

Oana-Mari Solomon

Sidonia Călin

Educație plastică

8

Manual pentru clasa a VIII-a

CUPRINS

Scrisoare deschisă – introducere	4	IV. COMPOZIȚIA – Studiu după natură	49
Structura manualului	5	Lecția 1. Studiul după natură	51
Portofoliul. Proiectul. Fișa de observare a comportamentului	8	Lecția 2. Natură statică în creion și în culoare ...	53
RECAPITULARE	9	Lecția 3. Modularea luminii pe volum	57
Lecția 1. Recapitulare – Perspectiva	10	Lecția 4. Textură și materialitate	59
Lecția 2. Recapitulare – Compoziția plastică	12	Recapitulare și evaluare	62
I. LIMBAJUL PLASTIC	15	V. COMPOZIȚIA – Studiul figurii umane	63
Lecția 1. Elemente de perspectivă. Reprezentarea în perspectivă a punctului, a drepte și a figurilor geometrice	17	Lecția 1. Proporțiile corpului uman	65
Lecția 2. Reprezentarea în perspectivă a corpurilor geometrice	19	Lecția 2. Expresivitatea corpului și a figurii umane	68
Lecția 3. Noțiuni de design	20	Lecția 3. Compoziții figurative cu personaje	70
3.1. Design de produs	23	Lecția 4. Compoziția decorativă pe baza modificării succesive a spațiului în cadrul unei liniaturi inițiale	74
3.2. Design ambiental	24	Recapitulare și evaluare	76
3.3. Design grafic	25	VI. DIRECȚII DE MANIFESTARE ÎN ARTELE VIZUALE CONTEMPORANE	77
Recapitulare și evaluare	26	Lecția 1. Caracteristici și obiective ale artei contemporane	79
II. PROIECTE ȘI EVENIMENTE	27	Lecția 2. Stiluri și curente	81
Lecția 1. Afișul de promovare	29	2.1. Artă informală	81
Lecția 2. Organizarea unui eveniment	32	2.2. <i>Pop art. Op art. Graffiti art</i>	83
Recapitulare și evaluare	34	2.3. Artă conceptuală. Noul realism. <i>Arte povera</i>	85
III. TEHNICI SPECIFICE ARTELOR PLASTICE	35	2.4. <i>Video-art. Performance</i>	87
Lecția 1. Reprezentarea grafică și cromatică	37	Lecția 3. Arhitectura contemporană	88
Lecția 2. Fotografierea	39	Recapitulare	91
Lecția 3. Modelarea computerizată	43	Evaluare	92
Lecția 4. Construcții tridimensionale. Modelaj	45	Recapitulare finală	93
Recapitulare și evaluare	48	Autoevaluare de grup	95
		Dicționar	96

Draga noastră elevă/Dragul nostru elev,

„Aspiră!

Nu există aspirație fără poftă!

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

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

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

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

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

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

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

Activitățile de învățare propuse în manual vă vor ajuta:

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

În paginile de *Recapitulare* și *Evaluare* veți avea prilejul să analizați și să confirmați ceea ce ați învățat. Vă dorim un an cu pasiune, entuziasm și ambiție!



STRUCTURA MANUALULUI

VARIANTA
TIPĂRITĂ



Manualul *Educație plastică* pentru clasa a VIII-a cuprinde șase unități de învățare care respectă modelul de proiectare centrat pe construirea de competențe și conținuturile din programă. Lecțiile sunt însoțite de activități de învățare-evaluare, care determină formarea competențelor specifice cu care acestea sunt corelate.



PAGINI DE DESCHIDERE ALE UNEI UNITĂȚI



Imagini sugestive pentru reactualizări sau pentru crearea de noi contexte de învățare.

Numărul și titlul unității de învățare



Conexiuni cu vechile cunoștințe, cu informații de la alte discipline sau prilejuri de reflecție în strânsă legătură cu formarea de noi competențe din unitate.

Rutine de gândire vizibilă



Titlurile lecțiilor și Competențe specifice

Imagine sugestivă pentru noile concepte specifice disciplinei, pe care copiii le vor descoperi în fiecare unitate de învățare.

PAGINI DE LECȚIE

PAGINĂ DE RECAPITULARE ȘI (AUTO)EVALUARE

Rubrica
Explorez
lumea
din jurul
meu

Imagini
corelate
cu infor-
mațiile
din text



Rubrica Descopăr cunoștințe noi

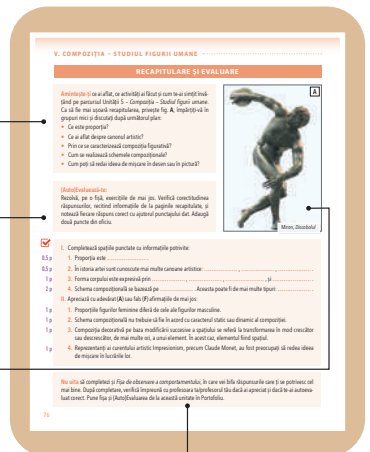


Rubrica Aplic și experimentez ce învăț

Recapi-
tularea
cunoștin-
țelor noi

(Auto)
Evaluare

Imagini
de sprijin
pentru
(Auto)
Evaluare.



Reamintire de folosire și aducere la un loc a tuturor formelor de evaluare.



VARIANTA DIGITALĂ

Varianța digitală cuprinde integral conținutul manualului în variantă tipărită, având în plus o serie de activități multimedia interactive de învățare (AMII): animate, statice, interactive.

Paginile din manual pot fi vizionate pe diverse dispozitive (desktop, laptop, tabletă, telefon), oferind o excelentă experiență de navigare.



Activitățile multimedia interactive de învățare încurajează elevii să-și dezvolte gândirea critică și să-și sporească interesul și cunoștințele.



AMII statice

galerii de imagini, informații suplimentare, diagrame și hărți conceptuale



AMII animate

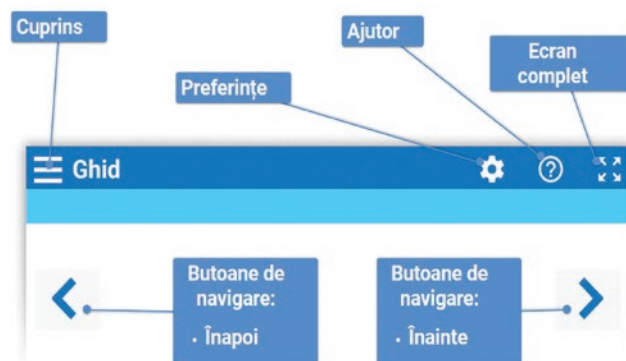
filmulețe sau animații



AMII interactive

jocuri sau exerciții, la finalul cărora elevul poate verifica corectitudinea răspunsurilor oferite

Descoperiți informații utile pentru utilizarea manualului digital examinând schema de mai jos.



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

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

RUBRICI ALE MANUALULUI

Rubricile din manual sunt marcate cu bentițe colorate și sunt scrise cu fonturi colorate, în strânsă legătură cu cromatica fiecărei unități.

Cunoștințele noi sunt așezate pe fond gri, pentru a fi observate cu ușurință.

Prin cele două **Pagini de deschidere** din fiecare unitate se urmărește dezvoltarea gândirii vizibile a elevilor și stimularea curiozității de a învăța. Pe aceste două pagini sunt precizate titlurile lecțiilor și competențele ce urmează să fie formate.

LECȚIA 1. Titlul lecției – titlurile lecțiilor

EXPLOREZ LUMEA DIN JURUL MEU

Observarea cu atenție a realității și realizarea de conexiuni între viața reală și exprimarea acesteia prin intermediul educației plastice; prin această rubrică răspundem la întrebarea de ce să învăț și reflectez la ce îmi va folosi ce voi învăța.

Mă inspir din experiența artiștilor

Zona de formare de comportamente și atitudini inspirându-te din felul în care artiștii au privit viața și au redat-o în operele lor.

DESCOPĂR CUNOȘTINȚE NOI

Familiarizarea cu informații și concepte noi specifice disciplinei, învățare prin descoperire; se regăsește în manual în casetele cu text scris pe fundal gri.

APLIC ȘI EXPERIMENTEZ CE ÎNVĂȚ

Zona de punere în practică a cunoștințelor și a conceptelor noi învățate în directă legătură cu viața elevului.

Școala marilor maeștri

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

UN PIC DE...

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

Paginile de **Recapitulare și (Auto)Evaluare** – recapitulările sunt *stații de oprire* în care elevii reorganizează informațiile noi învățate, lucrând în mod interactiv, prin cooperare în grupuri mici; prin Evaluare și (Auto)Evaluare se realizează monitorizarea progresului făcut.

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

PORTOFOLIUL

Ai aflat că în fiecare unitate există rubrica *Aplic și experimentez ce învăț*. Te încurajăm să adaugi și să păstrezi într-un **Portofoliu** lucrările. Astfel, la final de an, vei avea dovada activității tale. Pentru a putea urmări mai ușor progresul făcut, te poți autoevalua la finalul fiecărei unități, urmărind criteriile date. Dacă este cazul, poți alege să completezi/îmbunătățești pe parcurs anumite produse din portofoliu.

Criteriul	Da/În totalitate	Parțial	Nu/Niciodată
Realizarea aplicațiilor propuse la fiecare lecție din unitate.			
Respectarea cerințelor din aplicație pentru fiecare lucrare.			
Produse finalizate.			
Originalitate în realizarea aplicațiilor.			

PROIECTUL

La disciplina *Educație plastică*, cel mai ușor înveți prin acțiune, aplicând noțiunile, cu creativitate, de aceea, pe parcursul acestui an vei avea de realizat mai multe **proiecte** (sau mini-proiecte). Proiectul este un mod de învățare și de evaluare valoros și atractiv, pentru că îți va permite să alegi direcții diverse de rezolvare a provocărilor, potrivite felului tău preferat de a face lucrurile. În cadrul învățării prin proiect, poți lucra individual, dar și în perechi sau în grupuri mici, un prilej foarte bun să-ți exersezi spiritul de echipă, colegialitatea, toleranța și dialogul.

În **(Auto)Evaluarea unui proiect** te poți ghida după următoarele propuneri de criterii și punctaje:

- proiectul răspunde cerinței: **2 p.**
- noțiunile specifice disciplinei sunt aplicate corect: **2 p.**
- se observă creativitate în aplicarea noțiunilor și în folosirea materialelor: **2 p.**
- proiectul are acuratețe (a fost realizat îngrijit): **2 p.**
- a existat colaborare (profesor-elev, elev-elev etc.): **1 p.**
- poți spune ce lecții ai învățat: ce a mers, ce ar fi putut merge mai bine etc.: **1 p.**

Total: 10 puncte

FIȘA DE OBSERVARE A COMPORTAMENTULUI

Creează-ți obiceiul de a-ți autoevalua comportamentul și atitudinea. Este un obicei care te poate ajuta să te cunoști și să te înțelegi mai bine. La finalul fiecărei unități, poți adăuga în Portofoliu **Fișa de observare a comportamentului**, în care vei bifa în dreptul răspunsului care ți se potrivește cel mai bine. După completare, verifică împreună cu profesoara/profesorul dacă te-ai autoevaluat corect.

Comportamentul	Niciodată	Uneori	Deseori	Întotdeauna
Am dovedit interes în învățare la disciplina <i>Educație plastică</i> .				
Am participat activ: am întrebat, mi-am spus părerea, am cercetat diverse surse etc.				
Am cerut ajutor când am avut nevoie.				
Când am greșit, am folosit greșeala ca prilej de învățare.				
Am adunat toate lucrările în Portofoliu.				
Am cooperat cu colegii în realizarea proiectelor de grup.				

RECAPITULARE



Imaginează-ți că te afli într-o localitate situată la poalele unui munte și pornești într-o drumeție; privirea ți se ridică spre vârful care se pierde în nori; pleci la drum și urci tot mai sus. Din când în când, faci câte o pauză și te uiți în urmă: casele s-au micșorat și le vezi doar acoperișurile, iar drumurile s-au îngustat. În sfârșit, ajungi în vârf, la o cabană pe care nu ai văzut-o de la poalele muntelui. Privirea îți alunecă în jos, în vale: acoperișurile caselor sunt mici pete de culoare, iar șoselele sunt fire subțiri, unduitoare. Dar, acum, cerul și norii sunt mai aproape.

Lucrurile nu și-au schimbat dimensiunile, doar tu ți-ai schimbat locul din care privești și perspectiva (fig. A, B).

Poți să faci o asemănare între călătoria pe munte și călătoria prin cunoaștere?

Uneori, unele cunoștințe sunt mai ușor de învățat, altele mai greu. Dar, după ce ai aprofundat, totul pare mai ușor. De fapt, cunoștințele sunt aceleași, doar tu înțelegi și privești altfel ceea ce este în jurul tău.



LECȚIA 1. Recapitulare – Perspectiva

Îți amintești? În clasa a VII-a ai învățat că, de-a lungul timpului, artiștii au stabilit mai multe moduri de realizare a perspectivei în pictură sau în desen. Au descoperit că pot crea iluzia volumului și a tridimensionalului (adâncimea), atunci când aplică **contrastul clar-obscur, gradarea dimensiunilor și a culorilor, suprapunerea personajelor**.

Din perioada Renașterii, artiștii au aplicat și metoda **perspectivei liniare** sau **geometrice**. Această metodă stabilită de matematicieni și artiști se bazează pe reguli geometrice pentru a calcula înclinația liniilor convergente, dând astfel impresia de profunzime în cel mai realist mod (fig. A).



În vara anului 1864, la Honfleur, în Normandia, Franța, Claude Monet (pictor francez, 1840–1926) a pictat diferite locuri din oraș. *Rue de la Vierge, Honfleur* este astfel subiectul a două tablouri de dimensiuni și aspecte similare. Cel din fig. A se află la Muzeul de Arte Frumoase din Boston, SUA.

Monet a surprins strada la începutul după-amiezii, pentru a folosi un joc de lumini și umbre care a evidențiat contururile și formele. Pictorul a redat perspectiva aplicând metodele enunțate mai sus.

Scoala marilor maestri

De la Melozzo da Forlì ...



Melozzo da Forlì a fost sculptor și pictor italian (1438–1494). Artistul a pictat această frescă (*Sixtus al IV-lea numindu-l pe Platina prefectul Bibliotecii Vaticanului*) în anul 1477 pentru a decora pereții Bibliotecii Vaticanului, construită doi ani mai devreme de Papa Sixtus IV.

În această compoziție, pictorul a folosit foarte atent perspectiva: a realizat scena ca și cum ar fi fost văzută de la bază.

A ales un punct de vedere situat foarte jos, astfel încât Papa să domine scena, chiar dacă stă așezat pe scaun.

... la De Chirico



Giorgio de Chirico (pictor italian) (1888–1978) a tras adesea perspective atât de extreme încât par ireale: la prima vedere, spațiile par normale, dar observându-le cu mai multă atenție ne dăm seama că au fost deformate în mod deliberat. Obiectele și spațiile, astfel modificate, devin misterioase și tulburătoare.

În lucrarea *Misterul și melancolia unei străzi*, pictorul a ales un punct de vedere foarte înclinat și ridicat, creând o perspectivă unghiulară în care clădirea din dreapta blochează o mare parte a vederii; în schimb, cea din stânga pare că „urcă” prea repede spre linia orizontului, situată foarte sus.

Compoziția transmite o stare de instabilitate, sentiment accentuat de contrastul violent dintre lumină și umbră.

APLIC ȘI EXPERIMENTEZ CE ÎNVĂȚ

Realizează o compoziție sau un peisaj în care să redai iluzia volumului și a adâncimii prin metodele de realizare a perspectivei.

LECȚIA 2. Recapitulare – Compoziția plastică

Îți amintești?

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



Compoziția plastică poate fi **statică** sau **dinamică** și poate avea **unul** sau **mai multe centre de interes**. Caracterul static sau dinamic al unei compoziții este dat de **liniile de forță (axe compoziționale)** pe traseul cărora se ordonează formele și culorile.

Centrul de interes este zona dintr-o compoziție spre care privirea se va îndrepta din primul moment. Acesta se obține prin: direcționarea elementelor pe liniile de forță, stabilirea celei mai accentuate mișcări, contraste cromatice și valorice puternice, detalii. Centrul de interes poate fi un semn, un detaliu sau un fragment.



În compoziția **statică** se folosesc axe orizontale și verticale care transmit **echilibru** și **calm** (fig. A).

Fra Angelico, *Buna Vestire*



În **compoziția dinamică** se folosesc axe oblice, curbe sau sinuoase, cu contraste cromatice și valorice accentuate care transmit **mișcare** și **dramatism** (fig. B).

Paolo Veronese, *Buna Vestire*

Scoala marilor maestri



De la Rafael ...



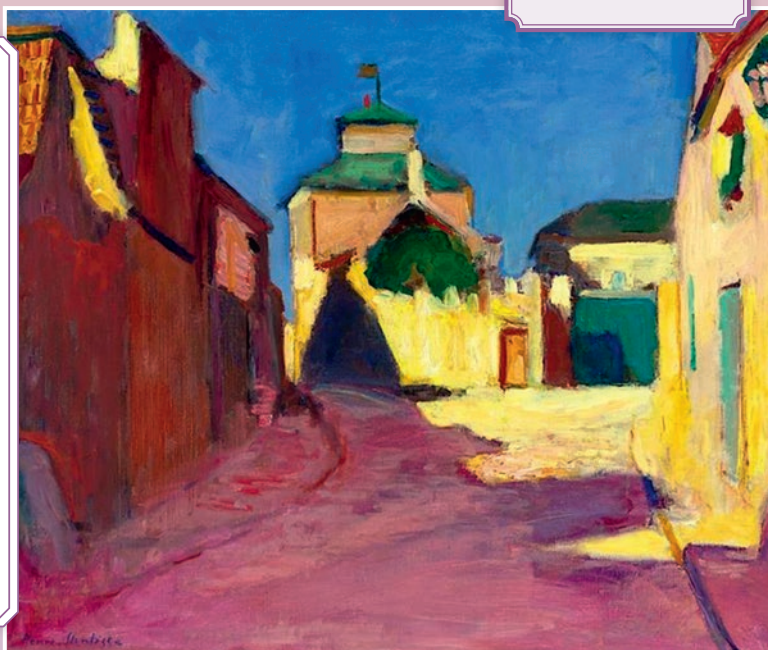
Rafael Sanzio (1483–1520) a fost un mare artist al Renașterii italiene și un maestru în a conduce privirea către cele mai importante elemente ale picturii. În *Triumful Galateei*, săgețile și arcurile heruvimilor* care zboară pe cer sunt îndreptate către protagonistă, nimfa Galateea*: ele indică punctul în care să te uiți.

Fața Galateei este poziționată în cel mai important punct focal al picturii: centrul ei geometric, unde se întâlnesc și cele două linii de forță diagonale pe care se bazează compoziția. La aceste linii puternice se adaugă a treia, curbată și sinuoasă, care traversează partea inferioară a tabloului: este sugerată de pânza ținută de figura feminină din stânga, forma cochiliei, corpul heruvimului în centrul de jos și spatele delfinilor. Compoziția este astfel mișcătoare și plină de viață.

... la Matisse

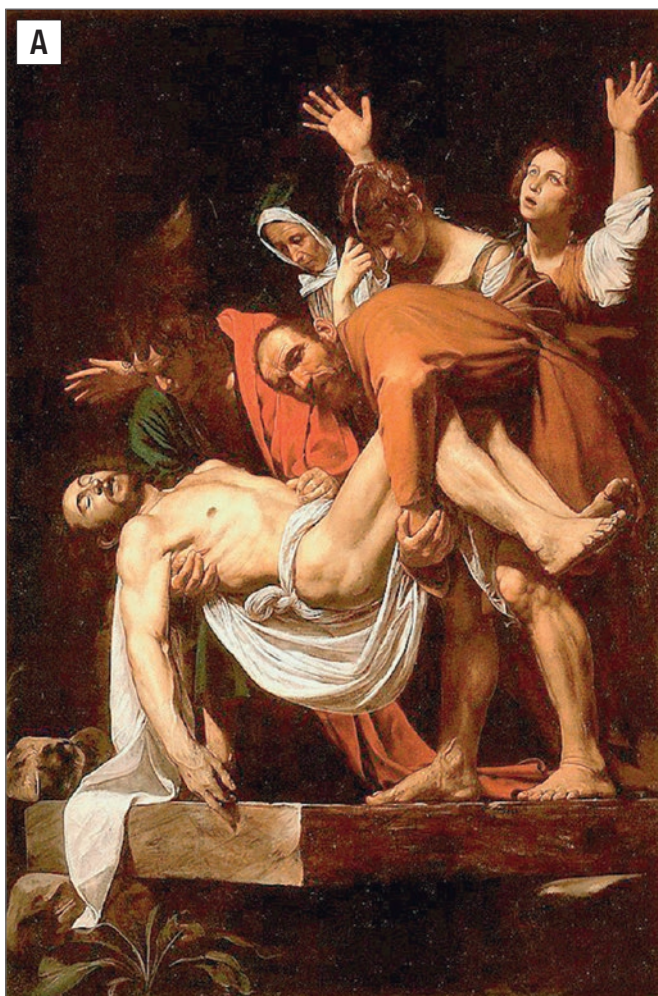
Henri Matisse (1869–1954) a fost un pictor francez, considerat unul dintre cei mai mari colorişti ai secolului al XX-lea.

Matisse a iubit culoarea, contrastele puternice și formele. În pictura *O stradă la Arcueil*, pictorul ne propune un peisaj urban în care subiectul principal îl constituie contrastul violent dintre lumină și umbră. Decupajul precis al umbrelor și al acoperişurilor, care străbate pictura aproape în diagonală, conduce privirea către ansamblul de clădiri aflate în fundal și formează linia de forță pe care este construit peisajul. Astfel, Matisse a creat o compoziție dinamică, plină de culoare.



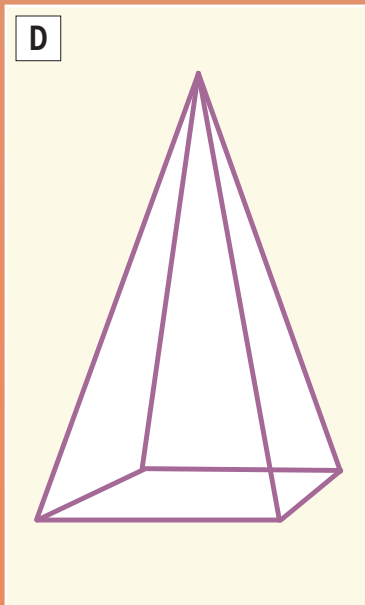
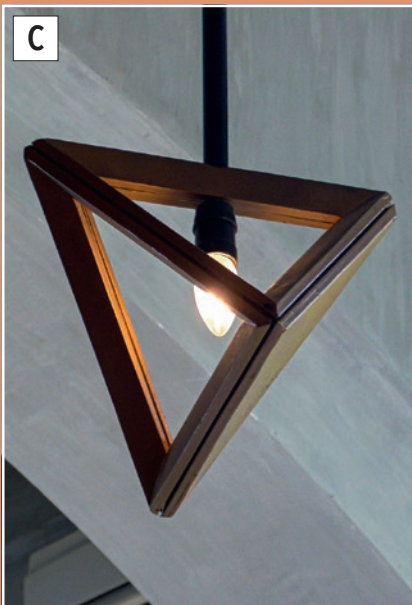
APLICAȚII la alegere

1. Privește cu atenție *Coborârea de pe cruce* de Caravaggio (pictor italian, 1571–1610) (fig. **A**) și *Scăldători la Asnières* de Georges Seurat (pictor francez, 1859–1891) (fig. **B**). Ce moduri au ales pictorii pentru a crea perspectiva, iluzia volumului și a tridimensionalului?
2. Ce emoții transmit lucrările din fig. **A** și **B**? Crezi că emoțiile pe care le comunică lucrările sunt în strânsă legătură cu felul în care au ales pictorii să creeze perspectiva? Argumentează.
3. Ce mod ai alege tu pentru a reda perspectiva și ce emoții ai vrea să transmiți cu ajutorul ei? Creează o lucrare pornind de la această întrebare.
4. Privește cu atenție lucrarea lui Édouard Manet (pictor francez, 1832–1883) *Calea ferată* (fig. **C**). Ce emoții transmite lucrarea? Ce fel de compoziție plastică a creat pictorul? Argumentează.
5. Dacă ai vrea să redai bucuria, ce fel de compoziție plastică ai alege să faci? Creează o lucrare pornind de la această întrebare.
6. Scrie o listă cu asemănări și deosebiri între lucrările **A** și **C**.
Pune în Portofoliu aplicația pe care ai ales să o rezolvi.



I. LIMBAJUL PLASTIC

Ai observat cum figurile și corpurile geometrice fac parte din lucrurile ce ne înconjoară? Din cele mai vechi timpuri, artiștii și designerii au fost fascinați de aceste forme și le-au introdus în viața cotidiană. Privește imaginile **A**, **B**, **C**, **D**, **E**. În toate acestea, se regăsește același corp geometric. Ce mesaj identifiți în fiecare dintre aceste imagini?





Privește cu atenție reproducerea.

- Ce vezi?
- Ce crezi că reprezintă?
- Ce te întrebi?

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

Lecția 2. Reprezentarea în perspectivă a corpurilor geometrice

Lecția 3. Noțiuni de design

Competențe specifice: 1.2, 2.1, 2.2, 3.1

Michael Thonet, *Scaunul*

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

EXPLOREZ LUMEA DIN JURUL MEU

Privește cerul înnelat și constelațiile desenate în figura **A**. Cum crezi că sunt reprezentate stelele? Ce crezi că s-ar întâmpla dacă ne-am apropia sau ne-am îndepărta de ele? Îți amintești? Noi vedem o perspectivă a lucrurilor, nu ce sau cum sunt ele în esență.

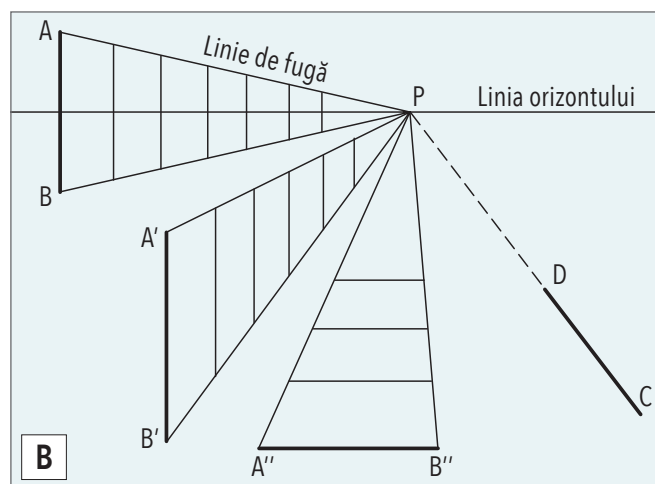


Constelații pe cerul înnelat

DESCOPĂR CUNOȘTINȚE NOI

În limbajul vizual, punctul este cel mai mic și mai simplu dintre elementele pe care ochiul uman le poate percepe. În **perspectivă**, **reprezentarea punctului** se face prin intersecția a două drepte așezate în poziții particulare. Privește cu atenție fig. **B**. Observă dreptele verticale AB , $A'B'$ și orizontala $A''B''$ care se micșorează pe măsură ce se apropie de punctul de fugă P . Pot fi și drepte oarecare, CD , care fug spre punctul P .

Astfel, **dreptele** sunt reprezentate în perspectivă.



Pentru desenarea figurilor geometrice în perspectivă există **elemente comune de construcție**: linia terestră (LT), linia orizontului (LO), punctul principal de vedere (P) și cel de distanță (D).

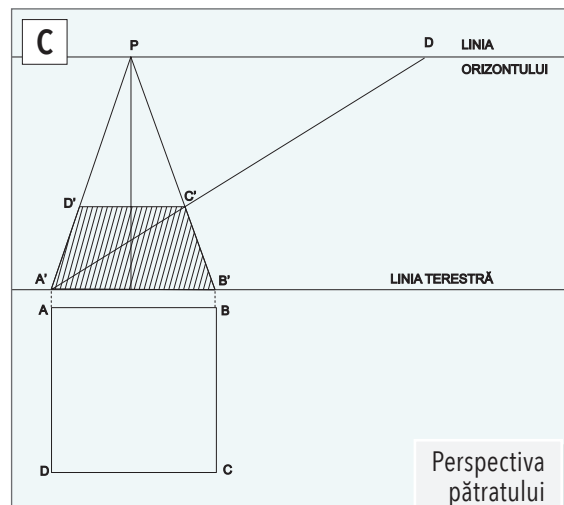
Important! Toate figurile geometrice se desenează sub linia terestră, la o distanță oarecare.

Toate punctele figurii geometrice se proiectează pe linia terestră.

Punctul principal de vedere, P , se află astfel: din mijlocul laturii paralele cu linia terestră se ridică o perpendiculară spre linia orizontului; intersecția se notează cu P .

Pătratul în perspectivă (fig. C)

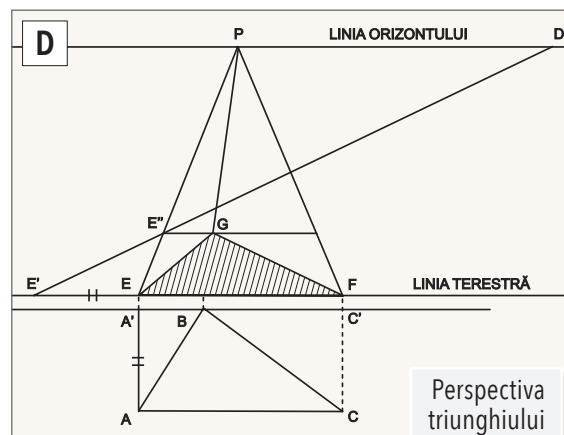
Se trasează linia orizontului LO și linia terestră LT . Sub LT se desenează un pătrat, $ABCD$. Se proiectează punctele A și B pe LT și se notează A' , B' . Din mijlocul laturii $A'B'$, se ridică o perpendiculară spre LO , iar intersecția se notează cu P . Tot pe LO , la stânga sau dreapta de P , la o distanță oarecare de acesta, se notează punctul de fugă D . Din A' , se trasează o linie de fugă spre D . Intersecția $A'D$ cu $B'P$ se notează cu C' . Din punctul C' , se trasează o paralelă la $A'B'$ spre $A'P$ și se obține punctul D' . $A'B'C'D'$ este pătratul în perspectivă.



Perspectiva pătratului

Triunghiul în perspectivă (fig. D)

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

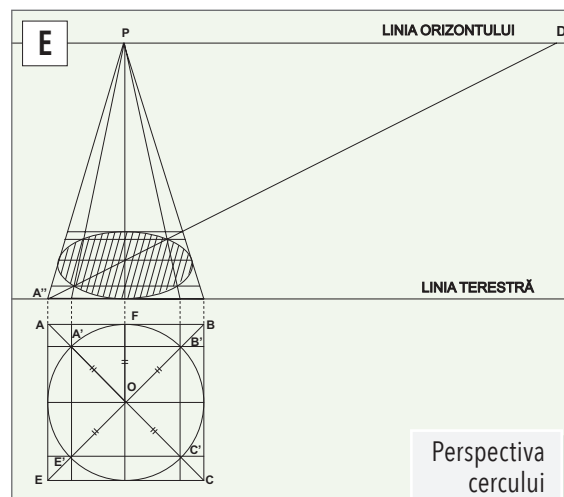


Perspectiva triunghiului

Cercul în perspectivă (fig. E)

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

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



Perspectiva cercului

APLIC ȘI EXPERIMENTEZ CE ÎNVĂȚ

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

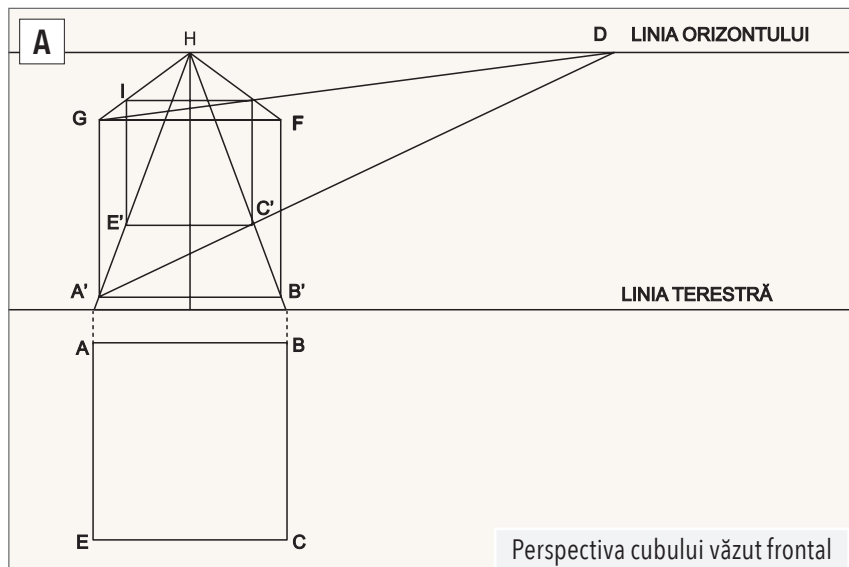
LECȚIA 2. Reprezentarea în perspectivă a corpurilor geometrice

DESCOPĂR CUNOȘTINȚE NOI

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

Cubul în perspectivă (fig. A)

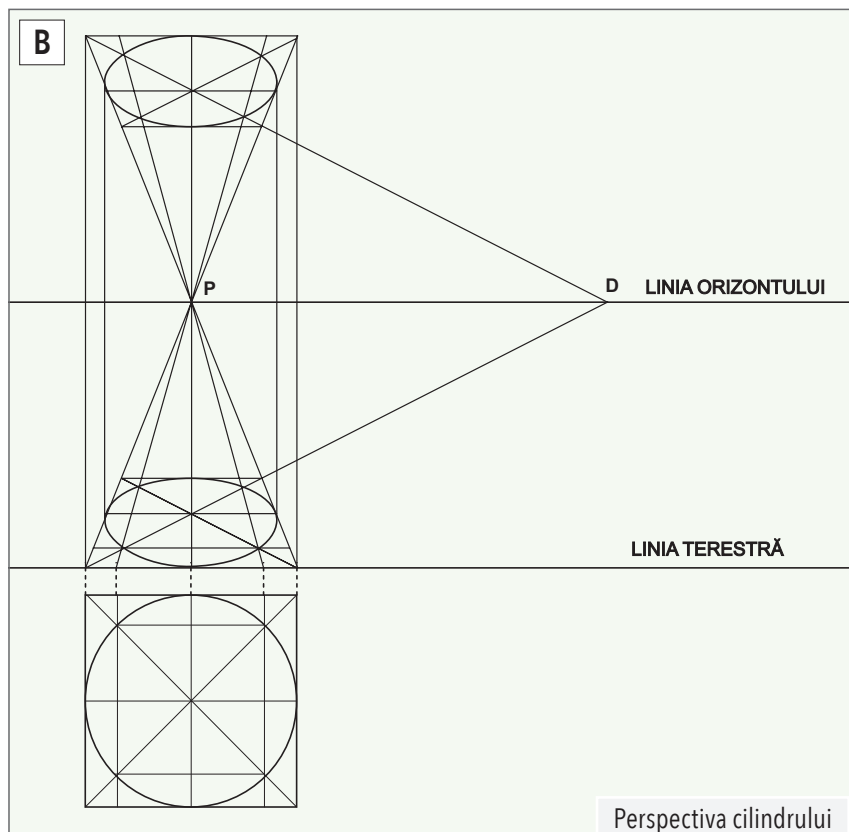
Se desenează un pătrat în perspectivă, $A'B'C'E'$. Apoi, din punctele A' și B' se ridică perpendiculare egale cu latura $A'B'$ și se încheie fața cubului, $A'B'FG$. Din punctele G, F , se trasează linii de fugă care se unesc în punctul P , iar din A' și G se trasează linii de fugă spre punctul D . Din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



Cilindrul în perspectivă (fig. B)

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

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



APLIC ȘI EXPERIMENTEZ CE ÎNVĂȚ

Realizează desenul unei case folosind figurile și corpurile geometrice în perspectivă pe care le-ai învățat în lecțiile 1 și 2.



LECȚIA 3. Noțiuni de design

EXPLOREZ LUMEA DIN JURUL MEU

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

Privește cu atenție fig. A, B și C. Care dintre ele crezi că reprezintă o lucrare de artă? De ce? Înainte să răspunzi reflectează la citatul de mai sus.



DESCOPĂR CUNOȘTINȚE NOI

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

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

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



UN PIC DE... ISTORIE

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

În **Europa industrializată**, se comercializează pe scară largă **mobilier**, de toate formele, **țesături**, **tapițerii** și **draperii**, **corpuri de iluminat**, **afișe publicitare**, **obiecte de decor** la modă și **mobilier urban**. Astfel, s-a născut conceptul modern de **design**.

La sfârșitul secolului al XIX-lea, a luat naștere **design-ul grafic**. Artistul și editorul englez William Morris (1834–1896) împreună cu câțiva tipografi au început să tipărească cărți și afișe, combinând în mod creativ caracterele tipografice cu texte și ilustrații (fig. F).

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

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

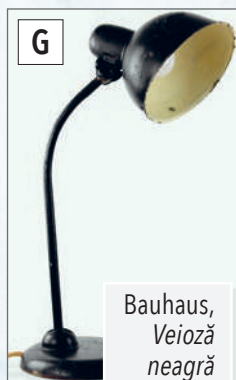


William Morris, Logo de presă

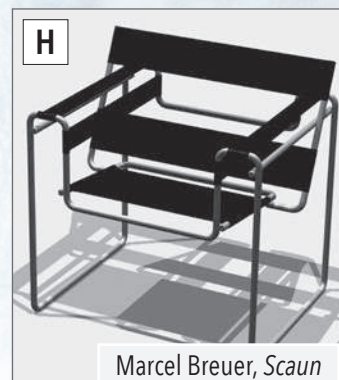


În secolul al XX-lea, în Germania, Walter Gropius a întemeiat **Școala de Artă și Design Bauhaus**. Aceasta avea ca scop învingerea prejudecății care a situat arta mai sus decât design-ul util, prin producția în cantități mari și la prețuri mici a obiectelor de mobilier și de iluminat, mașini și alte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

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



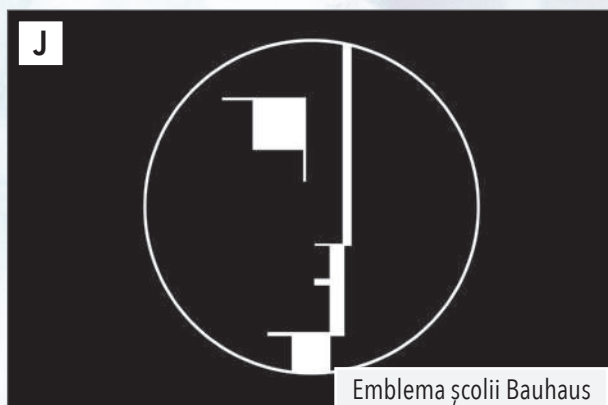
Bauhaus,
Veioză
neagră



Marcel Breuer, Scaun



Pagină de site



Emblema școlii Bauhaus

O altă mare transformare s-a produs în a doua jumătate a secolului al XX-lea. Design-ul grafic a dezvoltat ramura **publicității**, care cuprinde **logouri***, **sigle de branduri***, **site-uri** etc. (fig. I, K).



Logo

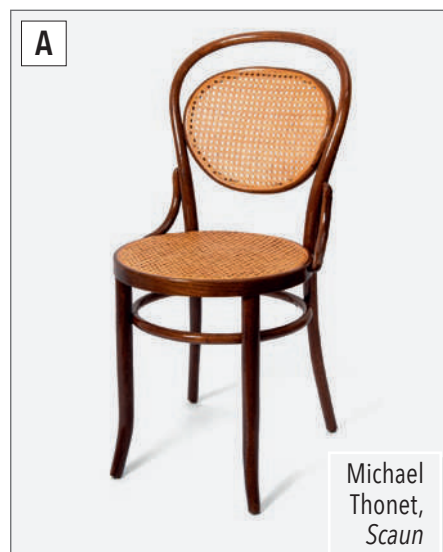
APLIC ȘI EXPERIMENTEZ CE ÎNVĂȚ

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

3.1. Design de produs

EXPLOREZ LUMEA DIN JURUL MEU

Privește cu atenție restaurantele sau terasele în care mergi. Acestea sunt de multe ori mobilate cu un astfel de scaun (fig. A). Este un design de mobilier curbat, cunoscut sub numele de „scaunul vienez de cafea”, realizat de Michael Thonet (1796–1871) la jumătatea secolului al XIX-lea. A avut un mare succes, fabricându-se și astăzi. Succesul acestor scaune constă în funcționalitate, în realizarea estetică, dar și în costurile reduse de producție și prețul lor competitiv.



DESCOPĂR CUNOȘTINȚE NOI

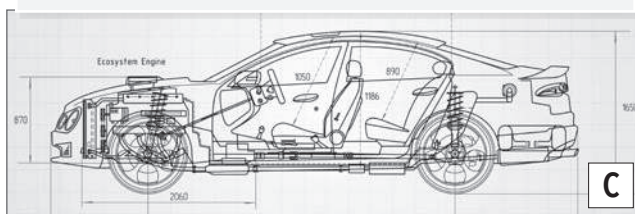
Obiectele utile, înainte de revoluția industrială, erau realizate manual, unul câte unul, de către artizani*.

Cum ia naștere un design de produs?

1. Se realizează o serie de **schițe**, în mod tradițional pe hârtie, dar în prezent sunt folosite din ce în ce mai mult tableta grafică și computerul. Acest lucru permite schiței o mai bună integrare în continuarea procesului (fig. B).



2. Designerul elaborează un **desen la scară*** reprezentând obiectul în detaliu. Astăzi există programe specializate pentru acest procedeu (fig. C).



3. Se construiește un **prototip***. Se evaluează toate caracteristicile obiectului, se fac teste, se elimină orice problemă (fig. D).



4. Odată obținut produsul dorit, se pregătesc **matrițele*** și se trimite spre producția în fabrică (fig. E).

APLIC ȘI EXPERIMENTEZ CE ÎNVĂȚ

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

3.2. Design ambiental

EXPLOREZ LUMEA DIN JURUL MEU

Ai observat că spațiile în care locuim sau în care ne desfășurăm diverse activități au aspecte diferite? Unele îți plac, în altele nu te simți prea confortabil. Te-ai întrebat de ce? Oare dimensiunile, culorile, mobilierul și alte accesorii sunt importante?

DESCOPĂR CUNOȘTINȚE NOI

Design-ul ambiental de interior sau de exterior se referă la decorarea unui spațiu privat sau public (muzeu, spital, birou, aeroport, gară, școală, hotel, vilă, apartament etc.) – fig. A, B, C. **Designerul ambiental** este persoana care planifică, cercetează, coordonează și amenajează astfel de proiecte. Pentru a crea un spațiu echilibrat, armonios, se ține cont atât de elementele funcționale (mobilier, corpuri de iluminat etc.), cât și de cele decorative (picturi, sculpturi etc.).



APLIC ȘI EXPERIMENTEZ CE ÎNVĂȚ

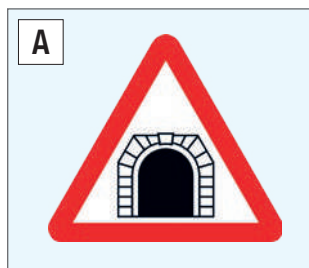
Privește cu atenție fig. B. Amintește-ți noțiunile de perspectivă pe care le-ai învățat, apoi desenează-ți propria cameră. Decoreaz-o cu obiecte de mobilier, așa cum ți-ar plăcea să arate!

3.3. Design grafic

DESCOPĂR CUNOȘTINȚE NOI

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

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



William Morris, Filă de manuscris

APLIC ȘI EXPERIMENTEZ CE ÎNVĂȚ

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



Coperta revistei *Jugend*, 1896



Coperta revistei *Vogue*, 1926

RECAPITULARE ȘI EVALUARE

Recapitulează împreună cu un coleg/o colegă ce ai învățat în Unitatea I – *Limbajul Plastic*. Puteți proceda astfel: unul dintre voi citește informațiile din rubrica *Descopăr cunoștințe noi*, iar celălalt pune întrebări pentru a verifica înțelegerea celor citite, apoi schimbați rolurile.

Pe parcursul (Auto)Evaluărilor din manual vei întâlni mai multe cerințe: la unele va fi nevoie să completezi enunțuri, ca în exemplul 1, altele pot fi întrebări la care va trebui să dai răspunsuri prin enunțuri scurte, ca în exemplul 2.

EXEMPLUL 1

Cerință: Completează enunțul folosind cuvintele potrivite.

Pentru fiecare tip de obiect, este creat un sau un și un după care se realizează

Răspuns: Pentru fiecare tip de obiect, este creat un proiect sau un desen și un prototip după care se realizează produsul în serie.

EXEMPLUL 2

Întrebare: Ce este designerul?

Răspuns: Designerul este cel care concepe ideea și proiectul unui obiect.

(Auto)Evaluează-te:

Rezolvă pe o fișă exercițiile de mai jos. Verifică corectitudinea răspunsurilor, recitind informațiile de la paginile recapitulate și notează fiecare răspuns corect cu ajutorul punctajului dat. Adaugă două puncte din oficiu.

- 1 p 1. În perspectivă, reprezentarea punctului se face prin intersecția a așezate în
- 1 p 2. În ce perioadă a apărut design-ul și cum se numește prima școală în care s-au predat cursuri de design?
- 1 p 3. Care sunt elementele comune de construcție folosite în desenarea figurilor geometrice în perspectivă?
- 1 p 4. Care sunt etapele de realizare a unui design de produs? (adaugă câte **0,25 p** pentru fiecare etapă spusă corect)
- 1 p 5. Ce este design-ul ambiental?
- 1 p 6. Ce elemente cuprinde design-ul grafic?
- 2 p 7. Privește cu atenție ornamentul cu mere realizat de William Morris (fig. A). Pornind de la acesta, realizează un logo pentru un brand care produce sucuri naturale de mere.



A

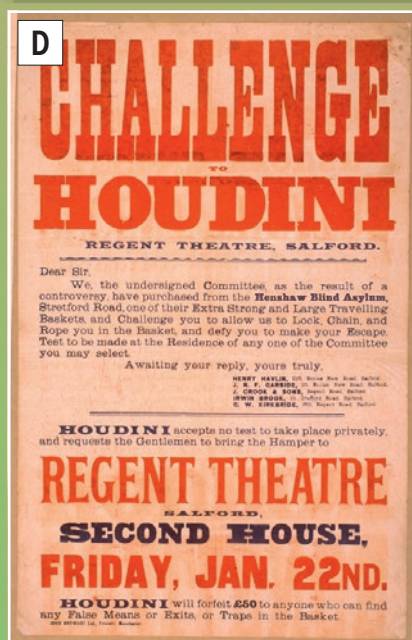
Nu uita să completezi și *Fișa de observare a comportamentului*, în care vei bifa răspunsurile care ți se potrivesc cel mai bine. După completare, verifică împreună cu profesoara ta/profesorul tău dacă ai apreciat și dacă te-ai autoevaluat corect. Pune fișa și (Auto)Evaluarea de la această unitate în Portofoliu.

II. PROIECTE ȘI EVENIMENTE



Dacă privești cu atenție pe stradă, vei vedea că ești înconjurat de afișe sau postere care transmit mesaje.

Privește imaginile A, B, C, D, E, F. Discută cu colegii despre ce anume îți captează privirea în fiecare exemplu dat. Ce mesaj identificezi?





Privește cu atenție reproducerea.

- Ce vezi?
- Ce crezi că reprezintă?
- Ce te întrebi?

Lecția 1. Afișul de promovare

Lecția 2. Organizarea unui eveniment

Competențe specifice:

1.1, 1.3, 2.2, 3.1, 3.2

Alphonse Mucha, Ciocolata ideală