

MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII

LITERA

Oana-Mari Solomon
Sidonia Călin

Educație plastică

8

Manual pentru clasa a VIII-a

Acest manual școlar este proprietatea Ministerului Educației și Cercetării.
Acest manual școlar este realizat în conformitate cu Programa școlară
aprobată prin OM nr. 3393 din 28.02.2017.

116.111 – numărul de telefon de asistență pentru copii

Oana-Mari Solomon

Sidonia Călin

Educație plastică

8

Manual pentru clasa a VIII-a

Manualul școlar a fost aprobat prin ordinul ministrului educației și cercetării nr. 5523/07.09.2020.

Manualul este distribuit elevilor în mod gratuit, atât în format tipărit, cât și digital, și este transmisibil timp de patru ani școlari, începând cu anul școlar 2020–2021.

Inspectoratul școlar

Școala/Colegiul/Liceul

ACEST MANUAL A FOST FOLOSIT:

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

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

- Cadrele didactice vor verifica dacă informațiile înscrise în tabelul de mai sus sunt corecte.
- Elevii nu vor face niciun fel de însemnări pe manual.

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

Referenți științifici: lect. univ. dr. George Moscal, Facultatea de Arte Plastice, Universitatea Națională de Arte, București
prof. Vlad-Dan Perianu, Liceul de Arte Plastice „Nicolae Tonitza”, București

Copyright © 2020 Grup Media Litera
Toate drepturile rezervate



Editura Litera
O.P. 53; C.P. 212, sector 4, București, România
tel.: 021 319 63 90; 031 425 16 19; 0752 548 372
e-mail: comenzi@litera.ro

Ne puteți vizita pe



Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României
SOLOMON, OANA-MARI

Educație plastică: manual pentru clasa a VIII-a /
Oana-Mari Solomon, Sidonia Călin. - București: Litera,
2020

ISBN 978-606-33-5472-4

I. Călin, Sidonia

73

Editor: Vidrașcu și fiii
Redactor: Mihaela Spurcaci
Corector: Carmen Bitlan
Credite foto: Dreamstime, Shutterstock
Desene realizate de autoarele manualului
Copertă: Vlad Panfilov
Tehnoredactare și prepress: Ana Vârtosu,
Olimpia Bolozan

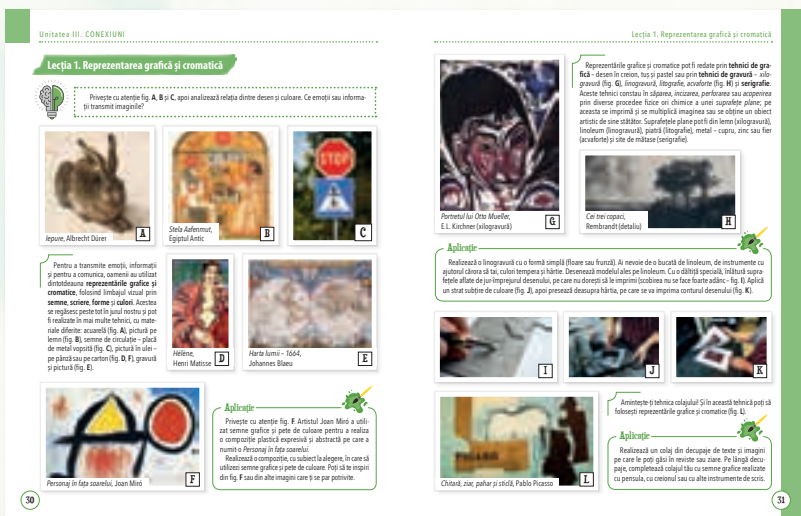
Cuprins

I. Puncte de vedere (Recapitulare)	7
Lecția 1. Despre desen și culoare	8
Lecția 2. Compoziția	11
Evaluare	14
II. Arhitecturi	15
Lecția 1. Elemente de perspectivă. Reprezentarea în perspectivă a punctului, a dreptei și a figurilor geometrice ..	16
Lecția 2. Reprezentarea în perspectivă a corpurilor geometrice	18
Lecția 3. Noțiuni de design	19
Lecția 4. Afișul de promovare	25
Recapitulare	27
Evaluare	28
III. Conexiuni	29
Lecția 1. Reprezentarea grafică și cromatică	30
Lecția 2. Compoziția decorativă pe baza modificării succesive a spațiului în cadrul unei liniaturi inițiale	32
Lecția 3. Construcții tridimensionale. Modelaj	34
Lecția 4. Fotografierea	37
Lecția 5. Modelarea computerizată	41
Recapitulare	43
Evaluare	44
IV. Natura	45
Lecția 1. Studiul după natură	46
Lecția 2. Modularea luminii pe volum	51
Lecția 3. Textură și materialitate	53
Recapitulare	57
Evaluare	58
V. Omul	59
Lecția 1. Proporțiile corpului uman	60
Lecția 2. Expresivitatea corpului și a figurii umane	66
Lecția 3. Compoziții figurative cu personaje	70
Recapitulare	72
Evaluare	74
VI. Direcții de manifestare în artele vizuale contemporane	75
Lecția 1. Caracteristici și obiective ale artei contemporane	76
Lecția 2. Stiluri și curente	78
Lecția 3. Arhitectura contemporană	85
Recapitulare	88
Evaluare	90
Recapitulare finală	91
Evaluare finală	94
Dicționar	95

Structura acestui manual



- un citat înțelept, care să te inspire
- numărul și titlul unității tematice
- competențe
- titlurile lecțiilor
- imagini care au legătură cu lecțiile din unitatea tematică respectivă



→ exemplu de pagini care conțin o lecție

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

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

Simboluri și casete

Lecția 1. Titlul lecției

.....> Benzile adezive conțin titlurile lecțiilor, precum și al paginilor de *Recapitulare* și *Evaluare*.



Casetele cu margine punctată, însoțite de simbolul *becului gânditor*, fac trimitere către observarea cu atenție a realității din jurul tău. În același timp, sunt un prilej de reflecție. Vei descoperi că, atunci când îți pui întrebări, înveți de drag, cu mai multă ușurință.

Între chenarele de acest tip, care au culori diferite în fiecare unitate, vei găsi informații noi, prezentate într-un limbaj specific disciplinei *Educație plastică*.

Aplicație



În chenarele cu margine colorată și colțuri rotunjite, însoțite de simbolul cu pensulă, vei găsi sugestii de aplicații, adică activități prin care poți pune în practică ceea ce ai învățat.

1 p Casetele cu colțuri răsucite se regăsesc pe paginile de *Recapitulare* și *Evaluare*. Sunt însoțite de diferite sarcini de lucru și de punctaj, cu ajutorul căruia te poți autoevalua.

ȘCOALA MARILOR MAEȘTRI

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

Paginile cu rubrica **Un pic de...** sunt speciale.

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

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

Varianta digitală



Forma electronică a manualului școlar are un conținut similar celei tipărite și cuprinde, în plus, o serie de activități multimedia interactive de învățare: statice, animate, interactive.

AMII static

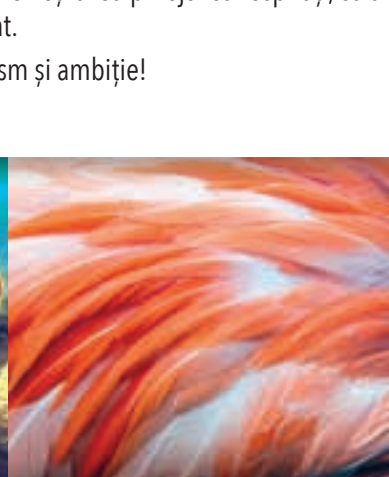
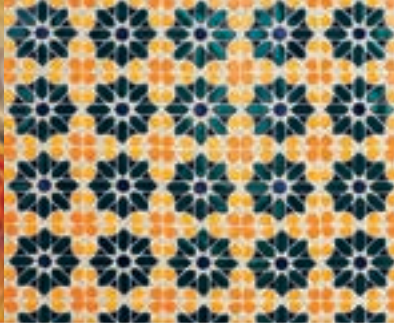


AMII animat



AMII interactiv





Introducere

„Aspiră!

Nu există aspirație fără poftă!

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

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

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

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

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

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

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

Activitățile de învățare propuse în manual vă vor prilejui:

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

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

Vă dorim un an cu pasiune, entuziasm și ambiție!



„A vedea departe este ceva, a merge acolo este cu totul altceva.”
Constantin Brâncuși



I

Puncte de vedere

Recapitulare

1. Despre desen și culoare

2. Compoziția

• Evaluare

Competențe
specifice:
1.2, 2.1,
2.2, 3.1



Lecția 1. Despre desen și culoare

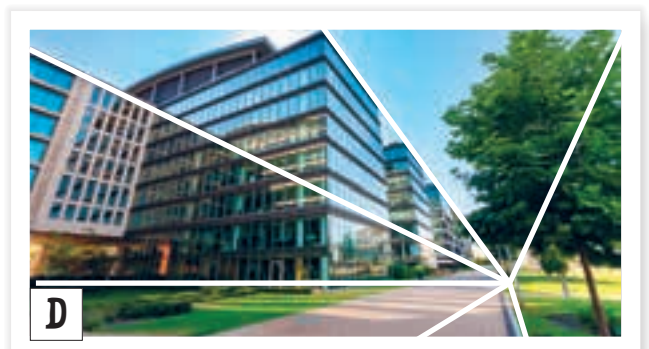
A. Perspectiva



Imaginează-ți că ești într-un oraș situat la poalele unui munte și pornești într-o drumeție; privirea se ridică spre vârful care se pierde în nori; pleci la drum și urci tot mai sus. Din când în când, faci câte o pauză și te uiți în jos: casele parcă s-au micșorat și le vezi doar acoperișurile, iar șoselele s-au îngustat. În sfârșit, ajungi în vârf, la o cabană pe care nu ai văzut-o de la poalele muntelui. Privirea îți alunecă în jos, în vale: acoperișurile caselor sunt mici pete neclare, iar șoselele sunt fire subțiri, unduitoare. Dar, acum, cerul și norii sunt mai aproape. Lucrurile nu și-au schimbat dimensiunile, doar tu ți-ai schimbat punctul din care privești și perspectiva (fig. A, B). Așadar, deși privim același lucru, avem puncte de vedere diferite!



Așa cum ai învățat în clasa a VII-a, există mai multe tipuri de perspectivă: **perspectiva liniară - frontală** (fig. C) și **unghiulară** (fig. D) – și **perspectiva aeriană** (fig. A). Perspectiva are la bază următoarele elemente: **linia orizontului**, **spațiul aerian**, **spațiul terestru**, **punctul principal de vedere (P)** și **liniile de fugă** (fig. C și D).



Aplicație



Discută cu un coleg despre un subiect la alegere. Aveți puncte de vedere diferite sau asemănătoare? Îți amintești că punctul de vedere și perspectiva asupra unui lucru se aplică în arta plastică, în geometrie, dar și în comunicarea dintre noi. Atunci când ne spunem opiniile, părerile sau concepțiile despre o situație, un aspect, o persoană etc. înseamnă că ne exprimăm punctul de vedere.

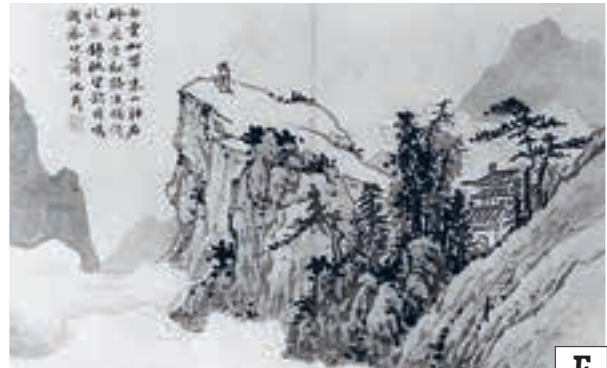
B. Studiu peisaj și natură statică



Tot ceea ce ne înconjoară – oameni, animale, plante, obiecte – putem să le deosebim datorită informațiilor pe care le transmit. Informațiile sunt date de forme, dimensiuni, culori, texturi, sunete, mirosuri, gusturi, senzații, sentimente. La fel se întâmplă și în cazul artei plastice, unde artiștii abordează aceleași subiecte din puncte de vedere diferite și utilizează diverse materiale și tehnici de lucru pentru realizarea lucrărilor. Privește cu atenție fig. **E**, **F**, **G** și **H**.



Podul Rialto și Palatul Camerlenghi,
Francesco Guardi

E

Poet în vârful muntelui, Shen Zhou

F

Natură statică, Piet Mondrian

G

Natură statică, Francisco Goya

H

Poți să exersezi redarea perspectivei în realizarea peisajelor. Așa cum ai învățat în clasa a VII-a, **peisajul** (fig. **E**, **F**), ca gen al picturii, poate avea tematici diferite: marin, montan, forestier, citadin, rustic, istoric etc.

În fig. **G** și **H**, poți să observi două **naturi statice** sau **naturi moarte** alcătuite din mai multe obiecte pe care le găsim în mediul înconjurător (vase, sticle, cutii, fructe, alimente), dar realizate în stiluri foarte diferite.

Aplicații

1. Observă cu atenție fig. **E** și **F**. Ce tematică au peisajele? Ce fel de tehnici de lucru crezi că au folosit artiștii?
2. Argumentează căror spații culturale și geografice crezi că aparțin peisajele din fig. **E** și **F**.
3. Privește și analizează naturile statice din fig. **G** și **H**. Realizează o diagramă Venn cu asemănări și deosebiri.



Peisajele și naturile statice pot fi realizate prin mai multe tehnici de lucru: pictură în culori de apă (acuarelă) sau în culori de ulei (fig. **E, G, H, I**), în tuș (fig. **F**), cu creioane grafice sau cărbune (fig. **J, K, L**) etc.



AMINTEȘTE-ȚI!

Pentru a realiza un peisaj sau o natură statică trebuie să urmezi câțiva pași:

1. alegi locul pentru peisajul pe care vrei să-l desenezi/pictezi sau alegi obiectele (flori, fructe, legume, vase, farfurii, corpuri geometrice, materiale textile, ziare, cărți etc.) pe care vrei să le redai în desen/culoare într-o natură statică și le aranjezi pe o masă sau pe un alt suport;
2. stabilești planul în care îți vei încadra compoziția - vertical sau orizontal, în funcție de ce vrei să redai din peisaj sau în funcție de axa de desfășurare a obiectelor din natura statică;
3. paginezi armonios elementele pe suprafața de lucru;
4. desenezi cu linii subțiri, proporționezi și construiești formele, adaugi detalii din ce în ce mai multe;
5. alegi tehnica de lucru - pictezi sau valorezi. Pentru culoare, alegi gama cromatică ținând cont de mesajul pe care vrei să-l transmiți prin pictura ta. Valorația în desen o vei realiza cu ajutorul creioanelor cu durități diferite sau al cărbunelui cu care vei aplica straturi de hașuri suprapuse și tușe expresive de intensități diferite; astfel vei da volum obiectelor desenate.



Aplicații

1. Desenează un peisaj folosind creioane sau cărbune.
2. Pictează un peisaj folosind tehnica acuarelei.
3. Desenează o natură statică. Pictează-o sau valorează-o în funcție de inspirația ta.



Lecția 2. Compoziția

A. Compoziția plastică

AMINTEȘTE-ȚI!

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



Buna Vestire, Fra Angelico

A



Buna Vestire, Paolo Veronese

B

Compoziția plastică poate fi **statică** sau **dinamică** și poate avea **unul** sau **mai multe centre de interes**. Caracterul static sau dinamic al unei compoziții este dat de **liniile de forță (axe compoziționale)** pe traseul cărora se ordonează formele și culorile. În compoziția **statică** se folosesc axe orizontale și verticale care transmit **echilibru** și **calm** (fig. C). În **compoziția dinamică** se folosesc axe oblice, curbe sau sinuoase, cu contraste cromatice și valorice accentuate care transmit **mișcare** și **dramatism** (fig. D). **Centrul de interes** este zona dintr-o compoziție spre care privirea se va îndrepta din primul moment. Acesta se obține prin: direcționarea elementelor pe liniile de forță, stabilirea celei mai accentuate mișcări, contraste cromatice și valorice puternice, detalii. Centrul de interes poate fi un semn, un detaliu sau un fragment.



Împărăteasa Teodora, mozaic, Biserica San Vitale

C



Vindecarea orbului, El Greco

D

Aplicații

1. Realizează o compoziție statică sau dinamică, pe un subiect la alegere cu unul sau mai multe centre de interes.
2. Analizează, prin comparație, compozițiile din fig. A, B, C și D. Discută cu un coleg despre aspectele observate.

B. Compoziția decorativă

În arta plastică, elementele din natură (fig. A) pe care artiștii le redau în operele lor trec printr-un proces de transformare în actul de creație a formelor plastice (fig. B, C). În fig. C, poți să observi cum artistul a transformat forma prin simplificare: a păstrat elementele și detaliile caracteristice care pun în evidență particularitățile expresive, adică a **stilizat** forma.



A



B



C

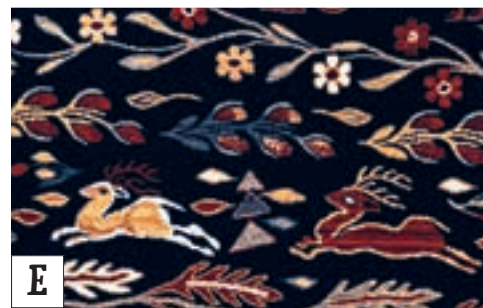
Mozaic bizantin

Compoziția decorativă se caracterizează prin: prezența elementelor stilizate, repetarea motivelor prin respectarea unor principii, culoare întinsă uniform (tentă plată), forme plane (bidimensionale) fără perspectivă.

Motivul decorativ obținut prin stilizare pot fi **figurative** – zoomorfe sau vegetale (fig. D, E), sau **nonfigurative** – linii, puncte, figuri geometrice (fig. D). Motivele se pot combina conform principiilor artei decorative: **repetiția** – un motiv este reluat la distanțe egale și în poziții identice (fig. D), **alternanța** – o succesiune de cel puțin două elemente diferite ca formă, culoare, dimensiune, poziție care se repetă (fig. D) și **simetria** – elementele și motivele sunt așezate la distanțe egale față de o axă de simetrie (fig. D).



D



E

AMINTEȘTE-ȚI!

Formele de compoziție caracteristice artei decorative sunt **jocul de fond** și **chenarul** (fig. D).

Jocul de fond are la bază o rețea formată din motive decorative organizate în funcție de principiile decorative.

Chenarul are rolul de a pune în evidență suprafața pe care o încadrează.

Aplicații

1. Observă cu atenție un element din natură, la alegere: o frunză, o floare, o insectă, un animal etc. Stilizează elementul păstrând forma și detaliile semnificative.

2. Realizează o compoziție decorativă în care să aplici unul sau mai multe principii și forme de compoziție ale artei decorative, la alegere.

ȘCOALA MARILOR MAEȘTRI

De la Melozzo da Forli ...

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

În această compoziție pictorul folosește foarte atent perspectiva: realizează scena ca și cum este văzută de la bază. A ales un punct de vedere situat foarte jos, astfel încât Papa poate domina scena, chiar dacă stă așezat pe scaun.



... la De Chirico

În pictura *Misterul și melancolia unei străzi*, italianul **Giorgio De Chirico** (1888–1978) a utilizat două perspective unghiulare, cu o linie a orizontului situată foarte sus, în zona de lumină. La prima vedere, spațiul din compoziție pare normal.

Observă cu atenție liniile de fugă din zona umbră.

Artistul a deformat în mod intenționat spațiul prin modul în care s-a folosit de perspectivă: zona de lumină și cea de umbră au puncte de vedere diferite și, astfel, întregul a devenit misterios, ireal. Compoziția transmite o stare de instabilitate, sentiment accentuat de contrastul violent dintre lumină și umbră.



Aplicație

Realizează un peisaj în care să folosești o perspectivă frontală.

Evaluare

În Unitatea tematică *Puncte de vedere* ți-ai reamintit despre perspectivă, despre studiul peisajului și al naturii statice în desen și culoare, despre compoziția plastică și cea decorativă și ai observat caracteristicile cu ajutorul cărora putem să le identificăm. Verifică ceea ce ai învățat. Autoevaluează-te cu ajutorul punctajului indicat pe margine. Aduă un punct din oficiu.

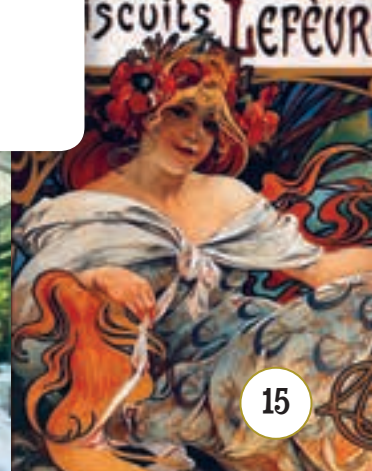


- I. Transcrie pe caiet propozițiile de mai jos și completează spațiile libere cu informațiile pe care le găsești în lecție, după model.
- 0,5 p** 1. Perspectiva este de mai multe tipuri:
- 0,5 p** 2. Perspectiva are la bază următoarele elemente:
- 0,5 p** 3. Compoziția plastică poate fi ... sau
- 0,5 p** 4. Zona dintr-o compoziție spre care se îndreaptă privirea din primul moment se numește **centrul de interes**.
- 0,5 p** 5. Caracterul static sau dinamic al unei compoziții este dat de
- 0,5 p** 6. Compoziția decorativă se caracterizează prin
- 0,5 p** 7. Motivele decorative obținute prin stilizare pot fi ... și
- 2 p** II. Realizează un peisaj citadin în care să folosești perspectiva liniar unghiulară. Folosește o tehnică la alegere.
- 1,5 p** III. Care sunt pașii pe care trebuie să îi urmezi pentru a realiza o natură statică? (5 × **0,3 p**)
- IV. Observă cu atenție fig. **A** și **B**. Discută cu un coleg despre cele două compoziții decorative.
- 1 p** 1. Ce motive stilizate observi?
- 1 p** 2. Ce principii decorative se respectă?





„Învăță
regulile ca un
profesionist,
ca să le poți
încălca ca
un artist.”
Pablo Picasso



II

Arhitecturi

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

2. Reprezentarea în perspectivă
a corpurilor geometrice

3. Noțiuni de design

4. Afișul de promovare

- Recapitulare

- Evaluare

Competențe
specifice:
1.2, 1.3,
2.2, 3.1, 3.2



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

AMINTEȘTE-ȚI

Ai învățat în clasa a VII-a despre formele tridimensionale care ocupă un spațiu și au trei dimensiuni (lungime, lățime, adâncime).

Pentru a putea reprezenta un obiect în perspectivă trebuie să fie stabilite muchiile și vârfurile acestuia. Pentru a desena o muchie în perspectivă trebuie să fie reprezentate două puncte ale acesteia. Deci, pentru a reprezenta în perspectivă un obiect, este suficient să se reprezinte punctele principale din care este compus acesta. Prin unirea punctelor se pun în evidență muchiile, vârfurile și fețele obiectului.

În perspectivă, reprezentarea punctului se face prin intersecția a două drepte așezate în poziții particulare.

Privește cu atenție fig. A. Observă dreptele verticale AB , $A'B'$ și orizontala $A''B''$ care se micșorează pe măsură ce se apropie de punctul de fugă P . Pot fi și drepte oarecare, CD , care fug spre punctul P .

Astfel, dreptele sunt reprezentate în perspectivă.

Aplicație

Realizează câteva desene în care să redai în perspectivă o dreaptă.



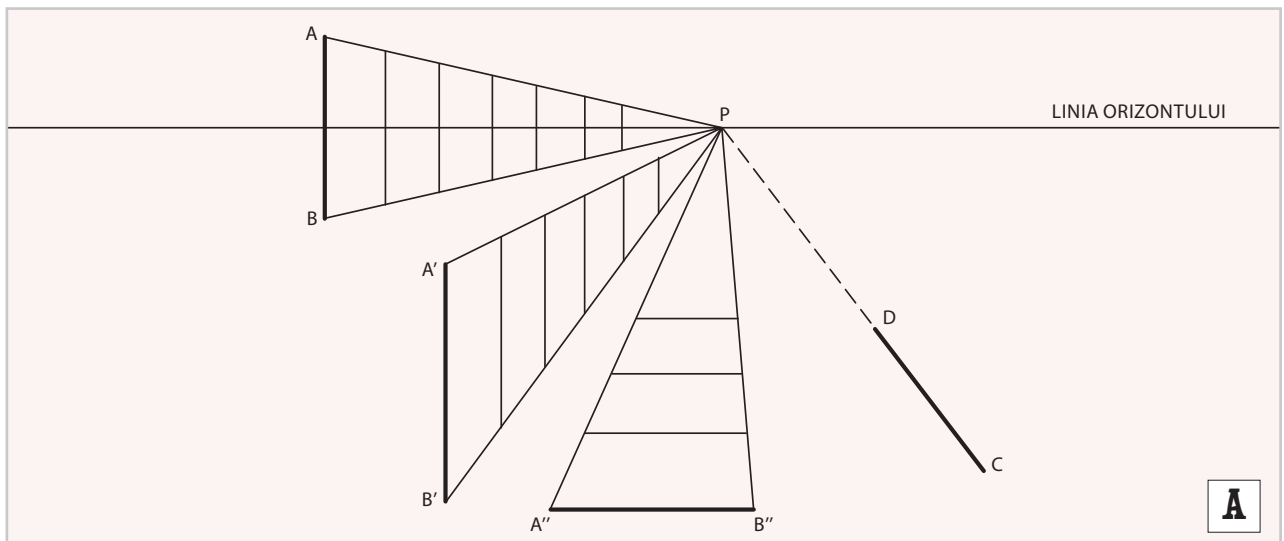
Pentru desenarea figurilor geometrice în perspectivă există **elemente comune de construcție**: linia terestră, linia orizontului, punctele de fugă P și D .

IMPORTANT!

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

Toate punctele figurii geometrice se ridică pe linia terestră.

Punctul principal de vedere, P , se află la intersecția liniei orizontului cu o perpendiculară ridicată din mijlocul laturii paralele cu linia terestră.



A

Aplicație

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

1. Pătratul în perspectivă (fig. B)

La un pătrat $ABCD$ se ridică punctele A și B și se obțin punctele A' și B' . Din A' și B' se desenează liniile de fugă spre punctul P . Se notează cu D alt punct de fugă situat pe linia orizontului. Din A' se trasează linia de fugă către punctul D . La intersecția liniilor de fugă $A'D$ și $B'P$ se obține punctul C' . Din punctul C' se trasează o paralelă cu dreapta $A'B'$ spre linia de fugă $A'P$ și se obține punctul D' . Se obține astfel un pătrat în perspectivă.

2. Triunghiul în perspectivă (fig. C)

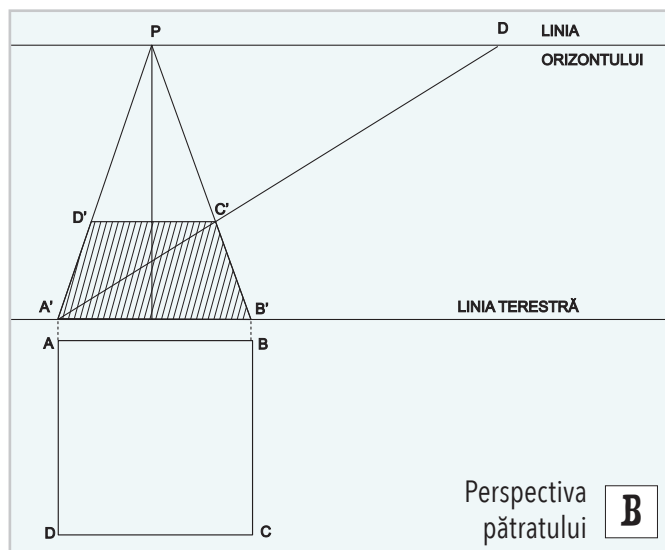
Se desenează o dreaptă paralelă cu linia terestră care trece prin punctul B . Din punctele A și C se ridică perpendiculare pe dreaptă, obținându-se punctele A' și C' . Acestea se ridică pe linia terestră și se obțin punctele E și F . Latura AA' se proiectează pe linia terestră din E și se obține E' .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

3. Cercul în perspectivă (fig. D)

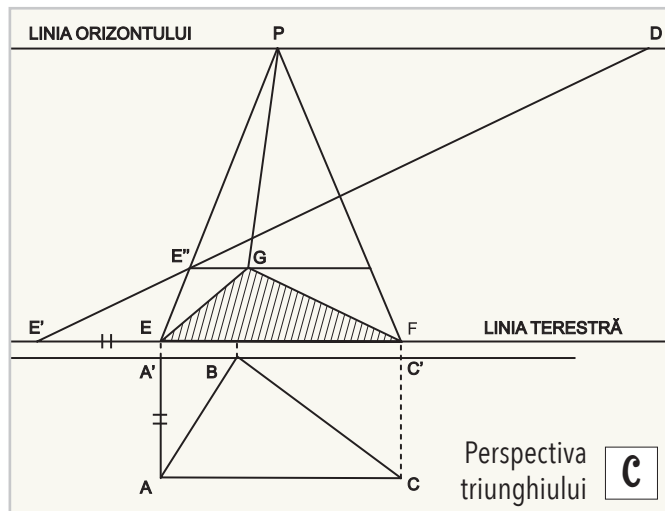
Se desenează un cerc în cadrul unui pătrat $ABCE$. Intersecția diagonalelor și a medianelor pătratului se notează cu O . Se proiectează OF pe OA și se obține A' . $OF = OA'$. Se repetă metoda pe celelalte diagonale și se obține pătratul $A'B'C'E'$.

Se ridică punctele A, A', F, B', B pe linia terestră și se trasează liniile de fugă către P .

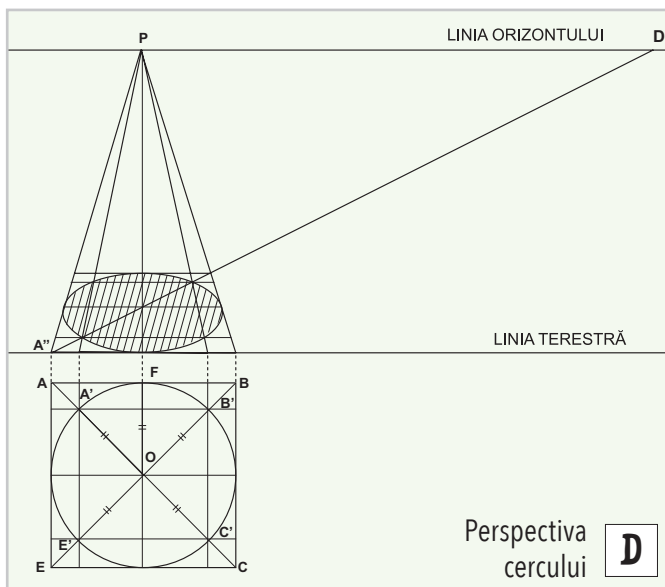
Din A'' se desenează linia de fugă către punctul D , care va intersecta liniile de fugă trasate spre punctul P . Din punctele de intersecție se trasează paralele cu linia terestră și se obține pătratul în perspectivă. Se desenează cercul în interiorul acestuia, ajutându-ne de punctele de intersecție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



Perspectiva pătratului **B**



Perspectiva triunghiului **C**



Perspectiva cercului **D**



Lecția 2. Reprezentarea în perspectivă a corpurilor geometrice

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



Cubul în perspectivă (fig. A, B)

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

În fig. B poți să observi perspectiva cubului văzut din alte poziții.

Piramida cu baza pătrat în perspectivă (fig. C)

Se desenează dreapta AB pe linia terestră, iar mijlocul ei se notează cu C . Din punctele A , B și C se trasează liniile de fugă către punctul de fugă P . Se desenează latura bazei piramidei mai sus de linia terestră cuprinsă între liniile de fugă. Se ridică o verticală din punctul C , egală cu linia de fugă CP , iar punctul obținut se notează cu O . Se unește punctul O cu punctul P . Din punctul B' se desenează linia de fugă către D . Din punctul de intersecție a liniilor de fugă, E , se trasează o dreaptă paralelă cu linia terestră și se obține baza piramidei $A'B'EF$. Din centrul bazei piramidei se ridică o verticală, paralelă cu CO . La intersecția cu OP se obține vârful piramidei, V . Se unește vârful acesteia cu punctele bazei și astfel se obține perspectiva piramidei.

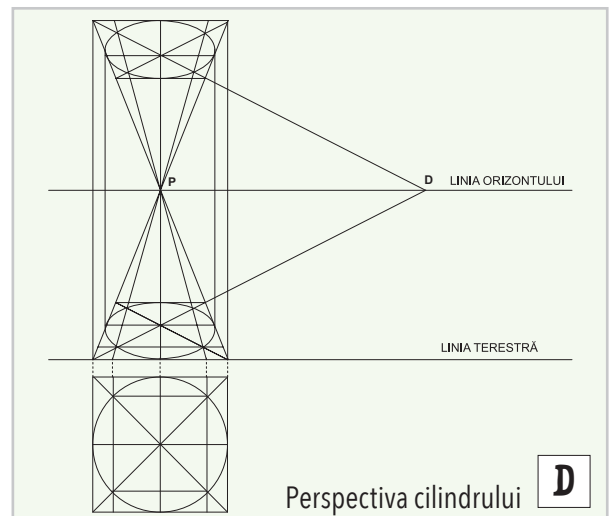
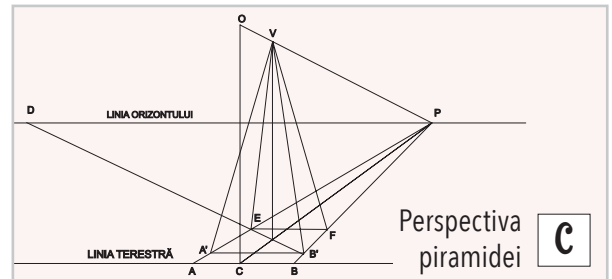
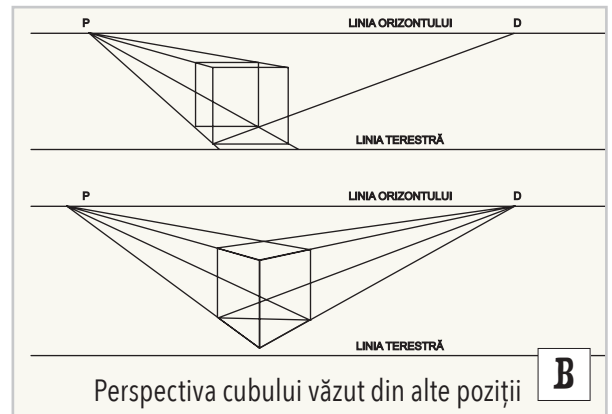
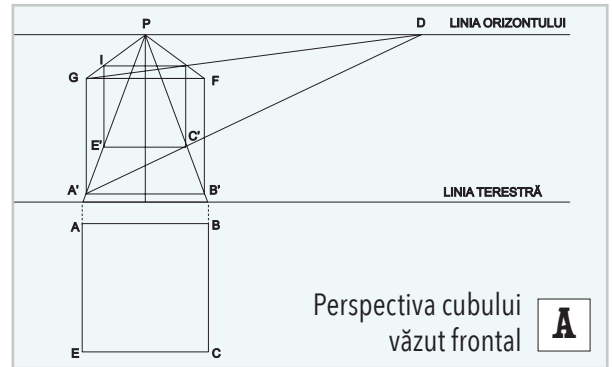
Cilindrul în perspectivă (fig. D)

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

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

Aplicație

Realizează desenul unei case folosind figurile și corpurile geometrice în perspectivă deja învățate.



Lecția 3. Noțiuni de design



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

Observă cu atenție fig. **A**, **B** și **C**. Acordă atenție formei, materialului, culorilor și emoțiilor pe care le transmit. Reflectează la citatul de mai sus.



Vas cu clematite,
Émile Gallé **A**



Natură statică,
Pieter Claesz **B**

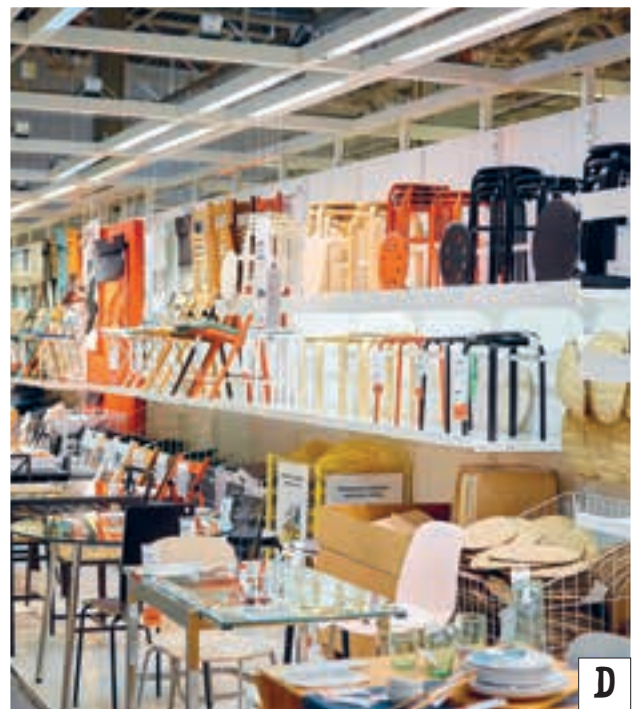


Ceainic cu încălzitor,
Christopher Dresser **C**

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

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

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



Un pic de... istorie

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

În **Europa industrializată**, perfecționarea tehnicilor și a procedeelelor de lucru amplifică numărul clienților acestui stil. Se comercializează pe scară largă **mobilier**, de toate formele, **țesături**, **tapițerii** și **draperii**, **corpuri de iluminat**, **afișe publicitare**, **obiecte de decor** la modă și **mobilier urban**. Astfel s-a născut conceptul modern de **design**.



E



F

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



Veioză neagră,
Bauhaus

G



Scaun, Marcel Breuer

H

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

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

• La sfârșitul secolului al XIX-lea, a luat naștere termenul de **design grafic**. Artistul și editorul englez William Morris, alături de alți câțiva tipografi au început să tipărească cărți și afișe, combinând în mod creativ caracterele tipografice cu texte și ilustrații (fig. I).

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



Logo de presă, William Morris

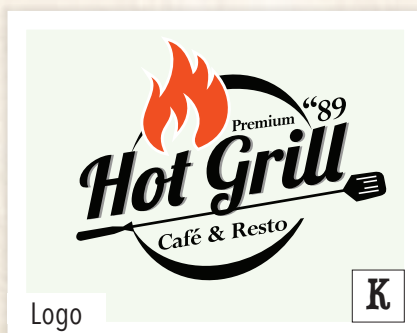
I



Emblema școlii Bauhaus

J

• O altă mare transformare s-a produs în a doua jumătate a secolului XX, după dezvoltarea sistemelor informatice. Astfel, design-ul grafic a dezvoltat ramura **publicității**, care cuprinde **logouri***, **sigle de branduri***, **site-uri** etc. (fig. K, L).



Logo

K

Aplicație

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



Pagină de site

L

3.1. Design de produs



Observă cu atenție forma celor două scaune din fig. **A** și **B**. Discută cu ceilalți colegi diferențele dintre cele două forme.



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

Cum ia naștere un design de produs?

1. Se începe cu realizarea unei serii de **schițe**, în mod tradițional pe hârtie, dar în prezent sunt folosite din ce în ce mai mult tableta grafică și computerul. Acest lucru permite schițe o mai bună integrare în continuarea procesului (fig. **C**).
2. Designerul elaborează un **desen la scară*** reprezentând obiectul în detaliu. Astăzi există programe specializate pentru acest procedeu (fig. **D**).
3. Se construiește un **prototip***. Se evaluează toate caracteristicile obiectului, se fac teste, se elimină orice problemă (fig. **E**).
4. Odată obținut produsul dorit, se pregătesc **matrițele*** și se trimit spre producție în fabrică (fig. **F**).



Isokon, scaun lung
Marcel Breuer



A

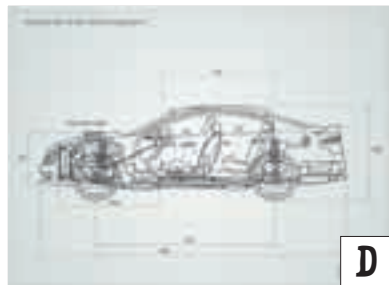
Balansoar
Michael Thonet



B



C



D



E



F

DESCOPERĂ:

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

Aplicație

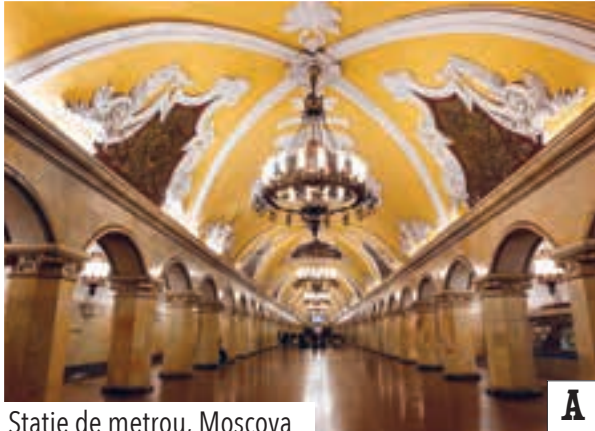
Realizează mai multe schițe pentru un produs de mobilier, la alegere.



3.2. Design ambiental



Privește cu atenție fig. **A** și **B**. Fii atent la arhitectura spațiului, la decorațiunile de pe pereți, la culori, la forma mobilierului și a corpurilor de iluminat.



Stație de metrou, Moscova

A



B

Design-ul ambiental sau de interior se referă la decorarea unui spațiu privat sau public (muzeu, spital, birou, aeroport, gară, hotel, vilă, apartament etc. – fig. **A, B, C, D**).

Designerul ambiental este persoana care planifică, cercetează, coordonează și amenajează astfel de proiecte.

Pentru a crea un spațiu echilibrat, armonios, se ține cont atât de elementele funcționale (mobilier, corpuri de iluminat etc.), cât și de cele decorative (picturi, sculpturi etc.).



C



D

Aplicație

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

3.3. Design-ul grafic



Privește cu atenție fig. A, B și C. Observă cum informațiile din imagini sunt comunicate prin moduri diferite.



A



B

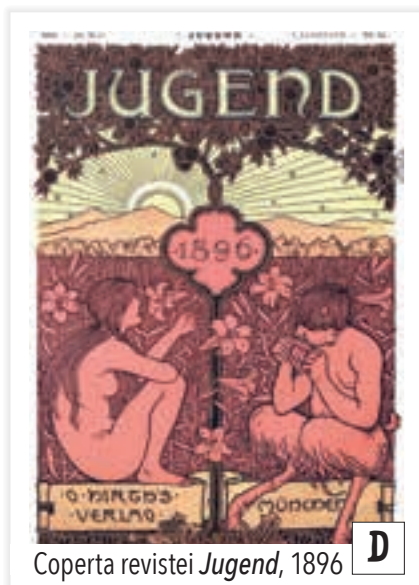
În fiecare zi întâlnim indicatoare rutiere, afișe, pagini de reviste, site-uri web, etichete, logouri etc. Toate acestea comunică mesaje, informații și emoții folosind un limbaj vizual bazat pe imagini sau pe combinația dintre imagini și cuvinte.

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



Filă de manuscris, William Morris

C



Coperta revistei *Jugend*, 1896

D



Coperta revistei *Vogue*, 1917

E

Aplicație



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

Lecția 4. Afișul de promovare



Observă cu atenție fig. A și încearcă să descoperi povestea din imagine.



A

Un pic de... istorie

Afișul își are originea odată cu apariția **presei tipografice** inventată de Johann Gutenberg, în 1453. Pe atunci, afișele erau bucăți mici de hârtie lipite pe zidurile orașului prin care erau promovate diverse produse sau anunțate lucruri de interes public.

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

La sfârșitul secolului al XIX-lea, această tehnică s-a răspândit în toată Europa și a devenit o formă de artă. Mulți artiști s-au dedicat acestor noi tehnici de lucru: **Jules Cheret**, **Henri de Toulouse-Lautrec**, **Alphonse Mucha** etc. (fig. B, C, D)



Afiș pentru magazin,
Jules Chéret

B



Afiș pentru cafenea,
H. de Toulouse-Lautrec

C



Afiș de teatru, Alphonse Mucha

D



Afiș pentru expoziție,
Alexandre de Riquer

E

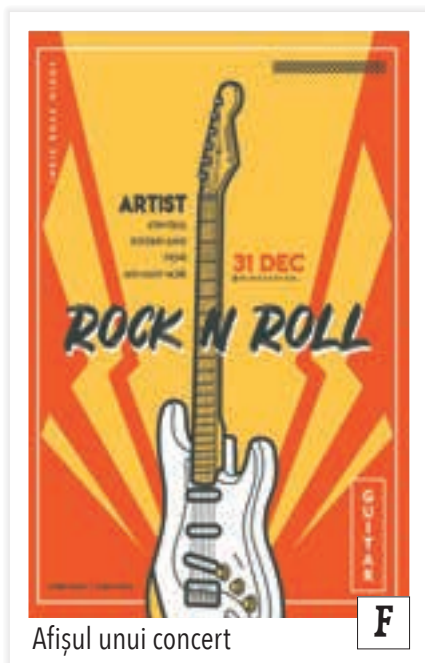
În plină revoluție industrială, produsele de orice tip – alimentare, de vestimentație, culturale, educative – trebuiau să fie cunoscute de publicul larg pentru a le cumpăra. Apar astfel **afișele de promovare**, în care informația este transmisă foarte repede, **imaginea este puternică**, iar **exprimarea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

Afișul are o **idee centrală** care **descrie produsul** sau **evenimentul** a cărei imagine o promovează (fig. B, C, D, E, F, G, H).

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

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

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



Afișul unui concert



Afiș pentru cinema



Afișul unui târg de carte

Aplicații

1. Privește cu atenție fig. B-H. Afișele provin din perioade diferite și promovează produse și evenimente diverse. Discută cu colegii deseobirile și asemănările dintre acestea.

2. În orașul în care locuiești se va organiza un eveniment cultural, de exemplu: un târg de carte, o expoziție de artă plastică, un concert, un festival de teatru etc. Realizează un afiș de promovare a evenimentului cultural urmând cei cinci pași pe care i-ai învățat în această lecție.



Recapitulare

În unitatea pe care ai parcurs-o ai învățat despre perspectivă, design și afișul de promovare. Îți propunem să recapitulezi ce ai învățat printr-un proiect pe care să-l realizezi împreună cu ceilalți colegi. Privește cu atenție fig. A, îți va folosi drept sursă de inspirație pentru viitorul proiect.

Realizați, pe o coală de hârtie de 70×100 cm, un **proiect** de design ambiental al unui restaurant. Acest proiect va conține schița restaurantului, schițe ale obiectelor de design, logoul și afișul de promovare al restaurantului. Formați trei echipe:

Echipa 1 se va ocupa de elementele de perspectivă. Va realiza câteva schițe ale unui interior, apoi va alege schița cea mai potrivită pentru restaurant.

Echipa 2 se va ocupa de design. Reprezentând punctul, dreapta, figurile și corpurile geometrice în perspectivă, puteți obține elementele de design. Realizați mai multe schițe cu aceste reprezentări, obținând piese de mobilier, corpuri de iluminat, obiecte decorative. De exemplu, corpurile de iluminat (obiecte de design de produs) pot fi reprezentate printr-un cilindru sau cub în perspectivă. Celelalte obiecte de design de produs din restaurantul imaginat, scaune, mese, pahare, tablouri etc., pot fi doar schițate.

Echipa 3 se va ocupa de design-ul grafic, de logoul restaurantului și de afișul de promovare al acestuia. Afișul de promovare trebuie să țină cont de anumite elemente: publicul-țintă căruia i se adresează, textul, titlul, grafica, locul unde va fi expus afișul.

Toate schițele se lipeșc pe coala de hârtie de 70×100 cm, acestea reprezentând proiectul vostru.



A

Evaluare

Rezolvă sarcinile de mai jos, apoi evaluează-te cu ajutorul punctajului dat. Adaugă un punct din oficiu.



- I. Completează enunțurile:
- 0,5 p 1. În perspectivă, reprezentarea punctului se face prin ...
- 0,5 p 2. Piese de mobilier sunt obiecte de ...
- 1 p II. În ce perioadă a apărut **design-ul** și cum se numește prima școală în care s-au predat cursuri de design?
- 1 p III. Care sunt elementele comune de construcție folosite în desenarea figurilor geometrice în perspectivă?
- 1 p IV. Care sunt etapele de realizare a unui design de produs? (adaugă câte **0,25 p** pentru fiecare etapă spusă corect)
- 2,5 p V. Care sunt principalele elemente de care trebuie să ții cont în crearea unui afiș de promovare?
- 2,5 p VI. Privește cu atenție afișul din fig. **A**, realizat de Alphonse Mucha. Creează un afiș de promovare al unui produs alimentar. Folosește cromatica din imagine.



Afiș publicitar, Alphonse Mucha

„Lucrurile
nu sunt greu
de făcut.
Greu este
să te pui
în starea de
a le face.”
Constantin
Brâncuși

III

Conexiuni

1. Reprezentarea grafică și cromatică

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

3. Construcții tridimensionale. Modelaj

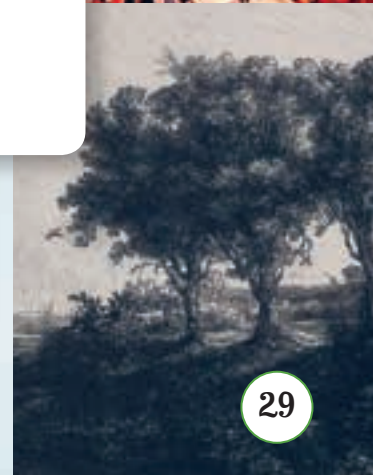
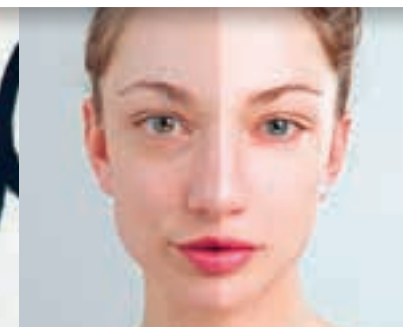
4. Fotografierea

5. Modelarea computerizată

- Recapitulare

- Evaluare

Competențe
specifice:
1.1, 1.2,
1.3, 2.1



Lecția 1. Reprezentarea grafică și cromatică



Privește cu atenție fig. A, B și C, apoi analizează relația dintre desen și culoare. Ce emoții sau informații transmit imaginile?



Iepure, Albrecht Dürer

A



Stela Aafenmut,
Egiptul Antic

B



C

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



Hélène,
Henri Matisse

D



Harta lumii - 1664,
Johannes Blaeu

E



Personaj în fața soarelui, Joan Miró

F

Aplicație

Privește cu atenție fig. F. Artistul Joan Miró a utilizat semne grafice și pete de culoare pentru a realiza o compoziție plastică expresivă și abstractă pe care a numit-o *Personaj în fața soarelui*.

Realizează o compoziție, cu subiect la alegere, în care să utilizezi semne grafice și pete de culoare. Poți să te inspiri din fig. F sau din alte imagini care ți se par potrivite.



Portretul lui Otto Mueller,
E.L. Kirchner

G

Reprezentările grafice și cromatice pot fi redade prin **tehnici de grafică** – desen în creion, tuș și pastel sau prin **tehnici de gravură** – xilogravură (fig. G), linogravură, litografie, acvaforte (fig. H), acvatintă și serigrafie. Aceste tehnici constau în săparea, incizarea, perforarea sau acoperirea prin diverse procedee fizice ori chimice a unei suprafețe plane; pe aceasta se imprimă și se multiplică imaginea sau se obține un obiect artistic de sine stătător. Suprafețele plane pot fi din lemn (xilogravură), linoleum (linogravură), piatră (litografie), metal – cupru, zinc sau fier (acvaforte, acvatintă) și site de mătase (serigrafie).



Cei trei copaci,
Rembrandt

H



Aplicație



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



I



J



K



Chitară, ziar, pahar și sticlă, Pablo Picasso

L

Amintește-ți tehnica colajului! Și în această tehnică poți să folosești reprezentările grafice și cromatice (fig. L).

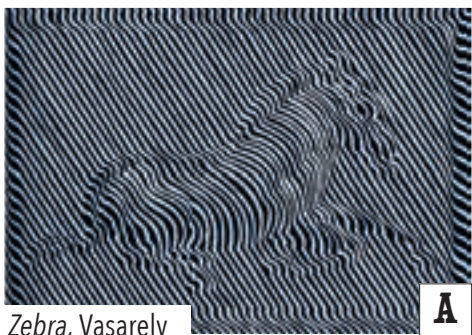
Aplicație



Realizează un colaj din decupaje de texte și imagini pe care le poți găsi în reviste sau ziare. Pe lângă decupaje, completează colajul tău cu semne grafice realizate cu pensula, cu creionul sau cu alte instrumente de scris.

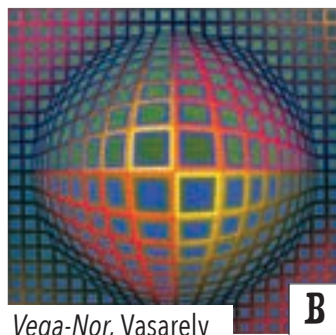
Lecția 2. Compoziția decorativă pe baza modificării succesive a spațiului în cadrul unei liniaturi inițiale

Amintește-ți de compoziția decorativă pe care ai studiat-o în clasa a VII-a, de stilizare, ritm și tenta plată de culoare.



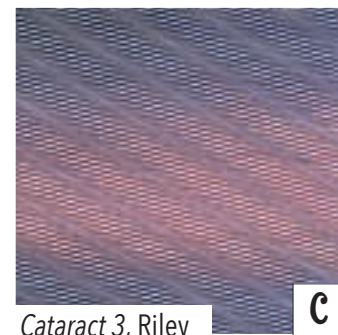
Zebra, Vasarely

A



Vega-Nor, Vasarely

B



Cataract 3, Riley

C

În compoziția decorativă, **modificarea succesivă** se referă la transformarea de mai multe ori a unui element, în mod crescător sau descrescător. În acest caz, elementul este spațiul.

Artiștii din toate timpurile au fost preocupați să redea **ideea de mișcare** în picturile sau în desenele lor. Această preocupare o au și reprezentanții curentului *Op Art* (fig. A, B, C), care sugerează în lucrările lor **volumul și mișcarea** prin existența unei **liniaturi (rețele inițiale)** și **modificarea spațiului printr-o succesiune de imagini**.

Compoziția decorativă pe baza modificării succesive a spațiului în cadrul unei liniaturi inițiale este sugestiv ilustrată în opera lui M.C. Escher. În unele lucrări, modulele figurative se transformă în module geometrice, și invers, într-o succesiune de perpetuum mobile (fig. D, E).



Motiv de umplere cu păsări,
Escher

D



Extract de metamorfoză, Escher

E

EXPERIMENTEAZĂ:

Folosește o coală de hârtie A4, albă sau colorată. Taie pe lungimea colii o fâșie lată de 4 cm, apoi răsucește-o și lipește-o la capete. Vei obține o bandă care, deși este în spațiu, adică are 3 dimensiuni, are o singură față și o singură margine. Aceasta se numește **banda lui Möbius*** (fig. F).

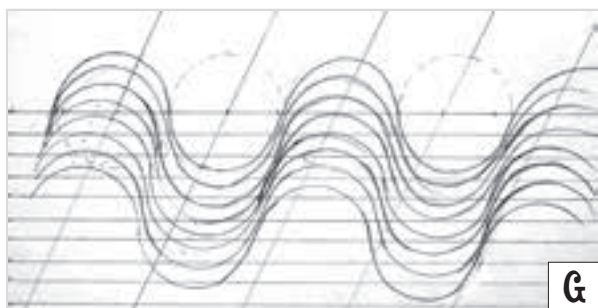
EXERCIȚII

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



Banda lui Möbius

F



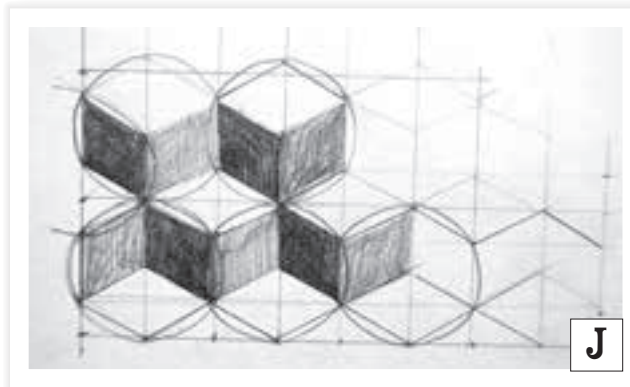
G



H



I



J

Aplicații

1. Realizează o compoziție decorativă cu efect de mișcare, pe baza unei rețele, folosind contrastul închis-deschis.
2. Pornind de la *Banda lui Möbius*, imaginează-ți un loc de joacă pentru copii. Realizează câteva schițe în creion.

Lecția 3. Construcții tridimensionale. Modelaj

3.1. Construcții tridimensionale



Privește cu atenție fig. **A** și **B**. Observă construcția scenei-decor (fig. **A**) și volumele costumelor de carnaval (fig. **B**).



A



B

AMINTEȘTE-ȚI!

Forma tridimensională sau spațială are volum (adică ocupă un spațiu) și trei dimensiuni: înălțime, lățime și adâncime. În sculptură, volumul este concret. Desfășurarea spațială (fig. **C**) nu mai este sugerată, așa cum se întâmplă în pictură sau în desen.

Exprimarea tridimensională se realizează și în genurile artei decorative. Forme spațiale sau **construcții tridimensionale** se realizează în ceramică, sticlă, scenografie (costume, decor) (fig. **A**, **B**, **D**), modă, arte textile (fig. **E**), design.



Sărutul,
Constantin Brâncuși

C



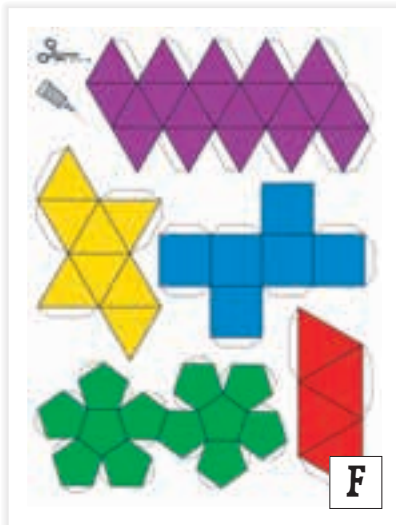
Scenografie din opera *Otello* (schiță),
Marcel Jambon

D



Soția principală,
Sheila Hicks

E



Aplicații

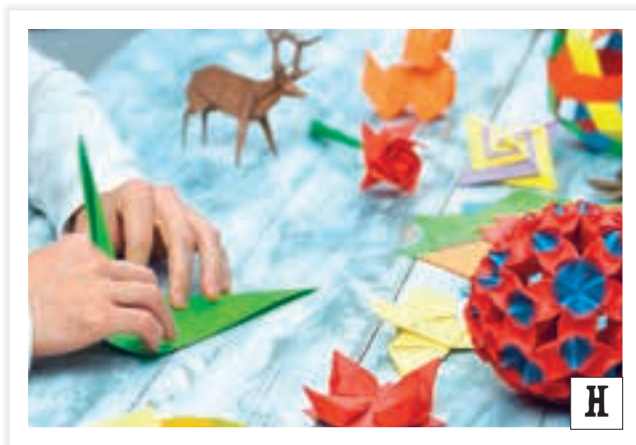


1. În fig. **F** sunt reprezentate modele de forme geometrice desfășurate. Copiază pe o foaie de hârtie exemplele date și realizează forme geometrice tridimensionale. Ai nevoie de foarfecă și lipici. Poți folosi formele obținute la geometrie.

2. Privește și inspiră-te din fig. **G** pentru a crea o mască. Procură materialele necesare: mască-suport din carton, lână, resturi textile, piele, hârtie, ață, nasturi, linguri de lemn, șnururi, pene, aracet, culori tempera etc. Începe construirea măștii prin lipirea și coaserea materialelor.

Origami*, arta plierii hârtiei colorate, este o tehnică prin care se construiesc diferite modele tridimensionale inspirate din natură sau abstracte (fig. **H**). Formele tradiționale ale acestei arte sunt modelele de cocori (fig. **I**), broaște, berze, baloane și corăbii.

În tehnica origami, hârtia trebuie să fie **subțire**, ca să poată fi pliată cu ușurință; de obicei, este de formă pătrată. Pentru realizarea unui model origami, ai nevoie de hârtie colorată, riglă, foarfecă sau cutter și, uneori, de lipici. Când pliezi hârtia, este foarte important să lucrezi cu **precizie**; un milimetru diferență la început poate genera multe probleme ulterior.



Aplicație



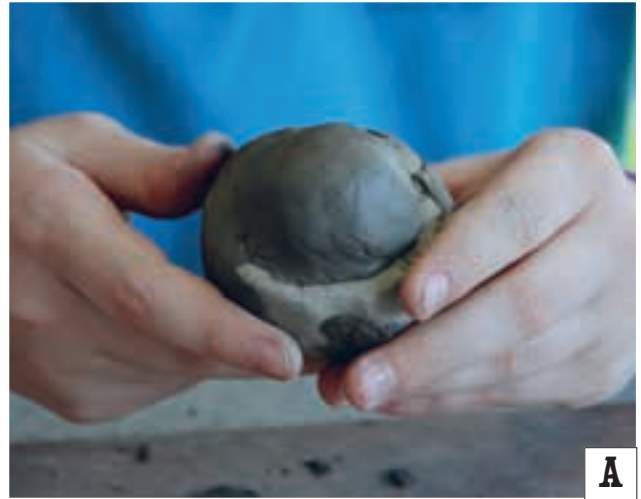
Privește cu atenție fig. **J** și realizează o construcție asemănătoare. Ai nevoie de hârtie, creion și o foarfecă. Poți să cauți pe internet tutoriale, pentru a învăța să realizezi origami.

3.2. Modelaj

AMINTEȘTE-ȚI!

Pentru a modela forme, ai nevoie de lut sau plastilină, eboșoare și mirete, planșetă și sucitor. Poți să folosești și culori tempera, dacă vrei să colorezi obiectul la final. În clasele a V-a și a VI-a, ai învățat că modelajul poate fi făcut în *relief* (fig. C, G) sau în *ronde-bosse** (fig. D, F).

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



A



B



C



D



E



F



G

Aplicații



1. Realizează o lucrare în relief, în care să redai o formă din natură (floare, frunză, copac etc.). Urmărește să redai expresivitate lucrării prin vibrarea suprafețelor.
2. Modelează o lucrare în *ronde-bosse* cu subiect la alegere. Poți să te inspire din fig. D și F.

Lecția 4. Fotografierea



Întotdeauna sunt două persoane în fiecare poză: fotograful și cel care privește fotografia.

Ce este fotografia? Fotografia este o imagine pe un suport durabil, obținută prin procesul fotografierii. Prin fotografie se realizează **documentarea realității** (reproducând **peisaje, obiecte și chipuri**), **comunicarea** imediată a informațiilor și **imortalizarea** evenimentelor importante sau a realităților (fig. A, B). Fotografia are valoare artistică și emoționează atunci când fotograful, la fel ca un pictor, acordă multă atenție formei, compoziției, punctului de vedere, relațiilor dintre lumină și umbră etc. (fig. C).

Fotografia se împarte în **două categorii: documentar-științifică și artistică**. La fel ca pictura, are mai multe **genuri: peisaj, portret, natură statică, reportaj** (știri). În fig. A, B și C sunt exemplificate câteva dintre acestea.

Fotografiile de știri (fig. A) necesită o abilitate tehnică (subiectul este adesea în mișcare și este dificil să nu-l faci să pară neclar) și anticipare (trebuie să știi când să apeși pe declanșator pentru a surprinde punctul culminant). Gândește-te cât de greu este să faci o poză bună în momentul în care un jucător înscrie un gol!

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

Fotografia de portret. Pentru a realiza o **fotografie artistică** sunt indispensabile simțul estetic și capacitatea de a alege cadrele care pun cel mai bine în evidență subiectul (fig. C).



Fotografie de știri

A



Fotografie științifică

B



Fotografie artistică

C



Aplicații



1. Caută în diverse surse, de exemplu: internet, reviste, ziare etc., mai multe fotografii pe care să le încadrezi în genurile știri, documentar și portret. Observă diferențele dintre fotografii, chiar dacă aparțin aceluiași gen. Ce fel de emoții îți trezesc?
2. Caută fotografii care aparțin genului peisaj și natură statică. Observă asemănările și deosebirile între o fotografie și o pictură care aparțin aceluiași gen, de exemplu: peisaj.

Un pic de... istorie

Începuturile fotografiei au fost realizate de Nicéphore Niépce, în Franța, în sec. al XIX-lea. El a utilizat o **cameră obscură*** și o placă metalică acoperită cu un strat de material fotosensibil și impresionabil, capabil să fixeze permanent o imagine (fig. A). Fotografierea dura foarte mult și, pentru asta, subiectul trebuia să fie imobil timp de zeci de minute.



Vedere de la fereastră, N. Niépce

A

La câțiva ani după experimentele lui Niépce, Louis Daguerre a dezvoltat o tehnică mai avansată numită **dagherotipie***: o foaie de cupru argintată și tratată chimic cu iod era expusă la lumină. Imaginea devenea vizibilă și era conservată în urma tratării chimice. Dagherotipul este o **imagine pozitivă***, unicat (fig. B).



Atelier, L. Daguerre

B



Roll-film

C



Aparat foto analogic

D

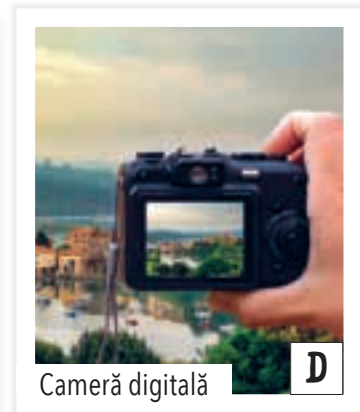
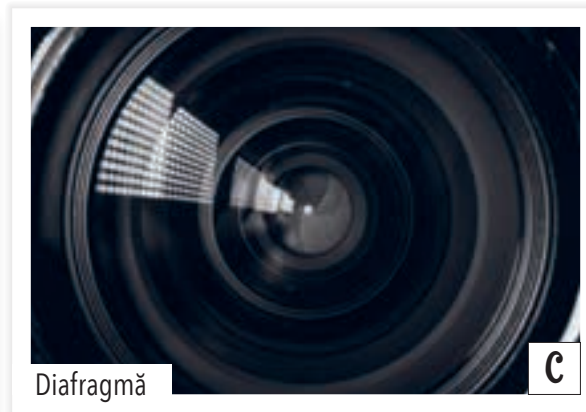
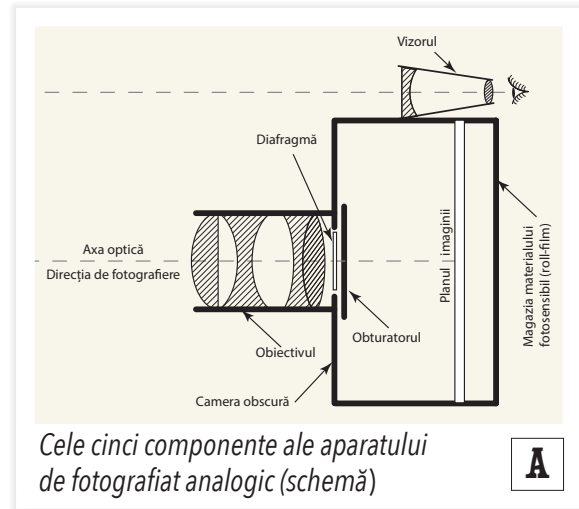
Inovațiile care au scurtat timpul de expunere și imprimarea pe **hârtie** au dus la creșterea succesului fotografiei. În anul 1884, în SUA, George Eastman inventa pelicula de nitroceluloid, **roll-filmul** (fig. C), la început doar alb-negru, apoi în culori (1935–1940). Aceasta a făcut posibilă realizarea aparatelor de fotografiat mai mici, ușoare și portabile (fig. D).

La sfârșitul secolului XX, a început o adevărată revoluție, odată cu răspândirea **aparaturilor fotografice digitale**, care au înlocuit aproape complet **aparaturile foto analogice**, adică cele cu roll-film.

4.1. Aparatul de fotografiat

Dacă vrei să faci fotografii, trebuie să te informezi despre **caracteristicile aparatului de fotografiat**, astfel încât să **alegi instrumentul potrivit** pentru tipul de fotografie pe care dorești să-l realizezi. Trebuie să ai în vedere tipul și cantitatea de **lumină** care iluminează subiectul și **distanța** acestuia față de obiectiv. De asemenea, trebuie să cunoști **regulile compoziției imaginii**, astfel încât să alegi **punctul de vedere** și **cadrul** cel mai potrivit pentru „fragmentul de realitate” pe care vrei să îl înfățișezi și pentru scopul pe care dorești să-l atingi: documentare, informare, emoționare etc.

Aparatul de fotografiat analogic este alcătuit din cinci părți componente: obiectivul fotografic, camera obscură, magazia materialului fotosensibil (roll-film), obturatorul și un sistem de vizare (fig. A).



Obturatorul controlează timpul în care filmul a fost expus la lumină. Este un mecanism complex care poate funcționa în modul automat sau manual.

Obiectivul fotografic este un **sistem de lentile** (fig. B) care capturează lumina și o direcționează pe peliculă. Sunt mai multe tipuri de obiective. Cel mai important este **superangularul**, cu ajutorul căruia poți să cuprinzi foarte mult în cadru și **teleobiectivul**, cu ajutorul căruia poți fotografia obiecte de la distanță.

Diafragma este un dispozitiv care se află în interiorul obiectivului și este formată din **lamele reglabile** care controlează cantitatea de lumină care ajunge la film. Închiderea și deschiderea acestora adaptează luminozitatea la condițiile de expunere și mărește câmpul de claritate. Este ca irisul unui ochi care se deschide și se închide în funcție de cantitatea de lumină (fig. C).

Aparatul de fotografiat digital sau **camera digitală** (fig. D) utilizează în loc de film un **senzor**, un microcip special care transformă lumina într-un semnal electronic. Senzorii sunt alcătuiți din milioane de **pixeli**, elemente minuscule sensibile la lumină: dimensiunea și numărul de pixeli conținuți în senzor determină **rezoluția imaginii**, adică calitatea acesteia. Imaginea este apoi transformată într-o secvență de informații digitale și stocată într-un suport de memorie (un **fișier**), folosind formate standard, de exemplu: JPG sau TIFF.

Aplicație

Caută în diverse surse și alte informații despre aparatele de fotografiat analogice și digitale; realizează o fișă în care să notezi: date istorice, tehnice, prețuri etc. Discută cu un coleg despre ce ai aflat.

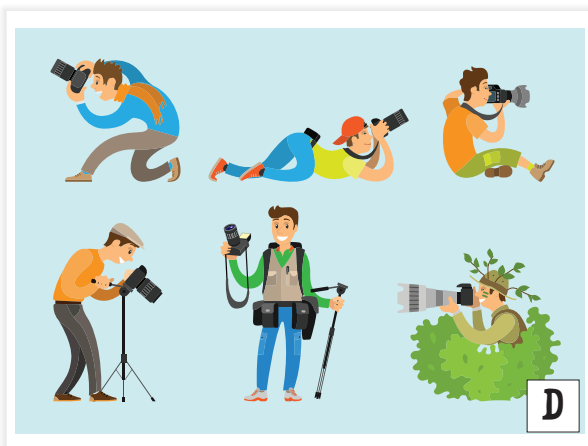
4.2. Elemente de limbaj fotografic



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

Când realizezi o fotografie, trebuie să urmărești două **elemente de limbaj** foarte importante:

1. **Încadratura.** Aceasta poate fi **orizontală** sau **verticală**, în funcție de efectul pe care vrei să-l obții (fig. **A, B**). Este alegerea ta ce vrei să redai în imagine sau să excluzi din subiectul fotografiat.
2. **Unghiulația.** Se referă la punctul de vedere sau **unghiul** din care realizezi fotografia. Acesta este foarte important pentru definirea expresivității fotografiei. Poți să vezi subiectul **frontal, din lateral, de jos sau de sus** (fig. **C, D, E**).



Aplicație

1. Procură o cameră digitală sau un telefon mobil cu care să fotografiezi. Selectează camera foto pe modul automat și alege un subiect pe care să-l ai ca „model”: un prieten, un animal domestic, un peisaj etc.

2. Realizează mai multe fotografii, din mai multe puncte de vedere (de sus, de jos, frontal, lateral), de aproape sau de departe, cu lumina din direcții diferite.

3. Observă cum subiectul și detaliile care se evidențiază nu sunt mereu la fel și cum variază emoțiile în funcție de acestea. Alege fotografia pe care o consideri cea mai reușită și discută cu un coleg motivele pentru care o preferi.

Leția 5. Modelarea computerizată

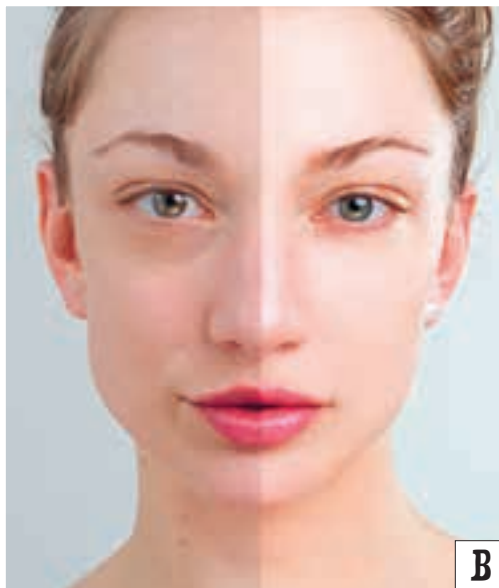


Odată cu răspândirea fotografiei digitale, a devenit tot mai important ce se întâmplă „după filmare”. În general, înainte de a fi publicate, fotografiile sunt modelate, prelucrate digital, adică sunt editate și retușate pe computer cu ajutorul diferitelor programe (Adobe Lightroom sau Photoshop).

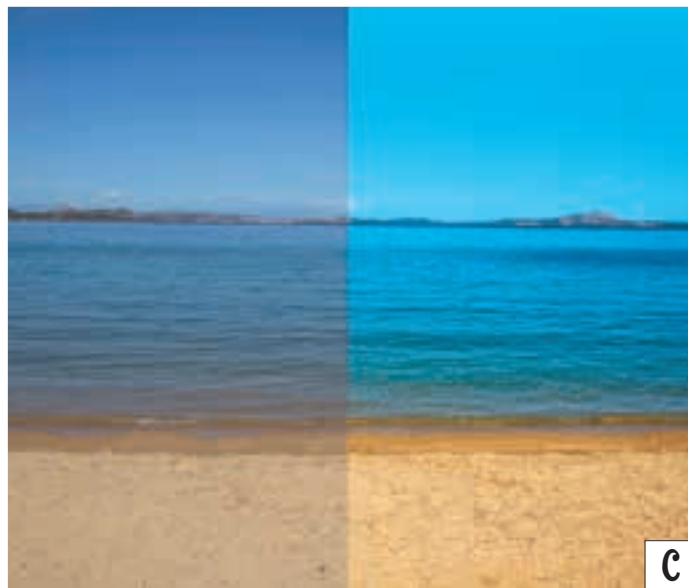
Poți să modifizi luminozitatea sau să creezi culori mai intense, să redimensionezi imaginea sau să o distorționezi. De exemplu, poți să schimbi complet culorile; să ștergi elemente întregi din fotografie sau să inserezi altele realizate din fotografii diferite și astfel să creezi fotomontaje. Sau poți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



A



B



C

DESCOPERĂ:

Privește cu atenție fig. B și C. Fotografiile au fost editate digital doar în partea dreaptă.

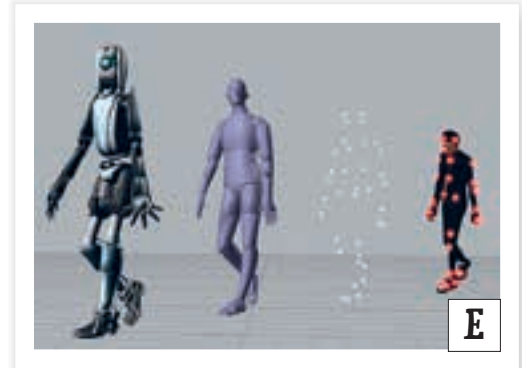
Compară jumătățile din fiecare imagine.

În fig. B, poți să observi că retușarea fotografiei a făcut imaginea mai luminoasă și a permis eliminarea imperfecțiunilor pielii.

În fig. C, în partea retușată, culorile sunt mai intense și mai luminoase: apa este mai albastră, cerul mai luminos și nisipul are o culoare mai caldă.



În grafica computerizată 3D, **modelarea 3D** este procesul de dezvoltare a unei reprezentări matematice a oricărei suprafețe a unui obiect în trei dimensiuni prin intermediul unui *software* specializat. Produsul se numește **model 3D** (fig. D, E), iar persoana care lucrează cu modele 3D se numește **artist 3D**. Modelul poate fi creat fizic, folosind dispozitive de **imprimare 3D**.



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

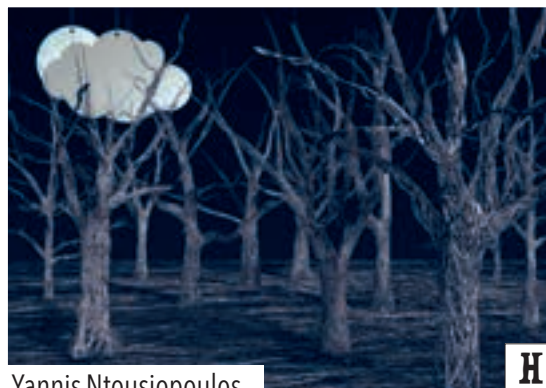


Mona Lisa,
Lillian Schwartz

G

Unii artiști folosesc aceste posibilități pentru a realiza opere de artă digitale (sau *computer art*) în care se creează imagini și lucrări complet virtuale.

Uneori, artiștii pornesc de la opere de artă din trecut (fig. G). În alte cazuri, aceștia creează lucrări folosind doar *software* care simulează perfect tridimensionalitatea (fig. H).



Yannis Ntousiopoulos

H

Aplicație

Vizionează împreună cu un coleg un film de animație 3D (*Monsters, Inc.*, *Micul Prinț*, seria *Ice Age* etc.) sau un film artistic în format 3D (*Avatar*, *Hugo*, *Gravity* etc.). Fiți atenți și observați animația 3D și imaginile prelucrate pe computer. Discutați la final despre toate acestea.



Recapitulare

În unitatea pe care ai parcurs-o ai învățat despre tehnici specifice artelor plastice: reprezentare grafică și cromatică, construcții tridimensionale, modelaj, modelare computerizată și fotografiere. Îți propunem să recapitulezi ce ai învățat printr-un proiect pe care să-l realizezi împreună cu ceilalți colegi. Privește cu atenție fig. A și B, îți vor folosi drept sursă de inspirație.

Realizează un **colaj colectiv**, pe o temă liberă, cu dimensiunea de 70×100 cm.

Colajul trebuie să cuprindă: lucrări cu semne grafice și cromatice; cel puțin o lucrare de modelaj; lucrări de origami; fotografii sau fragmente de fotografii, bucăți de hârtie și text; compoziții decorative sau fragmente din acestea în care ai redat modificarea succesivă a spațiului în cadrul unei liniaturi inițiale.



Natură moartă cu papion (Braque),
George Segal

A



Colaj,
Majid Farahani

B

Evaluare

Rezolvă sarcinile de mai jos, apoi evaluează-te cu ajutorul punctajului dat. Adaugă un punct din oficiu.



1 p I. Care sunt tehnicile specifice graficii?

1 p II. Ce este un colaj?

III. Apreciază cu **A** (adevărat) sau **F** (fals) enunțurile de mai jos:

0,5 p 1. Construcțiile tridimensionale se realizează în ceramică, sticlă, scenografie, modă, arte textile, design.

0,5 p 2. Origami este tehnica plierii hârtiei prin care se construiesc modele 2D.

0,5 p 3. Una dintre tehnicile modelajului se realizează prin apăsare și deformare.

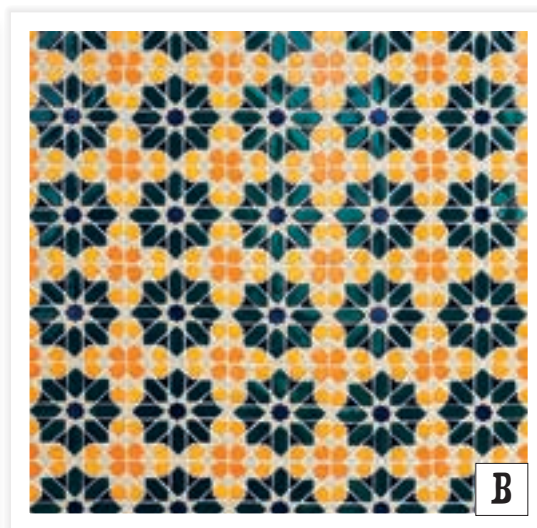
0,5 p 4. Genurile fotografiei sunt: peisaj, portret, natură statică, reportaj și știri.

1 p IV. Ce este diafragma aparatului de fotografiat analogic?

1 p V. Ce înseamnă modelarea computerizată?

1 p VI. Ce este imaginea generată de computer?

2 p VII. Privește cu atenție fig. **A**. În partea stângă este un detaliu de mozaic de pe peretele Palatului Alhambra (Spania). În partea dreaptă este desenul lui Escher, realizat după acest model. Asemenea desenului lui Escher, realizează și tu un desen după fig. **B**. Încearcă să redai prin acest desen o compoziție decorativă pe baza unei rețele inițiale.





„Arta nu este
ceea ce vezi,
ci ceea ce îi faci
pe alții să vadă.”
Edgar Degas



IV

Natura

1. Studiul după natură

2. Modularea luminii pe volum

3. Textură și materialitate

• Recapitulare

• Evaluare

Competențe
specifice:
1.2, 2.1,
2.2, 3.2

Lecția 1. Studiul după natură



„Natura este considerată ghidul perfect al artiștilor, iar aceștia ar trebui să se dedice studiului naturii în totalitate”, a scris Cennino Cennini în *Tratatul despre pictură*.

În fig. **A**, **B**, **C** și **D** poți să observi imagini din natură care te pot inspira în crearea unui desen, unei picturi sau a unui eseu literar.



A



B



C



D

Un pic de... literatură

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

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

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

A studia după natură înseamnă **a observa** și **a examina** formele și culorile structurilor vegetale, ale păsărilor, ale insectelor, ale animalelor, ale oamenilor, dar și efectul luminii în diferite momente ale zilei sau schimbările care au loc în peisaj odată cu trecerea anotimpurilor. Prin studiu se ajunge la înțelegerea **structurilor interne** și la redarea **materialităților**.

Studiile după natură dezvoltă **spiritul de observație**, **memoria vizuală**, **simțul proporțiilor**, **exprimarea emoțiilor**.



Studiu,
Leonardo
da Vinci

E



Studiu, A. Dürer

F

Mulți artiști au examinat și au observat natura. **Leonardo da Vinci** și **Albrecht Dürer** au realizat studii de anatomie umană și animală (fig. E), studii botanice detaliate (fig. F), studii de păsări etc. **John Constable** a fost unul dintre artiștii care s-a ocupat de atmosferă. El afirma că „cerul este nota cheie într-un peisaj” (fig. G). **Claude Monet** și-a cultivat propria grădină pentru a o putea contempla și picta în diferite anotimpuri și tipuri de lumină (fig. H).



Studiu de nori, John Constable

G



Nuferi, Claude Monet

H

Aplicații

1. Alege un element din natură: o frunză, o floare, o scoică, o piatră, scoarță de copac etc. Observă, examinează și realizează un desen folosind creioanele colorate. Fii atent la formă, structură, culoare, detalii!
2. Desenează, din memorie, o structură vegetală pe care ai observat-o și ai examinat-o. Verifică ce ai reținut din forma și detaliile ei.



DESCOPERĂ:

Împrumută de la biblioteca școlii cartea *Agonie și extaz*, de Irving Stone, și descoperă viața lui Michelangelo. Cartea a fost ecranizată în filmul cu același nume, pe care îl poți viziona pe internet.

Informează-te și despre alți artiști care au fost subiecte de romane. De exemplu, poți să citești cartea *Luna și doi bani jumate*, scrisă de W. Somerset Maugham. Descoperă care este pictorul a cărui viață a fost sursă de inspirație pentru scriitor.

1.1. Natura statică în creion

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

1. Organizarea naturii statice:

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

2. Paginația obiectelor se referă la **punerea corectă în pagină a obiectelor**.

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

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

- Ai nevoie de un băț subțire și drept. Poate fi creionul cu care desenezi. Măsurarea se face ținând creionul-băț în mână întinsă drept în fața ta (fig. **A**). Privește cu ochii întredeschiși.
- Alege **o unitate de măsură** cu care să verifici raporturile. Poți alege cea mai apropiată muchie verticală a cubului. Are o dimensiune exactă și ușor de vizualizat.
- **Măsoară diferite raporturi**: de câte ori unitatea de măsură aleasă de tine intră în orizontala și verticala chenarului, dintre înălțimea și lățimea fiecărui obiect, dintre unitatea de măsură și celelalte dimensiuni ale obiectelor.



A



B



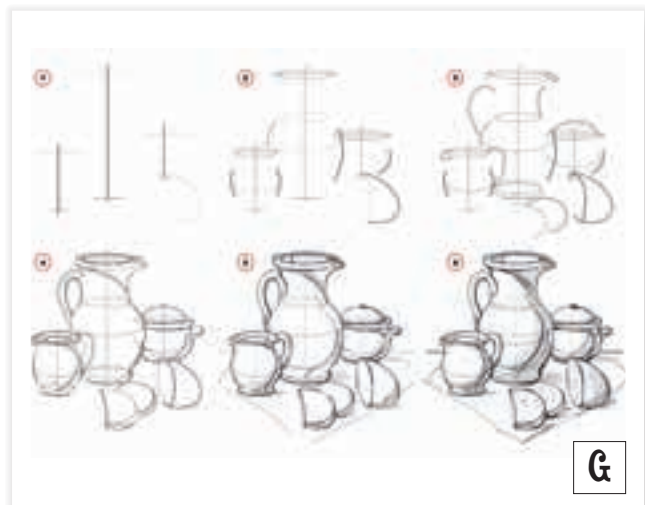
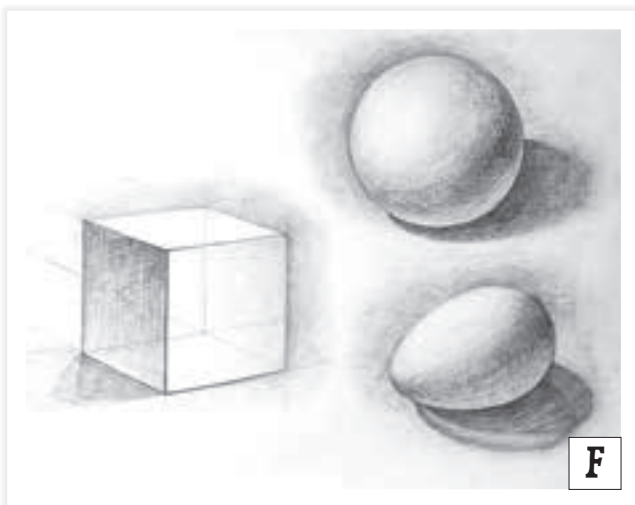
C

- Obiectele de rotație, precum ceainicul din fig. **A**, se construiesc în jurul axei de simetrie. Pe această axă se stabilește înălțimea și lățimea în raport cu celelalte obiecte.
- Desenează cu **linii subțiri de construcție** dimensiunile și formele obiectelor, potrivindu-le cu suprafața foii de desen (fig. **C**).



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

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



Aplicație

Alege câteva obiecte pe care le poți găsi în sala de clasă sau acasă: un pahar, o cană, un măr, o pară etc. Desenează-le folosind etapele de construcție din fig. G. Alege apoi un singur obiect și valorează-l.

1.2. Natura statică în culoare



Privește cu atenție naturile statice din fig. **A** și **B**. Observă ce culori au folosit artiștii pentru a reda lumina și umbra pe obiecte.

AMINTEȘTE-ȚI!

În clasa a VII-a, ai învățat că, dacă vrei să redai lumina și umbra în pictură, vei folosi **contrastul clar-obscur** acromatic, monocromatic sau policrom. Prin utilizarea acestui contrast se modelează lumina și umbra pentru a construi forma, pentru a reda volumul și adâncimea unei imagini (fig. **A**).



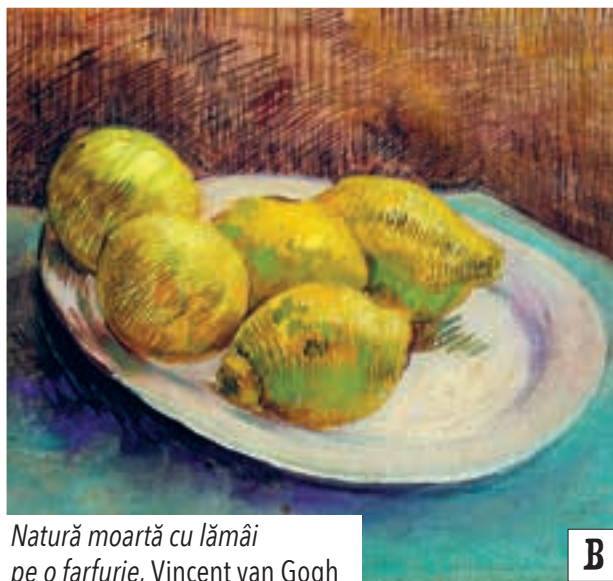
Natură moartă, Francisco de Zurbarán

A

Un alt contrast, pe care poți să-l utilizezi când pictezi o natură statică, este **contrastul cald-rece**. Așa cum ai învățat în clasa a VI-a, acesta se obține prin alăturarea unor suprafețe calde (cu tonalități apropiate) cu suprafețe reci sau invers. Prin utilizarea acestui contrast vei reda zonele de **lumină** prin tonalități de **culori calde** și zonele de **umbră** prin tonalități de **culori reci** (fig. **B**). Cu ajutorul culorilor calde, vei reda apropierea sau prim-planul, iar cu cele reci, vei putea sugera depărtarea sau planul secund.

Aplicații

1. Pictează o natură statică în care să utilizezi contrastul cald-rece pentru redarea luminii și umbrei.
2. Caută în diverse surse și descoperă alte picturi cu naturi statice în care s-a folosit contrastul cald-rece, de exemplu, în creația lui Paul Cézanne.



Natură moartă cu lămâi pe o farfurie, Vincent van Gogh

B

Lecția 2. Modularea luminii pe volum



Privește fig. **A** și **B**. Observă pensulația din cele două reproduceri și cum au fost realizate lumina și umbra.



Autoportret cu urechea bandajată,
Vincent van Gogh **A**



Autoportret la douăzeci și opt de ani,
Albrecht Dürer **B**



Căpițe în lumina soarelui, Claude Monet **C**

AMINTEȘTE-ȚI!

În clasa a VII-a, ai învățat că **modularea** în pictură se poate realiza prin suprapunere transparentă, prin divizarea tușei de culoare și prin reprezentarea tonalităților cromatice.

Modularea luminii pe volum în pictură se obține printr-o **pensulație vibrată, modulată**, prin **juxtapunerea tușelor de culoare** care se aplică urmărind forma obiectului redat. Volumul este sugerat prin divizarea culorilor în tente calde pentru zonele de lumină și în tente reci pentru zonele de umbră (fig. **A, C, D**). Astfel, raportul cald-rece înlocuiește raportul închis-deschis (fig. **B**).



Natură moartă cu mere, Paul Cézanne **D**



Fată șezând, Pierre Auguste Renoir

E

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



Pescăriță la Granville, Nicolae Grigorescu

F



O poiană în Provence (detaliu),
Henri Edmond Cross

G

Aplicații

1. Privește cu atenție fig. F și G, apoi discută cu un coleg despre cum au realizat pictorii modularea luminii pe volum. Aveți în vedere următoarele întrebări:
 - Cum a redat Nicolae Grigorescu lumina de la malul mării, valurile, țărnul mării, depărtarea (fig. F)?
 - Ce culori a utilizat Henri Edmond Cross pentru a reda lumina și umbra în peisajul său (fig. G)?
 - Cum este pensulația, cum sunt aplicate tușele de culoare în cele două lucrări?
2. Privește cu atenție detaliul din pictura lui Henri Edmond Cross (fig. G). Alege un colț de natură care să te inspire și realizează câteva schițe în creion. Apoi, luând ca exemplu fig. F, realizează o pictură cu tușe juxtapuse. Folosește tente calde și reci pentru a modula lumina și pentru a reda spațialitatea peisajului tău.



Lecția 3. Textură și materialitate



Privește fig. **A**, **B**, **C** și **D** și observă cu atenție aspectul suprafețelor elementelor. Gândește-te la felul cum arată și cum se simt la atingere suprafețele lucrurilor și obiectelor din jurul nostru! Cum arată suprafețele pietrelor? Dar penele păsărilor? Cum se simt la atingere frunzele sau o ceașcă de porțelan?



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

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



În artă, textura este un element foarte important. Realizarea texturii suprafețelor în opera de artă se utilizează pentru a sugera materialitatea obiectelor și pentru a transmite emoții (fig. E, F).

Sugerarea materialității în **pictură** este realizată cu ajutorul tușelor de culoare. Textura poate fi obținută prin diferite linii, puncte sau pete de culoare. În funcție de stratul de culoare aplicat, textura poate fi plată, fină sau striată, cu asperități.



E

Portretul lui Erasmus din Rotterdam, Hans Holbein



F

Vapor în furtună, J.M.W. Turner



G

Sf. Maria Magdalena penitentă, Donatello

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

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



H *Atlas*,
Michelangelo

În sculptura din fig. **H** poți să observi texturi diferite. Ai impresia că artistul nu a terminat lucrarea. De fapt, ele sunt lăsate intenționat astfel. Părțile terminate sunt netede, dar nu lustruite. Atunci când formele nu sunt definite și marmura este brută, suprafețele par neterminate. Prin acest contrast puternic între texturi, artistul a vrut să transmită lupta și efortul pe care le depune personajul său, titanul Atlas.



Aplicații



1. Informează-te din diverse surse despre legenda titanului Atlas. Reflectează la modul în care a ales Michelangelo să-l reprezinte. Descoperă și alte lucrări ale lui Michelangelo care par a fi „neterminate”.
2. Folosește tehnica frotajului pentru a evidenția texturile unor suprafețe:
 - Alege câteva obiecte care să aibă suprafețele în relief: un fragment de scoarță de copac, pietre, monede, frunze etc.
 - Așază o hârtie peste ele; folosește un creion cerat sau un creion din grafit bine ascuțit pentru a freca hârtia. Astfel va apărea amprenta obiectelor. Încearcă acest exercițiu cu cât mai multe obiecte.
3. Desenează câteva obiecte dintre cele menționate mai sus. Încearcă să redai prin linii, hașuri și valori de textură și materialitatea obiectelor. Te poți inspira din fig. **I**.

ȘCOALA MARILOR MAESTRI

De la Juan Sánchez Cotán...

Pictorul **Juan Sánchez Cotán** folosește contrastul **clar-obscur** pentru această natură statică.

Prin tușa de culoare și prin contrastul dintre umbră și lumină reușește să redea textura și materialitatea obiectelor. Tușele sunt foarte fine, abia se văd cu ochiul liber.

Pictorul a ales să aranjeze această natură într-un mod neobișnuit: a suspendat două dintre elemente. Așezându-le astfel, a redat o curbă foarte precisă. Fructele și legumele sunt actorii, iar fundalul este scena.



Natură moartă cu gutuie, varză, pepene galben și castravete,
Juan Sánchez Cotán

A

... la Georges Braque

Obiectele din natura moartă a lui **Georges Braque** nu mai sunt redade într-un mod realist. Sursele de lumină sunt multiple, contururile sunt întrerupte, obiectele sunt geometrizate. Lumina pe volume este modulată prin **contrastul cald-rece**.



Farfurie și vas cu fructe,
Georges Braque

B

Observă imaginile din fig. **A** și **B**. Discută cu colegii despre compoziție, cromatică, despre modul de redare a luminii și umbrei, textura și materialitatea obiectelor. Realizați o diagramă Venn cu asemănări și deosebiri dintre cele două lucrări.

EXERSAȚI:

Formați două echipe care își vor alege aceleași fructe sau legume pentru a le desena și picta. Prima echipă va încerca să redea textura obiectelor alese. Cea de-a doua echipă va reda modularea luminii pe aceleași obiecte.

Recapitulare

În unitatea pe care ai parcurs-o ai învățat despre studiul după natură, natura statică, modularea luminii pe volum, textură și materialitate. Îți propunem să recapitulezi ce ai învățat printr-un proiect pe care să-l realizezi împreună cu ceilalți colegi. Privește cu atenție imaginea de mai jos. Îți va folosi drept sursă de inspirație pentru proiectul tău.



Natură moartă cu mere și portocale, Paul Cézanne

Realizați un **proiect** în care veți reprezenta pașii de realizare a unei naturi statice în creion și culoare. Acesta va conține schițe după obiecte, etapele de realizare ale naturii statice, exemple de modulare a luminii pe volum și schițe pentru redarea texturii și a materialității diferitelor obiecte. Puteți realiza proiectul pe o coală de hârtie sau carton format A0.

Alegeți obiecte cât mai diferite (flori, scoici, vase, fructe, corpuri geometrice etc.) și aranjați o natură statică.

Materiale necesare: o coală de hârtie sau carton A0, hârtie de desen A4 sau A5, creioane de desen HB, B–B6, cărbune, creioane colorate, culori tempera sau guașe, pensule etc.

Formați patru echipe:

Echipa 1. Membrii echipei vor realiza schițe și studii după obiecte din natura statică. Obiectele vor fi reprezentate individual, în schițe și studii.

Echipa 2. Fiecare elev va desena ansamblul naturii statice. Aveți în vedere paginația și construcția obiectelor.

Echipa 3. Fiecare membru al echipei își va alege unul sau mai multe obiecte pentru a realiza, în culoare, modularea luminii pe volum. Țineți cont de fundal! Folosiți ca sursă de inspirație imaginea de mai sus.

Echipa 4. Membrii echipei vor reda prin desen și culoare textura fiecărui obiect al naturii statice.

La final, priviți toate lucrările și alegeți-le pe cele mai bune din fiecare echipă. Lipiți desenele și picturile alese pe coala de hârtie sau carton A0. Acesta va reprezenta proiectul vostru.

Evaluare

Rezolvă sarcinile de mai jos, apoi evaluează-te cu ajutorul punctajului dat. Adaugă un punct din oficiu.



I. Completează enunțurile cu informațiile potrivite:

0,5 p 1. A studia după natură înseamnă ... și ... formele și culorile diferitelor structuri.

0,5 p 2. Studiile după natură dezvoltă

0,5 p 3. Modularea luminii pe volum se realizează prin

2 p II. Notează pe o fișă de lucru etapele de realizare a unei naturi statice.

Apreciază cu **0,5 p** fiecare etapă scrisă corect.

III. Alege varianta corectă de răspuns, după model: **1. - c.**

0,5 p 1. În studiul unei naturi statice, se recomandă ca sursa de lumină să cadă:

a. frontal b. de sus; c. din lateral.

0,5 p 2. Pe corpurile rotunde, intensitatea maximă de lumină și umbră se regăsește:

a. pe marginea obiectelor; b. în interiorul obiectelor; c. chiar în centrul obiectelor.

0,5 p 3. Ansamblul de caracteristici vizuale și tactile ale suprafeței se numește:

a. modulare; b. textură; c. materialitate.

4 p IV. Aranjează o natură statică cu câteva obiecte. Desenează-o având grijă la **paginație** și la **construcția** obiectelor. Continuă natura în culoare: alege **contrastul cromatic** și ține cont de redarea **texturii** și a **materialității** obiectelor. Te poți inspira din figura de mai jos. Apreciază-te cu **1 p** pentru fiecare cerință respectată.



Natură moartă cu ceapă și usturoi, Pierre-Auguste Renoir



„Libertatea
este o stare
de spirit.”
Ghandi



V Omul

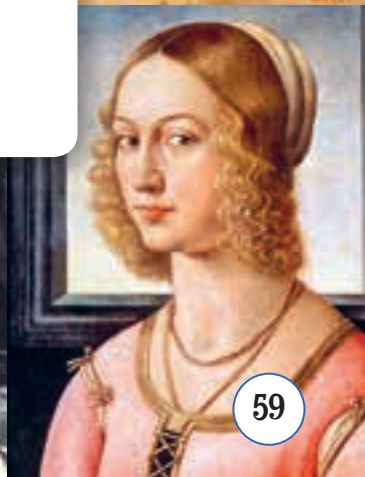
1. Proporțiile corpului uman

2. Expresivitatea corpului și a figurii umane

3. Compoziții figurative cu personaje

• Recapitulare

• Evaluare



Competențe
specifice:
1.2, 2.2, 3.1

Lecția 1. Proporțiile corpului uman



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

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



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

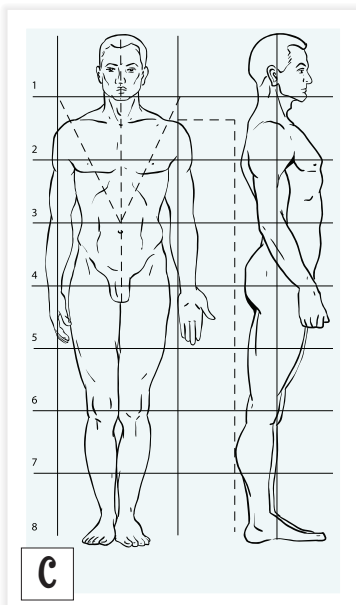
A



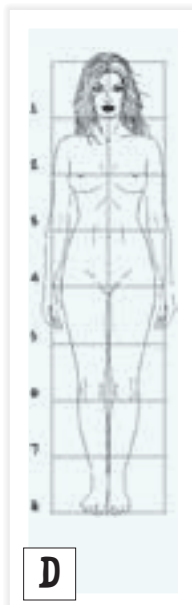
Statuetă femeie
(3500-3400 î.Hr.)

B

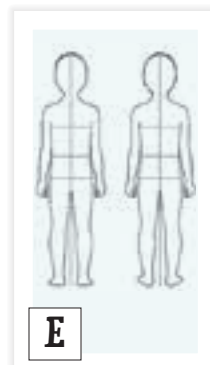
Proporția este un raport al părților unui întreg sau un raport între fiecare dintre aceste părți și întreg. Studiul proporțiilor s-a întemeiat pe sisteme de măsurători:



C



D



E

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

DESCOPERĂ

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

A. Canonul artistic

Privește cu atenție fig. **A** și **B** și observă proporțiile figurilor umane reprezentate.

De-a lungul timpului, încă din Antichitate, artiștii au creat diferite canoane pentru a reda corpul uman. **Canonul** este o **regulă fixă** care **stabilește proporția diferitelor părți ale corpului**.

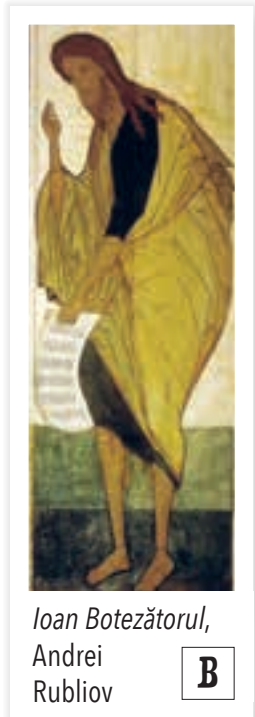
În istoria artei sunt cunoscute mai multe canoane artistice:

- **canonul de șapte capete**, creat de **Policlet**, în **Grecia antică** (sec. V î.Hr.). Înălțimea capului se cuprinde de șapte ori în înălțimea corpului. Este considerat prototipul frumuseții ideale (fig. **A**).
- **canonul de opt capete**, conceput de arhitectul roman **Vitruvius** (sec. I î.Hr.). El a imaginat omul în pătrat și în cerc. Canonul creat de el a inspirat canoanele europene ulterioare (fig. **C**).
- **canonul de nouă capete**, utilizat în **arta religioasă** (icoane, fresce, mozaicuri) (fig. **B**).



Doriforul,
Policlet

A

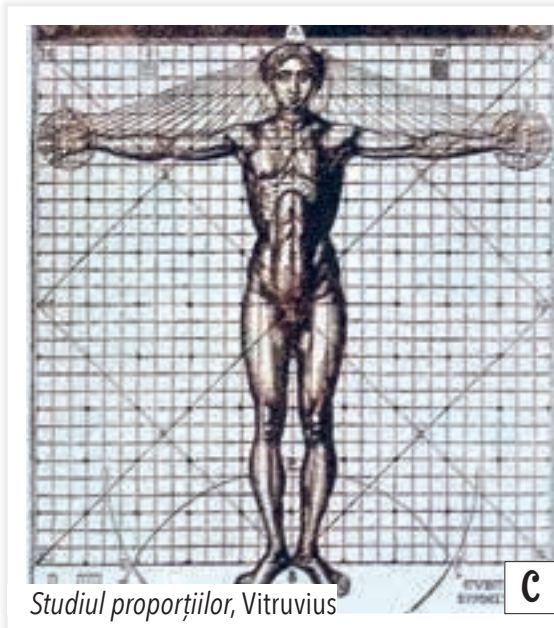


Ioan Botezătorul,
Andrei
Rubliov

B

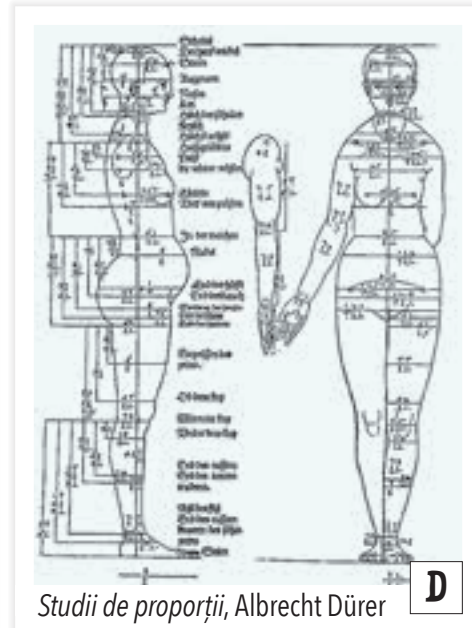
În perioada Renașterii s-au format școlile medicale și mulți artiști au fost preocupați să înțeleagă cum funcționează și cum este construit corpul uman. Astfel, s-au dezvoltat anatomii destinate artelor plastice. Disciplina care se ocupă cu studierea corpului omenesc din punct de vedere estetic se numește **anatomie artistică**, iar cel care a pus bazele ei a fost **Leonardo da Vinci**.

Albrecht Dürer (1471–1528) a fost, la rândul lui, preocupat de studiul proporțiilor umane (fig. **D**). Prin studiile efectuate, el a ilustrat varietatea tipurilor umane și a susținut că nu poate fi utilizat un singur canon. Astfel, el a construit canoane de șapte, opt, nouă și zece capete.



Studiul proporțiilor, Vitruvius

C



Studii de proporții, Albrecht Dürer

D



Portret de femeie,
El Greco

E



Giovanna Tornabuoni,
Domenico Ghirlandaio

F



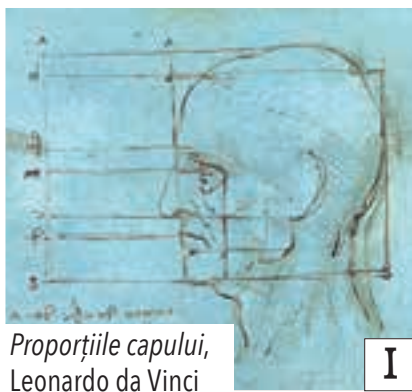
Marilyn Monroe, actriță

G



Omul Vitruvian,
Leonardo da Vinci

H



Proporțiile capului,
Leonardo da Vinci

I

Canoanele de frumusețe sunt reguli estetice unanim acceptate. Putem vorbi astfel despre mai multe tipuri de canoane, în funcție de epocă și de regiune geografică (fig. E, F, G).

Aplicație

Observă cu atenție fig. E, F, G și compară portretele din punctul de vedere al expresiei, al formei feței, al coafurii, al accesoriilor și al vestimentației. În ce perioade de timp poți să încadreză cele trei canoane de frumusețe? Argumentează răspunsul.

În fig. H și I sunt redată câteva dintre rapoartele proporțiilor corpului uman și ale portretului stabilite de Vitruvius și mai apoi de Leonardo da Vinci.

REȚINE!

Înălțimea totală a corpului este numită talie!

Raportul între înălțimea capului și talie = $1/8$

Raportul între înălțimea feței și talie = $1/10$

Înălțimea feței = lungimea mâinii; mâna = $1/10$ din talie

Înălțimea capului și a gâtului până la **furca sternală*** = $1/6$ din talie

Distanța din creștetul capului (vertex) - **linia mamelonară** = $1/4$ din talie

Mijlocul înălțimii corpului este situat la **simfiza pubiană***.

Deschiderea brațelor desfăcute este egală cu talia.

Antebrațul cu mâna = $1/4$ din talie

Lungimea gambei până sub rotulă = $1/4$ din talie

Lungimea piciorului = $1/6$ din talie

Distanța dintre bărbie și nas = distanța dintre linia nărilor și sprâncene = distanța dintre sprâncene și linia părului. Urechea este situată între linia nărilor și sprâncene.

Un pic de... matematică

NUMĂRUL DE AUR

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

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

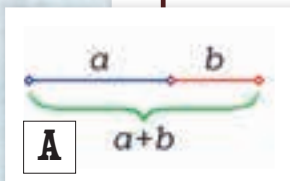
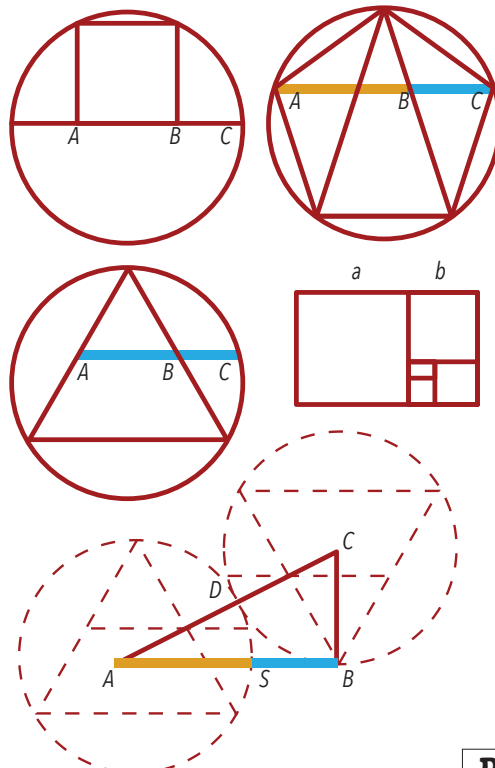
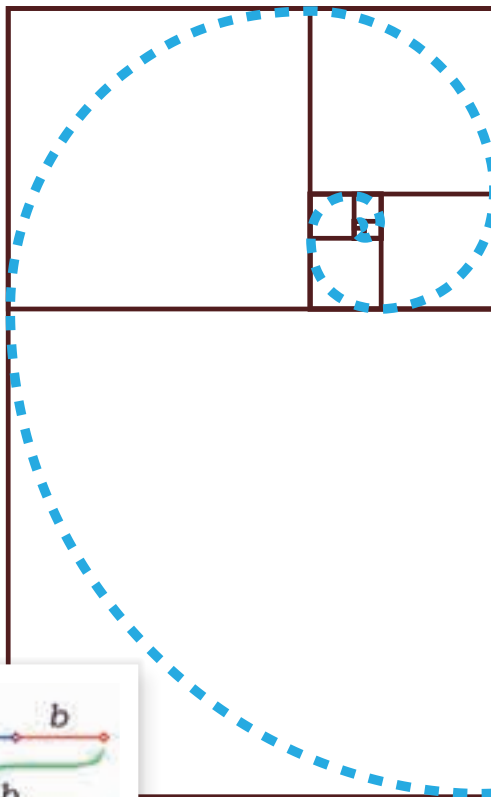
Numărul de aur mai este cunoscut ca **secțiunea de aur** sau **raportul de aur**.

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



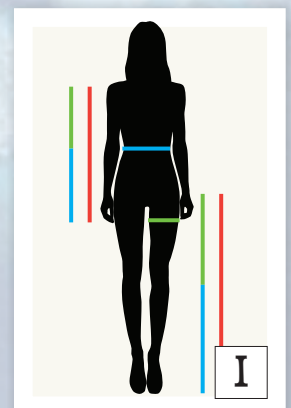
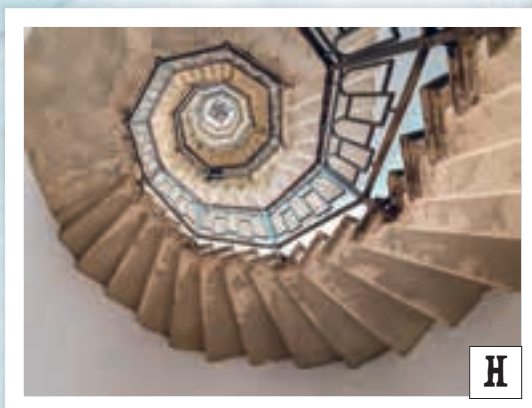
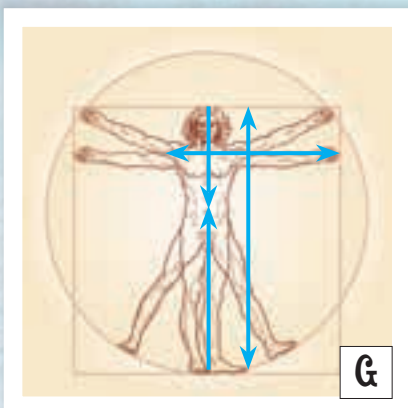
$$\frac{a}{b} = \frac{a+b}{a} = 1,618\dots$$

$$\frac{61,77}{38,22} = \frac{100}{61,77} = 1,618$$



B

Secțiunea de aur se regăsește în ansamblul și frumusețea naturii, dar a fost folosită de artiști din cele mai vechi timpuri pentru a atinge frumusețea și echilibrul în compozițiile lor (fig. C, D, E, F, G, H, I).



B. Etape ale desenării corpului omenesc



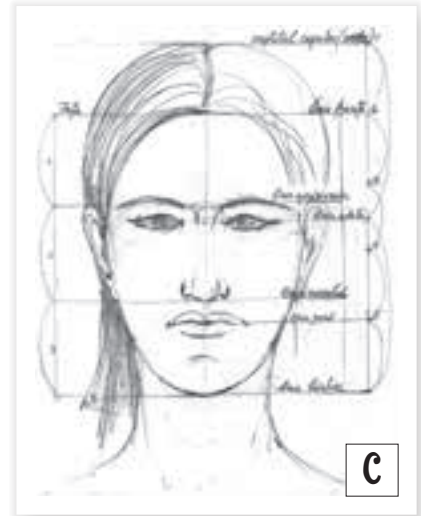
Adam și Eva,
Albrecht Dürer

A



Studiu de nud,
Michelangelo

B



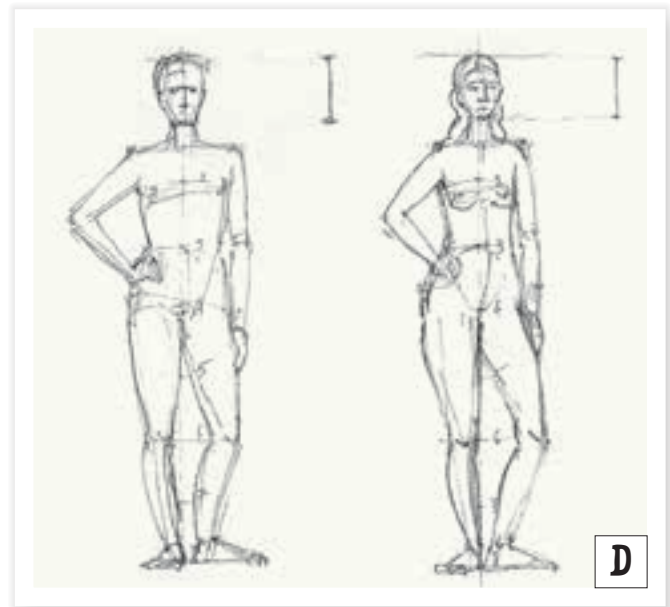
C

Pentru a desena o figură umană trebuie să observi atent care îi sunt proporțiile.

ATENȚIE! Proporțiile feminine diferă de cele masculine. Prin comparație, figurile feminine au umerii mai înguști și șoldurile mai late, membrele sunt mai delicate și formele rotunde. De asemenea, figurile masculine au musculatura puternică și bine conturată, formele sunt mai drepte, transmitând putere și forță (fig. A, B).

Privește cu atenție fig. C. Desenează și tu un portret. Desenează un crochiu al unei figuri umane, respectând următorii pași (fig. D):

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



D

Aplicație

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



Lecția 2. Expresivitatea corpului și a figurii umane



Privește cu atenție mișcările corpurilor și expresiile de pe fețele figurilor umane (fig. A, B, C, D și E).



Atunci când observi un corp uman în mișcare trebuie să examinezi cu atenție tensiunea, alungirea și contractia mușchilor, îndoirea articulațiilor etc.

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



În fig. **F**, **G** și **H** poți să observi mai multe reprezentări artistice ale zeiței Venus, realizate de artiști diferiți. Fiecare artist a creat-o pe Venus în funcție de viziunea lui artistică, în acord cu epoca în care trăia și cu stilul personal.



Venus, Aristide Maillol

F



Venus Anadyomene, Ingres

G



Venus din Milo

H

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

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

Aplicații



1. Privește cu atenție fig. **I** și **J** și discută cu un coleg despre felul în care au realizat artiștii expresivitatea corpului și a figurii umane în compozițiile care au ca subiect dansatorii. Discută despre formă, gest, atitudine.

2. Caută în diverse surse și alte picturi sau sculpturi care au ca subiect dansatorii sau dansul. Te poți interesa, de pildă, despre variantele lucrărilor „Dansul” ale lui Henri Matisse. Realizează o fișă cu informațiile descoperite și discută cu colegii despre ceea ce ai aflat.



I

Chocolat dansând,
Henri de Toulouse-Lautrec



J

Balerină,
Giacomo
Manzu

ȘCOALA MARILOR MAEȘTRI

De la arta Greciei antice...



Laocoon și fii săi

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

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

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

EXPERIMENTEAZĂ:

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

... la Picasso



Domnișoarele din Avignon, Pablo Picasso

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

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

DESCOPERĂ:

Femeia din stânga amintește de un *kouros* grec.

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

Fruitele compun o natură moartă modernă în interiorul tabloului.

Lecția 3. Compoziții figurative cu personaje

AMINTEȘTE-ȚI!

În clasa a VII-a ai învățat că tot ce se desenează, se pictează sau forma de organizare a unui volum într-un spațiu plastic se numește compoziție plastică. Aceasta poate fi statică sau dinamică.

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

În **compoziția figurativă** mijloacele de expresie sunt legate de subiectul compoziției și pot fi recunoscute în mod direct în realitate.

Corpul omenesc integrat în compoziții figurative devine **formă plastică**. Ritmul, expresia și mișcarea personajelor devin mijloace de expresie și se încadrează în schema compozițională (fig. A-G).



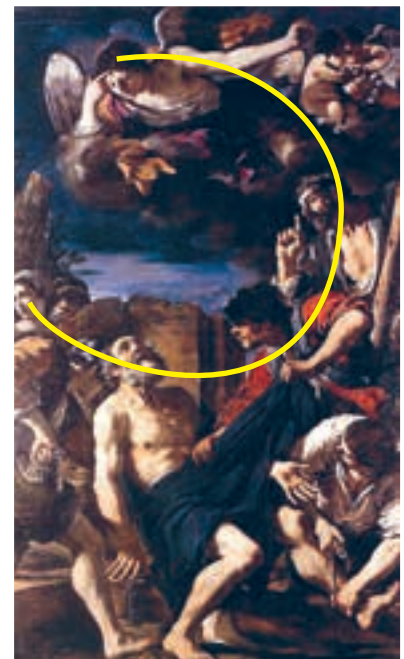
Adorația păstorilor,
El Greco

A



Fecioara între stânci,
Leonardo da Vinci

B



Martiriul Sf. Petru,
Guercino

C



Venus și Marte,
Sandro Botticelli

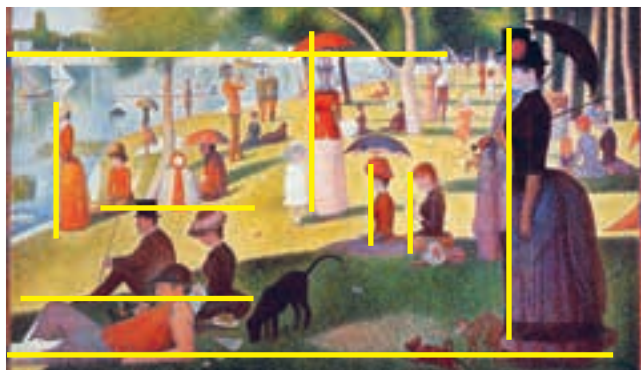
D

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



Crucificarea Sf. Petru, Caravaggio

E



O după-amiază de duminică pe insula Grande Jatte, Georges Seurat

F



Pieta Rondanini, Michelangelo

G

Aplicație

Realizează, în culoare, o compoziție figurativă statică, cu personaje, și una dinamică, cu subiecte la alegere. Alege tehnica de lucru și dominantă cromatică în armonie cu subiectele. Schemele compoziționale trebuie să fie în acord cu caracterul compozițiilor (static și dinamic).



Recapitulare

În unitatea pe care ai parcurs-o subiectul principal al studiului a fost figura umană, în compoziții. Îți propunem să recapitulezi ceea ce ai învățat, printr-un proiect pe care îl poți realiza împreună cu ceilalți colegi.

Pregătești bilețele cu cerințe asemănătoare cu cele de pe paginile de recapitulare. Împărțiți-vă în grupuri mici (2-3 elevi) și trageți la sorți un număr egal de bilețele. Fiecare grup va răspunde în scris, pe o coală A5, colorată, la cerința de pe bilet. Formulați întrebările pornind de la imaginile din recapitulare sau de la alte reproduceri pe care le aveți în sala de clasă.

Lipiți bilețelele între ele și formați două afișe, unul pentru fig. A și altul pentru fig. B. Răspunsurile voastre arată cât de bine ați învățat noțiunile din unitatea tematică pe care ați încheiat-o.



Flagelarea, Piero della Francesca

A

- I. Privește cu atenție fig. A, apoi răspunde cerințelor de mai jos.
 1. Realizează o scurtă descriere a subiectului.
 2. Ce tip de compoziție este? (statică/dinamică, figurativă/nonfigurativă) Argumentează-ți răspunsul.
 3. Observă grupul de trei personaje din dreapta imaginii. Care sunt proporțiile lor?
 4. Care este schema compozițională pe care a utilizat-o artistul în această compoziție?
 5. Privește și analizează ce tip de vestimentație și coafuri au personajele din imagine. În ce epocă poți să le încadrez?
 6. Care sunt axele dominante (liniile de forță) în compoziție?
 7. Toate personajele din această compoziție au aceleași proporții?
 8. Ce emoții transmit personajele din dreapta imaginii? Dar cele din centru?



Familie de acrobați cu maimuță, Pablo Picasso

B

II. Privește cu atenție fig. B, apoi răspunde cerințelor de mai jos.

1. Realizează o scurtă descriere a subiectului.
2. Ce tip de compoziție este? (statică/dinamică, figurativă/nonfigurativă) Argumentează-ți răspunsul.
3. Observă personajele din imagine. Apreciază care sunt proporțiile lor?
4. Care este schema compozițională pe care a utilizat-o artistul în această compoziție?
5. Privește și analizează vestimentația personajelor.
6. Care sunt liniile de forță în compoziție?
7. Ce emoții transmit personajele? Dar maimuța?
8. Cum a realizat artistul expresivitatea personajelor?

Evaluare

Rezolvă sarcinile de mai jos, apoi evaluează-te cu ajutorul punctajului dat. Adaugă un punct din oficiu.

I. Transcrie pe o fișă din mapa ta de lucru enunțurile de mai jos și completează spațiile punctate cu informațiile potrivite:

0,5 p 1. Primul număr irațional descoperit în istoria umanității se numește Este cunoscut și sub numele de ... sau

0,5 p 2. Forma corpului este expresivă prin ..., ..., ... și

0,5 p 3. Schema compozițională se bazează pe Aceasta poate fi de mai multe tipuri:

0,5 p 4. Canonul este

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

0,5 p 1. Proporțiile figurilor feminine diferă de cele ale figurilor masculine.

0,5 p 2. Schema compozițională nu trebuie să fie în acord cu caracterul static sau dinamic al compoziției.

0,5 p 3. Albrecht Dürer a construit mai multe canoane de șapte, opt, nouă și zece capete.

0,5 p 4. Proporția este un raport ale părților unui întreg sau între fiecare dintre aceste părți și întreg.

2 p III. Privește figura alăturată și realizează o analiză a compoziției în care să evidențiezi următoarele aspecte: subiectul, tipul compoziției, liniile de forță, canonul în care sunt realizate personajele și cum este redată expresivitatea lor.



Împăratul Iustinian și suita lui, mozaic bizantin (Biserica San Vitale, Ravenna)

3 p IV. Realizează o compoziție figurativă cu personaje, statică sau dinamică, la alegere, în care să urmărești respectarea proporțiilor corpului uman, expresivitatea personajelor și schema compozițională.



„Arta este
gândirea umană
care sfărâmă
orice lanț.”
Victor Hugo

VI

Directții de manifestare în artele vizuale contemporane

Competențe
specifice:
1.1, 1.2,
1.3, 3.1

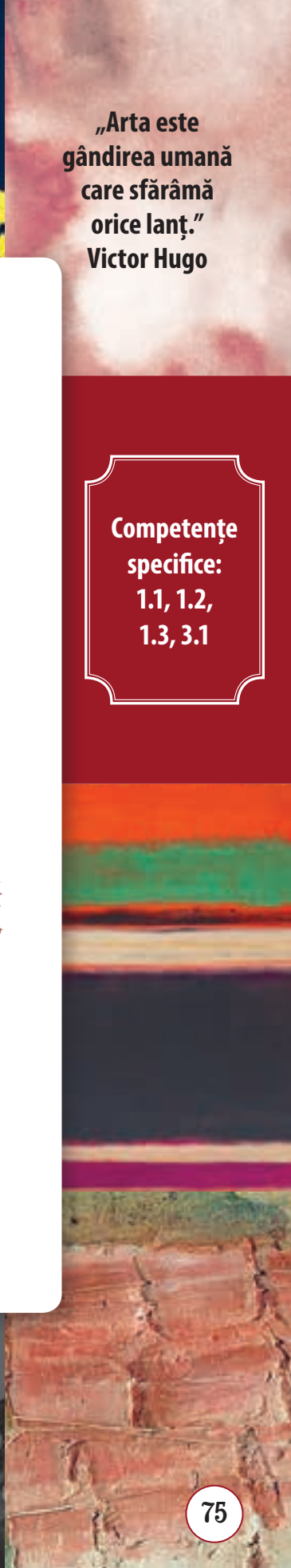
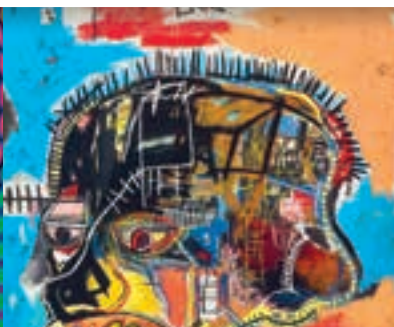
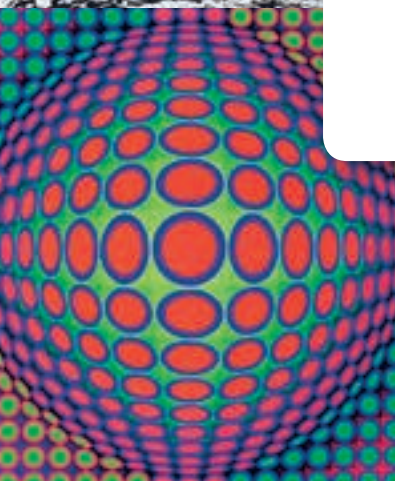
1. Caracteristici și obiective ale artei contemporane

2. Stiluri și curente

3. Arhitectura contemporană

• Recapitulare

• Evaluare



Lecția 1. Caracteristici și obiective ale artei contemporane



Amintește-ți care sunt caracteristicile artei din diferitele perioade istorice pe care le-ai învățat pe parcursul claselor a VI-a și a VII-a, de exemplu: în Evul Mediu sau în Renaștere. Reflectează la modul în care arta este influențată de progresul societăților, de dezvoltarea comercială și industrială, de perioadele de război sau de pace, de religii, concepte și ideologii filosofice, de frământări politice și instabilitate economică.

Arta contemporană începe din **anii 1950-1960** și continuă **până în prezent**.

REȚINE! Delimitarea ei este mobilă în timp și o încadrare cu punct de plecare fix este nerealistă.

Pentru a înțelege și pentru a ști cum să privești arta contemporană, trebuie să cunoști contextul istoric în care ea a apărut.

Contextul istoric

- **Războiul rece** dintre SUA și Europa Occidentală, pe de o parte, și URSS și țările din estul Europei, pe de altă parte, **războaiele** din Vietnam și Afganistan, **schimbările politice** internaționale și **atentatele teroriste** sunt coordonatele istorice ale ultimelor patru decade ale secolului XX.
- Dezvoltarea tehnologiei (internetul) și a comerțului internațional, a schimburilor culturale, fac ca lumea să fie **interconectată**, cu schimburi de informații și bunuri la scară globală, într-un proces numit **globalizare**.
- Diferențele economice existente între țări și conflictele permanente generează fenomenul **migrației** populațiilor.
- Problema **mediului**, a încălzirii globale și a poluării reprezintă o altă mare preocupare a societății.

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



Sac și roșu,
Alberto Burri

A



Cortina de vale,
Christo

B



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



Noaptea, Pierre Alechinsky

C



Ștampila „gratuit”, Claes Oldenburg

D

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

Aplicație



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



Lumină-întuneric, Marina Abramović

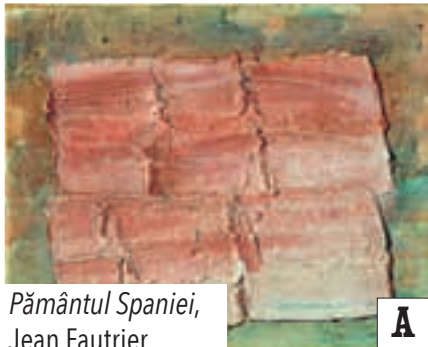
E

Lecția 2. Stiluri și curente



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

2.1. Arta informală



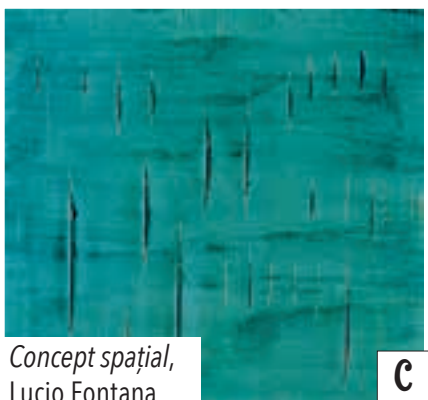
Pământul Spaniei,
Jean Fautrier

A



Sâmbăta noapte,
Willem de Kooning

B



Concept spațial,
Lucio Fontana

C

Arta informală se caracterizează prin **anularea totală a formelor naturaliste** – geometria și imitarea naturii sunt abandonate și prin **spontaneitatea execuției**; pictura și sculptura sunt abordate gestual, expresionist și experimental. Acest curent artistic s-a manifestat în Europa și SUA.

Culoarea și gestul spontan și instinctiv sunt importante în pictura informală (fig. A, B, C, E, F).

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



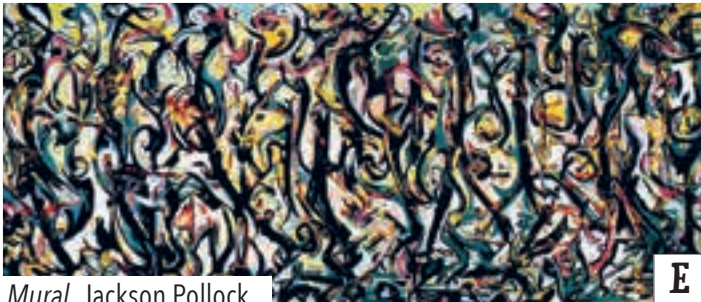
Oval cu puncte, Henry Moore

D

Arta informală se mai numește și **expressionism abstract**, pentru că artiștii își exprimă emoțiile și sentimentele prin forme abstracte și non-figurative.

În pictură s-au conturat două tendințe majore:

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



Mural, Jackson Pollock

E



Jackson Pollock pictând, foto de Hans Namuth

G



Nr. 3 - nr. 13, Mark Rothko

F

Jackson Pollock a renunțat să picteze la șevalet. El întindea pânza pe podea și lăsa să se scurgă culorile direct din recipiente sau din pensulă, după care trasa linii întreșesute. Tehnica sa, numită **dripping** (picurare, scurgere), susține intenția artistului de a picta ce simte, nu ceea ce vede (fig. G).

Aplicații

1. Realizează o pictură utilizând tehnica *dripping*. Folosește o coală de hârtie A2 (sau lipește două foi A3), pensule de diferite dimensiuni și pregătește-ți culorile pe care vrei să le utilizezi. Concentrează-te asupra lucrului, acordă atenție emoțiilor și sentimentelor tale și încearcă să le redai în pictură.
2. Realizează o cercetare aprofundată asupra artei informale, studiind un artist la alegere. Creează o prezentare a operei sale în format electronic sau pe hârtie.

2.2. Pop Art. Op Art. Graffiti Art



„Pop Art privește în lume. Nu arată ca un tablou cu ceva, pare a fi lucrul în sine.” Roy Lichtenstein

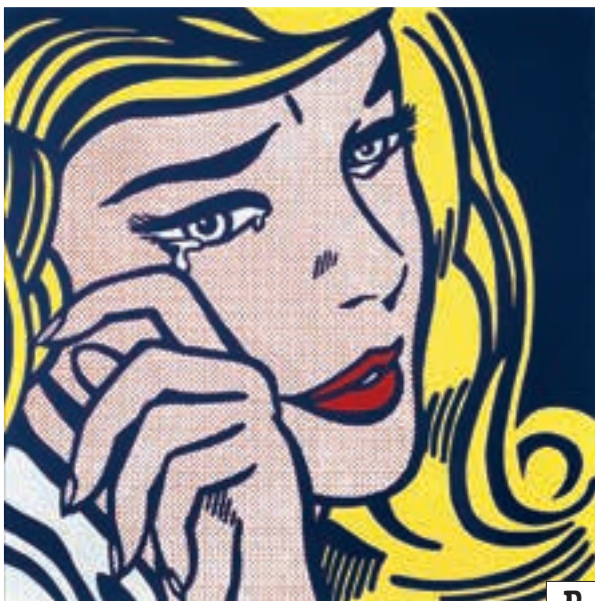
Curentul **Pop Art**, prescurtarea de la „Popular Art”, indică o tendință artistică care s-a manifestat în Europa după 1950 și în America după 1960 și îi are ca reprezentanți pe Andy Warhol și Roy Lichtenstein. **Temele și motivele Pop Art** sunt desprinse din **viața cotidiană**, din **domeniul tehnicii**, al **producției în serie** față de care curentul este critic (fig. A, B). **Pop Art** are în vedere produsele de uz cotidian care sunt promovate publicului prin publicitate și prin mass-media, încurajându-se consumerismul*, adeseori inutil, în ciuda restricțiilor economice impuse în societate după război.



Conservele de supă Campbell, Andy Warhol

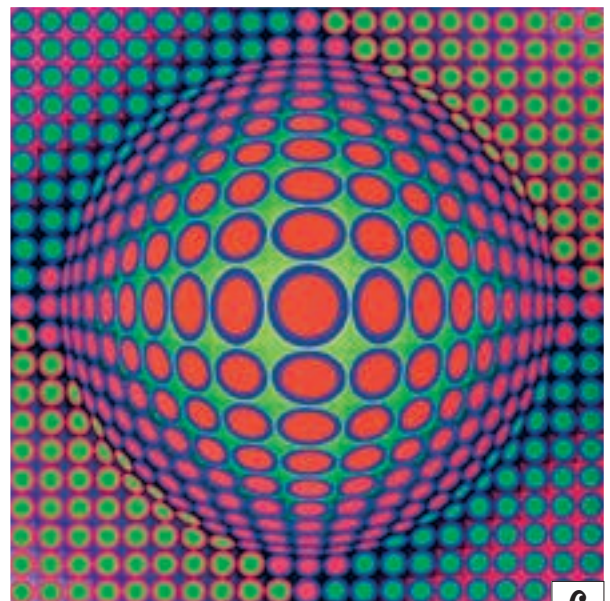
A

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



Fată plângând, Roy Lichtenstein

B



Vega 200, Victor Vasarely

C



Metamorfoze II extras 5, M. C. Escher

D

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

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

Artiștii care au ridicat graffiti la rangul de artă sunt Keith Haring și Jean-Michel Basquiat. Limbajul utilizat de aceștia este cel al benzilor desenate și al publicității. Expresivitatea se bazează pe **deformarea** și **transformarea** caracterelor alfabetului și pe figuri care amintesc de cele ale desenelor animate. **Culoarea** joacă un rol principal în creațiile graffiti (fig. F, G).



Graffiti antic în Pompei, Italia

E



Craniu, Jean-Michel Basquiat

F



Perete în Pisa, Keith Haring

G

Aplicații

1. Cercetează unul dintre curentele studiate: *Pop Art*, *Op Art* sau *Graffiti Art*.
2. Realizează o lucrare de artă în stilul curentului pe care ai ales să-l cercetezi.

2.3. Artă conceptuală. Noul realism. *Arte Povera*



Arta de la sfârșitul secolului XX și începutul anilor 2000 este caracterizată de experimente continue realizate din cele mai diverse materiale.

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

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



Autoportret în oglindă,
Geta Brătescu

A



Biblioteca, Ion Bitzan

B



Una și trei lămpi,
Joseph Kosuth

C

Noul Realism se referă la mișcarea artistică fondată în 1960, în Franța.

„Noul realism – noi moduri de a percepe realul.” a zis Pierre Restany, proclamând noua mișcare. Artiștii urmăresc să fixeze **momente și imagini din viața de zi** cu zi în opera de artă. Unii creează lucrări prin reasamblarea afișelor publicitare, alții reassemblează caroseriile autoturismelor, alții taie în bucăți obiecte din realitate și apoi le reassemblează meticulos pe pânze sau pe panouri (fig. D).

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

Aplicații



1. Realizează o compoziție cu subiect la alegere inspirându-te din curentul Noul Realism. Alege obiecte din jurul tău și compune-le pe un suport din hârtie sau carton.

2. Descoperă informații despre artistul Ion Bitzan și lucrările sale. Realizează o fișă cu informațiile găsite și discută cu un coleg despre ce ai aflat.



Jungla, Daniel Spoerri

D



Fără titlu, Jannis Kounellis

E

2.4. Video-art. Performance

Video-art este o formă de artă contemporană care se bazează pe **utilizarea tehnologiei video** ca mediu **vizual și audio**.

Arta video poate lua multe forme: **înregistrări** care sunt difuzate; **instalații vizualizate** în galerii sau muzee; **lucrări transmise on-line**, distribuite sub formă de **casete video** sau **DVD-uri**; **spectacole** care pot încorpora unul sau mai multe **televizoare**, **monitoare video** și **proiecții**, care afișează imagini și sunete în direct sau înregistrate.

Artistul Nam June Paik a fost fondatorul artei video și unul dintre cei mai creativi artiști postmoderniști care a lucrat în media electronică (fig. A).



Super-autostrada electronică US, Alaska-Hawaii, Nam June Paik

A

Performance este o formă de artă în care **artistul creează și comunică cu corpul lui**, prin poziții statice sau prin acțiune și mișcare (planificată sau spontană). Prin urmare, manifestarea artistică coincide cu actul corpului și cu **desfășurarea scenei**, având loc într-un interval de timp bine definit. **Implicarea publicului** reprezintă un aspect fundamental al spectacolului și poate fi instinctivă, nu este preordonată sau ghidată de artist (fig. B).



Artistul este prezent, Marina Abramović

B

Aplicație

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



Lecția 3. Arhitectura contemporană

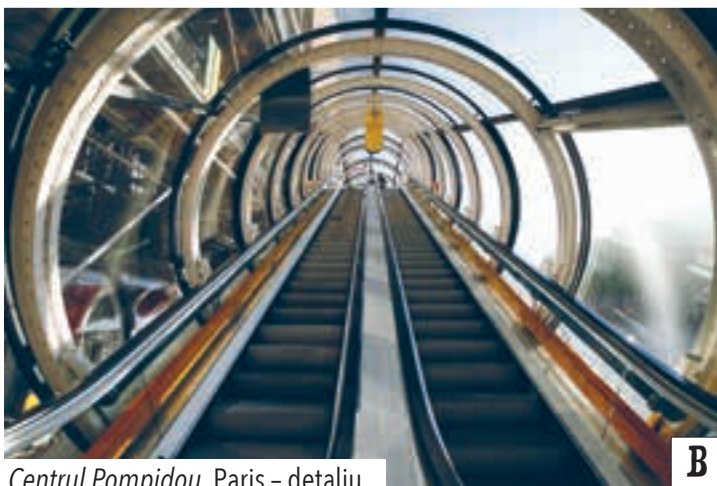
Arhitectura contemporană prezintă o paletă de stiluri **diversă**. Arhitecții lucrează în **stiluri foarte diferite**, de la post-modernism și arhitectură de înaltă tehnologie la forme și design-uri extrem de conceptuale și expresive. Construcțiile sunt tratate ca **volum**, pentru a fi **descompuse și reasamblate liber**, mai mult sau mai puțin integrate în mediul natural sau urban în care sunt inserate. Clădirile sunt foarte variate: unele au structuri din beton învelite în pereți de sticlă sau de aluminiu (fig. **A, B, D**), fațade asimetrice și secțiuni în *cantilever** care atârnă peste stradă (fig. **G**); fațadele sunt proiectate pentru a străluci sau pentru a-și schimba culoarea în funcție de lumina zilei (fig. **C, E, F**).

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



Centrul Pompidou, Paris

A



Centrul Pompidou, Paris – detaliu

B

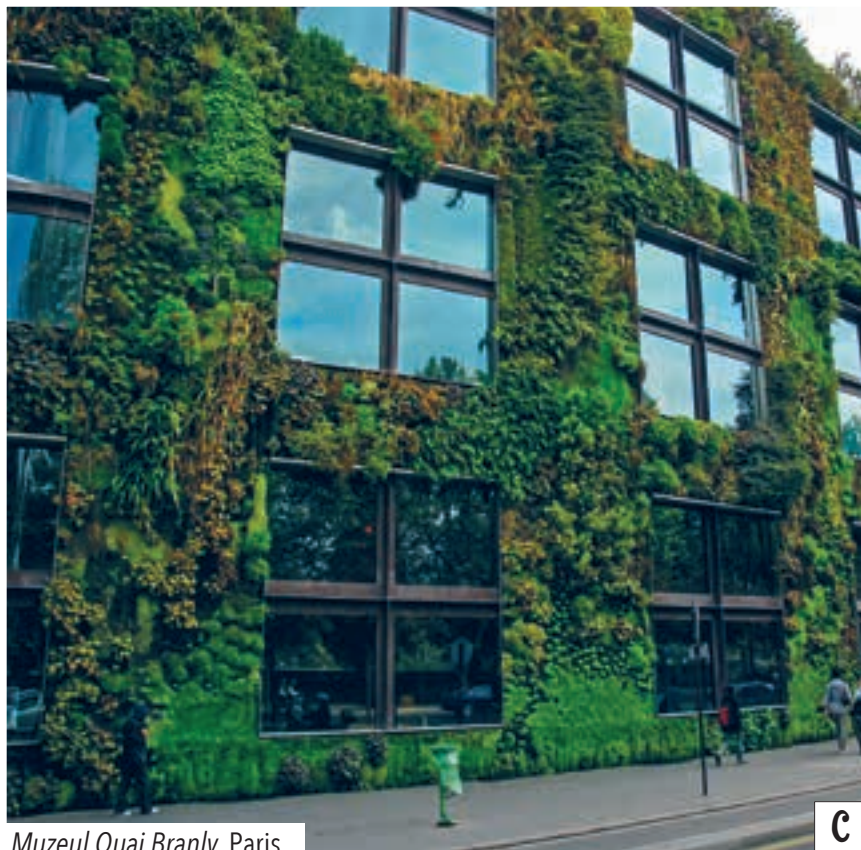
Arhitecții **Renzo Piano și Richard Rogers** au proiectat construcția **Centrului Național de Artă și Cultură Georges Pompidou**, în Paris (fig. **A, B**). Ei au câștigat, în 1971, concursul internațional organizat pentru realizarea acestui edificiu a cărei construcție a durat șase ani.

Centrul *Pompidou* este o instituție culturală dedicată creației moderne și contemporane, în care artele plastice se învecinează cu muzica, cinematografia, cărțile și design-ul. Aici găsim importante galerii de expoziții temporare, săli de spectacole și de cinema, și prima bibliotecă de lectură publică din Europa.



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

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



Muzeul Quai Branly, Paris

C



British Museum, Londra

D

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



Muzeul Guggenheim, Bilbao, Spania

E



Muzeul Guggenheim, Bilbao, Spania – detaliu

F



MAXXI – Muzeul Național al Artelor secolului XXI, Roma

G

Arhitectul **Zaha Hadid** a proiectat, în anul 1998, la Roma, **MAXXI – Muzeul Național al Artelor secolului XXI**. Proiectul reprezintă o sinteză creativă a diverselor aspecte ale arhitecturii contemporane: volume complexe, pereți cu forme curbe, spații amenajate pe mai multe niveluri (fig. G).

Aplicație

Realizează împreună cu un coleg un **proiect** despre **arhitectura contemporană** pe care să-l prezentați colegilor. Căutați, din diverse surse, informații despre alte construcții proiectate de arhitectul **Renzo Piano**, de exemplu, **Centrul Cultural Tjibaou** din Noumea, Noua Caledonie: anul când a fost construit edificiul, caracteristici ale construcției, imagini pe care să le printați sau să le decupați etc. Prezentați subiectul pe foaie de hârtie de format A3 sau A2, apoi lipiți imaginile și notați informațiile găsite, cu creioane colorate sau carioci.

Recapitulare

În unitatea tematică pe care ai parcurs-o ai studiat despre arta și arhitectura contemporane – caracteristici și obiective, stiluri și curente. Utilizează sinteza și harta de mai jos pentru a recapitula ceea ce ai învățat.

Sinteză

Care sunt caracteristicile și obiectivele artei contemporane?

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

Ce este Arta informală?

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

Care sunt temele de inspirație în Pop Art?

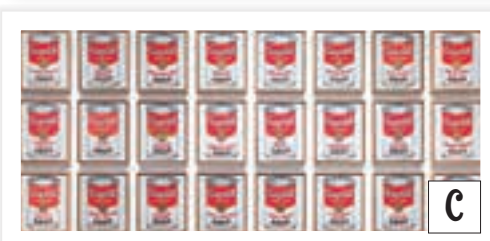
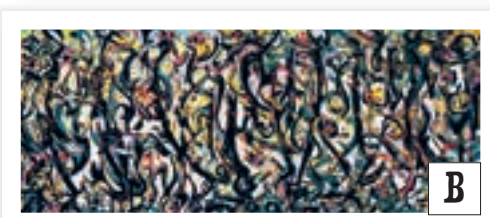
Pop Art se inspiră din imaginile și din limbajul societății de consum. Artiști precum Andy Warhol reproduc în serie imagini ale obiectelor cotidiene, pe care astfel le banalizează și le arată adevărata valoare (fig. C). Temele favorite sunt mâncarea, portretele starurilor de cinema și benzile desenate.

Care sunt curentele și stilurile artistice contemporane?

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

Care sunt caracteristicile arhitecturii contemporane?

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



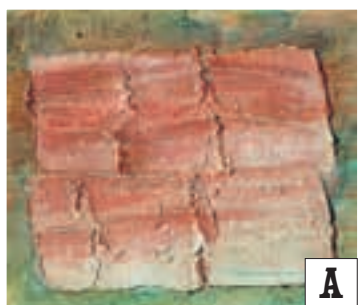
Harta

Arta contemporană

Instrumente și tehnici inovative
 Utilizarea obiectelor de uz cotidian
 Inspirația din cotidian, din inconștient
 și din mijloacele de comunicare în masă
 Intenția de a forma un public reflexiv
 Limbaj global (fig. A, B, C, D)

Stiluri și curente diverse

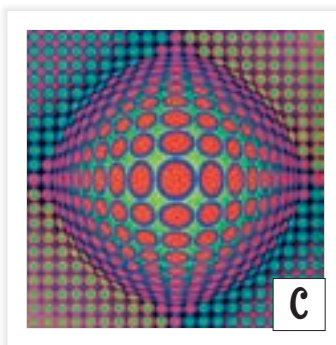
- Arta informală (fig. A) – *expressionism abstract*
- *Pop Art*
- *Op Art* (fig. C)
- *Graffiti Art* (fig. D)
- Arta conceptuală (fig. B)
- Noul Realism
- *Arte Povera*
- *Video Art*
- *Performance*



A



B



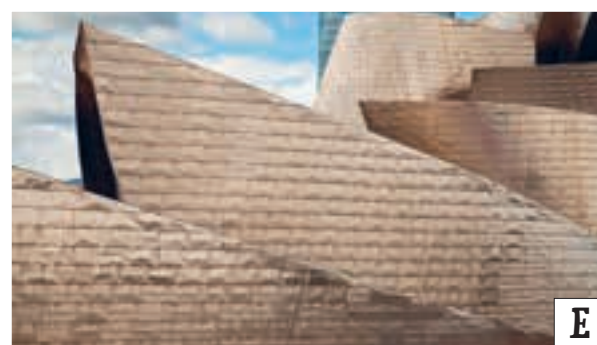
C



D

Arhitectura contemporană

Stiluri diverse
 Arhitecți inovativi și proiecte originale
 Spațiile expoziționale și muzeale primesc
 o atenție deosebită (fig. E)



E

Aplicație

Realizează împreună cu un coleg un **proiect** de sinteză despre stilurile și curentele artei contemporane; include și arhitectura contemporană. Puteți realiza proiectul în *PowerPoint* sau pe hârtie ori carton. Prezentați proiectul, apoi discutați-l cu ceilalți colegi din clasă.

Evaluare

Rezolvă sarcinile de mai jos, apoi evaluează-te cu ajutorul punctajului dat. Adaugă un punct din oficiu.



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

0,5 p a) Artă contemporană se caracterizează prin:

0,5 p b) *Performance Art* este

0,5 p c) *Video-art* este o formă de artă contemporană care se bazează pe

0,5 p d) Proiectul de arhitectură realizat în curtea centrală a *British Museum* din Londra este un exemplu de

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

0,5 p a) Artă contemporană a început din anii 1950–1960 și continuă în prezent.

0,5 p b) Curentul *Arte Povera* este în acord cu artă tradițională.

0,5 p c) Muzeul *Quai Branly* din Paris are o fațadă pe care a fost creat un perete vegetal.

0,5 p d) În lucrările *graffiti* pe primul plan se situează ideea, concepția și procesul creației.

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



A



B



C



D

1 Ion Bitzan,
Artă conceptuală

2 W. de Kooning,
Artă informală

3 Marina Abramović,
Performance

4 Roy Lichtenstein,
Pop Art

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

Recapitulare finală



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

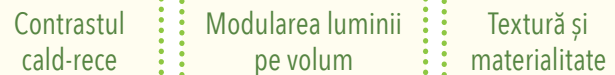
Îți propunem să recapitulezi ceea ce ai învățat în acest an școlar, privind cu atenție hărțile realizate mai jos. Poți să le completezi și cu alte informații pe care le știi deja. Discută cu colegii despre fiecare în parte.



STUDIUL DUPĂ NATURĂ - NATURĂ STATICĂ

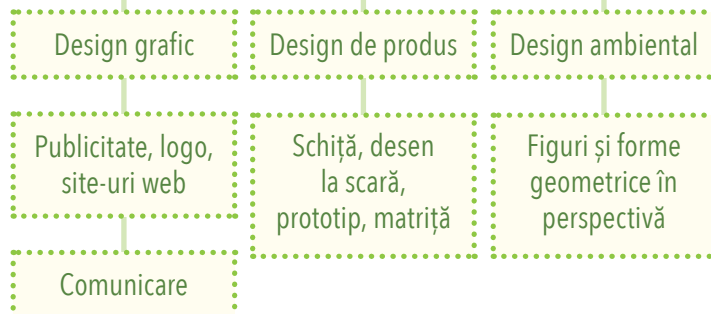


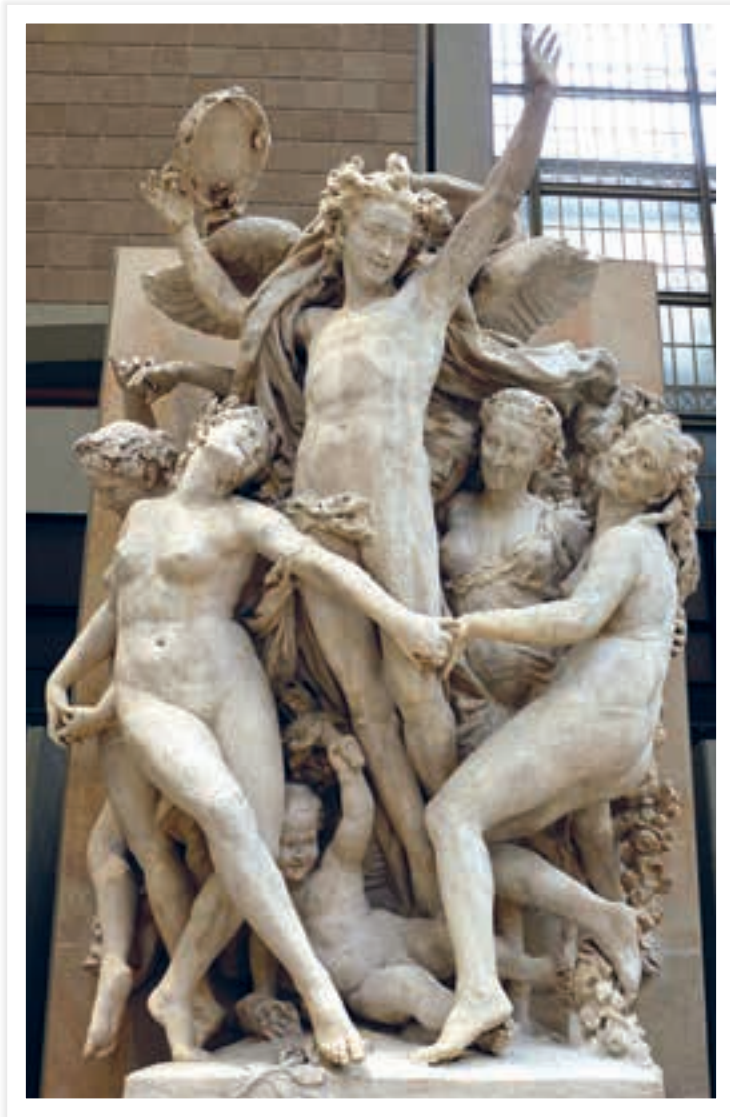
PICTURĂ



DESIGN

Designer





COMPOZIȚIE FIGURATIVĂ CU PERSONAJE

Compoziție
dinamică /
statică

Scheme
compoziționale

Pe registre
verticale sau
orizontale

Axe și linii
de forță

În triunghi,
pătrat,
dreptunghi,
cerc

PROPORȚII

Canon

Praxitele,
Grecia antică

Vitruvius

Leonardo da Vinci
Albrecht Dürer

Anatomie artistică

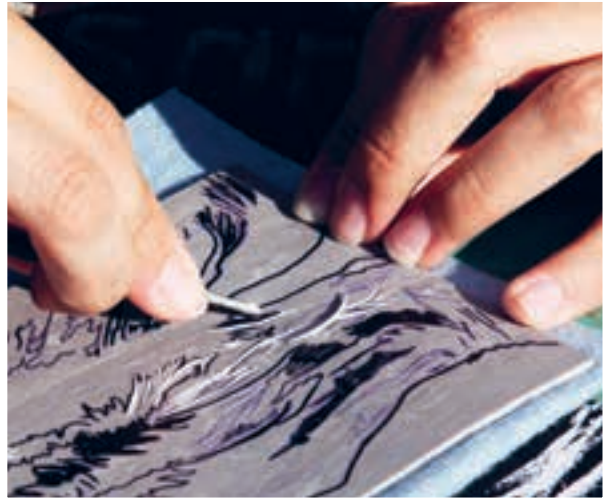
Numărul de aur /
Secțiunea de aur

Geometrie
Arhitectură
Artă
Natură
Univers

Expresivitatea corpului
și a figurii umane

Textură

Identifică **tehnice de lucru** din imaginile de mai jos.



**TEHNICI
DE LUCRU**



Evaluare finală

1. Organizați o **expoziție** a clasei. Selectați, din mapa personală, câte una sau două lucrări din fiecare unitate tematică parcursă în acest an școlar. Fiți cât mai creativi în aranjarea exponatelor.
2. Realizați un **afiș** al expoziției: fotografiați unele lucrări sau detalii ale acestora; editați-le pe computer, apoi printați-le; scrieți titlul expoziției, numele voastre, locul și perioada de desfășurare. Invitați profesori, colegi de la alte clase, părinți, bunici și alți membri ai comunității.
Prezentați exponatele având în vedere următoarele:

1

DESCRIE

- Cum arată?
- Ce anume atrage atenția?
- Ce materiale și instrumente au fost folosite?
- Ce tehnici au fost folosite?
- Ce culori sau forme ies în evidență?

2

ANALIZEAZĂ

- Lucrările sunt armonioase?
- Cum au fost realizate formele geometrice?
- Cum au fost folosite proporțiile, culoarea, valoarea?
- Cum a fost redată textura?
- Cum a fost realizată expresivitatea figurii umane?

3

INTERPRETEAZĂ

- Ce simți când privești lucrările?
- Care crezi că a fost intenția artistului?
- Care crezi că este mesajul?
- Care ar putea fi povestea din spate?
- Pe ce te bazezi?

4

APRECIAZĂ

- În ce constă valoarea lucrărilor?
- În ce constă valoarea expoziției?



Dicționar

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

BANDA LUI MÖBIUS – model de suprafață cu o singură față și o singură margine. Această suprafață a fost descoperită de August Ferdinand Mobius, matematician și astronom german. Banda are proprietatea matematică de a fi neorientabilă.

BRAND – marcă de produs a unei firme renumite.

CAMERĂ OBSCURĂ – cutie paralelipipedică cu interiorul de culoare neagră, cu o deschizătură foarte mică pe care s-a montat o lentilă convergentă; paralel cu deschizătura s-a montat un ecran alb, mat, pe care se poate privi o imagine reală, răsturnată; se aseamănă ochiului uman.

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

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

CROMOLITOGRAFIE – procedeu litografic de imprimat în mai multe culori.

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

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

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

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

FURCĂ STERNALĂ (furca pieptului) – extremitatea inferioară a sternului* cu cele două cartilaje costale fixate de el.

FASONA – a da unui obiect o anumită formă în urma unui proces de prelucrare.

IMAGINE POZITIVĂ – imagine fotografică la care distribuția luminii și a umbrei este identică cu cea reală.

KOUROS – denumire dată unei statui care reprezintă un tânăr bărbat, în perioada arhaică a sculpturii grecești.

LITOGRAFIE – metodă de reproducere și de multiplicare pe hârtie a textelor, a desenelor, a figurilor etc., prin utilizarea de negative imprimate sau desenate pe o piatră specială, calcaroasă; desen sau tablou multiplicat prin litografie.

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

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

ORIGAMI – cuvânt japonez: *ori* – „pliere, îndoire” + *kami* – „hârtie”. Artă tradițională japoneză care pornește de la plierea unui pătrat de hârtie pentru a reprezenta elemente din mediul înconjurător sau personaje imaginare. A luat naștere în Orientul Îndepărtat, fiind la început o ocupație a membrilor curților imperiale. Cu timpul, origami a devenit un instrument de educație și terapie. Denumirea de origami a fost adoptat în anul 1880, până atunci arta plierii hârtiei fiind denumită *orikata*. Artă origami din zilele noastre acoperă o zonă largă de forme, de la ceasuri cu cuc și dragoni, până la forme simple care exprimă mai degrabă spiritul decât forma unei imagini.

PRESĂ TIPOGRAFICĂ – unealtă sau mașină care execută operațiunea de presare a hârtiei în timpul procesului de tipărire.

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

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

STERN – (osul pieptului) os nepereche, plat și alungit, situat median în partea anterioară a toracelui, cu direcție oblică de sus în jos și dinapoi înainte. Pe schelet el este așezat între cele două clavicule și între primele șapte perechi de coaste.

SIMFIZĂ PUBIANĂ – articulație imobilă care unește prin ligamente cele două lame ale pubisului (extremitatea anterioară a celor două oase iliace).

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

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

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

Manualul este prezentat în variantă
tipărită și în variantă digitală.

Varianta digitală are un conținut
similar celei tipărite.

În plus, cuprinde o serie de activități
multimedia interactive de învățare
(exerciții interactive, jocuri educaționale,
animații, filme, simulări).

*Arta nu este ceea ce vezi, ci ceea
ce îi faci pe alții să vadă.*

Edgar Degas

LITERA

Tradiție din 1989

 www.litera.ro

ISBN 978-606-33-5472-4



9 786063 354724