lucrările cu artiștii și titlurile acestora.



Constantin Brâncuși, *Cumînțenia Pământului* (1907)



Nicolae Grigorescu, *Portret de țărăncă* (1896)



Ștefan Luchian, *Portret de femeie* (1900-1901)



Nicolae Tonitza, *Fetița cu codițe*

Afișul publicitar



Alphonse Mucha, *Reverie*
sau Afiș pentru Editura
F. Champenois (1898)



Valdemar Andersen, Afiș pentru
o expoziție de afișe la Grădina
Zoologică din Copenhaga (1907)



Roger Broders, Afiș de
promovare turistică a Turului
„Mont Blanc” (1927)

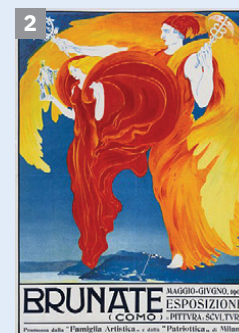
Imaginea publicitară are scopul de a promova diverse produse comerciale și variate evenimente socioculturale. Ambalajele, afișele și reclamele sunt doar câteva exemple din sectorul producției publicitare, unde reprezentarea vizuală este utilizată în vederea conectării cu observatorul pentru a-i capta atenția și a-i comunica un mesaj. Pentru a fi eficiente, imaginile realizate în domeniul publicitar trebuie să fie atractive estetic și să evoce particularitatea produselor sau a evenimentelor promovate.

Analiza unui afiș publicitar

Studierea impactului unui afiș necesită o privire analitică și o cercetare minuțioasă a conținutului publicitar. Descrierea afișului se face prin descoperirea relației dintre elementele care îl compun (forme, culori, texte) și analiza semnificației lor. Corelând informațiile, se înțelege scopul publicitar pe care afișul îl vizează.

Principalele direcții de apreciere în analiza unui afiș publicitar

- 1. Ilustrația și percepția vizuală** (fig. 1). Afișul, conceput pentru a fi expus public, se bazează pe comunicarea vizuală. Ilustrația aparține genului grafic, fiind componenta majoră a afișului. Din punctul de vedere al percepției vizuale, aceasta trebuie să capteze atenția, să fie sugestivă și să conțină un text de promovare.
- 2. Cromatica și efectul culorilor** (fig. 2 și 3). Cromatica este primul aspect determinant al unui afiș publicitar. Datorită importanței acordate impactului vizual, cromatica ilustrației trebuie să fie aleasă în acord cu tematica afișului. Culorile – pure sau amestecate, calde sau reci, în contrast sau în armonie – au un efect emoțional și o semnificație proprie, de care se ține seama în conceperea imaginii de publicitate. Pentru a fi atractiv, afișul comercial este realizat în culori pure, contrastante, în timp ce afișul cultural este elaborat în nuanțe rafinate sau tonuri solemne, ce tind spre alb și negru.
- 3. Textul și claritatea mesajului** (fig. 4). Informațiile scrise în cadrul afișului asigură răspândirea mesajului în spațiul public. Textul, scurt și concis, trebuie să prezinte date clare despre conținutul produsului comercial sau despre scopul evenimentului sociocultural. Textul poate fi delimitat sau integrat în compoziția imaginii. Este indicat ca fontul, mărimea și culoarea literelor alese să fie adecvate esteticii întregului afiș.



Umberto Boccioni,
Afiș pentru o expoziție
(1909)

Alege unul dintre afișele ilustrate și redactează un text de analiză, ținând cont de direcțiile de apreciere enumerate și de aspectele precizate. Prezintă analiza colegilor, apoi adaug-o la portofoliu.

Fișă de autoevaluare

Criterii	Da	Parțial	Nu
Am ales lucrarea artistică pentru tema propusă, <i>analiza unui afiș publicitar</i> .			
Am identificat elementele componente ale afișului.			
Am înțeles mesajul lucrării.			
Am redactat textul de analiză.			
Am prezentat studiul colegilor de clasă.			

Fișă de observare sistematică a activității și a comportamentului elevilor

Criterii	😊	😐	😞
Analizarea atentă a imaginii, respectând direcțiile de apreciere enumerate			
Elaborarea și redactarea textului scris			
Argumentarea concisă și coerentă			

U1

Limbajul plastic



Analiză de imagine

10

Afișul publicitar

Lecția 1

12-13

Elemente de perspectivă. Reprezentarea punctului și a drepte în perspectivă

Lecția 2

14-15

Elemente de perspectivă. Reprezentarea suprafeței și a volumului în perspectivă

Lecția 3

16-17

Noțiuni generale de design. Designul grafic

Lecția 4

18-19

Designul de produs

Lecția 5

20-21

Designul ambiental

Aprofundare

22-23

Designul vestimentar*

Recapitulare

24

Evaluare

25

Recapitulez



Perspectiva este o metodă convențională de transpunere în plan, pe o suprafață bidimensională, a spațiului real, tridimensional. Realizarea perspectivei se poate face prin intermediul desenului (perspectivă liniară) și al culorii (perspectivă cromatică). Perspectiva, ca disciplină consacrată, este aplicată în arhitectură, design și scenografie, pentru proiectarea tridimensională a clădirilor, a obiectelor și a diverselor spații de manifestare artistică.

Tipuri de perspectivă liniară:

- perspectivă cu un punct de fugă;
- perspectivă cu două puncte de fugă;
- perspectivă cu trei puncte de fugă.



Piero della Francesca, *Flagelarea lui Hristos* (cca 1455)



Andrea Pozzo, *Glorificarea Sfântului Ignațiu* (1685-1694) – detaliu, Biserica Sfântul Ignațiu de Loyola, Roma



Giorgio de Chirico, *Muzele tulburătoare* (1924-1925)

Elemente de perspectivă. Reprezentarea punctului și a dreptei în perspectivă



Conexiune

Folosește camera telefonului pentru a fotografia un fragment din realitatea care te înconjoară (de exemplu, o clădire, o stradă sau un peisaj). Repetă exercițiul din diferite unghiuri și distanțe de fotografiere, pentru a constata modul în care perspectiva se schimbă în funcție de poziția și de distanța față de camera fotografică a telefonului.

Cum ar putea fi aplicată perspectiva în compoziția plastică?



Descopăr



Perspectiva a avut un rol esențial în evoluția artei, oferind artiștilor o metodă de a reda în lucrările lor imagini iluzorii, care simulează modul în care ochiul uman percepe spațiul real.



În perioada Renașterii, mari artiști precum Leonardo da Vinci, Michelangelo Buonarroti, Rafael Sanzio, Albrecht Dürer, Sandro Botticelli, Andrea Mantegna și Piero della Francesca (fig. 1) au folosit perspectiva liniară pentru a crea compoziții complexe, care dau impresia de spațialitate și de profunzime în lucrările de artă.

În pictura murală din secolele XVII și XVIII, elementele arhitecturale pictate fuzionează cu formele concrete de arhitectură, creând senzația că spațiul pictural se extinde în spațiul real.

Artiști precum Michelangelo Merisi da Caravaggio, Rembrandt van Rijn, Peter Paul Rubens sau Andrea Pozzo (fig. 2) au perfecționat tehnicile de perspectivă prin utilizarea multiplelor puncte de fugă, creând impresia unui spațiu vast și profund. De asemenea, în această perioadă, se acordă un interes tot mai mare reprezentării spațiale dinamice, prin aplicarea metodei **perspectivelor accelerate**.



În perioada modernă, un număr tot mai mare de artiști își creează propriile programe artistice. Paul Cézanne, Vincent Van Gogh, Paul Gauguin își realizează lucrările de artă în conformitate cu propria viziune și concepție spațială.

Artiști din perioada suprarealismului precum Salvador Dalí, René Magritte sau Giorgio de Chirico (fig. 3) au folosit perspectiva într-un mod inedit, exagerând sau distorsionând spațiul, pentru a crea scene imaginare ce sfidează logica și aduc în prim-plan visul și subconștientul uman.

Inițiatorii cubismului, Pablo Picasso și Georges Braque, au revoluționat abordarea perspectivei, prin folosirea mai multor puncte de vedere într-o singură imagine. Această modalitate evidențiază fragmentarea spațiului și oferă o perspectivă simultană.

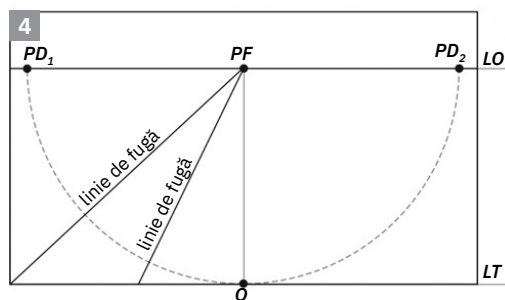
Artiștii contemporani abordează perspective subiective diverse, iar tehnologiile digitale actuale permit noi modalități de exprimare, de la instalații interactive în mediul ambiental la perspective generate de inteligența artificială, oferind alte dimensiuni percepției spațiului în artă.

Elemente de perspectivă

Pentru realizarea spațiului perspectival se trasează o linie orizontală pe foaia de hârtie. Se obține, astfel, **linia de orizont (LO)**. Se fixează un **punct de fugă (PF)** pe linia de orizont. Se stabilește **punctul de vedere (O)** prin trasarea unei perpendiculare din **PF** pe **linia terestră (LT)** – fig. 4. Se pot observa următoarele elemente:

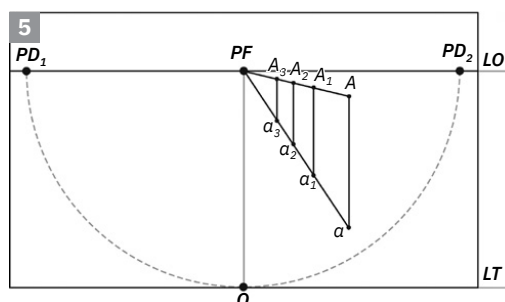
- **linia de orizont (LO):** linia imaginată situată la nivelul ochilor privitorului, care separă planul orizontal, terestru, de planul aerian, al cerului;

- **punctul de fugă (PF):** punctul de pe linia de orizont în care converg liniile de fugă;
- **punctul de vedere (O):** poziția observatorului față de subiect;
- **punctul de distanță (PD):** distanța observatorului față de subiect; se obține prin rabatarea punctului de vedere pe linia de orizont în stânga (PD_1) sau în dreapta (PD_2) punctului de fugă;
- **linii de fugă:** liniile imaginare care converg spre punctul de fugă;
- **linia terestră (LT):** limita inferioară a spațiului vizual, fiind, de obicei, plasată în partea de jos a imaginii.



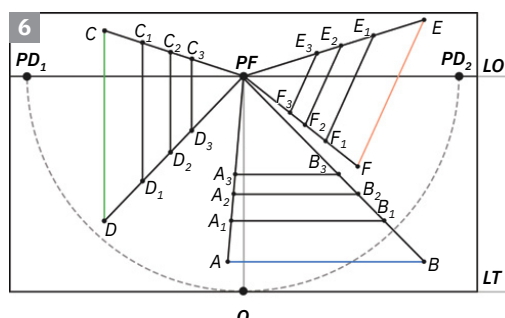
Reprezentarea punctului în perspectivă

În perspectivă, punctul poate fi reprezentat folosind proiecția sa pe planul orizontal al imaginii (planul terestru). Se ia punctul A în spațiul perspectival și proiecția lui (a) pe planul orizontal. Localizarea acestui punct în spațiu se realizează prin raportarea la linia orizontului (LO). Punctul A este cu atât mai depărtat de observator (O), cu cât proiecția sa (a) pe planul orizontal este mai apropiată de linia orizontului (LO) – fig. 5.



Reprezentarea dreptei în perspectivă

Se trasează în spațiul perspectival segmente de dreaptă, în vedere frontală, astfel: orizontal (AB), vertical (CD) și oblic (EF). Din fiecare punct de capăt al dreptelor se trasează linii spre punctul de fugă (PF). Prin trasarea unor linii paralele cu dreptele inițiale, în limita liniilor de fugă, se observă micșorarea acestora, pe măsură ce se depărtează de observator către punctul de fugă (de exemplu, $AB > A_1B_1 > A_2B_2 > A_3B_3$) – fig. 6.



În concluzie, în artele vizuale, perspectiva este fundamentală pentru crearea impresiei de profunzime spațială, oferind artiștilor o metodă de a reprezenta tridimensionalitatea formelor și adâncimea spațiului pe suprafața bidimensională a lucrării de artă.



Aplic

Folosește structura imaginii realizate după modelul de mai sus (fig. 6) și schițează în creion elementele unui peisaj în care adâncimea este sugerată prin micșorarea treptată a formelor. Utilizează linii de fugă și variația dimensiunii obiectelor pentru redarea spațiului și a adâncimii peisajului. Parcurge următoarele etape.

1. Alege un punct de fugă central sau lateral pe linia de orizont.
2. Desenează un drum (cale ferată, stradă) care se îngustează spre punctul de fugă ales.
3. Plasează elemente naturale (copaci, dealuri, case) în perspectivă, micșorându-le treptat pe măsură ce se apropie de punctul de fugă.
4. Aadaugă detalii și finalizează lucrarea în funcție de viziunea proprie.

Criterii de evaluare și de autoevaluare

Trasarea corespunzătoare a liniei de orizont și stabilirea punctului de fugă			
Desenarea elementelor în perspectivă			
Realizarea echilibrului vizual al compoziției și unitatea lucrării			



Dictionar de artă



perspectivă accelerată –

tehnică artistică în care proporțiile sau dimensiunile unui obiect sau ale unui spațiu sunt exagerate în mod deliberat pentru a amplifica senzația de adâncime, apropiere sau distanță în compoziție

Portofoliu



Analiza unei lucrări de artă și a tehnicilor de perspectivă aplicate

Analizează imaginea de mai jos, redactând un text scurt, în care să incluzi următoarele criterii:

- identificarea elementelor de perspectivă;
- observarea tipurilor de perspectivă care pun în valoare adâncimea și sugerează spațiul;
- analiza modului în care aplicarea tehnicilor de perspectivă contribuie la efectul vizual general al lucrării;
- exprimarea opiniilor și a reflecțiilor personale asupra lucrării.



Andrea Mantegna, *Adormirea Maicii Domnului* (1462-1464)

Portofoliul are în vedere colectarea materialelor realizate pe durata întregului an școlar.

Criterii de evaluare și de autoevaluare

- Respectarea temelor, tehnicilor și a cerințelor propuse
- Abordarea personală a compozițiilor realizate
- Finalizarea și calitatea execuției lucrărilor
- Coerența, organizarea și prezentarea estetică a portofoliului

Recapitulez



Perspectiva, descoperită în perioada Renașterii, a făcut posibilă reprezentarea veridică a realității în cadrul imaginii artistice. Bazându-se pe modul în care este văzută lumea în trei dimensiuni, perspectiva folosește punctul unic de vedere al observatorului, conform căruia elementele naturii se micșorează în spațiu pe măsură ce se apropie de orizont. Principiul fundamental al perspectivei liniare constă în convergența dreptelor paralele în puncte situate fie pe linia de orizont, fie deasupra sau sub nivelul acesteia. În arta reprezentării spațiului, se cunosc trei tipuri principale de perspective: **perspectiva cu un punct de fugă** (pentru obiecte observate frontal), **perspectiva cu două puncte de fugă** (pentru obiecte văzute dintr-un unghi) și **perspectiva cu trei puncte de fugă** (pentru vederi extreme, de sus sau de jos).

Elemente de perspectivă. Reprezentarea suprafeței și a volumului în perspectivă



Conexiune



Poziționează-te, consecutiv, în mai multe puncte din spațiul clasei și observă modul în care interiorul și obiectele din el își schimbă aspectul pe măsură ce distanța și unghiul de vedere variază. Modificările de viziune constatate indică faptul că percepția naturală a spațiului și a obiectelor cuprinse în cadrul lui este influențată de un punct de vedere sau de unghiul din care sunt observate.

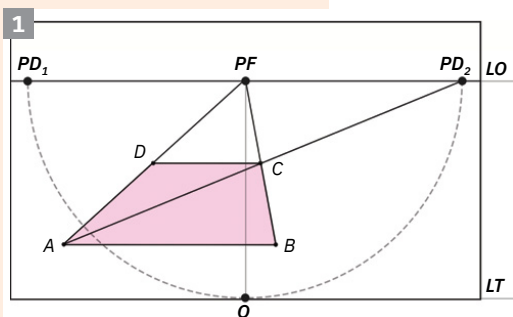


Descopăr

Vizualizarea atentă a spațiului tridimensional – în care formele volumetrice (naturale sau artificiale) se desfășoară – ajută la înțelegerea orientării acestora în spațiu și la redarea suprafețelor lor în perspectivă. Cunoașterea regulilor perspectivei liniare este esențială pentru artiștii plastici (pictori, graficieni sau sculptori), interesați să reproducă cât mai corect realitatea vizuală, dar mai cu seamă pentru specialiștii disciplinelor artelor aplicate (design ambiental, scenografie, arhitectură și urbanism), deoarece ele permit crearea unor proiecte concrete, destinate spațiului public.

Reprezentarea în perspectivă a suprafeței

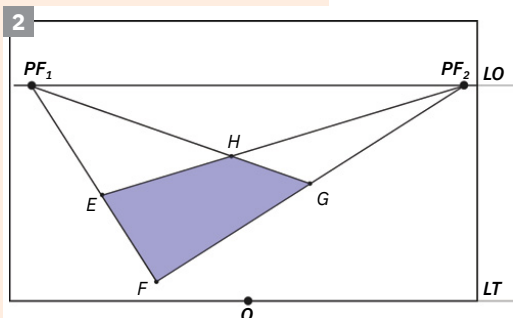
1. Reprezentarea cu un punct de fugă a unei suprafețe, în vedere frontală (pătratul ABCD)



Pietro di Giovanni d'Ambrogio,
Născutarea Sfântului Nicolae
(cca 1435-1440)

În spațiul perspectival se pornește de la un segment de dreaptă (AB), paralel cu linia terestră (LT). Din punctele A și B se duc linii care converg în punctul de fugă (PF). Din A se trasează o linie în punctul de distanță (PD_2), care va intersecta linia de fugă dusă din punctul B . Acest punct de intersecție se notează cu C . Din C se trasează o paralelă la segmentul de dreaptă inițială (AB), care intersectează linia de fugă APF în punctul D , obținându-se pătratul $ABCD$ – fig. 1.

2. Reprezentarea cu două puncte de fugă a unei suprafețe (dreptunghiul EFGH)



Johannes Vermeer, *Concertul*
(cca 1663-1666)

Se stabilesc în spațiul perspectival linia orizontului (LO) și două puncte de fugă, situate la o distanță aleatorie (PF_1 , PF_2). Pe linia de fugă trasată spre PF_1 se alege un segment de dreaptă (EF), care va reprezenta lățimea dreptunghiului. Se trasează linii de fugă din punctele E și F în al doilea punct de fugă (PF_2). Se stabilește aleatoriu lungimea dreptunghiului (FG) pe linia trasată din punctul F spre punctul de fugă PF_2 . Din punctul G se trasează o linie de fugă în PF_1 , care va intersecta EPF_1 în punctul H și, astfel, se obține dreptunghiul $EFGH$ – fig. 2.

Reprezentarea în perspectivă a volumului

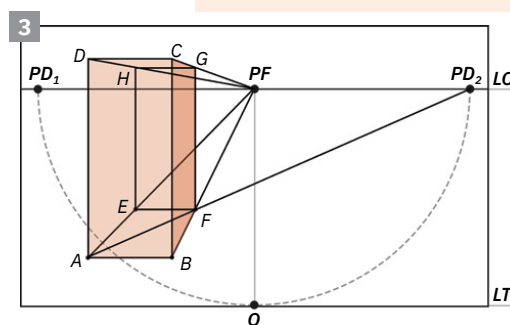
(paralelipipedul dreptunghic $ABCDEFGH$)

1. Reprezentarea cu un punct de fugă

În spațiul perspectival se pornește de la un dreptunghi $ABCD$, văzut frontal, cu lungimea și lățimea fixate la alegere. Din fiecare punct (A , B , C și D) se trasează linii spre punctul de fugă (PF). Se stabilește adâncimea paralelipipedului și se trasează paralele la toate laturile dreptunghiului. Se obține un paralelipiped redat în perspectivă – fig. 3.



Pieter Jansz. Saenredam,
Biserica din Utrecht (cca 1650)

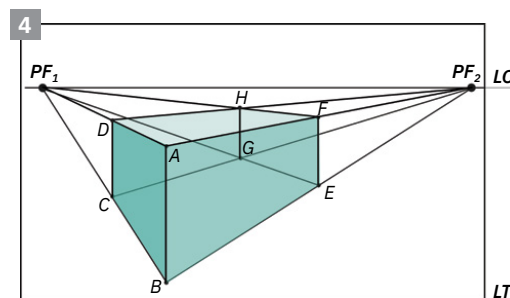


2. Reprezentarea cu două puncte de fugă

Se stabilesc cele două puncte de fugă (PF_1 , PF_2) pe linia de orizont (LO). Se trasează în spațiul perspectival o linie verticală (AB). Extremitățile segmentului de dreaptă (AB) se unesc liniar cu fiecare punct de fugă în parte (PF_1 , PF_2). Se trasează alte două linii verticale (CD , EF) în stânga și în dreapta verticalei AB . Extremitățile acestora se vor uni cu punctele PF_1 și PF_2 . Din intersecția liniilor de fugă se obține cea de-a patra verticală (GH), care încheie reprezentarea paralelipipedului în spațiu – fig. 4.



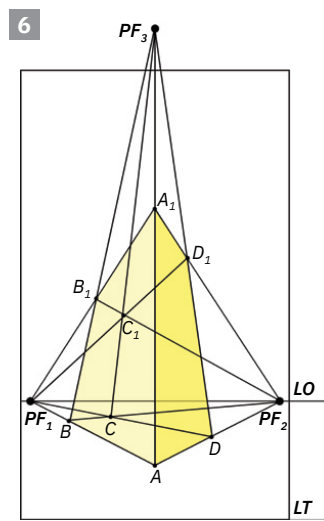
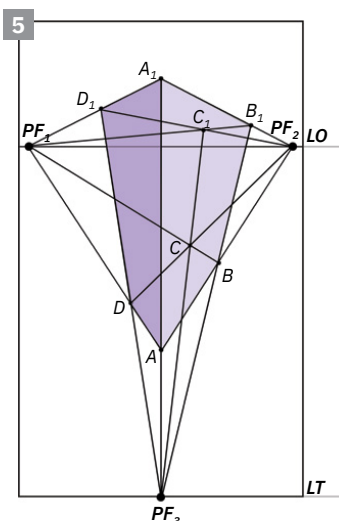
Edward Hopper, *Fereastră hotelului* (1955) – detaliu



3. Reprezentarea cu trei puncte de fugă

În spațiul perspectival, cel de-al treilea punct de fugă se stabilește deasupra liniei de orizont (vedere de jos, de la nivelul solului) sau sub nivelul ei (vedere de sus, panoramică), creându-se iluzia de înălțime și senzația de grandoare a volumelor. Se constată că toate liniile orizontale converg în punctele de fugă de pe linia orizontului, iar cele verticale se unesc în cel de-al treilea punct de fugă (fig. 5, jos).

- Compară figurile 5 și 6, observând poziționarea liniei de orizont în ambele cazuri. Analizează modul în care influențează aceste diferențe percepția asupra imaginilor și descrie efectul vizual pe care îl creează fiecare.
- Observă, apoi discută cu colegii, influența perspectivei cu trei puncte de fugă asupra formelor arhitecturale din fig. 7.



În concluzie, perspectiva, în arta vizuală, este un instrument esențial pentru redarea iluziei adâncimii, a spațiului tridimensional și a volumului, ceea ce face ca obiectele reprezentate să pară realiste, contribuind la crearea unei compoziții unitare, armonioase și veridice.

Aplic

Documentează-te despre modul de viață specific unei perioade istorice și schițează o scenă urbană în perspectivă liniară, integrând elemente arhitecturale și de design din acea epocă. Folosește diverse tehnici grafice și picturale, dar și contraste puternice și tonuri variate pentru a accentua spațialitatea și atmosfera dorite. Prezintă lucrarea ta în fața colegilor și explică alegerile făcute, punând accent pe modul în care timpul și spațiul pot fi reprezentate diferit prin intermediul perspectivei.

Criterii de evaluare și de autoevaluare

Criterii de evaluare și de autoevaluare	😊	😐	😞
Aplicarea perspectivei liniare în redarea spațiului tridimensional			
Desenarea în perspectivă a elementelor specifice perioadei istorice alese			
Aplicarea unei cromatice adecvate subiectului ales			
Prezentarea și analizarea lucrărilor			

Portofoliu



Caută, pe internet, lucrarea lui Salvador Dalí, *Portretul lui Mae West care poate fi folosit ca apartament supraréalist*. Realizează o schiță a unui interior, respectând regulile perspectivei. Adaugă elemente neobișnuite sau fantastice, specifice stilului supraréalist, apoi atașează schița la portofoliu.

Noțiuni generale de design.

Designul grafic

Recapitulez



Preocuparea umană pentru frumos și pentru latura estetică a vieții cotidiene s-a manifestat încă din cele mai vechi timpuri, reflectându-se în decorarea spațiilor de locuit, a veșmintelor și a obiectelor utilitare sau de podoabă. Dincolo de calitatea lor ornamentală, intervențiile grafice sau de pictură, încărcate cu sensuri simbolice, au servit și drept mijloace de comunicare. Aceasta denotă capacitatea naturală a oamenilor de a folosi reprezentări vizuale pentru a transmite mesaje complexe. Tripla relație, apărută firească, între utilitatea, frumusețea și semnificația spirituală a artefactelor primitive a pus bazele culturii și civilizației umane.



Tom Dixon,
Lămpi cu pendul metalic



Masahiro Mori, *Căni cu coarne*
(1973)

Știi că?



Prima carte tipărită din Europa este *Biblia* lui Johannes Gutenberg, în jurul anului 1455. Acesta a revoluționat tipografia prin inventarea presei cu litere mobile.



Conexiune

Observă obiectele uzuale din jurul tău. Ce părere ai despre funcționalitatea și aspectul lor? Identifică trei elemente de design ale unuia dintre obiectele cercetate. Notează-ți opinia în caietul de clasă și compară observațiile tale cu cele ale colegei sau ale colegului de bancă.



Descopăr

În perioada actuală, domeniul artistic al designului este implicat în procesul de creare a soluțiilor estetice și funcționale, menite să satisfacă gradul de confort al omului contemporan și să crească standardul lui de cultură și de civilizație. Datorită nivelului tehnologic ridicat, designul se regăsește în toate ramurile economice de fabricare atât a produselor de lux, cât și a produselor de larg consum.

Designul, înțeles ca disciplină inovativă, este destinat conceperii, proiectării și realizării de noi bunuri materiale, de servicii economice și de sisteme instituționale publice. Ramurile principale ale acestei discipline, situate la limita dintre artă și știință, sunt: **designul de autor** (pentru specializările în modă și în amenajarea spațiului ambiental), **designul de produs** (consacrat producerii obiectelor industriale), **designul grafic** (dedicat tehnicii de marketing) și **designul de strategie** (aplicat planurilor economice, culturale și socio-politice, pentru protecția mediului natural etc.).

Având pregătire tehnică și artistică, designerii caută să îmbine armonios aspectul vizual cu funcționalitatea practică și cu scopul mediatic al produsului de design pe care îl creează. Ei acordă o atenție sporită relației de interdependență dintre forma estetică și funcția utilitară sau publicitară a respectivului produs. Astfel, conform regulilor de bază ale designului, rezultă: forma trebuie să fie adaptată la funcție, funcția trebuie să răspundă unei nevoi precise, iar forma, utilă și funcțională în același timp, trebuie să fie frumoasă.

Designul grafic

⊕ Premisele moderne ale designului grafic s-au conturat la începutul secolului al XX-lea. Odată cu progresele tehnologice din epoca revoluției industriale s-au dezvoltat instrumente specializate (presa tipografică, mașini de tăiat și perforat etc.), care au influențat evoluția ulterioară a designului grafic.

În 1903 a fost fondată prima agenție de design grafic, cunoscută sub numele de Wiener Werkstätte (*Atelierul vienez*), care a reunit artiști vizuali, arhitecți, pictori și designeri grafici din prima generație. Beneficiul designului grafic, ca specialitate esențială în dezvoltarea pieței economice și a spațiului public, a fost recunoscut de timpuriu, realizările în acest domeniu deschizând calea pentru stilul Bauhaus. Promovând funcționalitatea, minimalismul și accesibilitatea creațiilor de design, **Bauhaus** a devenit rapid o mișcare influentă în designul, în arhitectura și în artele plastice moderne, cu un impact major asupra esteticii și a principiilor designului contemporan.

Începând cu anul 1950, progresele realizate în tehnologie au schimbat complet modul de comunicare vizuală și de concepere a designului. Computerul, internetul și rețelele sociale au devenit pilonii principali ai transformării, oferind noi resurse și instrumente pentru experimentare și inovație în domeniul designului grafic.

⊕ **Tipuri de design grafic**

- **Designul de identitate vizuală** este folosit în mediul de afaceri și se ocupă de elementele vizuale ale identității de marcă (*brand*): logo, cromatică, tipografie (cărți de vizită, articole de papetărie).
- **Designul de publicitate** este asociat afișelor, panourilor publicitare, bannerelor, broșurilor, pliantelor, reclamelor (tipărite și digitale), imaginilor pentru site-uri și bloguri. Companiile folosesc designul grafic pentru a-și promova eficient produsele, pentru

a-și transmite mesajul către publicul-țintă și pentru a-l influența în procesul de luare a deciziilor.

- **Designul editorial** se referă la designul de carte, coperte de carte, reviste, benzi desenate, ziare și cataloage, inclusiv publicarea acestora în variantă digitală.
- **Designul pentru ambalaje** este un instrument de marketing, care promovează identitatea unei mărci și transmite un mesaj potențialului client.
- **Designul de semnalistică în spațiul public** include realizarea semnalelor vizuale sau grafice în mediul urban și în locurile accesibile publicului larg, precum: indicatoare, semne, panouri de informare, reclame stradale etc.

Afișul

Afișul, în forma sa modernă, a început să se dezvolte după anul 1860, odată cu progresele din domeniul graficii și al fotografiei. Provenind inițial din Franța, acesta este utilizat pentru promovarea unor produse comerciale sau a unor spectacole de teatru. Ilustrația primelor afișe a fost realizată numai în tonuri de alb-negru și nu conținea nicio dată text. Procedul a fost schimbat de Jules Chéret, care a folosit culori luminoase și forme simplificate, îmbinând ilustrația și textul, pentru afișarea clară a mesajului dorit.

În anii 1900, afișul a fost influențat de particularitățile stilistice ale curentului **Art Nouveau**. Reprezentative pentru stilul decorativ sunt afișele create de Alphonse Mucha pentru promovarea unor produse și posterele lui Henri de Toulouse-Lautrec, care ilustrează viața mondenă a sălilor de spectacol și a cafenelelor din Paris.

În secolul al XX-lea, într-o societate din ce în ce mai industrializată, designul afișului se simplifică, influențat de curente artistice – precum: **cubismul**, **futurismul** și **suprarealismul** – și de grupările **De Stijl**, **Bauhaus** și **constructivism**.

În perioada contemporană, computerul facilitează crearea imaginilor și a textelor prin software-uri avansate, care permit realizarea unor compoziții grafice complexe. Totodată, internetul și rețelele sociale au extins aria de vizibilitate și de distribuție a acestora, transformând designul grafic într-un element necesar în comunicarea digitală.

În concluzie, designul grafic are un impact profund în viața cotidiană, influențând modul în care percepem și interacționăm cu informația vizuală. Fiecare tip de design grafic contribuie la îmbunătățirea experienței vizuale și stabilește o conexiune între idei, produse și utilizatori.



Aplic

Realizează un afiș prin care să promovezi un eveniment școlar, cum ar fi un bal, o piesă de teatru, un concurs sportiv sau o expoziție de artă. Lucrează pe suport de hârtie (în format A3), folosind creioane și markere, sau pe suport digital, într-un program grafic. Afișul tău publicitar trebuie să conțină o imagine ilustrativă și un text, care să cuprindă: data și ora, locul de desfășurare, denumirea evenimentului, organizatorul și un mesaj scurt de atragere a atenției. Afișul trebuie să fie atractiv, să comunice informațiile clar și să îți convingă colegii să participe la eveniment.

Criterii de evaluare și de autoevaluare

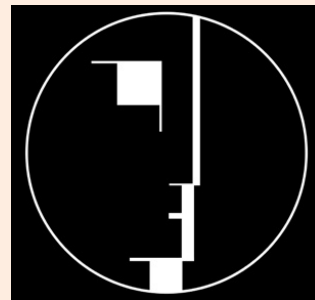
Criterii de evaluare și de autoevaluare	😊	😐	😞
Schițarea unei imagini sugestive			
Folosirea unei cromatice adecvate evenimentului			
Alegerea caracterului de literă și stabilirea cuprinsului textului			
Finalizarea și unitatea lucrării			



Johannes Ilmari Auerbach,
Design pentru logoul Bauhaus
(1919)



Alphonse Mucha, Afiș publicitar
pentru o marcă de biscuiți (1897)



Oskar Schlemmer, Design
pentru logoul Bauhaus (1922)



Henri de Toulouse-Lautrec,
Afiș pentru reprezentația lui
Jane Avril (1904)



Donald Brun, O pastilă
analgezică într-un flacon (1950)

Portofoliu



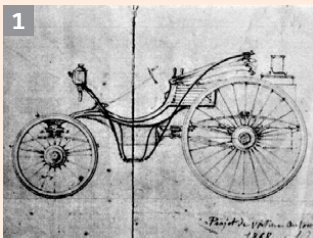
Colecționează, în portofoliu sau într-un folder din calculatorul tău personal, afișele de la spectacolele la care vei participa pe parcursul anului școlar curent (teatru, film, concert etc.).

Designul de produs

Recapituliez



Domeniul artistic al designului implică un proces complex de creare a soluțiilor vizuale și funcționale, destinat **conceperii, proiectării și realizării** produselor industriale, grafice sau vestimentare, a spațiilor ambientale, precum și a încorporării designului în mediul virtual. Designerii trebuie să acorde o atenție sporită **formeii, funcționalității și esteticii**, astfel încât ceea ce creează să fie, concomitent, frumos și funcțional.



Arthur Constantin Krebs,
Proiect pentru un automobil
(1868)



Gottlieb Daimler și Wilhelm
Maybach, Trăsură motorizată
Daimler (1886)



Automobil personalizat
după indicațiile designerului
Robert Loewy (1956)



Le Corbusier, Fotoliul LC2
(1928)



Josef Albers, Fotoliu
(cca 1927-1929)



Marcel Breuer, Scaunul
Wassily – model B3 (1925)



Conexiune

Observă imaginea alăturată. Identifică erorile de proiectare, apoi realizează o schiță rapidă a unei perechi de ochelari care pot fi utilizați eficient. Cum crezi că ar fi afectată viața zilnică, dacă obiectele pe care le folosim nu ar fi realizate corect din punct de vedere funcțional?



Descopăr

Designul de produs

Designul de produs este specializat în proiectarea produselor care urmează a fi fabricate în serie, cu mijloace industriale. Acesta se mai numește și **design industrial**.

Designerii din această ramură efectuează servicii de proiectare tehnico-artistică și creează modele originale pentru diverse domenii industriale, în care se produc bunuri materiale, de la obiectele cele mai simple și uzuale la cele mai complicate echipamente de comunicații și transporturi (fig. 1-3).

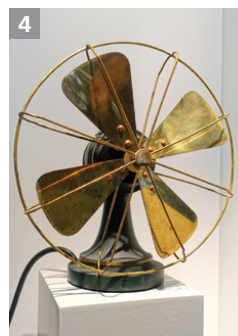
La sfârșitul secolului al XIX-lea, termenii *industrie* și *design* au fost pentru prima dată asociați, definind un domeniu nou de activitate, care avea scopul de a pune în concordanță aspectul estetic cu funcționalitatea produselor de consum. Revoluția industrială a avut un rol semnificativ în popularizarea designului de produs. Aceasta a permis producerea unor obiecte de uz cotidian atractive, variate și accesibile unui public larg de consumatori.

Designul industrial a urmărit îmbunătățirea performanțelor funcționale, concomitent cu mărirea impactului estetic al produselor de consum, și a contribuit la creșterea competitivității acestora pe piețele economice.

Unul dintre pionierii acestui domeniu a fost Peter Behrens (fig. 4, 5), considerat primul designer de produs din istorie. Behrens a introdus, în 1907, conceptul de *identitate corporativă* unitară și a creat, integral, linia de produse cu un design uniform, logoul mărcii și cataloagele de publicitate ale produselor.

Designul industrial urmărește îmbunătățirea aspectelor funcționale și estetice ale unui produs și contribuie la creșterea performanțelor, a calității și a caracteristicilor produsului, la optimizarea influenței afective a produselor noi, precum și la creșterea competitivității acestora pe piața internă și internațională.

➕ Evoluția designului de produs a fost strâns legată de mișcările artistice din prima jumătate a secolului al XX-lea. Curente din avangarda europeană (de exemplu, cubismul, purismul, abstracționismul și constructivismul) au influențat estetica formelor industriale prin promovarea purității expresiei geometrice. Dintre cei mai cunoscuți artiști, care au fundamentat designul modern atât prin activitatea lor practică de creatori, cât și



Peter Behrens, Design
obiect utilitar (1908) –
ventilator



Peter Behrens, Design
obiect utilitar (1909) –
fierbător de apă

prin cea teoretică de pedagogi, se numără: Charles-Édouard Jeanneret-Gris, cunoscut sub pseudonimul Le Corbusier (fig. 6), Josef Albers (fig. 7) și Marcel Lajos Breuer (fig. 8).

În epoca postmodernă, corespunzătoare celei de-a doua jumătăți a secolului al XX-lea, pe măsură ce tehnologia calculatoarelor a pătruns în procesul de proiectare și de fabricare, a avut loc diversificarea și optimizarea producției industriale.

Designul de produs contemporan, așa cum este el definit în prezent, depășește sectorul obiectului *util și plăcut* și intră în domeniul obiectului *inteligent*, care integrează, pe lângă exigențe estetice, și cerințe tehnologice. Prin încorporarea programelor informatice, produsul industrial trebuie să corespundă unui înalt grad de eficiență, executând mai multe sarcini utile, și să îndeplinească un standard riguros de funcționare, în condiții de maximă siguranță.

Etapile procesului de creație a unui produs de design industrial sunt: **schița inițială, proiectul detaliat, realizarea machetei și finalizarea prototipului.**

Obiectivul acestui tip de design constă în realizarea unor produse: **rentabile** atât în procesul de fabricație, cât și în cel de distribuție; **accesibile** din perspectiva prețului; **practice** în utilizare și ușor de întreținut sau de reparat; **sigure** și **confortabile** pentru utilizatori; **estetice** din punct de vedere vizual, pentru a captiva potențialul cumpărător.



Designul de ambalaj

Ambalajul reprezintă învelișul exterior al unui produs destinat comercializării, având scopul de a atrage atenția cumpărătorului și de a transmite informații esențiale despre produs.

Elementele componente ale designului de ambalaj

- 1. Forma ambalajului** atrage atenția consumatorului și influențează decizia acestuia de cumpărare.
- 2. Culoarea** evocă emoții și comunică anumite mesaje: culoarea caldă atrage atenția și interesul privitorului, în timp ce culoarea rece transmite calm și serenitate.
- 3. Grafica sau ilustrația ambalajului** creează impact vizual și contribuie la transmiterea mesajului. Trebuie să fie relevantă pentru produs și să se adreseze unui public-țintă.
- 4. Imprimat pe ambalaj, textul de prezentare**, prin stilul și dimensiunea fontului de literă alese, trebuie să fie clar și ușor de citit.

Ambalajul îndeplinește mai multe **funcții**: **protecția produsului** – asigură integritatea produsului și previne deteriorarea acestuia; **facilitarea transportului** și a **depozitării** – optimizează spațiul de depozitare și eficientizează transportul; **informarea consumatorului** – oferă informații despre conținutul produsului, instrucțiunile de utilizare și termenele lui de valabilitate sau de garanție; **promovarea** – atrage atenția consumatorului și accentuează calitățile caracteristice ale produsului.



În concluzie, designul de produs și cel al ambalajului sunt componente esențiale în strategia de marketing și dezvoltare a oricărei mărci comerciale. Creatorii specializați în aceste tipuri înnoitoare de design influențează decizia consumatorilor prin ergonomia produselor și contribuie la succesul acestora pe piața comercială.



Aplic

Caută, accesând internetul, diverse ambalaje pentru torturi, apoi realizează unul special pentru un tort aniversar, ținând cont de forme, dimensiuni și detalii de design. Folosește o bucată de carton pentru a decupa părțile necesare ambalajului. Asamblează-le și decorează ambalajul cu forme florale sau geometrice din hârtie colorată pentru a crea un design atrăgător. Utilizează markere și culori acrilice pentru o ilustrare cât mai sugestivă și pentru a adăuga detalii, cum ar fi logoul produsului, informații despre produs etc.

Criterii de evaluare și de autoevaluare

Criterii de evaluare și de autoevaluare	😊	😐	😞
Alegerea formei și dimensiunii potrivite produsului			
Asamblarea ambalajului			
Folosirea unei cromatice adecvate produsului			
Aplicarea detaliilor și finalizarea lucrării			

Dictionar de artă



ergonomie – planificarea, proiectarea și evaluarea obiectelor, astfel încât acestea să fie compatibile cu cerințele și cu abilitățile oamenilor

Portofoliu



Surprinde fotografic ambalajul realizat și adaugă imaginea imprimată la portofoliu.

Designul ambiental

Recapitulez



Oricare dintre obiectele cu care interacționezi zilnic în casă, la școală sau în spațiile publice este rezultatul unui proces de concepere, proiectare și de realizare practică. Designul unui obiect încorporează atât exigențe artistice, cât și cerințe științifice avansate, fiind necesară o înțelegere integrală a materialelor, a proceselor de fabricație și a inovațiilor tehnologice. Pe lângă importanța atributelor **estetice**, fiecare produs trebuie să îndeplinească standarde riguroase de **funcționalitate**, **siguranță** și **eficiență**. Designul de produs este în continuă schimbare și evoluție, pentru a ține pasul cu progresele rapide ale tehnologiei, cu tendințele culturale și cu transformările socioeconomice.



Conexiune



Observă grădinile din cele două imagini și notează impresiile și starea de spirit pe care ți le evocă fiecare. În care dintre acestea te-ai simți mai confortabil? De ce?

Cum influențează organizarea spațiului percepția ta despre fiecare grădină? Ce tip de activități ai vedea desfășurându-se în perimetrul acestor grădini?



Imaginează-ți și schițează rapid o grădină, în care să combini armonios genul de organizare peisagistică strictă, ordonată prin structuri geometrice și elemente dispuse simetric, cu genul de amenajare liberă, caracterizată prin zone asimetrice de vegetație spontană și străbătute de alei sinuoase.

Observă cum este organizat spațiul din jurul tău (sala de clasă, curtea școlii, piața urbană, parcul etc.). Descoperă elemente de design care fac locul funcțional, confortabil sau plăcut și remarcă modul în care fiecare detaliu influențează, pe de o parte, percepția ta, iar pe de altă parte, utilitatea spațiului.



Descopăr



Preocuparea omului pentru frumusețea mediului în care trăiește se regăsește în calitatea vieții lui. Spațiul interior sau exterior, public sau privat, amenajat conform unor criterii de utilitate și de ambianță estetică, se numește **spațiu ambiental**. O combinație armonioasă de formă, culoare, textură și funcționalitate poate îmbunătăți atmosfera unui spațiu ambiental, făcându-l, simultan, atractiv și practic.

▶ **Designul ambiental** reprezintă arta și știința de a crea, de a concepe și de a proiecta, de a renova sau de a reabilita diferite spații construite sau amenajate, destinate diverselor activități umane. Limbajul vizual al designului ambiental include toate elementele care contribuie la estetica unui spațiu: **forma**, **culoarea**, **textura** și **lumina**. Fiecare dintre aceste elemente are semnificații și funcții proprii, iar modul în care sunt îmbinate definește particularitatea și ambianța unui spațiu.

Principiile designului ambiental

1. **Echilibrul** vizează o dispunere armonioasă a elementelor într-un spațiu, astfel încât să creeze impresia de stabilitate.
2. **Ritmul** introduce efectul de mișcare vizuală, prin repetarea unor elemente, cum ar fi culorile, formele sau texturile, ceea ce ajută la crearea unui flux vizual coerent.
3. **Centrul de interes** servește drept punct focal, fiind utilizat pentru a capta atenția privitorului. Acesta poate fi o piesă de mobilier, o fereastră sau un obiect decorativ spre care se îndreaptă instinctiv privirea.
4. **Proporția** se referă la relația dintre mărimea, întinderea și cantitatea diferitelor elemente dintr-un spațiu. Ea poate fi principala sursă de echilibru și de concordanță între elementele unui ansamblu ambiental. Proporțiile corecte contribuie la fluența vizuală și la utilizarea eficientă a spațiului.
5. **Unitatea** este principiul care asigură coeziunea tuturor elementelor dintr-un spațiu, redând, astfel, o atmosferă echilibrată și armonioasă.

Istoria designului ambiental este strâns legată de evoluția și de transformările sociale, economice și culturale care au influențat, de-a lungul timpului, toate domeniile artistice.



Atelier, Universitatea de Arte și Design din Ontario (1889-1900)





Revoluția industrială a introdus tehnologii noi în producția de mobilier și a materialelor de construcție, schimbând modul în care spațiile utilitare erau proiectate și construite. Producția în masă a făcut ca produsele de design interior să fie accesibile mai multor clase sociale, ceea ce a contribuit la diversificarea bunurilor de uz casnic și la apariția stilurilor moderne de amenajare.

Modernismul secolului al XX-lea a definit conceptul de design ambiental, promovând eficiența funcțională și simplitatea geometrică a spațiilor private sau publice.

Postmodernismul a adus o abordare eclectică a designului ambiental, combinând elemente tradiționale cu inovații contemporane. Acesta s-a remarcat printr-o diversitate de stiluri și de forme care au pus accent pe creativitate și pe originalitate.

Minimalismul designului ambiental contemporan se bazează pe simplitate, favorizând un design redus la elemente esențiale (formă pură, culoare monocromă, textură variată a materialelor, lumină intensă). Tendințele actuale ale designului ambiental reflectă evoluția stilurilor și a preferințelor societății contemporane. Acestea mizează pe sustenabilitatea soluțiilor de amenajare și protejare a mediului înconjurător. Utilizarea materialelor naturale, reutilizarea lor creativă și eficiența energetică devin priorități în amenajarea spațiilor. Împreună cu integrarea tehnologiei inteligente, minimalismul redefineste modul în care sunt percepute confortul și eficiența spațiului ambiental.

Portofoliu



Creează o colecție de fotografii sau de schițe de design care să illustreze conceptele tale vizuale. Include imagini ale spațiilor ambientale preferate, detalii ale unor obiecte de design sau reprezentări ale locurilor pe care le-ai vizitat. Adaugă câte o scurtă descriere care să explice intenția de design și elementele vizuale utilizate.



În concluzie, designul ambiental determină ambianța estetică, confortul și funcționalitatea spațiilor în care trăim.



Aplic

Clasa mea, în viitor

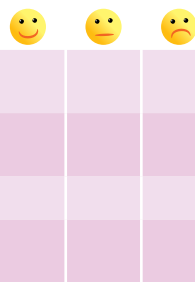
Imaginează-ți cum va arăta și funcționa clasa ta în viitor și realizează un proiect de design ambiental. Utilizează diverse tehnici artistice, precum: desen, colaj, machetă sau proiect digital. Aplică regulile învățate despre perspectivă pentru a realiza o reprezentare tridimensională a spațiului clasei. Include elemente arhitecturale (ferestre, uși etc.), piese de mobilier (rafturi, bănci etc.) și aparatură de tehnologie digitală (calculatoare, ecrane interactive etc.) sau alte detalii care ar putea îmbunătăți experiența de învățare.

Prezintă în cadrul clasei proiectul tău și detaliază conceptele care stau la baza designului ambiental imaginat de tine.



Criterii de evaluare și de autoevaluare

Aplicarea regulilor de perspectivă pentru o reprezentare tridimensională a spațiului
Includerea detaliilor relevante: schițarea pieselor de mobilier, a obiectelor, precum și a elementelor de decor ce pot întregi ansamblul
Armonia estetică, originalitatea viziunii și acuratețea execuției
Argumentarea alegerilor făcute, claritatea și coerența prezentării proiectului



Recapitulez



Termenul *design* este unul modern și se referă la crearea unor produse sau a unor spații ambientale care îmbină, într-un mod armonios, funcționalitatea cu estetica vizuală. Fiind un domeniu al creativității și al utilității, designul influențează modul nostru de a interacționa cu produsele și cu mediul înconjurător.

Designul ambiental reprezintă arta și știința de a proiecta, a crea sau de a reabilita diferite spații interioare sau exterioare, punând accent pe armonia dintre om și mediul înconjurător.

Principiile designului ambiental sunt: *echilibrul, ritmul, centrul de interes, proporția și unitatea.*



Conexiune

Istoria artelor ne oferă o perspectivă amplă asupra evoluției societății umane, prin lucrările de artă care reflectă mentalitatea epocilor în care acestea au fost create.

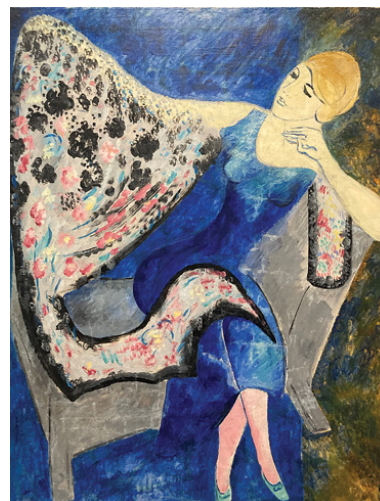
- Observă vestimentația personajelor din imagini și încearcă să aproximezi perioada istorică în care acestea au fost pictate.



Francisco de Zurbarán,
*Sfânta Elisabeta
a Portugaliei*



Thomas Gainsborough,
Băiatul în albastru



Isaac Grünewald, *Femeie în rochie
albastră (Sigrid Hjertén)*



Descopăr

Realizarea imaginii proprii înfățișări este o formă de creație vizuală, pe care o practicăm continuu, indiferent dacă suntem conștienți sau nu de valoarea ei plastică. Această modalitate de autoexprimare artistică reflectă aspecte ale personalității, ale identității culturale și ale statutului nostru social.

Designul vestimentar este o ramură a designului care îmbină estetica cu tehnologia, pentru a crea articole de îmbrăcăminte și accesorii. Procesul de design vestimentar începe, de obicei, cu o schiță sau cu o idee conceptuală, urmată de selecția materialelor, crearea tiparelor și realizarea, în final, a prototipurilor.



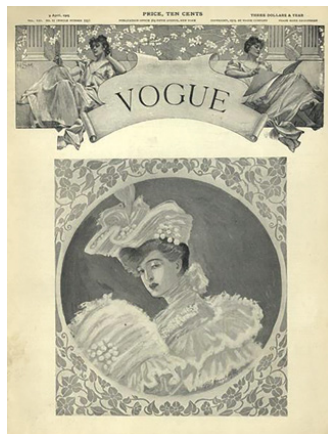
🔍 **Funcții ale designului vestimentar:**

1. **funcția practică** – adaptarea la condițiile meteorologice sau protecția siguranței fizice;
2. **funcția de comunicare socială** – transmiterea stării materiale, a nivelului social, a statutului intelectual și a diferențelor de gen sau de vârstă;
3. **funcția estetică** – potențarea calităților fizice, prin calitatea materialului textil, decorație, cromatică etc.

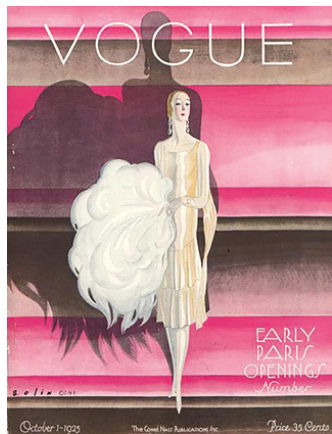


Designerii dezvoltă concepte originale, adesea inspirate din artă, cultură, natură sau din experiențe personale. Ei realizează crochiuri, schițe și desene, care ajută la definirea formei, a culorii și a detaliilor fiecărei piese vestimentare. Selectarea și cunoașterea caracteristicilor diferitelor materiale au influență atât asupra aspectului vizual, cât și asupra confortului și a durabilității pieselor. Etapa realizării prototipului pentru articolele vestimentare de serie este urmată de producerea pe scară largă a confecțiilor.

Moda este un fenomen dinamic, cultural și social, ce reflectă tendințele vestimentare specifice unei anumite perioade și a unui anumit context social. Succesiunea rapidă a creațiilor vestimentare, schimbările de viziune, de detalii și de accesorii intervin periodic, în momentul în care aceste forme se banalizează. Moda este propusă de către designarii vestimentari prin intermediul caselor de modă, prin campanii publicitare, parade de modă, publicații, reviste și vitrine comerciale.



Copertă de revistă
(9 aprilie 1903)



Copertă de revistă
(1 octombrie 1925)



Copertă de revistă
(15 decembrie 1926)

Moda de lux se împarte în două categorii distincte:

- creațiile **haute couture** (*croitorie de înaltă clasă*) – fig. 1. Fiecare piesă vestimentară este un simbol suprem de prestigiu și eleganță. Acestea sunt realizate într-un exemplar unic sau în serie mică, manual, și din materiale de cea mai bună calitate. Majoritatea creațiilor haute couture sunt purtate la evenimente mondene exclusiviste, cum ar fi baluri, gale și ceremonii. Exemple de case de modă care creează astfel de colecții sunt: Chanel, Dior, Givenchy, Valentino și Jean Paul Gaultier.
- creațiile **prêt-à-porter** (*gata de purtat*) – fig. 2. Aceste piese vestimentare, deși sunt produse în serie mare pe cale industrială, păstrează caracteristicile unui concept de design și un nivel ridicat de calitate a materialelor textile. Creațiile prêt-à-porter fac tranziția de la moda de lux la moda comercială. Exemple de case de modă care lansează astfel de colecții sunt: Louis Vuitton, Gucci, Prada, Balenciaga și Burberry.



De-a lungul timpului, mulți designeri vestimentari, inspirați de marile curente artistice, au preluat și au integrat în creațiile lor elemente reprezentative, motive caracteristice și detalii specifice acestora, contribuind la crearea unor tendințe care au schimbat istoria modei.

În concluzie, fiind o formă de artă, designul vestimentar este un instrument care contribuie la conturarea identității individuale și colective. Interacțiunea dintre artă și modă subliniază importanța pe care acestea o au în viața cotidiană și impactul lor asupra societății.



Aplic

Inspiră-te dintr-un domeniu artistic (artă vizuală, muzică, dans, teatru, literatură etc.) și realizează schițe de design vestimentar pentru o ținută destinată unui eveniment important (de exemplu, pentru un bal mascat, un festival de muzică sau o gală de premiere).

Folosește markere, creioane colorate, acuarele sau pasteluri pentru redarea cromatiei adaptate genului de eveniment. Completează creația ta vestimentară cu accesorii și alte detalii.

Criterii de evaluare și de autoevaluare

Criterii de evaluare și de autoevaluare	😊	😐	😞
Alegerea sursei de inspirație			
Desenarea pieselor de vestimentație și a accesoriilor			
Folosirea unei cromatice adecvate temei de design vestimentar			
Adăugarea detaliilor și finalizarea lucrării			



John Galiano, ținută
prezentată la Săptămâna Modei
(toamna anului 2000)



Alessandro Michele, ținută
prezentată la Săptămâna Modei
(septembrie 2015)

Portofoliu



Realizează o serie de schițe de design vestimentar inspirate din reviste de modă sau din alte surse artistice, precum: pictură, teatru sau cinematografie. Fii creativ în interpretarea conceptelor vizuale: adaugă detalii cât mai expresive, referitoare la texturi, culori și forme. Include schițele în portofoliu.

Recapitulare



Grădină de legume din Yerres (cca 1876)



Stradă din Paris, într-o zi ploioasă (1877)



Biblioteca Universitară din Graz



Stradă din Quebec, Canada

Perspectiva este o metodă convențională de redare a adâncimii spațiului real și a obiectelor tridimensionale pe o suprafață bidimensională. Pentru realizarea integrală a iluziei spațiale se aplică mai multe tipuri de perspectivă: tonală, cromatică și liniară.

În cadrul perspectivei liniare, se disting: perspectiva cu un punct de fugă, perspectiva cu două puncte de fugă și perspectiva cu trei puncte de fugă.

1. Compară picturile lui Gustave Caillebotte (fig. 1 și 2), examinând următoarele aspecte:

- genul în care se încadrează picturile;
- ▶ tipul de perspectivă folosit în redarea spațiului;
- atmosfera pe care o exprimă lucrările.

Designul este domeniul artistic care se ocupă de conceperea, proiectarea și realizarea obiectelor sau de amenajarea spațiilor ambientale, urmărind, simultan, aspectul estetic și utilitatea acestora. Ramurile principale ale acestei discipline sunt: designul grafic, designul de produs, designul ambiental, designul vestimentar și designul de strategie.

- Designul grafic se referă la comunicarea vizuală și cuprinde: designul de identitate vizuală, designul de publicitate, designul editorial, designul pentru ambalaje și designul de semnalistică în spațiul public.
- Designul de produs este destinat proiectării și fabricării bunurilor materiale, luând în considerare aspectele economice, practice, fiabile și, nu în cele din urmă, estetice ale obiectului finit.
- Designul ambiental vizează proiectarea, amenajarea sau reabilitarea spațiilor interioare și exterioare. Lumina, culoarea, textura, forma și proporția sunt elemente care contribuie la estetica unui spațiu și definesc, concomitent, caracterul distinctiv al acestuia.
- Designul vestimentar este specializat în crearea articolelor de îmbrăcăminte și a accesoriilor. Acesta îndeplinește funcții practice, estetice și de comunicare socială.
- Designul de strategie are ca scop elaborarea unui proiect de dezvoltare unitară, pe baza unei structuri de funcționare coerentă, susținut de un plan de desfășurare precis, în vederea atingerii unor obiective publice sau private, economice, sociopolitice sau culturale.

2. Privește imaginile 3-6 și încadrează tipul de design în ramura corespunzătoare.



Sketchbook of British Birds (în traducere, caiet de schițe cu păsări din Marea Britanie) – copertă de carte, cu ilustrații de Alexander Francis Lydon și C. Lydon



Ținută prezentată la Săptămâna Modei din Milano (toamna anului 2017)

1. Linia terestră este unul dintre elementele necesare pentru redarea spațiului perspectival în desen. Enumeră, în caiet, alte trei elemente care sunt indispensabile în reprezentarea perspectivei liniare.
2. Realizează o schiță în care să reprezinți o clădire, folosind perspectiva cu două puncte de fugă. Adaugă detalii arhitecturale variate, apoi utilizează acuarela sau creioanele colorate pentru a finaliza schița.
3. Citește cu atenție întrebările de mai jos și alege răspunsul corect, ca în exemplul dat.
 - a. Ce caracteristici ale unui obiect se pot reprezenta cu ajutorul perspectivei liniare?
 - i. forma și volumul;
 - ii. culoarea;
 - iii. textura.
 - b. În ce categorie a designului grafic se încadrează afișul?
 - i. design editorial;
 - ii. design publicitar;
 - iii. design de semnalistică în spațiul public.
 - c. Cum se mai numește designul de produs?
 - i. design editorial;
 - ii. design publicitar;
 - iii. design industrial.
 - d. În ce categorie a modei de lux intră piesele vestimentare care păstrează un nivel ridicat de calitate și sunt produse în serie, pe dimensiuni standard?
 - i. design vestimentar;
 - ii. prêt-à-porter;
 - iii. haute couture.
 - e. Ce stil de design pune în valoare simplitatea și funcționalitatea spațiului ambiental?
 - i. minimalismul;
 - ii. monumentalismul;
 - iii. simplismul.
4. Scrie un scurt text de prezentare pentru unul dintre ambalajele de ceai expuse în cele două imagini. Descrie elementele de design (forma, culoarea, grafica) și specifică funcționalitatea recipientului (protecția, depozitarea, informarea, promovarea).

Punctaje:

- 1 0,5 p. x 3 = 1,5 puncte
- 2 2 puncte
- 3 0,5 p. x 4 = 2 puncte
- 4 3,5 puncte

Se acordă 1 punct din oficiu.

Total: 10 puncte

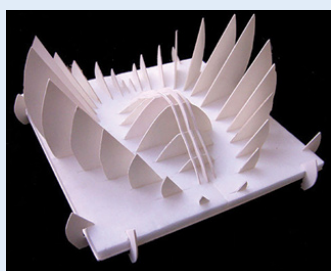
Exercițiul 2.

Etape de rezolvare:

- **pasul 1** – desenarea elementelor de perspectivă (linie de orizont, puncte de fugă, linii de fugă);
- **pasul 2** – schițarea clădirii cu ajutorul perspectivei cu două puncte de fugă;
- **pasul 3** – aplicarea detaliilor arhitecturale (de exemplu, ferestre, uși, balcoane);
- **pasul 4** – adăugarea culorii (acuarelă/creioane colorate) și finalizarea lucrării.



2



Noutăți și inovații în tehnicile artistice

Investigația este o metodă de învățare participativă, care ajută la dobândirea cunoștințelor noi prin cercetare și descoperire, crește încrederea în sine a elevilor și mărește autonomia acestora în procesul de învățare. Această metodă încurajează formularea întrebărilor, verificarea informațiilor, analizarea datelor obținute și prezentarea unor concluzii bazate pe dovezi.

Tema *Noutăți și inovații în tehnicile artistice* presupune o cercetare a materiilor, a materialelor și a instrumentelor folosite în domeniul artei, începând cu cele descoperite în secolul al XX-lea până la cele mai recente inovații ale secolului al XXI-lea.

Scopul investigației este de a aprofunda cunoștințele legate de tehnicile artistice, prin găsirea diferitelor modalități de cercetare, ce pot fi aplicate ulterior și în alte contexte, dezvoltarea simțului analitic și a capacităților de colaborare în echipă.

Valorificarea acestui demers se va concretiza prin prezentarea publică a studiului la sfârșitul investigației.

Etape de realizare a investigației

1. Planificarea investigației

Se organizează echipe de câte 4 sau 5 elevi. Fiecare echipă își alege o zonă de cercetare în care ar dori să-și aprofundeze cunoștințele (de exemplu, instrumente, culori și pigmenti, solvenți și medii, suporturi de lucru, materiale pentru lucrări în relief).

2. Colectarea și analizarea datelor

Documentarea se realizează individual, prin colectarea informațiilor și înregistrarea lor sub formă de notițe.

Informațiile se analizează și se structurează colectiv în cadrul echipei, apoi se interpretează rezultatele.

3. Redactarea raportului

Investigația se formulează în scris. Aceasta cuprinde: toate etapele procesului, o desfășurare detaliată a evoluției studiului și concluziile cercetării.

4. Prezentarea concluziilor

Echipele prezintă, în fața colegilor de clasă, datele acumulate și concluziile rezultate în urma cercetării.

Se recomandă ca prezentarea să conțină imagini ilustrative pentru subiectul ales sau chiar obiecte concrete, materiale, substanțe etc., folosite în cadrul investigației.

Fișă de autoevaluare

Criterii	Da	Parțial	Nu
Am participat la investigație alături de colegii de echipă.			
Am cercetat subiectul ales.			
Am analizat și structurat informațiile împreună cu membrii echipei.			
Am elaborat raportul investigației.			
Am prezentat colegilor de clasă cercetarea realizată împreună cu ceilalți membri ai echipei.			

Fișă de observare sistematică a activității și a comportamentului elevilor

Criterii	😊	😐	😞
Organizarea echipelor și alegerea unui subiect corespunzător temei date			
Gradul de participare în colectarea datelor			
Analizarea și structurarea informațiilor			
Comunicarea și cooperarea în cadrul echipelor de investigație			
Formularea concluziilor și redactarea raportului			
Prezentarea investigațiilor realizate de către echipe			

În concluzie, cunoștințele dobândite despre noile tehnici artistice sporesc posibilitățile exprimării vizuale și îmbunătățesc demersul artistic creativ. Metoda investigației poate fi reluată individual pe teme noi de cercetare, pentru a dobândi cunoștințe teoretice și mijloace practice inovative, contribuind la progresul personal în domeniul artelor.

U2

Tehnici specifice artelor plastice



Investigație	26	Noutăți și inovații în tehnicile artistice
Lecția 1	28-29	Tehnici grafice. Reprezentarea grafică
Lecția 2	30-31	Tehnici de pictură. Reprezentarea picturală
Lecția 3	32-33	Tehnici de sculptură. Modelajul
Lecția 4	34-35	Tehnici de reprezentare arhitecturală. Macheta
Lecția 5	36-37	Tehnici digitale. Fotografia. Modelarea computerizată
Recapitulare	38	
Evaluare	39	

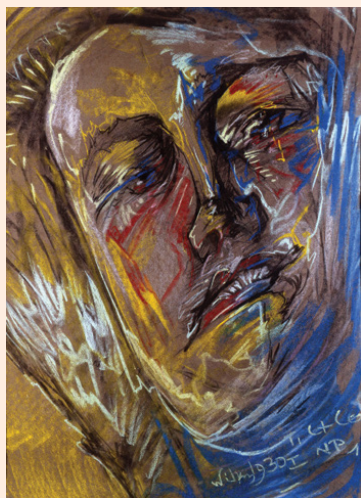
Tehnici grafice.

Reprezentarea grafică

Recapitulez



Tehnica artistică reprezintă totalitatea metodelor și a procedeele utilizate pentru realizarea unei lucrări de artă. În cazul tehnicilor grafice se folosesc instrumente și materiale specifice, precum: creioanele grafit, creioanele colorate, cărbunele, markerule, tușurile și pastelurile. **Valorația**, aplicată prin hașurare (linii paralele, încrucișate sau aleatorii), creează iluzia de tridimensionalitate și volum în planul bidimensional al lucrării. Studiarea și aplicarea tehnicilor grafice reprezintă o componentă de bază în evoluția și dezvoltarea competențelor artistice, contribuind la creșterea nivelului de creativitate, inovație și originalitate.



Stanisław Ignacy Witkiewicz, *Portretul Helenei Białynicka-Biruli* (1930) – pastel

Dicționar de artă



monogramă – simbol grafic, compus din două sau mai multe litere combinate într-un design unic, realizat, de obicei, prin suprapunere, împletire sau alăturare; de regulă, monogramele sunt formate din inițialele unui nume

stampă – imagine imprimată după o placă gravată



Conexiune

Observă planta din prima imagine. Urmărește spațiile libere din interiorul și din jurul acesteia.

Folosește creion sau marker, schițează și acoperă aceste spații prin valorație (hașurare), lăsând silueta obiectului să se distingă doar din zonele nehașurate.

Analizează raportul dintre formele pozitive (planta) și cele negative (spațiile libere).

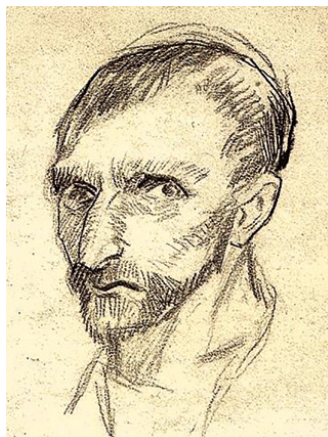


Descopăr

Tehniciile grafice cuprind diverse modalități de expresie vizuală, reguli de compoziție și procedee de realizare inventate, preluate sau folosite în mod creativ și perpetuate de-a lungul istoriei artei. Acestea sunt utilizate pentru realizarea unor reprezentări grafice bidimensionale, cum ar fi: *schita*, *studiul*, *stampa*, *afișul*, *graffitiul* sau *printul digital*. Studiarea și aplicarea tehnicilor grafice reprezintă componente de bază în evoluția și dezvoltarea competențelor artistice. Fiecare tehnică grafică are propriile sale caracteristici și provocări, care, cu timpul, au contribuit la diversificarea modului de exprimare vizuală.



Jonathan Richardson, *Autoportret* (1738) – gravură, detaliu



Vincent Van Gogh, *Autoportret* (1887) – desen



Hannah Höch, *Autoportret* – colaj

Principalele tehnici grafice

- **Desenul** este una dintre cele mai vechi și mai simple forme de artă. Materialele cel mai des folosite în executarea desenului sunt: *creionul*, *cărbunele*, *markerul*, *cerneala* sau *tușul*. Tehnica este folosită pentru schițe rapide sau pentru lucrări elaborate.
- **Gravura** constă într-un procedeu mecanic de incizare a unui desen pe o placă rigidă (metal, lemn, piatră, linoleum etc.) și de imprimare a lui pe hârtie.
- **Pastelul** permite o mare libertate artistică, putând fi folosit atât pentru schițe spontane, cât și pentru lucrări detaliate. În practica artistică se folosesc pasteluri de diferite tipuri: *pasteluri uscate* – cu un conținut ridicat de pigment, care se amestecă ușor pe hârtie; *pasteluri cerate* – mai rezistente, oferind linii mai clare și detalii precise; *pasteluri uleioase* – au în componența lor uleiuri ce permit efecte de textură, prin amestecarea și suprapunerea culorilor. Pigmentul pastelului rămâne pe suprafața hârtiei, conferindu-i o luminozitate deosebită. Totuși, necesită protecție (fixare sau înrămăre), pentru a preveni deteriorarea în timp.
- **Colajul** constă în decuparea și lipirea diverselor materiale pe o suprafață pentru a crea o compoziție artistică. Materialele utilizate în tehnica colajului pot varia de la hârtie colorată, imagini din reviste, fotografii, la materiale textile sau obiecte mici, fiecare adăugând textură și originalitate lucrării finale.
- **Grafica digitală** utilizează programe pe calculator pentru a crea lucrări de artă digitală, folosind culori și efecte greu de obținut prin tehnicile tradiționale.

Reprezentarea grafică

se referă la crearea unei imagini plastice prin intermediul elementelor de limbaj grafic (*suprafață, linie, formă, culoare și textură*) și al mijloacelor de exprimare specifice (*tehnică, material, instrument*). Compozițiile bazate pe reprezentare grafică pot varia de la imagini simple, schematice, până la lucrări elaborate și extrem de complexe. Prin aceste lucrări, artiștii comunică idei, evocă emoții și își exprimă propria viziune asupra lumii.

 Formă esențială de exprimare a ideilor și a trăirilor, reprezentarea grafică are un rol determinant în comunicarea vizuală din domenii precum: arte plastice, design, arhitectură, multimedia etc. În fiecare dintre aceste specializări, utilizarea imaginii grafice are un scop aparte și îndeplinește funcții variate. Folosită pentru a transmite mesaje complexe sau pentru a provoca reacții emoționale, reprezentarea grafică evoluează continuu odată cu tehnologiile moderne, păstrându-și relevanța și influența în toate domeniile vizuale.

Una dintre cele mai recente tehnici de reprezentare grafică este **grafica digitală**, care folosește programe software specializate pentru a crea imagini pe un computer sau o tabletă grafică. Aceasta asigură o libertate mare de exprimare în ceea ce privește culoarea, forma și editarea imaginii.

Alegerea tehnicii grafice influențează direct percepția mesajului transmis în lucrare. Utilizând-o, artistul are ocazia să își ajusteze limbajul grafic, pentru a corespunde temei alese și mesajului pe care dorește să îl comunice. Folosirea tehnicilor de lucru nu este un scop în sine, ci o modalitate practică de realizare a unei concordanțe între temperamentul sau sensibilitatea artistică și subiectul ales pentru tratare.

În concluzie, tehnicile grafice reprezintă o formă esențială de exprimare artistică, oferind artiștilor multiple posibilități de comunicare vizuală. Înțelegerea și experimentarea diferitelor tehnici nu doar că îmbogățesc abilitățile practice ale unui artist, dar îi permit acestuia să își dezvolte un stil propriu și să transmită mesaje complexe și nuanțate.



Aplic

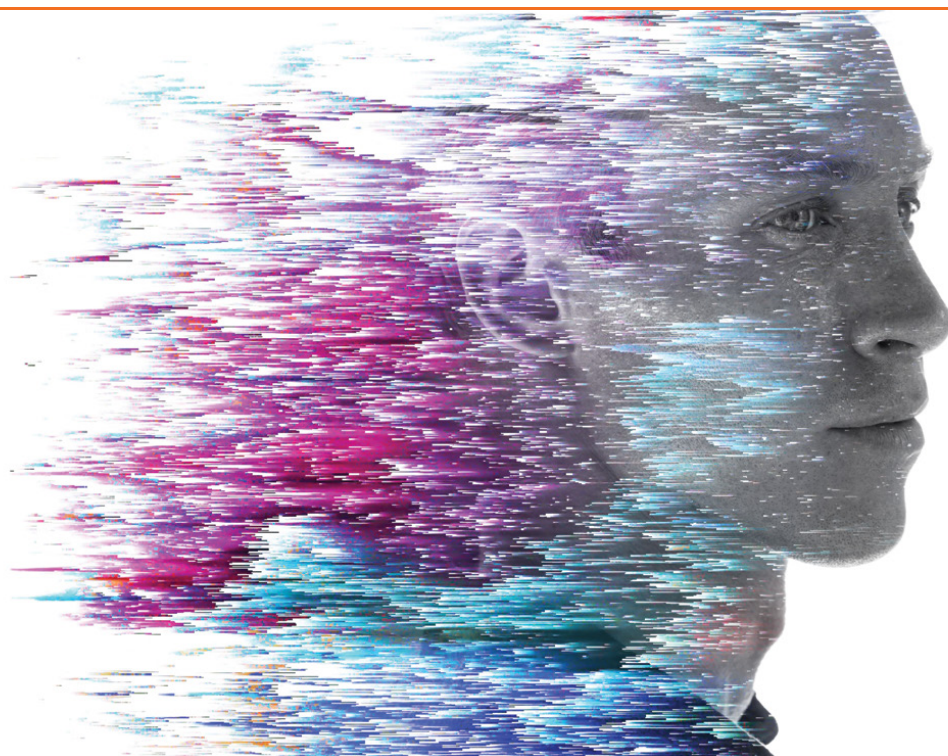
Alege două forme complet diferite, cum ar fi un robot și o floare, sau un animal și o mașină. Desenează tranziția dintre acestea, astfel încât una să se transforme în cealaltă. Realizează trecerea progresiv, atât între forme, cât și între tehnici.

Folosește două tehnici grafice distincte – de exemplu, creion pentru prima formă și pastel pentru a doua. Începe cu o tehnică și integrează-o, treptat, pe cealaltă.

Adaugă detalii, texturi și umbre, pentru a accentua aspectele tridimensionale ale lucrării.

Criterii de evaluare și de autoevaluare

Criterii de evaluare și de autoevaluare	😊	😐	😞
Schițarea celor două forme			
Folosirea a două tehnici grafice diferite			
Realizarea tranziției dintre forme și tehnici			
Finalizarea și unitatea lucrării			



Artă digitală

Portofoliu



Creează o **monogramă** personalizată, folosind inițialele numelui tău. Realizează mai multe versiuni ale acestei monograme, aplicând tehnici grafice diferite pentru fiecare variantă. La final, adaugă lucrarea completă la portofoliu și notează observațiile tale despre modul în care fiecare tehnică a influențat efectul vizual și expresivitatea monogramei.



Reinier Willem Petrus de Vries,
Vinieta cu monograma AWS
(1901)

Tehnici de pictură. Reprezentarea picturală

Recapitulez



Pictura este cea mai veche și una dintre cele mai populare forme de artă. Tehnica picturii constă în aplicarea culorilor, cu ajutorul unui solvent, pe o suprafață (pânză, lemn, hârtie, carton etc.) preparată cu grund, folosind diverse instrumente, precum pensule sau cuțite de paletă. Pictura este o ramură a artelor plastice, reunind diverse stiluri, metode și tehnici, pe baza cărora artiștii creează compoziții originale. Printre principalele tehnici de pictură, se amintesc: **pictura în culori de apă** (acuarelă, tempera, guașă, acrilic) și **pictura în culori de ulei**.



Henri-Joseph Harpignies, *Vedere către Institut de France din apropierea Podului Pont Royal* (1870) – acuarelă



Conexiune

Care sunt diferențele evidente dintre cele două reprezentări ale leului din imagini?



Albrecht Dürer, *Leu* (1494)



Leu (sec. XIII), Spania – frescă



Descopăr

Tehnicile de pictură oferă o gamă largă de posibilități expresive, fiecare având caracteristici și constrângeri proprii, care influențează modul de reprezentare și stilul lucrării finale. Alegerea unei tehnici se face în funcție de o anumită viziune artistică (realistă, abstractă, conceptuală etc.), de un conținut estetic (figurativ, decorativ-geometric, narativ-alegoric, liric-gestual etc.) și de o finalitate vizată (expresie plastică, stil, idee, stare emoțională etc.).

- **Pictura în culori de ulei** este una dintre cele mai populare tehnici folosite de artiști din Renaștere până în prezent. Culoarele sunt compuse dintr-un amestec de pigmenți cu un liant (ulei de in) și se dizolvă cu un solvent (esența de terebentină). Pictura în culori de ulei se realizează prin aplicarea culorilor cu ajutorul unor pensule pe un suport flexibil sau semirigid (pânză, carton) preparat cu grund. Tehnica picturii în ulei permite amestecuri subtile, reveniri succesive și realizarea minuțioasă a detaliilor, fiind ideală pentru portrete, peisaje sau scene care necesită o redare realistă.

Tehnica a fost folosită pentru prima dată în secolul al XV-lea, devenind rapid preferată datorită versatilității și durabilității sale.



Sandro Botticelli, *Fecioara Maria întronată cu șase sfinți* (cca 1488) – tempera pe lemn

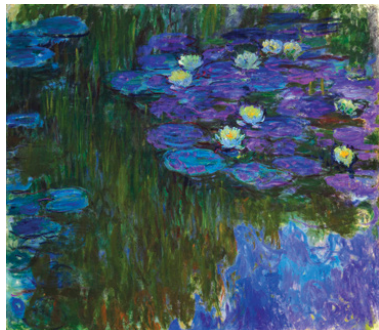


Enrique Sanchez, *Forme albastre* (2019) – acrilic pe pânză

- **Pictura în acuarelă** oferă lucrărilor un aspect delicat și luminos datorită transparenței stratului de culoare. Culoarele pentru acuarelă sunt produse prin amestecarea pigmenților cu un liant de bază (guma arabică). Această tehnică se realizează prin diluarea culorilor cu apă și aplicarea lor pe un suport de hârtie, umed sau uscat, în straturi succesive, în funcție de efectul pictural dorit. Acuarela favorizează spontaneitatea, se usucă rapid și permite adăugarea de detalii într-un timp scurt.
- **Pictura în tempera**, cunoscută încă din Antichitatea egipteană, este procedeul artistic cel mai utilizat în Europa medievală. Culoarele tempera se realizează prin amestecarea pigmenților cu emulsie de ou și sunt diluabile cu apă. Tehnica presupune aplicarea

culorilor pe un suport rigid de lemn, preparat în prealabil cu un grund, și conferă culorilor un aspect mat, le asigură o uscare rapidă și permite aplicarea lor în straturi succesive.

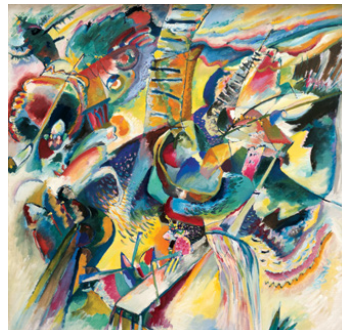
- **Pictura în culori acrilice** este o tehnică modernă, aplicabilă pe diverse suporturi, chiar și cu instrumente neconvenționale. Culorile sunt compuse din pigmenți amestecați cu un liant sintetic, solubil în apă, care facilitează o uscare rapidă și oferă o gamă largă de efecte, de la transparență la opacitate, adaptându-se abordărilor variate ale artei contemporane.



Claude Monet, *Nuferi înfloriți* (cca 1914-1917) – ulei pe pânză



Edvard Munch, *Țipătul* (1893) – tehnică mixtă: tempera și pastel pe carton



Wassily Kandinsky, *Improvizație. Defileu* (1914) – ulei pe pânză

Reprezentarea picturală reflectă modul în care un artist alege să redea realitatea, ideile sau să își exprime emoțiile prin pictură. Există diferențe semnificative între principalele stiluri de reprezentare, printre care se amintesc: realismul, impresionismul, expresionismul sau abstracționismul. Fiecare dintre acestea se bazează pe abordări tehnice distincte privind expresivitatea picturii și modul de interpretare a realității.

- **Realismul** este un stil pictural care vizează redarea obiectivă, fidelă și detaliată a unui subiect (portret, peisaj, natură statică etc.). Tehnicile tradiționale de ulei, acuarelă sau chiar pastel sunt utilizate pentru a reda într-un mod realist lumina, volumul, textura și perspectiva subiectelor alese pentru pictură.
- **Impresionismul** pune accent pe redarea spontană a efectelor de moment ale luminii și ale atmosferei, utilizând culori intense și saturate. Culorile sunt aplicate adesea în straturi subțiri, prin tușe divizate, pentru a crea o impresie plină de vibrație cromatică.
- **Expresionismul** se axează pe transmiterea trăirilor interioare ale artistului. Adesea, culorile sunt aplicate în stare pură, printr-o pensulație energică, iar formele sunt distorsionate pentru a crea efecte dramatice și pentru a sugera anumite emoții.
- **Abstracționismul** se îndepărtează de reprezentarea formelor naturale și se concentrează pe redarea liberă a formelor nonfigurative. Degajat de orice referință la realitate, se bazează pe expresivitatea elementelor de limbaj plastic (forme, linii, culori etc.) și pe relația compozițională dintre ele pentru a ilustra un concept și pentru a induce o emoție estetică.

► **În concluzie**, tehnicile de pictură au evoluat continuu, reflectând schimbările culturale, sociale și tehnologice de-a lungul istoriei artei. Fiecare dintre reprezentările picturale oferă o perspectivă unică asupra realității și asupra artei, revelând moduri diverse de a transmite o idee sau o experiență artistică.



Aplic

Alege un fenomen natural (de exemplu, auroră boreală, erupție vulcanică, curcubeu – fig. 1-3). Schițează compoziția peisajului, stabilind distribuția și proporția elementelor naturii. Folosește o cromatică adecvată, urmărind redarea efectelor naturale. Adaugă detaliile și ultimele accente pentru a sublinia dinamica fenomenului. Prezintă lucrarea și explică alegerea fenomenului, tehnicile folosite și mesajul transmis.

Criterii de evaluare și de autoevaluare

Criterii de evaluare și de autoevaluare	😊	😐	😞
Alegerea unui fenomen natural			
Schițarea compoziției			
Aplicarea cromaticii			
Finalizarea și unitatea lucrării			

Portofoliu



Realizează o serie de schițe ilustrative, care surprind diferite momente din evoluția unui fenomen natural, cum ar fi, de exemplu, un apus de soare. Ilustrează fiecare etapă, concentrându-te pe diferențele de compoziție, de cromatică și de atmosferă. Așază lucrările finalizate în ordine cronologică, astfel încât să creezi o *narațiune vizuală* a fenomenului, apoi adaugă-le la portofoliu.



Tehnici de sculptură. Modelajul

Recapitulez



Sculptura reprezintă arta redării volumelor în spațiu. Acestea pot fi realizate din piatră, lemn, metal, plastic sau orice alt material durabil. Sculptorii folosesc diverse mijloace pentru a-și exprima viziunea și pentru a realiza lucrări realiste sau abstracte, punând în valoare forma, volumul, spațiul și textura materialelor.



Conexiune



„Durere limpede, moartea m-a-ntors
În brațele tale supus, aproape copil.
Tu nu știi dacă trebuie să mulțumești
Sau să plângi
Pentru fericirea aceasta,
Mamă.”

(fragment din poezia *Pietă*
de Ana Blandiana)

Michelangelo Buonarroti,
Pietà (cca 1499)

Cum sunt redată compasiunea și iubirea maternă în sculptura *Pietà* de Michelangelo Buonarroti, comparativ cu poezia omonimă a Anei Blandiana? Numeste elementele comune și observă modul diferit în care sunt exprimate sentimentele în cele două lucrări.



Descopăr



Sculptura cuprinde o varietate de teme, de la reprezentarea figurativă a personajelor umane sau animaliere, exprimarea unor idei și concepte, până la abstractizarea formelor.

În sculptura clasică, artistul a căutat să reproducă formele naturale, expresiile, mișcările și detaliile lor, într-o încercare cât mai fidelă de redare a realității. Prin contrast, în sculptura modernă, artistul redă forme geometrice sau neconvenționale, simple sau complexe, pentru a reliefa viziuni formale, simboluri și stări emoționale. În ambele abordări, elementele fundamentale sunt *forma*, *volumul*, *spațiul* și *textura*, acestea contribuind la definirea caracterului și a expresivității sculpturii.

Michelangelo Buonarroti,
David (cca 1501-1504) –
detaliu de portret



Henry Moore, *Oval dublu* (1966)

▷ Din punctul de vedere al modului de reprezentare spațială, domeniul sculpturii se împarte în două mari categorii: sculptura **ronde-bosse**, care este tri-dimensională și poate fi observată din orice poziție, și sculptura în **relief**, care este atașată unei suprafețe plane, având o adâncime limitată și fiind concepută pentru a fi privită frontal. Sculptura este arta prin

care ideile se transformă în creații tridimensionale, implicând o gamă variată de tehnici, ce permit artistului să experimenteze particularitățile fiecărui material: duritatea pietrei, maleabilitatea lutului, strălucirea metalului sau flexibilitatea lemnului.

Tehnici de sculptură

În ceea ce privește procesul de elaborare a formei sculpturale, se pot diferenția patru tehnici fundamentale de sculptură: modelaj, cioplire, turnare și asamblare.

- **Modelajul** este o tehnică de adăugare progresivă a materialului (lut, plastilină, ceară), permițând o modificare ușoară a lucrării. În același timp, modelajul poate fi o etapă pregătitoare pentru o lucrare de sculptură într-un material finit (bronz, piatră, lemn etc.).
- **Cioplirea** este un procedeu care constă în eliminarea progresivă a materialului în care se sculptează (lemn, piatră, marmură, os, gheață etc.). Procesul poate fi realizat cu ajutorul unor unelte precum dalta și ciocanul.
- **Turnarea** este un procedeu care necesită topirea unui material și turnarea lui într-un negativ, pentru a obține forma dorită. Materialele frecvent utilizate în turnare includ: metalul, sticla sau plasticul.
- **Asamblarea** este o metodă modernă de îmbinare a diferitelor elemente sau a obiectelor de proveniență diversă, pentru a forma o imagine tridimensională coerentă. Aceasta poate implica utilizarea unor materiale variate, precum: lemn, metal, piatră, sticlă sau plastic.

Modelajul

▶ Tehnică de sculptură care a evoluat de-a lungul secolelor, modelajul s-a adaptat la diferite culturi și stiluri, în funcție de inovațiile tehnologice marcante ale fiecărei perioade istorice. Renașterea a însemnat o revenire la viziunea Antichității clasice și a adus inovații în tehnicile de modelaj. Artiști precum Michelangelo Buonarroti, Donatello (Donato di Niccolò di Betto Bardi) și Andrea del Verrocchio au folosit modelajul pentru a crea lucrări de o complexitate și de o expresivitate fără precedent. Înainte de a fi turnate în bronz sau de a fi cioplite în piatră, acestea au fost realizate în tehnica modelajului în lut.

În secolul al XX-lea, introducerea materialelor moderne (de exemplu, plastilina și paste sintetice) a diversificat posibilitățile artistice ale tehnicii modelajului. Artiștii contemporani îmbină procedee tradiționale cu tehnologii moderne și folosesc modelajul pentru a crea sculpturi de mari dimensiuni, în genul artelor ambientale (*instalație, artă conceptuală, arte povera, land art* etc.), abordând teme referitoare la societate, cultură, economie sau mediu. Utilizarea tehnologiilor digitale, cum ar fi imprimarea 3D, a deschis noi orizonturi pentru modelaj. Aceasta permite artiștilor să creeze forme complexe, realizate cu precizie milimetrică, extinzând astfel posibilitățile de expresie artistică.

În concluzie, evoluția modelajului reflectă progresele tehnicilor artistice și schimbările în viziunea culturală și estetică a fiecărei epoci. Această tehnică rămâne o formă de exprimare artistică esențială, continuând să fie o sursă de inspirație și de inovație, chiar și în arta contemporană.



Aplic

Modelează, din lut sau plastilină, o formă simplă de animal, cum ar fi o pisică, un câine sau o pasăre. Poți opta pentru un design realist sau pentru unul stilizat.

Realizează un scurt film de prezentare (cu aparatul de fotografiat sau cu telefonul), care să surprindă toate etapele esențiale ale modelajului, evidențiind transformarea unei bucați de lut într-o sculptură completă. Odată ce filmul este finalizat, prezintă-l colegilor și discutați despre procesul de modelare și despre deciziile creative luate.

Criterii de evaluare și de autoevaluare	😊	😐	😞
Modelarea în lut sau plastilină a unei forme animaliere			
Redarea realistă sau stilizată a formei			
Realizarea unui scurt film de documentare a procesului de modelare			
Prezentarea filmului și susținerea lucrării finale			



Donatello, *Fecioara cu pruncul și patru heruvimi* (cca 1440)



Alberto Giacometti modelând în atelierul său (cca 1950) – fotografie realizată de Annette, soția artistului

Portofoliu



Realizează fotografii cu monumentele sculpturale pe care le întâlnești în drumul tău spre școală. Documentează-te și notează, în caiet, câteva date generale despre acestea. Adaugă fotografiile și însemnările la portofoliu.

Tehnici de reprezentare arhitecturală.

Macheta

Recapitulez



Tehnici artistice sunt metode prin care artiștii își exprimă creativitatea și viziunea, utilizând diverse materiale și instrumente, în funcție de genul de artă pe care îl practică (pictură, grafică, sculptură etc.). Fiecare tehnică are caracteristici proprii și este folosită pentru a transmite mesaje vizuale distincte, contribuind astfel la diversitatea și complexitatea artei. Aceste tehnici pot implica abilități tradiționale, dar și inovative, reflectând evoluția continuă a expresiei artistice.



Conexiune

Analizează imaginile, apoi identifică detaliile prin care poți deosebi trenurile reale de machetele lor în miniatură.



Descopăr

Macheta este o reproducere la scară redusă a unui model real (obiect, edificiu, vehicul, peisaj etc.). Respectarea riguroasă a proporțiilor și atenția sporită la detalii contribuie la realismul și la estetica modelului în miniatură. Macheta este utilizată în diverse domenii creative, de la arhitectură, scenografie și inginerie până la educație și hobby, având scopuri funcționale, dar și estetice.



În arhitectură, machetele sunt folosite pentru a reprezenta clădiri sau ansambluri urbane și ajută la vizualizarea proiectelor înainte de construcție, fiind esențiale pentru planificarea detaliilor și evaluarea impactului vizual asupra mediului înconjurător. Chiar dacă **desenele și randările digitale** reprezintă instrumente sofisticate, extrem de utile în procesul de proiectare, ele sunt insuficiente pentru a transmite calitățile spațiale, texturile și estetica unei clădiri. Machetele oferă o reprezentare tridimensională a designului, permițând beneficiarilor să înțeleagă ușor forma, proporțiile și desfășurarea în spațiu a proiectului arhitectural.

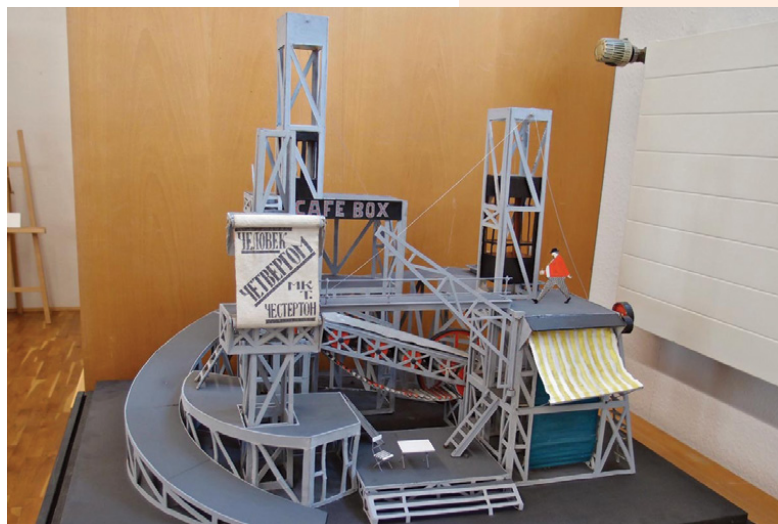


Deoarece sunt reprezentări tridimensionale, machetele oferă posibilitatea vizionării compoziției spațiale a proiectului din diverse unghiuri de vedere. În calitate de modele realizate la scară mică, machetele păstrează proporțiile construcției propuse pentru realizare în mărime reală. De asemenea, **machetele de arhitectură** evocă modul în care o clădire se va raporta la mediul ambiant, la zona în care va fi situată și la locul destinat amplasării ei. Acestea servesc drept instrumente de conceptualizare a proiectelor de arhitectură ce urmează a fi construite.

Timp de secole, machetele au fost esențiale pentru designul arhitectural, oferind arhitecților o modalitate tangibilă de a testa noi concepte și de a-și comunica viziunea. De la Renaștere până la modernism, machetele au jucat un rol determinant în procesele de concepere și de proiectare a obiectivelor arhitecturale, oferind perspective concrete asupra relației lor spațiale cu mediul ambiant. În era digitală de astăzi, modelele 3D și



Marcel Jambon, Machetă pentru decorul actului I al operei *Otello* de Giuseppe Verdi (1895)



Aleksandr Vesnin, Machetă pentru decorul spectacolului *Omul care era joi* (1923)

realitatea virtuală au devenit instrumente indispensabile în elaborarea proiectelor de arhitectură contemporană datorită complexității și eficienței programelor de procesare digitală. 

Etapele de realizare a unei machete

1. Alegerea unui subiect pentru machetă, de exemplu: o clădire modernă sau o scenă dintr-o piesă de teatru;
2. Realizarea schițelor preliminare, identificând dimensiunile și proporțiile clădirii sau ale decorului;
3. Adunarea materialelor pentru machetă: carton, *mousse* (foam board), baghete de lemn, folii de plastic, lipici, vopsea, markere etc.;
4. Decuparea pieselor conform unui plan; asamblarea părților principale ale machetei, folosind un lipici adecvat pentru materialele alese;
5. Adăugarea detaliilor, precum decorațiuni sau orice alte elemente specifice, menite să îmbunătățească realismul machetei prin culori, nuanțe și texturi care să reproducă materialele reale.

În concluzie, chiar dacă sunt concepute pentru anumite instituții, pentru proiecte imobiliare de anvergură, pentru a evidenția estetica unei clădiri sau în scop educativ, machetele au un rol esențial în procesul de proiectare și de comunicare a unei viziuni arhitecturale, permițând o reprezentare adecvată a formelor, a proporțiilor și a materialelor în raport cu un cadru ambiental bine precizat.



Aplic

1. Lucrați în echipe de câte 4 sau 5 elevi, pentru a crea o machetă care să redea o scenă semnificativă dintr-un text literar, urmărind etapele amintite în lecție. Surprindeți detaliile, atmosfera și simbolistica textului ales (de exemplu, *Legende Olimpului* de Alexandru Mitru).
2. Realizați împreună o schiță a machetei, notând elementele principale și materialele necesare.
3. Colaborați pentru a realiza și asambla fiecare parte a machetei. Asigurați-vă că aceasta reflectă simbolistica textului.
4. Prezentați și descrieți macheta celorlalte grupuri, motivând: alegerea fragmentului selectat, interpretarea dată textului și concepția de realizare a machetei.

Criterii de evaluare și de autoevaluare

Criterii de evaluare și de autoevaluare			
Alegerea unui fragment literar			
Folosirea materialelor adecvate			
Realizarea machetei			
Finalizarea și prezentarea lucrării			

Dicționar de artă



randare digitală – proces de realizare a imaginilor sau a scenelor virtuale cu ajutorul unui software specializat. Prin intermediul acestei tehnici, modelele 3D sunt transformate în imagini sau animații realiste, oferind posibilitatea de a vizualiza un produs sau un scenariu înainte ca acesta să fie creat fizic

Portofoliu



Realizează o machetă simplă a unei case tradiționale dintr-o zonă rurală românească. Descrie apoi, pe scurt, casa și zona de proveniență. Adaugă macheta și prezentarea la portofoliu.

Tehnici digitale. Fotografia. Modelarea computerizată

Recapitulăm



Tehnici artistice cuprind metodele și mijloacele utilizate de artiști pentru a crea lucrări în diverse medii artistice (imagine, sunet, video, mișcare etc.). Ele variază în funcție de materialele folosite, domeniul și stilul artistic. Aceste metode se dezvoltă continuu, fiind influențate de inovații tehnologice, tendințe culturale și noi descoperiri în utilizarea materialelor. Fiecare tehnică are propriile caracteristici, permițându-i artistului exprimări estetice diferite.

Dicționar de artă



media (termen preluat din limba engleză, cu referire la artă: arta media, arta multimedia, arta noilor media) – mijloc tehnic de comunicare și de difuzare a unui mesaj artistic

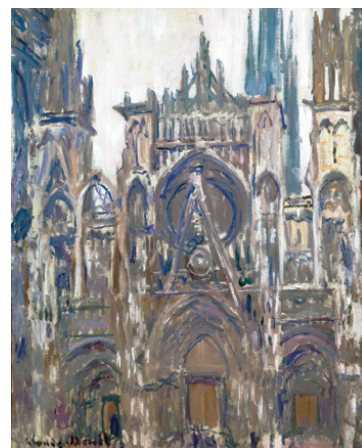


Conexiune

Privește succesiv fotografia și pictura Catedralei din Rouen. Observă și analizează cum fiecare tehnică artistică reușește să surprindă detalii diferite. Schițează rapid, în creion, propria ta viziune. Compară, în final, schița ta cu fotografia și pictura originală, remarcând asemănările și deosebirile dintre acestea.



Catedrala din Rouen – fotografie



Claude Monet, *Catedrala din Rouen* (1892) – studiu: vedere frontală asupra intrării



Descopăr

Tehnici digitale sunt metode moderne de producere a unor imagini, animații, modele 3D, efecte vizuale și alte forme de artă virtuală sau interactivă prin folosirea unor programe și aplicații software specializate. Odată cu ascensiunea artei digitale din ultimii ani, lumea artistică a cunoscut o transformare semnificativă. Tehnicile digitale sunt folosite într-o gamă largă de domenii, de la artă și design la publicitate și jocuri video. Tehnologiile digitale transformă modul în care producem, distribuim și interacționăm cu arta, deschizând noi direcții și posibilități de exprimare artistică.

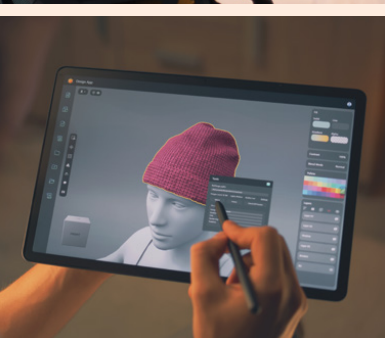


Fotografia digitală este o metodă modernă de captare a imaginilor, utilizând dispozitive cu senzori electronici care transformă lumina în fișiere digitale. Aceasta oferă numeroase avantaje, cum ar fi vizualizarea instantanee, editarea facilă și distribuirea rapidă a conținutului cu ajutorul internetului și al platformelor online.

În prezent, majoritatea fotografiilor sunt realizate prin intermediul camerelor digitale sau al smartphone-urilor, care au devenit tot mai performante și accesibile. Producătorii de telefoane au investit masiv în îmbunătățirea camerelor, adăugând funcții avansate, precum stabilizare optică, senzori puternici și multiple obiective, transformând telefoanele mobile în instrumente fotografice de calitate profesională.

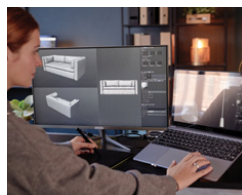
Un alt avantaj important al fotografiei digitale este editarea facilă cu programe precum Adobe Lightroom sau Photoshop, care permit ajustări de culoare, aplicarea filtrelor, corectarea imperfecțiunilor și crearea de efecte speciale complexe. De asemenea, imprimantele moderne oferă posibilitatea obținerii rapide de printuri de înaltă calitate, transformând imaginile digitale în fotografii tangibile.

Modelarea computerizată, cunoscută și sub denumirea de **modelare 3D**, presupune crearea de obiecte și scene tridimensionale folosind programe specializate, precum: Blender, Maya sau 3ds Max. Această tehnică permite realizarea unor reprezentări detaliate și realiste ale obiectelor, care pot fi vizualizate din unghiuri diferite, oferind o înțelegere clară a formei și a structurii lor. Modelele 3D pot fi manipulate și modificate, deoarece au aplicații într-o gamă largă de domenii, cum ar fi designul de produs, arhitectura, crearea de



personaje pentru jocuri video sau filme, transformând, astfel, modul în care interacționăm cu mediile vizuale.

- **În contextul jocurilor video**, modelarea 3D este importantă pentru crearea personajelor, peisajelor și obiectelor cu care jucătorii pot interacționa. Designerii utilizează programe de modelare pentru a realiza forme complexe, texturi realiste și animații fluide, care intensifică experiența de joc a utilizatorilor.
- **În animație**, modelarea 3D permite crearea de personaje și scene care pot fi manipulate în moduri diverse, pentru a produce mișcări fluide și expresii naturale. Tehnicile avansate de modelare, împreună cu *texturarea* și *iluminarea* precisă, ajută la realizarea de animații realiste sau stilizate, utilizate în filmele de animație, seriile de televiziune sau videoclipurile muzicale.
- **În arhitectură**, modelarea 3D este folosită pentru a crea reprezentări digitale ale clădirilor și spațiilor, permițând arhitecților să vizualizeze proiectele lor într-un mod realist, înainte de a începe construcția. Aceste modele pot fi privite din orice unghi și sunt ușor de modificat, ceea ce oferă un control mai mare asupra detaliilor și ajută la comunicarea viziunii arhitecturale către clienți sau echipele de construcție.
- **În film**, modelarea 3D este adesea utilizată pentru a crea efecte vizuale speciale, personaje fictive sau scene imposibil de filmat în realitate. Aceste tehnologii permit crearea de imagini fantastice, extrem de detaliate și precise, oferind o impresie de veridicitate și naturalețe atunci când sunt prezentate pe ecran.



În concluzie, fotografia digitală, atât de necesară în viața cotidiană, reprezintă un mijloc de exprimare în artă, jurnalism, marketing sau știință. Tehnologiile digitale continuă să extindă limitele tradiționale ale artei, oferind noi moduri de exprimare și redefinind experiența fotografică pentru utilizatorii din întreaga lume.

Prin posibilitatea de a crea obiecte și scene realiste, de a le manipula și a le modifica, modelarea 3D îmbogățește experiențele vizuale, asigurând noi modalități de comunicare și de exprimare artistică.



Aplic

Jurnal vizual. O zi, o poveste

Alege o temă care te pasionează – de exemplu, *O zi din viața unui cățel* sau *Jurnalul unui obiect* – pentru a crea un jurnal vizual.

Realizează 7-10 fotografii care să ilustreze etapele poveștii. Încearcă unghiuri diferite (vedere de sus, de jos, laterală sau frontală) și o iluminare naturală sau artificială pentru a evidenția atmosfera fiecărei scene.

Ajustează luminozitatea, contrastul, saturația și aplică filtre pentru a îmbunătăți calitatea imaginilor, folosind un program simplu de editare fotografică. Adaugă text sau alte efecte digitale, dacă dorești să subliniezi anumite momente.

Organizează fotografiile într-un colaj sau într-o prezentare digitală. Creează o descriere scurtă pentru fiecare fotografie, explicând ce reprezintă și cum contribuie la poveste. Prezintă povestea colegilor, explicând cum ai folosit unghiurile, culorile sau luminile pentru a transmite mesajul dorit.

Criterii de evaluare și de autoevaluare

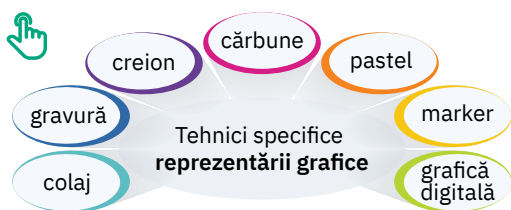
Criterii de evaluare și de autoevaluare	😊	😐	😞
Alegerea temei			
Realizarea fotografiilor			
Editarea fotografiilor			
Prezentarea jurnalului vizual			

Portofoliu



Urmărește un clip dintr-un film sau un joc video cu efecte vizuale speciale. Observă tehnicile utilizate pentru crearea efectelor și identifică elementele care contribuie la realismul acestora. În cadrul portofoliului, include o scurtă descriere a clipului vizionat, tehnicile identificate și analiza personală asupra modului în care aceste efecte vizuale contribuie la crearea unei experiențe realiste pentru public.

Recapitulare

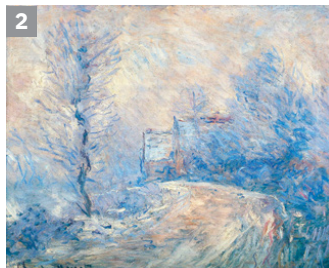


Folosirea diferitelor tehnici și modalități de exprimare artistică contribuie la perfecționarea abilităților plastice și la optimizarea comunicării vizuale. Conștienți de posibilitățile și de limitele fiecărui gen de artă vizuală, artiștii își aleg instrumentele și materialele specifice unei tehnici de lucru în funcție de subiectul și de mesajul pe care doresc să-l comunice.

1. Privește imaginile de mai jos și constată diferitele modalități de **reprezentare picturală**.



Gustave Courbet, *Sărăcia satului sau Femeia cu capra* (1866)



Claude Monet, *Intrarea în Giverny sub zăpadă* (1885)



Ernst Ludwig Kirchner, *Peisaj de iarnă în lumina lunii* (1919)



Fons Heijnsbroek, *Peisaj marin și diagonală* (1989)

realism

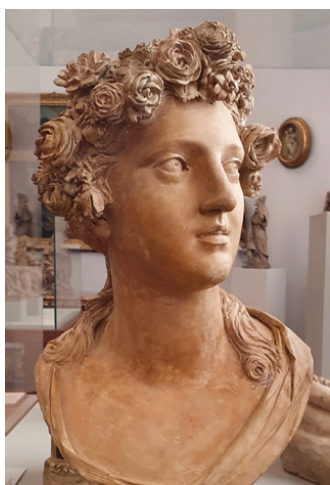
impresionism

expresionism

abstracționism

În lucrarea lui Gustave Courbet (fig. 1) este evidentă dorința artistului de a reprezenta cât mai fidel realitatea, pe când în pictura lui Claude Monet devine importantă captarea atmosferei unui moment fugitiv (fig. 2).

În timp ce culorile intense ale lui Kirchner (fig. 3) transmit o trăire emoțională puternică încorporată în subiectul peisajului, Heijnsbroek folosește în compoziția sa puterea de expresie a liniilor, a culorilor și a formelor abstracte (fig. 4).



Bartolomeo Cavaceppi, *Flora* (cca 1770) – lut ars



Machetă arhitecturală reprezentând Vaticanul



Rick Doble (2002) – fotografie digitală experimentală

Modelajul este cea mai populară și mai frecvent utilizată tehnică de **reprezentare sculpturală**. Lucrările de modelaj pot fi de sine stătătoare sau premergătoare proceselor de cioplire, turnare și asamblare a operei finale.

În **reprezentarea arhitecturală**, macheta permite vizionarea la scară redusă a unui edificiu ce se va construi ulterior.

Cele mai noi metode de reprezentare în artele vizuale sunt **tehnicile digitale** (de exemplu, fotografia digitală, modelarea computerizată), care, cu ajutorul tehnologiei avansate și al programelor specializate, oferă noi modalități de exprimare artistică.

2. Alege un obiectiv arhitectural, documentează-te despre istoria acestuia, apoi ilustrează-l folosind o tehnică preferată. Integrează lucrarea într-un proiect de expoziție colectivă, cu subiectul *Călătorie în jurul lumii*.

1. Privește imaginile cu diferite moduri de reprezentare a Turnului Eiffel. Numește în scris tehnicile în care au fost realizate lucrările.
2. Transcrie în caietul tău următoarele enunțuri și notează în dreptul fiecăruia dacă este adevărat sau fals.
 - a. Reprezentările sculpturale și cele arhitecturale fac parte din domeniul reprezentărilor tridimensionale.
 - b. Colajul și asamblarea sunt tehnici digitale.
 - c. Digitalizarea aparatelor de fotografiat a revoluționat metoda de aplicare a culorilor în reprezentarea picturală.
 - d. Modelajul este una dintre tehnicile cel mai frecvent utilizate de sculptură.
 - e. Tehnica gravurii nu aparține reprezentării sculpturale.
3. Realizează o lucrare după o imagine a Turnului Eiffel, folosind, la alegere, una dintre tehnicile de grafică învățate.

Punctaje:

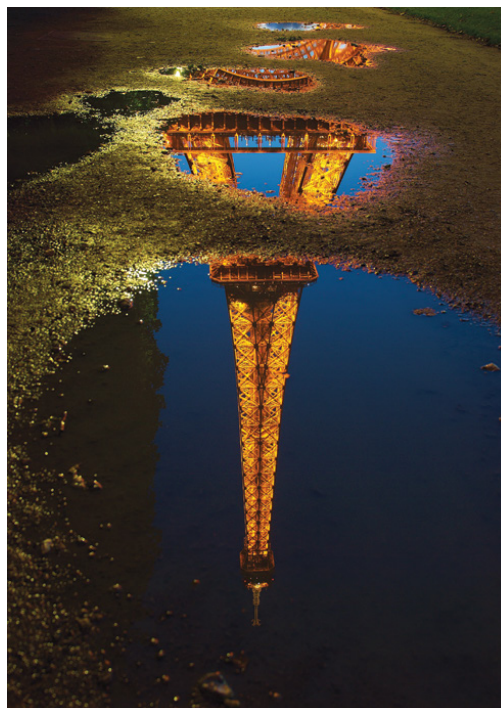
- 1 0,5 p. x 5 = 2,5 puncte
- 2 0,5 p. x 5 = 2,5 puncte
- 3 4 puncte

Se acordă 1 punct din oficiu.

Total: 10 puncte



Robert Delaunay, *Turnul Eiffel roșu* (1911-1912)



Luc Viatour – Turnul Eiffel reflectat într-o baltă



Georges Seurat, *Turnul Eiffel* (cca 1889)



Reprezentarea omului în artă – viziune clasică versus viziune modernă

Masaaki Noda,
Spiritul lui
Hermes (2010)

Dezbaterea este o discuție tematică ai cărei participanți prezintă argumente și susțin opinii diferite. Folosită ca metodă de învățare, dezbaterea didactică este un bun exercițiu pentru dezvoltarea gândirii critice și a competențelor de comunicare. Confruntarea este benefică pentru aprofundarea subiectului ales, întărirea colaborării între elevi și exersarea formulării unor argumente solide. Tema propusă pentru dezbatere este *Reprezentarea omului în artă – viziune clasică versus viziune modernă*.

Etape de realizare a unei debateri didactice

- 1. Organizarea.** Pentru realizarea debaterii se aleg două echipe, formate din același număr de elevi, și un moderator – acest rol poate fi îndeplinit și de către profesor. Restul participanților vor constitui publicul auditor.
- 2. Documentarea.** Membrii echipelor se informează despre subiectul debaterii și formulează argumente care susțin opinia reprezentată. Pot fi folosite exemplele următoare:

Reprezentarea omului în arta clasică

Această echipă va prezenta argumente pentru:

- studierea anatomiei umane și a reperelor ei vizuale, ca etapă pregătitoare;
- reprezentarea figurativă;
- reprezentarea veridică a omului (redarea cât mai fidelă și apropiată de realitate a anatomiei corpului uman);
- folosirea canoanelor în reprezentarea unui ideal al frumuseții (prin proporție, simetrie și echilibru).

Reprezentarea omului în arta modernă

Această echipă va prezenta argumente pentru:

- studierea expresivității limbajului plastic, ca etapă pregătitoare;
- reprezentarea figurativă și abstractă;
- interpretarea personală a artistului despre subiect (redarea subiectivă a corpului uman prin deformare, stilizare, folosire a simbolurilor etc.);
- diversitatea reprezentării corpului uman și redarea caracteristicilor fizice și morale ale unui personaj.

- 3. Prezentarea argumentelor.** Fiecare echipă alege un membru reprezentant, care va fi purtător de cuvânt. Aceștia vor avea la dispoziție câte cinci minute pentru a prezenta argumentele susținute de propriul grup. Moderatorul se asigură că timpul alocat și etapele debaterii sunt respectate.
- 4. Adresarea întrebărilor.** Participanții adresează întrebări, la care reprezentanții echipelor răspund sau oferă clarificări, dacă este cazul.
- 5. Încheierea debaterii.** Moderatorul rezumă și concluzionează ideile prezentate. Participanții sunt invitați să voteze echipa cu cele mai convingătoare argumente. În funcție de votul publicului, moderatorul desemnează echipa câștigătoare.

Fișă de autoevaluare

Criterii		Da	Parțial	Nu
Membrii echipelor	Am cercetat domeniul temei propuse și am formulat argumentele.			
	Am colaborat cu colegii de echipă și am desemnat un purtător de cuvânt.			
	Purtătorul de cuvânt a prezentat argumente și a răspuns la întrebări.			
Moderatorul	M-am asigurat că etapele debaterii sunt respectate.			
	Am cronometrat timpul alocat pentru susținerea discursurilor.			
	Am numărat voturile și am anunțat echipa câștigătoare.			
Publicul	Am ascultat argumentele ambelor echipe.			
	Am formulat întrebări și observații.			
	Am participat la alegerea echipei câștigătoare, exprimându-mi votul.			

Fișă de observare sistematică a activității și a comportamentului elevilor

Criterii	😊	😐	😞
Documentarea temei propuse și pregătirea argumentelor			
Comunicarea și cooperarea în echipă			
Prezentarea argumentelor			
Moderarea debaterii și menținerea disciplinei organizatorice			
Formularea întrebărilor și exprimarea opiniei în alegerea echipei câștigătoare			



Anonim, *Hermes Ingenui*
(sec. al II-lea î.H.) – copie
romană după statuia grecească
din sec. al V-lea î.H.

U3

Compoziția plastică

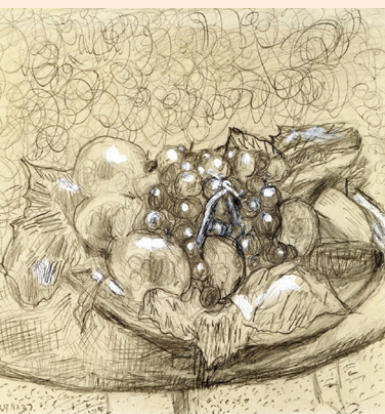


Dezbateri	40	Reprezentarea omului în artă – viziune clasică versus viziune modernă
Lecția 1	42-43	Studiul după natură. Natura statică. Modelarea formei prin ton. Redarea volumului. Modularea suprafeței prin culoare. Redarea atmosferei
Lecția 2	44-45	Culoare, materialitate și textură în studiul după natură
Lecția 3	46-47	Omul în artă. Anatomia corpului și expresivitatea figurii umane
Lecția 4	48-49	Proporțiile corpului uman
Lecția 5	50-51	Proporțiile portretului și expresia facială
Lecția 6	52-53	Compoziții figurative cu personaje umane
Lecția 7	54-55	Modificarea succesivă a spațiului plastic în compoziția decorativă. Iluzia optică
Recapitulare	56	
Evaluare	57	

Recapitulez



Studiul după natură este o practică artistică ce implică redarea veridică a unui subiect, chiar dacă este vorba despre elemente naturale, artificiale sau doar fragmente ale acestora. În timpul procesului de studiu, artistul își concentrează atenția asupra aspectelor relevante, evidențiind detaliile care contribuie la înțelegerea și expresivitatea subiectului ales. Genurile clasice ale studiului după natură sunt: **portretul, peisajul și natura statică. Natura statică**, cunoscută și sub denumirea de **natură moartă**, este un gen artistic care presupune reprezentarea grafică sau picturală a unor obiecte ori elemente naturale, dispuse intenționat într-o compoziție organizată. Indiferent de tendințele și evoluțiile artelor vizuale, natura moartă continuă să fie apreciată, deoarece invită privitorii să descopere frumusețea lucrurilor obișnuite și să mediteze, de exemplu, asupra bogăției lumii materiale, a fragilității vieții și a trecerii timpului.



Pierre Bonnard, *Natură statică cu fructe* (cca 1935)

Studiul după natură. Natura statică.

Modelarea formei prin ton.

Redarea volumului.

Modularea suprafeței prin culoare.

Redarea atmosferei



Conexiune

Privește natura statică din imaginea alăturată. Fructele, minuțios descrise, par să fie plasate în coșul împletit cu o intenție precisă. Care crezi că este semnificația ascunsă a acestei reprezentări?

Întoarce manualul cu susul în jos. Observă cum fructele și aranjamentul lor aparent obișnuit conturează trăsăturile unui portret uman.



Giuseppe Arcimboldo, *Coș cu fructe* (cca 1590)



Descopăr

Natura, cu bogăția sa de forme, culori și structuri, rămâne o sursă inepuizabilă de inspirație. Prin observarea atentă și studierea detaliată a elementelor din ambientul natural, artiștii reușesc să surprindă aspectele esențiale ale lumii materiale și să transpună complexitatea aparențelor ei în operele lor de artă.

Redarea realității în artă implică reproducerea cât mai fidelă a formelor naturale întâlnite în mediul înconjurător, astfel încât să se creeze iluzia de volum și de spațiu tridimensional pe suprafața lucrării. Acest tip de abordare – realistă – este frecvent folosit în cadrul temelor de natură statică, unde artiștii își aleg ca subiect de studiu elementele neînsuflețite ale spațiului domestic, pentru a le reda naturalețea cu o cât mai mare acuratețe și pentru a le conferi, eventual, o valoare simbolică.

Etapa inițială, de așezare a unei naturi statice, presupune:

- 1. alegerea componentelor** – varietatea formelor (obiecte uzuale, vase, fructe, legume, flori sau mulaje) contribuie la diversitatea și complexitatea compoziției;
- 2. compunerea elementelor** – dispunerea lor pe mai multe planuri de adâncime intensifică efectul de spațialitate;
- 3. poziționarea ansamblului față de o sursă de lumină** (de preferat, naturală) – facilitează modelarea umbrelor și a tonurilor graduale, evidențiind volumele obiectelor.



Alexander Coosemans, *Natură statică cu struguri, lămâi, cireșe, scoici și pâine* (1650-1699)

În **etapa practică**, de realizare a lucrării de natură statică, se urmăresc, obligatoriu: *modelarea formelor prin tonuri, modularea suprafeței prin culoare și redarea atmosferei sau a ambianței generale.*

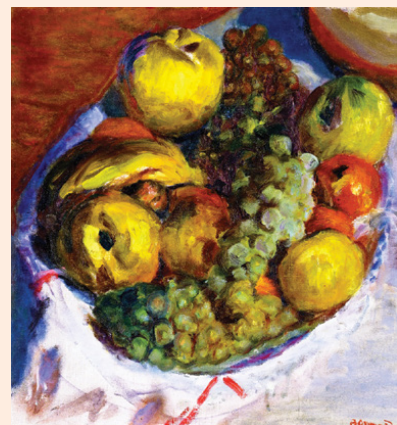
Modelarea formei prin tonuri se bazează pe utilizarea valorilor tonale în tehnicile grafice pentru redarea tridimensionalității obiectelor.

▶ Schițate în prealabil, conturile obiectelor sunt trasate cu o presiune ușoară a creionului, pentru ca umbrele să poată fi adăugate ulterior, intensificând treptat tonalitatea lor. Tranziția subtilă de la lumină la umbră se realizează prin treceri graduale între tonuri, ceea ce conferă volum formelor. Tonurile închise se obțin prin creșterea presiunii asupra creionului și mărirea intensității hașurilor. Texturile și detaliile fine se adaugă după ce structura de bază a formelor este bine definită, aducând reprezentării un plus de realism și expresivitate.

Modularea suprafeței prin culoare este o tehnică picturală constând în obținerea unor variații subtile de tonuri și nuanțe, pentru a sugera forme, volume, texturi materiale și profunzimi spațiale pe o suprafață bidimensională. Rezultatul modulării sau al ajustării gradate a intensității culorilor și a contrastelor cromatice este vibrația suprafeței de pictură. Modularea se realizează prin **suprapunere** transparentă, prin **divizarea tentei** sau prin **nuanțarea culorilor** (culori calde în lumină și culori reci în umbră).

Redarea atmosferei se realizează printr-o cromatică armonioasă, în acord cu subiectul și tema plastică. Culoarea nu completează doar compoziția vizuală a unei naturi statice, ci o și transformă într-un mediu viu, capabil să transmită emoții estetice. În redarea atmosferei, relațiile dintre nuanțele și tonurile culorilor se aleg cu grijă pentru definirea spațiului și stabilirea caracterului general al ambianței. Relația dintre aceste elemente cromatice creează armonie sau tensiune în compoziție, influențând felul în care este percepută atmosfera unei lucrări. De exemplu, contrastul diminuat al culorilor evidențiază efectul de atmosferă unitară și difuză, în timp ce contrastul puternic al culorilor accentuează, mai degrabă, efectul de atmosferă clară și amplifică senzația de profunzime a spațiului.

- Analizează următoarele imagini, urmărind cu atenție reprezentarea formelor, volumelor, tonurilor și a culorilor. Compară-le prin prisma asemănărilor și a deosebirilor și notează, în caiet, constatările tale.



Pierre Bonnard, *Trei ciorchini de struguri* (1926)



Modelarea formei prin tonuri – desen



Paul Gauguin, *Natură statică cu ceainic și fructe* (1896). Modularea suprafeței prin culoare – pictură

În concluzie, natura continuă să fie fundamentul creației artistice și un punct de plecare indispensabil pentru exprimarea sensibilității și a viziunii personale.

Utilizarea unor metode specifice, cum ar fi modelarea luminii și a umbrelor prin aplicarea tonurilor graduale în desen sau modularea suprafeței prin culoare, contribuie la valorificarea contrastelor de lumină-umbră și la crearea iluziei formelor în spațiu.



Aplic

Studiu în desen și în culoare

Alege un obiect din natură (un fruct, o floare, un vas etc.) și realizează după acesta două studii: unul în *desen*, folosind modelarea prin tonuri cu ajutorul creionului pentru a reda volumul, și unul în *culoare*, utilizând tehnici de modulare a suprafeței și de redare a atmosferei pentru a obține o anumită vibrație picturală și pentru a crea o ambianță expresivă.

Criterii de evaluare și de autoevaluare

Criterii de evaluare și de autoevaluare	😊	😐	😞
Paginarea centrată și echilibrată a elementelor			
Redarea proporțiilor obiectelor			
Valorația expresivă și logică a trecerilor de la lumină la umbră			
Modularea formelor prin culoare			
Realizarea unei compoziții îngrijite, unitare și echilibrate			

Portofoliu



Atașează la portofoliu schițele preliminare și lucrarea finalizată.

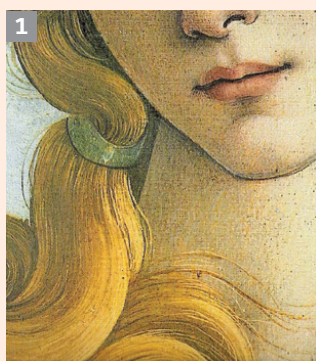
Culoare, materialitate și textură în studiul după natură

Recapitulez



Studiul după natură presupune observarea și reprezentarea elementelor naturale sau artificiale din spațiul ambiental. Modularea este un procedeu modern de redare a volumului, bazat pe puterea de sugestie a culorii. Prin modulația culorii, se creează impresia de tridimensionalitate a formelor, modificându-le culoarea locală prin adaosuri de culori calde în lumină și culori reci în umbră. În urma aplicației tehnice, rezultă imagini vibrante cromatic, expresiv nuanțate cu lumini saturate și umbre colorate. Varietatea mare a tonurilor și a nuanțelor duce la o reală expresivitate a formelor, desprinzându-se de redarea naturalistă.

Munte	Vitalitate
Val	Măreție
Nor	Forță
Arbore	Schimbare



Sandro Botticelli, *Nașterea lui Venus* (cca 1485) – detaliu



Johannes Torrentius, *Natură statică cu carafă, pahar, urci și frâu* (1614) – detaliu



Conexiune

Privește imaginile, apoi identifică formele naturale. Asociază fiecărei imagini o senzație tactilă.



Descopăr

Natura oferă o varietate copleșitoare de forme, uimitoare prin complexitate și frumusețe. Expresii ale unei funcționalități precise, fiecare are un rol bine definit, contribuind la armonia și echilibrul întregului mediu natural. Această unitate dintre formă și funcție arată că frumosul nu reprezintă doar un decor, ci și o parte integrantă a vieții.

Dincolo de aparența ei estetică, natura invită la descoperirea unor sensuri profunde în formele sale. Artiști din toate timpurile, inspirați de perfecțiunea formelor naturale, au interpretat calitățile acestor elemente, asociindu-le anumite valori simbolice, potrivit propriei sensibilități și viziuni creatoare. În pictură, sculptură sau arhitectură, natura a fost tradusă într-un limbaj vizual și emoțional, prin care artiștii au elaborat, printre altele, idei despre divinitate și relația omului cu lumea înconjurătoare.

- Observă tabelul alăturat și asociază structurilor sau formelor naturale valoarea simbolică specifică.

Pentru a surprinde în cadrul restrâns al compoziției vizuale mesajul integral al naturii, este necesară alegerea unor elemente expresive, forme și culori care să susțină mesajul dorit. Reprezentarea unui element din natură presupune identificarea formei acestuia, a unei culori definitorii, a materialității și a texturii care îl fac inconfundabil.

Culoarea ajută la crearea unei legături între natură și interpretarea sa artistică, fiind atât un mijloc de reprezentare, cât și o componentă importantă din atmosfera și semnificația unei lucrări. Alegerea culorii potrivite subliniază trăsăturile caracteristice ale unui element din natură și transmite accente subtile de emoție, ajutând, astfel, la conturarea și la amplificarea mesajului vizual.



Sandro Botticelli, *Primăvara* (cca 1480) – detaliu

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

- Remarcă, în imaginile 1-3, materialități diferite: carnație, şuviță de păr, metal, sticlă, ceramică, material textil.
- Privește imaginea 4 și notează, în caiet, materialitățile variatelor obiecte redată în pictură.



Đorđe Milovanović, *Natură statică cu pâine* (1877)



Textura este o componentă a materialității care intră în alcătuirea oricărei forme naturale sau artistice. Textura se definește drept atributul tactil al unei suprafețe.

Clasificarea texturii se face pornind de la *calitatea, natura, mărirea și specificul* acesteia (de exemplu: neted-rugos; mat-lucios; dur-moale; transparent-opac).

Textura influențează forma și culoarea atât în natură, cât și în artă.

- Compară textura culorii în imaginile 5 și 6.

Vei observa două abordări artistice diferite: una expresivă și dinamică, iar cealaltă rafinată și precisă.

Van Gogh aplică straturi groase de culoare cu pensula, creând un efect de relief. Acesta adaugă o dimensiune tactilă lucrării, iar tușele sale vizibile sunt aproape palpabile. În contrast, lucrarea lui Bosschaert este realizată printr-o aplicare mult mai fină și netedă a culorii. Textura pastei este mai delicată, aproape imperceptibilă la nivel tactil, unde fiecare element vegetativ (petală, frunză) este redat cu o precizie deosebită, fără a lăsa urme vizibile ale pensulei.

În sculptură sau arhitectură, este evident cum suprafețele pot fi netede sau aspre, mate sau lucioase, deoarece le putem simți prin atingere. Variațiile de textură a suprafețelor sporesc calitatea expresivă a acestor tipuri de lucrări.

În pictură, coexistă două tipuri de textură.

- Primul tip se referă la *textura propriu-zisă* a culorii, rezultată din variațiile de grosime a pastei picturale și din modul ei de aplicare pe suprafața lucrării. Este important de semnalat demersul multor artiști contemporani, care, din dorința de a spori calitatea tactilă a suprafețelor pictate, introduc în culoare nisipuri colorate, substanțe de îngroșare, hârtie, fragmente textile, cuie, sfiori sau alte elemente materiale.
- Al doilea tip se referă la *textura sugerată* a elementelor naturale, redată cât mai realist prin efecte valorice sau cromatice. Trăsăturile desenului sau ale tușelor picturale, cu materialități și calități specifice, au un impact vizual distinct, dat de materialitatea și textura în sine a semnelor plastice.

Pornind de la acest aspect, putem diferenția și evidenția o lucrare a lui Paul Cézanne de o operă a lui Vincent Van Gogh sau de o creație a lui Rembrandt van Rijn.

În concluzie, culoarea, materialitatea și textura formează, împreună, o unitate vizuală, care permite creației artistice o reprezentare complexă și autentică a naturii.



Vincent Van Gogh, *Trandafiri* (1890) – detaliu



Ambrosius Bosschaert, *Natură statică cu flori* (1614) – detaliu



Aplic



Alege o imagine a unui element natural preferat, de exemplu, o frunză sau o floare. Observă-i forma, părțile componente, culoarea și textura, apoi realizează o lucrare de pictură. Desenează subiectul supradimensionat, pentru a crea o compoziție deschisă și dinamică.

Utilizează culori cât mai apropiate de cromatica naturală a plantei.

Tratează diferit materialitățile și texturile pe care le observi.

Criterii de evaluare și de autoevaluare

Criterii de evaluare și de autoevaluare	😊	😐	😞
Evidențierea formei, a culorii și a texturii elementului natural			
Reprezentarea clară a subiectului ales, prin tonuri și nuanțe distincte			
Obținerea unei cromatice armonioase			
Realizarea îngrijită, unitară și echilibrată a imaginii			

Portofoliu



Realizează, în plimbările tale din timpul liber, fotografii cu materialități și texturi diferite ale elementelor naturale. Folosește imaginile pentru elaborarea unui fotomontaj, apoi adaugă-l la portofoliu.

Omul în artă. Anatomia corpului și expresivitatea figurii umane

Recapitulez



Modul în care omul este reprezentat vizual variază semnificativ în funcție de perioada istorică și de contextul cultural al fiecărui loc. Stilul de viață, concepția despre lume și idealurile diverselor societăți umane au influențat maniera în care corpul uman a fost perceput și redat artistic. De la reprezentările simbolice din Antichitate și Evul Mediu la cele realiste ale Renașterii și până la stilizarea abstractă a corpului uman în arta modernă sau la imaginile neconvenționale din arta contemporană, fiecare lucrare de artă reflectă valorile și percepțiile specifice unei epoci sau unei culturi. Aceste variații produse de-a lungul timpului ajută la înțelegerea evoluției gândirii și a sensibilității artistice în reprezentarea figurii umane.

Știi că?

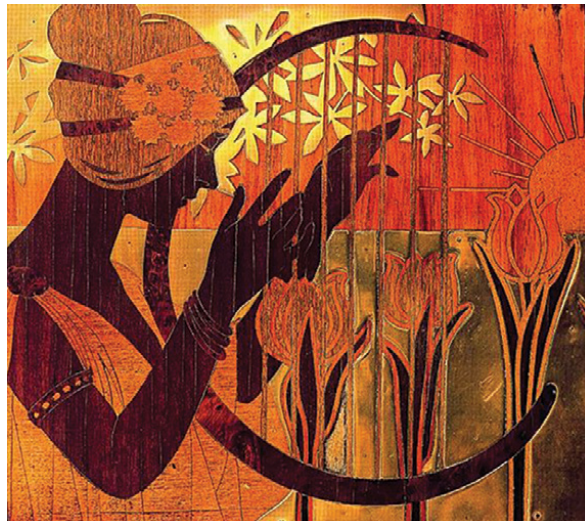


- **Proportia** reprezintă un raport logic, o relație directă și o legătură de reciprocitate a părților între ele și a părților cu un întreg.
- **Armonia** înseamnă organizarea elementelor componente ale unui întreg, în așa fel încât între acestea să existe o coeziune, o concordanță, o potrivire, un acord între ele și întreg.
- **Pictorul și gravorul** Albrecht Dürer, după nenumărate încercări, cu scopul de a găsi o regulă unică, care să poată fi aplicată tuturor tipurilor de oameni, a concluzionat: „[...] numai Dumnezeu știe ce-i numosul [...], toți oamenii sunt frumoși și expresivi în felul lor.”



Conexiune

Analizează cele două imagini și remarcă diferențele de reprezentare a personajelor. Identifică, pe baza stilului artistic, perioada istorică și spațiul geografic din care provin.

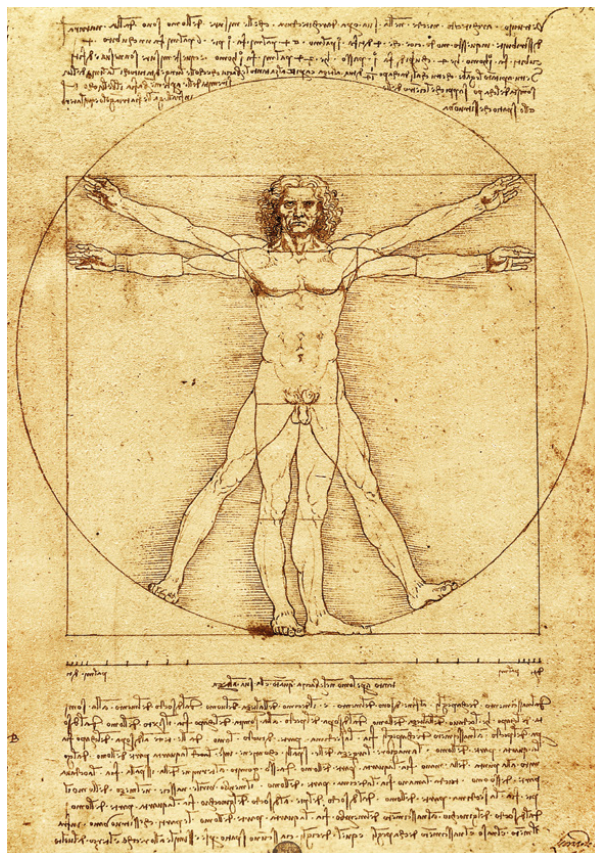


Descopăr

Reprezentarea omului în artă a fost și rămâne unul dintre cele mai importante mijloace de comunicare ale trăirilor umane și de autodefinire ca ființă creatoare.

Formele plastice ale reprezentării omului au fost influențate de idealurile și de dorințele societății în diferite epoci, fiind corelate cu nivelul de civilizație specific fiecărei perioade istorice. De pildă, în epoca Renașterii, ca o reluare a preocupărilor artistice din perioada clasică a artei grecești, se poate remarca o interpretare rațională, bazată pe observația atentă a anatomiei corpului uman și pe studiul proporțiilor geometrice. Un exemplu celebru pentru o astfel de interpretare este *Omul vitruvian*, unde Leonardo da Vinci folosește cercul și pătratul pentru a simboliza perfecțiunea și armonia proporțiilor umane. Cercul sugerează ideea de totalitate și mișcare infinită, în timp ce pătratul este simbolul ordinii și al stabilității. Împreună, cele două forme geometrice reflectă echilibrul dintre trup și spirit, dintre realitatea concretă și aspirația spre ideal.

Arhitectul roman Vitruviu a descris corpul uman ca fiind sursa de referință principală față de care se elaborează proporțiile în arhitectură. Conform concepției lui, bazate pe canonul grecesc, trupul omului ideal ar trebui să aibă o înălțime de opt capete (*proporția de 1/8*), ceea ce constituie un raport geometric perfect, aplicabil atât în studiul corpului uman, cât



Leonardo da Vinci, *Omul vitruvian* (cca 1490)

și în arhitectură. Raportarea arhitecturii la scara umană după modelul lui Vitruviu a devenit principiul fundamental al arhitecturii clasice.

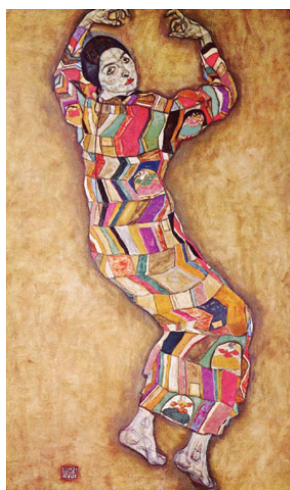
O altă interpretare a corpului uman, care contrastează cu abordarea rațională a artei renascentiste, se regăsește în arta bizantină, unde elementele anatomice sunt transfigurate simbolic pentru a reflecta aspirația omului spre spiritualitate. Corpul este alungit (*proporția de 1/9*), iar posturile sunt elegante și zvelte. Portretele bizantine prezintă frecvent o frunte înaltă și ochi supradimensionați, trăsături care subliniază caracterul spiritual și divin al ființei umane.

În epoca modernă și contemporană, reprezentarea omului în artă s-a schimbat semnificativ, fiind abordată într-o varietate de stiluri, în care formele sunt adesea descompuse, deformate sau abstractizate. Aceste stiluri nu se mai concentrează pe clasică respectare a proporțiilor, ci pe transmiterea unui mesaj personal, în care *conceptul* devine mai important decât *forma*.

▶ Astfel, în locul unei reprezentări perfecte a corpului, apar interpretări libere ale figurii umane, ce reflectă imperfecțiunile și contradicțiile condiției omului. În acest context, expresivitatea corpului uman a devenit o temă de maxim interes artistic, iar trăsăturile figurii umane s-au transformat în simboluri definitorii pentru comportamentul uman.



Icoană Deisis
(începutul sec. XVI)



Egon Schiele,
Domnișoara Beer (1914)



Francis Bacon,
Siluetă în mișcare (1976)



Pablo Picasso, Portretul lui
Jacqueline Roque cu mâinile
încrucișate (1954)

▶ **În concluzie**, reprezentarea omului în artă a constituit dintotdeauna o sursă inepuizabilă de sensuri și simboluri. Studiul corpului uman subliniază idealurile fizice și aspirațiile culturale sau spirituale, constituind o metodă de a descoperi complexitatea naturii umane și de a reflecta asupra locului individului în Univers ca protagonist al propriei existențe.



Aplic



Realizează un colaj în care să descompui figura umană în componente distincte, utilizând fragmente care evidențiază diferite părți ale corpului. Decupează o fotografie sau un desen al unui corp uman și recompune-l folosind secțiunile izolate. Experimentează poziționarea acestora într-un mod care sugerează mișcare, transformare sau o relație neașteptată între părțile corpului. Adaugă elemente suplimentare colajului, cum ar fi culori, texturi sau alte materiale, pentru a consolida conceptul tău artistic și pentru a evidenția semnificația lucrării.

Criterii de evaluare și de autoevaluare

Decuparea unei fotografii sau a unui desen în care apare o figură umană	😊	😐	😞
Repoziționarea elementelor și transformarea personajului			
Adăugarea culorilor, a texturilor sau a altor materiale			
Finalizarea și unitatea lucrării			

Dicționar de artă



canon – regulă fixă, care face parte dintr-un ansamblu de procedee artistice specifice unei epoci

Portofoliu



Folosește lumina pentru a crea umbre neobișnuite ale corpului uman. Așază o siluetă umană într-o zonă cu iluminare puternică, iar apoi schițează rapid conturul umbrei care se formează pe fundal. Observă cum corpul uman poate produce umbre deformate sau chiar abstracte. Adaugă schițele la portofoliu.

Proporțiile corpului uman

Recapitulez



Reprezentarea omului în artă a evoluat de-a lungul timpului, fiecare perioadă istorică contribuind cu propriile principii estetice, culturale, spirituale și filozofice. De la începuturi, imaginea corpului uman a fost o parte integrantă a gândirii simbolice și a viziunii artistice asupra complexității condiției umane. Astfel, studiul proporțiilor corpului uman ne ajută să înțelegem evoluția reprezentării figurii umane în artă și să descoperim valorile culturale ale umanității.



Conexiune

Privește cele trei reproduceri de artă și analizează siluetele personajelor reprezentate. Ce detalii legate de proporțiile corpurilor umane îți atrag atenția? Cum crezi că influențează acestea expresivitatea fiecărei compoziții?



Parmigianino, *Botezul lui Hristos* (cca 1520)



El Greco, *Sfântul Andrei și Sfântul Francisc* (cca 1595)



Schiță realizată pentru o revistă de modă (1921)



Descopăr



În artă, proporțiile corpului uman reprezintă raportul matematic dintre diferitele părți ale corpului și înălțimea totală, servind drept bază pentru crearea anumitor tipuri de reprezentare a omului. Fiecare cultură și civilizație istorică și-a elaborat propriul model uman, pentru care sistemul proporțiilor nu a reprezentat doar un set de reguli tehnice, ci și o reflectare a valorilor, a idealurilor și a credințelor sale specifice.

În Egiptul antic, proporțiile corpului uman, divizate în 18 unități standard, erau codificate și reflectau ordinea cosmică și echilibrul divin. Fiecare unitate reprezenta o secțiune a corpului, iar **capul** era folosit ca modul de referință. Persoanele erau reprezentate într-un mod rigid și convențional, diferențiat în funcție de statutul lor social și de ierarhia religioasă.

Perioada clasică a Antichității grecești a integrat studiul anatomic al proporțiilor în cercetarea armoniei corpului uman și a frumuseții sale ideale. În căutarea desăvârșitei reprezentări a omului, sculptorul Policlet a creat, pe baze geometrice și matematice, un canon ($1/7$), care, ulterior, în forma perfectată de Lisip, a ajuns la raportul dintre parte și întreg de $1/8$. Astfel, înălțimea unui corp athletic, armonios alcătuit, era divizată în opt segmente egale, dintre care segmentul capului era considerat modulul principal.

Prin contrast, în epoca bizantină, reprezentarea figurii umane era reglementată de un sistem de proporții în care corpul era filiform și alungit, având raportul de $1/9$, subliniind tendința de spiritualizare a omului.

În Renaștere, proporțiile corpului uman au fost studiate și definite cu o rigoare științifică și artistică deosebite, reflectând interesul, pe de o parte, pentru înțelegerea lui aprofundată, și, pe de altă parte, pentru întruchiparea frumuseții ca virtute morală. Influența umanismului renascentist a condus la o redescoperire a principiilor estetice ale Antichității greco-romane, iar corpul uman, păstrând canonul reprezentării lui perfecte ($1/8$), a devenit un simbol al ordinii universale.

▶ Legea proporțiilor clasice a fost subminată sau reinterpretată în epoca modernă, când artiștii au experimentat stilizarea sau deformarea exagerată pentru a transmite diverse concepte sau stări emoționale, așa cum se poate constata în cubismul lui Pablo Picasso sau în expresionismul lui Egon Schiele.

Regulile proporțiilor în artă nu sunt doar un mijloc de reprezentare corectă, ci și un instrument de articulare a limbajului expresiv, capabil să transmită emoții estetice, idealuri culturale și semnificații profunde. Interpretarea proporțiilor corpului uman continuă să fie o modalitate de explorare și exprimare a complexității naturii umane.

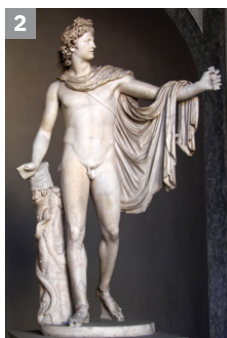


Fragment de frescă din mormântul lui Ramses al III-lea (cca 1186-1155 î.H.)

Proporțiile corpului uman

- Privește imaginile 1-4. Identifică lucrările care respectă proporțiile clasice de $1/8$ și pe cele care le modifică. În ce constă această modificare?

Cum consideri că influențează schimbarea proporțiilor mesajul lucrării? Argumentează și exemplifică pe baza imaginilor.

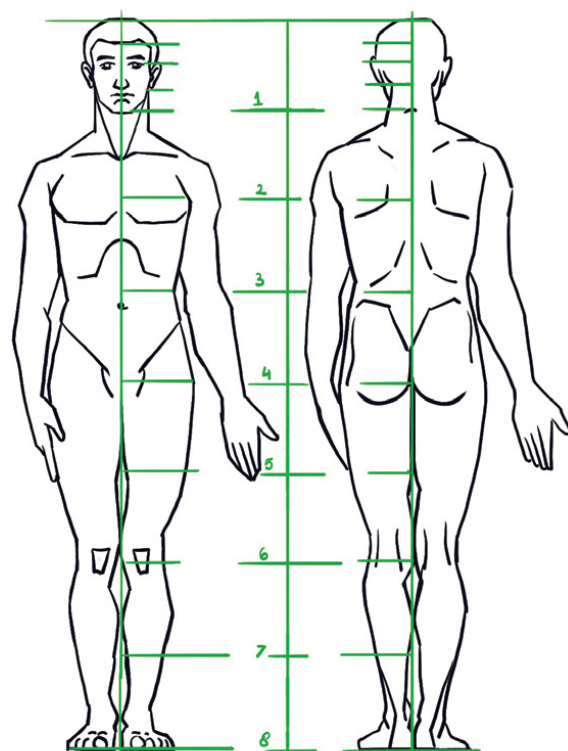


1. Jean-Auguste-Dominique Ingres, *Studiu despre un bărbat și o femeie* (cca 1843-1848)
2. Anonim, *Apollo din Belvedere*
3. Amedeo Modigliani – *Cariatidă* (1910-1911)
4. Aurel Vlad, *Adam și Eva*

Schema proporțiilor și construcția geometrică a corpului uman

(văzut din față, respectiv spate, în poziție dreaptă, verticală)

1. Trasează o linie verticală pe mijlocul foii și împarte-o în opt segmente egale. Numerotează segmentele de la 1 la 8.
2. În segmentul 1, desenează capul sub forma unui oval.
3. Împarte segmentul 2 în două părți egale și trasează linia umerilor. Marchează lățimea umerilor, considerând-o egală cu lungimea a două segmente dispuse simetric.
4. Desenează dreptunghiul toracelui de la linia umerilor în jos, cuprinzând și segmentul 3.
5. Aduă brațele, sub forma unor dreptunghiuri alungite:
 - din umeri până la nivelul segmentului 3 pentru partea superioară a brațului;
 - continuă până la nivelul segmentului 4 pentru antebraț, apoi aduă palma în dreptul segmentului 5.
6. În segmentul 4, desenează bazinul, sub forma unui trapez cu latura lungă situată în partea de jos.
7. Aduă formele trapezoidale ale membrelor inferioare, îngustându-le spre genunchi și glezne:
 - schițează genunchii sub forma unor cerculețe între segmentele 6 și 7;
 - desenează coapsele, din bazin până la genunchi;
 - continuă până la jumătatea segmentului 8 pentru gambă.
8. Desenează piciorul ca un trapez în ultima jumătate a segmentului 8.



În concluzie, studiul proporțiilor corpului uman în artă reflectă evoluția idealurilor estetice și culturale ale fiecărei perioade istorice. Aceste proporții au fost folosite pentru a exprima atât perfecțiunea fizică, cât și semnificațiile simbolice sau spirituale ale omului.



Aplic

Pe structura geometrică obținută la exercițiul anterior trasează un contur al personajului, cât mai apropiat de reprezentarea clasică. Folosește un marker cu tuș negru. Cu ajutorul unei foi de calc aplicată deasupra, transformă reprezentarea masculină într-o reprezentare feminină, modificându-i ușor proporțiile (dimensiunea umerilor ușor micșorată, respectiv dimensiunea bazinului ușor mărită). Utilizează un marker cu tuș roșu.

Criterii de evaluare și de autoevaluare

Criterii de evaluare și de autoevaluare	😊	😐	😞
Conturarea siluetei umane			
Respectarea proporțiilor corpului uman			
Folosirea tehnicilor și a materialelor diverse			
Finalizarea și aspectul îngrijit al lucrărilor			

Portofoliu



Observă în jurul tău sau caută în reviste ori în mediul online diverse tipologii umane. Pe care dintre următoarele tipuri le reții mai ușor: figura comună, cea atipică sau cea pe care o consideri ideală? Fotografiază sau imprimă câteva imagini cu tipologii umane diverse, apoi atașează-le la portofoliu.

Proporțiile portretului și expresia facială

Recapitulez



Tipurile umane sunt extrem de diverse, fiecare distingându-se printr-o combinație de trăsături, expresii și particularități care dezvăluie aspecte individuale ale identității și ale personalității. Redarea acestora în imagini subliniază diverse aspecte, precum: caracterul, spiritualitatea sau raționalitatea persoanelor. În reprezentările artistice, portretizarea oferă o perspectivă amplă asupra diversității caracterelor umane.



Conexiune

În arta vizuală, portretul reprezintă o modalitate de oglindire a trăirilor interioare ale omului.

- Observă imaginile de mai jos și descrie, pe scurt, trăsăturile de caracter și stările emoționale exprimate de aceste portrete.



Regina Nefertiti (cca 1345 î.H.) – arta egipteană



Albrecht Dürer, *Autoportret* (1500) – detaliu, Renașterea germană



Lucian Freud, *Fată cu pisică* (1947) – arta postmodernă



Descopăr

Portretul este un gen al artelor vizuale dedicat redării aspectului uman prin combinarea trăsăturilor fizice cu aspectele psihologice și cu manifestările emoționale ale unei persoane. Realizat prin diverse tehnici plastice precum grafică, desen, gravură, pictură sau sculptură, portretul conectează înfățișarea exterioară cu viața interioară a subiectului. Reprezentând o formă de exprimare a identității, portretul relevă înțelegerea unui individ atât în contextul său personal, cât și în cadrul mai larg al societății în care trăiește.

Proporțiile oferă o bază geometrică pentru *construcția portretului*, asigurându-i armonie și echilibru vizual. Redarea proporțiilor și a trăsăturilor unei persoane poate varia în funcție de stilul artistic și de intenția creativă, de la realism până la interpretările expresioniste sau abstracte.

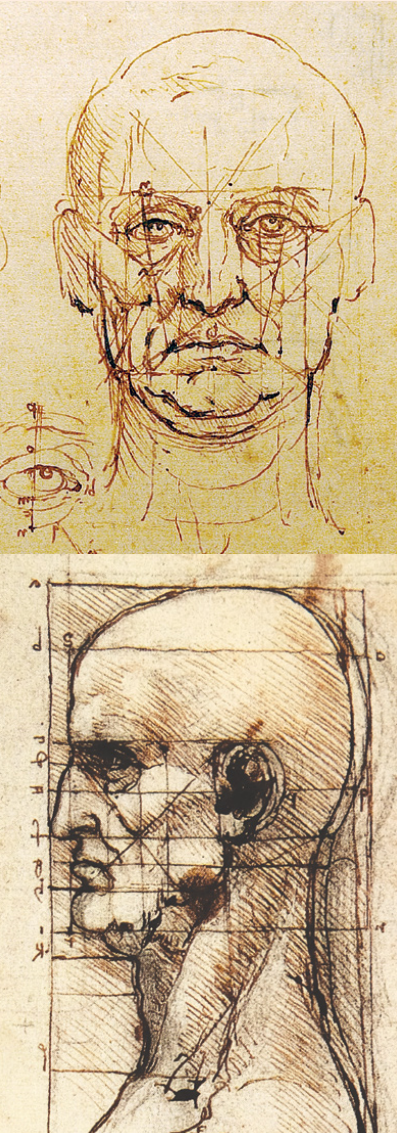
Într-o interpretare personală, artistul folosește proporțiile, trăsăturile de caracter și expresia facială pentru a reda o percepție subiectivă și o viziune proprie asupra unui portret individual. Identitatea unică a unui caracter uman poate fi redată într-un portret prin studierea atentă a proporțiilor (relația părților cu întregul) și a raportului dintre forma, mărimea și poziția elementelor faciale (ochi, urechi, nas, gură, frunte, pomeți, bărbie).

De-a lungul istoriei, oamenii au căutat să își păstreze imaginea în memoria colectivă, folosind portretul ca mijloc de transmitere a identității din generație în generație.

Modelul ideal de portret propus de Renaștere s-a întemeiat pe proporții stabilite geometric. Aceste proporții geometrice au constituit baza reprezentării oricărui portret, care era personalizat apoi prin observarea directă a detaliilor caracteristice și prin redarea rafinată a expresiei individuale, pentru a obține *asemănarea* cu modelul real.

- Analizează imaginile alăturate și remarcă raportul dintre lățimea și înălțimea capului la portretul frontal și la cel din profil. Vei constata că există trei segmente egale pe mediana verticală a feței: *fruntea* (linia de bază a creștetului – linia sprâncenelor), *nasul* (linia sprâncenelor – baza nasului) și *gura* (baza nasului – limita inferioară a bărbiei). Observă că ochii sunt situați pe mediana orizontală a capului.
- Notează, în caiet, reperele care determină dimensiunile urechilor.

Expresia facială comunică privitorului emoțiile, stările interioare și personalitatea subiectului. Redarea amănunțită a particularităților unui portret (aspectul ochilor, poziția sprâncenelor, tipologia nasului, genul buzelor etc.) contribuie la formarea unei



Leonardo da Vinci, *Proporțiile portretului* – vedere frontală și din profil

imagini evocatoare și pline de viață. Prin detaliile subtile ale expresiei, artistul creează o conexiune emoțională profundă între portret și privitor, dezvăluind mai mult decât calitatea trăsăturilor fizice – o stare sufletească.



Vincent Van Gogh, *Portretul doctorului Gachet* (1890)



Gustave Courbet, *Omul disperat* (1843)



Egon Schiele, *Autoportret* (1912)

- Desenează împreună cu profesorul un **portret**, folosind proporțiile ideale, prin parcurgerea **etapelor** enumerate mai jos.



1. Se construiește un *ovoid*.
2. Se trasează mediana *verticală* și, respectiv, cea *orizontală*.
3. Se împarte *axa verticală* în *trei segmente și jumătate*, începând de la baza bărbiei. Aceasta constituie reperele necesare pentru construcția elementelor anatomice.
4. Se obțin următoarele porțiuni:
 - a. *primul segment* (maxilarul), cuprins între baza nasului și limita inferioară a bărbiei;
 - b. *al doilea segment* (nasul), de la linia sprâncenelor până la baza nasului, distanță care determină și dimensiunea urechilor;
 - c. *al treilea segment* (fruntea), de la linia de bază a creștetului până la linia sprâncenelor;
 - d. *jumătatea de segment*, cuprinzând distanța dintre linia frunții și creștetul capului.
5. *Ochii* se situează la jumătatea portretului, pe linia mediană orizontală. Forma lor se desenează păstrând între ei o distanță egală cu un ochi.
6. *Gura* se află 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.

În concluzie, proporțiile și expresia facială se completează reciproc, oferind portretului autenticitate și forță expresivă. În artă, portretul a evoluat continuu, adaptându-se schimbărilor culturale și tehnologice. Rămâne și în zilele noastre o formă esențială de expresie, prin care artistul explorează natura umană și invită privitorul să descopere profunzimea identității umane.



Aplic

Realizează un portret în tehnica pastelului, unde proporțiile geometrice să fie reinterpretate liber: de exemplu, poți mări sau micșora dimensiunea segmentelor, chiar exagerat, pentru a obține o expresivitate pronunțată. Compară cu schița inițială a portretului ideal, realizată anterior. Observă interpretarea și rezultatele deformărilor intenționate ale proporțiilor anatomice atât în lucrarea ta, cât și în cele ale colegilor.

Criterii de evaluare și de autoevaluare

Criterii de evaluare și de autoevaluare	😊	😐	😞
Interpretarea expresivă a proporțiilor portretului			
Folosirea tehnicii pastelului			
Finalizarea și aspectul îngrijit al lucrării			

Știi că?



- Elementele anatomice ale corpului uman, în general, și ale portretului, în particular, au o valoare simbolică puternic înrădăcinată în mentalitatea colectivă. De exemplu: partea superioară a capului (fruntea înaltă și ochii mari) simbolizează spiritualitatea și inteligența; nasul reprezintă forța, puterea; gura, senzualitatea; iar bărbia, voința.
- Lucrate după natură sau din imaginație, portretele pot fi redată frontal, din profil sau semiprofil.
- Dimensiunea portretelor nu depășește, de regulă, mărimea naturală, însă există și excepții. Supradimensionarea sau miniatura reprezintă, de asemenea, o modalitate de expresie pentru acest gen al artelor vizuale.

Portofoliu



Realizează o serie de autoportrete în care să surprinzi expresii faciale distincte (bucurie, tristețe, furie, uimire etc.), folosind camera foto a telefonului sau a aparatului de fotografiat. Imprimă fotografiile pe o hârtie A4 și adaugă-le la portofoliu.

Compoziții figurative cu personaje umane

Recapitulez



Compoziția plastică reprezintă modalitatea specifică artelor vizuale de structurare a elementelor unei lucrări, astfel încât acestea să formeze un ansamblu omogen, echilibrat, capabil să transmită intenția și emoția artistului. Raportarea la realitate, alături de caracterul elementelor compoziționale și de mesajul mijloacelor de expresie conținute, determină departajarea acestora în compoziții **figurative** și **nonfigurative**.



Rafael Sanzio, *Madona cu rodie* (cca 1504) – compoziție religioasă, desen



Columna lui Traian – compoziție istorică, basorelieu, detaliu

Sandro Botticelli, *Primăvara* (cca 1480) – compoziție mitologică, pictură



Conexiune

La o primă privire, cele două picturi par să nu aibă nimic în comun.

Te va surprinde să constăți că aproape toate elementele figurative din prima imagine au, în cea de a doua, un corespondent.

- Menționează asemănările, dar și deosebirile dintre cele două lucrări.



Hendrick Martenszoon Sorgh, *Cântărețul din lăută* (1661)



Joan Miró, *Interior olandez I* (1928)



Descopăr

Compozițiile figurative se bazează pe reprezentarea realistă sau stilizată a unor elemente din natură, precum ființe umane, animale, peisaje sau obiecte ambientale, astfel încât să fie recunoscutibile. Scopul principal este de a comunica idei, mesaje, narațiuni sau emoții estetice prin forme familiare. Compozițiile figurative sunt frecvent utilizate în arta clasică, renașcentistă, realistă sau chiar în stilurile moderne care păstrează legătura cu lumea concretă, esențiale fiind proporțiile, detaliile anatomice, relațiile spațiale și perspectiva.

Compozițiile nonfigurative sau **abstracte** se concentrează pe forme, linii, culori și texturi, fără a reprezenta în mod direct elemente din lumea reală. Accentul este pus pe expresia plastică sau pe explorarea relațiilor dintre elementele vizuale, permițând o interpretare liberă, subiectivă.

- ⊕ **Compozițiile figurative cu personaje umane** sunt lucrări artistice înfățișând figuri umane surprinse într-o acțiune comună. Dispunerea acestora pe suprafața lucrării urmează o structură compozițională atent stabilită, în armonie cu tema propusă și cu viziunea artistului. Astfel, caracterul static sau dinamic, închis sau deschis, liniile de forță, centrele de interes, ritmul și cromatica se subordonează structurii compoziționale de bază, care le reunește pe toate într-un tot unitar.

În timp, odată cu cerințele comunităților sociale, s-a schimbat și concepția estetică privind valoarea subiectelor artistice. Astfel, dacă în Antichitate subiectele erau preponderent mitologice, în Evul Mediu au fost în totalitate înlocuite cu subiecte biblice, de origine creștină. În timp ce în Renaștere au apărut și subiectele laice, introducând în pictură lumea reală, în baroc au luat naștere *genurile* picturii, clasificate ierarhic, după subiect, în *genuri majore* (pictură istorică, portret), respectiv *minore* (peisaj, natură moartă). Multitudinea de subiecte istorice, mitologice, alegorice sau scene din viața reală, cotidiană, denumite generic *scene de gen*, descrie tot atâtea picturi figurative în care personajele umane dețin rolul principal.



Figurile umane sunt folosite în compoziții pentru a alcătui și a transmite un mesaj vizual complex prin intermediul plasării lor, al interacțiunii dintre ele, al expresiilor și al contextului tematic în care sunt introduse. Aceste elemente formale ajută la crearea unei lucrări coerente, în care fiecare detaliu contribuie la consolidarea și evidențierea intenției artistice.

Modul în care sunt plasate personajele pe suprafața lucrării influențează percepția și impactul vizual. Ordinea și calmul dintr-o compoziție statică sau mișcarea continuă din cea dinamică determină, în procesul de receptare al privitorului, o reacție de liniște sau de agitație. De asemenea, dispunerea personajelor într-o compoziție liberă, deschisă, sau într-un cadru compozițional limitat, închis, influențează starea emotivă a receptorului, subliniind, de pildă, fie senzații de fluiditate sau continuitate, fie de tensiune sau izolare.

Detaliile faciale și posturile corpului sunt esențiale în redarea și transmiterea stărilor de spirit ale personajelor. Expresiile pot sugera bucurie, tristețe, frică sau furie, iar aceste sentimente pot contribui în mod decisiv la semnificația generală a lucrării. Atitudinile corpului și gesturile pot comunica informații despre caracterul unui personaj sau despre genul relației dintre personaje, indicii vizuale ce susțin subiectul compoziției.

Cadrul ambiant în care sunt plasate personajele umane completează mesajul artistic al compoziției, oferind precizări despre contextul spațio-temporal al reprezentării.

În realizarea unei compoziții figurative cu personaje umane, se respectă anumite principii.

- 1. Echilibrul** presupune distribuirea proporționată a elementelor, astfel încât să se mențină o senzație de stabilitate vizuală.
- 2. Spațiul** implică crearea iluziei de adâncime, prin tehnici precum suprapunerea și dimensionarea diferită a elementelor, pentru a reda planurile de profunzime și distanțele dintre personaje.
- 3. Centrul de interes** prevede evidențierea unei zone de maximă concentrare a atenției și accentuarea graduală a elementelor compoziției în funcție de importanța lor, astfel încât să se formeze o relație de subordonare.
- 4. Varietatea** impune folosirea unei diversități de forme, culori și texturi pentru a adăuga dinamism lucrării și pentru a suscita un continuu interes vizual.
- 5. Unitatea** asigură coeziunea întregii lucrări, făcând ca toate elementele să se încadreze armonios în tema și structura aleasă.

În concluzie, compoziția figurativă cu personaje reprezintă o modalitate de a crea o narațiune vizuală prin organizarea și interacțiunea elementelor umane într-un spațiu plastic. Compoziția figurativă animă realități, idei și emoții, iar prin detalii și gesturi, personajele capătă însușire și sens, contribuind la evocarea unui sentiment și la transmiterea unui mesaj de natură estetică, istorică sau filozofică.

Aplic

Schițează compoziția geometrică a lui Kazimir Malevici pe o foaie de hârtie. Imaginează-ți că formele geometrice sunt personaje și transformă-le, respectând etapele de desenare a figurii umane.

Adaugă alte elemente, detalii și o cromatică, prin care să completezi ideea la care te-ai gândit. Alege un titlu potrivit. Prezintă și susține-ți lucrarea în fața colegilor.

Criterii de evaluare și de autoevaluare	😊	😐	😞
Organizarea geometrică a spațiului compozițional			
Schițarea figurilor umane			
Corelarea mijloacelor de expresie plastică, a materialelor și a tehnicilor artistice cu subiectul lucrării			
Complexitatea și calitatea execuției			



Alphonse Mucha, *Anotimpurile* (1900) – compoziție alegorică



Kazimir Malevici, *Compoziție suprematistă* (1916)

Portofoliu

Caută informații despre semnificația noțiunii de *compoziție* în diverse domenii, cum ar fi muzica, literatura, coregrafia, teatrul, filmul sau arta video. Analizează și notează rolul și importanța acesteia în fiecare context. Adaugă observațiile la portofoliu.

Recapitulez

**Compoziția decorativă**

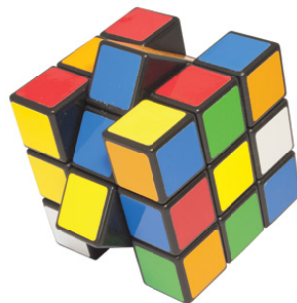
se referă la organizarea elementelor artistice pe o structură concepută pentru punerea în valoare a motivelor decorative. Stilizarea este un procedeu de realizare a motivului decorativ prin simplificare și selectare a trăsăturilor caracteristice ale unor forme. Compoziția decorativă se deosebește de compoziția plastică prin modul de organizare și prin felul în care sunt folosite elementele de limbaj și mijloacele de expresie plastică. Compozițiile decorative sunt create pentru decorarea obiectelor de uz cotidian, a interioarelor sau a spațiilor publice. Principiile artei decorative studiate sunt: *repetiția, alternanța, suprapunerea și gradația*.

Modificarea succesivă a spațiului plastic în compoziția decorativă. Iluzia optică

**Conexiune**

Observă volumul, umbrele și reflexiile de lumină de pe suprafața formelor din cele două imagini. Ce indicii ne ajută să percepem cea de a treia dimensiune a unui obiect?

Este cubul din a doua imagine tridimensional? Dacă da, ce elemente îl fac să pară astfel?



Cub Rubik

Victor Vasarely, *Hexa VP* (1982)**Descopăr**

Frumosul a fost, de-a lungul timpului, un ideal estetic modelat și reinterpretat în funcție de sensibilitatea artistică și de valorile culturale specifice fiecărei epoci. Oamenii își împodobeau casele, îmbrăcămintea, uneltele, vasele, armele sau chiar propriile corpuri cu ornamente, motive decorative și culori variate, exprimându-și astfel creativitatea și dorința de afirmare estetică.

Metodele utilizate în realizarea compozițiilor decorative variază de la cele simple la cele extrem de elaborate.

Modificarea succesivă a spațiului plastic în compoziția decorativă

În artele decorative, modificarea succesivă a spațiului plastic presupune utilizarea unor strategii care transformă treptat structura și percepția unui spațiu pe măsură ce elementele vizuale sunt plasate sau mutate în cadrul acelei lucrări. Aceste modalități de progresie, transformare, evoluție și reconfigurare a structurii vizuale și a spațiului decorativ au scopul de a crea iluzii optice, lăsând impresia că un plan bidimensional pare tridimensional sau în mișcare.

- Un exemplu de modificare succesivă frecvent utilizat este **schimbarea dimensiunii** motivelor decorative pentru crearea senzației de progresie sau regresie a acestora (fig. 1).

- O altă metodă folosită pentru a modifica spațiul într-o lucrare decorativă este **suprapunerea** elementelor, parțială sau totală, pentru a da iluzia vizuală a distanței și a intervalului dintre ele.

În compozițiile decorative, **utilizarea liniilor curbe** sau **oblice** direcționează privirea și sugerează mișcarea în spațiu, contribuind la organizarea vizuală și la dinamismul compoziției (fig. 2).

- **Diracționarea liniilor într-un punct de convergență** creează iluzia de spațiu, modificând percepția asupra dimensiunii și a profunzimii acestuia (fig. 3).

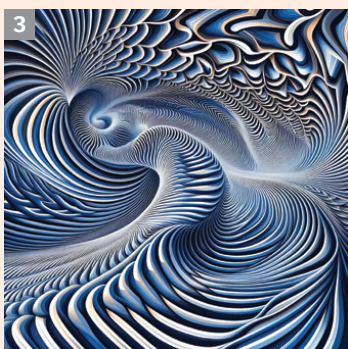
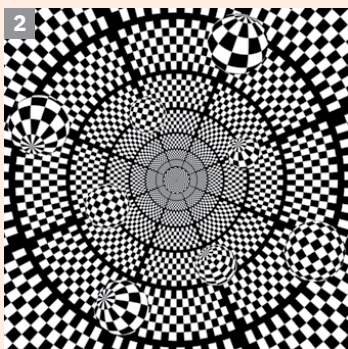
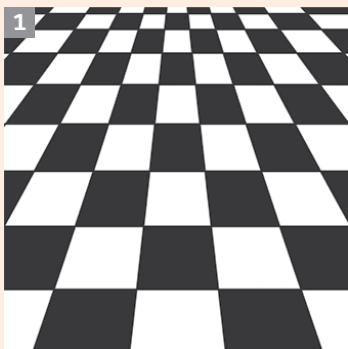
Schimbarea graduală a intensității culorilor, prin trecerea de la o culoare pură la o culoare nesaturată, amestecată sau grizată, accentuează senzația de transformare și sugerează o distanțare progresivă în percepția spațiului.

Iluzia optică în compoziția decorativă

Iluzia optică reprezintă un concept central în multe forme de artă vizuală, fiind folosită pentru a crea efecte de percepție iluzorie. Aceasta poate fi realizată prin manipularea unor elemente vizuale, de la formă și culoare până la lumină și textură.

Gradațiile de culoare, utilizate pentru tranziții progresive între tente, nuanțe sau tonuri, pot amplifica iluziile optice prin crearea de profunzime, sugerarea mișcării ori a dinamismului.

Efectele de lumină și umbră pot influența modul în care percepem elementele și spațiul decorativ prin folosirea de contraste puternice, gradații subtile, reflexii și transparențe.



- **Rețelele geometrice** sunt utilizate pentru a construi iluzii vizuale care induc o senzație de mișcare și de distorsiune (fig. 4).
- Repetiția regulată a formelor într-o rețea devine mai dinamică prin adăugare de curbe, deformări sau perspective, respectiv prin modificări de dimensiune, culoare sau orientare, dând o senzație de pulsare sau de expansiune (fig. 5).
- **Perspectivă false**, redată prin liniile paralele și rețelele convergente, creează iluzia de adâncime și mișcare, iar suprafața pare concavă, convexă sau în mișcare continuă (fig. 6).

În arta plastică, rețelele geometrice structurează compozițiile, combinând ordinea cu creativitatea. Artiști precum Piet Mondrian, cu grilele sale echilibrate, sau M.C. Escher, cu perspectivele lui incredibile, arată cum aceste forme par a depăși compoziția decorativă, pentru a explora teme profunde despre ordine, natură și Univers. Rețelele geometrice unesc matematica și arta, aducând complexitate și expresivitate lucrărilor plastice și continuând să inspire domeniul designului și al arhitecturii contemporane.



M.C. Escher pictând

M.C. Escher, *Îngeri și diavoli* (1960)

În concluzie, în compoziția decorativă, modificarea succesivă a spațiului și iluzia optică sunt tehnici care influențează percepția privitorului asupra spațiului decorativ și contribuie la organizarea și transformarea vizuală a acestuia.



Aplic

Ordine și armonie

Propune un proiect prin care să decorezi unul dintre pereții clasei sau ai școlii.

Realizează o schiță pe hârtie, luând în considerare dimensiunile și proporțiile peretelui.

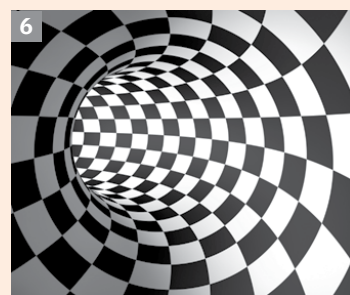
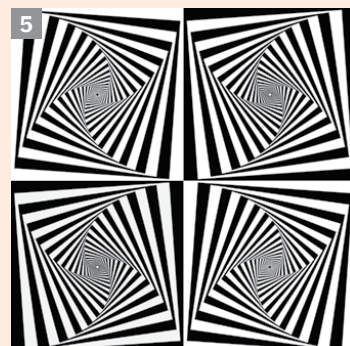
Trasează o rețea formată din hexagoane, pătrate sau triunghiuri echilaterale, ocupând întreaga suprafață. Pentru o abordare circulară, folosește un compas și redă cercuri concentrice sau modele radiale. Alege o zonă a rețelei pentru a adăuga curbe, deformări sau perspective sugerând adâncime. De exemplu, curbează liniile drepte într-o formă ondulată sau convergentă spre un punct central.

Utilizează contrastul alb-negru sau cel al culorilor complementare pentru a crea efecte vizuale de vibrație sau de mișcare. Aplică o gradație de culoare (de la deschis la închis). Conturează liniile principale cu un marker negru pentru a evidenția formele și structurile. Adaugă detalii suplimentare pentru a completa efectul dorit.

Prezentați, pe rând, propunerile voastre în fața colegilor, apoi alegeți împreună cu profesorul de artă proiectul care ar putea fi aplicat ulterior ca lucrare finală pe suportul peretelui stabilit.

Criterii de evaluare și de autoevaluare

Criterii de evaluare și de autoevaluare	😊	😐	😞
Trasarea rețelei geometrice			
Realizarea corectă a unei distorsiuni sau a unei iluzii de mișcare			
Folosirea contrastelor cromatice și a gradației de culoare			
Adăugarea detaliilor și finalizarea lucrării			



Portofoliu



Decupează, din hârtie colorată, forme geometrice simple – de exemplu, triunghiuri, pătrate sau hexagoane. Utilizează aceste forme pentru a compune o rețea decorativă geometrică, alegând între un model simetric ordonat și unul asimetric. Adaugă apoi lucrarea la portofoliu.

Recapitulare

Natura a fost și continuă să fie o bogată sursă de inspirație pentru artiști. Studiarea mediului înconjurător ajută la perfecționarea reprezentării acestuia prin formă, volum, culoare, materialitate, textură și contribuie la redarea mesajului artistic.

1. Privește cele trei imagini, apoi citește simbolistica mesajului și conceptul pe care îl transmit reprezentările vizuale ale elementelor compoziționale.



André Collin, *Oameni săraci* (1896)

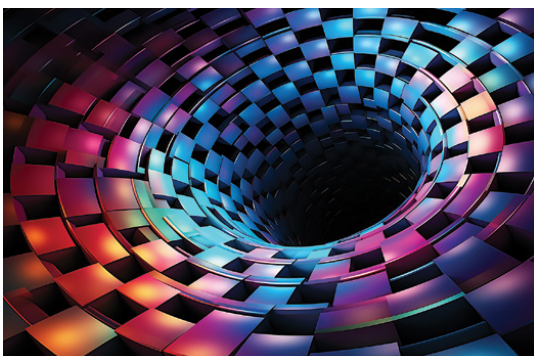


Jan Davidsz. de Heem, *Natură moartă sumptuoasă cu fructe, plăcintă și pocale* (1651)



Salvador Dalí, *Galateea sferelor* (1952) – detaliu

sărăcie	bogăție	frumusețe, perfecțiune
compoziție cu figuri umane	natură statică	portret
Lucrarea lui André Collin surprinde un cuplu stând la masă, într-o încăpere sărăcăcioasă. Prânzul frugal și obiectele modeste din casă ilustrează traiul simplu al oamenilor cu posibilități financiare reduse. Personajele sunt redată respectând proporțiile umane reale, în poziție șezând, cu capul ușor aplecat, iar expresia lor facială sugerează tristețe, îngândurare și îngrijorare.	Pictura lui Jan Davidsz. de Heem prezintă o masă pe care se regăsesc mâncăruri rafinate (fructe exotice, fructe de mare, o plăcintă preparată cu stil) și obiecte prețioase care sugerează luxul și bogăția. Volumul și textura fructelor sunt redată realist prin modulare (frăgezimea și semi-opacitatea boabelor de struguri, textura grunjoasă a cojii de portocală etc.), iar detaliile care indică materialitatea obiectelor (sticlă, lemn, metal, material textil) sunt executate cu grijă și minuțiozitate.	În lucrarea lui, Salvador Dalí îmbină inedit compoziția plastică figurativă cu cea decorativă. Repetiția, gradația, simetria sunt folosite pentru a construi rețeaua de sfere și a reda senzația de adâncime (prin schimbarea dimensiunii, suprapunerea și convergența elementelor spre un punct de fugă). Fragmentele geometrice compun un ansamblu suprareal, în care se deduce portretul personajului feminin.



2. Alege o compoziție aparținând artei figurative. Descrie în câteva rânduri subiectul, elementele compoziționale și simbolistica acestora. Adaugă textul la portofoliu.

Modificările succesive ale spațiului plastic și iluziile optice sunt realizate cu ajutorul principiilor decorative: repetiția, alternanța, gradația, simetria.

3. Observă, în figura alăturată, schimbarea dimensiunii formelor și direcționarea liniilor spre centrul imaginii. Descrie senzația de distorsiune a spațiului, realizată prin intermediul unei rețele geometrice.

1. Completează, în caiet, enunțurile de mai jos cu termenii corespunzători, după modelul:

Sugerarea materialității și a texturii ajută la redarea fidelă a naturii în lucrările figurative clasice.

- Modularea este un procedeu de redare a volumului, bazat pe calitățile
 - Genul artei plastice al cărui principal element compozițional este înfățișarea umană se numește
 - Conform canonului grecesc, trupul omului ideal ar trebui să aibă o înălțime de ... capete.
 - Modificarea succesivă a spațiului este un procedeu folosit în compozițiile
2. Transcrie, în caiet, enunțurile și notează în dreptul fiecăruia dacă este adevărat sau fals.
- Lucrările care redau obiecte, ființe sau peisaje într-un mod recognoscibil se numesc compoziții abstracte.
 - Iluziile optice sunt compoziții decorative, în care spațiul este redat prin efecte optice.
 - În redarea unui portret, expresia facială trebuie să comunice privitorului emoțiile, stările interioare și personalitatea subiectului.
3. Realizează o lucrare alegorică cu titlul *Portretul toamnei*, în stilul lui Giuseppe Arcimboldo. Pentru aceasta, vei respecta indicațiile enumerate mai jos.
- Paginează și schițează proporțiile portretului.
 - Desenează, peste fiecare parte a portretului, fructe, legume sau obiecte de sezon potrivite formelor respective.
 - Folosește o tehnică de pictură la alegere.
 - Redă volumul obiectelor modulând suprafețele prin culoare.

Punctaje:

- 1 0,5 p. x 4 = 2 puncte
- 2 0,5 p. x 3 = 1,5 puncte
- 3 1 p. x 4 = 4 puncte
- 4 0,25 p. x 6 = 1,5 puncte

Se acordă 1 punct din oficiu.

Total: 10 puncte



Giuseppe Arcimboldo, *Toamna* (1573)

4. Clasifică cele două imagini, alegând varianta corectă:

- | | | |
|------------------------------|---------------------------|--------------------------------|
| a. i. natură statică; | ii. portret; | iii. compoziție cu personaje. |
| b. i. compoziție figurativă; | ii. compoziție abstractă; | iii. compoziție nonfigurativă. |
| c. i. compoziție religioasă; | ii. compoziție istorică; | iii. compoziție mitologică. |



Caravaggio, *Bacchus* (cca 1598)



Gerard David, *Buna Vestire* (cca 1510)



Portret jurnalistic.

Interviu cu un artist contemporan

Interviul-portret aparține textului nonliterar, jurnalistic, al cărui obiectiv principal este de a prezenta și de a face cunoscută o persoană pentru merite deosebite într-un anumit domeniu de activitate. Realizat prin intermediul unui interviu, portretul unui artist contemporan oferă posibilitatea de a afla detalii despre viața, opera, temele abordate, demersul artistic și realizările profesionale ale acestuia.

Etape de realizare a interviului

- 1. Documentarea** este perioada de pregătire a interviului și implică: alegerea unei personalități din domeniul artelor vizuale, colectarea diverselor informații despre viața și munca artistului, participarea la evenimente legate de opera lui artistică – de exemplu, expoziții, conferințe, dezbateri publice – și pregătirea întrebărilor pentru interviu. Întrebările pot fi: *generale* (pentru a contura în linii mari profilul personalității artistice), *punctuale* (de opinie ori de mărturie, cum ar fi cele despre evenimentele care i-au marcat cariera) sau *personale* (referitoare la aspectele care ți-au stârnit interesul și curiozitatea în timpul acestei etape).
- 2. Contactarea artistului** ales ca interlocutor, exprimarea dorinței de realizare a unui interviu și stabilirea împreună cu acesta a următoarelor detalii: locul de întâlnire, data, ora și durata de timp alocată interviului.
- 3. Realizarea interviului.** Cu permisiunea artistului se fac fotografii pentru articol și se înregistrează, cu un reportofon sau cu un telefon, răspunsurile acestuia la întrebările dinainte stabilite. Pe parcursul dialogului, se pot adresa și alte întrebări pentru clarificarea și detalierea informațiilor. Se încheie interviul cu o concluzie și mulțumiri adresate persoanei intervievate.
- 4. Transcrierea textului** se face reascultând înregistrarea și notând, de mână sau pe calculator, toată conversația avută pe parcursul interviului. Acesta va constitui materialul de bază pentru articol.
- 5. Redactarea articolului** cuprinde textul structurat în stil *întrebare-răspuns* sau formulat *cursiv*, precum o descriere la persoana a III-a, numărul singular. Articolul poate cuprinde note biografice, informații generale și realizări recente ale artistului, dar și observații personale relevante. Pentru a sublinia esența unor idei și pentru a reda atmosfera dialogului, pot fi folosite citate din răspunsurile artistului.

Prezintă, în fața colegilor, interviul-portret și adaugă lucrarea la portofoliu.

Fișă de autoevaluare

Criterii	Da	Parțial	Nu
M-am documentat despre viața și munca artistului ales.			
Am pregătit întrebările pentru interviu.			
Am contactat artistul.			
Am realizat interviul.			
Am transcris textul interviului și am structurat informațiile.			
Am redactat articolul.			
Am prezentat lucrarea în fața colegilor.			

Fișă de observare sistematică a activității și a comportamentului elevilor

Criterii	😊	😐	😞
Efectuarea cercetărilor despre viața și opera artistului ales			
Pregătirea întrebărilor pentru interviu			
Realizarea interviului			
Elaborarea și calitatea articolului scris			
Claritatea și coerența comunicării informațiilor în prezentare			

U4

Noțiuni de cultură artistică. Direcții de manifestare în artele vizuale contemporane



Interviu	58	Portret jurnalistic. Interviu cu un artist contemporan
Lecția 1	60-61	Arta postmodernă – tranziția de la arta modernă la arta contemporană
Lecția 2	62-63	Arta contemporană în spațiul public. Tehnici mixte. Experiment
Lecția 3	64-65	Arhitectura postmodernă și contemporană
Lecția 4	66-67	Tendențe în arta și arhitectura contemporană românească
Recapitulare	68	
Evaluare	69	

Recapitulare



Postmodernismul însumează tendințele artistice apărute între anii 1950 și 1990, ca reacție de opoziție la valorile progresiste ale modernismului. Acesta se definește drept o mișcare intelectuală de popularizare a diversității limbajelor literar-artistice și de cultivare a unor noi procedee tehnice. Postmodernismul a încorporat toate domeniile culturale (literatură, filozofie, sociologie, arhitectură, arte plastice, muzică, cinematografie etc.) și s-a răspândit, inclusiv, în țările cu regim politic comunist.



Jackson Pollock,
Căări alunecoase (1947)

Dicționar
de artă

consumerism – tendință a unei societăți de a pune accent pe consumul de bunuri și servicii ca mod de viață

Arta postmodernă – tranziția de la arta modernă la arta contemporană



Conexiune

Propune exemple de manifestări artistice care folosesc limbaje și tehnici preluate din mai multe domenii. De exemplu, teatrul cuprinde: text (literatură), mișcare scenică (coregrafie), decoruri și costume (scenografie, design vestimentar) și electronică (sisteme de iluminat și de sonorizare). Care crezi că este rolul acestora în transmiterea mesajului?



Instantaneu din piesa de teatru *Imperfectul*, regizată de Lindsey McAlister (2021)



Descopăr

Postmodernismul reprezintă o etapă de tranziție între modernism și arta contemporană, definind curentele artistice apărute după Cel de-Al Doilea Război Mondial. Acestea derivă din principalele curente de artă modernă, fie venind în continuarea și completarea acestora, fie respingându-le.

Expresionismul abstract (fig. 1), apărut în Statele Unite în anii 1940, a pus accentul pe libertatea de expresie și pe spontaneitatea gestului artistic. Pictori precum Jackson Pollock și Willem de Kooning au optat pentru tehnici inovatoare, care se desprind de convențiile clasice. De exemplu, Pollock și-a realizat lucrările stropind, picurând sau turnând vopsea pe pânză, prin gesturi rapide. El a pus bazele unui nou stil, denumit *action painting* (pictură în acțiune sau pictură gestuală). În paralel, alți artiști precum Mark Rothko și Clyfford Still au preferat suprapunerea și juxtapunerea unor mari suprafețe monocrome, numite *color fields* (câmpuri de culoare), pentru a evoca emoții sau stări de spirit prin puterea expresivă a culorilor pure. Recurgând la mijloacele de expresie cele mai simple și integrând mișcarea corporală în actul artistic, expresionismul abstract a condus la apariția *artei minimaliste* și a *happeningului*.

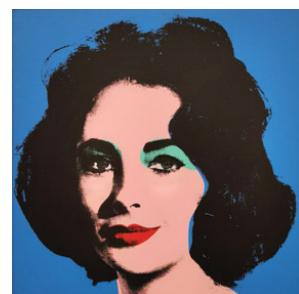
În anii 1950, pe fondul influenței crescânde a consumerismului, fenomenul **pop-art** a apărut ca o reacție de opoziție la arta abstractă, evidențiind fascinația pentru cultura comercială contemporană, de unde a preluat toată gama de mijloace specifice: de la cele folosite pentru publicitate și ambalaje până la cele utilizate pentru coperti discografice, reviste sau cărți de benzi desenate. Andy Warhol, unul dintre cei mai faimoși reprezentanți ai acestui curent, a transformat imaginea unor celebrități sau a unor obiecte banale, precum conservele de supă Campbell, în simboluri renumite ale culturii de masă. Datorită acestui curent, arta a devenit accesibilă oricui, nu doar unei elite intelectuale, iar conceptul de *artă pentru toți* a redefinit granița dintre artă și cultură populară. Roy Lichtenstein a folosit genul de imagini propriu benzilor desenate drept sursă de inspirație pentru lucrările sale, încercând să ironizeze superficialitatea societății de consum.



Roy Lichtenstein,
Vicki! Mi s-a părut
că-ți aud vocea! (1964)



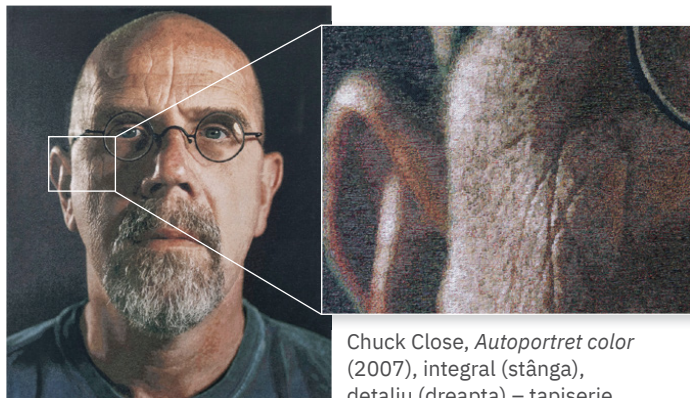
Andy Warhol,
Diptic cu Marilyn
(1962)



Andy Warhol, *Liz* (1963) –
portretul actriței
Elizabeth Taylor

Aceste transformări au continuat să evolueze spre noi mișcări artistice, precum **noul realism** și **hiperrealismul**, fiecare explorând alte modalități de reprezentare a realității.

Dacă artiștii noului realism, precum Yves Klein sau Arman (pseudonimul lui Armand Pierre Fernandez), au folosit obiecte din viața cotidiană (*ready-made*) pentru a sfida convențiile artistice tradiționale, exponenții hiperrealismului – Chuck Close sau Duane Hanson – au ridicat reprezentările artistice la rang de copie fotografică sau de imitație perfectă a naturii.



Chuck Close, *Autoportret color* (2007), integral (stânga), detaliu (dreapta) – tapiserie



Yves Klein, Lucrare din seria *Blue Monochrome*

▶ Apărută în 1960, **arta conceptuală** a priorizat transmiterea către public a necesității de a înțelege arta la nivel intelectual și spiritual, accentuând importanța ideii-generatoare de sens și a procesului de realizare a creației în detrimentul obiectului de artă în sine. Lucrarea artistică de tip conceptual folosește de multe ori cuvinte sau fraze scrise, parodiind și utilizând ironia pentru a stârni controverse despre rolul artei în societate. Datorită caracterului ei polemic, arta conceptuală a deschis drumul unor noi genuri artistice, cum ar fi instalația și performance-ul, care au dominat fenomenul artelor vizuale la sfârșitul secolului al XX-lea.

În concluzie, postmodernismul reprezintă o perioadă de diversitate și de experimentare artistică, de redefinire a limitelor artei prin abordări inovatoare și prin reevaluarea relației dintre artă, societate și cultură de masă. Aceste mișcări au provocat convențiile tradiționale, deschizând calea noilor forme de expresie și invitând la o reflecție continuă asupra realității contemporane.

Astfel, postmodernismul pregătește terenul pentru arta contemporană, care își asumă o libertate creativă nelimitată, scoțând în evidență experiența directă și încurajând interpretarea individuală a operei de artă.



Aplic

Realizează un colaj pop-art, în care să introduci elemente din cultura contemporană, astfel:

1. selectează imagini din reviste, pliante sau din mediul online, reprezentative pentru cultura de masă actuală: logouri de branduri populare, celebrități, produse cunoscute, simboluri din social media;
2. decupează aceste imagini și organizează-le pe foaia de lucru, formând un colaj în stilul menționat anterior;
3. după ce ai aranjat imaginile, lipește-le pe o coală de hârtie sau pe un carton și adaugă detalii suplimentare cu markere sau creioane colorate, pentru a accentua culorile, textul și mesajele ironice sau ludice, în maniera curentului;
4. expune lucrarea în clasă, într-o galerie pop-art, pentru a încuraja dezbateri despre influența mass-mediei și a consumerismului asupra vieții de zi cu zi.

Criterii de evaluare și de autoevaluare

Criterii de evaluare și de autoevaluare	😊	😐	😞
Selectarea imaginilor relevante tematicii propuse			
Decuparea și organizarea imaginilor			
Lipirea acestora și adăugarea detaliilor, în stilul pop-art			
Finalizarea colajului și realizarea expoziției			



Duane Hanson, *Cowboy solitar*



Jenny Holzer, *The unattainable is invariably attractive* (în traducere, *irealizabilul este invariabil atrăgător*)



Portofoliu



Creează propriul design de modă, inspirat de curentul pop-art. Utilizează simboluri și culori specifice în decorarea piesei vestimentare. Folosește culori acrilice sau special dedicate materialelor textile. Adaugă fotografiile ale lucrării tale la portofoliu.

Arta contemporană în spațiul public. Tehnici mixte. Experiment

Recapitulez



Postmodernismul cuprinde curente artistice apărute după Al Doilea Război Mondial, între anii 1950 și 1990. Mișcările artistice din această perioadă derivă din principalele curente moderniste, fie venind în continuarea și completarea acestora, fie ca o reacție de respingere a lor.



Conexiune

Cum este reflectată inocența copilăriei în cele două imagini de mai jos? Crezi că astfel de lucrări pot fi considerate artă? Argumentează.



Jeff Koons, *Cățeluș* (1992)



Jeff Koons, *Câine-balon – albastru* (1994-2000)



Descopăr

Într-o perioadă marcată de schimbări sociale și culturale majore, artiștii au căutat noi modalități de exprimare a realității contemporane. Anii 1970, îndeosebi, au fost o perioadă fructuoasă de experimentare și de diversificare a manifestărilor artistice, care, prin caracterul lor novator, au depășit convențiile tradiționale și au extins limitele exprimării plastice.

Instalația (fig. 1 și 2) este o operă de artă tridimensională, compusă din elemente eterogene (pictură, sculptură, fotografie, film, sunet, lumină, obiecte diverse etc.), care transformă spațiul expozițional într-unul interactiv, implicând observatorul atât la nivel senzorial, cât și emoțional. Acest gen de creație contemporană poate fi realizat și desfășurat în spațiile galeriilor sau ale muzeelor, dar și în afara acestora, în spațiile publice.

Happeningul (foto, jos) este un eveniment artistic spontan și adesea imprevizibil, care implică interacțiunea directă dintre artist și public, bazându-se pe elemente de improvizație și de participare. Scopul acestei forme de artă este de a provoca gândirea, de a sparge barierele dintre artist și privitor și de a crea o experiență comună. Participarea publicului, parte integrantă a experienței artistice, este esențială în producerea happeningului.



Tape Over (LaMia & ROB & FALK LAND), *Beautiful Break* (2016)



Dale Chihuly, Muzeul de Artă din Boston, SUA



Marina Abramović, *Artistul este prezent* (2010)



Allan Kaprow, *Fluide* (1967)



Performance-ul (fig. 3) – sau **arta interpretativă** – a apărut ca o prelungire mai elaborată a happeningului, de la care a preluat improvizația și folosirea corpului ca mediu activ al interpretării actului artistic. Artiștii dedicați acestui gen de artă tratează teme din actualitatea socială, îmbinând, în reprezentațiile lor, mai multe medii artistice: de exemplu, tehnologia audio-video, muzica, dansul, fotografia, instalația.

Arta video (fig. 4) utilizează *imaginea în mișcare* drept principal mijloc de exprimare artistică. Pentru a concepe creațiile video, artiștii au folosit diferite medii (electronice, digitale) și modalități de expunere (instalații cu mai multe ecrane TV, proiecții la scară cinematografică), pe diverse teme de actualitate, precum: viața cotidiană, consumerismul, politica rasială, religia, mass-media, tehnologia.



Land art (fig. 5) a apărut ca o reacție la problemele ecologice și la poluarea mediului. În loc să redea natura, artiștii îi folosesc în mod direct resursele (pământ, apă, piatră, lemn, vegetație etc.) în operele lor, realizând lucrări ce interacționează cu mediul ambiant artificial sau se integrează în ansamblul cadrului natural. Fiind intervenții efemere în peisaj, supuse trecerii timpului, acest tip de lucrări se păstrează doar sub formă de fotografii sau înregistrări video. Scopul acestor creații artistice este să avertizeze publicul despre fragilitatea mediului și despre impactul activităților umane asupra naturii.

Street art sau **arta urbană** (fig. 6 și 7), derivată din graffitiul postmodern, este o mișcare de artă contemporană, care a câștigat popularitate începând cu jumătatea anilor 1980. Acest gen de artă se practică în spații publice, unde artiștii își expun propria viziune într-un mod liber și vizibil pentru toată lumea. Creațiile de artă urbană, picturile murale, imaginile realizate cu ajutorul șabloanelor sau proiectate pe clădiri reflectă realitățile sociale și culturale ale societății contemporane. Prin intermediul diversității tehnicilor și al influențelor variate, arta urbană continuă să inspire și să provoace publicul, având un impact determinant asupra imaginii peisajului citadin și asupra percepției artei în general.

În anii 2000, artiștii se folosesc de **arta digitală** (fig. 8 și 9), creată pe calculator, pentru a realiza imagini multimedia, interactive și participative. Acest gen de artă a devenit un instrument puternic de influență socială, abordând adesea mesaje sociopolitice și implicând direct participarea umană.

Arta NFT-urilor (*non-fungible tokens* – în traducere, *jetoane nefungibile*) a revoluționat piața artistică, oferind artiștilor o nouă modalitate de a-și valorifica creațiile digitale pe o piață de licitații specializată.

Arta generativă IA folosește *inteligența artificială* – o tehnologie care găsește modele în seturi mari de date și folosește algoritmi pentru a crea diferite tipuri de lucrări, precum: imagini digitale, videoclipuri, texte, animații și muzică. Viteza și flexibilitatea inteligenței artificiale generative permit autorilor să demareze și să finalizeze rapid proiectele. Ascensiunea inteligenței artificiale în lumea artei inițiază noi posibilități creative și stârnește discuții despre autenticitate și sensul artei.

În concluzie, arta, un instrument de comunicare și de reflecție în fața provocărilor contemporane, prezintă dinamica societății și complexitatea experienței umane.



Aplic

Alege, din următoarea listă, un artist contemporan și realizează o lucrare inspirată din stilul și tehnica folosite de acesta: Banksy, Jean-Michel Basquiat, Keith Haring, Yayoi Kusama, Jeff Koons, Olafur Eliasson, Damien Hirst. Tema lucrării trebuie să reflecte o problemă actuală, cum ar fi schimbările climatice, inegalitatea socială sau influența tehnologiei. Prezintă lucrarea colegilor de clasă, punând accent pe: subiect, tehnică și stilul artistului ales.

Criterii de evaluare și de autoevaluare

Criterii de evaluare și de autoevaluare	😊	😐	😞
Alegerea unei teme de actualitate			
Realizarea unei lucrări inspirate din stilul și tehnica unui artist contemporan			
Claritatea și coerența prezentării lucrării			



Andy Goldsworthy, *Con* (1990)



Beeple, *Peisaj cu domuri* (2016)



Nam June Paik, *Pre-Bell-Man* (cca 1990)



Banksy, *Portret al lui Basquiat întâmpinat de Poliția Metropolitană* (2017), Londra, Anglia



Jean-Michel Basquiat, *Băiat și câine lângă un hidrant exterior de incendiu* (1982), New York, SUA



Beeple, *Sferă întunecată deasupra unei formațiuni de roci* (2016)

Portofoliu



Utilizează materiale reciclabile pentru a construi o sculptură tridimensională a animalului tău preferat. Adaugă lucrarea la portofoliu.

Recapitulare



Arhitectura a evoluat semnificativ de-a lungul timpului, fiind influențată de diverse contexte sociale, culturale, economice și tehnologice. Aceste schimbări se reflectă în diversitatea stilurilor arhitecturale și în modul în care acestea interacționează cu mediul înconjurător. În primele decenii ale secolului al XX-lea, domeniul arhitecturii trece printr-o transformare majoră: se redefinesc principiile esteticii arhitecturale și se pun bazele unei arhitectonici noi, moderne, bazate pe funcționalitate, pe simplitate și pe utilizarea eficientă a materialelor. Arhitectura modernă reflectă idealurile progresiste ale secolului trecut și răspunde nevoilor unei societăți în schimbare.



Michael Graves,
Clădirea Portland (1982)



Renzo Piano, Muzeul American de Artă „Whitney” (2015)

Arhitectura postmodernă și contemporană



Conexiune



Cea mai înaltă clădire din lume, Burj Khalifa, este situată în orașul Dubai (Emiratele Arabe Unite) și are o înălțime de 828 de metri, 163 de etaje și 2 niveluri subterane.

- De ce crezi că arhitecții au ales o formă înaltă și alungită pentru Burj Khalifa? Ce avantaje ar putea avea?
- Dacă ai putea să schimbi forma acestei clădiri, ce ai alege? Argumentează.



Descoperă

Arhitectura postmodernă

În arhitectură, postmodernismul a apărut în anii 1960, fiind în opoziție cu sobrietatea, convenționalismul și utilitatea riguroasă, caracteristice arhitecturii moderne, susținute de Școala Bauhaus și de stilul internațional. Mișcarea a fost influențată de contextul sociopolitic al vremii și de schimbările provocate de reevaluarea importanței unor valori etice și estetice, precum: identitatea individuală, diversitatea culturală și interdisciplinaritatea domeniilor creative. Spre deosebire de arhitectura modernă, care promova simplitatea, funcționalitatea și lipsa decorațiunilor, arhitectura postmodernă a pus accent pe complexitate, diversitate și contradicție, îmbinând elemente istorice și stilistice variate. Clădirile postmoderne se remarcă prin combinația de forme arhitecturale clasice și moderne, folosirea culorilor vii, utilizarea ironiei și a jocurilor vizuale, precum și prin decorativismul uneori exagerat. Un exemplu emblematic al stilului postmodern este *Clădirea Portland* (1982) din Oregon (SUA), proiectată de arhitectul Michael Graves, care dispune, pe o structură modernă, elemente clasice reinterpretate: postament, pilaștri, arcade, chei de boltă etc.

Stilul postmodern a cunoscut o perioadă de înflorire între anii 1980 și 1990, interval de timp în care arhitecți precum Robert Venturi, Philip Johnson, Frank Gehry, Renzo Piano, Aldo Rossi și Charles Moore au creat opere definitorii.



Robert Venturi,
Casa „Vanna Venturi” (1964)



Philip Johnson, 550 Madison
(1984), New York



Aldo Rossi,
Teatro del Mondo (1980)



Charles Moore,
Piazza d'Italia (1978), New Orleans



Renzo Piano, The Shard
sau Ciobul (2012)

Postmodernismul s-a extins rapid în afara granițelor Statelor Unite ale Americii, influențând evoluția multor centre urbane de pe glob și stimulând practici arhitecturale noi peste tot în lume. Europa a adoptat stilul postmodern într-o manieră distinctă, adesea îmbinându-l cu elemente ale patrimoniului arhitectural local.

▶ La sfârșitul anilor 1990, în arhitectura postmodernă au apărut noi direcții și tendințe, precum **arhitectura de înaltă tehnologie** (*high-tech architecture*), **neofuturismul** și **deconstructivismul**. Aceste mișcări înnoitoare au redefinit limitele designului arhitectural prin utilizarea tehnologiilor avansate și a formelor organice (preluate sau inspirate din natură) și experimentarea cu structuri neconvenționale, marcând tranziția de la postmodernism la arhitectura contemporană.

Arhitectura contemporană

Arhitectura contemporană este un domeniu stilistic care cuprinde tendințele arhitecturale apărute începând cu ultimul deceniu al secolului al XX-lea până în prezent. Continuând diversitatea și inovația promovate de postmodernism, aceasta a evoluat spre o abordare etică și estetică de integrare a obiectivelor arhitecturale în mediul ambiant, cu accent pe tehnologie și sustenabilitate. Arhitecții din epoca actuală sunt din ce în ce mai preocupați de **arhitectura bioclimatică**, deoarece prevede reducerea amprentei ecologice a construcțiilor publice sau private, utilizând materiale reciclabile, tehnologii verzi și soluții de eficiență energetică. Exemple emblematic pentru astfel de preocupări includ clădiri cu fațade, acoperișuri și terase vegetale, cu ferestre inteligente, sisteme de colectare a apei pluviale și utilizarea energiei solare.

Estetica arhitecturală contemporană este marcată de interesul pentru formele organice, fluide și neregulate. De exemplu, edificiile realizate de arhitecți precum Zaha Hadid sau Frank Gehry sunt caracterizate prin forme sinuoase, linii curgătoare și structuri care sfidează geometria tradițională. Specifice acestui gen de clădiri sunt și elementele: deschiderea spațiilor interioare, utilizarea masivă a sticlei pentru a aduce lumina naturală în interior și o mai mare interacțiune între spațiile exterioare și cele interioare.



Zaha Hadid, Galaxy SOHO (2012), Beijing



Zaha Hadid, Leeza SOHO (2019), Beijing



Frank Gehry, Muzeul Guggenheim din Bilbao (1997)

Dictionar de artă



amprentă ecologică – o metodă de investigație, prin care se măsoară impactul activităților umane asupra mediului ambiant, cu următoarele componente: amprenta de carbon, amprenta alimentară, amprenta locuințelor, amprenta bunurilor și serviciilor

sustenabilitate – un concept care implică stabilirea unui echilibru între creșterea economică și protecția mediului, dar și găsirea unor resurse alternative

În concluzie, atât arhitectura postmodernă, cât și cea contemporană reflectă schimbările sociale, culturale și tehnologice ale timpurilor în care s-au dezvoltat. Dacă postmodernismul a marcat o revenire la trecut prin utilizarea unor referințe istorice tradiționale, arhitectura contemporană își îndreaptă atenția spre viitor, preferând inovarea, tehnologia și sustenabilitatea.



Aplic

Proiect colectiv cu tema Arhitectura viitorului

Imaginează-ți cum va arăta arhitectura viitorului și desenează o clădire fantastică sau science-fiction, în creioane colorate, markere sau acuarele. Folosește drept surse de inspirație exemple din arhitectura postmodernă sau din cea contemporană și adaugă detalii specifice acestora. Alături de colegii tăi, realizează, din desenele finalizate, un colaj care să ilustreze un oraș din viitor. Toate clădirile trebuie să aibă un nume și o scurtă descriere a funcționalității lor. Fiecare își va prezenta ideea, explicând de ce a ales forma, culorile, detaliile și ce anume o particularizează.

Criterii de evaluare și de autoevaluare

Criterii de evaluare și de autoevaluare	😊	😐	😞
Desenarea clădirii imaginate			
Adăugarea detaliilor specifice arhitecturii postmoderne sau contemporane			
Realizarea colajului colectiv			
Susținerea și prezentarea proiectului			

Știi că?



Printre clădirile semnificative ale arhitecturii contemporane se numără Muzeul Guggenheim din Bilbao, proiectat de Frank Gehry, recunoscut drept un simbol al arhitecturii deconstructiviste, și Turnul Burj Khalifa din Dubai, proiectat de Adrian Smith, devenit o emblemă a arhitecturii futuriste, de înaltă performanță tehnologică și de sustenabilitate.

Portofoliu



Include în portofoliu schițele preliminare ale clădirii fantastice, împreună cu lucrarea finală. Adaugă reflecții personale despre întregul proces de creație.

Tendințe în arta contemporană românească

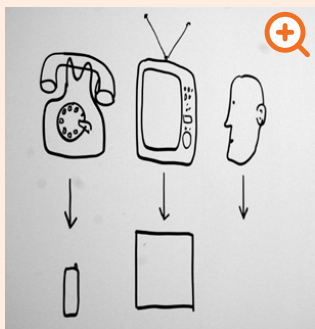
Recapitulare



După Al Doilea Război Mondial, arta a intrat în perioada postmodernă, perioadă determinată de apariția unor mișcări artistice, precum: pop-art, minimalism și artă conceptuală. În această perioadă este respinsă ideea unei arte clasice sau a unui stil unic dominant. Postmodernismul pune accent pe diversitate, amestec de stiluri și desființarea granițelor dintre artă și cultura populară, dedicată maselor. În secolul curent, arta contemporană este marcată de globalizare, tehnologie și de interdisciplinaritate, iar temele tratate cuprind: identitatea socială, mediul, sistemul politic și inteligența artificială, aceasta continuând să evolueze în cadrul unui proces permanent de experimentare și de redefinire a conceptului de artă.



Geta Brătescu, *Autoportret – Doamna Oliver în costum de călătorie* (1985)



Dan Perjovschi, Detaliu din desene, pe pereții Muzeului de Artă Contemporană din Eindhoven, Țările de Jos (2010)



Conexiune

Înființat în 2001, Muzeul Național de Artă Contemporană, situat în clădirea Palatului Parlamentului din București, promovează lucrări de artă contemporană românească și internațională.

- Vizitează Muzeul Național de Artă Contemporană sau un alt muzeu care expune lucrări ale artiștilor contemporani, pentru a descoperi tendințele actuale în arta românească.



Muzeul Național de Artă Contemporană, București



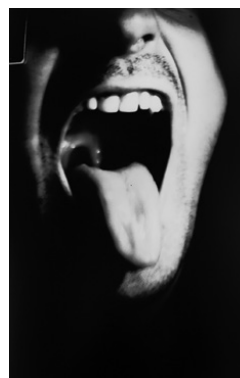
Descopăr

Arta românească din a doua jumătate a secolului al XX-lea reprezintă o perioadă dinamică, plină de schimbări politice și sociale, precum și de o deschidere către curentele artistice internaționale.

Postmodernismul românesc a apărut în perioada de final a regimului comunist și s-a dezvoltat în anii de tranziție sociopolitică de după 1989. Artiștii români postmoderni au respins estetica stilurilor moderniste consacrate și au pus sub semnul întrebării valorile tradiționale, alegând, în schimb, să elaboreze diverse moduri neconvenționale de manifestare artistică. Ei au folosit în operele lor umorul, parodia și jocul ironic pentru a critica regimul comunist și arta realist-socialistă.

Artiști importanți ai postmodernismului românesc

- **Ion Grigorescu** este un artist conceptual și experimental, activ începând cu anii 1970, care a folosit ca medii de exprimare: pictura, fotografia, filmul și performance-ul, cu scopul de a critica regimul comunist și de a explora problemele legate de statutul social, cenzura politică și libertatea de exprimare artistică.
- **Geta Brătescu** a fost una dintre inițiatorile artei conceptuale românești, remarcându-se printr-o practică artistică diversificată, care cuprinde tehnici inovatoare, precum: performance, instalație, desen, colaj, fotografie, tapiserie și film experimental. Lucrările sale sunt centrate pe teme despre identitate, fragilitate și memorie personală, reflectând o continuă căutare a relației dintre realitate, imaginație și cultură.



Ion Grigorescu, *Nașterea limbii române* (1974)



Ion Grigorescu, *Scăldat în lumină* (1979)

- **Dan Perjovschi** s-a evidențiat în cadrul generației anilor 1980, prin desenele sale satirice și comentariile politice realizate direct pe pereții unor galerii de artă sau în spații publice.

Arta contemporană românească

După anul 2000, **arta contemporană** românească a cunoscut o explozie de creativitate, pe măsură ce artiștii au avut acces la evenimente internaționale și au intrat în contact cu tendințele artei globale.

Un curent extrem de prezent în arta contemporană românească este legat de investigarea și de reevaluarea perioadei comuniste și postcomuniste. Acesta include atât analiza memoriei și a traumei colective, cât și un comentariu asupra proceselor de tranziție politică și economică de după 1989, subiecte adesea abordate prin instalații, artă video, fotografie și performance. Artiști precum **Ciprian Mureșan** sau **Mircea Cantor** exprimă această tensiune în lucrările lor.

Mircea Cantor, *Nevoia incertitudinii* (2008)Ciprian Mureșan, *Fără titlu* (2022)

Alte teme centrale sunt impactul globalizării și influența tehnologiei asupra percepției și a interacțiunii umane. Se remarcă un interes crescând pentru noile medii, precum arta video, arta digitală și instalațiile interactive.

- **Ioana Nemeș** folosește, drept formă de artă, tehnologia în lucrările sale de instalație, pentru a include autorefecția, experiențele și emoțiile personale.

Mulți artiști contemporani români se concentrează pe reprezentarea figurii umane și pe identitățile multiple (de gen, culturale, naționale), abordând aceste teme prin intermediul performance-ului, al fotografiei și al artei video. De asemenea, artiștii critică în lucrările lor inechitatea socială, nerespectarea drepturilor omului, corupția politică și lipsa unor măsuri concrete pentru protejarea mediului.

Începând cu anii 2000, artiștii români au adoptat o tratare tot mai conceptuală a artei, favorizând ideea sau procesul artistic în detrimentul obiectului de artă în sine. De multe ori, aceste lucrări au fost influențate de minimalism și de arta conceptuală.

- **Daniel Knorr** este un artist conceptual cunoscut pentru proiecte care abordează invizibilul, lipsa materialității sau vidul.

Performance-ul a devenit una dintre cele mai proeminente forme de expresie în arta contemporană românească, cu un accent tot mai mare pe aspectele participative, unde publicul devine o parte integrantă a actului artistic.

- **Alexandra Pirici** a devenit cunoscută la nivel internațional prin lucrările sale care combină mișcarea corpului uman cu gesturile istorice și politice.

- **Adrian Ghenie** este renumit pentru modul său unic de a folosi tehnicile tradiționale de pictură într-o viziune modernă pe teme contemporane, ceea ce conferă lucrărilor sale complexitate și semnificație simbolică.

În concluzie, arta românească postmodernă și contemporană reflectă complexitatea tranziției politice și culturale din România. Reprezentată de un pluralism stilistic și conceptual, dar și de o deschidere către noile medii și tehnologii ale artei internaționale, această perioadă este marcată de o căutare continuă a dialogului între trecut și prezent, între estetică și etică, între tradiție și inovație.



Aplic

Realizează alături de colegi un colaj colectiv, de mari dimensiuni, pe o tematică de actualitate, folosind imagini din reviste, ziare sau fotografii. Adăugați mesaje scurte, care să sublinieze subiectul ales, utilizând markere, culori acrilice sau sprayuri. Expuneți lucrarea voastră într-un loc vizibil, în cadrul școlii.

Criterii de evaluare și de autoevaluare	😊	😐	😞
Alegerea unei tematici de actualitate			
Realizarea colajului colectiv			
Adăugarea mesajelor sugestive pentru tema aleasă			
Finalizarea și expunerea colajului			

Știai că?



- Catedrala Mântuirii Neamului este un proiect național, propus la sfârșitul secolului al XIX-lea de către Mihai Eminescu, susținut de regele Carol I și de regii României reîntregite. Evenimentele istorice din secolul al XX-lea au împiedicat construcția catedralei, proiectul fiind reluat abia după anii 2000 de către un colectiv condus de arhitectul Augustin Ioan.
- Statuia regelui Carol I din București, realizată de sculptorul Florin Codre, este o reluare a monumentului original al artistului Ivan Meștrović, care a fost distrusă de regimul comunist în 1947.
- Cea mai mare tapiserie din lume se află în holul Teatrului Național din București „I.L. Caragiale” și măsoară 174 de metri pătrați. A fost realizată de pictorul Florin Ciubotaru și reprezintă alegoria artei dramatice *Teatrul lumii*.



Adrian Ghenie, Palazzo Cini, Veneția, Italia

Portofoliu



Descoperă în comunitatea ta artiști sau artizani locali și documentează-te despre creațiile lor. Alege o lucrare reprezentativă a fiecărui artist și scrie o scurtă analiză a acesteia (stilul de lucru, tehnicile folosite, tema și mesajul transmis). Adaugă analiza, scrisă și ilustrată cu imagini, la portofoliu.

Recapitulare



Ralph Goings, *Natură statică cu paie* (1978)



Daniel Spoerri, *Bistroul „Sfintei Marta”* (2014)

Postmodernismul reprezintă etapa tranzitorie dintre modernism și arta contemporană, iar curentele apărute în această perioadă au influențat și continuă să inspire noile generații de artiști. Aceștia se află într-o neconținută căutare de noi tehnici și modalități de exprimare în artă.

De la noul realism și hiperrealism, care reinventează reprezentarea realității, până la arta urbană ce îmbină mesajele sociale cu expresia artistică în spațiul public, fiecare formă de artă reflectă dinamismul și complexitatea societății actuale. Intervențiile tridimensionale, happeningul și performance-ul apropie spectatorii de experiența artistică, transformându-i în participanți activi. Aceste tendințe subliniază relevanța artei în viața cotidiană și capacitatea ei de a provoca reflecție, de a invita la dialog și la o înțelegere mai profundă a identității și a problemelor contemporane.

Odată cu evoluția tehnologiei, arta video a devenit un instrument al artiștilor plastici, aceasta incluzând instalații video cu multiple ecrane sau proiecții pe scară largă. Artă digitală, NFT-urile și folosirea inteligenței artificiale sunt printre cele mai noi tendințe în arta contemporană, lucrările multimedia fiind din ce în ce mai prezente în spațiile dedicate artelor vizuale.

1. Observă și compară imaginile (fig. 1 și 2). Discută cu colegii tăi despre mesajul pe care îl transmit acestea.

- Realizează schițe de idei pentru o lucrare, pornind de la cuvintele: *aliment, hrană, apetit*. Alege un mesaj pe care ai dori să îl transmiți, apoi schițează ideile tale folosind markere și creioane colorate. Adaugă lucrările la portofoliu.

În arhitectură, postmodernismul aduce în prim-plan diversitatea și utilizează tehnologii avansate, forme organice și structuri neconvenționale, marcând direcții noi, precum: arhitectura high-tech, neofuturismul și deconstructivismul.

2. Pornind de la fig. 3, observă, în arhitectura contemporană, următoarele caracteristici: utilizarea sticlei și a metalului în structura clădirilor, interacțiunea dintre interiorul și exteriorul spațiului construit, integrarea arhitecturii în mediul ambiental, folosirea materialelor reciclabile și a surselor energetice regenerabile, interesul pentru ecologie și sustenabilitate.



Universitatea din Limerick, Irlanda

După căderea regimului comunist, arta românească contemporană a favorizat contactul și a facilitat accesul la evenimentele internaționale, lucru reflectat în libertatea și creativitatea artiștilor. Alături de teme precum trauma colectivă sau injustiția socială, odată cu globalizarea se remarcă și subiecte noi, cum ar fi identitatea și problemele de mediu. Evoluția rapidă a tehnologiei crește interesul pentru arta video, instalațiile interactive și arta digitală.

3. Propune o schiță pentru un monument reprezentativ sau o instalație interactivă pentru localitatea ta, în care să folosești simboluri din trecutul istoric, precum și elemente din realitatea contemporană.

1. Completează, în caiet, enunțurile de mai jos, astfel încât afirmațiile să fie corecte.
 - a. Artistul recunoscut pentru stilul numit *action painting* (pictură în acțiune sau pictură gestuală) este
 - i. Andy Warhol; ii. Jackson Pollock; iii. Yves Klein.
 - b. Mișcarea artistică ale cărei reprezentări vizuale includ imitări aproape perfecte ale realității se numește
 - i. suprarealism; ii. hiperrealism; iii. realism magic.
 - c. Arhitecții din perioada contemporană sunt preocupați de arhitectura
 - i. bioclimatică; ii. biologică; iii. biodegradabilă.
2. Realizează o lucrare cu tema *Prietenii mei*, care să conțină siluete stilizate în stilul lui Keith Haring. Folosește culori diferite, aplicate în tentă plată. Conturează-le cu marker negru și adaugă detalii reprezentative pentru fiecare personaj.

În realizarea lucrării, ghidează-te după următoarele criterii:

 - schițarea siluetelor stilizate în stilul precizat;
 - utilizarea culorilor în tentă plată;
 - conturarea formelor;
 - adăugarea detaliilor.
3. Parcurge propozițiile de mai jos și completează corespunzător spațiile libere.

..., numită și street art, este una dintre ramurile artei contemporane, devenită populară la sfârșitul secolului Acest gen de artă se practică în spații ..., fiind vizibilă pentru toată lumea.
4. Numește elementul din natură care a constituit sursa de inspirație a arhitecților pentru realizarea designului clădirilor din imaginile următoare.

Punctaje:

- 1 0,5 p. x 3 = 1,5 puncte
- 2 2 puncte
- 3 0,5 p. x 3 = 1,5 puncte
- 4 4 puncte

Se acordă 1 punct din oficiu.

Total: 10 puncte



Keith Haring, *Tuttomondo*
(în traducere, toată lumea) (1989)



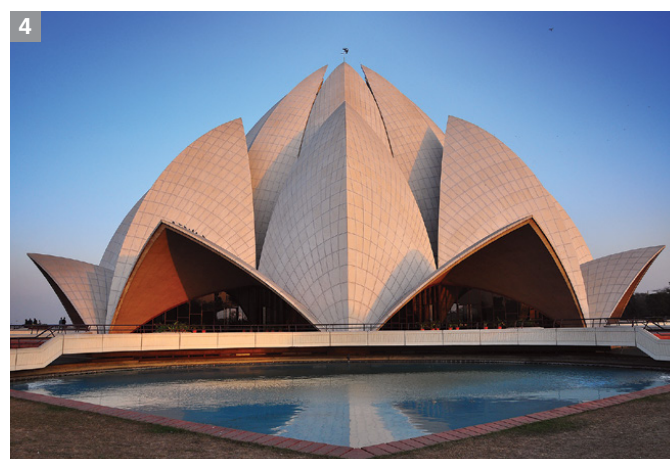
Stadionul Național din Beijing sau *Cuib de pasăre* (2008), China



Proiectul Eden (2000), Cornwall, Anglia



Centrul „Paul Klee”, Berna, Elveția



Templul Lotus, New Delhi, India

Expoziția *Portret de absolvent*

Expoziția *Portret de absolvent* este un proiect dedicat vouă, elevilor de clasa a VIII-a, care marchează finalul unei etape importante din parcursul vostru educațional. Această inițiativă artistică și educațională propune o retrospectivă asupra experiențelor acumulate în anii de gimnaziu, încurajând autorefecția și exprimarea identității personale, prin diverse forme de artă vizuală (desen, pictură, colaj, fotografie, film etc.). Evenimentul de la final de an trebuie să reprezinte un moment de bucurie, care sărbătorește atât absolvirea, cât și progresul vostru, un prilej special prin care fiecare elev își vede recunoscut efortul, iar aspirațiile pentru viitor prind contur.

Etape de realizare a autoportretului

1. Tema

Expoziția *Portret de absolvent* este o invitație la introspecție și autocunoaștere. Este o ocazie de a reflecta asupra sinelui, a cunoștințelor și a experiențelor acumulate, asupra prietenilor legate, dar, mai ales, asupra transformărilor din acești ani. Fiecare dintre voi își va realiza **autoportretul** folosind tehnica preferată și stilul care îi definesc cel mai bine identitatea. Astfel, lucrarea finală va fi o reprezentare artistică a personalității voastre și, totodată, o expresie autentică a emoțiilor fiecăruia dintre voi.

2. Demersul artistic – activitate individuală

Pentru realizarea lucrării de expoziție, amintește-ți regulile proporțiilor și etapele de construcție a unui portret uman. Studiindu-ți cu atenție propriile trăsături, fie privindu-te în oglindă, fie observând o fotografie recentă, vei putea surprinde cu mai multă precizie detaliile feței tale. Trasarea axelor verticală și orizontală te vor asigura că toate elementele portretului vor fi corect poziționate, chiar dacă optezi pentru reprezentarea din față, profil sau semiprofil. Măsoară fiecare detaliu cu atenție, comparând dimensiunile fiecărei părți și respectând raporturile corecte dintre ele. Dacă optezi pentru un autoportret stilizat, imaginar sau abstract, poți adăuga elemente simbolice și culori care îți reflectă gândirea și personalitatea. Folosește simboluri care te reprezintă și culori care evocă starea ta de spirit, astfel încât lucrarea să devină o expresie veritabilă a identității tale.

3. Pregătirea expoziției – activitate în echipă

Alături de colegi și de profesorul coordonator, stabiliți data, locația și modul de expunere a lucrărilor. Desemnați un reprezentant al clasei care să pregătească și să susțină un discurs scurt de deschidere a expoziției. Realizați invitații și materiale de promovare (afișe, pliante etc.), care să includă toate informațiile esențiale ale evenimentului: titlul, data, ora și locația vernisajului. Împărțiți invitațiile din timp și promovați evenimentul în revista școlii, pe rețelele sociale sau prin intermediul altor medii publice de transmitere a informației.

Fișă de autoevaluare

Criterii	Da	Parțial	Nu
Am realizat lucrarea tematică reprezentativă.			
Am stabilit data, ora și locația expoziției.			
Am organizat expoziția.			
Am distribuit invitațiile și am promovat evenimentul.			
Am ales un reprezentant al clasei care a susținut discursul de deschidere a evenimentului.			

Fișă de observare sistematică a activității și a comportamentului elevilor

Criterii	😊	😐	😞
Realizarea autoportretului			
Organizarea expoziției			
Comunicarea și cooperarea în echipă			
Promovarea evenimentului			
Susținerea discursului și prezentarea expoziției			



Augusto Giacometti, *Autoportret* (1910)



Frida Kahlo, *Autoportret cu maimuță* (1938)

În concluzie, expoziția *Portret de absolvent* marchează un moment semnificativ în viața fiecăruia dintre voi – terminarea gimnaziului. Aceasta poate fi un prilej de îmbinare a amintirilor și a speranțelor pentru viitor, de recunoaștere a eforturilor depuse și de pregătire pentru următoarele provocări.

U5

Proiecte și evenimente. Afișul de promovare



Proiect	70	Expoziția <i>Portret de absolvent</i>
Lecția 1	72-73	Proiect – <i>Exploratorium EXTRAșcolar</i>
Lecția 2	74-75	Realizarea materialelor de promovare și organizarea evenimentului. Afișul de promovare
Lecția 3	76-77	Evenimentul final și evaluarea proiectului

Proiect – Exploratorium EXTRAșcolar

Organizarea unui eveniment pentru promovarea activităților extrașcolare, a cluburilor, a cercurilor și a atelierelor din școală



Activitățile extrașcolare oferă noi oportunități pentru descoperirea și valorificarea talențelor, precum și pentru dezvoltarea abilităților sociale, creative și de colaborare în echipă.

Proiectul de promovare își propune să aducă în prim-plan diversitatea și valoarea activităților extrașcolare, printr-un eveniment interactiv și dinamic, dedicat promovării cluburilor, a cercurilor și a atelierelor din fiecare școală.

Prin participarea la diverse activități, ateliere demonstrative, expoziții, momente scenice și prezentări, comunitatea școlară va afla în detaliu oferta educațională nonformală a școlii, contribuind, astfel, la promovarea unei educații integrate, bazate pe participare activă și pe învățare *experiențială*.



Etapele proiectului

Organizare și documentare:

- organizare și planificare;
- documentare și inspirație.

Realizarea materialelor de promovare și organizarea evenimentului:

- realizarea materialelor de promovare (afișe, pliante sau prezentări video despre activitățile fiecărui club);
- organizarea evenimentului de promovare.

Evenimentul final și evaluarea proiectului:

- evenimentul final;
- evaluare și reflecție.



Organizarea evenimentului

Primul pas în cadrul acestei etape este **formarea echipei de coordonare**, care va asigura buna desfășurare a proiectului. Membrii echipei vor avea roluri diverse.

- **Elevii lideri** din clasele inițitoare, responsabili pentru organizarea activităților din clasele lor, precum și pentru coordonarea grupelor de elevi implicați în fiecare activitate, vor aduna echipele, vor distribui sarcinile și vor asigura comunicarea între toate grupele de lucru.
- **Profesorii mentori** ai diverselor discipline vor ghida și sprijini elevii pe parcursul întregului proiect. Fiecare cadru didactic va coordona o anumită secțiune a proiectului (de exemplu, un club sau un atelier specific), oferind expertiză în domeniul său și asigurând alinierea activităților la cerințele educaționale.
- **Voluntarii** sunt elevi care vor avea sarcini și roluri specifice, precum: promovarea evenimentului prin *realizarea materialelor vizuale promoționale* (afișe, pliante, fotografii sau prezentări video despre activitățile fiecărui club) și distribuirea acestora, inclusiv pe rețelele sociale. De asemenea, se vor ocupa de *gestionarea logisticii* evenimentului (pregătirea sălilor, organizarea standurilor) și vor asigura *suportul tehnic* (furnizarea echipamentelor pentru proiecții, sunet, lumini etc.).

Unul dintre scopurile principale ale proiectului este de a crește vizibilitatea activităților educative nonformale oferite de școală. Acest obiectiv va implica *organizarea de standuri tematice* pentru fiecare club, amenajate și decorate astfel încât să oglindească activitatea

acestui (de exemplu, fotografii, proiecte, materiale specifice), dar și a diverselor tipuri de expoziții:

- *artistice* – pictură, grafică, sculptură, modelaj, colaj sau alte proiecte artistice;
- *tehnologice și științifice* – machete, experimente, invenții;
- *literare* – eseuri, poezii sau povești, cărți preferate, recenzii;
- *culturale* – prezentări despre diverse culturi sau limbi străine, costume, tradiții, decorațiuni, obiecte realizate manual;
- *istorice și geografice* – machete, panouri despre epoci istorice, personalități marcante sau evenimente importante, hărți creative;
- *de fotografii și panouri* despre activitățile de voluntariat, campanii de mediu, activități sociale sau inițiative ecologice.

Importante vor fi și *prezentările interactive*, *galeriile video* (videoclipuri create de elevi care prezintă activitățile cluburilor), *atelierelor interactive*, *demonstrațiile practice* și *prezentările live* care să reprezinte diversitatea activităților disponibile, *spectacolele* care să cuprindă momente artistice: dansuri, cântece sau scenete pregătite de elevii cluburilor artistice.

Tot în această etapă vor fi alese și amenajate spațiile din școală unde se vor desfășura activitățile. Fiecare spațiu va trebui să fie echipat corespunzător nevoilor specifice fiecărei activități. Este important ca elevii să participe activ la evenimentele prezentate, dar și la organizarea întregului proiect.

Documentarea evenimentului

Documentarea include realizarea unei analize detaliate a activităților extracurriculare din școală, precum și descoperirea și cercetarea unor surse de inspirație din exterior, care vor ajuta echipa să dezvolte un concept relevant pentru eveniment. Pentru a înțelege mai bine cum sunt prezentate activitățile educaționale și creative într-un cadru profesional, echipa va organiza vizite la instituții din domeniul educațional și cultural: biblioteci, muzee, ateliere, galerii de artă și artizanat, teatre, centre culturale, case memoriale, parcuri sau grădini botanice, precum și alte unități de învățământ. Fiind exemple de bune practici, aceste vizite vor inspira echipa în găsirea celor mai eficiente modalități de organizare a evenimentului.

Elevii vor participa la *interviuri* cu coordonatori de cluburi, cercuri, ateliere și membri ai comunității școlii, pentru a aduna informații despre activitățile extrașcolare deja existente și despre cum ar putea fi acestea promovate și extinse. Elevii vor cerceta, de asemenea, *resurse online* despre modul în care activitățile extrașcolare contribuie la formarea și îmbunătățirea competențelor elevilor.

La finalul acestei etape, va fi organizată o *sesiune de brainstorming*, pentru a dezvolta idei originale privind modul de prezentare a activităților extrașcolare din diverse domenii de interes, astfel încât acestea să fie cât mai atrăgătoare și să încurajeze participarea unui număr mare de elevi.

- ➕ În paralel, echipele vor lucra la crearea unui concept vizual care să reprezinte spiritul evenimentului, să surprindă energia și diversitatea activităților și să inspire entuziasm în rândul comunității școlare. Pentru a întări **identitatea evenimentului**, vor fi propuse un *slogan* și un *logo* sugestive, menite să sugereze și să sublinieze scopurile și valorile acestuia.

În concluzie, la finalul acestei etape, echipele trebuie să prezinte:

- o colecție de idei și concepte clare, care să servească drept bază pentru următoarele etape de planificare;
- un set de resurse vizuale, cum ar fi imagini și schițe, care vor sprijini promovarea evenimentului în școală și în mediul online.

Evenimentul de promovare a activităților extrașcolare ar trebui să îmbine distracția, educația și interacțiunea, să inspire cât mai mulți elevi și să evidențieze toate oportunitățile pe care le oferă școala.



Realizarea materialelor de promovare și organizarea evenimentului.

Afișul de promovare

Evenimentul de promovare va fi un prilej special conceput pentru a evidenția talentul, pasiunea și diversitatea preocupărilor extrașcolare ale elevilor. O structură bine definită și o planificare atentă a fiecărei etape a proiectului vor asigura vizibilitatea crescută a evenimentului și un cadru ideal de implicare activă, colaborare și exprimare creativă a elevilor.

Promovarea evenimentului

Pentru a asigura o promovare eficientă și atractivă a evenimentului, se vor realiza materiale promoționale moderne și diverse, adaptate nevoilor comunității școlare, precum: *afișe, pliante, fotografii și prezentări video* despre activitățile fiecărui club, dar și postări interactive pe rețelele sociale, care vor contribui la extinderea vizibilității evenimentului.

Distribuirea materialelor promoționale va include amplasarea afișelor în locuri strategice din școală (de exemplu, holurile principale) și proiecții video care să capteze atenția elevilor și a profesorilor. Fiecare club sau cerc va beneficia de o promovare vizuală proprie, cu un design adaptat pentru a reflecta în mod autentic specificul activităților acestuia.

Elevii vor avea un rol activ prin participarea la ateliere dedicate realizării materialelor vizuale și vor contribui la personalizarea campaniei de promovare, oferind o notă autentică evenimentului.

Afișul de promovare

Un aspect esențial pentru promovarea evenimentului constă în utilizarea afișelor ca instrumente principale de comunicare. În cadrul atelierului de design, elevii vor realiza afișe folosind diverse tehnici artistice, precum: *grafică* (marker, creion colorat), *pictură* (acuarelă, tempera, acrilic) sau *programe de editare pe calculator* (Photoshop, Canva, Adobe Illustrator). Aceste afișe vor avea rolul de a informa și de a atrage atenția asupra activităților, cluburilor, atelierelor și cercurilor extrașcolare din cadrul școlii. În realizarea afișelor se va ține cont de calitățile pe care trebuie să le îndeplinească un afiș, de expresivitatea elementelor grafice și de principiile compoziționale. Afișele trebuie să fie clare și atrăgătoare, având un mesaj scurt, ușor de reținut, cu o imagine sugestivă și un text concis. Calitățile unui afiș eficient includ simplitatea, acuratețea informației, actualitatea și un design grafic convingător.

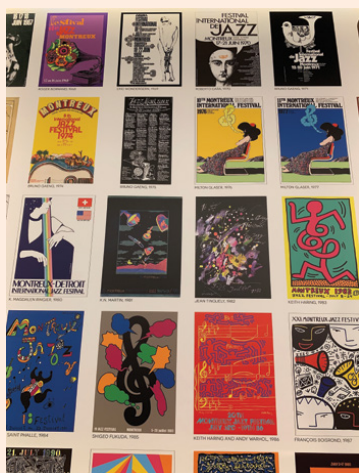
Criterii de evaluare și de autoevaluare

- 1 Respectarea temei și a obiectivelor proiectului;
- 2 Folosirea unor imagini de fundal sugestive, care să reflecte tema și să susțină claritatea și coerența mesajului;
- 3 Utilizarea de fonturi cu mărimi diferite pentru redarea unor informații ierarhizate, care trebuie să cuprindă: denumirea evenimentului, data și ora, locația, o scurtă descriere, o pagină de social media sau un număr de contact;
- 4 Elaborarea unui ansamblu de imagini și a unui text cât mai simplu. Designul afișului trebuie să sublinieze informațiile-cheie;
- 5 Alegerea unei game de culori relevante, adaptate publicului-țintă, care să corespundă mesajului afișului și să reliefeze semnificațiile dorite.

Pe lângă afișe, vor fi concepute *pliante* într-un format accesibil și ușor de citit, cu un design atrăgător, cu scopul de a detalia programul evenimentului și de a prezenta activitățile fiecărui club sau atelier. Acestea vor fi înmânate elevilor interesați și vor include amănunte despre participare și modalități de înscriere.

În materialele promoționale, vor fi incluse *fotografii* din cadrul evenimentelor anterioare ale cluburilor, care vor pune în evidență realizările elevilor și momentele principale ale activităților desfășurate, atrăgând, astfel, atenția asupra diversității opțiunilor disponibile.

De asemenea, vor fi realizate *prezentări video*, care vor include interviuri cu membri ai cluburilor, demonstrații live sau clipuri din sesiuni anterioare de activități, oferind vizual informații despre fiecare club și despre modalitățile în care se pot implica elevii.



În paralel, pentru a mări impactul și pentru a ajunge la un public cât mai larg, vor fi realizate *postări pe platforme și rețele sociale*. Această abordare va contribui semnificativ la creșterea vizibilității evenimentului, consolidând conexiunile dintre elevi, profesori și părinți și amplificând efectul său în întreaga comunitate școlară.

Organizarea evenimentului principal

Organizarea unui eveniment dedicat promovării activităților extrașcolare va evidenția diversitatea opțiunilor disponibile pentru elevi și va încuraja implicarea activă în viața școlară. Acest eveniment poate fi un prilej de informare și inspirație, apropiind elevii, profesorii și părinții printr-o experiență interactivă și dinamică. Prin prezentări, demonstrații și activități practice, participanții pot descoperi cluburile și cercurile disponibile în cadrul școlii, înțelegând mai bine cum acestea contribuie la dezvoltarea personală și la descoperirea unor pasiuni noi.

Organizarea unui astfel de eveniment presupune o planificare structurată a tuturor momentelor evenimentului și, desigur, o implicare activă, pentru a asigura o experiență plăcută și utilă pentru toți participanții.



Etape și sugestii de organizare a evenimentului

- 1 Se stabilesc data la care va avea loc evenimentul și locul unde se vor desfășura activitățile, de exemplu: holurile mari, aula sau curtea școlii.
- 2 Evenimentul poate include un târg, în care fiecare club, cerc sau atelier va avea un stand de prezentare, decorat tematic, unde se pot expune materiale relevante: postere, fotografii, videoclipuri ori lucrări realizate de elevi. Vizitatorii vor avea, astfel, prilejul să afle mai multe informații despre activitățile propuse și să se înscrie în mod direct.
- 3 Se pot organiza ateliere demonstrative interactive, pentru a încuraja participanții să se implice în activități practice, oferind o experiență directă pentru toți cei interesați.
- 4 O scenă centrală poate fi folosită pentru spectacole și demonstrații live, care să includă momente artistice (dansuri, cântece, scenete de teatru etc.), experimente și demonstrații tehnice sau sportive.
- 5 Evenimentul poate găzdui și expoziții tematice, în cadrul cărora se pot expune picturi, fotografii, proiecte tehnice sau lucrări literare concepute de către elevi. În completare, proiecțiile multimedia pot aduce în fața publicului videoclipuri și materiale creative realizate de cluburi.
- 6 Prezența unor invitați speciali precum absolvenți de renume sau experți din diverse domenii poate adăuga valoare evenimentului, inspirând participanții și evidențiind beneficiile activităților extrașcolare.



În concluzie, organizarea unui eveniment dedicat promovării activităților extrașcolare trebuie să fie o experiență plăcută, care să inspire elevii să-și descopere pasiuni noi și să îi motiveze să se implice activ în viața școlară.

Evenimentul final și evaluarea proiectului

Evenimentul final

Această etapă reprezintă punctul culminant al proiectului, unde toate eforturile de organizare și planificare se concretizează într-un eveniment marcant. Afișarea posterele de promovare atât fizic, în locații strategice din școală și comunitate, cât și online, pe platformele școlii și rețelele sociale, va asigura o promovare eficientă și va atrage un public divers și numeros. În cadrul evenimentului final, materialele promoționale deja realizate vor fi expuse publicului printr-o serie de *standuri tematice* dedicate fiecărui club. Fiecare stand va fi amenajat cu materiale specifice, fotografii și proiecte realizate de elevi.

De asemenea, vor fi prezentate *galerii video*, în care videoclipurile create de elevi vor ilustra activitățile din cluburile școlare, evidențiind creativitatea, originalitatea, colaborarea și lucrul în echipă.

În cadrul *atelierelor interactive*, participanții vor avea ocazia să descopere în mod direct și să experimenteze practic tehnici implicate în realizarea diverselor activități, observând și înțelegând fiecare etapă a procesului, de la concepție la execuție.

+ *Spectacolul* va cuprinde momente speciale din activitățile cluburilor, incluzând reprezentații artistice, inovații tehnice și realizări științifice. Fiecare secvență va reprezenta o parte a activității elevilor, fiind un exemplu cumulativ al talentului, al creativității și al dedicării acestora. Evenimentul va evidenția importanța activităților extracurriculare în dezvoltarea personală și profesională a elevilor, contribuind la formarea unui caracter puternic, bazat pe perseverență, inovație și implicare în comunitate.

Evaluare și reflecție

Evaluarea proiectului va urmări măsurarea impactului activităților desfășurate asupra participanților și va analiza gradul de atingere al obiectivelor inițiale. Aceasta va include atât aspecte cantitative, cât și calitative, pentru a oferi o imagine completă asupra succesului proiectului. Evaluarea va fi realizată prin chestionare, interviuri și observații directe, iar rezultatele vor fi utilizate pentru a identifica aspectele de succes ale proiectului, precum și pentru a îmbunătăți viitoarele inițiative educaționale. Procesul de evaluare va include o **autoevaluare** din partea echipei de organizare, dar și o **evaluare externă**, bazată pe feedbackul participanților și al publicului.

+ Se va analiza numărul participanților activi în cluburi și ateliere, motivația și gradul lor de satisfacție, **implicarea elevilor** și experiențele trăite, pe baza feedbackului, a observațiilor și a participării efective în cadrul evenimentului.

Vor fi evaluate **abilitățile dezvoltate**, precum cele de programare, de utilizare a instrumentelor tehnice sau a designului grafic, de management de proiect sau abilitățile interpersonale, de exemplu, munca în echipă, comunicarea și gândirea critică, dar și în ce măsură participanții au reușit să își dezvolte abilități noi.

Evaluarea va include și o **analiză a impactului** pe care proiectul l-a avut asupra întregii comunități școlare, în special prin creșterea gradului de conștientizare a importanței activităților extracurriculare și implicarea părinților și a profesorilor în sprijinul acestora.

Se vor evalua materialele promoționale (afișe, pliante, videoclipuri) și activitățile din cadrul atelierelor interactive, în funcție de calitatea acestora, de feedbackul participanților și de reacțiile publicului.

Vor fi analizate impactul și eficiența **spectacolului**, evidențiind toate momentele remarcabile din fiecare domeniu, în vederea stimulării creativității elevilor și a atingerii obiectivelor educaționale.

Echipa de organizare va analiza desfășurarea proiectului, evidențiind punctele forte, provocările și posibilele îmbunătățiri. Pe baza rezultatelor și a experienței acumulate, vor fi elaborate recomandări pentru optimizarea viitoarelor proiecte educaționale, adaptate nevoilor elevilor și comunității școlare.



Evaluarea va contribui la îmbunătățirea inițiativelor viitoare, analizând extinderea proiectului pe termen lung și integrarea resurselor în activitățile școlii. Vor fi identificate strategii pentru dezvoltarea continuă a activităților educaționale și extracurriculare, asigurând un impact durabil asupra elevilor și a comunității.

Sfaturi pentru a beneficia la maximum de un proiect educațional

- 1 Implică-te și participă activ. Alătură-te activităților, cluburilor și atelierelor. Implicarea ta directă îți va aduce experiențe utile și șansa de a învăța lucruri noi. Profită de ocazia de a lucra în echipă și de a împărtăși idei cu colegii tăi.
- 2 Concentrează-te pe dezvoltarea abilităților tale. Perfecționează-ți abilitățile tehnice, artistice sau digitale, dacă acestea sunt incluse în activități. Nu neglija aptitudinile interpersonale, cum ar fi comunicarea, leadershipul sau colaborarea, elemente esențiale pentru succesul pe termen lung.
- 3 Arată receptivitate față de feedbackul primit și învață din experiențe. Ascultă sugestiile profesorilor și ale colegilor pentru a-ți îmbunătăți performanța. Reflectează asupra experiențelor trăite, pentru a identifica ce ai învățat și cum poți aplica aceste cunoștințe în alte situații.
- 4 Acordă atenție calității muncii tale. Asigură-te că materialele și proiectele la care lucrezi sunt bine realizate, chiar dacă este vorba despre afișe, prezentări sau alte materiale creative. Implică-te în activități care îți stimulează creativitatea și care permit să îți pui în valoare ideile.
- 5 Contribuie la impactul asupra comunității tale. Participă la promovarea activităților și încurajează-ți colegii, părinții și profesorii să se implice. Arată cum activitățile extracurriculare pot influența pozitiv viața ta și pe a celor din jur.
- 6 Gândește pe termen lung. Implică-te în inițiative care au un impact pozitiv și învață cum să integrezi lecțiile și abilitățile dobândite în viitoarele tale proiecte și activități.
- 7 Profită de ocazii pentru a reflecta și a te dezvolta. Analizează ce ai realizat și ce poți îmbunătăți. Fii sincer și stabilește-ți obiective noi. Găsește soluții la problemele apărute și folosește-ți experiența pentru a îmbunătăți proiectele viitoare.

În concluzie, prin implicare activă, dorință de a învăța și o atitudine deschisă, vei putea să valorifici la maximum experiențele oferite de orice proiect educațional.



Evaluare finală



Emil Otto Hoppé – fotografie a Tamarei Karsavina (1910)



Léon Bakst (1910) – schiță de costum



Niki de Saint Phalle – sculptură

1. Transcrie, în caiet, tabelul următor și plasează elementele enumerate mai jos în coloana corespunzătoare, în funcție de domeniul de care aparțin.

- copertă de carte
- punct de fugă
- prêt-à-porter
- afiș
- linie de orizont
- linie de fugă

Design	Perspectivă

2. Privește cum este reprezentată *Pasărea de Foc* în cele trei imagini. Compară lucrările de artă și scrie, în caiet, două asemănări și două deosebiri ale acestora.

3. *Pasărea de Foc* este un simbol al renașterii, al puterii și al frumuseții. În mitologie, este adesea asociată cu focul, cu transformarea și cu reînnoirea.

Alege o tehnică artistică preferată (de exemplu, desen, pictură, colaj) și realizează o lucrare care să exprime aceste concepte. Stabilește compoziția lucrării și folosește forme, culori și elemente ce reflectă ideea de transformare și de regenerare: flăcări, aripi extinse, elemente naturale etc. Adaugă detalii, înainte de a finaliza lucrarea.

4. Transcrie, în caiet, rebusul de pe această pagină. Completează-l cu termenii care lipsesc din propozițiile de mai jos și vei obține, pe verticală, denumirea artei din zilele noastre.

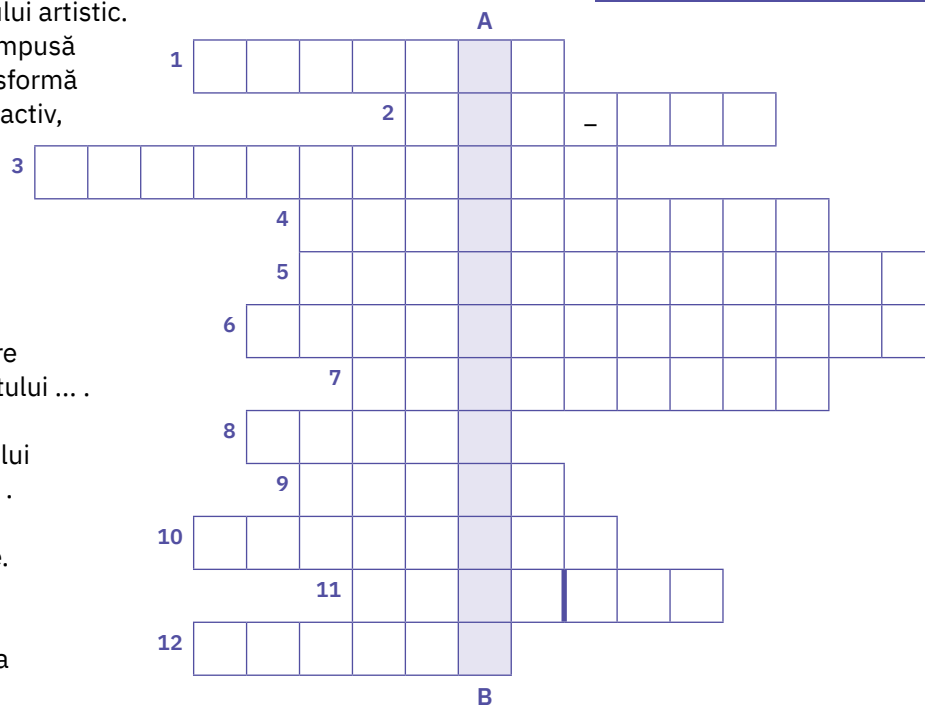
1. Pictorul american Jackson ... a fost unul dintre artiștii reprezentanți ai expresionismului abstract.
2. Curentul artistic numit ... abordează teme aparținând societății de consum și culturii comerciale.
3. Artă interpretativă, cunoscută sub numele de ..., folosește corpul uman ca mediu activ al interpretării actului artistic.
4. Opera de artă tridimensională, compusă din elemente eterogene care transformă spațiul expozițional într-unul interactiv, se numește ...
5. Reprezentanții din lucrările curentului numit ... imită perfect natura, ridicându-se la rang de copie fotografică.
6. Ion Grigorescu, Geta Brătescu și Dan Perjovschi se numără printre artiștii români importanți ai curentului ...
7. Un eveniment artistic spontan care implică interacțiunea publicului în demersul artistic se numește ...
8. Principalul mijloc de exprimare în arta ... este imaginea în mișcare.
9. Una dintre cele mai cunoscute clădiri postmoderne proiectate de arhitectul Frank ... este clădirea Muzeului Guggenheim din Bilbao.
10. Artă ... este realizată cu ajutorul programelor utilizate pe calculator.
11. Lucrările de ... sunt realizate din resurse naturale și se integrează în mediul ambiant.
12. Street artul se mai numește și artă ...

Punctaje:

- 1 0,25 p. x 6 = 1,5 puncte
- 2 0,5 p. x 4 = 2 puncte
- 3 2,5 puncte
- 4 0,25 p. x 12 = 3 puncte

Se acordă 1 punct din oficiu.

Total: 10 puncte



Artă cinetică – detaliu



P. 6-7: Dreamstime; p. 8-9: Wikimedia Commons/Domeniu public, Dreamstime.

Unitatea 1: Limbajul plastic

P. 10: Wikimedia Commons/Domeniu public; p. 11: Dreamstime; p. 12-13: Dreamstime, Wikimedia Commons/Domeniu public, autorii; p. 14-15: Dreamstime, autorii, Wikimedia Commons/Domeniu public; p. 16-17: Dreamstime, Wikimedia Commons/Domeniu public; p. 18-19: Dreamstime, Wikimedia Commons/Domeniu public; p. 20: Conexiune: Wikimedia Commons/@Aernoudts jean, @Pauline Eccles; p. 20-21. Descopăr: Dreamstime, Wikimedia Commons/Domeniu public; p. 21. Aplic: Dreamstime; p. 22. Conexiune: Wikimedia Commons/Domeniu public, @Gotogo; p. 22-23. Descopăr: Dreamstime, Wikimedia Commons/Domeniu public; p. 24: Wikimedia Commons/Domeniu public, @Dr. Marcus Gossler, Dreamstime; p. 25: Dreamstime.

Unitatea 2: Tehnici specifice artelor plastice

P. 26: Dreamstime; p. 27: Dreamstime; p. 28. Conexiune: Pexels/@cottonbrostudio, autorii; p. 28-29. Descopăr: @acstudies, Wikimedia Commons/Domeniu public, Dreamstime; p. 29. Portofoliu: Wikimedia Commons/@Rijksmuseum; p. 30. Conexiune: Wikimedia Commons/Domeniu public; p. 30-31. Descopăr: Wikimedia Commons/Domeniu public, @Enrique Sanchez; p. 31. Aplic: Dreamstime; p. 32. Conexiune: Wikimedia Commons/Domeniu public; p. 32-33. Descopăr: Dreamstime, Wikimedia Commons/Domeniu public, @MenkinAlRire, @Succession Alberto Giacometti; p. 34. Conexiune: Dreamstime; p. 34-35. Descopăr: Dreamstime, Wikimedia Commons/Domeniu public, @Oliver Zauzig; p. 36. Conexiune: Wikimedia Commons/@Fab5669, Domeniu public; p. 36-37. Descopăr: Dreamstime; p. 38: Wikimedia Commons/Domeniu public, @Fons Heijnsbroek, @Yair Haklai, @Rick Doble; p. 39: Wikimedia Commons/Domeniu public, @Luc Viatour, Dreamstime.

Unitatea 3: Compoziția plastică

P. 40: @Masaaki Noda, Wikimedia Commons/Domeniu public; p. 41. Dreamstime; p. 42. Conexiune: Wikimedia Commons/Domeniu public; p. 42-43. Descopăr: Wikimedia Commons/Domeniu public, Dreamstime; p. 44. Conexiune: Wikimedia Commons/Domeniu public, @Robert M. Lavinsky; p. 44-45. Descopăr: Wikimedia Commons/Domeniu public, @Gmihail; p. 46. Conexiune: Wikimedia Commons/Domeniu public; p. 46-47. Descopăr: Wikimedia Commons/Domeniu public, Dreamstime; p. 48. Conexiune: Wikimedia Commons/Domeniu public; p. 48-49. Descopăr: Dreamstime, Wikimedia Commons/Domeniu public, @Wknight94; @Aurel Vlad; @autorii; p. 50. Conexiune: Wikimedia Commons/@Smalljim, Domeniu public, Tate Modern//@The Lucian Freud Archive /Bridgeman Images, 2023; p. 50-51. Descopăr: @Luc Viatour, Domeniu public; p. 52. Conexiune: Wikimedia Commons/Domeniu public, MoMA/@2025 Successió Miró/Artists Rights Society; p. 52-53. Descopăr: Wikimedia Commons/Domeniu public, @FrDr; p. 53. Aplic: Wikimedia Commons/Domeniu public; p. 54. Conexiune: Dreamstime; p. 54-55. Descopăr: Dreamstime, Wikimedia Commons/Domeniu public, @Pedro Ribeiro Simões; p. 56. Wikimedia Commons/Domeniu public, Dreamstime; p. 57: Wikimedia Commons/Domeniu public.

Unitatea 4: Noțiuni de cultură artistică. Direcții de manifestare în artele vizuale contemporane

P. 58: Dreamstime; p. 59: Pexels/@Scott Webb; p. 60. Conexiune: Wikimedia Commons/Domeniu public; p. 60-61. Descopăr: Dreamstime, Wikimedia Commons/Domeniu public, @Tim Wang; p. 62. Conexiune. Dreamstime; p. 62-63. Descopăr. Wikimedia Commons/@Whatabouttruth, Dreamstime, Flickr/@Los Angeles County Museum of Art, Wikimedia Commons/@Andrew Ruseth, @Dontworry, @Ham II, @Mike Winkelmann; p. 64. Conexiune: Dreamstime; p. 64-65. Descopăr: Wikimedia Commons/@Steve Morgan, @Citizen59, @Colin, @ajay_suresh, @Peter Christian Riemann, Domeniu public, Dreamstime; p. 66. Conexiune: Dreamstime; p. 66-67: @Pomeranz Collection; Wikimedia Commons/Domeniu public, @Maurizio Pesce; @Mircea Cantor; @Ciprian Mureșan; Dreamstime; p. 68: artsy/@Ralph Goings; LEVY Galerie/@Daniel Spoerri; Dreamstime; p. 69: Wikimedia Commons/@Guglielmo Giambartolomei, @Cccefalon, @Rob Young, Dreamstime.

Unitatea 5: Proiecte și evenimente. Afișul de promovare

P. 70: Wikimedia Commons/@Paradise Chronicle, Dreamstime; p. 71: Dreamstime; p. 72-73: Dreamstime; p. 74-75: Wikimedia Commons/@Fotos Escola de Gaitas, @Jim McDougall, @Archives New Zealand, Domeniu public, Dreamstime; p. 76-77: Dreamstime.

P. 78-79: Wikimedia Commons/Domeniu public, Dreamstime.

