

MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII

Elena Stoica
Imets László

Adina Grigore
Patricia Stocheci

EDUCAȚIE PLASTICĂ

CLASA A VIII-A



Acest manual este proprietatea Ministerului Educației și Cercetării.

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

Acest manual școlar este realizat în conformitate cu
Programa școlară aprobată prin OM Nr. 3393/ 28.02.2017.

116 111 – numărul de telefon de asistență pentru copii

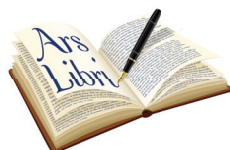
MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII

Elena Stoica
Imets László

Adina Grigore
Patricia Stocheci

EDUCAȚIE PLASTICĂ

CLASA A VIII-A



Inspectoratul Școlar al Județului/ Municipiului
Școala/ Colegiul/ Liceul

ACEST MANUAL A FOST FOLOSIT DE:

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

- * Pentru precizarea aspectului manualului se va folosi unul dintre următorii termeni: nou, bun, îngrijit, neîngrijit, deteriorat.
- Cadrele didactice vor verifica dacă informațiile înscrise în tabelul de mai sus sunt corecte.
 - Elevii nu vor face niciun fel de însemnări pe manual.
 - Manualul este distribuit elevilor în mod gratuit și este transmisibil timp de patru ani școlari, începând cu anul școlar 2020-2021.

Educație plastică. Manual pentru clasa a VIII-a.

Elena Stoica, Imets László, Adina Grigore, Patricia Stocheci

Referenți științifici:

Conf. univ. dr. Dorin Grecu, Universitatea din Pitești

Prof. grad didactic I Ginuța Duță, Școala Gimnazială „Mircea cel Bătrân” Pitești

Copyright © Editura Ars Libri, 2020

Toate drepturile rezervate

ISBN: 978-606-36-1350-0

Editura Ars Libri

Str. Victoriei, bl. Z1, sc. D, ap. 1

oraș Costești, județul Argeș

Tel: 0248 546 357; 031 82 82 293;

e-mail: arslibri@yahoo.com

www.edituraarslibri.ro

Editor: Adina Grigore

Coordonator colecția „Manuale școlare”: Prof. Adina Grigore

Redactor-șef: Prof. Cristina Ipate-Toma

Tehnoredactare, grafică și design: Mihai Ștefănescu

Coperta: Patricia Stocheci

Credite foto: Depositphotos, pixabay.com

Machetare și prepress: Mihai Ștefănescu

Tipărit la Polichrom Industry 2006 SRL, Costești, Argeș

ISO 9001: 2015

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României

Educație plastică : clasa a VIII-a / Elena Stoica, Adina Grigore, Imets

László, Patricia Stocheci. - Buzoești :

Ars Libri, 2020

ISBN 978-606-36-1350-0

I. Stoica, Elena

II. Grigore, Adina

III. Imets, László

IV. Stocheci, Patricia

37

Orice preluare, parțială sau integrală a textului, a graficii sau a formatului digital al acestui manual se face doar cu acordul expres în scris al Editurii Ars Libri.

Acest manual, în format tipărit și electronic, este protejat de legile române și internaționale privind drepturile de autor, drepturile conexe și celelalte drepturi de proprietate intelectuală.



CUPRINS

INSTRUCȚIUNI DE UTILIZARE A MANUALULUI.....	5
COMPETENȚE GENERALE ȘI COMPETENȚE SPECIFICE.....	7
Recapitulare.....	8
Evaluare inițială.....	9

I. LIMBAJUL PLASTIC11

1. Elemente de perspectivă: reprezentarea punctului, a dreptei, a figurilor și a corpurilor geometrice în perspectivă	12
2. Noțiuni generale de design; design grafic, design de produs, design ambiental	25
3. Recapitulare	29
4. Evaluare	29

II. NOȚIUNI DE CULTURĂ ARTISTICĂ31

1. Privire de ansamblu asupra direcțiilor de manifestare în artele vizuale contemporane	32
2. Recapitulare	36
3. Evaluare	36

III. TEHNICI SPECIFICE ARTELOR PLASTICE37

1. Reprezentare grafică și cromatică, construcții tridimensionale, modelaj, modelare computerizată, fotografiere	38
2. Recapitulare	47
3. Evaluare	48

IV. COMPOZIȚIA PLASTICĂ	49
1. Studiul după natură, creion și culoare: natură statică	50
2. Modularea luminii pe volum	57
3. Textură și materialitate	60
4. Expresivitatea corpului și a figurii umane (compoziții figurative cu personaje). Proporțiile corpului uman	62
5. Compoziția decorativă pe baza modificării succesive a spațiului în cadrul unei liniaturi inițiale	68
6. Recapitulare	71
7. Evaluare	72

V. PROIECTE ȘI EVENIMENTE	73
1. Afiș de promovare	74
2. Recapitulare	77
3. Evaluare	78

Recapitulare finală	79
Evaluare finală	80

Notă: *Lucrările de artă la care nu sunt precizați autorii aparțin coautorilor manualului.*

Instrucțiuni de utilizare a manualului

Conținutul manualului digital cuprinde integral conținutul manualului în variantă tipărită, având în plus (sau în locul ilustrațiilor de pe hârtie) elemente specifice precum: exerciții interactive, jocuri educaționale, animații, filme și simulări. Navigarea este consistentă, permite parcurgerea manualului și revenirea la activitatea de învățare precedentă.

Manualul digital conține activități multimedia interactive de învățare (AMII), după cum urmează: statice, animate și interactive.


Manualul în format electronic poate fi accesat și utilizat pe orice PC/ tabletă/ smartphone cu procesor minimum de 800 MHz, 512 MB RAM, 1GB spațiu disponibil de stocare.


o **Sistem de operare** - Windows Vista+, Android 4.03+, Linux (Ubuntu 14.04, Linux Mint 16, Debian GNU/Linux 7.0, OpenSUSE 13.1), OS X 10.9+, iOS 7.1.X+

o **Browser - Google Chrome 31+** (Windows Vista+, Android 4.03+, Linux, OS X 10.9+, iOS 7.1.X+) **Mozilla Firefox 25+** (Windows Vista+, Android 4.03+, Linux, OS X 10.9+) **Internet Explorer 10+** (Windows 7+) **Safari 7+** (OS X 10.9+, iOS 7.1.X+)



o **Rezoluție minimum** 1024 x 768 pixeli


Rularea aplicației pe calculator, tabletă, smartphone se realizează online prin accesarea adresei de web indicată, scrisă în bara de adresă a browser-ului.

o Butonul **Ajutor**  conține un ghid de utilizare a butoanelor de navigare prezente în manual, și anume:

o Butonul **Cuprins**  conține titlurile unităților și ale subunităților manualului și pagina la care se află fiecare. Dând clic pe cuprins, se poate merge la fiecare dintre acestea printr-un clic pe tema respectivă.

o Saltul direct la o anumită pagină se poate face prin introducerea numărului de pagină dorit în caseta din bara de butoane de sus, după care se apasă tasta **Enter**.


o Pentru a parcurge manualul pagină cu pagină, se dă clic pe butonul  pentru a merge înainte, iar pentru a vedea paginile din urmă, se dă clic pe butonul .

o Butonul **Ajutor contextual**  oferă indicații despre modul în care trebuie parcurse activitățile multimedia interactive de învățare și se află poziționat la fiecare dintre acestea.

o Butonul **Validare**  este pentru validarea corectitudinii rezolvării unui item.

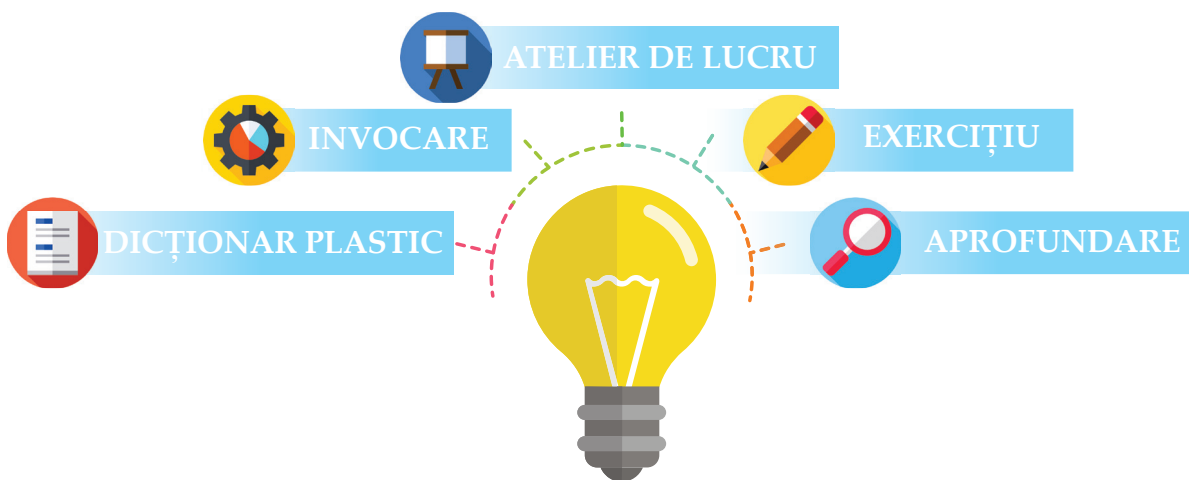
o În cazul în care se dă clic pe acest buton și apare **Felicitări! Ai răspuns corect!**, se confirmă rezolvarea corectă a itemului.

o În cazul în care se dă clic pe acest buton și apare **Ai greșit! Mai încearcă!**, itemul este rezolvat greșit.

o Pentru reluarea unui exercițiu interactiv, se dă clic pe butonul **Reia exercițiul**. 

- o  Pornire pentru secvențele AMII animat video
- o  Pauză pentru secvențele AMII animat video
- o  Stop pentru secvențele AMII animat video
- o  Vizualizarea imaginii mărite
- o  Pornire videoclip animat
- o  Exercițiu interactiv
- o  Închidere a ferestrei curente

Simboluri



COMPETENȚE GENERALE ȘI COMPETENȚE SPECIFICE

1. Receptarea cu sensibilitate și spirit critic a mesajelor artistic-vizuale în scopul formării culturii artistice de bază

- 1.1. Contextualizarea unor mesaje artistice receptate în cazurile artelor cinetice: teatru, film, TV, computer etc.
- 1.2. Utilizarea criteriilor valorice proprii în analiza lucrărilor de artă
- 1.3. Observarea unor direcții de manifestare în artele vizuale contemporane

2. Utilizarea de instrumente și tehnici variate specifice artelor vizuale plastice și decorative

- 2.1. Punerea în valoare a caracteristicilor instrumentelor și a potențialului expresiv al tehnicilor aplicate, în contexte diferite
- 2.2. Valorizarea, în contexte variate, a caracteristicilor expresive ale limbajului plastic și decorativ în compoziții și în mediul înconjurător

3. Exprimarea ideilor, sentimentelor și a mesajelor, utilizând limbajul artistic - vizual în contexte variate

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

RECAPITULARE

1. Dacă lucrurile, datorită îndepărtării lor de ochi apar mărunte, este firesc ca între ochi și lucruri să se afle mult aer care împiedică viziunea clară a formelor, amănuntele neputând fi zărite ... Prin urmare, tu, pictore, vei schimba aceste lucruri mici și nu le vei isprăvi. Detaliile se pierd pe măsură ce obiectele se îndepărtează.

Leonardo da Vinci

Acest lucru este valabil și în cazul culorilor.

- La ce efect al culorilor face referire?
- Denumește tipul de perspectivă identificată în fiecare tablou.



Claude Monet
Podul Waterloo



Giovanni Battista
Orașul Pompeii

2. Alege varianta corectă de răspuns:

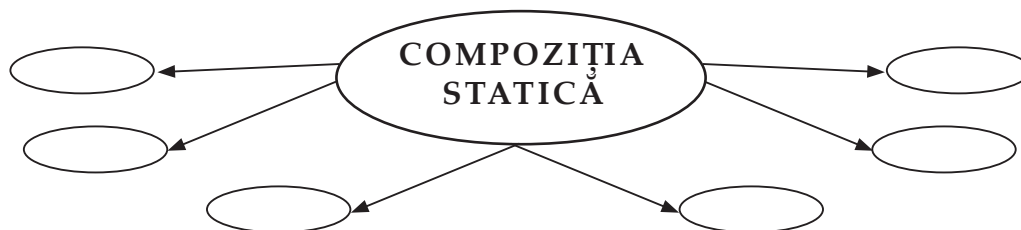
- Divizarea tușei de culoare, suprapunerea transparentă și reprezentarea tonalităților cromatice sunt procedee prin care se realizează:
 - perspectiva
 - modularea
 - valorația
- Creatorul stilului neoromânesc este:
 - Ion Mincu
 - Theodor Aman
 - Ion D. Neguțici
- Arhivarea de informații sau de lucrări strănse/ create pe parcursul unei perioade de timp, pe un anumit subiect de interes se numește:
 - expoziție
 - portofoliu de documentare
 - portofoliu de promovare
- Sculptorii români reformatori ai concepției privind raportul volum-spațiu-timp sunt:
 - Dimitrie Paciurea și Ion Jalea
 - Gheorghe Anghel și Constantin Brâncuși
 - Constantin Brâncuși și Dimitrie Paciurea

3. Notează cu A propozițiile adevărate și cu F pe cele false:

- Proporționarea presupune stabilirea raportului corect dintre două sau mai multe părți componente ale unui întreg.
- Arta 1900 este o pictură.
- Compoziția statică transmite stări de agitație, tensiune, exuberanță, forță, conflict, opoziție, dramatism.

4. **Brainstorming**

Completează cu răspunsurile tale ce stări transmite compoziția statică.



EVALUARE INIȚIALĂ

1. *Natura este un bun profesor.*

Leonardo da Vinci înfățișează într-o schiță un șir de copaci care se îndepărtează. Fiecare copac pierde un mic detaliu până când cei din apropierea orizontului sunt doar o simplă formă.

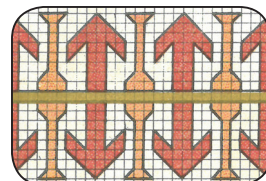
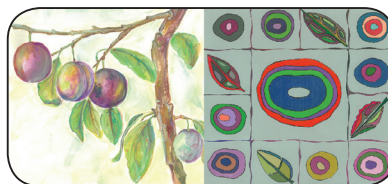
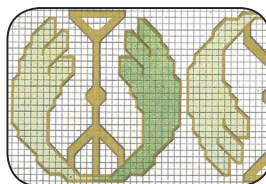
La ce tip de perspectivă se face referire?



1 × 0,25 puncte = 0,25 puncte

2. Realizează corespondența.

- a. Simetria
- b. Modulul
- c. Repetiția
- d. Stilizarea
- e. Alternanța



4 × 0,25 puncte = 1 punct

3. Observă compoziția *Carieră de piatră din Bibémus* de Paul Cézanne.

Bibémus de Paul Cézanne.

În analiza lucrării, vei avea în vedere următoarele cerințe:

- a. Precizează cel puțin 4 culori folosite și specifică o semnificație a fiecăreia.

0,25 puncte × 8 = 2 puncte

- b. Numește efectele spațiale ale culorilor.

0,25 puncte × 4 = 1 punct

- c. Denumeste cele 2 tipuri de culori care sugerează apropierea, respectiv depărtarea.



Paul Cézanne
Carieră de piatră din Bibémus



0,25 puncte × 2 = 0,5 puncte

4. Notează cu A propozițiile adevărate și cu F pe cele false.

- a. Din punctul de vedere al aspectului, creioanele se împart în 2 grupe mari: H-urile și B-urile.
- b. Tezaurul arheologic de la Pietroasa aparține vizigoților.
- c. Compoziția dinamică conține contraste de culoare, linii modulate și are ritm activ.

0,25 puncte × 3 = 0,75 puncte

5. Notează cu S compozițiile statice și cu D pe cele dinamice.
 Identifică tablourile cu mai multe centre de interes și numește-le.

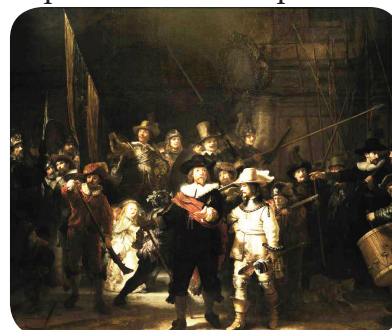
0,25 puncte × 10 = 2,5 puncte



Pieter Bruger, *Dansul țăranului*



Paul Klee, *Senecio*



Rembrandt van Rijn,
Rondul de noapte



Edgar Degas,
Magazinul de pălării



Paul Gauguin,
Femei cu păr roșu și floarea-soarelui



Edvard Munch,
Țipătul



6. Jurnalul dublu

Completează jurnalul după model și realizează interevaluarea împreună cu un coleg.

Monumente	Stil
Biserica Mănăstirii Hurezi	brâncovenesc
Cetatea de la Alba Iulia	
Biserica Domnească din Curtea de Argeș	
Biserica din Densuș	
Catedrala Sf. Mihail din Cluj-Napoca	

0,25 puncte × 4 = 1 punct

Se acordă un punct din oficiu.

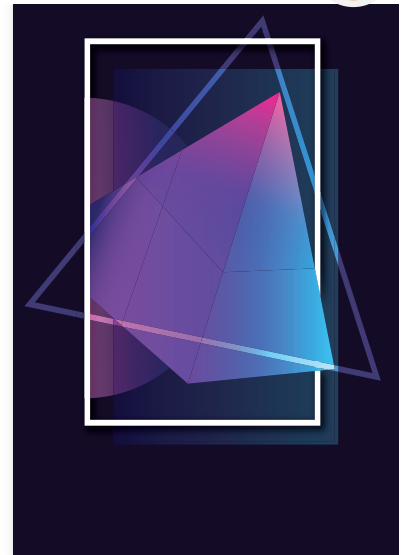
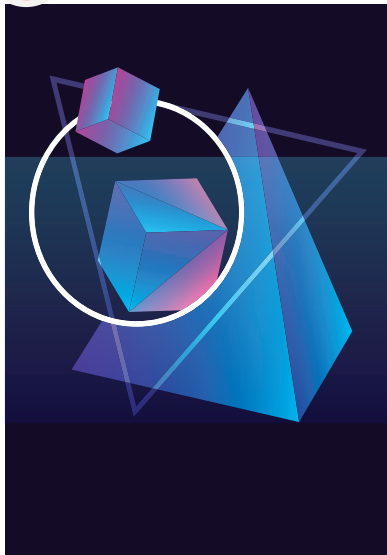
Total - 10 puncte

Acordă-ți punctajul pentru fiecare item rezolvat și evaluează-te cu ajutorul unui coleg. Profesorul va puncta fiecare item în același tabel.

Autoevaluare	Interevaluare (evaluarea unui coleg)	Evaluare (profesor)

I. LIMBAJUL PLASTIC

1. Elemente de perspectivă:
reprezentarea punctului, a dreptei, a figurilor și a corpurilor geometrice în perspectivă
2. Noțiuni generale de design; design grafic, design de produs, design ambiental
3. Recapitulare
4. Evaluare



Structuri digitale



Muzeul Luoru



Design de produs

1. ELEMENTE DE PERSPECTIVĂ: REPREZENTAREA PUNCTULUI, A DREPTEI, A FIGURILOR ȘI A CORPURILOR GEOMETRICE ÎN PERSPECTIVĂ



NOȚIUNI INTRODUCATIVE

În pictură, perspectiva este totodată și oiștea și toiagul.

Leonardo da Vinci, Regula 497

Pentru a înțelege desenul proiectiv este necesar să deținem noțiuni de desen geometric, care se bazează pe cunoștințele de geometrie plană.

Prin desenul tehnic se înțelege reprezentarea grafică a unui obiect, realizată pe baza unor reguli și a unor convenții stabilite în acest scop (reprezentarea unei concepții tehnice).

La baza desenului tehnic stă geometria sau mai precis două discipline ale acesteia:

- **Desenul geometric** - care se ocupă de reprezentarea grafică, exactă a figurilor geometrice plane;
- **Desenul în perspectivă (proiectiv)** - care se ocupă de reprezentarea exactă a formelor geometrice spațiale.

În executarea unui desen geometric se folosesc următoarele materiale specifice de lucru:

- hârtie de desen opacă
- creioane: tari sau dure (H1, H2, H8) cu tărie mijlocie (HB, BHB, B2, B3)
- echere: la 45° , la 60° și la 30°
- rigla (linia gradată)
- compas
- raportor

Înșușirea desenului tehnic este condiționată de cunoașterea și de folosirea normelor unice, privind executarea unor elemente, a unor obiecte etc.

Normele sunt cunoscute sub numele de standarde de stat (STAS), norme privind forma și dimensiunea hârtiei, tipuri de linii folosite, reguli privind reprezentările respective.

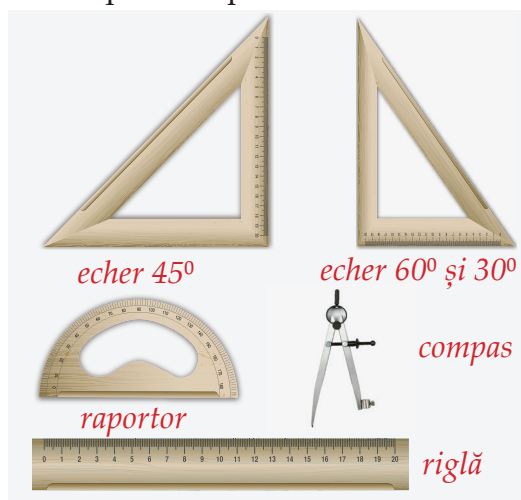
Pentru ca un desen să fie cât mai sugestiv și cât mai clar, la întocmirea lui se folosesc linii de diferite grosimi. De asemenea, **scrierea** constituie parte integrantă a unui **desen tehnic**, pentru a înlesni citirea acestuia. Scrierea are caracter standardizat (STAS) înclinat la 75° . (Se admite și scrierea dreaptă.)

ABCDEFGH abcdefg

- **Tipuri de linii** folosite în desenul tehnic conform STAS

La întocmirea unui desen tehnic se folosesc diferite tipuri de linii:

- linie continuă
- linie întreruptă
- linie-punct



echer 45°

echer 60° și 30°

raportor

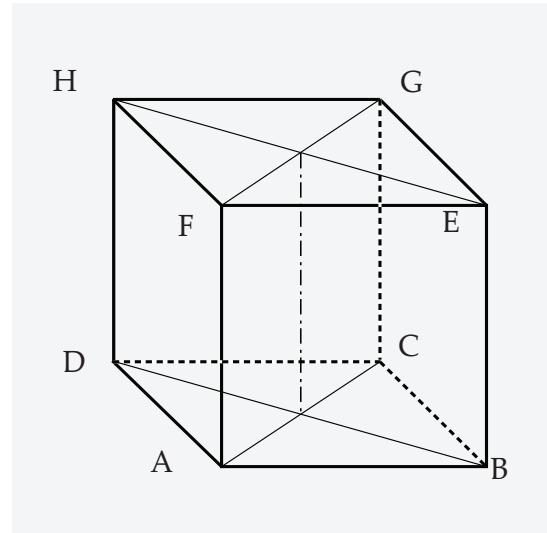
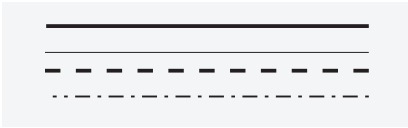
compas

riglă



Ele pot avea grosimi diferite:

- linie groasă folosită pentru contururi
- linie subțire folosită pentru linii ajutoare
- linie întreruptă folosită pentru laturile corpurilor care nu se văd (acoperite)
- linie - punct pentru axe



CONSTRUCȚII GRAFICE

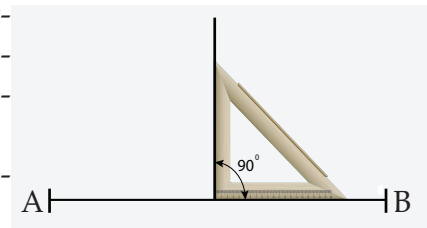
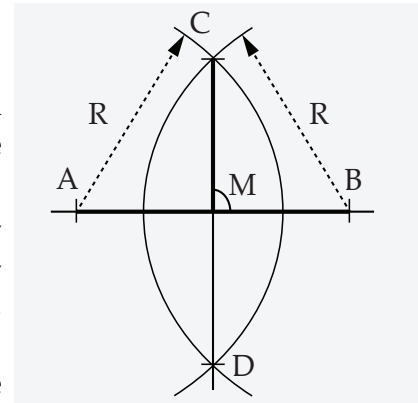
1. Construcția de drepte perpendiculare
2. Construcția de drepte paralele
3. Construcția pătratului
4. Construcția triunghiului

Pentru a realiza construcții grafice, folosim **compasul, echerul și rigla**.



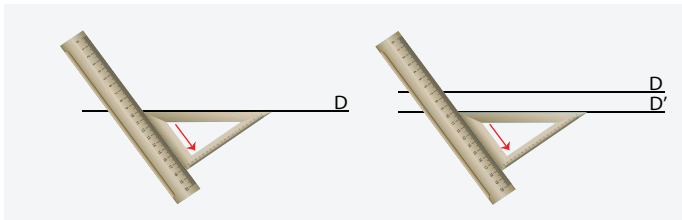
1. Construcția de drepte perpendiculare

- Se dă un segment de dreaptă AB.
- Se cere să se construiască pe el o perpendiculară care să întâlnească mijlocul segmentului dat (ne folosim de compas și de riglă).
- Se așază vârful compasului în punctul A și cu o deschidere de compas (raza R) mai mare decât jumătatea segmentului se trasează un arc de cerc deasupra și sub segment.
- La fel se procedează și din punctul B.
- Unim punctele de intersecție C și D a arcelor de cerc cu o dreaptă care intersectează segmentul AB în punctul M, mijlocul segmentului. Mediatoarea CD este perpendiculară pe segmentul AB în punctul M și împarte segmentul AB în două părți egale.
- Se mai pot obține perpendiculare pe o dreaptă folosind echerul de 45° .

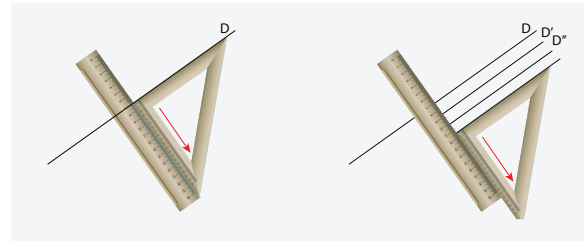
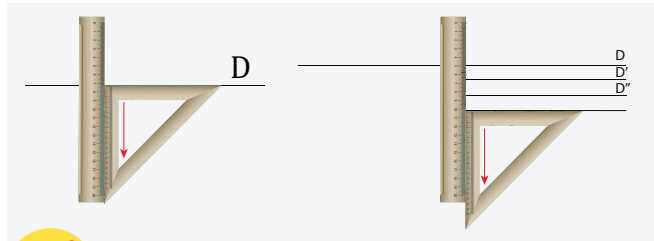


2. Construcția de drepte paralele

- Să se traseze o dreaptă D', paralelă cu o dreaptă D, folosind echer și riglă.
- Se așază echerul cu o catetă sau cu ipotenuza sub dreapta D dată. Apoi pe una dintre laturile libere ale echerului se așază o riglă.
 - Se menține fixă poziția riglei și prin mișcare de translație se deplasează echerul în jos.
 - Se trasează un șir de drepte paralele.

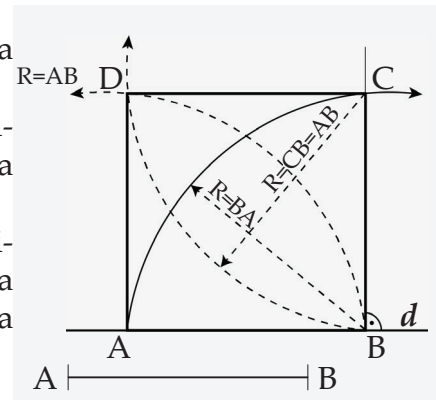


Echerul se deplasează în jos pe direcția săgeții, iar rigla rămâne fixă.



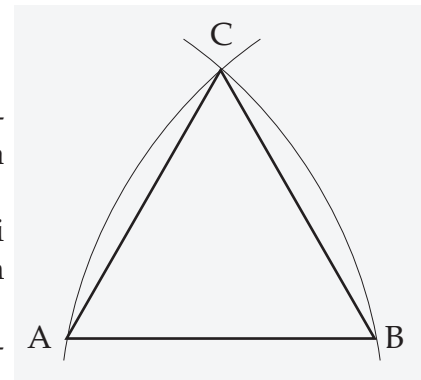
3. Construcția grafică a pătratului

- Se dă dreapta orizontală d și segmentul AB ;
- Pe orizontală d se măsoară segmentul AB care va fi latura orizontală a pătratului;
- Din punctul B se ridică (se trasează) o perpendiculară, utilizând metoda cu echerul de 45° din construcția anterioară;
- Cu vârful compasului în punctul B și cu o deschidere a compasului egală cu segmentul AB (acesta va fi raza $R = BA$), se trasează primul arc de cerc care va intersecta perpendiculara ridicată din punctul B în punctul C ;
- Cu vârful compasului în punctul C , cu raza $R = CB$ (compasul rămâne la același deschidere, egală cu AB) se trasează al doilea arc de cerc, în partea stângă a perpendiculararei BC ;
- Fixând vârful compasului în punctul A , având aceeași rază egală cu AB , se trasează al treilea arc de cerc care intersectează pe cel de al doilea arc în punctul D .
- Unind punctele C cu D , respectiv punctul A cu D prin linii mai groase, se obține pătratul $ABCD$.



4. Construcția grafică a triunghiului echilateral

- Se dă segmentul de dreaptă AB .
- Cu vârful compasului în punctul A și cu o deschidere a compasului AB se trasează un arc de cerc deasupra segmentului.
- Cu vârful compasului în punctul B și cu aceeași deschidere intersectăm arcul de cerc, care se întretaie în punctul C .
- Unind punctele B cu C și C cu A , se obține triunghiul ABC .





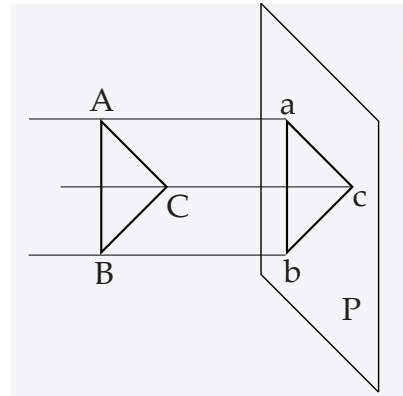
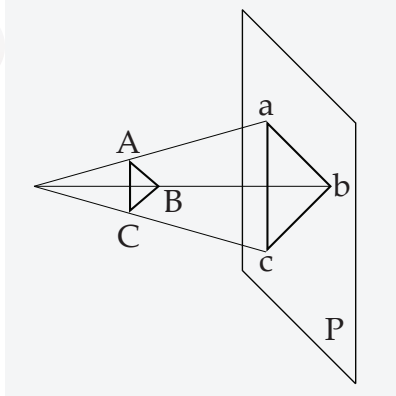
ELEMENTE DE PERSPECTIVĂ

Perspectiva este un mod de reprezentare spațială a obiectelor tridimensionale, pe planul bidimensional de perspectivă, bazat pe experiența vizuală a observării subiective. Imaginea în perspectivă a obiectelor este rezultatul proiecției conice, pentru care se folosesc mijloacele de comunicare vizuală prin metodele geometriei descriptive. Este o disciplină situată între artele vizuale și științele geometriei.

Metoda folosită se numește **metoda proiecțiilor** și se poate realiza prin două sisteme de proiecție:

- **centrală (conică)**, atunci când **proiectantele** pornesc dintr-un centru de proiecție și formează un con de proiecție;

- **paralelă (cilindrică)**, atunci când **proiectantele** sunt paralele între ele.



De regulă, se folosește proiecția cilindrică, **ortogonală**, în care **proiectantele** sunt paralele între ele și perpendiculare pe plan.

Se folosesc trei plane de proiecție care formează **triedrul de proiecție** sau de referință (trei plane și trei axe).

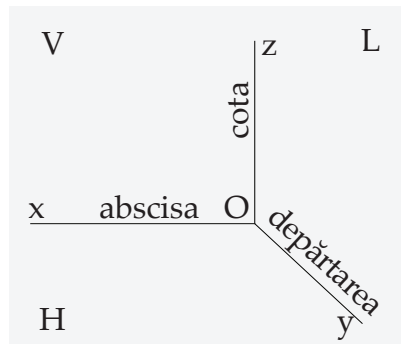
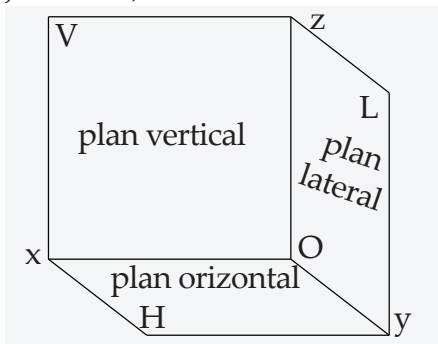
Cele trei plane sunt unite prin cele trei axe: Ox , Oy , Oz .

Axa Ox unește planul H de planul V.

Axa Oy unește planul L de planul H.

Axa Oz unește planul V de planul L.

Pentru a obține proiecția unui obiect pe un plan se folosesc **proiectante** care sunt perpendiculare (linii foarte subțiri) pe planul de proiecție și **linii de ordine** (linii ajutatoare).



Ox - abscisa
 Oy - depărtarea
 Oz - cota (înălțimea)

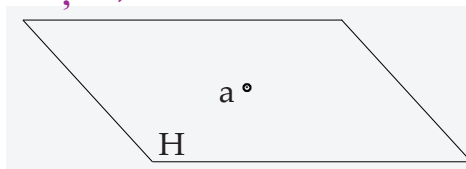
planul orizontal - H
planul vertical - V
planul lateral - L



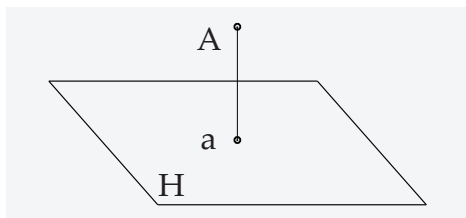
proiectantă - dreaptă dusă prin fiecare punct al unui obiect, al unei figuri etc. cărora li se construiește proiecția pe o dreaptă, pe un plan, pe o suprafață.

REPREZENTAREA PUNCTULUI ÎN PERSPECTIVĂ (PE UN PLAN DE PROIECȚIE)

- Punctele din spațiu se notează cu litere mari (punctul A).
- Proiecțiile pe plan se notează cu litere mici (a pentru planul H, a' pentru planul V, a'' pentru planul L).
- Presupunând că avem planul H, pe el se află a, proiecția punctului A (situat în spațiu deasupra planului H).



a - proiecția punctului A în planul H



Aa - proiectantă

Pentru a afla punctul A din spațiu, se ridică o perpendiculară din punctul a care se află pe planul H la ce distanță se vrea, fixând punctul A din spațiu.



Se dă punctul A în spațiu și planul H. Obține proiecția punctului A pe planul H. Realizează desenul.

a - proiecția punctului A în planul H

Aa - proiectantă

A - punctul din spațiu



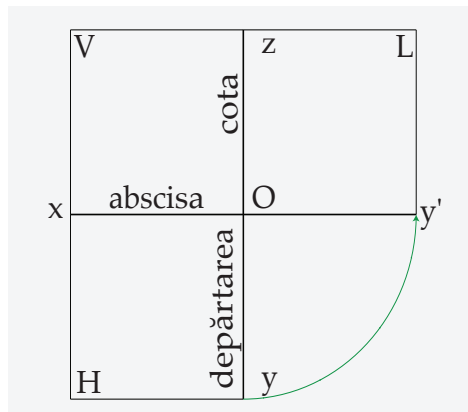
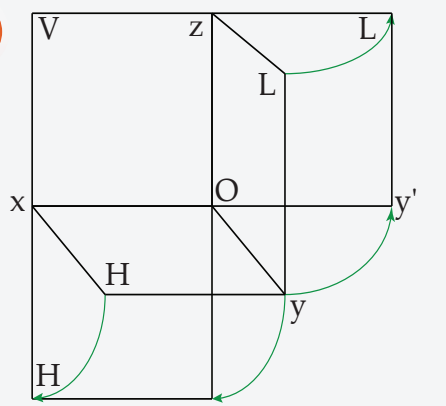
REPREZENTAREA PUNCTULUI ÎN EPURĂ

Pentru a executa o concepție tehnică este necesară și reprezentarea în **epură**. **Epura** este trecerea de la reprezentarea în perspectivă la reprezentarea în plan, într-un singur plan frontal.

Cele trei plane de proiecție se aduc prin rabatare (rotire) într-un singur plan.

Aducerea planelor H și L în același plan cu V se face prin două operații:

- rabaterea planului H în jurul axei Ox
- rabaterea planului L în jurul axei Oz



- **Reprezentarea punctului A în perspectivă când se cunosc coordonatele punctului**

Coordonatele sunt distanțele de la un punct din spațiu la fiecare dintre cele trei plane de proiecție, exprimate în cifre, în funcție de numărul de unități reprezentate.

Ordinea în care sunt trecute pe desen este următoarea: abscisa, depărtarea și cota.

Conform normelor STAS, în triedrul de referință, la reprezentarea în perspectivă, pe axele Ox și Oz, cotele se măsoară în mărimea reală, iar pe axa Oy se reduc la scara 1/2.



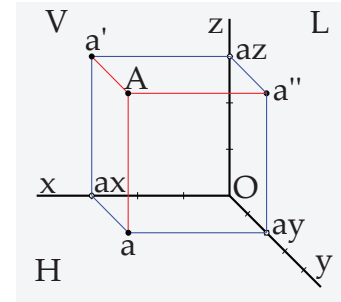
1. Află punctul A din spațiu având coordonatele: 3,4,3.

- Se trasează triedrul.
- Se măsoară pe axe coordonatele date și se notează pe rând cu ax , ay , az .
- Se trasează **liniile de ordine** din punctele de pe axe.
- Se notează proiecțiile pe cele trei plane: a , a' , a'' .
- Se trasează **proiectantele** din punctele a , a' , a'' .

La intersecția **proiectantelor** se obține punctul A din spațiu.

Proiecția punctului A pe cele 3 plane de proiecție: a , a' , a'' :

- punctul a , proiecția pe planul H
- punctul a' , proiecția pe planul V
- punctul a'' , proiecția pe planul L



2. Reprezintă pe cele trei plane de proiecție în perspectivă punctul A, având coordonatele A (3,4,6).

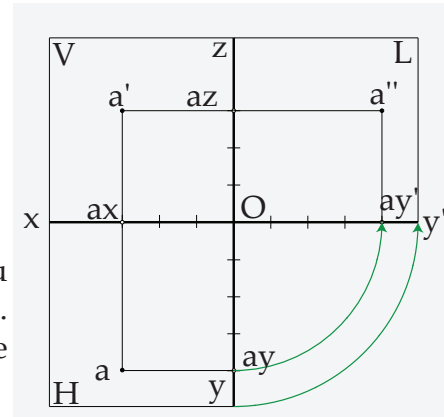


● Reprezentarea punctului A în epură când se cunosc coordonatele punctului

Conform normelor STAS, în triedrul de referință, la reprezentarea în epură cotele nu se reduc pe axa Oy.

- Se dau coordonatele: 3, 4, 3.
- Se trasează triedrul în epură.
- Se măsoară pe axe coordonatele date.

Pe axa Ox se măsoară 3 diviziuni și se notează cu ax , pe axa Oy se măsoară 4 diviziuni și se notează cu ay . În epură depărtarea se măsoară în adevărata mărime. Pe axa Oz se măsoară 3 diviziuni și se notează cu az .



- Punctul ay' se obține prin rabatarea punctului ay cu ajutorul compasului. Din punctul O și cu o deschidere a compasului ay se trasează arc de cerc până intersectează axa Oy'.
- Se trasează **liniile de ordine** (liniile ajutătoare), paralele. La intersecția lor se obțin **proiecțiile** punctului A din spațiu: a , a' , a'' .

REPREZENTAREA DREPTEI ÎN PERSPECTIVĂ PE PLANELE DE PROIECȚIE

● Reprezentarea unui segment de dreaptă în perspectivă

O dreaptă poate avea poziții diferite față de cele trei plane de proiecție:

- Dreaptă paralelă cu un plan de proiecție
- Dreaptă paralelă cu două plane de proiecție
- Dreaptă înclinată față de cele trei plane de proiecție

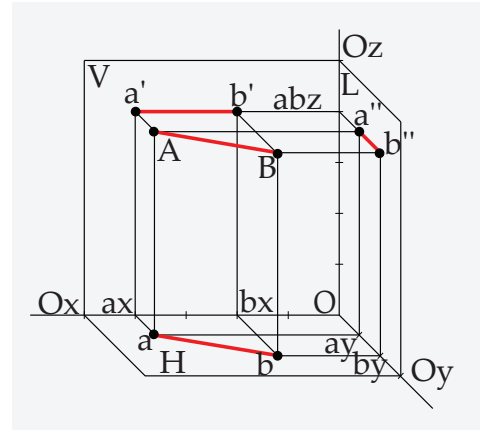
Un segment de dreaptă se reprezintă în perspectivă și în epură asemănător cu reprezentarea unui punct. Deosebirea este că obținem două puncte, extremitățile segmentului.

Reprezentarea dreptelor paralele cu un plan de proiecție și înclinate față de celelalte două se poate face astfel:

- Drepte paralele cu **planul orizontal** de proiecție și înclinate față de celelalte două.
- Drepte paralele cu **planul frontal (vertical)** și înclinate față de celelalte două.
- Drepte paralele cu **planul lateral** și înclinate față de celelalte două.

● **Drepte paralele cu planul orizontal de proiecție și înclinate față de celelalte două – reprezentarea în perspectivă**

- Se dau coordonatele A (4, 2, 4) și B (2, 4, 4).
- Se trasează triedrul (axa Oy redusă la jumătate).
- Se măsoară coordonatele pe cele trei axe (pe Oy reducem la jumătate).
- Se notează pe abscisă ax și bx, pe depărtare ay și by, pe cotă abz.
- Se trasează liniile de ordine din fiecare punct de pe fiecare axă (paralele la axe).
- Se notează la intersecția liniilor de ordine punctele a și b pe planul H, a' și b' pe planul V, a'' și b'' pe planul L.



- Se unesc punctele printr-o linie mai groasă, pentru că sunt **proiecțiile** segmentului AB.
- Din punctele a și b se trasează **proiectantele** paralele cu axa Oz, din punctele a' și b' se trasează **proiectantele** paralele cu axa Oy, din punctele a'' și b'' se trasează **proiectantele** paralele cu axa Ox.

- Urmărind proiectantele, se observă că ele se intersectează astfel: a' cu a și a''.

Intersecția lor formează punctul A, o extremitate a segmentului AB, urmând proiectantele din b', b și b''. Intersecția lor determină punctul B din spațiu.

- Unind punctul A cu punctul B, se află poziția segmentului AB, care este paralel cu planul H.



● **Drepte paralele cu planul orizontal de proiecție și înclinate față de celelalte două – reprezentarea în epură**

- Se dă segmentul de dreaptă AB, paralel cu planul H.
- Se dau punctele: A (4,2,4) și B (2,4,4).
- Să se afle proiecțiile segmentului AB și poziția segmentului față de cele trei plane.

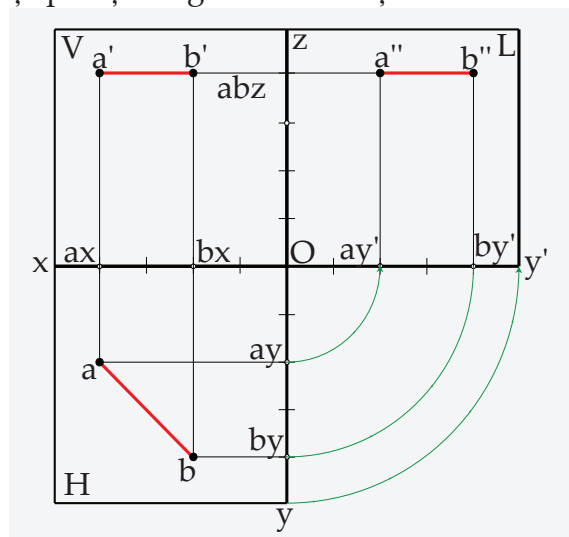
- Se reprezintă triedrul în epură.
- Se măsoară coordonatele segmentului AB pe axe.

- Se notează pe abscisa ax și bx, pe depărtare ay și by, punctele ay și by se rabatează pe prelungirea axei Ox, se notează cu ay' și by', pe cotă se notează cu abz.

- Din fiecare punct obținut pe axe se trasează paralele (linii de ordine) la axele triedrului.

- Se trasează paralele la Oz și la Oy din punctele ax, bx, ay', by' și din punctele ay, by, abz paralele la Ox, Oy'.

- Se notează punctele de intersecție a liniilor și se trasează cu linie groasă continuă **proiecțiile** obținute.



*ab este proiecția segmentului AB în planul H.
a'b' este proiecția segmentului AB pe planul V.
a''b'' este proiecția segmentului AD pe planul L.*

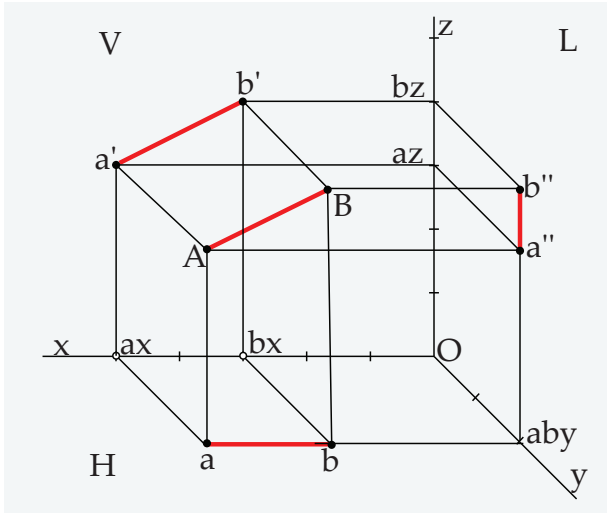
• Drepte paralele cu planul frontal (vertical) și înclinate față de celelalte două – reprezentare în perspectivă

- Se dau coordonatele: A (5, 4, 3) și B (3, 4, 4).
- Se construiește parcurgând aceleași etape ca la dreptele paralele cu un plan orizontal.

ab este proiecția pe planul H.

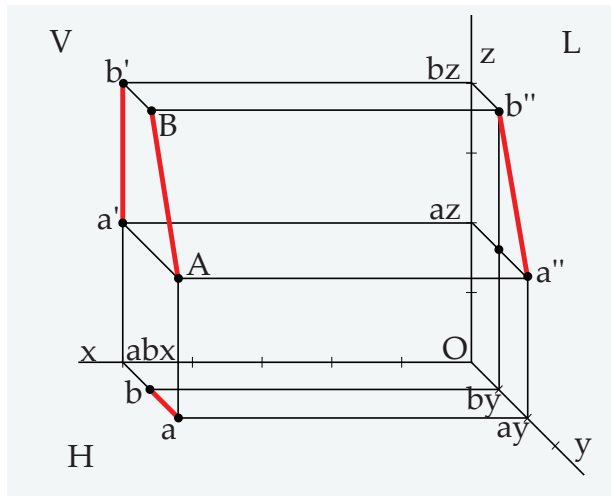
a'b' este proiecția pe planul V.

a''b'' este proiecția pe planul L.



• Drepte paralele cu planul lateral și înclinate față de celelalte două – reprezentarea în epură

- Se dau coordonatele: A (5, 4, 2) și B (5, 2, 4).
- Este același procedeu pentru reprezentarea dreptei paralele cu planul H.



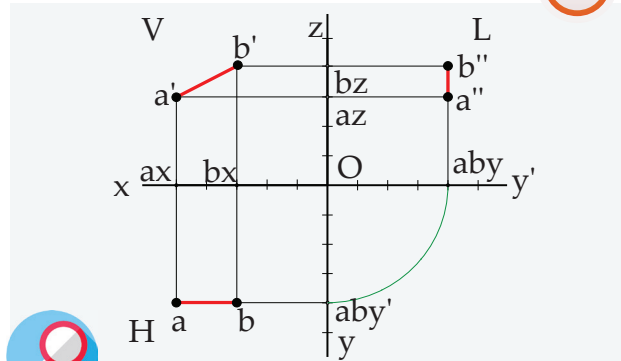
• Drepte paralele cu planul frontal (vertical) și înclinate față de celelalte două – reprezentare în epură

- Se dau coordonatele: A (5, 4, 3) și B (3, 4, 4).

ab este proiecția pe planul H.

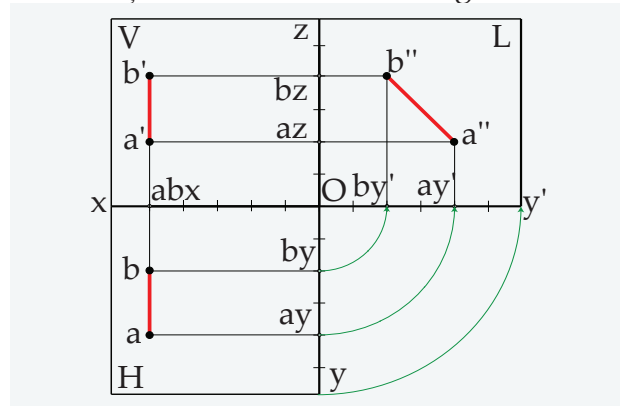
a'b' este proiecția pe planul V.

a''b'' este proiecția pe planul L.



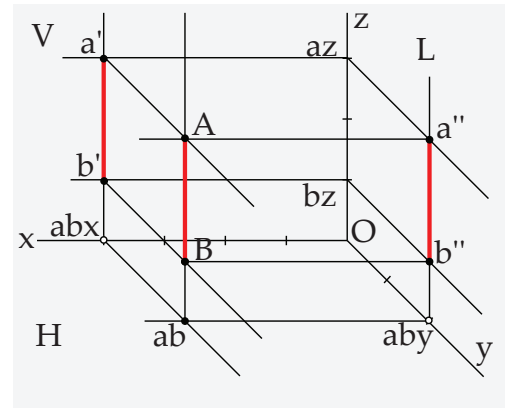
• Drepte paralele cu planul lateral și înclinate față de celelalte două – reprezentarea în epură

- Se dau coordonatele: A (5, 4, 2) și B (5, 2, 4).
- Se trasează triedrul în epură și se notează axele.
- Se măsoară coordonatele punctelor A și B și se notează pe abscisa abx, pe depărtare ay și by și pe cotă az și bz.
- Se trasează **linii de ordine**.
- Din abx se trasează paralele la Oz și Oy pe cele două plane V și H.
- Din az, bz se trasează paralele la Ox, Oy pe planul V și L, din by' și ay' se trasează paralele la Oz.
- Se urmăresc intersecțiile și se notează, obținând proiecțiile pe cele 3 plane.
- Proiecțiile se trasează cu linii groase.



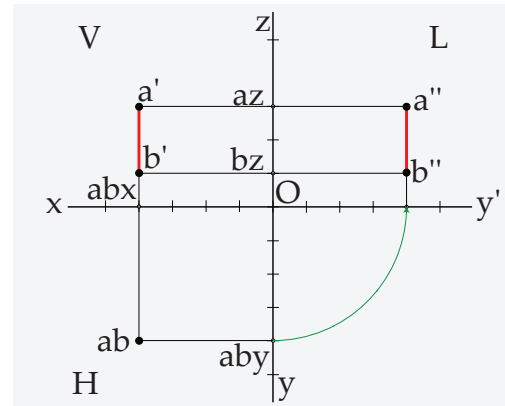
• **Dreaptă paralelă cu două plane de proiecție și perpendiculară pe cel de-al treilea – reprezentare în perspectivă**

- Se dau coordonatele: A (4,4,3) și B (4,4,1).
- Se trasează linii de ordine paralele cu axele:
 - Oy din abx și din az, bz
 - Oz din abx și din aby
 - Ox din aby și din bz, az
- Se urmărește intersecția pe toate planele a liniilor de ordine care se notează și se trasează cu linie groasă continuă.
- Din aceste puncte se trasează proiectantele paralele la axe: Oz din ab, Ox din b'' a'', Oy din a'b'.
- Se notează în planul H punctele a și b, în plan vertical a' și b' și în plan lateral a'' și b''.
- La intersecția proiectantelor se obține dreapta din spațiu AB.
- Se observă că în planul H proiecția dreptei este un punct. AB este perpendiculară pe planul H și paralelă cu planele V și L.



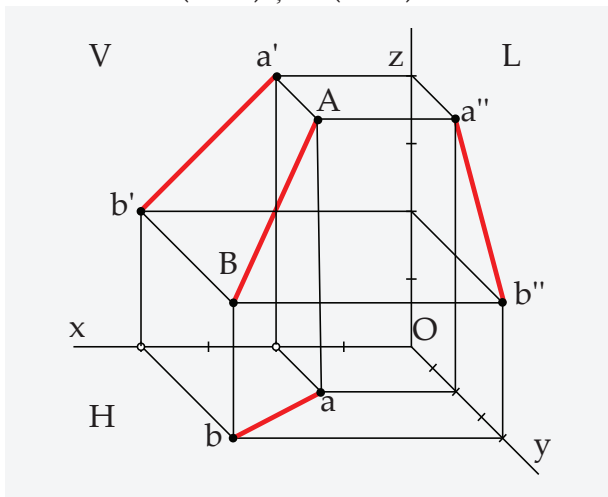
• **Dreaptă paralelă cu două plane de proiecție și perpendiculară pe cel de-al treilea – reprezentare în epură**

- Paralela cu planul V și planul L și perpendiculară pe planul H
- Se dau coordonatele: A (4,4,3) și B (4,4,1).



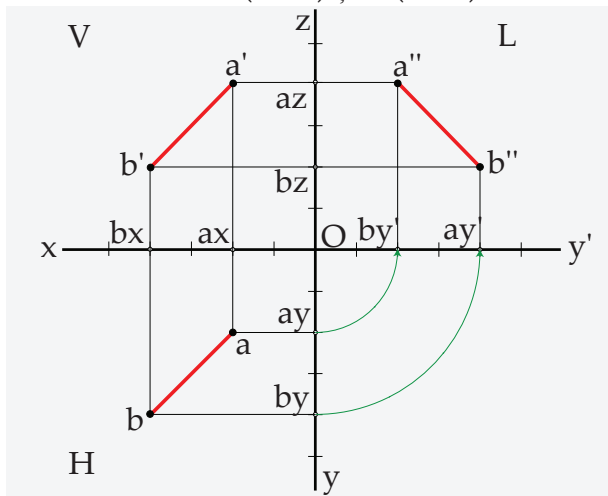
• **Dreaptă într-o poziție oarecare – reprezentare în perspectivă**

- Se dă segmentul de dreaptă AB cu coordonatele: A (2,2,4) și B (4,4,2).



• **Dreaptă într-o poziție oarecare – reprezentare în epură**

- Se dă segmentul de dreaptă AB cu coordonatele: A (2,2,4) și B (4,4,2).



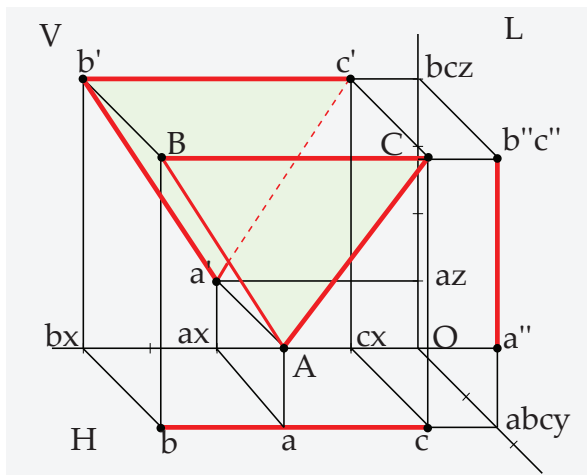
Proiectează în perspectivă dreapta AB pe planul H și pe planul V și stabilește coordonatele.

REPREZENTAREA FIGURILOR GEOMETRICE ÎN PERSPECTIVĂ

Figurile geometrice plane sunt suprafețe mărginite de laturi și unghiuri și pot avea diferite forme.

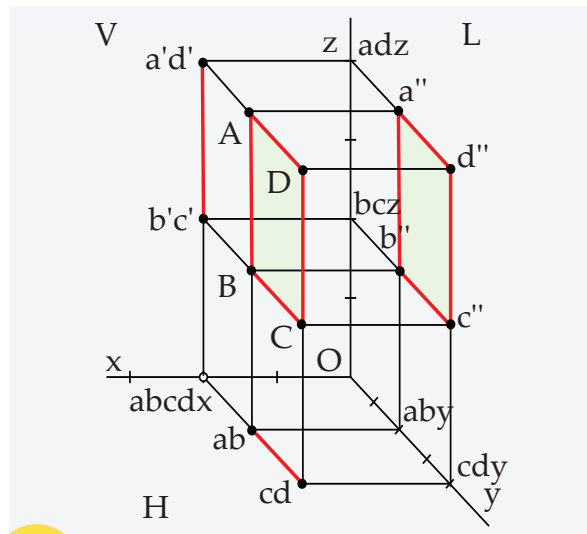
● Reprezentarea triunghiului în perspectivă

- Triunghiul ABC este paralel cu planul V.
- Se dau coordonatele: A (3,3,1), B (5,3,4), C (1,3,4).
- Proiecția pe planul V este un triunghi, pe planul L un segment de dreaptă, iar pe planul H tot un segment de dreaptă.
- Reprezentarea în epură se realizează la fel ca reprezentarea drepte și a punctului.



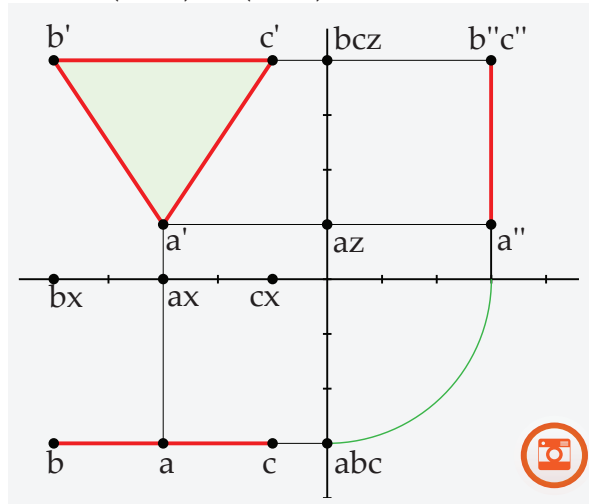
● Reprezentarea pătratului în perspectivă

- Se dau coordonatele: A (2,2,4), B (2,2,2), C (2,4,2), D (2,4,4).



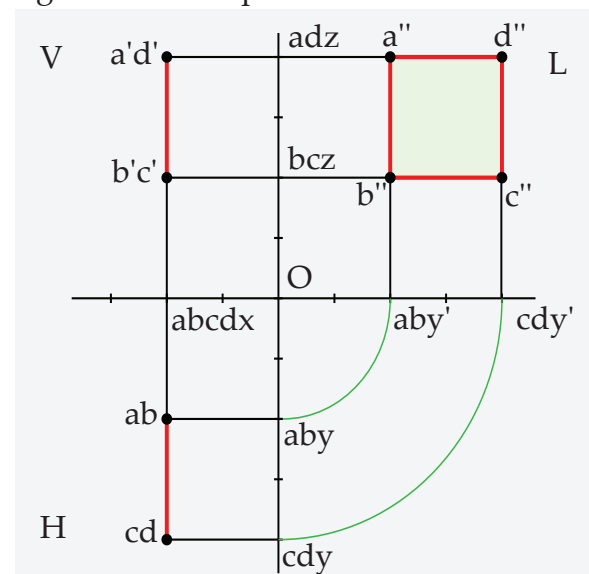
● Reprezentarea triunghiului în epură

- Se dau coordonatele: A (3,3,1), B (5,3,4), C (1,3,4).



● Reprezentarea pătratului în epură

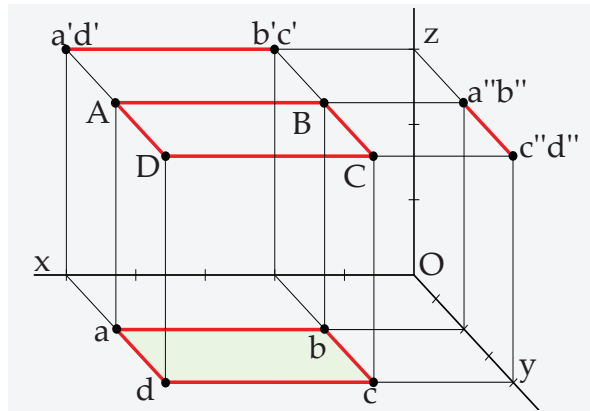
- Se dau coordonatele: A (2,2,4), B (2,2,2), C (2,4,2), D (2,4,4).
- Pătratul este paralel cu planul H.
- Proiecțiile pătratului sunt: în planul lateral un pătrat, în planele H și V câte un segment de dreaptă.



Pe ce plan s-ar situa triunghiul dacă ar avea coordonatele: A (3,3,0), B (5,3,4), C (1,3,4)?

• **Reprezentarea dreptunghiului în perspectivă**

Se dau coordonatele: A (5,2,3), B (2,2,3), C (2,4,3), D (5,4,3).



• **Reprezentarea dreptunghiului în epură**

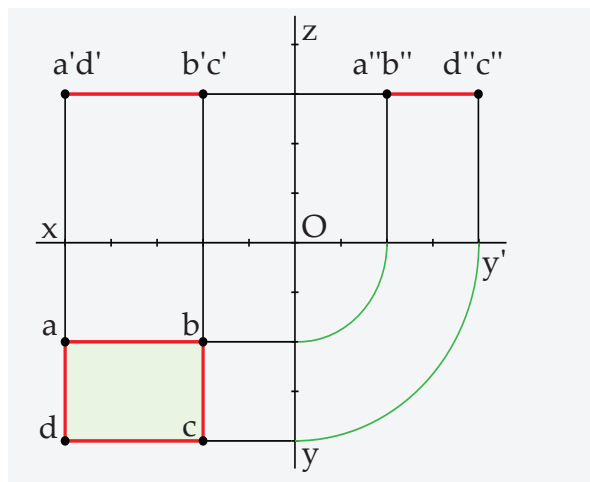
Se dau coordonatele: A (5,2,3), B (2,2,3), C (2,4,3), D (5,4,3).

Dreptunghiul este paralel cu planul H.

Proiecțiile dreptunghiului sunt:

Pe planul H un dreptunghi, și perpendiculara pe planul V și pe planul L.

Proiecțiile sunt segmente de dreaptă pe cele trei plane.



Dreptunghiul ABCD este paralel cu planul H. Găsește coordonatele.

REPREZENTAREA CORPURILOR GEOMETRICE PE CELE TREI PLANE DE PROIECȚIE ÎN PERSPECTIVĂ

Cubul, prisma și piramida sunt poliedre.

Poliedrele au vârfuri, muchii și fețe.

• Vârfurile sunt puncte ce pot fi reprezentate pe baza coordonatelor (puncte de întâlnire a mai multor muchii).

• Muchiile sunt linii care unesc punctele.

• Fețele sunt suprafețe mărginite de muchii.

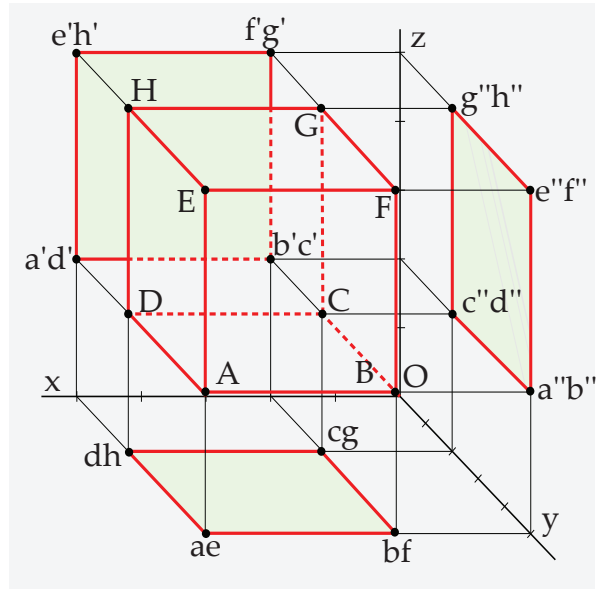
Pentru a reprezenta proiecția unui poliedru în perspectivă aplicăm cunoștințele de reprezentare a punctului, a liniei, a figurilor geometrice.


● **Reprezentarea cubului în perspectivă**

Se dau coordonatele: A (5,5,2); B (2,5,2); C (2,2,2); D (5,2,2); E (5,5,5); F (2,5,5); G (2,2,5); H (5,2,5).

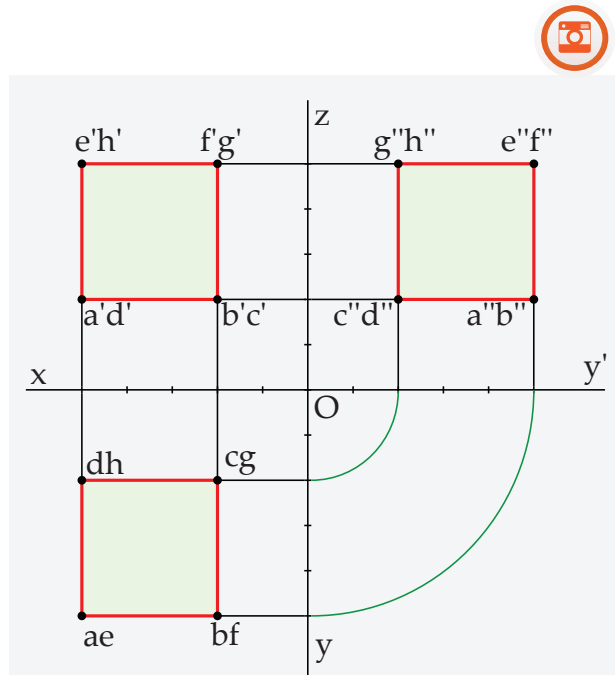
Să se reprezinte cubul în perspectivă.

- Se trasează axele triedrului de referință.
 - Se notează axele și planele.
 - Pe axe se măsoară coordonatele, pe axa Oy se reduce la 1/2.
 - Se trasează liniile de ordine paralele cu axele.
 - Se urmăresc intersecțiile liniilor de ordine: la intersecțiile lor obținem pătratele pe fiecare plan în parte, cele trei proiecții ale fețelor cubului, pe care le notăm cu litere mici.
 - Se trasează proiectantele din punctele, vârful pătratelor, începând cu planul H, apoi planul V și planul L toate paralele cu axele.
 - La intersecția lor vom obține vârfurile, muchiile și fețele cubului.
 - Se trasează cu linie continuă groasă muchiile (laturile) cubului vizibile și cu linie întreruptă groasă muchiile nevăzute.
 - Se analizează poziția cubului în spațiu față de cele trei plane.
 - A B C D și E F G H sunt paralele cu planul H și perpendiculare pe plan V și L.
- Se analizează celelalte fețe ale cubului.



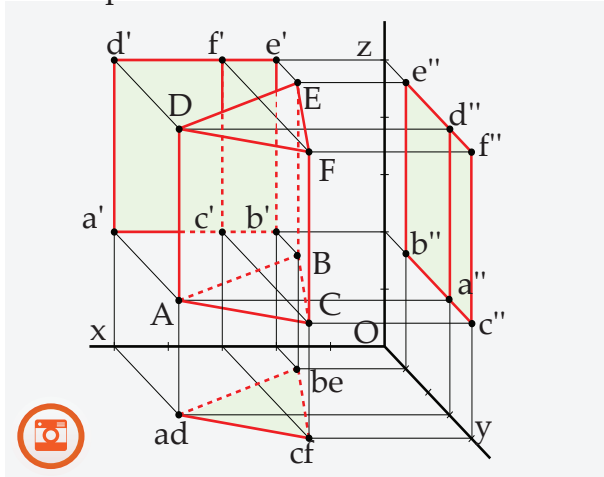
 ● **Reprezentarea cubului în epură**
(se execută după etapele reprezentării pătratului) astfel:

- Se trasează axele, apoi se notează.
- Se măsoară pe axe coordonatele.
- Se trasează liniile de ordine din punctele obținute pe axe, paralele cu axele.
- La intersecția lor se notează punctele proiecțiilor pe cele trei plane de proiecție.
- Se obțin pătratele care se trasează cu linie groasă, continuă și se notează.



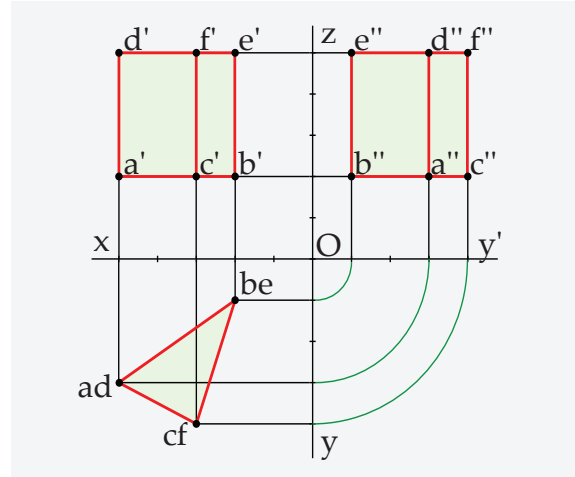
● **Reprezentarea prisme triunghiulare în perspectivă**

Se dau coordonatele: A (5,3,2); B (2,1,2); C (3,4,2); D (5,3,5); E (2,1,5); F (3,4,5).
Se execută parcurgând aceleași etape ca la reprezentarea cubului.



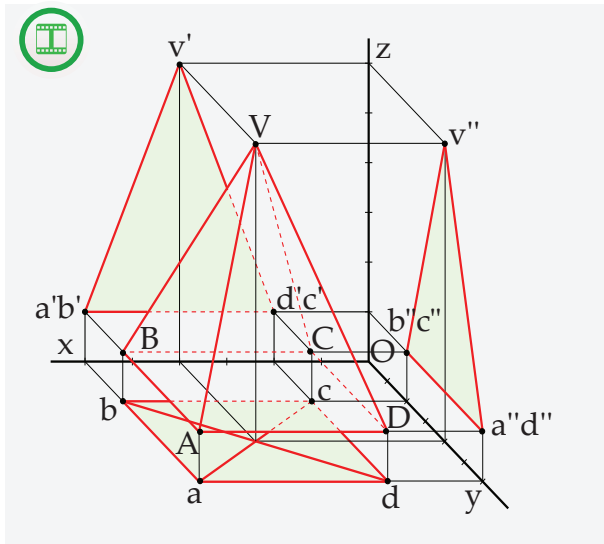
● **Reprezentarea prisme triunghiulare în epură**

Se dau coordonatele: A (5,3,2); B (2,1,2); C (3,4,2); D (5,3,5); E (2,1,5); F (3,4,5).



● **Reprezentarea piramidei patrulateră în perspectivă**

Se dau coordonatele: A (6,6,1); B (6,2,1); C (2,2,1); D (2,6,1) și vârful V are cota de 6 cm.

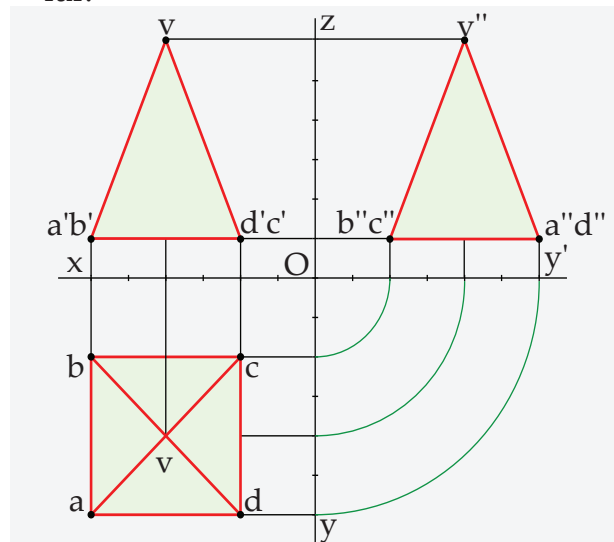



● **Reprezentarea piramidei patrulateră în epură**

Se dau coordonatele: A (6,6,1); B (6,2,1); C (2,2,1); D (2,6,1) și vârful V are cota de 6 cm.

Se analizează proiecția piramidei în planul H.

Ce reprezintă diagonalele pătratului?



 Piramida patrulateră se află în spațiu. Baza este paralelă cu planul V. Ce figură geometrică are proiecția ei pe planul V?

2. NOȚIUNI GENERALE DE DESIGN; DESIGN GRAFIC, DESIGN DE PRODUS, DESIGN AMBIENTAL



NOȚIUNI GENERALE DE DESIGN

Un designer știe că atinge perfecțiunea nu când nu mai are nimic de adăugat, ci atunci când nu a mai rămas nimic de îndepărtat.

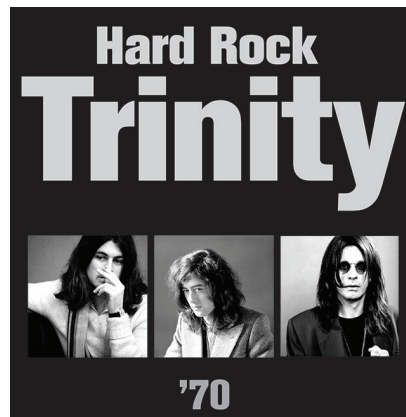
Antoine de Saint-Exupéry

Designul reprezintă arta aplicată prin care se face posibilă proiectarea tuturor obiectelor/ elementelor de natură grafică, industrială, arhitecturală sau textilă.

Categoriile domeniului de design sunt: **design grafic, design de produs, design ambiental.**

1. Designul grafic reprezintă o ramură a artelor vizuale aplicate, în care procesul comunicațiilor vizuale se manifestă prin proiectarea mai multor modalități de exprimare simbolică, spre exemplu: publicitatea, ilustrația, fotografia, tipografia, designul conceptual digital (pentru industria jocurilor video și a filmelor cu efecte speciale), animația, designul de website, designul de aplicație, designul de logouri (sau al identității vizuale) etc. Designerii graficieni combină **simboluri, imagini** și **text** pentru a obține o variantă vizuală a mesajului pe care aceștia vor să îl transmită mai departe printr-un singur **simbol** creat, fie că este un **logo**, fie o pictogramă/ iconiță.

Designerul grafician utilizează programe de specialitate computerizate: **Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe AfterEffects, Adobe Muse** sau **CorelDraw**. Astfel, orice simbol desenat de acesta devine, după proiectarea și finisarea lui digitală, un rezultat cu un puternic **impact vizual**. Munca designerului este ușurată de un instrument nelipsit de pe biroul său: **tableta grafică**.



Afișul publicitar



Tabletă grafică

Designul grafic se folosește în realizarea următoarelor produse: **afiș**, panou publicitar, semn convențional, **emblemă, simbol, etichetă, siglă, logo**, catalog de prezentare etc.



logo - element prim de compunere savantă cu semnificațiile: cuvânt, vorbă, vorbire.

afiș - 1. înștiințare publică, de obicei tipărită (uneori și desenată), care se fixează sau se distribuie în anumite locuri cu scopul de a anunța anumite lucruri; 2. gen de artă grafică cu funcție mobilizatoare, de informare, de reclamă, de instructaj.

emblemă - obiect reprezentând o figură care poartă în mod convențional un anumit înțeles și care este însoțită uneori de o deviză.

simbol - semn, obiect, imagine etc. care reprezintă indirect (în mod convențional sau în virtutea unei corespondențe analogice) un obiect, o ființă, o noțiune, o idee, o însușire, un sentiment

etichetă - bucată de hârtie, de carton etc. care se aplică sau se leagă de pachete, de sticle etc. și pe care se indică conținutul, prețul, posesorul, destinația etc.

siglă - prescurtare convențională formată din litera inițială sau din grupul de litere inițiale folosită în inscripții, în manuscrise etc. pentru a evita cuvintele sau titlurile prea lungi.



Simbol



Etichetă



Semn rutier



Panou publicitar



Emblemă

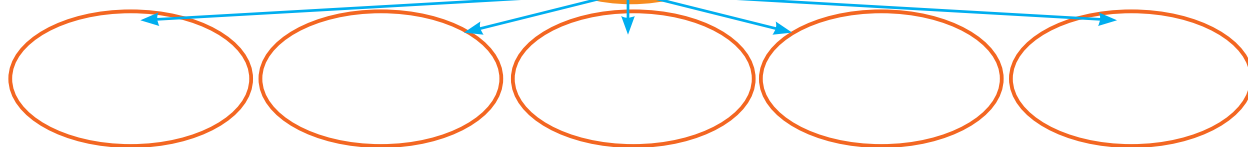
Ciorchinele

Scrie într-un ciorchine 5-7 modalități de exprimare simbolică.



PUBLICITATE

modalități
de exprimare
simbolică



1. Analizează sigla unui producător de automobile.
2. Concepe schița unei reclame pentru fructele preferate.
3. Realizează o broșură sau un afiș pentru proiectul tematic din școală *Ziua porților deschise*.

2. Designul de produs (industrial) reprezintă o ramură a artelor aplicate prin care este posibilă realizarea procesului creativ de proiectare a unor produse estetice și funcționale care îndeplinesc nevoile cotidiene. Când un designer creează și proiectează un anumit produs (un automobil, un scaun de birou sau o jucărie inteligentă), ține cont de nevoile, de cerințele și de intențiile socio-culturale ale clientului. Designerul de produs se concentrează pe estetica prototipului și pe buna funcționalitate a acestuia. Designul de produs se manifestă în domenii ca: designul de automobile, designul de mobilier, designul de gadgeturi, de electronice, designul bionic-medical (pentru proteze și materiale medicale), designul de aeronave etc.



Design de produs

Designerul își prelucrează toate schițele pe computer utilizând **programe de specialitate dedicate modelării tridimensionale** cum ar fi: *Autodesk 3Ds Max, Autodesk Maya, Autodesk Revit, Cinema 4D, Rhinoceros 3D sau AutoCAD*. Obiectul creat de acesta capătă acum o formă concretă și cu un aspect fidel realității datorită tuturor opțiunilor de texturare, de contrast, de luminozitate și de efecte speciale pe care un astfel de program le are.

3. Designul ambiental reprezintă o ramură a artelor aplicate în care se evidențiază și se pune în practică estetica interioară și / sau exterioară a mediilor de trai, de lucru, de recreere. Designul ambiental se împarte în două ramuri principale: **design de interior** și **design de exterior**.



Design exterior



Design interior

Designul de interior constă în amenajarea estetică a spațiilor în care trăim, în care lucrăm, în care studiem sau ne relaxăm. Spre exemplu, un designer de ambient poate lucra la proiecte de amenajare interioară a apartamentelor sau a caselor, dar și la amenajarea estetică, funcțională a spațiilor publice, cum ar fi: școli, spitale, restaurante etc. **Designul de exterior** constă în estetizarea și funcționalitatea spațiilor private sau publice din aer liber, cum ar fi: **designul de grădină, de parcuri, de terase, de stadioane** etc.

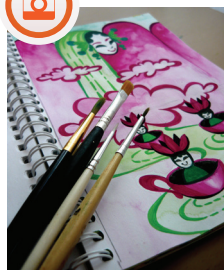
Pentru realizarea oricărui tip de design se parcurg următoarele etape:

a. Documentarea. Înainte de punerea în practică a oricărei idei creative, designerul se asigură că obține mai întâi prin cercetarea sa o sursă amplă, utilă de informații referitoare la planul lui de proiectare, la intențiile stilistice și la rezultatul dorit. Acesta își caută deseori inspirația și informațiile de specialitate, folosind materiale specifice. Acestea pot fi reviste de design (de automobile, de mobilier etc), fotografiile cu prototipuri deja create, cărți de design.

b. Schițarea. După un studiu amplu și realizarea unei documentări bogate din punct de vedere informațional, se va începe procedeul de schițare a ideilor. Schițele pot fi realizate utilizând desenul tradițional cu un creion mecanic, markere, creioane colorate, pasteluri, carioci, acuarele.

c. Prelucrarea computerizată a imaginii. În această etapă sunt prelucrate toate schițele pe computer, utilizând programe speciale specifice fiecărui tip de design.

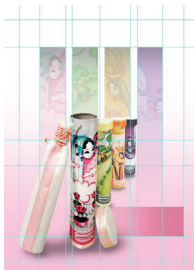
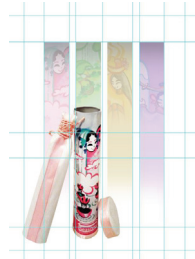
d. Finalizarea produsului. La final se creează o planșă de prezentare și de promovare a produsului creat. În această planșă finală sunt prezentați toți pașii de lucru și de cercetare în executarea proiectului. În cazul designului de produs se prezintă anterior prototipul produsului creat.



Schițe



Prelucrare computerizată și rezultat final



1. Analizează un ambalaj din carton al unui parfum, identificând mijloacele plastice folosite în realizarea lui.
2. Descrie o piesă de mobilier din sala de clasă, precum și câteva elemente de decor ce întregesc ansamblul clasei.

3. RECAPITULARE

1. Dacă un punct are cota de valoare 0, în ce plan se află punctul?
2. Dacă un punct are abscisa și depărtarea 0, unde se află punctul?
3. Reprezintă proiecția unui punct A în perspectivă, având coordonatele A (4,4,0).
4. Reprezintă un punct A, având coordonatele A (0,0,0). Pe ce axă se află punctul?
5. Reprezintă în perspectivă pe cele 3 plane de proiecție dreapta AB cu coordonatele A (5,2,4) și B (3,2,4).
6. Reprezintă în perspectivă și în epură pătratul, având coordonatele A (5,5,3), B (5,2,3), C (2,2,3), D (2,5,3).

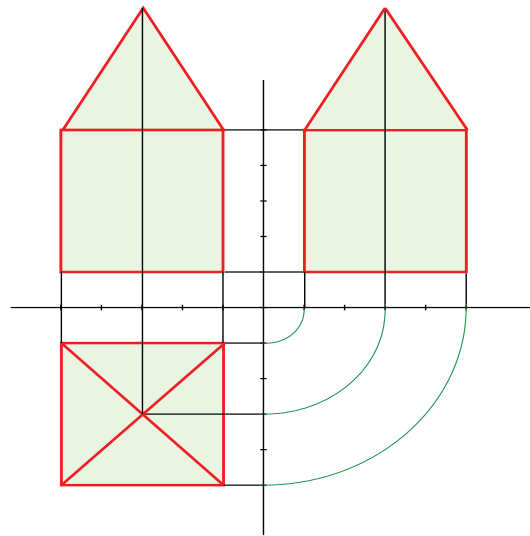
7. Reprezintă un cub care are 2 laturi pe axele Ox și pe Oy, latura având dimensiunea de 6 cm.

8. Reprezintă în perspectivă corpurile geometrice identificate în reprezentarea în epură.

9. Creează o cabină de teleportare, un logo al unei rețele de socializare, precum și un panou publicitar.

10. Creează designul grafic al unei etichete pentru o băutură răcoritoare ecologică.

11. Concepe un design pentru o navă spațială turistică, precum și un panou publicitar pentru ea.



12. Realizează o schiță în care să reprezinți designul de ambient pe care ai dori să îl ai în dormitor (mobilier, cromatică).

13. Confeționează din hârtie groasă sau carton triedrul de referință, notează axele și planele și colorează diferit planele. Împărțiți în 4 echipe, fiecare echipă explică modul de obținere a proiecțiilor.

14. Analizează designul ambiental din cele două imagini.



4. EVALUARE

1. Identifică corpurile geometrice reprezentate în epură, în desenul alăturat și reprezintă-le în perspectivă.

0,25 puncte \times 6 = 1,5 puncte

2. Reprezintă pe cele 3 plane de proiecție, în perspectivă și în epură, triunghiul ABC, având coordonatele A (3,1,4); B (3,2,4); C (3,3,1).

0,5 puncte \times 3 = 1,5 puncte

3. Reprezintă pe cele 3 plane de proiecție în perspectivă și în epură o piramidă. Stabilește coordonatele.

0,25 puncte \times 6 = 1,5 puncte

4. Numerotează în ordine etapele realizării unui proiect de design grafic: documentarea, finalizarea proiectului, prelucrarea computerizată a imaginii, schițarea.

0,25 puncte \times 4 = 1 punct

5. Selectează varianta corectă de răspuns.

• Tipografia, fotografia, ilustrația, designul conceptual digital, animația, designul de website, designul de aplicație, designul de logouri sunt subdomenii ale designului:

- a. de produs
- b. grafic
- c. ambiental

• Designul de automobile, de mobilier, de gadgeturi, de electronice, bionic-medical și de aeronave se referă la:

- a) design de produs
- b) design ambiental
- c) design grafic

0,5 puncte \times 2 = 1 punct

6. Identifică pentru fiecare imagine tipul de design ambiental.



0,25 puncte \times 4 = 1 punct

7. Analizează designul copertei de carte prezentată în imaginea de mai jos.

Criterii de evaluare: *simboluri, imagine și text.*

0,5 puncte \times 3 = 1,5 puncte



Se acordă un punct din oficiu.

Total - 10 puncte

II. NOȚIUNI DE CULTURĂ ARTISTICĂ

1. Privire de ansamblu asupra direcțiilor de manifestare în artele vizuale contemporane

2. Recapitulare

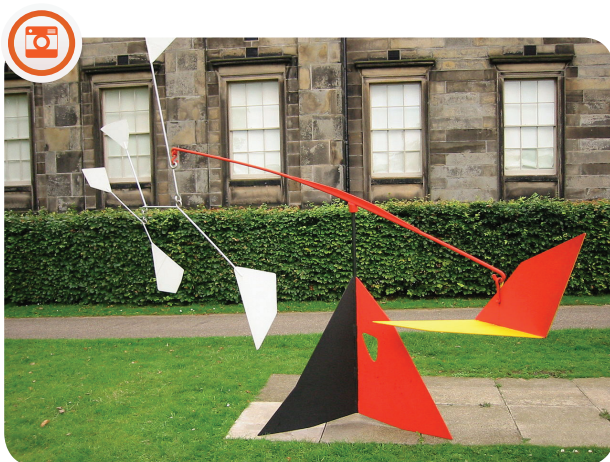
3. Evaluare



Andy Warhol, Marilyn Monroe - portret



Marcel Duchamp, Bicicleta



Alexander Calder, Fletching



Yayoi Kusama

1. PRIVIRE DE ANSAMBLU ASUPRA DIRECȚIILOR DE MANIFESTARE ÎN ARTELE VIZUALE CONTEMPORANE



Filmele sunt oglinzi din loc în loc pictate.

Ettore Scola

Arta contemporană reprezintă arta actuală, care a început să ia amploare încă de la jumătatea secolului XX. Artiștii contemporani își manifestă creativitatea în moduri foarte diferite, de data aceasta, într-o lume cu tehnologii din ce în ce mai avansate și cu influențe globale, socio-culturale și estetice din ce în ce mai diverse. Tehnicile artistice folosite de către artiștii contemporani sunt deosebit de creative, aceștia combinând materiale diverse, metode de lucru, concepte și teme/ subiecte care reprezintă o provocare în interpretarea lor simbolică. **Cele mai importante aspecte ale artei contemporane sunt:**

- **Estetica**, fiind știința teoriei artei și cunoașterii frumosului, reprezintă un beneficiu deosebit în arta contemporană pentru că adevărata esență a esteticii constă în raportul plăcut, agreabil, empatic dintre emițător (opera de artă) și receptor (privitorul).

Cu cât este mai mare rezonanța estetică, arta contemporană poate decora cu succes o multitudine de spații publice sau private.

- **Inspirația** este o condiție de bază în observarea artei. Dedicându-ne timp să observăm, vom descoperi și vom înțelege o multitudine de subiecte, de mesaje importante ascunse în lucrări, care la prima vedere pot părea dezorganizate, amuzante sau abstracte.

- **Exprimarea personală** este încă un aspect important al artei contemporane. Orice artist creativ cu idei inovative și cu principii deosebite se poate **exprima liber** prin arta sa, având puterea de a transmite **mesajele** dorite în societate. Aceste mesaje exprimate sunt valoroase deoarece oferă puncte de vedere și concepte noi.

- **Dialogul cultural** se realizează între operă și privitor. Acesta empatizează cu principiile culturale prezentate în lucrare.

- **Provocarea intelectuală** îl arată pe privitor încercând să interpreteze mesajele transmise și să analizeze opera contemporană în sine. Fără să ne dăm seama, aspectul nostru intelectual este stimulat, antrenat de către subiectele și mesajele emise de opera contemporană.



Teatru din Paris, Franța

Cele mai importante mișcări ale artei contemporane sunt:



• **Pop Art** este o mișcare pornită inițial sub forma unei expresii a modernismului târziu. Treptat, această mișcare a luat o deosebită amploare, aspectul stilistic fiind din ce în ce mai accentuat și primit de către public. **Andy Warhol** este considerat unul dintre cei mai buni artiști ai acestei mișcări. A redefinit **arta portretului**, aducând o multitudine de idei și de tehnici inovative.



Portrete

• **Arta conceptuală** este o altă manifestare a artei contemporane care prioritizează o idee prin simbolurile sale secundare. Astfel, mesajele transmise pot fi foarte puternice și profunde, creându-se dialogul dintre opera de artă și mentalitatea privitorului. **Marcel Duchamp** a cercetat și a pus în practică primele principii ale artei conceptuale, realizând numeroase lucrări care provoacă intelectul oricărui privitor.

• **Performance Art (Arta de performanță)** este o artă în care **artistul devine „instrumentul” de expresie al propriei opere**. **Marina Abramovic** este o renumită artistă de performance, activitatea ei fiind deosebit de evidentă din punct de vedere simbolic, astfel încât multe dintre rolurile jucate deveneau riscante.



Dans contemporan

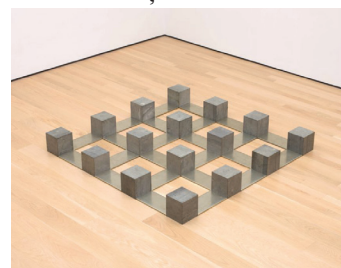
• **Instalația** este un curent artistic contemporan care se mani-

festă creativ într-un spațiu tridimensional. Scopul acesteia este de a da un sens sau o percepție (socio culturală, psihologică, filozofică etc.) total diferită a acestui spațiu. Numeroși artiști contemporani practică acest stil artistic care constă în instalarea anumitor obiecte într-un spațiu dedicat. Acest **aranjament estetic** este alcătuit urmărindu-se un plan artistic și de design care are ca scop transmiterea unui mesaj socio-cultural, global sau chiar abstract. **Yayoi Kusama** este una dintre cele mai faimoase figuri din istoria artei instalațiilor. Aceasta și-a dezvoltat în timp un interes deosebit față de iluziile și față de efectele optice, de efectele interactive ale oglinzilor, de lumini și de sunete.



Yayoi Kusama, Ascensiunea punctelor pe copaci

majoritatea domeniilor de lucru artistice (pictură, sculptură, grafică, design etc.) într-un stil caracterizat de **simplitatea extremă a formelor**. Astfel, se creează un **efect de reducere la esențial** a tuturor elementelor vizuale prezente în lucrare. **Carl André** este un artist al minimalismului recunoscut pentru formele liniare simple aplicate în sculpturile sale care sunt de dimensiuni diferite (pentru spații exterioare și interioare).



Carl André, Sculptură minimalisă

• **Arta cinetică** este o mișcare importantă a artei contemporane care constă în punerea în aplicare a unor structuri estetice funcționale în **efecte de mișcare**. Aceste **ritmuri dinamice** ale artei cinetice se extind în **mișcări multidimensionale** care creează efecte spectaculoase. Aceste opere pot fi realizate manual și puse în mișcare natural (prin vânt sau prin apă) sau pot fi realizate și puse în mișcare folosindu-se anumite softuri de operare computerizate. **Alexander Calder**, spre exemplu, a revoluționat sculptura introducând ideea de **mișcare** și de **ritm**, aspecte care îi completează substanțial lucrările.

Artistul își denumesc lucrările „mobile” („mobiles”), acestea fiind, de fapt, sculpturi cinetice realizate cu o deosebită finețe și cu precizie.

Pe lângă aspectul clasic pe care și-l manifestă, arta cinetică (în sculptură, în pictură, în grafică etc) se manifestă și în noile media, spre exemplu: arta teatrală, arta cinematografică, computerul și tot ceea ce se extinde mai departe artistic și expresiv în zona rețelelor de socializare.

a. Arta cinetică în teatru

Arta teatrală, de-a lungul timpului și-a dezvoltat substanțial aspectul de manifestare estetică și stilistică în ceea ce privește designul interactiv de scenă/ scenografia.



Fântâna Memorială Swann



design de costum pentru scenografie

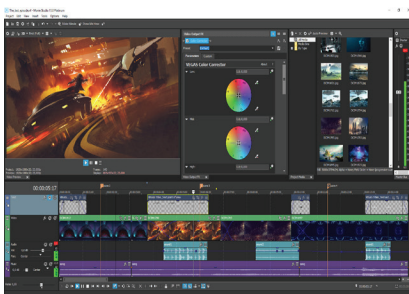


instalație textilă pentru scenografie

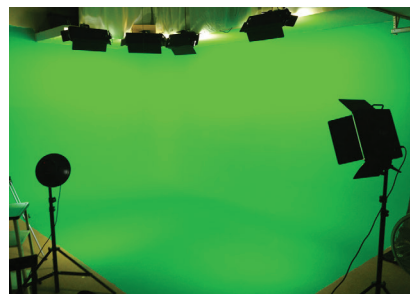
Indiferent de piesele jucate, scenografii și echipele lor de proiecțanți (designeri de ambient și de produs) creează împreună un mediu inspirațional artistic care se manifestă prin sculpturi mobile (cinetice) sau statice, instalații de lumini și de sunete. Ca un tot unitar transmite spectatorilor o imagine creativă, de ansamblu asupra operei teatrale puse în joc. Astfel, prin acest efort creativ, un proiect cinetic teatral de amploare poate transmite mai departe mesajele potrivite și așteptate de către public. Surprinzător, aspectul cinetic în aria teatrală se manifestă inclusiv în zona vestimentară, mai ales în designul de costum. Costumul reprezintă expresia artistică și dinamică a spectacolului, ca manifestare cinetică.

b. Arta cinetică în film

De-a lungul timpului, aspectul artistico - practic din industria cinematografică a avut posibilitatea de a evolua din ce în ce mai mult, grație tehnologiilor de ultimă generație aplicate în procesarea imaginii.



procesare computerizată a imaginilor cinematografice



ecran verde pentru efecte speciale cinematografice

Astfel, tot ceea ce înseamnă mișcare și dinamism este acum din ce în ce mai conturat și funcțional în industria cinematografică.

Efectele speciale ale spațiului, ale luminilor, ale umbrelor, ale culorilor și ale tuturor structurilor di-

namice din filme sunt considerate lucrări cinetice, indiferent de metode, de execuție sau de punere în practică. Dinamismul cinetic stabilește felul în care un film decurge din punct de vedere stilistic.

c. Televiziunea

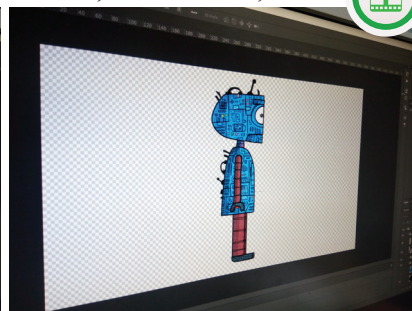
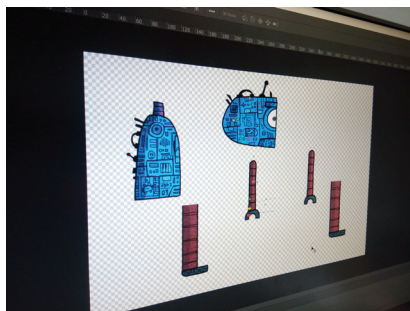
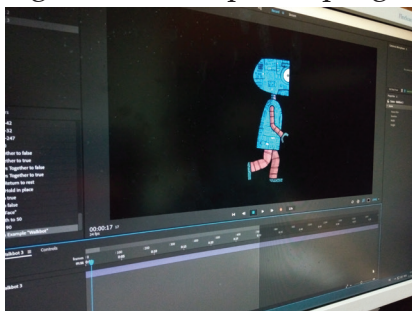
Arta cinică este nelipsită din cadrul platformelor televizate, deoarece acestea prezintă numeroase intenții stilistice versatile care se manifestă creativ, inovativ și tehnologic pe majoritatea platourilor de filmare ale emisiunilor televizate, cu subiecte de abordare deosebit de diversificate. Aranjamentele cinetice proiectate în cadrul unui platou de filmare creează ambientul necesar și motivul mesajului transmis este publicul spectator și telespectator.



platou de filmare

d. Computerul

În cazul computerului, arta cinică are posibilități artistice infinite de exprimare și de funcționare în cadrul numeroaselor platforme digitale interactive. Spre exemplu, jocurile video cu efecte speciale reprezintă o altă fațetă creativă și imaginativă a artelor cinetice. Tot dinamismul manifestat într-un joc video este proiectat prin intermediul unor algoritmi, exemple de programare, de modelare tridimensională și de animație.

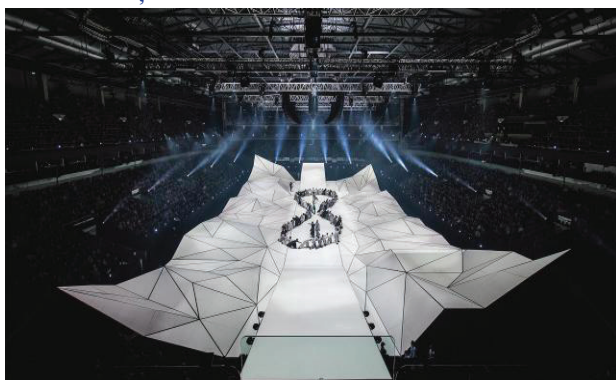


Animație și design de personaj



1. Analizează designul de scenă/scenografia unui spațiu public în care se organizează evenimente culturale. Ține cont de următoarele criterii: structura sau forma scenei, piesele de mobilier și accesoriile decorative.

2. Analizează designul de costum din cadrul artelor cinetice teatrale. Ține cont de următoarele criterii: structura / forma, cromatică și combinația pieselor vestimentare.



PORTOFOLIU • Observă decorul unui spectacol de teatru TV. Schițează câteva scene ale decorului și un costum care ți-a atras atenția.

2. RECAPITULARE

1. Grupați-vă în 4 echipe și alegeți-vă unul dintre domeniile în care se manifestă arta vizuală contemporană (arta cinetică): în teatru, în film, în televiziune și în computer.

Fiecare echipă va prezenta aspectele reprezentative specifice domeniului ales, pe o foaie de flipchart.

Introduceți în prezentarea voastră și exemple de creații în care s-au folosit efectele cinetice. Utilizați internetul ca sursă de informare. Fiți originali și creativi în modul de realizare!

La final, postați foile în clasă, analizați lucrările fiecărei echipe și completați-le cu informații, dacă veți considera necesar.

2. Vizionați un film de scurt metraj și analizați-l, după următoarele criterii: *reprezentarea dinamismului și a mișcării, efectele speciale ale spațiului, ale luminilor, ale culorilor.*

Comentați analiza, comparându-vă impresiile.

Joc de rol

Imaginați-vă că sunteți pe un platou de filmare și realizați o filmare scurtă despre una dintre temele: emisiune despre protejarea naturii, documentar despre pasiunile elevilor, știre despre cercul de pictură din școala voastră. Înainte de filmare, distribuiți-vă rolurile.

3. EVALUARE

1. Enumeră patru dintre cele mai importante mișcări ale artei contemporane.

0.50 puncte × 4 = 2 puncte

2. Stabilește valoarea de adevăr a fiecărei propoziții.

a) În Arta de performanță artistul devine „instrumentul” de expresie al propriei opere.

b) Arta cinetică se caracterizează prin simplitatea extremă a formelor.

0.50 puncte × 2 = 1 punct

3. Ce presupune provocarea intelectuală ca aspect important al artei contemporane?

2 puncte × 1 = 2 puncte

4. Privește imaginea și precizează cum s-a realizat efectul cinetic:

a) prin instalații de lumini și de sunete

b) prin designul de costum.

1 punct × 1 = 1 punct

5. Imaginează-ți că ești un artist al minimalismului și realizează o lucrare, folosind materiale și tehnici de lucru la alegere. Dă un titlu sugestiv compoziției tale artistice.

Criterii de evaluare:

- *caracteristica mișcării*
- *concordanța dintre titlu și creație*
- *originalitate*

1 punct × 3 = 3 puncte

Se acordă un punct din oficiu.

Total - 10 puncte



III. TEHNICI SPECIFICE ARTELOR PLASTICE

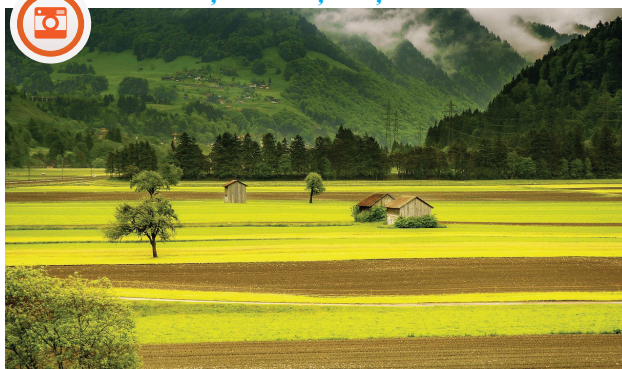
1. Reprezentare grafică și cromatică, construcții tridimensionale, modelaj, modelare computerizată, fotografiere

2. Recapitulare

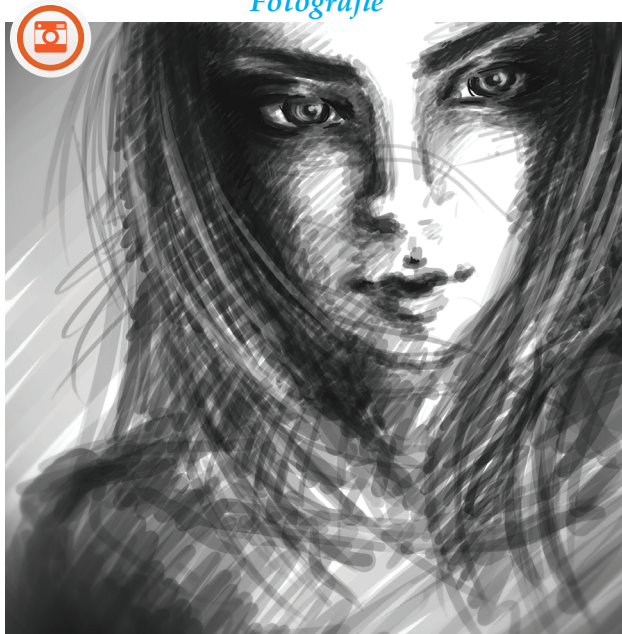
3. Evaluare



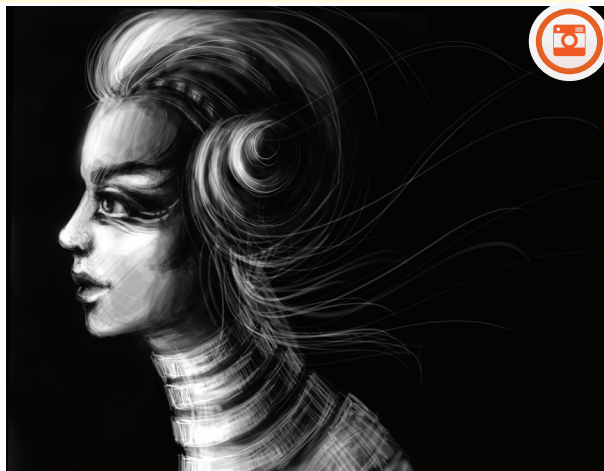
Ilustrație cu tușuri și acuarele



Fotografie



Portret



Portret



Pictură în guașe

1. REPREZENTARE GRAFICĂ ȘI CROMATICĂ, CONSTRUCȚII TRIDIMENSIONALE, MODELAJ, MODELARE COMPUTERIZATĂ, FOTOGRAFIERE

REPREZENTARE GRAFICĂ



Desenul înseamnă punerea unei linii în jurul unei idei.

Henri Matisse

Reprezentarea grafică este arta de a surprinde (de a reda) formele bidimensionale și tridimensionale ale corpurilor, ale obiectelor.

Materialele de lucru care permit manifestarea artistică a desenului sunt diversificate: **creioanele HB, 2B, 3B** (care permit schițarea unor idei, a unor obiecte sau a unor personaje), **creioanele 4B, 5B, 6B, 7B** (prin care se poate executa valoarea fiecărui obiect în parte), **markerele** sau **cariocile** (prin care se pot obține contururi netede și clare ale elementelor desenate) și **penițele**, la care se adaugă implicit **tocul** și **tușul** (cu ajutorul cărora se pot crea lucrări grafice detaliate).

Tipuri de reprezentare grafică:

- **Desenul liniar** se poate realiza pe hârtie, folosind creioanele 2B, 3B, carioci cu vârf subțire sau chiar pixuri cu gel speciale pentru desen. Se pornește de la un punct și se continuă cu o linie neîntreruptă, care prin flexibilitatea sa va defini anumite forme dorite (personaje, animale, obiecte sau elemente abstracte). De asemenea, linia se poate manifesta în mult mai multe feluri creative, în funcție de intențiile stilistice ale desenatorului.

- **Schițarea liberă** sau **de context** este o metodă prin care ne putem „nota”, din punct de vedere vizual, anumite gânduri, emoții, planuri etc. Materialele recomandate sunt: creioane HB, 2B, 3B, markere sau carioci.

- **Desenul ilustrativ** contribuie la dezvoltarea contextului unei idei prin intermediul mai multor cadre desenate, care, puse în ordine, pot spune o poveste. Materialele recomandate sunt: markere, carioci, acuarele, pixuri cu gel speciale pentru desen ilustrativ.

- **Desenul figurativ** se manifestă prin schițarea sau executarea mai elaborată a figurii umane (a corpului uman). Acest tip de reprezentare grafică ajută la o mai bună înțelegere a anatomiei umane, exprimate într-o formă artistică. Desenul figurativ poate fi executat fie prin intermediul unor schițe spontane, care surprind atitudinea, poziția și caracterul personajului, fie prin schițe de studiu, deosebit de elaborate, detaliate, care prezintă anatomia corpului uman în amplitudinea lui.



Desen figurativ



Schițare liberă



Desen ilustrativ



Desen liniar

• **Desenul în cărbune** este o tehnică de exprimare artistico-plastică. Folosind cărbunele, în orice fel de compoziție, se pot obține pete, texturi și forme liniare diverse. Toate aceste elemente plastice pot fi executate în mai multe maniere tonale, spre exemplu: putem obține valori de negru intens presând puternic cărbunele pe suportul de lucru sau putem obține o gamă de griuri tonale diverse alternând presiunea



Peniță și tuș

cărbunelui pe suport. În acest caz, contrastul dintre umbre și lumini este definitoriu. Cărbunele trebuie fixat cu ajutorul unui spray special pentru acest gen de desen.

• **Grafica** este o metodă foarte veche de a desena, folosindu-se o peniță atașată unui toc și o călimară cu un tuș special. Mai întâi, penița se umezește în tuș, se scurge surplusul și se trasează liniile dorite pe suportul de lucru. Prin structura rafinată a peniței se pot obține elemente vizuale foarte fine și calitative. În general, lucrările executate în acest stil sunt foarte detaliate.



Desen în cărbune

REPREZENTARE CROMATICĂ

Reprezentarea cromatică este arta de a aplica diverse tipuri de culori sau pigmenți pe o suprafață de lucru, fie că este hârtie, carton, un suport din lemn, din pânză etc., folosind numeroase materiale specifice, cum ar fi: pensule, bureți, cuțite speciale etc. În unele cazuri, culorile pot fi aplicate inclusiv manual (pictura cu degetele). Reprezentarea cromatică ajută la exprimarea artistico-plastică a ideilor, a emoțiilor și creativității interioare. Fie că reprezentarea cromatică se desfășoară într-un cadru bidimensional, fie tridimensional, aceasta pune accent pe elementele importante ale acestui limbaj: linii, forme, culori, ritmuri, mișcări, texturi, nuanțe, tonuri, lumini, umbre, spațiu și volum.

Tipuri de reprezentare cromatică:

• **Pictura în culori tempera**

Culorile tempera sunt cunoscute pentru compoziția lor biochimică deosebită, cu uscare rapidă. Acest amestec permite culorii să se usuce imediat după aplicare.

Cu ajutorul acestui tip de culori se pot realiza tente plate (pete foarte netede și fine), obținute cu ajutorul pensulelor cu păr moale sau mediu, rotunde sau plate. Deși pictura în tempera se usucă repede și este deosebit de netedă, aceasta este, în schimb, lipsită de strălucire din cauza uscării mate.

• **Pictura în culori guașe**

Guașele sunt culori opace, acestea având o putere de acoperire foarte mare. Spre deosebire de culorile tempera, compoziția biochimică a guașelor diferă, efectul lor plastic fiind distinct și mult mai calitativ.



Pictură în tempera

- **Pictura acrilică** este un tip de pictură cu o rată de uscare rapidă. La momentul uscării, culoarea acrilică devine rezistentă la apă. Astfel că aceste culori sunt foarte potrivite pentru compozițiile executate pe pânză. Pictura acrilică se poate manifesta decorativ sau pentru retuș, inclusiv pe elemente vestimentare (tricouri, jeanși, teniși etc).

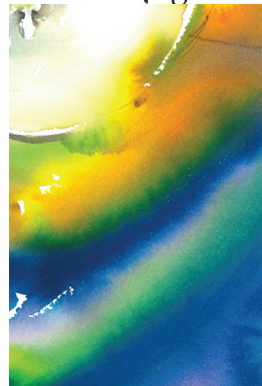
- **Pictura în acuarelă** reprezintă un tip de pictură translucidă, de apă. Aceasta este un pigment omogen, solid, care odată amestecat și dizolvat în apă devine lichid și gata de aplicat pe suprafața umedă a unui suport de lucru (de preferat, din bumbac, pentru o absorbție mai mare a pigmentului). De asemenea, folosind o pensulă rotundă, acuarela se poate întinde armonios pe suprafața suportului, astfel creându-se niște pete difuze de culoare.



Pictură în guașe



Pictură în acrilice



Pictură în acuarelă



- **Pictura în tușuri colorate** este foarte asemănătoare cu grafica și cu pictura în acuarelă. Pe de-o parte, tușurile colorate sunt asemănătoare cu tușurile negre și sepia din tehnica graficii, iar pe de altă parte, felurile în care se pot aplica și combina cu apa sunt asemănătoare cu tehnica acuarelei. Penița este, de data aceasta, înlocuită de pensule rotunde, subțiri, medii și groase.

- **Pictura în ulei** este o tehnică dificil de executat, mai ales pentru începători. Aceste culori se diluează cu ulei de in pentru pictură, cu terebentină sau cu esență de petrol.. Rata de uscare a culorilor în ulei este destul de lentă. Uleiul folosit în acest tip de pictură modifică textura culorii într-un element cromatic flexibil și ușor de întins pe suport (pânză), cu ajutorul pensulelor rotunde, plate și al cuțitelor speciale.

- **Graffiti/ pictura cu spray-uri** este un tip de pictură urbană realizată cu ajutorul spray-urilor care conțin culori rezistente la mediul exterior. Mulți artiști urbani își exprimă creativitatea și ideile originale, folosind spray-uri de cea mai bună calitate pentru a trezi la viață anumite părți monotone și lipsite de inspirație ale orașului.

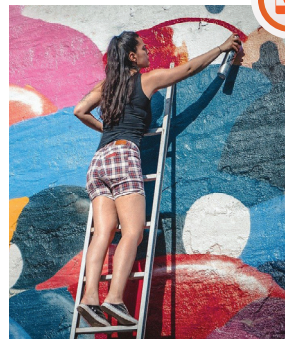


Pictură în tușuri colorate



Pictură în ulei

(Gheorghe Petrașcu, Natură statică)



Pictură cu spray-uri



Găsește deosebiri și asemănări între pictura în tempera și pictura în ulei.



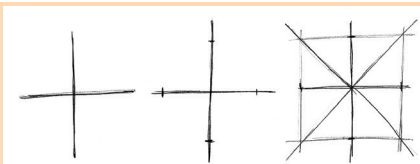
CONSTRUCȚII TRIDIMENSIONALE

Construcțiile tridimensionale reprezintă transpunerea grafică și rațională a formelor geometrice bidimensionale în forme geometrice tridimensionale. Tridimensionalitatea permite transpunerea și multiplicarea vizuală a fațetelor bidimensionale vizibile în cea de a treia dimensiune vizuală. De asemenea, prin intermediul tridimensionalității se fac posibile și utile principiile volumului, ale spațiului și ale perspectivei. Tot ceea ce obișnuia să fie bidimensional, acum poate deveni vizibil și aplicabil în cele trei dimensiuni. Obiectul transpus din 2D în 3D se poate manifesta vizual și grafic din orice unghi.

I. Studiul formelor bidimensionale – tehnici rațional - artistice de executare

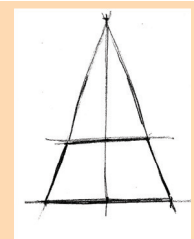
Pătratul

1. Se trasează o axă verticală și încă una orizontală.
2. Pe una dintre axe adăugăm un segment de o anumită dimensiune, care va fi transpus pe axele rămase.
3. Se trasează câte o linie orizontală pe terminațiile segmentelor de pe axa verticală. După aceea trasăm câte o linie verticală pe fiecare terminație a segmentelor de pe axa orizontală. Odată trasate se unesc automat și formează pătratul.



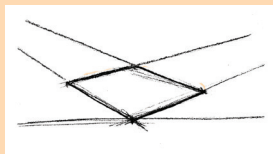
Pătratul în perspectivă frontală

1. Se trasează o axă verticală și una orizontală. Pe jumătățile axei orizontale marcăm două segmente cu dimensiuni egale.
2. Se alege un punct pe înălțimea axei verticale și se unește cu marginile segmentelor orizontale, creându-se un triunghi.
3. Pe axa verticală se marchează jumătatea segmentului orizontal. Peste marcajul obținut se trasează o linie orizontală. Astfel obținem pătratul în perspectivă frontală.



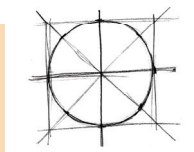
Pătratul în perspectivă unghiulară

1. Se trasează o axă orizontală și se fixează un punct.
2. Din punctul fixat se trasează două direcții diferite, cu unghiuri asemănătoare pentru început. Cele două direcții vor fi marcate cu aceleași dimensiuni.
3. Din punctul marginal al fiecărei direcții în parte se trasează din nou alte două linii care vor fi îndreptate spre unirea lor cu celelalte. Sursele unirii liniilor (direcțiilor) se numesc puncte de fugă. Astfel se formează pătratul în perspectivă unghiulară. Laturile frontale vor fi mai mari decât cele din spate.



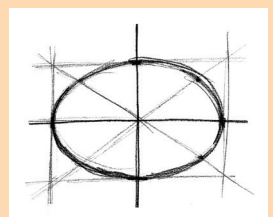
Cercul

1. Se execută pătratul, urmând pașii de execuție a acestuia.
2. După executarea pătratului se trasează diagonalele acestuia, care vor fi marcate cu același segment pentru care sunt marcate și celelalte axe (orizontale și verticale).
3. Se trasează cercul ajutându-ne de marcajele tuturor segmentelor.



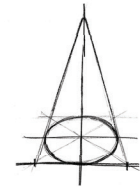
Cercul în perspectivă/ elipsa (varianta 1)

1. Se trasează două axe, una verticală, cealaltă orizontală.
2. Se marchează cu dimensiuni egale fiecare jumătate a axei orizontale. Se procedează la fel pe axa verticală, însă fragmentele vor fi considerabil mai mici, astfel creându-se un dreptunghi, la care axele vor fi mediatoarele.
3. Se trasează diagonalele dreptunghiului.
4. Pe structura obținută prin linii curbe, tangențiale se realizează cercul în perspectivă.



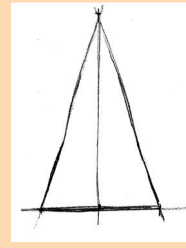
Cercul în perspectivă/ elipsa (varianta 2)

1. Se realizează pătratul în perspectivă frontală .
2. Se trasează diagonalele.
3. Pe structura obținută se realizează cercul în perspectivă.



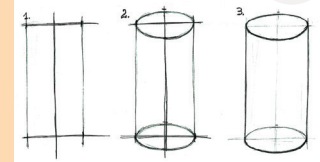
Triunghiul

1. Se trasează o axă verticală și încă una orizontală.
2. Pe una din jumătățile axei orizontale se marchează dimensiunea unui segment. Această dimensiune se marchează și pe cealaltă jumătate, astfel încât să fie egale.
3. Pe axa verticală se marchează încă un segment, de data aceasta cu o dimensiune aleasă de noi.
4. Marginile exterioare ale segmentelor orizontale vor fi acum unite cu marginea segmentului exterior superior; astfel obținem triunghiul.



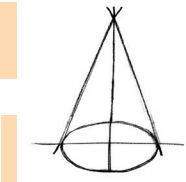
II. Studiul formelor tridimensionale – tehnici rațional - artistice de executare Cilindrul

1. Se trasează axa verticală și axa orizontală. Se alege un punct pe înălțimea axei verticale, iar pe acest punct se trasează încă o axă orizontală.
2. Cele două axe orizontale vor fi egale și marcate astfel încât punctele marginale să se unească, forma finală fiind un dreptunghi.
3. Pe fiecare dintre axele orizontale dimensionate egal se adaugă elipsele. Astfel se obține cilindrul.



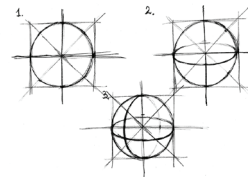
Conul

1. Se execută triunghiul bidimensional.
2. Pe axa orizontală se adaugă elipsa. Astfel obținem conul.



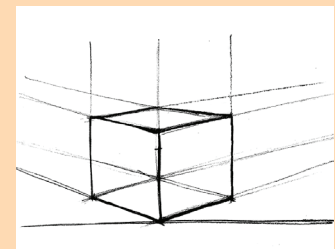
Sfera

1. Se construiește cercul bidimensional.
2. Pe axa verticală și pe cea orizontală se adaugă elipsele.



Cubul în perspectivă unghiulară

1. Se construiește pătratul în perspectivă unghiulară.
2. Din fiecare unghi al pătratului se vor ridica laturile verticale.
3. Latura frontală va fi marcată dimensional mai mare cu puțin decât laturile inferioare în perspectivă. Din punctul marcat se direcționează laturile superioare ușor către laturile inferioare; acestea întâlnindu-se, la un moment dat, în cele două puncte de fugă.
4. Din punctele marginale superioare se completează, după același principiu, fațeta superioară; astfel se obține cubul în perspectivă unghiulară. Laturile frontale trebuie să fie mai mari decât cele din spate.



Cubul în perspectivă frontală

1. Se realizează pătratul în perspectivă frontală.
2. Din fiecare unghi al pătratului se ridică laturile verticale.
3. Dimensiunea laturii inferioare frontale va fi dimensiunea laturilor ridicate frontale. Astfel se obține un pătrat unind cele două verticale frontale.
4. Din cele două unghiuri ale pătratului frontal, se trasează două direcții către punctul stabilit. Urmează să unim cele două puncte din spate. Astfel obținem un cub în perspectivă frontală.





MODELAJ

Modelajul este arta de a transpune ideile creative din planul bidimensional în planul tridimensional, procedeul de lucru fiind exclusiv manual. Această tehnică plastică se realizează cu ajutorul materialelor de lucru care au o compoziție biochimică flexibilă, elastică și maleabilă, cum ar fi: plastilina, lutul, pasta sau cleiul pentru modelare, ceara pentru modelare etc.

Spre deosebire de sculptură, care este un domeniu de manipulare și de prelucrare a materialelor dure/ solide (lemn, metal, gheață etc.), modelajul este arta de a prelucra tridimensional materialele flexibile (lut, plastilină, ceară, clei).

Mâinile artistului dau viață **materialelor** flexibile, care pot fi:

- **Plastilina și pasta de modelaj** ușor de modelat, se usucă la temperaturi reduse într-un timp scurt.

- **Lutul** obținut în general, din argilă, devine flexibil și maleabil în procesul de lucru. Atunci când este amestecat cu apă, se poate coace și usca definitiv la temperaturi foarte înalte, transformându-se în ceramică.

- **Pasta de hârtie** (papier-mache), un material modelator compus din celuloză, se întărește într-un mediu uscat. Totuși, după uscare, forma obținută, fiind mai ușoară și mai sensibilă, se poate crăpa sau rupe din cauza neatenției sau a neglijenței.

- **Ipsosul**, o pulbere albă (folosită în construcții) care, la contact cu apa, devine o pastă ușor de modelat și se usucă la temperaturi obișnuite.

Uneltele de lucru necesare pentru modelaj sunt instrumente din lemn sau metal, bine șlefuite și ascuțite de diferite forme numite: **eboșoare** (folosite pentru sculptarea, modelarea și retușarea unei forme tridimensionale, acționând asupra zonelor de mici dimensiuni pentru a reda textura dorită); **degroșoare** (folosite pentru a elimina surplusurile de lut ajută la finisarea formei tridimensionale); **cuțit din lemn sau plastic** (folosit pentru eliminarea surplusurilor de dimensiuni mai mari și pentru o secționare mai precisă a cantității de material modelator folosit); **unelte pentru texturare** (folosite pentru a reda o anumită materialitate formei, în funcție de preferințele artistului).



Degroșoare Eboșoare

Cele mai importante tipuri de modelaj sunt **basorelieful** și **rond-bossé** (rondbos-ul).

1. Basorelieful este construit bidimensional în faza de concepere, apoi devine ușor tridimensional. Acesta se realizează parcurgându-se următoarele etape:

a. Paginarea presupune secționarea unei plăci de lut cu ajutorul unui eboșor și schițarea direct peste secțiune a elementelor compoziționale dorite (personaje, obiecte, animale, modele decorative etc).

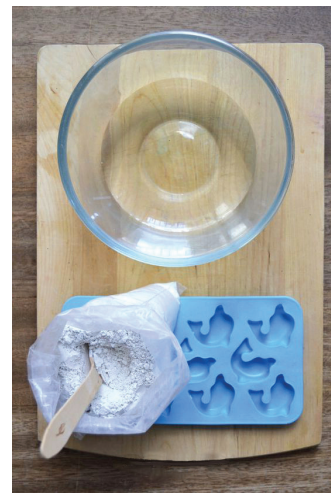


basorelief - lucrare de sculptură în care figurile ies în relief din blocul la care aderă.

rond-bossé - lucrare de sculptură executată complet în relief, nemaifăcând astfel corp comun cu fondul.



Modelaj în lut



Praf de ipsos

b. Proporția elementelor desenate se realizează în special în cazul unei compoziții executate după o natură statică din realitate, fiind necesare măsurători precise și corecte.

c. Realizarea reliefului plan cu plan se obține prin umplerea tridimensională a formelor desenate, începând de la cel mai profund și mai adânc plan la planul cel mai înalt.

Folosind eboșoare sau degroșoare de diferite dimensiuni, putem tăia sau elimina surplusurile de lut ale primului plan (placa) pentru mai multă profunzime vizuală, creându-se astfel umbrele necesare pentru redarea volumului compozițional general. De asemenea, lumina are contact direct cu cele mai înalte suprafețe/ planuri, realizându-se raportul lumini - umbre.

d. Finisarea se referă la materialitatea și texturarea elementelor compoziționale, ajutând la realizarea asemănării fidele a imaginii realizate cu cea reală.



Basorelief



Ronde-bossé

2. Ronde-bossé (rondbos) se execută independent, fără ca suprafețele volumetrice tridimensionale obținute să se mai alipească de o placă schițată în maniera bidimensională. Astfel, fațetele sale tridimensionale sunt acum vizibile în totalitate, din orice unghi. Este un 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 a pedestalului. Pașii importanți în executarea rondbos-ului sunt:

a. Baza de lucru presupune construcția unei plăci de susținere a greutății, în care, în funcție de forma tridimensională dorită, pot fi introduse una sau mai multe tije de susținere (lemn sau metal).

b. Proporția se referă la modelarea manuală a materialului până se obține o formă tridimensională generală care este pregătită pentru sculptare, respectându-se proporțiile elementului ales.

c. Degroșarea este momentul în care sculptorul începe să taie și să elimine surplusurile cantitative mari, folosind cuțite speciale. Cu ajutorul eboșoarelor subțiri se desenează pe forma generală obținută direcțiile de modelare și elementele definitorii, trecându-se apoi la concretizarea detaliilor prin degroșarea de dimensiuni mai mici a spațiilor desenate.

d. Finisarea (texturarea/ materialitatea). În funcție de caracteristicile elementului sculptat/ modelat, cu ajutorul uneltelor de texturare putem realiza orice model de materialitate pe suprafața acestuia. Materialitatea ajută la asemănarea fidelă a obiectului realizat manual cu cel real.



1. Modelând în basorelief, reprezintă principalele forme de relief ale României.
2. Fii creativ și realizează prin modelare, figurine-jucării pentru colegii tăi mai mici de la clasa pregătitoare. Realizează în holul școlii o expoziție cu aceste lucrări.

MODELARE COMPUTERIZATĂ

Ca tehnică artistică, **modelarea 3D** reprezintă procesul de executare și dezvoltare a fațetelor vizuale ale unui obiect în maniera celor **trei dimensiuni spațiale** prin intermediul programelor computerizate speciale. Rezultatul obținut se numește „**obiect 3D**” sau „**model 3D**”. Cei care lucrează în acest domeniu poartă titlul de „**artiști 3D**”. Aceștia pot transforma o imagine bidimensională (2D) într-o imagine tridimensională (3D) printr-un **proces de construcție digitală**. În prezent, orice obiect tridimensional poate deveni fizic-real cu ajutorul imprimantelor 3D de ultimă generație. De asemenea, se poate construi orice formă tridimensională utilizând și tehnicile tradiționale de modelare cum ar fi sculptura (modelarea manuală) care a inspirat mai departe crearea unor mecanisme tehnologice din ce în ce mai avansate.

Etapele unui proiect de modelare 3D:

a. Documentare - studierea informațiilor existente din domeniul său de activitate: diverse stiluri de lucru, tutoriale și alți artiști asemenea lui, cunoscuți și experimentați.

b. Schițe bidimensionale/ 2D - realizarea mai multor variante de schițe tradiționale.

c. Modelarea 3D computerizată - transferarea imaginii în spațiul virtual, mai exact, în programele de modelare digitală: **Autodesk 3Ds Max, Autodesk Maya, Autodesk Revit, Cinema 4D sau AutoCAD**.

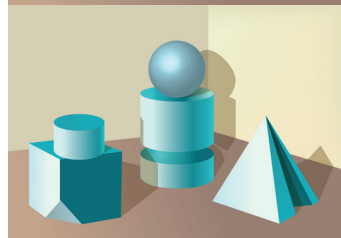
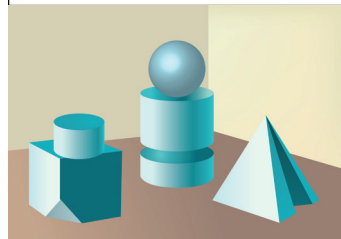
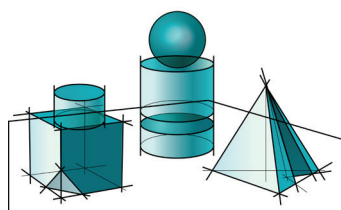
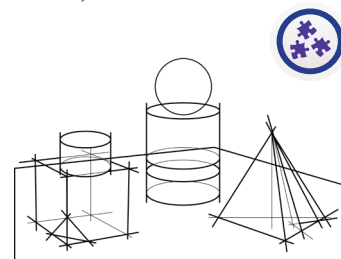
d. Texturarea - aplicarea texturilor necesare formei 3D obținute. Texturile sunt imagini 2D create de artiști sau importate din computer. Spre exemplu, anumite texturi necesită a fi aplicate pe părul personajului pentru **efectul „fir cu fir”**, pe hainele personajului pentru un **efect textil** sau pe încălțăminte pentru **efecte de strălucire**.

e. Animația - mișcări dinamice complexe ale personajelor (modelelor 3D), spre exemplu: alergare, sărituri, dans, mișcări faciale foarte expresive, amuzante și captivante.

f. Rezultatul final - unirea tuturor etapelor de lucru într-un **film de animație**, de scurtmetraj sau de lungmetraj.

Exemple de filme animate realizate prin modelare 3D:

- „**Shrek**” - distribuit de DreamWorks Pictures și produs de PDI/ DreamWorks în anul 2001;
- „**Ice Age**” - distribuit de 20th Century Fox și produs de Blue Sky Studios în anul 2002;
- „**Finding Nemo**” - distribuit de Walt Disney Pictures și produs de Pixar Animation Studios în anul 2003.



Vizionează tutoriale și realizează o schiță bidimensională a unui obiect.

FOTOGRAFIERE

Fotografierea este arta de a captura luminile, umbrele și tot ceea ce ține de structurile vizuale din jurul nostru. Ea poate captura inclusiv structuri de lumină invizibile ochiului uman, cum ar fi: ultravioletele și infraroșul.

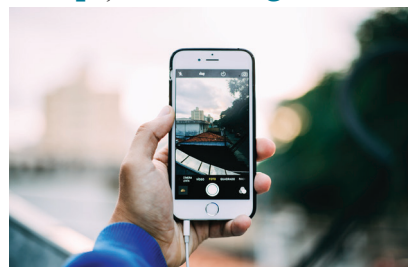
Prima fotografie a fost realizată în jurul anului 1827 de către Joseph Nicephore Niepce în Franța. În această fotografie este surprins acoperișul unei clădiri, luminat de soare. În prezent, fotografia a atins căi artistice de exprimare evolute, astfel că anumite structuri cosmice îndepărtate pot fi surprinse acum cu ajutorul echipamentului de fotografie astronomic aflat pe sateliții artificiali lansați în jurul Pământului.



*Vedere de la fereastră
din Le Gras*

Până în anul 1930, majoritatea fotografiilor obișnuiau să fie monocrome (alb-negru sau sepia), însă în timp a fost dezvoltat filmul „Kodachrome” de către Eastman Kodak.

În prezent, tehnologia fotografierii a evoluat atât de mult, încât oamenii se rezumă la camera telefonului mobil sau a tabletei. Cu cât avansăm în studiul fotografierii este necesar să folosim un **echipament potrivit** și din ce în ce mai calitativ. Materialele necesare sunt următoarele: **aparatură de fotografiat**, **lentilele pentru obiectiv**, care pot fi: **standard** (24 - 70 mm sau 18 - 55 mm), **pentru portrete** (35 mm, 50 mm, 85 mm), **pentru fotografia macro/detaliată** (lentilele macro); **programe/software-uri de specialitate pentru prelucrarea computerizată a imaginii**. Pentru o prelucrare calitativă și profesionistă a fotografiei este nevoie de utilizarea programelor dedicate, cum ar fi: **Adobe Photoshop** și **Adobe Lightroom**.



Prin fotografiere se surprind elemente din natură, obiecte și persoane.



Atunci când fotografiem trebuie să ținem cont de următoarele aspecte:

- **Structura cadrului** - secțiune specifică a cadrului (**secțiunea de aur minimalistă**) prezentă în meniul aparatului de fotografiat/ telefonului mobil, care ajută la surprinderea echilibrată a imaginii.

- **Lumina** este esențială în realizarea corectă și calitativă a fotografiei. În fotografiere, lumina conturează și concretizează orice formă sau fațetă care are contact direct cu aceasta.

- **Contextul** - pe lângă calitatea vizuală a fotografiei, este necesar să se țină cont inclusiv de calitatea mesajului și a subiectului ales.



Realizează fotografii sepia și alb-negru potrivite cel mai bine stilului vintage și prezintă-le într-o expoziție în sala de clasă.



fotografiere - 1. fixare a imaginii unui obiect, a unei persoane, a unui peisaj etc. pe o placă sau pe o hârtie fotografică sensibilă cu ajutorul unui aparat fotografic. 2. realizare a unei fotografii.

2. RECAPITULARE

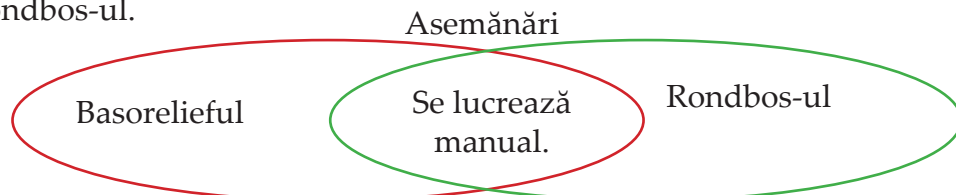
1. Realizează o compoziție tematică, urmărind armonii cromatice. Utilizează, la alegere, culori tempera, guașe sau acuarele. Te poți inspira din exemplul alăturat.



Anotimpurile

Diagrama Venn

1. Completează o diagramă pentru a compara cele două tipuri de modelaj, basorelieful și rondsos-ul.

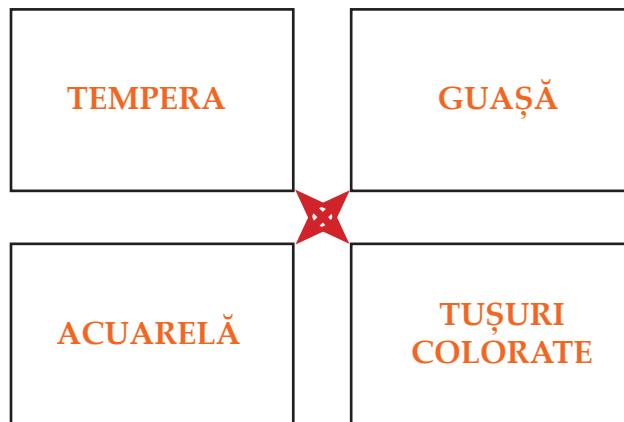


Metoda 4 colțuri

2. Organizați în 4 grupe, alegeți câte o temă pentru fiecare grupă: pictura în tempera, pictura în guașe, pictura în acuarele, pictura în tușuri colorate.

Reprezentantul fiecărei grupe prezintă caracteristicile tipului de pictură ales și a unei compoziții plastice aleasă de întreaga echipă.

La final se expun cele 4 lucrări la panoul din holul școlii.



PORTOFOLIU Confeționează corpuri geometrice de dimensiuni la alegere. Materialele necesare sunt: carton, pastă de lipit, culori tempera, pensule, foarfece etc.

Prin suprapunerea de corpuri geometrice poți crea un robot, o lampă de iluminat sau un suport pentru pensule/ creioane colorate.

Exercițiu de creativitate

Realizează un desen liniar, folosind linia în cât mai multe feluri creative, în funcție de intențiile tale stilistice.

Autoevaluare

Realizează o listă de cuvinte-cheie care se referă la tehnici specifice artelor plastice. Pentru a te autoevalua folosește ca sursă de verificare manualul.

3. EVALUARE

1. Alege dintre obiectele de mai jos pe acelea care au fost obținute prin modelaj.



0,5 puncte × 2 = 1 punct

2. Marchează cu **A** propozițiile adevărate și cu **F** propozițiile false.

- a. Reprezentarea grafică este arta de a reda forme bidimensionale și tridimensionale ale obiectelor.
- b. Desenul figurativ se realizează prin schițarea figurii umane.
- c. Pictura în tempera se usucă repede și este strălucitoare.
- d. Texturile sunt imagini 3D create de către artiști.

0,5 puncte × 4 = 2 puncte

3. Completează spațiile libere cu termeni potriviți, după model:

Model: **Graffiti/ pictura cu spray-uri** este un tip de pictură urbană realizată cu ajutorul spray-urilor care conțin culori rezistente la mediul exterior.

... este arta de a captura luminile, umbrele și tot ceea ce ține de structurile vizuale din jurul nostru.

În fotografiere, se ține cont de următoarele aspecte: ..., și

Prin intermediul tridimensionalității se fac posibile și utile principiile ..., ale ... și ale ... este o lucrare de sculptură executată complet în relief, nemaifăcând astfel corp comun cu fondul.

0,5 puncte × 8 = 4 puncte

4. Denumeste tipul de reprezentare grafică corespunzătoare fiecărei imagini, după model:

liniar

ilustrativ

figurativ

în cărbune

grafica în tuș



0,25 puncte × 4 = 1 punct

5. Realizează corespondența între fiecare imagine și tipul de reprezentare, după model:

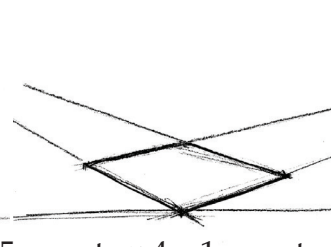
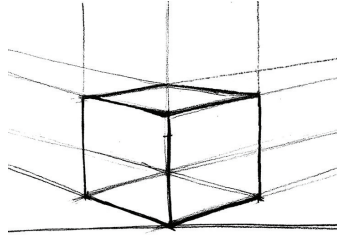
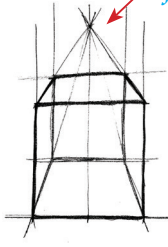
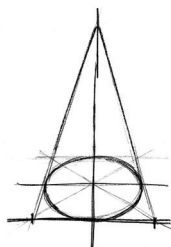
pătratul în perspectivă frontală

pătratul în perspectivă unghiulară

cubul în perspectivă unghiulară

cubul în perspectivă frontală

cercul în perspectivă elipsa



0,25 puncte × 4 = 1 punct

Se acordă un punct din oficiu.
Total-10 puncte

IV. COMPOZIȚIA PLASTICĂ

1. Studiul după natură, creion și culoare: natură statică
2. Modularea luminii pe volum
3. Textură și materialitate
4. Expresivitatea corpului și a figurii umane în compoziții figurative cu personaje. Proporțiile corpului uman
5. Compoziția decorativă pe baza modificării succesive a spațiului în cadrul unei liniaturi inițiale
6. Recapitulare
7. Evaluare



Ștefan Luchian, *Albăstrele*



Jean-Baptiste-Siméon-Chardin,
Atributele artelor



Rafael, *Școala din Atena*

1. STUDIUL DUPĂ NATURĂ, CREION ȘI CULOARE: NATURĂ STATICĂ



NOȚIUNI INTRODUCATIVE

Tânărul trebuie să învețe mai întâi perspectiva; apoi măsurile oricărui lucru; apoi luându-se de după un bun maestru, să se obișnuiască să deseneze toate mădularele; pe urmă el va lucra după natură, să-și întărească rostul celor învățate; apoi să cerceteze operele feluriților maeștri; iar abia la urmă să se încumete să se îndeletnicească cu arta.

Leonardo da Vinci, Regula 45

Studiul după natură, din perspectiva artelor plastice, presupune observarea precisă, analiza interdependențelor lucrurilor, sintetizarea artistică și a gândirii științifice, ceea ce contribuie la formarea judecății de valoare și a dezvoltării personalității.

Astfel, putem studia subiecte preluate din mediul înconjurător, obiecte uzuale create de om, dar și studiul corpului și al figurii umane.



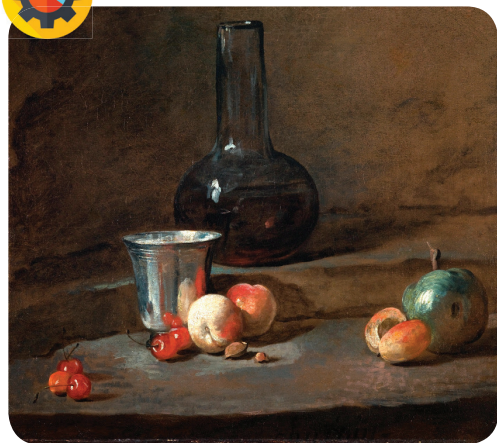
Detaliu cu fructele în fructieră de pe frescele din Pompei, sec. I. î. Hr.



Frans Snyders: Marea natură statică, având un papagal și o damă



Nicolae Grigorescu: Studiu în creion pentru nunta țărănească



Jean-Baptiste-Siméon-Chardin, *Natură statică cu cupă de argint*

Se observă o atmosferă pură. Obiectele și fructele sunt așezate grupat, într-un spațiu compozițional aerisit, inspirând liniște. Reprezentarea se realizează de pe un orizont scăzut, apropiat, ceea ce sugerează o apropiere. Performanța artistică a pictorului constă nu doar în tratarea picturală a suprafeței și în crearea armoniei, ci și în realizarea materialității obiectelor și a fructelor, care de fapt sunt calitățile artistice ale acestei opere.

O compoziție plastică, având la bază studiul după natură, trebuie să transmită mesaje artistice obținute prin însușirea procedeele de reprezentare în imagine, prin tehnicile aplicate, prin aprofundarea limbajului plastic și a mijloacelor de expresie a artelor plastice.

Natura statică este un gen al compoziției plastice (pictură, grafică, tehnică mixtă, colaj), în care elementele compoziționale sunt obiecte imobile, neînsuflețite, aranjate artistic, în mod expresiv, pe un suport orizontal (masă, scaun, podea, raft etc.). Presupune organizarea obiectelor, ținându-se cont de lumină și de armonizarea formelor plastice.



Meșteșugul trebuie clădit pe o bună învățatură teoretică, în care perspectiva să-i fie și călăuză și poartă de intrare; fără de ea nimic nu se face bine.

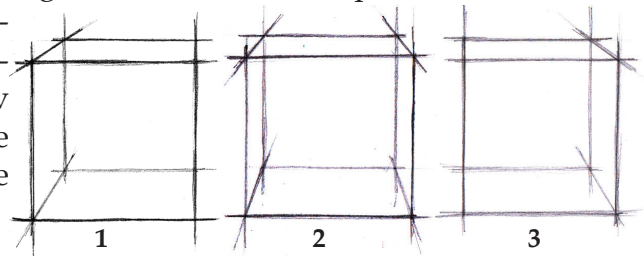
Leonardo da Vinci, Regula 77

Pentru a crea o compoziție, o natură statică, trebuie să ne amintim cunoștințele legate de **reprezentarea** figurilor și a corpurilor geometrice **în perspectivă**.

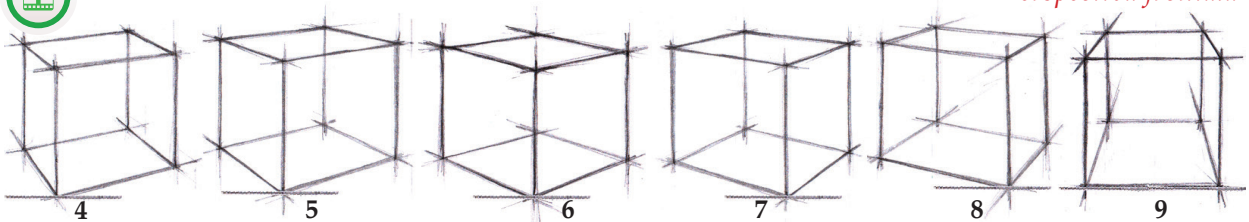
Din experiență observăm că direcția privirii asupra lucrurilor, obiectelor înconjurătoare, de obicei, este de sus în jos (cu toate că acestea pot fi așezate față de privitor în față, în stânga sau dreapta, mai jos sau mai sus).

Studierea elementelor de perspectivă ne ajută să facem o distincție a tipurilor de reprezentare în perspectivă. Astfel putem vorbi despre **perspectivă frontală** și **perspectivă unghiulară**, pe care le prezentăm printr-un cub. Este important să conștientizăm că sistemul de reprezentare în perspectivă este o **reprezentare convențională**. În cazul studiului după natură putem aplica aceste cunoștințe la anumite aspecte sau imagini ale obiectelor. Ele oferă mai multă libertate la reprezentarea grafică în desen sau în pictură.

Cubul este o formă geometrică regulată tridimensională, având 6 fețe pătrate, 8 vârfuri și 12 muchii; laturile, respectiv muchiile sunt perpendiculare; orice poziție a cubului realizează **racursiuri** diferite ale fețelor pătrate.



Perspectivă frontală



Perspectivă unghiulară

În figurile de mai sus vedem pozițiile posibile ale cubului din direcții obișnuite, de obicei, de sus în jos, în ambele tipuri de perspectivă. Este important să conștientizăm că sistemul de reprezentare în perspectivă este o reprezentare convențională. În cazul studiului după natură putem aplica cu ajutorul acestora anumite aspecte de imagine. Ele oferă mai multă libertate în reprezentarea grafică sau de pictură.

În **perspectivă frontală** sunt trei poziții care corespund experimentului vizual: figura 2, cubul frontal, cu planurile laterale verticale, convergente, vizibile; respectiv figurile 1 și 3, cuburi frontale, cu planuri laterale convergente, din care un plan este plan de profil și cade în același plan cu cel vertical principal de privire (nu este vizibil, apare numai urma verticală a planului), planul din dreapta, respectiv planul stâng al cubului.

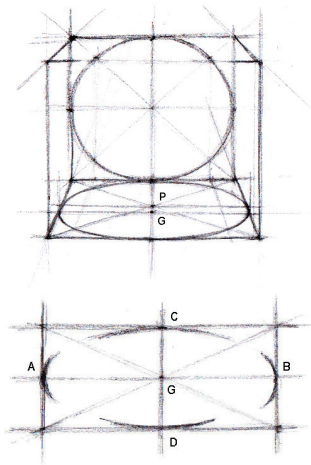
În **perspectivă unghiulară** se poate urmări mișcarea sau schimbarea formei cubului, prin rotire gradată în jurul unei muchii, de la aproape frontal până la o nouă poziție aproape frontală.



racursiu - *procedeu de folosire a perspectivei în artele plastice și în cinematografie, prin care extremități ale obiectului reprezentat apar apropiate cu dimensiuni mai mari, iar altele apar mai îndepărtate cu dimensiuni reduse.*

În desenul de observație (sau desen liber) folosim linii modulate continue, mai groase, pentru a reprezenta muchiile vizibile sau mai subțiri, pentru a reda muchiile existente în realitate, dar invizibile în desen. În studiul după natură trebuie evitată reprezentarea cubului în orice **axonometrie**, din cauză că obiectele reprezentate în acest mod par deformate și spațial incorecte.

Pătratul și derivatele lui ajută la redarea corpurilor geometrice colțuroase (prisme, piramide). **Cercul** și derivatele lui ajută la reprezentarea corpurilor de rotație (con, cilindru, sferă). După cum imaginea pătratului mișcat în spațiu capătă noi forme geometrice patrulater (dreptunghi, paralelogram, romb, trapez), așa se va deforma și cercul în elipsă.



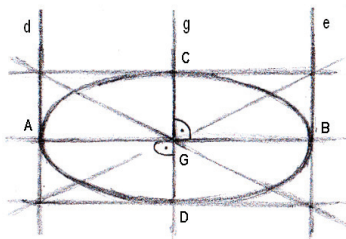
În studiu sau în desenul de observație, **elipsa** se construiește manual cu multă finețe, prin racordarea mai multor puncte comune (pătrat–cerc, patrulater–elipsă).

Pătratul și cercul înscris au puncte comune. Pătratul și cercul așezat orizontal se construiesc folosind liniile geometrice ale lor, devenind trapez și elipsă. Elipsa are acum două mijloace: punctul P, obținut prin intersectarea diagonalelor este mijlocul perspectiv, iar punctul G este mijlocul geometric al elipsei.

Construcția elipsei se realizează mai eficient și mai ușor dacă o înscriem într-un dreptunghi, având deja proporția lățimii și a lungimii corecte (controlate, măsurate). Se observă perpendicularitatea axelor (de simetrie) AB și CD în punctul G, mijlocul geometric al elipsei; la punctele de capăt ale axelor (A, B, C, D fiind mijlocul laturilor) se vor desena ușor liniile curbe, tangențiale pentru alcătuirea elipsei.

Cu cât un cerc este mai aproape de planul orizontal sau de planul vertical al privirii (al ochiului), cu atât este mai îngustă elipsa și invers.

Cu cât se depărtează cercul de aceste plane principale de privire, cu atât mai mult se „dilată” latura elipsei (axa mică).



În figura alăturată observăm că în punctele A și B capetele laterale ale elipsei sunt rotunjite și tangențiale. Sferturile elipsei sunt identice, simetrice pe orizontală și pe verticală. Perpendicularitățile sunt clare. Dreapta verticală d este tangenta elipsei în punctul A, dreapta e este tangenta în punctul B, ambele perpendiculare pe elipsă. Aceste drepte vor fi generatoarele exterioare ale cilindrului, de fapt contururi aparente. Dreapta verticală g este perpendiculară pe elipsă (și dreptunghi) în punctul G și este axa de simetrie a corpului de rotație. Din punctele C și D este ridicată câte o verticală, fiind ele celelalte generatoare ale cilindrului, care coincid cu axa de simetrie g.

Având cunoștințe despre reprezentarea în desen a corpurilor geometrice și deprinderi vizuale formate, se poate realiza cu ușurință o natură statică, pe baza observației directe.



1. Desenează un vas în a cărui formă să se regăsească un cub.
2. Desenează două obiecte cilindrice diferite ca formă și ca mărime.



axonometrie - metodă de obținere a proiecției obiectelor din spațiu pe un plan.

STUDIUL DUPĂ NATURĂ, CREION: NATURĂ STATICĂ

Etapele studiului după natură sunt:

1. **Paginarea** care presupune respectarea următorilor algoritmi (pași):

→ *perceperea corectă a subiectului dat, înțelegerea temei plastice și a aspectelor artistice;*

→ *analizarea formelor obiectelor: poziția lor față de privitor, proporțiile dintre ele, direcțiile muchiilor, ale luminii și ale umbrei.*

Este utilă folosirea vizorului, pentru a vedea obiectele în ansamblu compozițional.

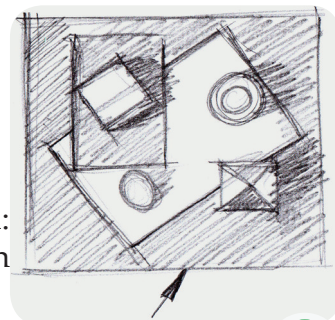
→ *poziționarea foii de hârtie pe orizontală sau pe verticală în funcție de caracteristicile elementelor ce urmează a fi redată și eventual realizarea unei schițe prin vedere de sus, pentru a menține așezarea obiectelor în pagină;*



Natura statică privită printr-un vizor

Realizarea unei schițe, vedere de sus, utilă la compunerea elementelor în pagină dă o viziune amplă asupra realității vizuale.

Se poate indica direcția de unde o privim.



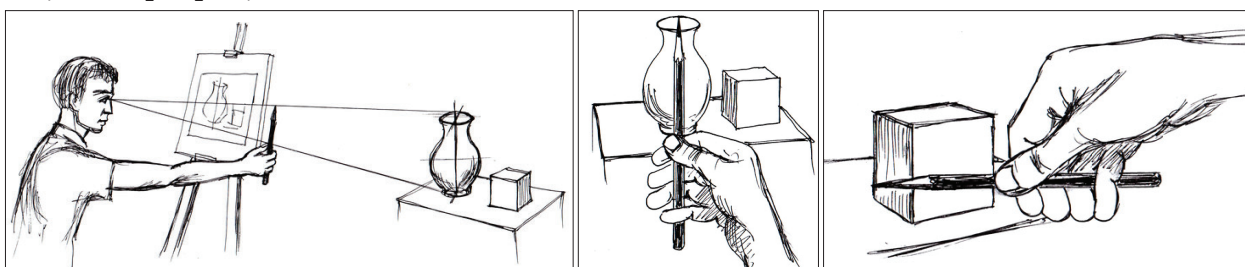
→ *stabilirea așezării componentelor după o analiză spațială: elementul din mijloc, din stânga, din dreapta, din apropiere, din depărtare;*

→ *compunerea spațiului plastic prin schițarea obiectelor, astfel:*

• *trasarea liniei care delimitează planul vertical de cel orizontal;*

• *încadrarea tuturor componentelor într-o formă geometrică (triunghi, dreptunghi, pătrat, trapez), folosind linii modulate, fine, ușoare;*

• *măsurarea, adică compararea elementelor componente sau a obiectelor, obținând proporția dintre ele.*



1

2

3

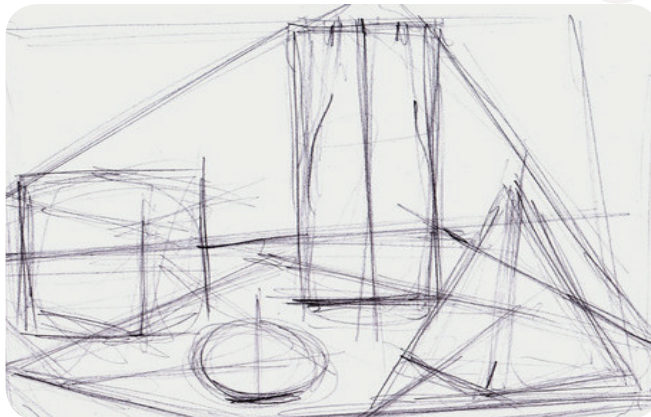
Măsurarea se face cu creionul sau cu o coadă a pensulei, în poziție verticală și orizontală, cu brațul perfect întins și cu un ochi închis, pentru precizie. Creionul sau pensula pentru măsurare se ține perpendicular la direcția de privire, ținând în așa fel, ca degetul mare să se poate mișca. De fapt, se corelează dimensiunile principale ale unui obiect, adică: de câte ori se cuprinde lățimea în înălțime, de fapt, dimensiunea mică în cea mare.

1. Se trasează înălțimea maximă, în cazul vasei din imagine fiind și axa de simetrie.
2. Se întinde mâna cu obiectul de măsurat și se fixează cu ajutorul degetului mare lățimea maximă.
3. Fixând degetul pe lățime, se măsoară de câte ori se cuprinde în înălțime.
4. Se măsoară de câte ori este cuprinsă lățimea bazei vasei în înălțime.
5. Fiecare proporție obținută prin măsurare, rând pe rând, se va transpune în desen:

- desenarea formelor geometrice în care se încadrează fiecare obiect și trăsura axei de simetrie a acestora;

- amplasarea grupului de elemente, astfel încât să existe proporție între mărimea obiectelor și suportul de lucru;

- poziționarea echilibrată (stânga-dreapta) a compoziției prin comparație, prin măsurătoare, prin echilibru compozițional, prin componentele în locuri corespunzătoare spațiului plastic.



2. Construcția presupune:

→ *desenarea obiectelor* cu linii precise, hotărâte, redând astfel particularitățile formei fiecărui obiect;

→ *obținerea volumului obiectelor* se realizează folosind linia modulată, prin:

- așezarea sau ordonarea bazei fiecărui obiect;

- ridicarea înălțimilor fiecărui obiect, respectând proporțiile lor (mic, mare, mijlociu), dar și proporțiile elementelor din care sunt compuse;

- desenarea muchiiilor invizibile, în așa fel încât să se perceapă întregul volum.

→ *analiza lucrării*, în funcție de următoarele criterii:

- raportul dintre elemente, corespunzător realității;

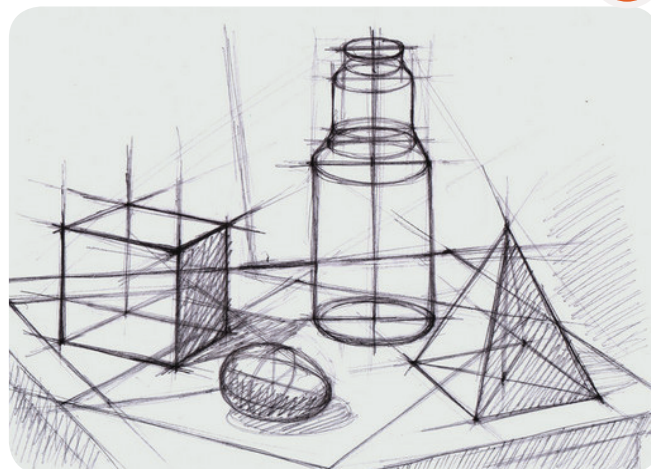
- proporționalitatea elementelor componente;

- prezența tonurilor de umbră.

→ *privirea de ansamblu* asupra lucrării, de la distanță, în vederea evidențierii detaliilor.

- existența spațiului plastic;

- existența echilibrului vizual.

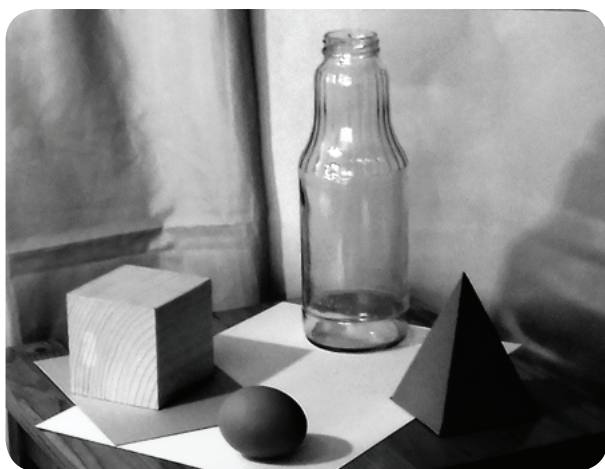


3. **Valorația** este etapa prin care se obține raportul dintre lumină și umbră, astfel:

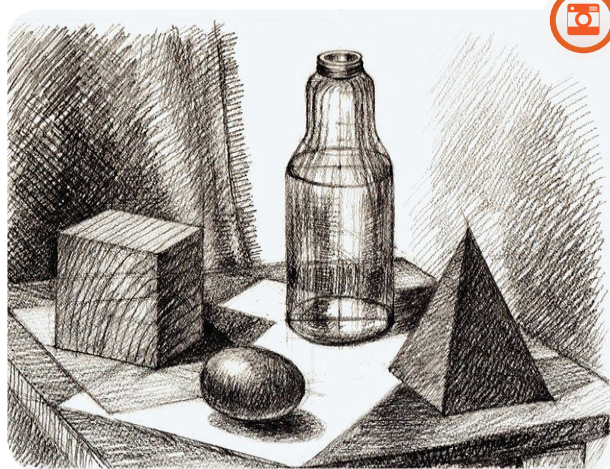
→ *obținerea anumitor calități artistice* (plastico-vizuale), folosind contrastul sau clarobscurul, prin valorație treptată;

→ *folosirea mai multor feluri de hașurare* a suprafețelor diferitelor forme, ce redă raportul lumină-umbră (contrastul închis–deschis), materialitatea (cubul din lemn, oul, vasul din sticlă) și textura;

→ *redarea spațialității* (distanța dintre obiecte) sau a unei atmosfere plăcute este sugerată de umbra purtată (care este aruncată de obiect în jur) și se poate atinge prin valori gradate. Începerea valorației se realizează cu cele mai închise suprafețe, dar cu tonuri deschise și dezvoltate treptat, de la cel mai deschis la cel mai închis.



Compoziție natură statică



Studiul după natură statică

Pentru obținerea **valorației** folosim diferite metode de hașurare: linii trasate fin, subțiri și ușoare, pentru tonuri mai deschise sau pentru materiale ușoare; liniile mai groase și mai accentuate pentru obiecte mai grele și pentru suprafețe închise, umbrite. Direcția de trasare a liniilor poate să fie paralelă, secantă sau perpendiculară.

Suprafețele plane umbrite vor fi hașurate uniform, cu o mică accentuare spre mușchia interioară; suprafețele rotunde vor avea tonuri treptate (tregeri gradate) de la suprafața luminată spre cea umbrată.



1. Execută, după natură, 3 schițe cu corpuri geometrice diferite, respectând fazele construcției și ale valorației.

2. Realizează o natură statică în creion cu 3 obiecte, pentru a respecta etapele studiului după natură.

3. Desenează după natură obiecte cilindrice de forme și de mărimi diverse, urmărind proporțiile, forma elipselor și simetria corpurilor.



STUDIUL DUPĂ NATURĂ, CULOARE: NATURĂ STATICĂ

Când îți este dat să pictezi după natură, să stai la o depărtare de trei ori mai mare decât mărimea obiectului pe care îl pictezi.



Leonardo da Vinci, Regula 80



Paul Cézanne, *Natură statică cu ulcea și fructe*

Se poate observa o atmosferă liniștită, melancolică, însă draperia albă, cu faldurile ondulate sugerează tulburare și neliniște. Ulcea-ua, ceainicul din porțelan și masa ne trezesc o lume de odinioară. Petele de culoare cu griuri cromatice sunt fine, dar vioaie, contrastele închis–deschis evidențiază o puritate și o viață pașnică; fructele sunt redată vii, de parcă s-ar simți gustul și mirosul lor.

Natura statică în culoare se realizează după parcurgerea etapelor de paginare și de construcție, odată cu studiul de culoare, în ceea ce privește subiectul și tema dată.

- Se stabilesc: gamele cromatice, culoarea dominantă, mijloacele de expresie artistică, respectiv mesajul artistic născut prin intuiție la prima impresie.

- De asemenea, se au în vedere **proporționalitatea** spațiului plastic, ordonarea elementelor compoziționale, stabilindu-se centrul de interes al compoziției.

- **Schițarea** se realizează direct cu pensula, folosind amestecuri de culori, în linii mari, cu pete mari de culoare, pe toată suprafața, cu o dezvoltare simultană a lucrării.

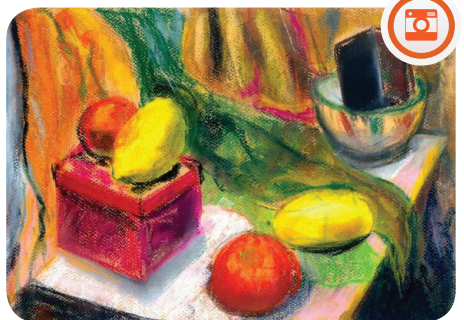
După schițare, urmează **pictarea** în mod detaliat, reprezentarea și armonia cromatică pentru o impresie emoțională.

În imaginea alăturată este realizată aceeași temă, dintr-un alt unghi și executată în pastel. Ambele au calități artistice, dar picturalitatea lor diferă, datorită tehnicii și a tratării. Tocmai din aceste cauze receptarea operelor de artă diferă de la om la om.

În pictură, natura statică are un alt scop decât în desen. Aici nu mai este necesar desenul riguros al formelor obiectelor, ci mai mult armonizarea petelor de culoare. În pictură obținem alte atmosfere, eventual mai calde sau mai reci.

Într-o natură statică se au în vedere următoarele aspecte:

- intensitatea valorică a culorilor;
- rolul luminii și al umbrei în realizarea volumelor;
- efectele contrastului simultan între culori.



Realizează un studiu de natură statică în culoare, alcătuit din fructe, iar în fundal să apară o draperie în culori reci.

2. MODULAREA LUMINII PE VOLUM



MODULAREA LUMINII PE VOLUM ÎN CREION

În afară de faptul că lumina reprezintă una dintre condițiile primordiale ale vieții, ea este abordată în domeniul artelor plastice ca fenomen pentru reprezentare, din punct de vedere al vizualității.

Sursa de lumină este de două feluri:

a) **naturală**: soarele și luna, ale căror raze de lumină vin de la mari îndepărtări, pe care le considerăm infinite față de om, de aceea apreciem că razele lor sunt paralele;

b) **artificială**: sursele electrice (bec, lampă, lanternă), lumânarea, ale căror raze de lumină sosesc dintr-un punct apropiat față de om/ privitor. De aceea direcțiile razelor sunt radiale, divergente, deci concurente într-un punct. Intensitatea razelor de lumină este de trei feluri: puternică, mijlocie, difuză.

Pozițiile surselor de lumină față de privitor/ desenator sunt următoarele: în față, lateral stânga sau dreapta și în spatele desenatorului. **Direcția umbrei purtate** pe suport depinde total de poziția sursei de lumină.

Tipurile de umbră

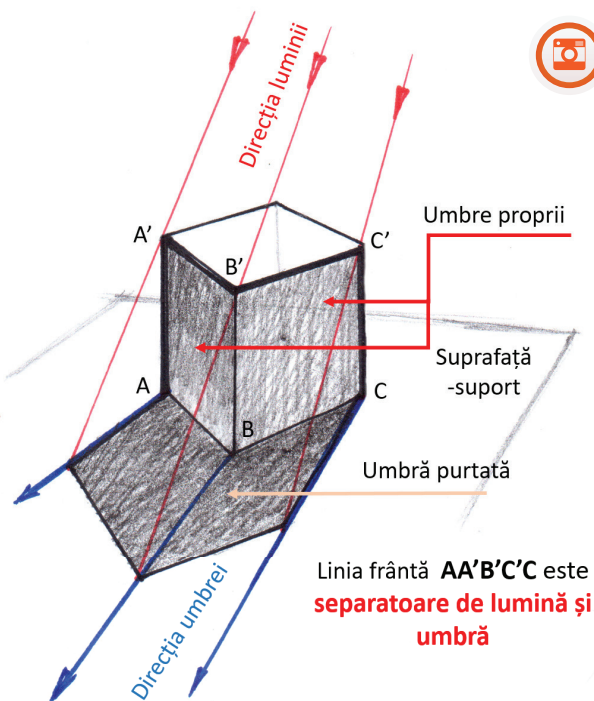
Razele luminează suprafețele corpurilor sau ale obiectelor compacte, astfel corpurile vor avea o parte luminată, cealaltă neluminată, umbrată, fiind de fapt **umbra proprie** a corpului.

Limita care desparte suprafața luminată de cea umbrată se numește **linia separatoare de lumină și umbră**, element de la care se aruncă, se proiectează umbra către suprafața-suport. Aceasta împiedică aruncarea mai departe a umbrei și cuprinde razele de lumină și de umbră, devenind astfel **umbra purtată** a corpului. Se obține astfel o imagine diformă, proiectată oblic, ajunsă la suprafața-suport a separatoarei de lumină și de umbră pe obiect. Corpurile de rotație sau elementele plane, care sunt așezate aproape în profil față de lumina laterală sau așezate tangențial luminii, pot avea **penumbre**. Acestea reprezintă trecerea de la o suprafață luminată la una umbrată.

Umbra purtată se află mereu pe o suprafață-suport care este luminată; pe suprafețe cu umbră proprie și penumbre nu există umbră purtată.



Anna Ancher
Lumina soarelui
în camera albastră



Reprezentarea umbrelor și a suprafețelor umbrite

În desen, **modularea** umbrelor se obține prin hașurări. Petele luminate vor fi ușor sau mai puțin hașurate; suprafețele umbrite vor avea o hașurare mai intensă, în funcție de adâncimea umbrei. Cu cât lumina este mai puternică, cu atât umbra va fi mai intensă. Astfel, obținem un **contrast intensiv**.

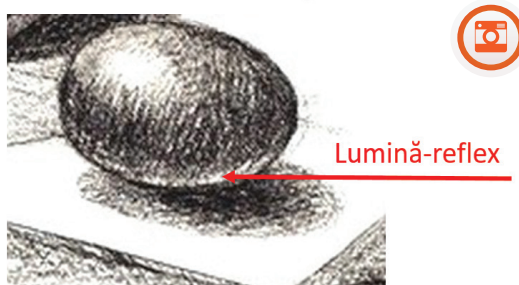
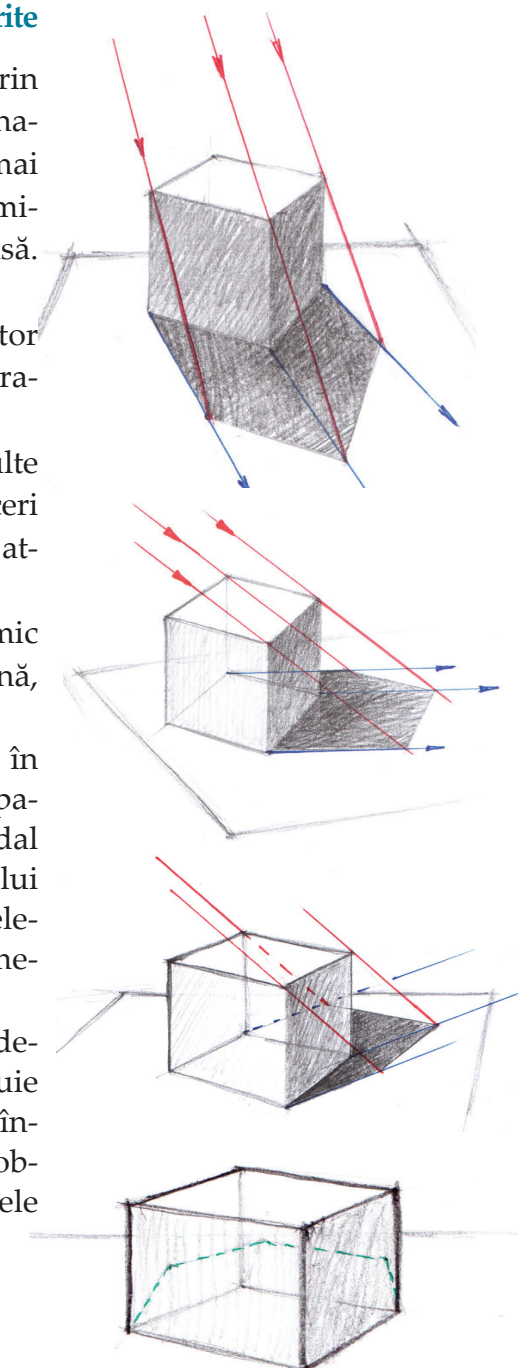
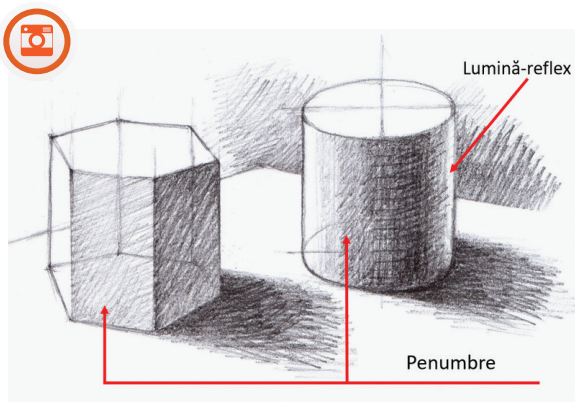
Modularea luminii este un procedeu referitor la direcția luminii, reprezentat prin hașurare (valorație).

În lumina mijlocie pot apărea valori mai multe pe suprafețele corpurilor, care pot fi redată prin treceri treptate, degradeuri de nuanțe, astfel creându-se o atmosferă plăcută, vioaie, de **clarobscur**.

În cazul luminii difuze nu se distinge nimic clar, vizibilitatea este opacă, **obscură**, fără lumină, deci hașurarea va fi **monotonă**, spre închis.

Se produce un fenomen interesant în cazul în care pe o suprafață umbrită a corpurilor rotunde apare o pată luminoasă în împrejurimi umbrite (fundal închis). Această pată luminoasă are forma conturului corpului rotund, primește raze de lumină de pe elemente învecinate și le reflectă către privitor. Fenomenul se numește **lumină-reflex**.

Pentru a percepe cât mai corect și distinct degradeurile de valorație în realitate și în desen, trebuie să privim atât realitatea, cât și desenul cu ochii întredeschiși. Această metodă de privire ne ajută la observarea și la separarea suprafețelor luminate de cele umbrite.



MODULAREA LUMINII PE VOLUM ÎN CULOARE

În pictură, la fel ca în desen, fenomenele de lumină și de umbră se comportă la fel; componentele sunt aceleași. Culoarea aduce un plus imaginii, iar esențialul raportului dintre lumină și culoare constă în două fenomene vizuale care, la rândul lor, au o însemnătate artistică, plastică.

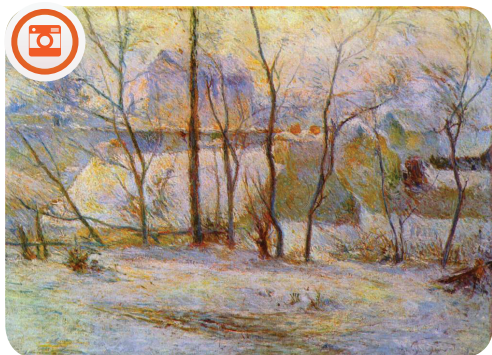
Unul dintre aceste fenomene este **definirea culorii locale**. Culoarea locală a unui obiect se poate observa pe o suprafață de penumbră sau aflată în lumină difuză, pentru că în aceste situații suprafața respectivă nu arată schimbări tonale de lumină sau nu este umbrită. De fapt, obiectul „își arată” adevărata lui culoare. De aici se poate vorbi despre o **modelare** de la culori deschise spre culori închise (diferite tonuri ale culorilor, culori obtuze etc.), dar la acest fenomen se adaugă și luminozitatea sau strălucirea culorii în sine (saturația culorii).

Al doilea fenomen interesant care se poate observa și în experiența de zi cu zi este acela că și **luminile** pot fi **calde** sau **reci**, iar umbrele produse de ele le sunt opuse: de la lumină caldă, umbra va fi rece și invers: de la lumină rece, umbra va avea un colorit cald. Acest fenomen aparține deja modulării culorilor în pictură. Pictorii impresionisti, postimpresionisti, fovisti au apreciat această manifestare a raportului lumină-umbră și au folosit-o în lucrările lor ca modalitate de pictură.



Vasili Kandinsky, *Strada Murnau cu femei*

Pictura sugerează simțul căldurii puternice. Volumele caselor masive, strada și femeile primesc o lumină fierbinte. Acestea se află într-un contrast puternic cu umbrele lor reci și închise. Acest mijloc de exprimare creează o tensiune atrăgătoare, deși elementele minimale de limbaj plastic sunt foarte evidente: pata de culoare și ritmul lor.



Paul Gauguin, *Peisaj de iarnă*

Datorită tensiunii culorilor calde și reci, obținute prin griuri colorate, mai mult deschise decât închise, se creează atmosfera unei ierni plăcute. Linile ușor frânte ale copacilor și petele de culoare modulate cu afinitate dau senzația de prezență a luminii răcoroase, din care străbate o căldură calmă.



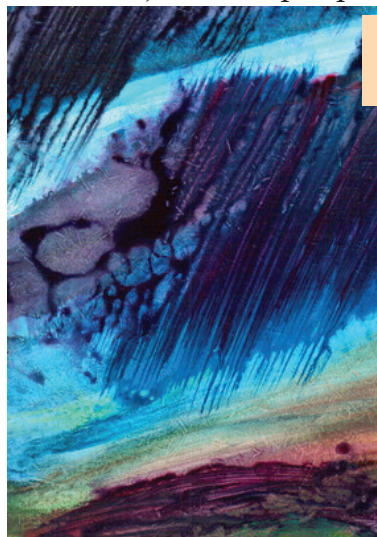
1. Realizează o reproducere în culoare după o compoziție a unui pictor fovist sau impresionist.
2. Schițează în culoare opera *Car cu boi* de Nicolae Grigorescu.
3. Creează o compoziție figurativă în culoare, pe una din teme: *La plajă*, *Lumini de pădure*, *Duminică după-amiază*, *În parc*.

3. TEXTURĂ ȘI MATERIALITATE

În artele plastice, noțiunea de **textură** se folosește încă de la apariția artelor moderne și se referă la **calitățile suprafeței formelor**, din punctul de vedere al efectelor artistico-plastice. Cu ajutorul simțului tactil și al simțului vizual, putem percepe tipul de textură a compoziției. Calitățile de suprafață ale formelor sau ale suprafețelor-suport sunt exterioare: au o trăsătură de relief redus, arată construcția materialelor folosite.

Ele pot fi: *netede, dure, aspre, lucioase, mate, tari, moi, abrazive, poroase* etc. Aceste calități de suprafață sunt rezultatul unor proceduri de tratare, mai ales în modelaj și în pictură (mai rar, în grafică) și sunt **amprente** ale artistului. Acestea influențează parțial formarea stilului său.

Textura observată astfel rezultă dintr-un raport triplu între **forma suprafeței-suport, materialul** de lucru și **individul creator**, devenind totodată calitate artistică. În arta modernă și abstractă întâlnim deseori această modalitate de prelucrare artistică, având efect emoțional asupra privitorului.

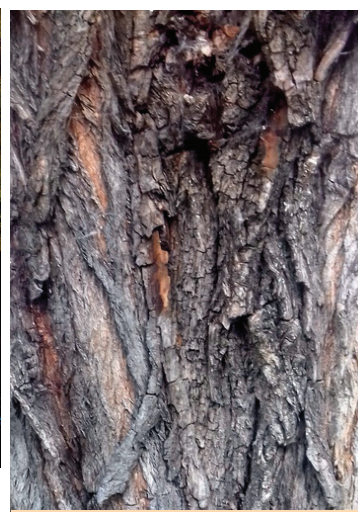


Pe acest detaliu de pictură cu acril, suportul a avut o tratare mai dură, urmele rapide ale pensulei creând dinamism.



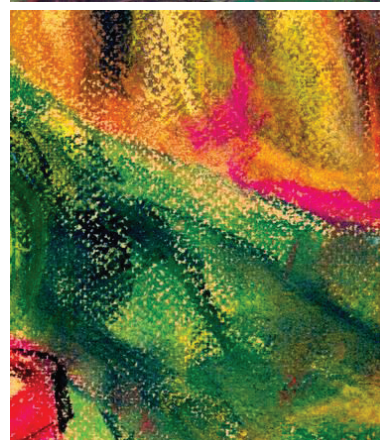
În această lucrare se observă armonia raportului triplu: *suport-material-creator*.

Cu mijloacele de limbaj plastic utilizate adecvat, materialul și suportul, după tratarea lor dinamică, ajung la forma finală, având o exprimare artistică.



În natură există elemente cu texturi diverse.

Coaja unui copac bătrân este totodată simbolică și sugestivă.



Pânza pentru pictură sau o hârtie bine texturată și de bună calitate (ca suprafață-suport) contribuie la o exprimare vizuală cu efect plăcut ochiului.

Materialitatea este o concepție filozofică, lingvistică și are mai multe definiții (de exemplu: *atribut principal al existenței materiale; însușirea de a fi material, de a avea existență materială; natura materială a ceva; starea, caracterul material al lucrurilor*).

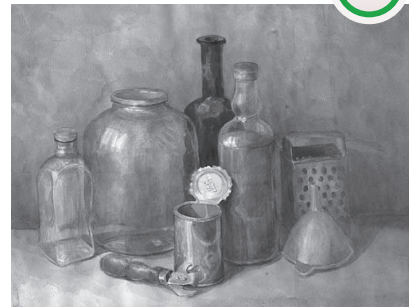
Din perspectiva artelor plastice are un sens pragmatic și se referă la o **calitate artistică**, prin care lucrurile sau obiectele reprezentate să reflecte materia originală, observată în experiența vizuală, iar obiectele să fie credibile, formulate, create într-o modalitate iluzionistă. Începând cu Renașterea și până la Realism, pictorii au fost preocupați de atingerea acestei calități artistice.

Dincolo de studierea formelor naturii, mai există o manifestare, chiar accesibilă și de necesitate, în cazul proiectării formelor industriale și în design grafic.



Stiloul reprezentat este executat în tehnică mixtă (creion grafit, acuarela, carioci), cu scopul de a se evidenția materialitatea.

În imaginea alăturată sunt redat obiecte din diferite materiale: vas de sticlă, draperie din material textil, fructe, suport de metal, flori de plastic.



În acest studiu după natură se recunoaște la prima vedere materialul obiectelor: sticlă, metal; de aceea putem aprecia o bună performanță de redare a obiectelor din diferite materii.

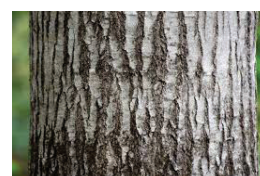


1. Din imaginea de mai jos, identifică cel puțin 3 materiale din care sunt alcătuite obiectele.



moale
aspru
poros
lucios
dur

2. Realizează corespondența:



4. EXPRESIVITATEA CORPULUI ȘI A FIGURII UMANE (COMPOZIȚII FIGURATIVE CU PERSONAJE) PROPORȚIILE CORPULUI UMAN

EXPRESIVITATEA CORPULUI ȘI A FIGURII UMANE (COMPOZIȚII FIGURATIVE CU PERSONAJE)

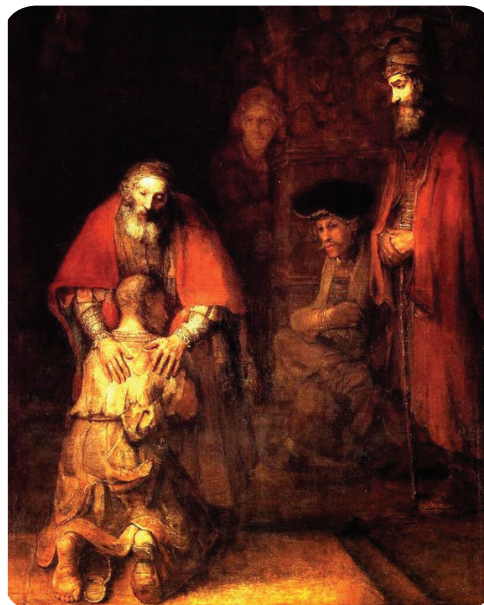


Atitudinea este cea dintâi parte și cea mai nobilă a figurii și aceasta nu pentru că o figură bine pictată, într-o atitudine tristă, ar putea să fie fără frumusețe, dar din punctul de vedere al frumuseții desăvârșite, ea își pierde din merit, dacă gesturile ei nu se potrivesc cu intenția și rostul faptelor ce le are de făcut. Atitudinile se nasc din subtilitatea minții pictorului.

Leonardo da Vinci, Regula 397

Rembrandt van Rijn, Întoarcerea fiului risipitor

Conținutul și forma în această compoziție figurativă sunt coerente, de aceea această operă are un realism emoțional, un efect zguduitor asupra sufletului uman. Contemplând acest tablou, se observă că el îl înfățișează pe om, nu ca imagine exterioară, ca mulți alți pictori renumiți, ci ca ființă însuflețită, împreună cu toate strădaniile sale, cu un adânc patetism anevoios. Starea și poziția tatălui, puțin aplecate spre fiul său, îmbrățișându-l cu brațele deschise sub forma unui romb deschis, mâinile așezate pe spatele și umărul fiului său reîntors și îngenunchiat în fața sa, arată o acceptare imensă, o receptare sensibilă a celor două suflete reîntâlnite. Se observă că mâinile fratelui celui mare, respectiv ale celorlalte personaje sunt închise, ei fiind distanți și indiferenți, ba chiar ironici.



Compoziția figurativă

cu personaje are rolul de a reprezenta o întâmplare, o acțiune cu o temă anume și al cărei personaj este, în primul rând, figura umană.

Cerințele unei compoziții figurative cu personaje sunt:

- cromatism plăcut;
- construcție echilibrată;
- centrul de interes în

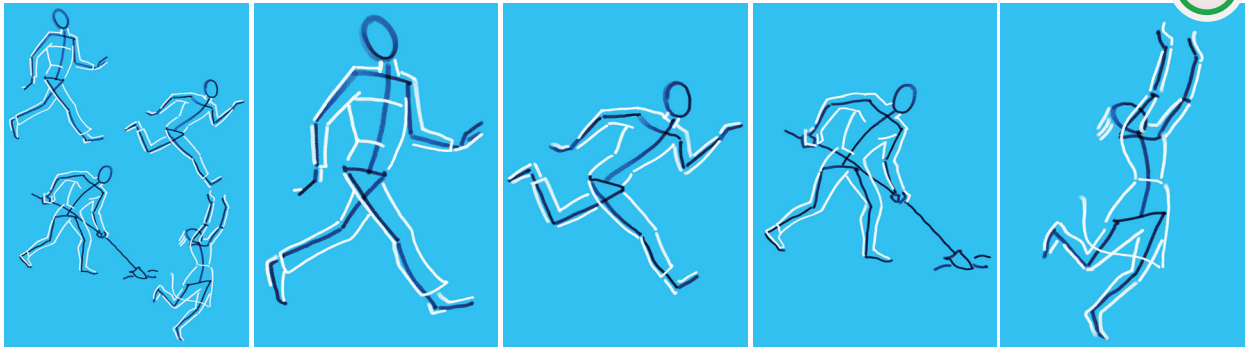
locul spațial potrivit.



Realizarea unei bune compoziții figurative necesită imaginație, observație și exercițiu, cunoașterea regulilor de construire a compoziției. De asemenea, respectarea proporției figurii umane, reprezentarea diferitelor mișcări ale corpului uman (crochiuri), respectiv materialele și tehnicile folosite în artele plastice contribuie la reușita compoziției figurative.



Realizează o compoziție dinamică în culori, cu 5-7 figuri, pe teme sportive, de dans, de șantier.



Figuri umane în mișcare

Etaple de realizare a unei compoziții decorative sunt asemănătoare cu etapele de realizare a unei naturi statice.



Schiță, Atacul de la Smârdan



Nicolae Grigorescu, Atacul de la Smârdan



Exercițiu de reflexivitate

Ce impresie îți transmite tabloul lui Nicolae Grigorescu, *Atacul de la Smârdan*?



Cea dintâi și cea mai înaltă îndeletnicire a artei este închipuirea părților alcătuitoare a ceva, în al doilea rând, înfățișarea mișcărilor legate de ceea ce trebuie ele să facă și după felul ființelor ce săvârșesc mișcările.

Leonardo da Vinci, Regula 279



Din cadrul expresivității corpului și a figurii umane face parte și **portretul**, unul dintre cele mai importante subiecte ale artelor plastice, în ramuri ale picturii, ale graficii și ale sculpturii. Expresivitatea portretului este dată de tehnicile de lucru proprii ale artistului, respectiv de nota personală a acestuia.

Michelangelo Buonarroti, *David* (detaliu al statuii de cca. 4,5 m înălțime din Florența)

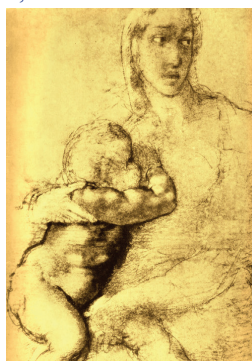
Această sculptură remarcabilă este un simbol etern al vârstei tinere, al crezului în Dumnezeu și în puterea omului în sine. Este o metaforă întruchipată a împotrivirii sentimentului de superioritate. Chipul lui David înfățișează o supărare înăbușită și o dârzenie desăvârșită.



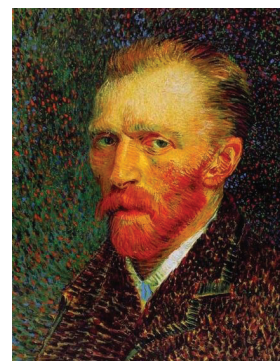
1. Analizează portretele prezentate. Ține cont de următoarele criterii: paginare, proporții, tehnică, cromatică și atmosferă.



Împărăteasa Theodora,
detaliu mozaic sec. al VI-lea



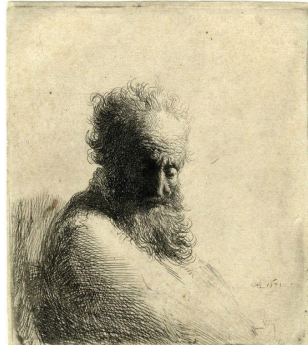
Michelangelo Buonarroti
Madona cu pruncul, desen



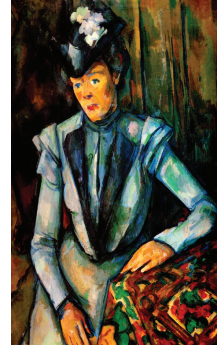
Vincent Van Gogh
Autoportret



Paul Klee
Un sărman nemaipomenit
portret, desen în tuș



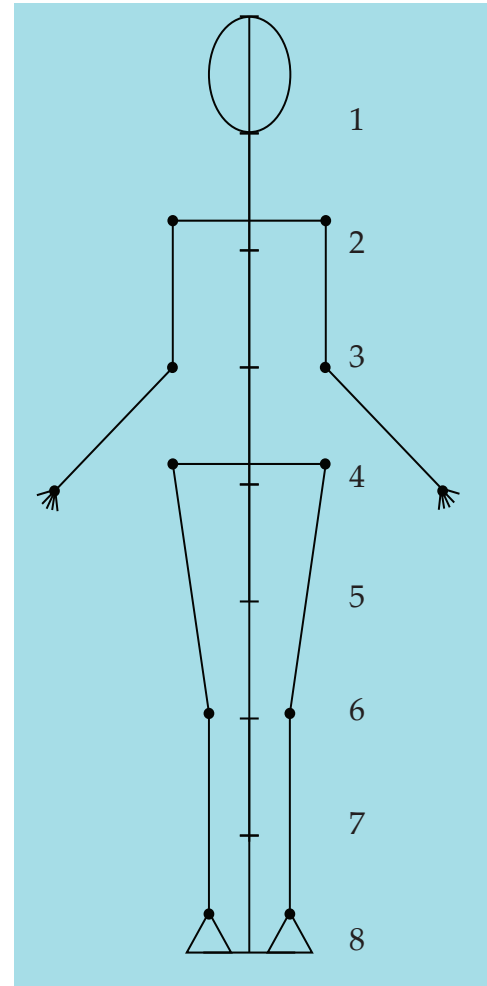
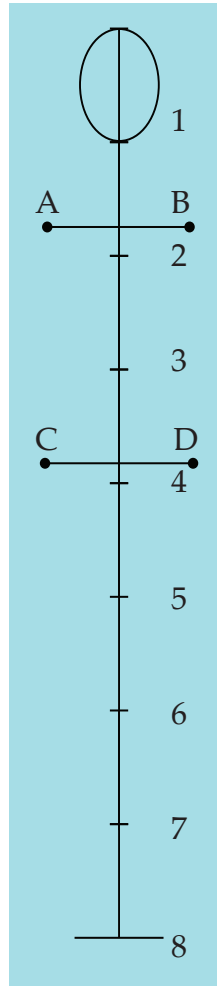
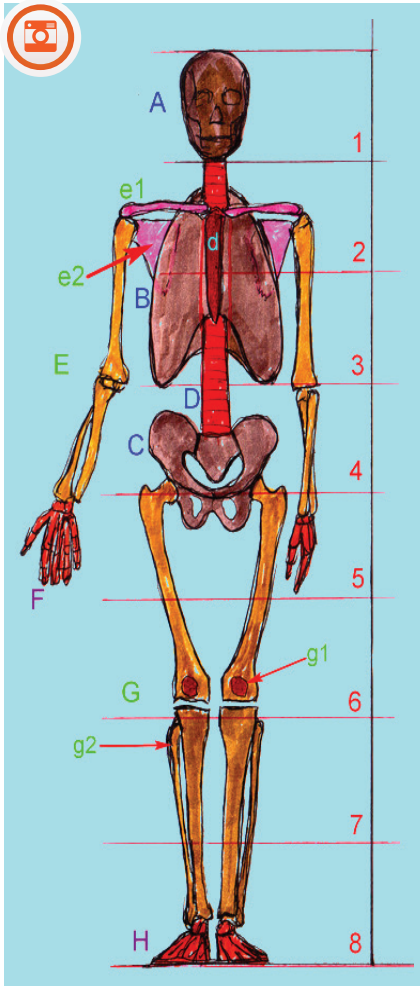
Rembrandt van Rijn
Portretul unui om bătrân
cu barbă, gravură în metal



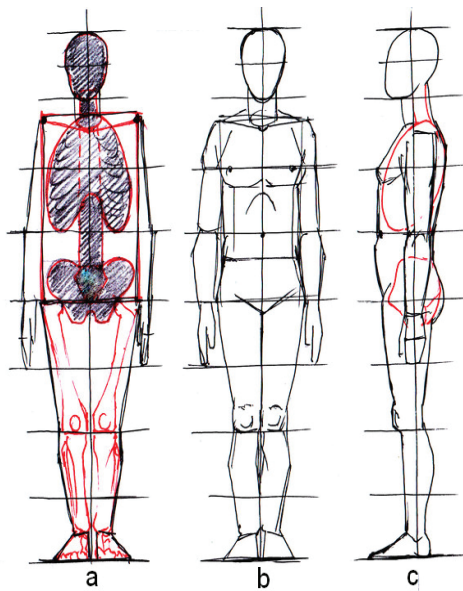
Paul Cézanne
Doamnă în albastru,
pictură în ulei

PROPORȚIILE CORPULUI UMAN

Încă din antichitate, studiul corpului uman a ocupat un loc principal în artele plastice. Arhitectul Vitruviu s-a preocupat de proporționalitatea corpului uman, ca temă de interes și de mister ale frumuseții. Leonardo da Vinci și Albrecht Dürer s-au ocupat temeinic de proporțiile corpului uman. De la ei a pornit ideea, ca unitatea de măsură a corpului să fie capul (corpul este de 8 ori mai lung decât lungimea capului).



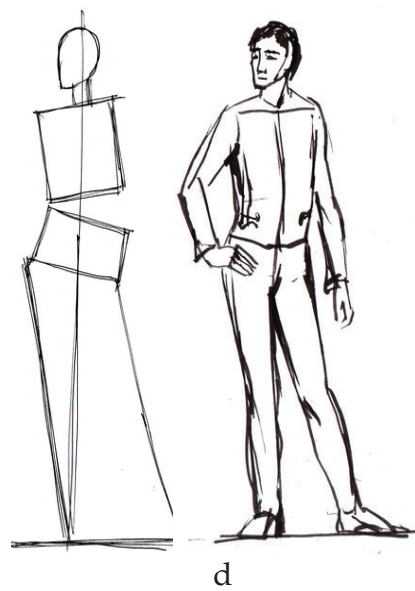
Segmentarea lungimii corpului în 8 părți egale (un segment fiind egal cu lungimea capului). Din perspectiva artelor plastice, scheletul osos se împarte în trei grupe. De grupa I aparțin masele de oase mari: **A** – **craniul**, cu mișcare de rotație, **B** – **toracele**, cu mișcare parțială, flexibilă, **C** – **bazinul**, fixat, fără mișcare. Acestea trei sunt legate de **D** – **coloana vertebrală** cu mișcare de rotație parțială. Coastele toracelui pornesc de la coloana vertebrală și se leagă în față la stern **d** (cele două coaste de jos sunt libere). De grupa a II-a aparțin coastele lungi, mobile: **E** – **brațul** și **antebrațul** cu clavicula **e1**, prin care brațul este legat de corp, **e2** – omoplatul (la spate); întâlnirea acestor membre constituie articulația umărului; **G** – **coapsa**, care este legată direct de bazinul corpului, cu **g1** – **rotula**, jos în fața coapsei și **gamba** (tibia), respectiv cu **g2** – **fibula**. În a III-a grupă sunt incluse oasele mici, mobile: **oasele mâinii F** și **oasele piciorului H**.



Corpul uman se construiește asemenea corpurilor din natura statică, prin măsurători și trasa-rea axelor.

În figura a se observă că toracele și bazinul constituie un dreptunghi; coapsele, gambele au o formă de trapez lung în jos, picioarele un trapez în sus.

În figura b corpul uman este reprezentat ca totalitatea volumelor com-



ponente (musculoase). Măinile ajung până la mijlocul coapselor, până la a 5-a lungime a capului; a 6-a lungime se află imediat sub genunchi.

În poziția c acestea se văd lateral.

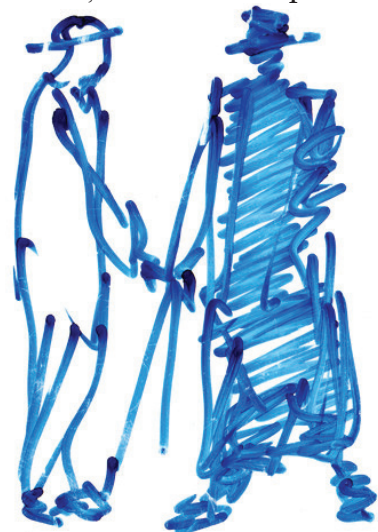
În figura d este reprezentată o schiță de crochiu pentru o mișcare în contrapost.



În reprezentările de mișcare atenția trebuie orientată la membrele îndoite. Ele pot avea imagini deformatе sau **racursiuri**. **Crochiurile, schița și studiul** sunt modalități eficiente de exersare, de percepere vizuală și de reprezentare corectă.

Pentru a reprezenta **un portret** se parcurg mai multe etape (ca în orice studiu după natură), utilizând măsurători și linii de construcție. Portretul poate fi reprezentat frontal, semifrontal și din profil.

Rolul portretului în artă este unul important, având o manifestare bogată în diferitele tipuri de compoziții. El depinde mult de caracterul personal, ca forme specifice ale personalității individuale, după aceea și de importanța exprimării stării sufletești sau mesajului artistic intenționat. Lungimea capului este segmentată în 4 sau în 5 părți egale (convenabilă este împărțirea în două, după care iarăși în două, deci în patru părți aproximativ egale).

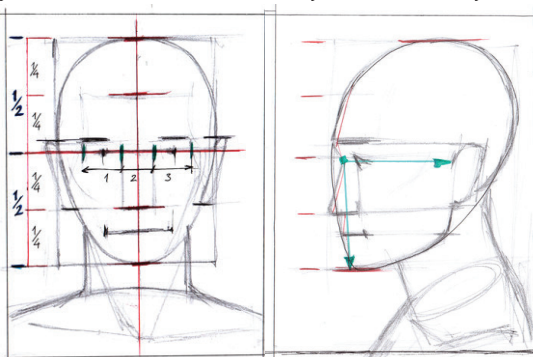




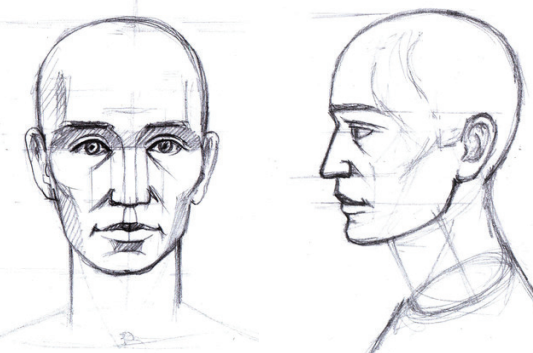
Etape de realizare a unui portret:



1. Paginarea este prima etapă, ținând cont de o așezare corectă. Forma capului este asemănătoare cu forma oului, cu vârful în jos. Axa de simetrie ajută la aranjarea ordonată a componentelor feței. Se observă că axa orizontală din mijloc este axa ochilor și împarte capul în două; între ochi va încăpea încă un ochi, care este de fapt locul nasului. În partea de jos, în primul sfert, cu puțin mai sus de mijlocul sfertului, se așază gura cu o lungime de aproape doi ochi.



La al doilea sfert se așază nasul cu muchia nasului în față și laturile lui (în stânga și în dreapta). Aici, linia de jos marchează începutul urechii, lungimea ei ajungând până la linia sprâncenei. Al treilea sfert reprezintă fruntea, iar al patrulea este platoul capului până la înălțimea lui. Pe schița din profil se pot observa alte dimensiuni: distanța urechii de la punctul superior al nasului este aproximativ aceeași cu înălțimea acestui punct de la vârful maxilarului. Gâtul are formă cilindrică, înclinată puțin în față, așezându-se pe volumul umărului.



2. Construcția sau desenarea propriu-zisă este a doua etapă în care se realizează detalierea părților anatomice ale chipului.

Tipurile de linii utilizate contribuie la redarea expresivității portretului. Cu ajutorul liniei modulate obținem un portret flexibil. Linia frântă și intensă redă un portret rigid, tensionat. Liniile groase întunecă portretul, dar totodată accentuează anumite componente/ trăsături. Liniile fine și delicate ajută la obținerea unui portret clar și îngrijit.

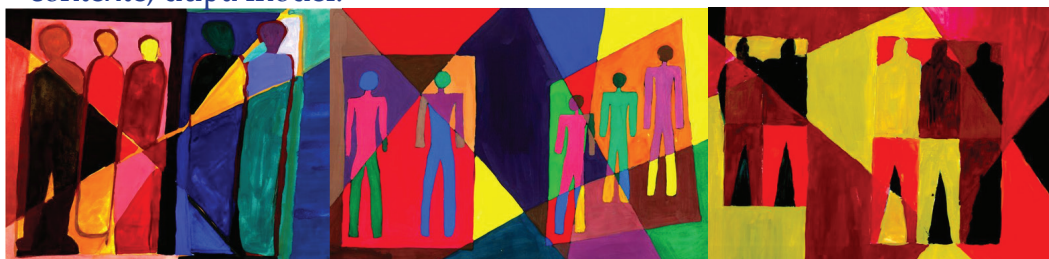


3. Valorația. În această etapă are loc definirea expresivității faciale și a structurii anatomice. Cu cât sunt mai mult accentuate umbrele chipului, cu atât acesta devine mai profund, mai expresiv.



1. Realizează cât mai multe portrete în timp scurt, respectiv în 5-7 minute.

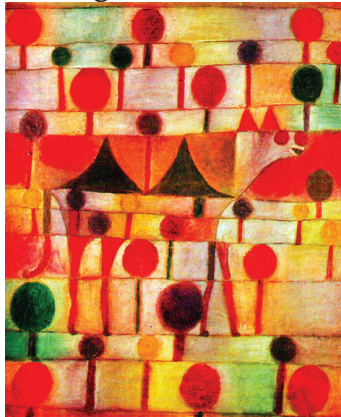
2. Respectând proporțiile corpului uman în desen, prezintă oameni în diferite contexte, după model.



5. COMPOZIȚIA DECORATIVĂ PE BAZA MODIFICĂRII SUCESIVE A SPAȚIULUI ÎN CADRUL UNEI LINIATURI ÎNȚIȚIALE

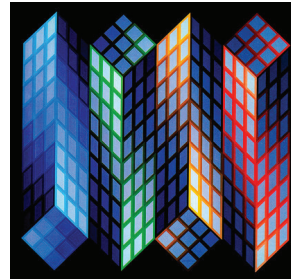


Unii pictori transformă soarele într-un punct galben, alții transformă un punct galben în soare.



Paul Klee, Cămilă în peisaj ritmic cu arbori.

Se constată prezența elementelor de mijloace plastice, principiile de organizare compozițională a unei compoziții decorative, respectiv mijloacele de exprimare artistică vizuală. Aerul fierbinte, ritmul lent al mersului cămilei, arborii mici și mari, organizarea orizontală a suprafeței (care este spațiu deschis îndepărtat și dă senzația de a fi prezent în aceeași atmosferă calmă.



Pablo Picasso

Victor Vasarely, Toroni Nagy.

Reprezentantul cel mai de seamă al op-art-ului creează iluzia optică a vibrației și a dinamismului prin contraste cromatice și prin repetiția construcțiilor geometrice.

Detaliu de pardoseală de la Mănăstirea din Curtea de Argeș. Friza de ornament este alcătuită din mozaic, elementele geometrice și liniile formează o împletitură infinită.



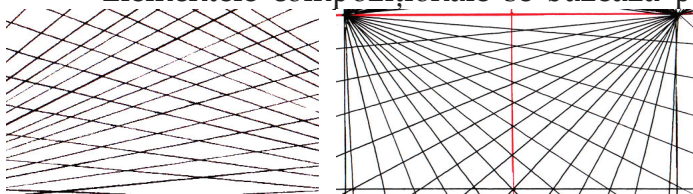
Compozițiile decorative aparțin ramurii artelor decorative și monumentale, acestea fiind în același timp *arte aplicate*. Compoziția decorativă este o formă organizată a spațiului plastic, alcătuită din elemente și suprafețe compoziționale expresive, destinate înfrumusețării unor obiecte sau suprafețe, după anumite reguli și principii decorative.

Principiile care se regăsesc în compoziții decorative sunt: repetiție, alternanță, simetrie, conjugare, gradație, progresie.

Pentru compozițiile decorative, sursele de inspirație pot proveni din natură (observând elementele naturii, care pot fi studiate, schițate, stilizate) și din domeniul geometriei (figuri plane și poligoane regulate), transformându-se în formele-modul sau semne. În funcție de utilizarea lor, poate să apară fenomenul **semiozei**, care sugerează o interdependență/ reciprocitate a semnelor și a efectelor produse de semne.

Transformarea sau modificarea semnelor se obține prin succesiune și prin gradație progresivă. Pentru o bună modalitate de lucru trebuie să realizăm pașii algoritmici bine definiți (ansamblu de reguli pentru efectuarea unui sistem de operații într-o ordine dată).

Elementele compoziționale se bazează pe formarea unor structuri ordonate în care se repetă, nu în mod egal. Ele se schimbă în funcție de liniatura folosită, de distanțele folosite între linii și de direcțiile liniilor.



semioză - ramură a semioticii care studiază procesele dinamice de transfer și transformare a simbolurilor.

Gradația și progresia

Gradația în artele decorative este o metodă sau un procedeu de lucru, mai ales în domeniul culorilor, care aplică modularea culorii, obținând treceri ascendente sau descendente de la o nuanță la alta, de la deschis la închis sau invers.

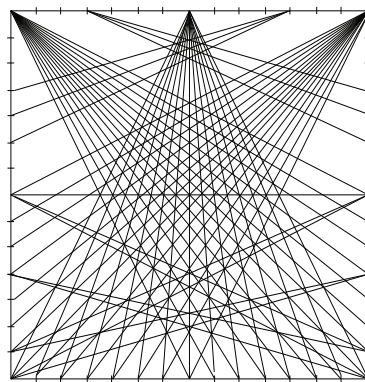
Acest procedeu ajută la expresivitatea artistică a mijloacelor de exprimare și în cazul compozițiilor decorative.

Progresia este dezvoltarea treptată, ca dimensiune, a unor forme.

Se trasează un dreptunghi sau un pătrat la alegere. Laturile vor avea dimensiunea aleasă folosind șirul de numere al lui Leonardo Fibonacci (0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34 etc.- suma fiecăror două numere succesive dă numărul următor, proximează secțiunea de aur).

Se stabilește mărimea segmentului ce va fi transpus pe laturile figurii geometrice alese (pătrat sau dreptunghi). În progresia 1,1,2,3 segmentul propus este de 2 mm.

Cu ajutorul riglei și al compasului se trasează pe laturi segmente de 2 mm, 2 mm, 4 mm, 6 mm.



Gradație și progresie

Progresie radială

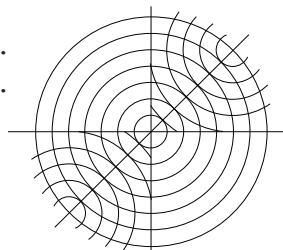
Dintr-un punct ca centru se trasează progresiv cercuri concentrice.

Din acest punct se duc diferite raze care formează niște suprafețe.

Acestea se măresc ca suprafață cu cât se depărtează de centru.

Se fixează centrul cercului. Se trasează diametrele.

Se trasează progresiv cercuri concentrice la distanță aleasă progresiv. Se trasează raze care vor intersecta cercul.



Curbe ciclice

Se formează suprafețe.

Progresia în spirală

Progresia în spirală a unei spirale cu două centre reprezintă o rotație alternantă a unui semicerc raportat la axa orizontală.

Se dă o dreaptă orizontală **d** cu cele două centre **O** și **P** ale spiralei cu o distanță de 1 cm.

Din centrul **O** se trasează arce de cerc pe deasupra dreptei **d**, iar din centrul **P** se trasează arce de cerc sub dreapta **d**.

1. Cu vârful compasului în centrul **O** și cu raza **OP** se trasează semicercul **P1**. Acest segment **P1** este pasul spiralei, iar semicercul se numește spiră.

2. Cu vârful compasului în **P** cu raza **P1** se trasează semicercul **12**;

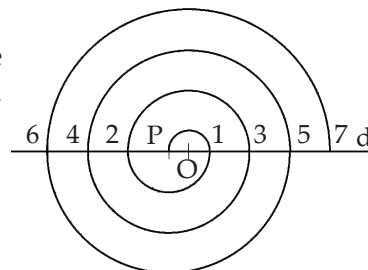
3. Din centrul **O**, cu raza **O2** se va trasa semicercul **23**;

4. Din centrul **P**, cu raza **P3** se va trasa semicercul **34**;

5. Din centrul **O**, cu raza **O4** se trasează semicercul **45**.

Acești pași de construcții se repetă de atâtea ori de cât avem nevoie la o suprafață dată. (Această construcție rezultă o translatăre a semicercurilor crescânde.)

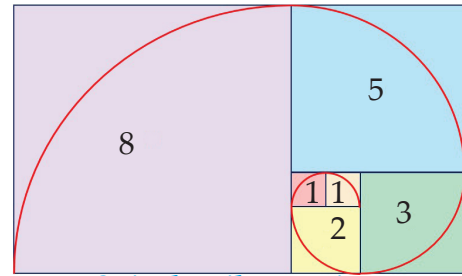
Semicercurile (translatate) pe deasupra și pe dedesubtul dreptei pot dezvolta progresiv construcția spiralei în compoziții decorative. Acestea se pot dubla sau tripla, dar se pot construi spirale cu 3 sau cu 4 centre (pentru acestea centrele vor forma un triunghi echilateral, respectiv un pătrat).



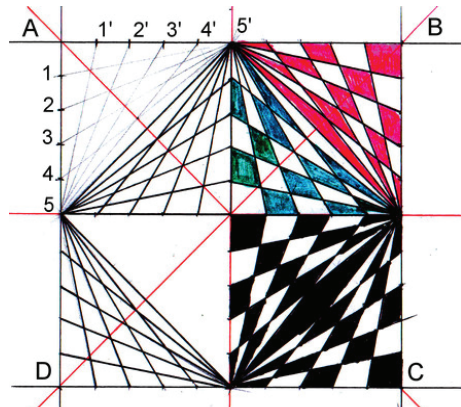
Construcția spiralei cu două centre

Pentru a obține compoziții decorative, pe baza modificării succesive a spațiului în cadrul unei linii-turi inițiale avem mai multe posibilități. Se poate aplica perspectivitatea liniilor în direcții perpendiculare atât pe deasupra liniei orizontului, cât și sub ea.

În figurile alăturate liniile trasate ne sugerează o spațialitate inteligibilă.

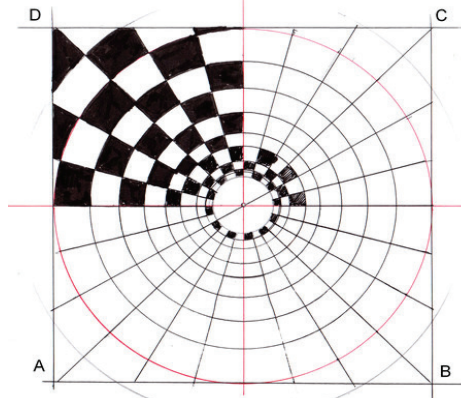


Spirala Fibonacci



Laturile pătratului ABCD sunt împărțite de la vârful până la mediatoare la rând, în 5 părți egale. Se leagă reciproc aceste puncte și se obține o spațialitate perspectivă (se vede la colțul A al pătratului). Sferturile pătratului pot fi separate, dar și împreună sau hașurate, umplute altfel. La fiecare sfert în parte pot fi aplicate diferite contraste cromatice. Cu cât se împart laturile pătratului în mai multe părți egale, cu atât mai tensionată și mai interesantă va fi suprafața pătratului.

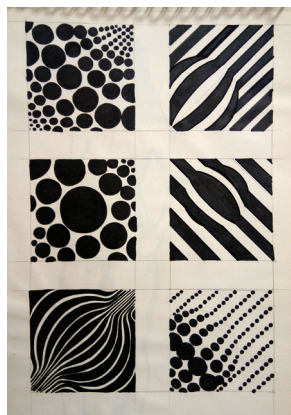
gradație și progresie



De asemenea, se poate construi rețea de linii cu linii concurente în centrul cercului, respectiv cercuri concenrice. Razele acestor cercuri, din exterior în centrul cercului, sunt din ce în ce mai mici. Din această construcție geometrică rezultă trapeze circulare, laturile lor fiind segmente de cerc. Efectul spațial depinde și de coloratura aplicată. Ultima imagine arată că elementele componente sunt identice, astfel se pot împărți suprafețele în echipartiții plane.

Modulele de echipartiții plane se folosesc deseori în construcții, pentru pardoseli exterioare și interioare.

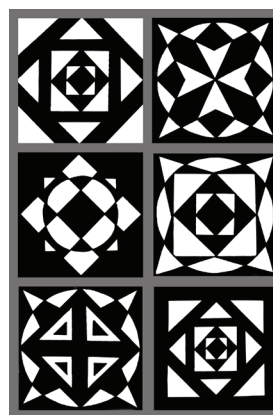
progresie radială



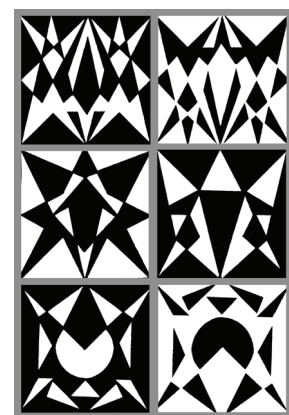
gradație și progresie



progresie în spirală



progresie gradată

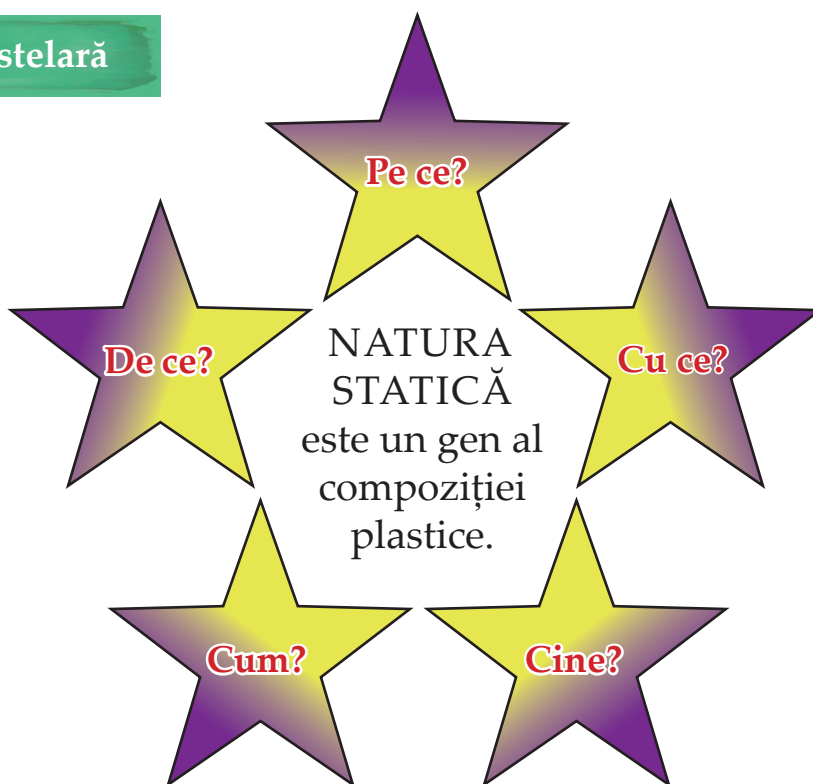


schimbarea spațiului

Progresia gradată presupune o trecere lentă de la mare la mic și modificarea în volum sau în plan a unui spațiu decorativ, conferind imaginii un efect de mișcare, numit și efect cinetic.

6. RECAPITULARE

Explozie stelară



2. Realizează un studiu după natură pentru cel puțin 3 corpuri geometrice diferite, cu parcurgerea fazelor construcției și cu respectarea valorației.

3. Împărțiți în grupe de câte 4 - 5 elevi, cu ajutorul unor vase, al unor legume și al unor fructe, realizați naturi statice. Un reprezentant al fiecărei grupe va analiza în fața colegilor natura statică pe care a compus-o altă grupă, din punct de vedere al paginării.

4. Caută în diferite surse pictura *Fete lucrând la poartă* de Nicolae Grigorescu și analizeaz-o, din punct de vedere al modalității prin care este sugerată adâncimea. Realizează schițe ale acestui peisaj.

Autoportret

Privește-ți chipul în oglindă, respectă etapele realizării unui portret (măsurători, proporții, construcții) și realizează-ți autoportretul.

Cadranele

I. Realizează o compoziție decorativă pe baza modificării succesive a spațiului.

II. Numește principiul de organizare compozițională pe care l-ai folosit.

III. Explică în ce modalitate ai construit rețeaua de linii.

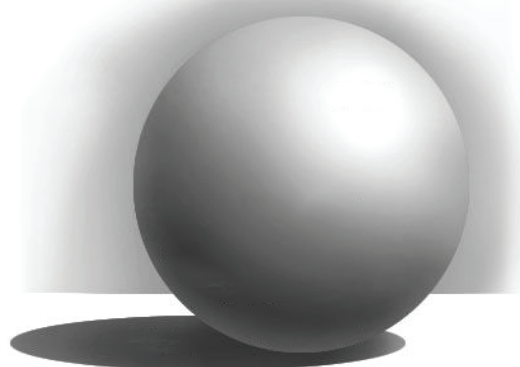
IV. Prezintă ce sugerează spațiul compozițional al lucrării tale.

7. EVALUARE

1. Privește cu atenție imaginea și completează spațiile libere cu termenii potriviți dintre paranteze.

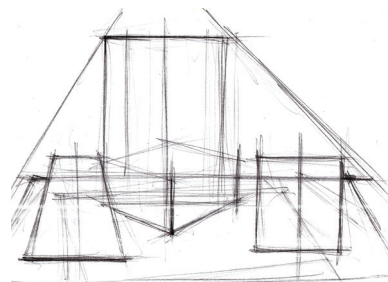
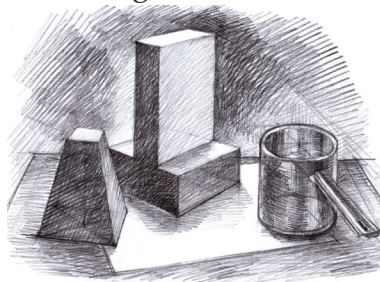
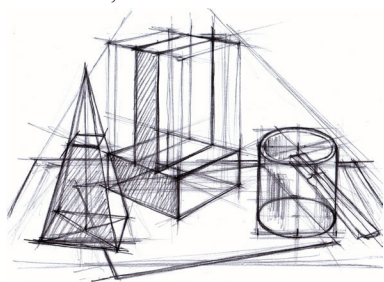
Văzând că lumina bate din partea..., umbra este mai ..., spre partea... . Lumina este blândă, nu foarte puternică, ceea ce înseamnă că umbra este relativ ... și nu foarte

Dacă lumina ar fi fost mai puternică, ar fi existat un contrast mai ... între valori.
(intensă, lungă, mare, stângă, mică, dreaptă)



0,50 puncte × 6 = 3 puncte

2. Numește fiecare etapă corespunzătoare imaginilor care prezintă studiul după natură și numerează-le în ordinea logică.



0,50 puncte × 6 = 3 puncte

3. Reprezintă un corp geometric în creion, astfel încât să redai lumina și umbra (sursa de lumină vine din partea stângă).

0,50 puncte × 3 = 1,5 puncte

4. Analizează natura statică din pictura alăturată, precizând mesajul transmis, contrastul utilizat și aspectul cromatic.

0,50 puncte × 3 = 1,5 puncte

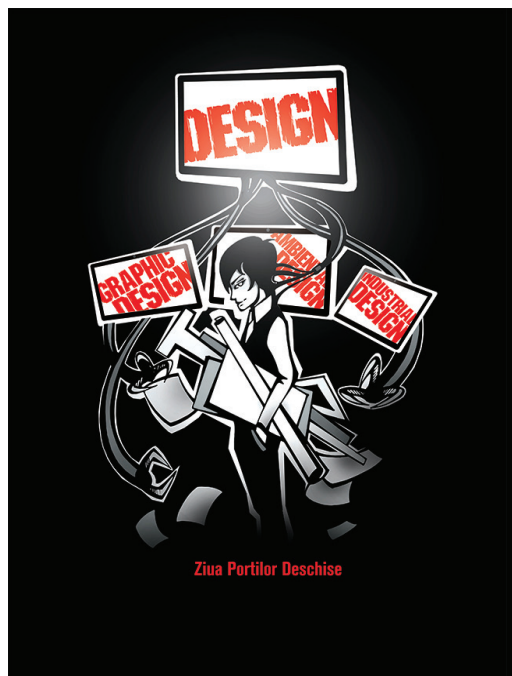


Se acordă un punct din oficiu.
Total - 10 puncte

Gheorghe Petrașcu - *Natură moartă cu căldări*

V. PROIECTE ȘI EVENIMENTE

1. Afiş de promovare
2. Recapitulare
3. Evaluare



1. AFIȘ DE PROMOVARE



Afișul este o imagine ce trebuie să aibă frumusețea evidenței și spiritul sintezei.

Raymond Savignac

Afișul reprezintă un suport material (hârtie, carton) sau digital prin care se pot promova temporar anumite mesaje de interes public, idei, produse sau evenimente.

Afișele de promovare sunt unele dintre cele mai vechi și dintre cele mai utilizate metode de promovare a unui serviciu sau a unui produs. Atunci când a fost creat, **posterul (afișul)** a fost conceput ca un instrument al comunicării, în scopul declarat al vânzării unui produs sau a unei idei. Dincolo de această latură comercială, afișul poate fi examinat și dintr-o perspectivă artistică.

Începutul artei afișului a fost marcat la sfârșitul secolului al XVIII - lea de ideea lui Alois Senefelder de a-și ilustra singur propriile piese de teatru prin tehnica numită **litografie**.

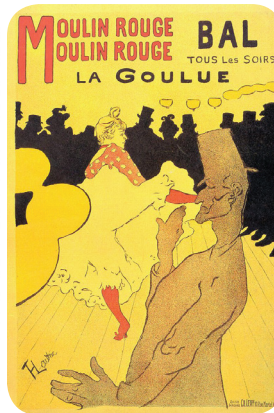
Jules Chéret a creat primul afiș în culori în 1867, utilizând un proces litografic care îi permitea să obțină orice culoare pornind de la trei pietre îmbibate cu niște cerneluri de culori diferite (de obicei, galben, roșu și albastru).

Perioada Belle Époque este marcată de o adevărată „goană după afiș”, de o explozie de expoziții de afișe și de cultul cafenelelor. A inspirat numeroși artiști să devină creatori de afișe, printre aceștia, Toulouse-Lautrec, al cărui afiș pentru Moulin Rouge a ridicat afișul la rang de artă în 1891. A urmat *stilul retro*, ultradecorativ (Alfonse Mucha), după care s-a ajuns la folosirea personajului atipic prin Raymond Savignac.

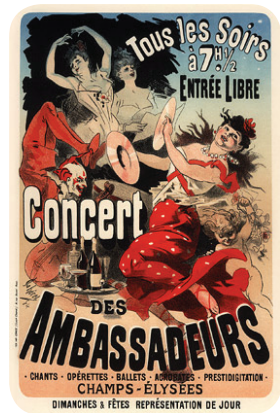
Astăzi, afișele, fie dispun de o grafică inedită, de un mesaj puternic sau amuzant, fie sunt realizate în stil tradițional, pictate, desenate. Cert este faptul că rămân întipărite în mintea consumatorului, pe care periodic îl pot determina să facă diverse achiziții.



Alois Senefelder



Toulouse-Lautrec



Jules Chéret

În general, designerii graficieni se ocupă de proiectarea afișelor, această ramură făcând parte din domeniul lor de design grafic.

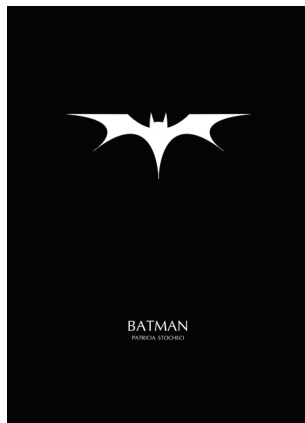
În conceperea unui afiș se are în vedere că afișul trebuie să aibă „puterea” de a atrage atenția privitorilor, din punct de vedere vizual și informativ. Textul și imaginile sunt aranjate în cadrul suportului de lucru astfel încât compoziția finală să fie echilibrată, corectă și să prezinte interes. Afișele transmit o gamă largă și diversificată de mesaje și pot face publicitate multor domenii de promovare: industria muzicală, industria cinematografică sau a evenimentelor artistice, în general.



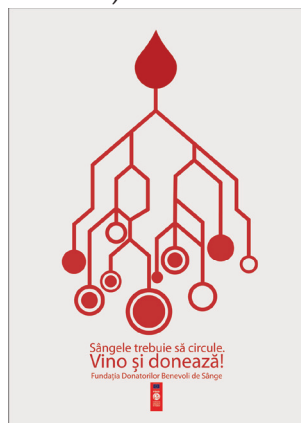
litografie - metodă de reproducere și de multiplicare pe hârtie a textelor, a desenelor, a figurilor etc., prin utilizarea de negative imprimate sau desenate pe o piatră specială, calcaroasă.

Tipuri de afișe:

- afișul de eveniment (serbări, ceremonii, petreceri, spectacole etc.)
- afișul de publicitate (reclame pentru diverse produse sau pentru persoane publice)
- afișul politic (alegeri prezidențiale, parlamentare, locale etc.)
- afișul cinematografic (promovarea noilor filme)
- afișul motivațional (mesaje cu un impact emoțional pozitiv de încurajare)
- afișul de călătorie (promovarea ofertelor unor agenții turistice)
- afișul educativ/ informativ (conștientizarea educației sanitare, promovarea cursurilor de orice natură etc.)



*Afiș
cinematografic*



*Afiș
educațional*



*Afiș
de publicitate*



*Afiș
de eveniment*

Etapele de realizare a unui afiș:

a. Documentarea este prima etapă în realizarea unui afiș și presupune studierea, informarea amănunțită, pe baza unor documente, a datelor despre afiș (reviste de publicitate, bannere sau panouri publicitare).

b. Schițarea presupune concretizarea ideilor designerului grafician, pe baza documentării rigurose realizate în prima etapă de lucru. Se vor întocmi mai multe schițe experimentale, până la deciderea formei finale a afișului.

Materialele de lucru folosite pentru realizarea schițelor sunt: creioane 2B, 3B, creioane colorate, markere/ carioci, acuarele, tempera sau guașe.

c. Construcția planșei are la bază schița sugestivă, aleasă să fie transpusă pe o planșă de dimensiuni mari, spre exemplu: formatul A3 (297 mm x 420 mm), A2 (420 mm x 594 mm) sau A1 (594 mm x 841 mm), în funcție de spațiul unde se afișează posterul.

Este necesar să se țină cont și să fie puse în practică cele mai importante principii ale compoziției care dau startul construcției planșei:

• structura și echilibrul

Ajutându-se de instrumentele de măsurare (riglă, compas, echer), graficianul trasează axele de mijloc orizontale și verticale ale suportului de lucru (ale planșei). După trasarea acestora, se adaugă marginile superioare, inferioare și laterale, astfel creându-se un cadru interior care va conține elementele principale vizuale și scrise ale afișului. Aceste margini obținute pot fi considerate ca având rolul de distanțiere între cadrul interior obținut și cel exterior al planșei (marginea fizică a planșei).

- **dispunerea rațională a elementelor vizuale și scrise, interioare și exterioare**

După concretizarea structurii planșei, urmează redesenarea schiței, cât mai amănunțit și cât mai precis. Schița va conține, în primul rând, elemente vizuale și scrise principale (titlu, subtitlu, ilustrație, fotografie etc.) și, în al doilea rând, cele secundare (fragmente decorative ale fundalului, fundalul în sine).

d. Alegerea cromaticii urmează după construcția planșei și transpunerea amănunțită a schițelor finale pe planșă. În acest moment, designerul grafician își alege o gamă cromatică sugestivă pentru tema afișului. Este recomandat ca domeniul cromatologiei să fie studiat în detaliu, împreună cu semnificațiile contextuale ale culorilor.

Exemple de semnificații pentru fiecare culoare din spectrul cromatic și acromatic vizibil: roșu - entuziasm, oranj - energie, galben - optimism, verde - sănătate, albastru - calm, indigo - înțelepciune, roz - gingășie.

În funcție de tema aleasă pentru afiș vor fi selectate culorile necesare după semnificația lor.

e. Executarea tradițională sau digitală a afișului

- Executarea tradițională

Afișul poate fi pictat în stil plastic sau decorativ (folosindu-se pensule de dimensiuni diverse, guașe, tempera, acrilice), poate fi acuarelizat (folosindu-se acuarelele la pastilă sau la tub), poate fi grafic (creioane 2B, 3B, 4B, 5B, markere, carioci, peniță, tuș) sau poate fi executat folosind tehnici mixte (îmbinarea mai multor tehnici preferate, sugestive).

- Executarea digitală

În cazul în care se alege executarea digitală se vor folosi programele de design grafic speciale (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign), deschizând o filă nouă (file - new), stabilind formatul planșei (A3, A2, A1) și redesenând schița cu ajutorul tabletei grafice.

f. Rezultatul final

Afișul executat manual și/ sau digital printat va fi fixat în spațiile interioare și/ sau exterioare publice, specifice direcției subiectului ales.

În general, spațiile de promovare sunt alese după anumite criterii socio-culturale pe care tema afișului le reprezintă. Astfel, se alege implicit publicul țintă.



2. RECAPITULARE

Privește în afara cutiei!

1. Alege un afiș de promovare existent în spațiul public. Informează-te despre el în spațiul on-line. Analizează ce promovează acest afiș. Găsește produse similare ale concurenței.

Propune o schimbare în afiș, cu scopul de a promova în alt mod produsul și realizează afișul tău.

Turul Galeriei

2. Realizați o expoziție cu afișele create la exercițiul 1. Aplicând metoda **Turul Galeriei**, grupați în 4-5 echipe, vizitați expoziția.

Fiecare grupă va alege un afiș, îl va analiza, după care va prezenta în fața colegilor argumentele pentru care afișul a atras atenția privitorilor. Dacă au întrebări cu privire la afiș, aceștia le vor adresa autorului.

3. Privește afișul incomplet din imaginea de mai jos.

Precizează ce elemente lipsesc și ce tip de afiș reprezintă.



Autoevaluare - interevaluare

Documentează-te din diverse surse și completează un jurnal cu trei intrări, asemănător celui de mai jos, cu afișe de călătorie și afișe de eveniment.

Schimbă lista cu a unui coleg și faceți reciproc completări/ modificări/ comentarii/ aprecieri.

Afișe de călătorie	Afișe de eveniment	Completări/ modificări/ comentarii/ aprecieri

3. EVALUARE

1. Privește afișul și analizează, urmărind criteriile: tipul afișului, mesajul transmis, publicul țintă, cromatică, elementele vizuale, elementele scrise, tehnicile plastice utilizate, locul de afișare.

0,5 puncte × 8 = 4 puncte



2. Realizează un afiș care să promoveze dulceața din flori de trandafir.

Criterii de evaluare: concordanța dintre produsul promovat, imagine și text, impactul mesajului transmis, compoziție echilibrată, gamă cromatică sugestivă, originalitate.

1 punct × 5 = 5 puncte

Se acordă un punct din oficiu.

Total - 10 puncte

RECAPITULARE FINALĂ

1. Desenează, din imaginație, o mașină a viitorului: poate fi un automobil, un robotel multifuncțional care ajută grădinarii, natura, mediul marin, universul etc., care se poate deplasa pe pământ, în aer, pe apă, sub apă.

Elaborează o listă cu ideile propuse și schimbă păreri cu ai tăi colegi în privința modului de funcționare, despre formă, culoare, mărime etc. Aplică noțiunile referitoare la desenul proiectiv pentru a reprezenta, prin forme geometrice (fără instrumente) vederile (proiecțiile) pe cele trei plane.

Realizează reprezentarea ei spațială și artistică. În funcție de atribuțiile mașinii vei reprezenta și mediul înconjurător, stabilind cromatica.

2. Realizează un studiu după natură a cel puțin 3 corpuri geometrice diferite, cu parcurgerea fazelor construcției și cu respectarea valorății.

3. Desenează sigla, emblema și alte însemne grafice ale unui club de dans, pe care ai vrea să îl înființezi.

4. Analizează portretul din imagine, din punct de vedere cromatic și al folosirii liniei, ca elemente de redare a expresivității acestuia. Realizează un portret, schimbând liniile de construcție și cromatica. Ce observi?

5. Completează în aritmogrif cuvintele care corespund afirmațiilor de mai jos și vei descoperi, pe verticala A-B, denumirea artei de a transpune ideile creative din plan bidimensional în plan tridimensional, procedeul de lucru fiind exclusiv manual.

1. Mișcare în arta contemporană

2. Artă de a aplica diverse tipuri de culori sau pigmenți, pe o suprafață de lucru, folosind numeroase materiale este reprezentarea ...

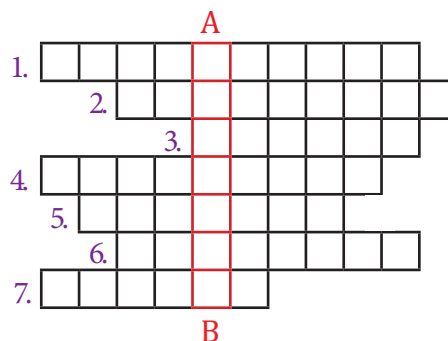
3. Proiectarea tuturor obiectelor vizuale de natură grafică, arhitecturală sau textilă și de produs.

4. Categorie a domeniului de design prin care se pune în practică estetica interioară și/ sau exterioară a diferitelor medii

5. Obiect reprezentând o figură care poartă în mod convențional un anumit înțeles și care este însoțită uneori de o deviză

6. Tip de pictură urbană realizată cu ajutorul spray-urilor care conțin culori rezistente la exterior

7. Afișele transmit o gamă largă și diversificată de ... și pot face publicitate multor domenii de promovare.



EVALUARE FINALĂ

1. Selectează varianta corectă de răspuns.

• Proiecția unei piramide patrulatere în planul H este:

- a. un pătrat
- b. un pătrat cu diagonalele trasate
- c. un triunghi

• Proiecția unei prisme triunghiulare pe planul H este:

- a. un dreptunghi
- b. un triunghi
- c. un pătrat

0,50 puncte \times 2 = 1 punct

2. Analizează natura statică, urmărind criteriile de mai jos:

- formatul tabloului
- acordul cromatic
- centrul/ centrele de interes
- modul de redare a spațiului
- materialele folosite
- tehnicile de lucru folosite

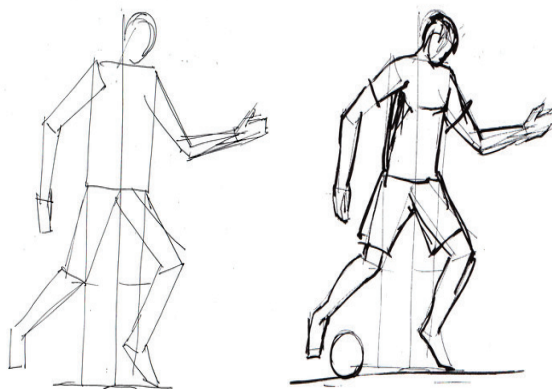


Gheorghe Petrașcu

Natură moartă cu gutui

0,5 puncte \times 6 = 3 puncte

3. Realizează o schiță a corpului uman în mișcare, după model. 1 punct \times 1 = 1 punct



4. Realizează afișul unei piese de teatru, folosind compoziții decorative pe baza modificării succesive a spațiului și pornind de la o liniatură inițială, pentru a obține efect cinetic.

Criterii de evaluare:

- elementele afișului în concordanță cu tema;
- compoziții decorative pe baza modificării succesive a spațiului, pornind de la o liniatură inițială;
- efect cinetic;
- originalitate.

1 punct \times 4 = 4 puncte

Se acordă un punct din oficiu.

Total - 10 puncte

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



ISBN: 978-606-36-1350-0



9 786063 613500