

Educație vizuală

Trunchi comun (TC),
toate filierele,
profilurile și specializările/
calificările profesionale –
clasa a IX-a

9

RITA BĂDULESCU •
LILIANA MARIN • ADRIANA BRĂILEANU •
MĂDĂLINA GHEORGHE-TĂNASE •
ALEXANDRA IULIA ION • MIHAIL TUDOR

Educație vizuală

Trunchi comun (TC),
toate filierele,
profilurile și specializările/
calificările profesionale –
clasa a IX-a

9

RITA BĂDULESCU •
LILIANA MARIN • ADRIANA BRĂILEANU •
MĂDĂLINA GHEORGHE-TĂNASE •
ALEXANDRA IULIA ION • MIHAIL TUDOR

Date despre autori:

RITA BĂDULESCU este profesoară de arte vizuale la Colegiul de Artă „Carmen Sylva” din Ploiești. A inițiat grupul „Educație plastică”, care este un suport metodologic pentru profesorii debutanți și un mijloc de promovare a formării artistice în școli. A desfășurat numeroase acțiuni de susținere a predării disciplinelor artistice atunci când s-a propus reducerea numărului de ore sau eliminarea notelor, demonstrând în permanență, prin petiții și memorii, importanța educației artistice și solicitând sprijinul societății civile și al conducerii UAP și OAR. Licențiată în pictură, grafică, sculptură, cu specializarea pictură, la Facultatea de Arte Plastice din București și membră a UAP, este autoare a numeroase manuale școlare aprobate de Ministerul Educației și Cercetării.

ADRIANA BRĂILEANU este profesoară cu gradul didactic I la Colegiul de Artă „Carmen Sylva” din Ploiești. A absolvit Facultatea de Arte Decorative și Design a Universității Naționale de Arte București, Secția sticlă, și a obținut titlul de doctor în estetică și filosofia artei, cu o teză în domeniul educației prin artă având titlul „Valoarea estetică a artei infantile”. Membră a UAP, a expus în cadrul unor expoziții personale și de grup naționale și internaționale. Membră fondatoare a Asociației Dintr-un Basm, colaboratoare la proiecte Erasmus+.

LILIANA MARIN este profesoară de arte decorative, specializarea ceramică, la Colegiul de Artă „Carmen Sylva” din Ploiești. A absolvit Universitatea de Artă și Design din Cluj-Napoca și un masterat în explorări creative în artele vizuale. Colaborator în cadrul proiectului Erasmus+. A fost muzeografă la Muzeul Memorial „Nicolae Grigorescu” din Câmpina, profesor-mentor, președintă a filialei Prahova a UAP.

MĂDĂLINA GHEORGHE-TĂNASE este profesoară de arte vizuale la Colegiul de Artă „Carmen Sylva” din Ploiești. Doctorat în estetică și filosofia artei, cu o teză în domeniul educației prin artă cu titlul „Cunoașterea în artă. Educarea sensibilității estetice în școală”. Are o experiență didactică de 20 de ani dobândită în învățământul gimnazial, formal-vocațional și nonformal. Formatoare PROEDUS (Centrul de Proiecte și Programe Educative și Sportive din Primăria Municipiului București), profesor-mentor din 2018, artist plastic profesionist, membră a UAP.

ALEXANDRA IULIA ION este arhitectă și profesoară de arhitectură și istoria artei la Colegiul de Artă „Carmen Sylva” din Ploiești. A absolvit Facultatea de Arhitectură a Universității de Arhitectură și Urbanism „Ion Mincu”, cu o lucrare de diplomă având ca temă restaurarea hanului Solacolu din București. A absolvit Secția de istoria artei a Facultății de Istorie, Universitatea din București, și masteratul de istoria artei și filosofia culturii, Universitatea din București. Cercetarea sa se îndreaptă cu precădere spre necesitatea conservării clădirilor de patrimoniu și a integrării lor în contextul urban contemporan. Este membră a Ordinului Arhitecților din România.

MIHAIL TUDOR este profesor al Colegiului de Artă „Carmen Sylva” din Ploiești la Catedra de sculptură. Este artist vizual, absolvent, în anul 2000, al Universității de Artă din București, Facultatea de Arte Plastice și Decorative, specializarea sculptură. Are o activitate artistică bogată, participând atât la expoziții și simpozioane de artă naționale și internaționale, cât și la numeroase proiecte de producție cinematografică pentru studiouri precum MGM, Mamouth, Icon, Warner Bros, Netflix, ori proiecte de teatru și operă pentru Opera de Stat din Viena, Burgtheater din Viena, Teatro Real din Madrid etc. Este membru al UAP, filiala București, din anul 2001.

Cuprins

EVALUARE / 6

- 1.1. Evaluare inițială / 6
- 1.2. Fișele de evaluare / 7

I. Artă și reprezentare / 8

Domenii clasice de manifestare ale imaginii bidimensionale

1. DOMENII TRADIȚIONALE / 8

- 1.1. Imaginea bidimensională / 8
- 1.2. Domenii tradiționale de reprezentare bidimensională / 9

2. SINTAXA PLASTICĂ A IMAGINII / 10

- 2.1. Identificarea limbajului vizual / 10
- 2.2. Explorarea limbajului vizual / 11
- 2.3. Activități de învățare / 12
- 2.4. Activități de învățare / 13

3. SEMIOLOGIE ȘI DECODIFICARE A IMAGINII / 14

- 3.1. Semnificație, mesaj / 14
- 3.2. Influența contextului cultural / 15
- 3.3. Activități de învățare / 16
- 3.4. Activități de învățare / 17

4. EVALUARE / 18

- 4.1. Evaluare sumativă / 18
- 4.2. Activități de evaluare / 19

II. Artă și tehnică / 20

Tehnici, materiale, instrumente

1. FUNDAMENTE TEHNICE ALE IMAGINII BIDIMENSIONALE / 20

- 1.1. Tehnici și materiale tradiționale / 20
- 1.2. Activități de învățare / 21
- 1.3. Experimentarea tehnicilor tradiționale și moderne / 22
- 1.4. Activități de învățare / 23

2. MULTIPLICAREA IMAGINII PLANE / 24

- 2.1. Tehnici de gravură și imprimare / 24
- 2.2. Activități de învățare / 25

3. TEHNICI BIDIMENSIONALE APLICATE / 26

- 3.1. Mural, mozaic și textile / 26
- 3.2. Activități de învățare / 27

4. EVALUARE / 28

- 4.1. Evaluare sumativă / 28
- 4.2. Activități de evaluare / 29

III. Artă și mentalitate / 30

Istoria artelor – din preistorie până în sec. XX

1. SPAȚIUL BIDIMENSIONAL DE LA PREISTORIE

LA ARTA MEDIEVALĂ / 30

- 1.1. De la magie la simbol / 30
- 1.2. Activități de învățare / 31

2. SPAȚIUL BIDIMENSIONAL DE LA RENAȘTERE

LA IMPRESIONISM / 32

- 2.1. Reprezentarea spațiului real / 32
- 2.2. Activități de învățare / 33

3. SPAȚIUL BIDIMENSIONAL MODERN

ȘI CONTEMPORAN / 34

- 3.1. Revoluția „ismelor” moderne și redefinirea spațiului / 34
- 3.2. Activități de învățare / 35
- 3.3. De la spațiul plat la noile reprezentări digitale / 36
- 3.4. Activități de învățare / 37

4. EVALUARE / 38

- 4.1. Evaluare sumativă / 38
- 4.2. Activități de evaluare / 39

IV. Artă și inovație / 40

Domenii moderne de manifestare ale imaginii bidimensionale

1. FOTOGRAFIA / 40

- 1.1. Fotografia clasică și digitală / 40
- 1.2. Activități de învățare / 41

2. ARTA VIDEO, DIVERTISMENT DIGITAL / 42

- 2.1. Arta video / 42
- 2.2. Divertisment digital, creare de conținut digital / 43
- 2.3. Design vizual și digital, marketing și social media / 44
- 2.4. Activități de învățare / 45

3. DESIGN / 46

- 3.1. Designul grafic / 46
- 3.2. Activități de învățare / 47
- 3.3. Designul de produs și ambiental / 48
- 3.4. Activități de învățare / 49

4. EVALUARE / 50

- 4.1. Evaluare sumativă / 50
- 4.2. Activități de evaluare / 51

V. Artă și comunitate / 52

Patrimoniul cultural mobil și imobil universal și național

1. PATRIMONIUL CULTURAL ARTISTIC / 52

- 1.1. Patrimoniul universal / 52
- 1.2. Patrimoniul național / 53
- 1.3. Patrimoniul local, regional / 54
- 1.4. Activități de învățare, evaluare / 55

2. MARKETING CULTURAL / 56

- 2.1. Promovarea și managementul artei / 56
- 2.2. Activități de învățare, evaluare / 57

3. EVALUARE / 58

- 3.1. Evaluare sumativă / 58
- 3.2. Evaluare finală / 59

4. EVALUARE COMPLEMENTARĂ / 60

- 4.1. Evaluare, proiect / 60
- 4.2. Evaluare, dezbateri / 61
- 4.3. Evaluare, interviu / 62
- 4.4. Evaluare, experiment / 63

DICȚIONAR / 64

Manualul cuprinde varianta tipărită și digitală.

 Vizionează Priveste Rezolvă

Lecție:

TITLU DE CONTINUT	Titlul lecției	Textul lecției	Imagini descriptive	Explicații imagini
----------------------	-------------------	-------------------	------------------------	-----------------------

Imagini descriptive	Explicații imagini
------------------------	-----------------------

Test de evaluare	Activități de evaluare	Imagini de referință	Explicații imagini
------------------	------------------------	----------------------	--------------------

Explicații imagini	Imagini de referință
-----------------------	-------------------------

CG 1: Receptarea mesajului artistic prin explorarea limbajului vizual

CS 1.1. Receptarea și interpretarea mesajului artistic prin explorarea și utilizarea limbajului plastic

CS 1.2. Decodificarea mesajelor transmise vizual prin înțelegerea rolului artei în diferite epoci și culturi

CS 1.3. Explorarea sensurilor și mesajelor unei opere de artă.

CG 2: Construirea unei identități vizuale prin mijloace și tehnici artistice

CS 2.1. Expirarea unor idei, sentimente, atitudini prin crearea de lucrări artistice vizuale, utilizând tehnici și materiale specifice

CS 2.2. Utilizarea limbajului vizual și plastic ca mijloc de comunicare a ideilor, emoțiilor și experiențelor personale, pentru dezvoltarea echilibrului interior și a exprimării de sine

CS 2.3. Experimentarea tehnicilor tradiționale și moderne (desen, culori de apă, graffiti, colaj digital, instalație etc.)

CG 3: Analiza critică a mesajelor vizuale pentru înțelegerea contextului patrimoniului cultural

CS 3.1. Recunoașterea valorii patrimoniului cultural mobil și imobil, universal, național, regional și local

CS 3.2. Promovarea respectului față de patrimoniul cultural mobil

CS 3.3. Analiza operelor proprii si ale altora, prin criterii de compozitie, expresivitate si mesaj

După ce parcurgeți aceste capitole trebuie să puteți răspunde la următoarele întrebări:



CAPITOLUL I ARTĂ ȘI REPREZENTARE

Domenii clasice de manifestare ale imaginii bidimensionale

1. Am înțeles diferența dintre analiza legată de limbajul vizual (sintaxa imaginii) și analiza legată de mesaj (decodificarea semnificației)?
2. Reușesc să identific mult mai ușor elementele de limbaj plastic, să recunosc și să înțeleg relațiile dintre ele?
3. Știu să exprim idei și sentimente prin folosirea limbajului vizual în propriile lucrări?
4. Pot să asociez expresivitățile elementelor de limbaj cu anumite semnificații?
5. Am înțeles că, pentru expresivitate, folosesc adjective care caracterizează forma, iar pentru semnificație folosesc substantive care definesc mesajul (formele grandioase și masive semnifică masivitate și măreție)?
6. Am înțeles diferența dintre denotație și conotație?
7. Am înțeles procesul: expresie–impresie, interpretare–mesaj (sens)?
8. Acum știu diferența dintre „cum arată?” și „ce înseamnă” o imagine bidimensională?

CAPITOLUL II. ARTĂ ȘI TEHNICĂ

Tehnici, materiale, instrumente

1. Am înțeles cum îmi pot construi o identitate vizuală prin cunoașterea și folosirea tehnicilor de lucru?
2. Am învățat să folosesc tehnicile clasice și să experimentez tehnici moderne pe diferite suporturi?
3. Recunosc materialele și tehnicile fundamentale (impasto, laviu, hașură) folosite în crearea imaginii?
4. Am descoperit cum afectează diferite tipuri de suport absorbția și luminozitatea acuarelei sau folosirea altor materiale specifice desenului?
5. Am învățat tehnica monotipiei, ce este glitch-ul, ce este și cum se „fabrică” un stencil?
6. Am descoperit care dintre tehnici mi se potrivesc cel mai mult și mă ajută să mă exprim pentru dezvoltarea echilibrului interior?
7. Am înțeles că limbajul vizual realizat în diferite tehnici este un mijloc foarte bun de comunicare a ideilor, emoțiilor și experiențelor personale?

CAPITOLUL III. ARTĂ ȘI MENTALITATE

Istoria artelor – din preistorie până în sec. XX

1. Am înțeles cum a evoluat imaginea bidimensională în istoria artei?
2. Am înțeles că imaginea a evoluat împreună cu mentalitățile și valorile diferitelor epoci?
3. Am descoperit că aceeași temă poate fi reprezentată diferit în funcție de perioadă și de cultura în care apare?
4. Recunosc principalele caracteristici ale unor stiluri și perioade artistice?
5. Pot observa schimbările produse în reprezentarea spațiului, a corpului uman și a realității și înțeleg diferența dintre epoci?
6. Înțeleg că opera de artă reflectă idei, credințe și moduri diferite de a vedea lumea dar și stiluri diferite de a le reprezenta?
7. Pot compara imagini din perioade diferite și identifica asemănări și diferențe?
8. Am înțeles că arta evoluează o dată cu societatea și pune în evidență cele mai înalte valori ale spiritului uman?

CAPITOLUL IV. ARTĂ ȘI INOVAȚIE

Domenii moderne de manifestare ale imaginii bidimensionale

1. Am descoperit forme noi de exprimare artistică și relațiile dintre diferite domenii vizuale digitale?
2. Am aflat cum imaginile pot fi transformate, editate și reinterpretate pentru a transmite mesaje?
3. Am înțeles că fotografia, filmul și arta digitală din viața noastră nu sunt doar divertisment, ci și mijloace prin care ne exprimăm și ne construim propria identitate vizuală?
4. Pot analiza cu spirit critic imaginile și informațiile întâlnite în mediul digital?
5. Pot diferenția sursele credibile de informațiile false sau care ne manipulează?
6. Înțeleg că imaginile pot fi o sursă de învățare, pot transmite mesaje, ne pot influența opiniile și ne pot modela comportamentele?

CAPITOLUL V. ARTĂ ȘI COMUNITATE

Patrimoniul cultural mobil și imobil universal și național

1. Am descoperit că moștenirea unui patrimoniu poate crea idei și emoții comune și poate consolida o comunitate?
2. Am identificat diferența dintre patrimoniul universal, național, regional și local, ierarhia lor valorică și felul în care mă pot raporta la fiecare dintre ele?
3. Am înțeles valoarea patrimoniului cultural mobil și imobil, ierarhia care începe cu bunurile recunoscute de UNESCO și înțeleg importanța modului de păstrare și de conservare?
4. Am înțeles valoarea culturală a patrimoniului care definește identitatea națională și a celui regional care pune în evidență anumite zone geografice?
5. Pot respecta puncte de vedere diferite care la rândul lor respectă diversitatea culturală și apreciază că arta apropie comunitățile?
6. Am înțeles că avem datoria să ne cunoaștem patrimoniul, să îl prețuim și să îl protejăm?



Fig. 1 Camille Corot, *Drumul Troyon*. Peisaj cu redare în perspectivă.



Fig. 2 Rembrandt, *Satiră asupra criticii de artă*. Compoziție cu personaje.



Fig. 3 Amedeo Modigliani, *Băiat în pantaloni scurți*. Portret.

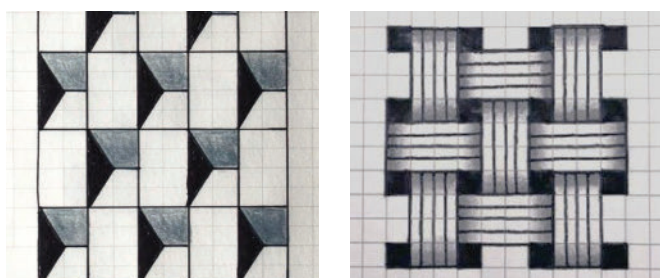


Fig. 4 Elevi, rețele decorative cu sugerarea volumului.

EVALUARE

1.1. Evaluare inițială

Rezolvați testul următor:

1. Completați cu răspunsul corect alegând una din cele trei variante.

Perspectiva se obține prin estomparea contrastelor valorice și cromatice, astfel încât tonurile se deschid pe măsura îndepărtării de privitor. Alegeți, dintre următoarele variante, pe cea corectă:

- a. liniară;
- b. aeriană;
- c. cromatică.

2. Identificați în imaginile alăturate (Fig. 1-4):

- a. reprezentarea grafică;
- b. reprezentarea cromatică.

3. Notați cu adevărat (A) sau cu fals (F) următoarele enunțuri:

- a. Afișul este realizat din text și din imagini sugestive, astfel încât privitorul să înțeleagă imediat mesajul.
- b. Afișul aparține designului de produs și este creat pentru a face reclamă produsului.
- c. Afișul se realizează numai digital.

4. Alegeți răspunsul corect:

O nouă formă de exprimare artistică, tridimensională, temporară sau permanentă, realizată din combinații de obiecte, reprezentând intervenții artistice menite să schimbe spațiul (interior sau exterior) este:

- a. performance-ul;
- b. happeningul;
- c. instalația.

5. Alegeți variantele corecte:

Care sunt genurile compoziției plastice, comune cu cele ale fotografiei:

- a. peisajul;
- b. compoziția cu personaje cu subiect mitologic;
- c. portretul.

6. Aranjați în ordine etapele desenului după natură:

- a. valorăția;
- b. paginarea;
- c. redarea materialității și a texturii obiectelor;
- d. construcția.

7. Realizați, la alegere, una dintre următoarele lucrări:

- a. Realizați portretul colegului de bancă într-o lucrare numită „Portret simbolic” în care nu trebuie să redați trăsăturile reale ale personajului, ci în care, prin culori și forme, trebuie să sugerați trăsăturile de caracter ale colegului.
- b. Realizați pe o foaie de caiet de matematică un desen în care să redați, prin construcția rețelei și prin valorăție, o structură decorativă care să dea impresia de volum.

Punctaj: **1.** – 1 p. + **2.** – 0,5 p. + **3.** – 1 p. + **4.** – 1 p. + **5.** – 0,5 p. + **6.** – 1 p. + **7.** – 4 p. + 1 p. din oficiu = 10 p.

1.2. Fișele de evaluare

a. Tipurile de evaluare

■ Lecțiile au activități de învățare practică sau de analiză a imaginilor. Periodic veți face și activități de *evaluare complementară* prin proiecte, investigații, evenimente culturale etc. pe care le puteți realiza atât la sfârșitul unui capitol, al unui modul, cât și în „Săptămâna altfel” sau în „Săptămâna verde”.

■ Activitățile de învățare propuse ca exemple, precum și evaluările complementare oferă indicații și sprijin prin modelele de rezolvare atât prin text, cât și prin imagini. Activitățile de învățare pot fi adaptate sau pot fi înlocuite cu sarcini similare (unele având deja sarcini alternative) în funcție de context și de nivelul clasei.

■ La sfârșitul fiecărei activități sunteți îndrumați să faceți o autoevaluare, o evaluare a grupei sau a colegilor, aplicând criteriile din fișele de observare pe care le aveți ca model. Ele reprezintă finalitatea activității și au ca scop observarea sistematică a activității și a comportamentului elevului.

b. Modalități de rezolvare a testelor

■ Testele se rezolvă fără a face niciun fel de însemnări în manual. Folosiți caietele de schițe în care rezolvați testele, completați fișele, faceți schițe, aveți planul de analiză (autor, titlu, genul compoziției, principii compoziționale, elemente de limbaj, mijloace de expresie, particularități tehnice sau procedee de lucru, spațialitate, centru de interes, mesaj etc.). Caietul face parte din portofoliu.

■ În caiet nu este nevoie să scrieți tot testul. Aveți notat fiecare exercițiu cu cifre: 1., 2., 3., iar variantele cu litere: a., b., c. etc.

■ Dacă se cere *varianta corectă*, notați în caiet cifra și litera corespunzătoare cerinței: 1. a., 3. b., 5. c. etc.:

- dacă se cere să *alegeți între A (adevărat) și F (fals)*, scrieți: 1. a. A, b. A, c. F;
- dacă trebuie să *alegeți o figură (image) din mai multe exemple*, notați: 1. Fig. 3, 2. Fig. 1; dacă trebuie să *asociați mai multe variante (a., b., c.) cu mai multe imagini*, veți scrie: 1. a.-Fig. 3, 1. b.-Fig. 2, 1. c.-Fig. 4;
- la alte exerciții de tip pereche, veți răspunde alăturând litera de la prima coloană cu semnul de la a doua coloană;
- veți scrie textul doar în cazul în care aveți de completat spațiile libere sau când vi se cere să răspundeți la întrebări.

1. Fișa de autoevaluare a unei lucrări

Aplicați fișa de autoevaluare în urma realizării unei lucrări . Alegeți varianta cea mai apropiată de situația voastră pentru a răspunde la următoarele întrebări.	Mereu	Adeseori	Uneori	Rareori	Niciodată
1. Am respectat cerințele temei?					
2. Am aplicat corect tehnicile de lucru?					
3. Am lucrat cu atenție, expresivitate și creativitate?					
4. M-am implicat emoțional pentru a transmite un mesaj în raport cu limbajul plastic folosit?					
5. Lucrarea mea reflectă obiectivele activității?					
6. Am dovedit spirit de observație?					
7. Am rezolvat bine problemele apărute?					
8. Am cerut ajutor la nevoie?					
9. M-am comportat adecvat la oră ?					

2. Fișa de observare pentru activități și proiecte

Aplicați fișa de observare la activitățile și proiectele pentru care profesorul vă solicită să apreciați situația cea mai apropiată de modul în care v-ați comportat și ați rezolvat o activitate.	Mereu	Adeseori	Uneori	Rareori	Niciodată
1. Particip activ la rezolvarea sarcinilor de lucru?					
2. Dovedesc abilități ridicate de utilizare a tehnicilor de lucru?					
3. Dovedesc abilități de investigație?					
4. Expun clar punctele de vedere în cadrul grupului?					
5. Ascult cu atenție punctele de vedere ale celorlalți?					
6. Mă concentrez pe obiectivele proiectului?					
7. Acord sprijin colegilor?					
8. Am grijă ca echipa de proiect să respecte termenele?					
9. Am inițiative ce conduc la succes?					
10. Gădesc soluții pentru rezolvarea problemelor?					

3. Fișa de observare pentru analiza unei imagini

Aplicați fișa de observare la analiza unei imagini și apreciați situația cea mai apropiată de modul în care v-ați comportat și ați rezolvat activitatea:	Mereu	Adeseori	Uneori	Rareori	Niciodată
1. Sunt atent la exemplele de analiză prezentate de profesor?					
2. Înțeleg ce vedem și cum „citim” o imagine?					
3. Am în caiet planul care îmi amintește reperele de analiză?					
4. Mă consult cu colegii în cazul în care lucrez în echipă? Cer ajutor?					
5. Am limbajul necesar exprimării ideilor?					
6. Înțeleg diferența dintre analiza formei (limbajului) și analiza mesajului, semnificația lucrării?					
7. Mă pot concentra pe toată durata analizei?					



Fig. 1 Canaletto, *Intrarea în Canal Grande, Veneția*. Redarea realității prin modelul cromatic și prin perspectiva liniară.

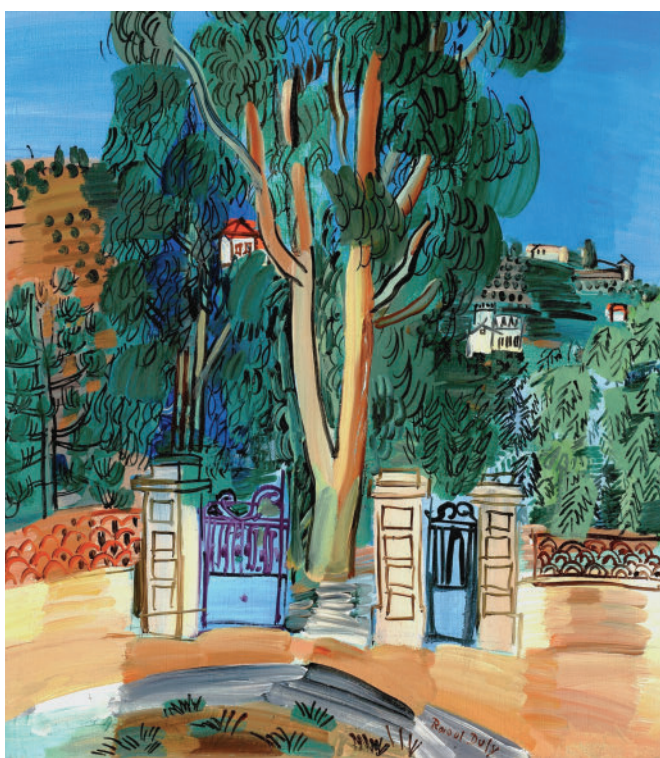


Fig. 2 Raoul Dufy, *Eucaliptul*. Realitatea este interpretată prin pete picturale și plate cu suprapuneri grafice, liniare.

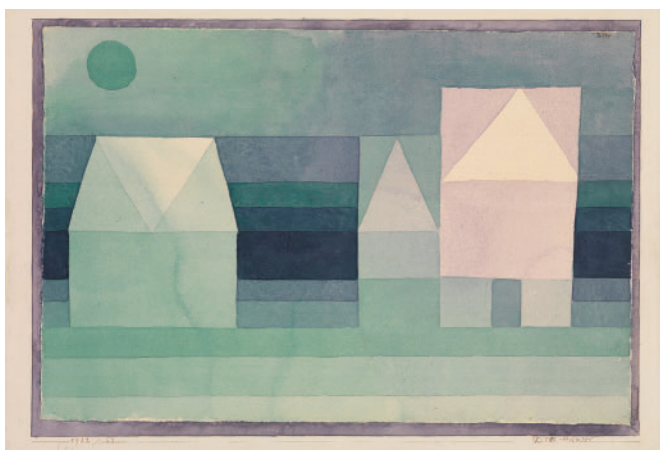


Fig. 3 Paul Klee, *Trei case*. Abstractizare cu forme geometrice.

1. DOMENII TRADIȚIONALE

1.1. Imaginea bidimensională

a. Recapitulare

■ Ca să vă amintiți ce ați învățat despre imaginea bi-dimensională, vă puteți privi telefonul în care aveți de obicei o fotografie sau poate chiar o pictură. Ea poate reprezenta un personaj, un peisaj sau niște flori. Toate acestea sunt forme tridimensionale pe care le vedeți pe suprafața plană a ecranului.

■ În imagine puteți identifica *puncte, linii, forme, culori și valori*. Acestea sunt **elementele de limbaj plastic** care alcătuiesc imaginea, iar între ele veți descoperi legături numite **mijloace de expresie plastică**: *armonie*, dacă culorile sunt apropiate, *contrast*, dacă sunt diferite, *ritm*, care se creează între liniile sau între formele repetate în imagine, *simetrie*, *unitate* și *diversitate* etc.

■ Indiferent de *mesajul* pe care îl poate transmite fiecare element după forma sau după caracterul său, pentru voi imaginea are o *semnificație* specială, dată de o poveste care v-a determinat să o alegeți ca fundal.

b. Compoziția plastică, spațiul plastic

■ O imagine bidimensională poate fi numită atât compoziție plastică, cât și spațiu plastic. Mai poate fi numită și după tehnica folosită: pictură, desen, fotografie, mozaic.

■ *Compoziția* reprezintă modul în care elementele unei imagini sunt organizate într-un cadru, având o structură văzută, dar și nevăzută, cu diferite relații între părțile care alcătuiesc un ansamblu unitar, capabil să transmită un mesaj, o emoție.

■ Compoziția are următoarele componente:

- cadrul, formatul;
- structura sau schema compozițională;
- elementele de limbaj plastic;
- mijloacele de expresie plastică (acord, contrast, ritm, expresivitate, varietate, echilibru, unitate);
- spațialitatea, aproape-depart, sus-jos;
- raportul plin-gol;
- centrul de interes;
- mesajul.

■ *Spațiul plastic* se poate referi la suprafața pe care este reprezentată compoziția și se raportează la realitate, la spațiul real. Reprezentarea lui de la figurativ la nonfigurativ (influențată și de procedee tehnice precum modelare, modulare, hașurare, diluare etc.) poate fi:

- *redată realist* până la iluzionism (Fig. 1) prin convenții clasice cum sunt perspectiva (liniară, aeriană) și redarea volumului prin modelele cu lumini și umbre;
- *sugerată pictural sau grafic* prin diferite interpretări (alungire, geometrizare etc.) (Fig. 2);
- *reprezentată nonfigurativ*, cu linii și forme geometrizate, imaginare sau care pot face aluzie la real (Fig. 3).

1.2. Domenii tradiționale de reprezentare bidimensională

a. Domeniile tradiționale

■ Imaginea bidimensională se compune pe o suprafață plană. Se realizează din materiale și tehnici diferite și aparține artelor plastice sau decorative indiferent dacă reprezintă forme redată realist, interpretate, stilizate, geometrize. Domeniile tradiționale sunt: pictura, grafica, artele aplicate (mozaicul, vitraliul, tapiseria).

■ În funcție de tehnică, imaginile au un limbaj specific (pictura – pată și culoare –, grafica – linie și valoare –, vitraliul – formă și culoare –, mozaicul – punct și culoare). Acest limbaj nu este strict, ci pot fi folosite toate elementele de limbaj plastic.

b. Pictura

■ *Pictura* este o ramură a artelor plastice (Fig. 1-4). Se pictează folosind culori de ulei (Fig. 1, 2, 4) sau culori de apă, precum acuarela (Fig. 3), culori acrilice, tempera, aplicate pe diferite suporturi, iar materia colorată este modelată, modulată, vibrată, diluată, suprapusă etc. Este aplicată în grosimi și cu consistențe diferite, cu gesturi de la cele mai fine până la cele mai energice.

■ Tehnica picturală și procedeele de lucru sunt specifice fiecărui artist aflat sub influența unui context cultural. După suport, pictura poate fi:

- pictură de șevalet (pe pânză, lemn, carton, hârtie);
- pictură murală (pe perete).

c. Grafica

■ *Grafica* aparține tot artelor plastice. Datorită diversității de tehnici, materiale și procedee se clasifică astfel:

- desen;
- gravură (pe metal, lemn, piatră etc.) (Fig. 5);
- ilustrație;
- afiș etc.

■ Unele lucrări sunt destinate multiplicării sau sunt create pentru a fi doar contemplate. Din această categorie fac parte și compozițiile de grafică realizate într-o gamă largă de tehnici tradiționale dar și digitale.

d. Alte domenii de reprezentare bidimensională

■ *Mozaicul* este o operă bidimensională realizată pe perete sau ca **paviment** din mici bucățele colorate, ca în imaginea din Fig. 6. Tehnica necesită o geometrizare și o interpretare a realității, procedee care merg uneori până la stilizarea decorativă.

■ *Vitraliul* este compus din bucăți de sticlă colorată prinse într-un contur de plumb. Formele sunt de diferite mărimi și pot duce uneori la o stilizare mai accentuată. Figurile obținute au „pictate” detalii cu un material brun care creează forme figurative adesea combinate cu elemente decorative.

■ Cele două tipuri de imagini sunt mai apropiate de artele decorative chiar dacă au și reprezentări figurative.



Fig. 4 Pieter Claesz, *Natură statică cu pește*. Iluzia profunzimii și a materialității este redată în tehnica ulei pe pânză.

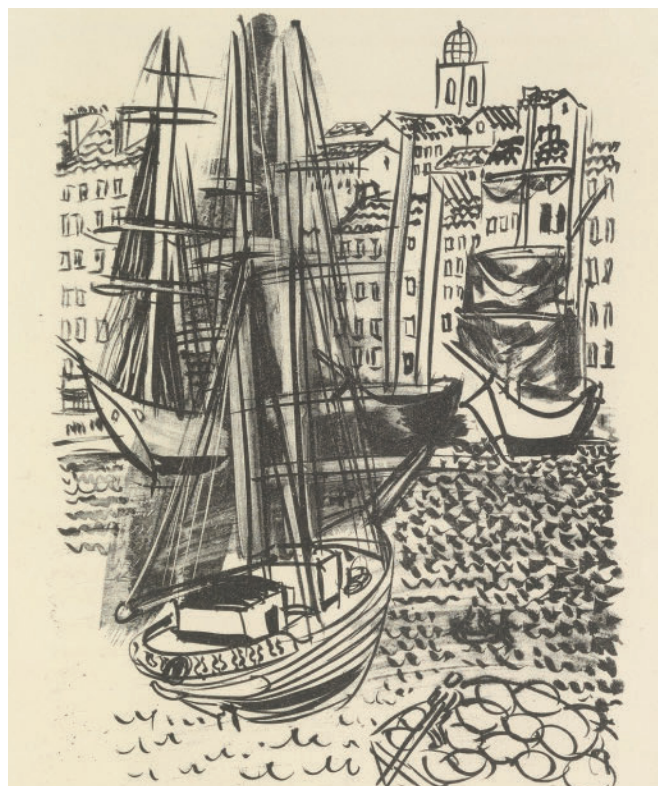


Fig. 5 Raoul Dufy, Planșa 17 pentru volumul *Poetul asasinat*, de Guillaume Apollinaire. Tehnica: litografie.



Fig. 6 Mozaic cu epifania lui Dionisos din „Vila lui Dionisos”.

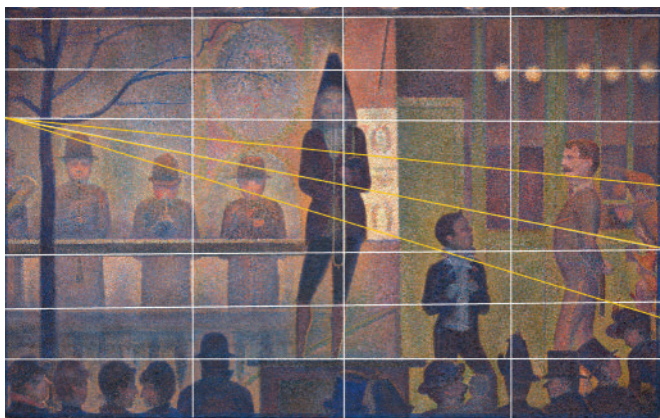


Fig. 1 Georges Seurat, *Spectacolul de circ*. Compoziție statică, echilibrată față de personajul central.



Fig. 2 Michelangelo, *Arcași trăgând într-o hermă*. Compoziție dinamică, asimetrică.



Fig. 3 a Velázquez, *Infanta Margarita Teresa în rochie albastră*.



Fig. 3 b Detaliu în care se văd doar pete picturale care la distanță se recompun vizual în ornamente aurite reale.

2. SINTAXA PLASTICĂ A IMAGINII

2.1. Identificarea limbajului vizual

a. Receptarea și analiza limbajului vizual

■ Când priviți o imagine, ochiul vede, *receptează* elementele din lucrare, iar mintea gândește, *prelucrează* și *analizează* informația vizuală. Procesul are loc instantaneu sau poate dura mai mult în funcție de ceea ce privim. Raportați la limbajul plastic, termenii pot fi definiți astfel:

- **receptarea** este procesul prin care *ochii văd* o imagine sau elementele imaginii;
- **analiza** este procesul prin care *mintea prelucrează, interpretează* sau identifică ceea ce vede; percepția diferă în funcție de distanța față de imagine (Fig. 3).
- Procesul poate să dureze mai mult sau mai puțin, raportat la experiențele anterioare și la cultura vizuală. De exemplu, în momentul în care vedem roșu alături de verde, mintea ne duce imediat la contrastul complementarelor, dar numai în cazul în care am mai studiat acest contrast și l-am aplicat în lucrări.

b. Elementele vizibile

■ Când priviți o imagine bidimensională, vedeți elementele de limbaj plastic: *punctele, liniile, formele, culorile și valorile*. Observați expresivitatea lor, cum sunt realizate ca formă, grosime, așezare, remarcați culorile intense sau rupte, nuanțele, griurile, vedeți procedeele de lucru, materialitățile, texturile și le asociați, le analizați.

■ Tipuri de asocieri pe care le puteți face (vedeți în lucrare un *personaj central* ca în Fig. 1 – descoperiți astfel echilibrul compoziției):

- *direcții predominant oblice* (Fig. 2) – compoziție dinamică;
- *direcții predominant orizontale* – compoziție statică;
- *culori intense aflate în contrast, linii, puncte, accente* – centru de interes;
- *linii și forme repetate* (Fig. 2 și Fig. 3a) – ritm;
- *culori calde* – dominantă caldă;
- *culori calde și culori reci* – contrast cald–rece;
- *forme micșorate, estompate, în depărtare* – perspectivă liniară și aeriană;
- *forme modelate gradat de la închis la deschis* – redare clasică a volumului, spațiu real;
- *forme picturale, modulate* – spațiu sugerat, interpretat.

■ Analiza începe cu numele artistului, titlul lucrării, tehnica, genul și tipul compoziției.

■ Într-o lucrare nu sunt folosite toate elementele de limbaj plastic și toate mijloacele de expresie. Trebuie să identificați ce este mai reprezentativ, ce vă impresionează mai mult. În analizele voastre, identificați relația dintre elementele de limbaj și principiile compoziționale pentru a descoperi cum este reprezentată o imagine expresivă, cum recunoașteți stilul unui artist și cum puteți descoperi acele caracteristici care îl încadrează într-o epocă.

2.2. Explorarea limbajului vizual

a. De la observație la analiză

■ *Morfologia* studiază forma și structura *elementelor de limbaj plastic*. Pentru a fi expresive, elementele de limbaj au o mare *varietate* de forme, mărimi, grosimi, texturi. Prin analiza morfologică, descoperim caracteristicile specifice limbajului plastic într-o lucrare (linii groase, linii subțiri, linii modulate etc.).

■ *Sintaxa* analizează *interacțiunea, relațiile* dintre elementele limbajului plastic și celelalte principii compoziționale care creează un *întreg unitar*.

■ *Morfologia și sintaxa* analizează împreună *varietatea în unitate* a unei reprezentări bidimensionale.

b. Analiza prin comparație

■ Analiza se înțelege mai bine comparativ, astfel încât veți vedea asemănări și diferențe între două naturi statice, prima clasică, a doua modernă. Lucrările reprezintă o natură statică, *Pisica-de-mare* pictată de Siméon Chardin (Fig. 4), reluată de Chaïm Soutine peste 200 de ani și numită *Natură moartă cu pisică-de-mare* (Fig. 6). Fiind pictate în epoci diferite, picturile sunt realizate prin procedee diferite.

- Începeți analiza cu ce este mai ușor de identificat:
 - în ambele picturi vedeți *forme din realitate* pe care le recunoașteți;
 - ca gen al compoziției plastice, formele reprezintă *naturi statice* care au în comun o *pisică-de-mare*;
 - la Chardin, în prima lucrare, vedeți *formele redade realist*, în culori reale, cu un *modeu* fin de la umbră la lumină, cu materialitate și textură; este un exemplu clasic de reprezentare a unor volume din realitate;
 - la Soutine, în a doua lucrare, vedeți *forme interpretate pictural*; *amestecul* este realizat uneori direct pe pânză, din *tușe picturale*, *modulate* expresiv de la un *ton* la altul în mai multe direcții;
 - ambele compoziții sunt compuse *echilibrat*, având peștele în mijlocul compoziției, ca *centru de interes*; pictura lui Chardin mai are două *centre de interes*: unul mai mare, mai *accentuat* vizual prin albul draperiei, și celălalt, pisica, mai expresiv, mai atractiv vizual prin apariția ei neașteptată într-o natură statică;
 - Soutine prelungește *centrul de interes* prin *accentul puternic cromatic* al roșiilor de pe masă;
 - ambele lucrări au un *contrast de închis-deschis*, la Chardin se poate vedea *clarobscurul* cu treceri gradate pentru *redarea volumelor*; la ambele lucrări, predominant la Soutine, descoperiți și *contrastul de calitate*, unde roșul iese în evidență prin puritate în contrast cu roșul stins;
 - pictura lui Chardin are o *spațialitate* mai amplă, creează *iluzia de profunzime* cu o materialitate reală;
 - pictura lui Soutine se concentrează mai mult pe *pisica-de-mare*, având un *spațiu mai restrâns*, mai deformat și mai pictural.



Fig. 4 Jean Siméon Chardin, *Pisica-de-mare*. Compoziție cu redarea spațiului și a volumelor în clarobscur.



Fig. 5 Siméon Chardin, *Pisica-de-mare* (detaliu).



Fig. 6 Chaïm Soutine, *Natură moartă cu pisică-de-mare*. Compoziție în care spațiul și volumele sunt deformate pictural.



Fig. 7 Chaïm Soutine, *Natură moartă cu pisică-de-mare* (detaliu).

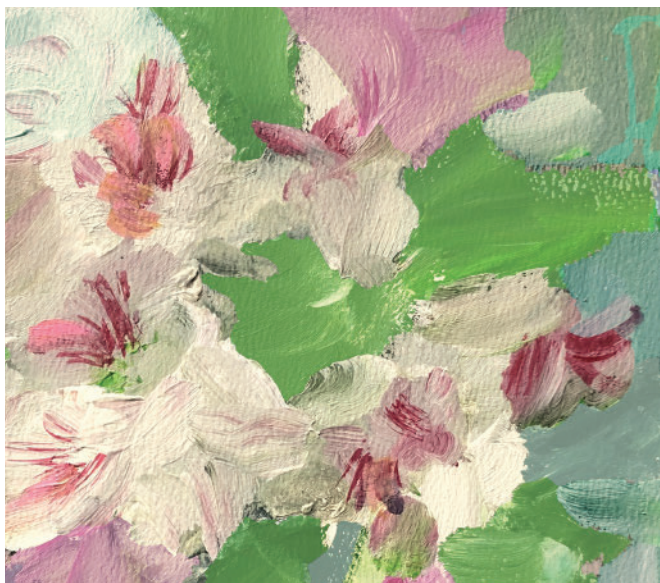


Fig. 1 Pictură. Elev, Verde crud, verde crud/ Mugur alb și roz și pur/ Vis de albastru și azur,/ Te mai văd, te mai aud.



Fig. 2 Grafică. Elev, Oh, punctează cu-al său foc/ Soare, soare/ Corpul ce întreg mă doare/ Sub al vremurilor joc.



Fig. 3 Colaj. Elev, Dintr-un fluier de răchită/ Primăvară, primăvară/ O copilă poposită la fântână te-ngână/Pe câmpia clară.

2.3. Activități de învățare

Reprezentarea ideilor folosind tehnici diferite

1. Organizarea

- Alcătuiți grupe de câte trei elevi. Alegeți tehnicile în care lucrează fiecare dintre voi: în pictură, grafică, colaj-tehnică mixtă (se poate opta și pentru vitraliu).
- Pregătiți materialele: culori acrilice sau acuarele, tuș, liner, pensule, materiale pentru colaj. Dacă nu aveți pregătite alte materiale, puteți acoperi cu culori acrilice câteva suprafețe din care se vor tăia pătrățelele pentru mozaic.

2. Alegerea ideii

- Stabiliți ce domeniu vă interesează. Pornind de la o poezie, un text literar, o melodie etc., formulați o idee care poate fi reprezentată în pictură, grafică, mozaic sau vitraliu. Ideile pot fi extrase din mai multe cuvinte-cheie care vă sunt sugerate de text, ritm, armonie etc.
- Se poate lua ca exemplu poezia lui George Bacovia *Note de primăvară*, din care se desprinde o idee accesibilă: vitalitatea naturii în contrast cu fragilitatea omului.

3. Obiective

- Să înțelegeți diferențele dintre tehnicile alese de fiecare și să folosiți procedeele de lucru adecvate.
- Să utilizați un limbaj specific și expresiv: *pete și culori* pentru pictură, *linii și valori* la grafică, *puncte (forme mici)* și *culori* la mozaic, *forme și culori* la vitraliu.

4. Realizarea lucrărilor

- Există soluția ca fiecare strofă să devină o imagine: prima strofă va reprezenta o pictură figurativă cu acorduri de verde, roșu, alb, albastru; a doua strofă, o lucrare de grafică liniară (se pot folosi și *laviuri*); a treia strofă poate sugera muzica fluierului, din forme nonfigurative sau forme geometrificate cu fata la fântână. Pe schița în creion se vor lipi pătrățele colorate (sau suprafețe colorate pentru proiectul de vitraliu).
- Vă puteți ajuta între voi, mai ales pentru a tăia pătrățelele folosite la colajul-mozaic. Dacă un coleg nu reușește să găsească limbajul sau expresivitatea dorită, ceilalți doi colegi pot veni cu sugestii.

5. Analiza lucrărilor

- Lucrările se expun câte trei, pentru a se face o analiză a grupului de lucrări, cu feedback și pentru fiecare lucrare dacă este cazul.
- Aplicați situația cea mai apropiată de modul în care grupul s-a comportat și a rezolvat activitatea, folosind criteriile din Fișele de observare nr. 1 și 2 pe care le aveți la începutul manualului. Lucrările vor fi expuse pentru discuții, după care se vor pune în portofoliu.
- Deschideți imaginea din versiunea digitală a manualului, apăsând pe simbolul din stânga, pentru a vedea și alte exemple.

2.4. Activități de învățare

Identificarea și explorarea limbajului vizual

1. Alegerea artistului

■ Unii dintre cei mai mari artiști care s-au remarcat prin măiestria lor inegalabilă au fost pictorii secolului de aur: Rembrandt, Velázquez și Vermeer. Cei trei pictori sunt unici, iar harul lor nu a putut fi preluat de niciun discipol, așa cum s-a întâmplat cu opera lui Rubens.

2. Organizarea și alegerea lucrării

■ Grupați-vă în perechi și alegeți-l pe unul dintre cei trei artiști, căutând în codurile QR o lucrare pe care doriți să o analizați. Lucrările sunt în Google Arts&Culture, platformă de artă educativă cu o colecție impresionantă de lucrări la o rezoluție de excepție; lucrările se pot mări pentru a descoperi toate detaliile și materialitățile.

3. Ce urmăriți în analiza voastră?

- Fiecare artist are o măiestrie pe care nu o veți mai regăsiți la alți pictori, deci trebuie să priviți cu atenție și să observați ce vă impresionează în mod deosebit la lucrarea analizată.
- Scrieți în caiete orice vă atrage mai mult atenția:
 - *spațialitatea* – cum este redată, dacă este sugerată în profunzime cu perspectivă și cu gradații de lumini și umbre, dacă este o profunzime restrânsă, cu umbre misterioase în clarobscur etc.
 - *materialitatea* – toți trei au o materialitate care le definește opera (de la dantele, brocarturi și mățasuri fine, aur și perle strălucitoare, la claritatea unui pahar sau la vibrația picturală a unor bucle); Vermeer știe să vadă și să dilate materia din prim-plan în mici particule nemaivăzute vreodată;
 - *procedeele de aplicare a culorii* – fiecare aplică culoarea într-un stil propriu inconfundabil; pasta pe care Rembrandt o pune cu cuțitul, cu pensula, cu mâna are o frumusețe proprie.
 - *lumina* este marea revelație care pune totul în valoare.

4. Finalizarea analizei

■ După ce ați scris în caiete ce ați văzut mai spectaculos în lucrare, fără o anumită ordine, finalizați analiza punând la început numele și titlul lucrării, genul compoziției (portret, compoziție de gen). Ordonati criteriile de analiză după planul din caiet, oprindu-vă la cele pe care deja le-ați identificat. Încheiați spunându-vă părerea despre ce v-a impresionat cel mai mult.

5. Evaluarea

- După câteva lecturi cu analizele realizate în clasă, discutați și stabiliți concluziile, împreună cu profesorul.
- Faceți evaluarea, folosind criteriile din Fișa nr. 3 (pentru analiză) și apreciați situația cea mai apropiată de modul în care v-ați comportat și ați rezolvat activitatea.



Fig. 4 Vermeer, *Paharul cu vin*. Gradația luminii creează spațialitate și pune accentul pe anumite obiecte.



Fig. 5 Rembrandt, *Isaac și Rebecca sau Mireasa evreică*. Prin lumini colorate se pune în valoare splendoarea materiei.



Fig. 6 Diego Velázquez, *Infanta Margarita cu rochie albă*. Cu doar câteva umbre și accente luminoase, materia devine reală.

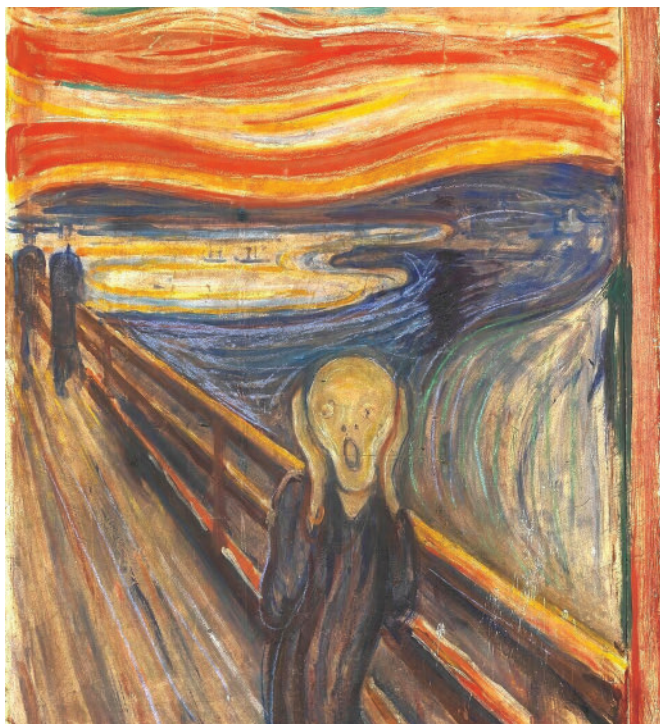


Fig. 1 Edvard Munch, *Strigătul*. Una dintre cele mai cunoscute lucrări cu un mesaj vizibil fără nicio altă documentare.



Fig. 2 Iconuri (pictograme) cunoscute și folosite în aplicațiile de pe telefon.



Fig. 3 Banksy, *The Mild Mild West*. O lucrare pe care nu putem să o înțelegem dacă nu cunoaștem contextul.

3. SEMIOLOGIE ȘI DECODIFICARE A IMAGINII

3.1. Semnificație, mesaj

a. Receptare și decodificare

■ Nu se poate analiza forma unei imagini: *ce vedem?* (cum arată?), fără a decodifica sensul: *ce înțelegem?* (ce transmite?). Trecerea de la formă la sens se face tot prin investigare, identificare și interpretare:

- receptarea înseamnă *identificarea* în imagini a semnelor expresive care pot fi indicii;
- decodificarea înseamnă *interpretarea* lor, în funcție de **impresie**, de **emoție**, de **experiența privitorului**.

■ **Decodificarea** poate fi:

- *spontană*, atunci când expresivitatea este clară (linii delicate, forme alungite), iar mesajul poate fi intuit imediat (delicatețe, grație);
- *elaborată*, atunci când în imagine apar personaje, acțiuni și este nevoie de o documentare, de informații suplimentare. Uneori însă încercăm să descifrăm singuri imaginea, bazându-ne pe observație, pe impresia creată și pe semnele sau pe indiciile pe care le identificăm într-un tablou. Este important să ne punem întrebări și să dorim să obținem răspunsuri.

■ *Receptarea* se poate asocia cu *denotația*: într-o lucrare vedem o ușă ca obiect funcțional și decorativ.

■ *Decodificarea* se poate asocia cu *conotația*: interpretăm ușa ca fiind trecere, început sau sfârșit, drum inițiat etc.

b. Semnele vizuale

■ Toate elementele dintr-o imagine sunt **semne vizuale**. Se pot enumera trei tipuri de semne:

- *iconul, pictograma* – este o reprezentare asemănătoare cu obiectul sau cu ideea pe care le reprezintă;
- *indicele* – indică o prezență, un efect (fumul indică focul, urmele indică trecerea cuiva);
- *simbolul* – exprimă un obiect, o idee, o operație, o noțiune etc.; poate fi un semn convențional, o analogie (porumbelul alb simbolizează pacea); de obicei simbolurile se învață, dar unele dintre ele se pot și recunoaște (simbolurile care apar cusute pe costumele populare).

c. Ce influențează semnificația unei imagini?

Înțelegerea formei nu poate fi separată de sensul imaginii. Forma (stilul, expresivitatea, culoarea, gesturile, contextul) generează o anumită impresie asupra privitorului, iar impresia duce la interpretarea mesajului. În lucrarea *Strigătul* vedem că Munch a reprezentat un om disperat de tipătul care se propagă în natură, vedem fața desfigurată, mâinile duse la urechi, vedem formele și liniile contorsionate, diagonala brutală, culorile sumbre, dar și stridente și înțelegem mesajul. În cazul altor lucrări trebuie să ne documentăm, să cunoaștem contextul, pentru a afla ce mesaj transmite.

3.2. Influența contextului cultural

a. Rolul imaginii

■ Picturile din peșteri nu au fost create pentru a fi frumoase. Ne impresionează cu măiestria execuției, dar ele trebuiau să influențeze relația oamenilor cu animalele reprezentate, având un rol magic.

■ Multă vreme, opera de artă a fost creată cu un scop precis. Dacă arta decorativă avea rolul de a înfrumuseța, opera de artă putea fi investită cu puteri supranaturale, putea impune autoritatea religioasă, putea fi folosită ca propagandă sau ca spectacol, având diferite funcții:

- de a venera *divinitatea*;
- de a-i asigura *faraonului* viața veșnică;
- de a idealiza *omul* cu virtuțile și valorile lui;
- de a omagia *eroul* etc.

■ Forma, rolul și semnificația unei imagini au fost influențate, din Antichitate și până în perioada barocă, mai ales de religie. Au existat însă numeroși factori care au influențat evoluția artei, precum cei sociali și politici, evoluția științei și a tehnicii, descoperirile geografice, alte curente culturale etc. Cu cât o imagine avea un scop mai precis, cu atât regulile de reprezentare erau mai stricte, iar simbolurile erau mai ușor de recunoscut. Începând cu arta greco-romană și apoi din Renaștere până în perioada impresionistă, artiștii, prin diferite procedee și convenții, au fost preocupați de redarea iluziei realității, considerând că imaginea avea un impact mai puternic asupra privitorului.

b. Ce trebuie să știți despre o operă de artă?

■ O imagine poate fi receptată și percepută chiar și fără informații despre context. Expresivitatea formelor, liniilor și culorilor poate produce impresii și emoții imediate. Contextul cultural completează și nuanțează această înțelegere, dar nu o înlocuiește.

■ Percepția poate fi ajutată de educația artistică a privitorului și uneori de alte informații precum:

- date despre autor, opera sa și epoca în care a creat;
- informații despre personajele sau situațiile reprezentate;
- informații despre simboluri (aceste informații nu ne asigură că artistul a interpretat simbolurile exact la fel).

■ Muzica și poezia sunt pline de semnificații pe care nu le puteți descifra singuri, dar starea emoțională și intuiția vă ajută să simțiți mesajul. Când decodificați o operă de artă, faceți o investigație pentru a aduna „probe”. Până primiți „analizele” sau alte informații, vă folosiți de semnele și de indiciile receptate de voi în fața operei. Cum vă puteți documenta în timpul orei:

- puteți primi informațiile de la profesor;
- puteți face documentare pe site-urile educaționale.

■ Contextul cultural a influențat nu numai artistul în timpul creației, ci și privitorul care poate fi influențat la rândul său atât de cultura epocii în care trăiește, cât și de educația și de sensibilitatea sa.



Fig. 4 Scenă de vânătoare, pictură egipteană din capela funerară a lui Nebamun.



Fig. 5 Iisus salvându-i pe Adam și Eva, pictură bizantină din Biserica Hora, Constantinopol.



Fig. 6 Michelangelo, Facerea lui Adam. Pictură renașcentistă din Capela Sixtină.



Fig. 7 Rubens, Ridicarea crucii, răstignirea lui Iisus. Baroc.



Fig. 1 Georges de La Tour, *Magdalena pocăită* (c. 1635–1640; fragment).



Fig. 2 Georges de La Tour, *Magdalena penitentă* (1640). Etapă intermediară, așa cum arată și anul realizării.



Fig. 3 Georges de La Tour, *Magdalena cu flacăra fumegând* (1635–1637). Această lucrare a fost reluată în anii 1642–1644.

3.3. Activități de învățare

Decodificarea imaginii

1. Întrebarea inițială

■ Ce influențează decodificarea mesajului unei opere? Vom analiza mai multe lucrări ale pictorului Georges de La Tour, pictor francez, influențat de Caravaggio, având ca subiect etape ale pocăinței Mariei Magdalena. Veți lucra în perechi, urmărind etapele: expresivitate; ce mă impresionează și mă emoționează; care este mesajul.

2. Colectarea dovezilor

■ Identificați în pictură elementele expresive care vă transmit cea mai puternică impresie (contrastul de clarobscur, modul în care modelează și finisează formele, postura, spațiul restrâns).

■ Identificați obiectele care pot avea o semnificație importantă (lumânarea, craniul, oglinda, cărțile sfinte). Vă puteți informa online ce semnificații pot avea, pentru a analiza felul în care le asociați cu acest subiect.

3. Analiza

■ Sunt *compoziții statice*, cu verticale și orizontale clare; *contrast de clarobscur* puternic, cu umbrele care domină și cu luminile care lasă să se întrevadă esențialul; au *forme simplificate* și foarte rafinate; poziții statice, meditative.

■ Lumânarea poate simboliza prezența divină sau credința care luminează calea spre mântuire; craniul poate însemna viața trecătoare, dar, din punct de vedere teologic, înseamnă mântuire, pocăință, spălarea păcatelor; oglinda poate simboliza vanitate, iluzie, dar și cunoașterea de sine, introspecție sau o posibilă reflectare a sufletului.

■ După ce ați făcut cele două liste legate de formă și sens, discutați despre influența lucrărilor asupra voastră. Poate o formă expresivă să rămână fără semnificație?

4. La ce vom reflecta pentru concluzii?

■ Pentru a fi cât mai aproape de mesajul transmis de pictor, priviți lucrările și faceți o interpretare a etapelor prin care trece Maria Magdalena, de la pocăință la acceptare și la speranța în mântuire. Ce urmăriți:

- De ce în prima lucrare lumânarea este acoperită de craniu? Cum interpretați, știind ce simbolizează?
- De ce lumânarea se reflectă în oglindă în a doua lucrare? Cum sunt hainele, ce obiecte mai observați?
- De ce lumânarea fumegă în a treia lucrare? Cum au devenit hainele Mariei, ce obiecte sunt acum pe masă?

5. Evaluarea

■ Citiți aleatoriu câteva investigații și discutați cu toată clasa variantele, făcând comentarii sau completări pentru a ajunge la o concluzie comună.

■ Faceți evaluarea temei, folosind criteriile din Fișa de observare nr. 3.

3.4. Activități de învățare

Forma de expresie și semnificația unei lucrări

1. Tema

■ „Mesajul nevăzut” – interpretarea și transpunerea mesajului artistic în altă formă de expresie. Alegeți două picturi diferite ca formă dar apropiate ca mesaj și, fără a descrie imaginile, alcătuiți pe caietele de schițe trei-patru propoziții care să transmită mesajul simțit. Apoi realizați un desen, o pictură sau un colaj, cu o formă de expresie diferită, care păstrează mesajul comun, nu și formele.

2. Organizarea

■ Faceți echipe de câte patru, pentru a alege picturile, a discuta și a ajunge la o concluzie referitoare la mesaj. Lucrarea o realizați independent. Pregătiți materialele necesare: caiet de schițe, culori de apă, creioane, pensule, cărbune, pastel.

3. Obiective

Obiectivele lecției sunt:

- să priviți, să identificați, să decodificați mesajul după impresia creată de imagini și eventual de subiect;
- să scrieți mesajul în trei-patru propoziții;
- să găsiți propriul limbaj plastic simplificat, care să aibă același mesaj cu lucrările alese.

4. Realizarea temei

■ Așa cum observați în cele două exemple de la Fig. 4 și Fig. 5, formele de expresie ale celor două picturi sunt diferite (atât elementele de limbaj, cât și mijloacele de expresie). Există însă o expresivitate generată de cele două tipuri de limbaj care vă duc către aceeași semnificație.

■ Chiar dacă nu descrieți lucrarea, mesajul îl descifrați din atmosferă și lumină, din privire și atitudine (dacă analizați un portret sau o compoziție cu personaje).

■ Când formulați propozițiile, aveți în vedere că expresivitatea se exprimă de obicei prin adjective, iar semnificația se traduce mai ales prin substantive; de exemplu, dacă formele sunt viguroase, accentuate, ele semnifică vigoare și forță.

■ După felul în care ați formulat mesajul, dar și după propria emoție și înclinație către o formă de expresie, realizați o compoziție cu tehnică la alegere. Puteți face un colaj, o pictură, un desen. Combinați linia cu pata.

5. Evaluarea

■ Citiți în clasă câteva dintre mesajele descifrate pe grupe pentru a vedea cum a fost înțeleasă tema. Comparați și discutați modul în care ați transpus mesajul în lucrări.

■ Faceți o expoziție cu lucrările realizate.

■ La final completați Fișa nr. 1 (de autoevaluare) și Fișa nr. 2 (de observare a comportamentului elevului).

■ Adăugați în portofoliile voastre lucrările și mesajele pe care le-ați descifrat.



Fig. 4 Rembrandt, *Orbirea lui Samson*. Atmosferă tensionată, conflict etc. Titlul lucrării ajută la descifrarea mesajului.

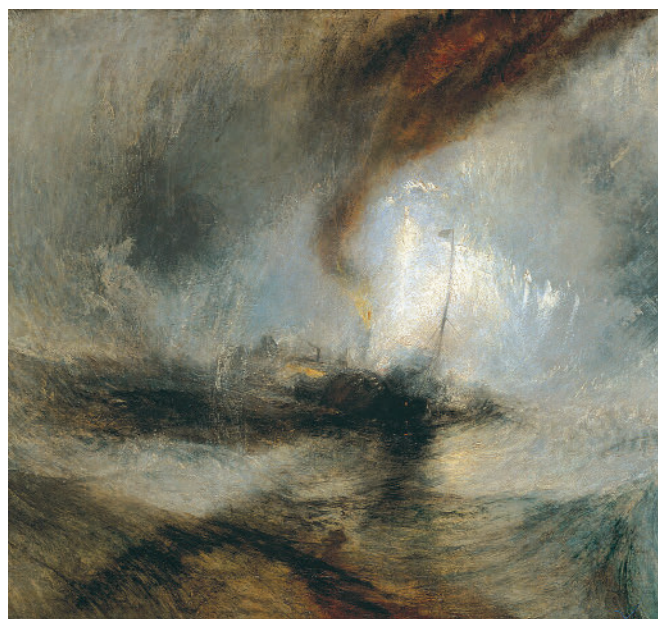


Fig. 5 William Turner, *Furtună de zăpadă. Vapor la intrarea într-un port*. Aceeași atmosferă care transmite nesiguranță.



Fig. 6 Elev, compoziție care transmite un mesaj asemănător cu lucrările de la Fig. 4 și 5 (tensiune, nesiguranță, teamă).



Fig. 1 Pictură de pe peretele din Camera H a vilei lui P. Fannius Synistor de la Boscoreale.



Fig. 2 Hermann Scherer, *Peisaj din Ticino*.



Fig. 3 Împărăteasa Teodora. Mozaic din bazilica San Vitale din Ravenna.

4. EVALUARE

4.1. Evaluare sumativă

Rezolvați testul următor:

1. Alegeți varianta corectă:

Domeniile de reprezentare ale imaginii bidimensionale sunt:

- a. pictura;
- b. sculptura;
- c. arhitectura.

2. Notați cu adevărat (A) sau fals (F) următoarele enunțuri:

- a. pictura de șevalet se realizează pe pânză, carton, perete;
- b. desenul, ilustrația și mozaicul sunt tehnici de grafică;
- c. vitraliul este compus din bucăți de sticlă colorată prinse într-o rețea de plumb.

3. Identificați în imaginile alăturate domeniul care lipsește:

- a. gravura;
- b. pictura murală;
- c. vitraliul;
- d. mozaicul.

4. Completați spațiile punctate cu termenii corecți (icon, indice, simbol):

- a. indică o cauză, o prezență (urmele de pași);
- b. are un sens convențional și se poate învăța;
- c. seamănă cu realitatea, poate fi o schiță;

5. În Fig. 1, personajul cântă la o liră. Răspundeți la întrebări, notând termenii care exprimă conotațiile acestui instrument.

- a. În mitologie, sunetul lirei lui Apollo avea puterea de a liniști spiritele și de a aduce ordine. Care este conotația lirei în acest context?
- b. Dacă asociem lira cu genul liric, ce conotații poate avea în acest context?
- c. Dar pentru voi care este conotația acestui instrument? (Sugestii de termeni: muzicalitate, vibrație, puritate, pace, ordine, armonie, inspirație, emoție, lumină, introspecție etc.)

6. Analizați imaginea de la Fig. 3 și răspundeți la întrebări:

- a. din ce domeniu tradițional de reprezentare face parte fragmentul?
- b. ce elemente de limbaj plastic recunoașteți?
- c. ce temă de culoare identificați (de exemplu: monocromie, gamă simplă, dominantă caldă, dominantă rece, contrast cald-rece etc.)?

7. Identificați în Fig. 2 semnele plastice și formulați mesajul:

- a. priviți raportul închis-deschis;
- b. observați și numiți tipurile de linii identificate;
- c. observați și numiți tipurile de forme identificate;
- d. interpretați „indiciile”, adică termenii descoperiți, și definiți mesajul (de exemplu: forme colțuroase, linii agitate; care poate fi mesajul?).

Punctaj: **1.** – 1 p. + **2.** – 1 p. + **3.** – 1 p. + **4.** – 1 p. + **5.** – 2 p. + **6.** – 1 p. + **7.** – 2 p. + 1 p. din oficiu = 10 p.

4.2. Activități de evaluare

Propuneri pentru activități de evaluare

1. Urmăriți filmul din versiunea digitală a manualului în care veți asculta un fragment („Dansul pământului”) din *Ritualul primăverii* de Igor Stravinski și veți vedea lucrarea lui Wassily Kandinsky, *Compoziție VIII* (Fig. 4).

■ Lucrarea muzical-coregrafică a lui Stravinski a apărut în aceeași perioadă cu arta abstractă. Muzica părea concepută fără nicio ordine, condusă doar de intuiție. Ritmuri și tonalități suprapuse, sunete neașteptate creează un sentiment de mister, de putere și de tensiune dinamică. Comparați piesa muzicală cu compoziția plastică:

- **contrastele** de sunete (puternice–calme, acute–grave); ce contraste de linii și forme observați? Ce vă sugerează?
- **ritmurile** muzicale ascendente–descendente, ritmuri stridente, ritmuri suprapuse; ce tipuri de ritmuri plastice observați? Ce impresie și ce stare vă creează?

2. Analizați și comparați picturile lui Kandinsky și pe cele ale lui Van Gogh de la Fig. 4 și Fig. 5, având în vedere:

- expresivitatea liniei (tipurile de linii, cum sunt realizate);
- semnificația (cum este influențată de expresivitatea liniei);
- realizați o compoziție cu tipuri de linii curbe, sinuoase sau drepte, intersectate, rigide.

3. Alegeți o lucrare preferată. Interpretați și transpuneți mesajul lucrării în altă formă de expresie.

■ Dacă lucrarea aleasă ar fi *Munți la Saint-Rémy*, pictată de Van Gogh, credeți că o reprezentare asemănătoare cu lucrarea *Peisaj din Ticino*, a lui Hermann Scherer, de la Fig. 2, ar putea fi o variantă care transmite același mesaj? Dacă nu, ce ați modifica? Realizați o schiță în creion cu modificările pe care le-ați face.

4. Priviți cele trei lucrări realizate de Paul Klee. El consideră că limbajul trebuie modificat pentru a dezvălui invizibilul din lumea reală. Pornind de la ideile lui Klee din care rezultă că semnul capătă sens prin modul în care este folosit, decodificați imaginile.

■ În prima lucrare, *Pământ roșu*, sunt reprezentate pete vibrate și semne fragile în tonuri delicate. Pentru Klee petele picturale puteau, în funcție de context, să însemne mișcare, ritm difuz, atmosferă, emoție.

■ În lucrarea *Muzică diurnă*, liniile devin viguroase, puternice, pline de energie; ele conturează forme de mărimi diferite, dispuse echilibrat, dar tensionat.

■ În lucrarea *Rinul la Duisburg*, Klee reușește să dea mișcare semnelor într-o compoziție aparent statică, construită pe registre orizontale. Semnele mișcătoare se ascut sau se rotunjesc, curg sau se înalță.

■ Semnele au **expresivitate**, iar prin **impresia** creată capătă **sens**. Descoperiți și notați, folosind substantive, termenii care indică sensul lucrărilor (fragilitate, tensiune, delicatețe, mișcare, înălțare etc.).

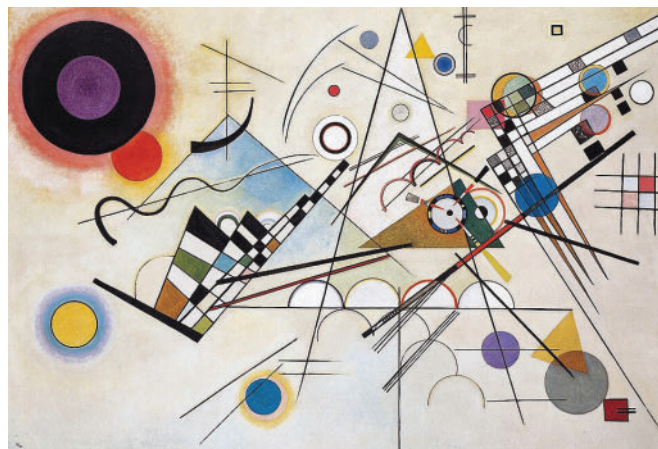


Fig. 4 Wassily Kandinsky, *Compoziție VIII*.



Fig. 5 Vincent Van Gogh, *Munți la Saint-Rémy*.



Fig. 6 Paul Klee, *Pământ roșu*.



Fig. 7 Paul Klee, *Muzică diurnă*.



Fig. 8 Paul Klee, *Rinul la Duisburg*.



Fig. 1 Edgar Degas, *Autoportret*. Cretă neagră și grafit, accentuate cu alb pe hârtie ocră, cu textură vopsită în relief.



Fig. 2 Benozzo Gozzoli, *Buna Vestire*. Tempera pe panou de lemn.



Fig. 3 John Singer Sargent, *Miss Eden*. Acuarelă.

1. FUNDAMENTE TEHNICE ALE IMAGINII BIDIMENSIONALE

1.1. Tehnici și materiale tradiționale

a. Cum identificăm tehnicile și materialele?

■ Primul contact cu o lucrare de artă se realizează prin intermediul materialelor din care aceasta este realizată. Proprietatea lor de bază este plasticitatea, o calitate prin care materialele pot fi modelate și combinate în cele mai diverse forme, cu cele mai surprinzătoare efecte. Pictura în ulei sau în tempera, desenele, vitraliile, fresca și mozaicurile sunt tehnici distincte datorită proprietăților fizice și metodelor de lucru specifice fiecărui mediu.

b. Desenul

■ Desenul este reprezentarea grafică bidimensională a unei imagini figurative sau abstracte obținută cu ajutorul elementelor de limbaj plastic și al tehnicilor specifice. Desenul poate fi o schiță, poate fi un studiu după model sau o lucrare din imaginație.

■ Desenul se clasifică în funcție de:

- suport – hârtie de diverse granulații, carton;
- materiale și instrumente – creioane cu mină de grafit, cărbune, peniță, tuș, baiț, linere, cretă etc.
- Tehnici și procedee fundamentale ale desenului:
 - hașura (cu creioane, cărbune, linere, markere);
 - pata (creion, cărbune, cretă, anumite tipuri de pastel);
 - laviul (cu cerneală, tușuri și acuarele).

c. Pictura

■ Pictura este reprezentarea bidimensională a unei imagini prin intermediul elementelor de limbaj plastic, specifice fiind culorile cu amestecurile fizice și optice.

■ Pictura se clasifică în funcție de:

- suport – hârtie, carton, pânză, lemn, sticlă, perete;
- materialele de lucru – culori în ulei, tempera, culori acrilice, acuarelă, guașă, pastel uscat sau cerat; pictura murală se realizează în tempera, în ulei, în frescă etc.;
- instrumente – pictură cu pensulele, cuțit de paletă;
- materia picturală – pictură cu pastă groasă (*impasto*), laviuri, glasiuri etc.

■ Tehnici și procedee fundamentale în pictură:

- acuarela – tehnică pe bază de apă, în care sunt folosite efectul de transparență și de fluiditate a culorilor și albul hârtiei; în funcție de tipul de hârtie, mai densă sau mai absorbantă, se obțin efecte plastice diferite;
- tempera, guașă, culori acrilice – tehnici pe bază de apă, dar cu pigmenți opaci; tempera se folosește și cu emulsie (în amestec) din ou, ulei de în și apă;
- uleiul – tehnică în care specifici sunt pigmenții pe bază de ulei de în, care dă strălucire culorilor și permite uscarea lentă a stratului de culoare; se aplică prin modelarea fină a formelor, cu treceri gradate sau cu pastă groasă (atât cu pensula, cât și cu cuțitul) în amestecuri realizate pe paletă sau direct pe lucrare.

1.2. Activități de învățare

Reprezentarea ideilor, folosind tehnici diferite

1. Tema și organizarea activității

- Tema plastică este portretul interpretat în trei tehnici cu subiectul „Chipuri și emoții”.
- Clasa se împarte în trei grupe (de exemplu, pe rânduri). Fiecare grupă alege o tehnică de lucru: creion, cărbune sau culoare (acuarelă, tempera, culori acrilice).
- Alegeți un coleg sau o colegă din apropiere. Faceți câteva schițe de idei în concordanță cu subiectul dat.
- Pe parcursul exercițiului, experimentați materialele, tehnicile și procedeele folosite în crearea imaginii (hașură, laviu, pată) și observați cum tehnicile și procedeele pot modifica expresia și atmosfera lucrării.

2. Obiective

- Va trebui să observați specificul și posibilitățile de trasare a liniilor, a hașurii și a efectelor plastice în creion și cărbune, să le comparați cu expresivitatea culorii și a petei în tehnica folosită, să vedeți diferența dintre culoare și valoare.
- Va trebui să înțelegeți modul în care limbajul plastic (linie, pată, culoare, valoare, textură) contribuie la caracterul expresiv al imaginii.

3. Realizarea lucrărilor

- Grupa 1. Realizați lucrarea în cărbune (Fig. 5) urmărind redarea volumului prin pată valorică.
- Folosiți cărbunele realizând și hașuri fine, succesive și estompări în mai multe straturi, pentru a obține gradații subtile și pentru a accentua intensitatea contrastelor.
- Grupa 2. Realizați lucrarea în creion (Fig. 4) urmărind structura și expresia, dar și diferite materialități.
- Concentrați-vă pe linie, contur, proporții și pe redarea umbrelor prin hașuri de diferite intensități valorice.
- Grupa 3. Interpretați subiectul în culoare (Fig. 6), folosind expresivitatea culorii pentru a reda emoția și expresia fizionomiei. Transpuneți același subiect într-un limbaj cromatic liber și sensibil, folosind tonuri apropiate, amestecuri fizice picturale și armonii cromatice cu diferențe de valoare.

4. Evaluare

- Expuneți lucrările pe tehnici.
- Argumentați în două-trei rânduri alegerea tehnicilor și evidențiați influența materialului și a procedeele de lucru asupra expresivității imaginii.
- Observați cum fiecare tehnică creează o atmosferă diferită și transmite un anumit mesaj: desenul în creion, prin detaliu și prin finețea hașurii, cărbunele, prin vi-goare și prin contraste expresive, iar tehnica în culoare, prin bogăția nuanțelor și a tușelor picturale vibrante.
- Completați Fișa nr. 1 (autoevaluarea lucrării) și adău-gați în portofoliu rezultatele activității.

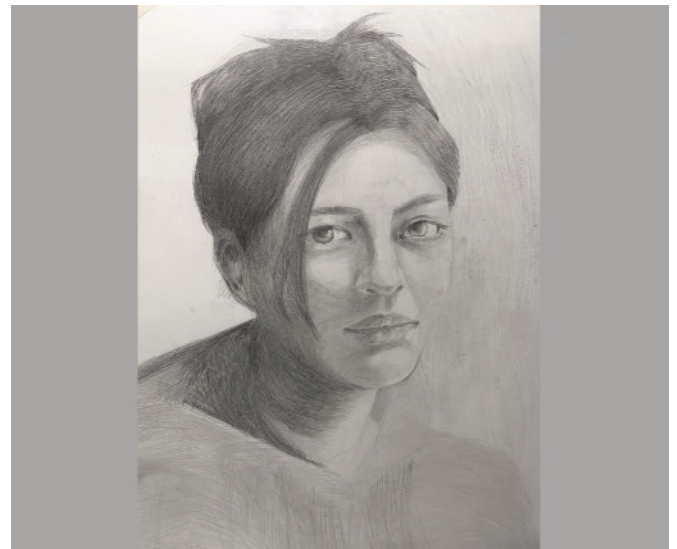


Fig. 4 Elev, Portretul colegei de bancă. Lucrare realizată în creion pe hârtie.

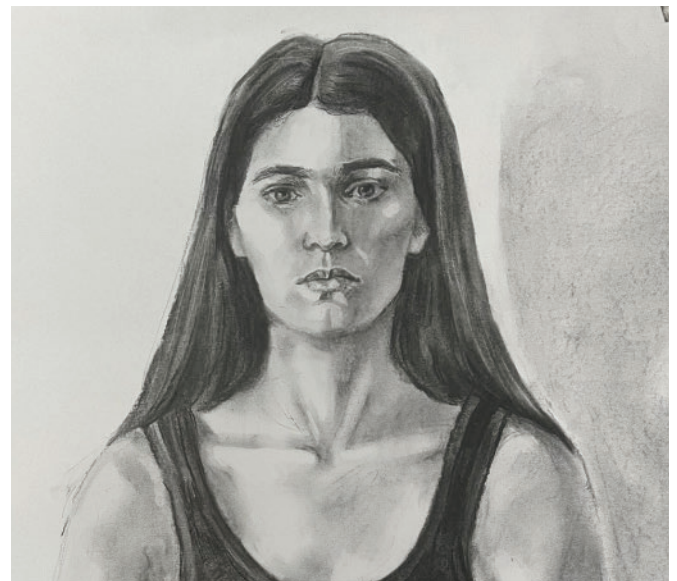


Fig. 5 Elev, Portretul colegei de bancă. Lucrare realizată în cărbune pe hârtie.



Fig. 6 Elev, Portret. Lucrare realizată în culori acrilice pe hârtie.



Fig. 1 Iulia Ignat, *Muntele de pisici*. Tehnică mixtă (acuarelă, peniță, creioane cerate, carioci).

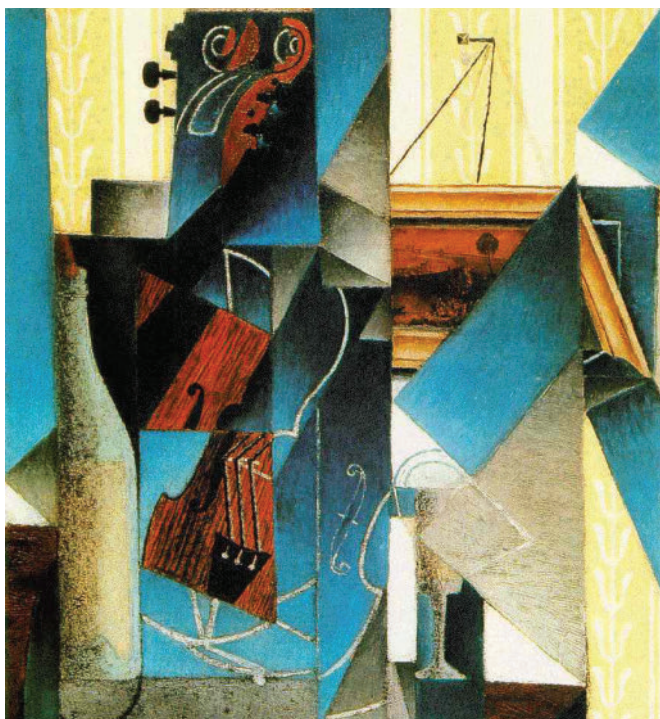


Fig. 2 Juan Gris, *Vioară și reviste*. Colaj realizat din tehnici clasice și materiale neconvenționale.



Fig. 3 Iulia Ignat, *Lucreția*. Grafică digitală cu carioci și tușuri.

1.3. Experimentarea tehnicilor tradiționale și moderne

a. Tehnici folosite în exprimarea plastică

■ Crearea și înțelegerea unei imagini se realizează prin utilizarea proprietăților specifice ale materialelor de lucru. Expresivitatea poate fi accentuată sau diminuată de modul în care sunt folosite materialele și tehnicile. Procedeele de lucru variate oferă posibilitatea de a vă forma o identitate vizuală proprie, de a vă exprima atitudinile și emoțiile. Activitățile artistice dezvoltă flexibilitatea în gândire, stimulează creativitatea și contribuie la dezvoltarea emoțională și estetică.

■ Materialele și tehnicile folosite pentru crearea imaginilor bidimensionale sunt apropiate de cele clasice, dar adaptate la resursele disponibile și accesibile:

- *materiale și instrumente pentru desen*: creioane de diverse tipuri și durități, cărbune, cretă colorată, sepie, peniță și tuș negru sau colorat, baițuri, hârtie cu texturi diferite;
- *materiale și instrumente pentru pictură*: culori acrilice, acuarele, tempera, pastel, pensule de dimensiuni variate (cu vârf plat și păr dur pentru culori acrilice sau cu vârf rotund și păr moale pentru acuarelă), suporturi variate precum hârtia groasă, cartonul pânzat sau pânza pe șasiu.

b. Materiale și tehnici moderne

1. Desenul

■ Experimentați combinarea materialelor clasice cu materialele moderne, cum ar fi creioanele colorate, markererele, cariocile, linerele, creioanele pe bază de cerneală solubilă în apă, care permit suprapuneri și amestecuri interesante. Folosiți hașuri, laviuri și estompări pentru a obține profunzime, relief și variații de ton. Încercați, de asemenea, desenul pe suporturi neconvenționale (carton reciclat, hârtie colorată sau semitransparentă), observând cum suprafața influențează expresia finală.

2. Pictura

■ Tehnicile moderne pun accent pe textură, gest și materialitate. Experimentați tehnicile *impasto* (aplicarea pastelor groase de culoare cu cuțitul de paletă) și *dripping* (stropirea controlată a culorii). Descoperiți cum diferitele tipuri de suport – de la hârtia groasă la pânza pregătită sau chiar la suprafețe sintetice – pot influența absorbția și luminozitatea acuarelei ori a culorilor acrilice. Folosiți materiale complementare, precum nisipul fin, gelurile acrilice sau pasta de modelaj, pentru a accentua expresivitatea suprafeței.

3. Tehnici digitale de creare sau de editare a unei imagini

■ Utilizați tablete grafice, aplicații de desen digital sau programe de editare foto accesibile pe telefoane pentru a explora relația dintre tradițional și digital. Observați cum linia constantă, corectabilă la infinit, sau straturile digitale pot schimba modul de construire a compoziției. Puteți combina desenul realizat manual cu intervenții digitale, experimentând culori, texturi și efecte digitale.

1.4. Activități de învățare

Colaj expresiv

1. Tema și organizarea activității

- Compoziție cu subiectul „Orașul ideal” realizată în tehnica colajului.
- Pregătiți materialele. Pentru a obține o compoziție expresivă, utilizați materiale cât mai diverse: fragmente de hârtie colorată, reviste, cartioane texturate, fire sau materiale textile, nasturi vechi, bucăți de ziar sau imagini tipărite, lucrări vechi reciclate.
- Pentru transpunerea tehnică se recomandă un suport de carton, foarfecă, lipici, pensule. Pentru finisaj se pot folosi creioane colorate simple sau cerate, cărbune, acuarele, culori acrilice, markere, carioci etc.

2. Obiective

- Să descoperiți cum culoarea și forma materialelor neconvenționale pot transmite idei și emoții.
- Să realizați un colaj cu diferite tipuri de materiale (netede, striate, groase, subțiri) care au expresivitate și plasticitate.
- Să observați rolul materialului în modificarea semnificației imaginii.

3. Realizarea temei

- Realizați schițe de compoziție pe caiet folosind creioane colorate.
- Alegeți imaginea cea mai sugestivă și mai echilibrată din punct de vedere compozițional. Transpuneți schița în creion pe suportul de carton. Selectați registrele pe care se potrivește fiecare tip de textură sau culoare.
- Experimentați așezarea materialelor înainte de lipire, schimbându-le poziția până când obțineți o compoziție echilibrată și expresivă.
- Lipiți bucățile decupate alăturat sau prin suprapuneri, astfel încât să se creeze diverse texturi. Puneți accente originale folosind materiale neconvenționale care să se integreze cromatic sau să definească elementele, de exemplu, nasturi, dopuri. Folosiți sfoară pentru a defini contururi ale formelor din planul apropiat.
- Se pot adăuga intervenții grafice în creion, cărbune sau laviuri pentru a integra elementele decupate într-un ansamblu coerent. Astfel, se experimentează relația dintre suprafață, textură și gest plastic, descoperind cum diverse materiale contribuie la unitatea compozițională.

4. Evaluare

- Expuneți în clasă lucrările realizate. Observați și explicați tehnica. Ce lucrări pot fi incluse într-un proiect de artă urbană? Dar într-unul de Art-cycling?
- Identificați și evidențiați lucrările cele mai expresive, care transmit cel mai clar mesaj.
- La final, alegeți varianta cea mai apropiată de situația voastră pentru a răspunde la întrebările din Fișa nr. 1 (autoevaluarea lucrării). Adăugați lucrările în portofoliu.



Fig. 4 Elev, *Orașul ideal*. Colaj realizat în tehnică mixtă cu intervenții în pictură și în creioane colorate.



Fig. 5 Elev, *Strada preferată*. Colaj realizat în tehnică digitală.



Fig. 1 Rembrandt, *Nașterea Domnului*. Gravură în adâncime pe metal, în tehnica acvaforte.



Fig. 2 Scenă dintr-o operă de Donizetti. Gravură de Luigi Verardi, în tehnică plană, litografie.



Fig. 3 Ernst Ludwig Kirchner, *Bătrână și tânără*. Gravură în relief, xilogravură.

2. MULTIPLICAREA IMAGINII PLANE

2.1. Tehnici de gravură și imprimare

a. Multiplicarea imaginii

- Gravura este una dintre tehnicile graficii care permite multiplicarea unei imagini. Imprimarea pe hârtie se realizează copiind-o de pe o placă gravată de lemn, de metal sau de piatră care poate fi reutilizată. Se produc astfel mai multe exemplare, care alcătuiesc un tiraj.
- Se pot obține imagini artistice multiplicare și prin tehnicile graficii digitale. Cu ajutorul programelor grafice se pot realiza variante ale aceleiași imagini prin imprimarea lor pe suport de hârtie.

b. Tehnici de gravură

- Tehnicile gravurii sunt clasificate în trei categorii: tehnici în relief, în adâncime și în plan.
- **Tehnicile în relief:** *xilogravura* – imaginea este desenată și săpată pe o placă de lemn peste care se aplică cerneala, ca în Fig. 3; cerneala se transferă pe hârtie de pe zonele ridicate ale plăcii; *linogravura* – imaginea este desenată și săpată în linoleum.
- **Tehnicile în adâncime:** *gravura în metal* (acvaforte (Fig. 1), acvatintă, *mezzotinta* sau *maniera neagră*) – imaginea este desenată pe metal, cerneala se depune în șanțurile săpate sau corodate; sub presiune, hârtia umezită extrage cerneala din șanțuri și permite gradații tonale fine și detalii subtile.
- **Tehnicile plane:** *litografia* – imaginea este desenată pe piatră calcaroasă foarte fin șlefuită. Desenul se realizează cu creioane sau cu tușuri speciale pentru litografie care au o concentrație mare de grăsime, la care aderă cerneala tipografică; aceasta este apoi transferată pe hârtie. Litografia permite efecte picturale și suprafețe cu treceri gradate, ca în Fig. 2.

c. Pozitiv–negativ în imprimare

- În orice tehnică grafică, artistul lucrează practic „în oglindă”:
- pozitivul reprezintă forma finală, imprimată cu cerneală pe hârtie;
- negativul reprezintă suprafețele neimprimare – acele zone eliminate, protejate sau neatinse din matriță.
- Această relație creează tensiune vizuală și ritm între plinuri și goluri, între lumini și umbre, subliniind esența graficii ca artă a contrastului.
- În cele trei imagini de la Fig. 1, 2, 3 puteți observa cum fiecare tehnică creează expresivități plastice diferite. În gravura lui Rembrandt, desenul are o linie cursivă și o hașură care creează griuri fine, fără contraste. În litografie, tehnica permite treceri gradate fin, de la închis la deschis. Xilogravura intensifică efectul dramatic prin contrastul puternic închis–deschis și prin desenul simplificat, uneori caricatural.

2.2. Activități de învățare

Monotipia

1. Tema și organizarea activității

- Monotipia (sau monotipul) este o tehnică grafică aflată la granița dintre pictură și gravură. Rezultatul monotipiei este un exemplar unic.
- Procedul constă în imprimarea prin presare pe hârtie groasă sau pe carton a unei imagini realizate pe un suport rigid și neabsorbant (folie de plastic, sticlă sau plexiglas); imaginea este realizată în culori păstoase în care se zgârie un desen.
- Subiectul compoziției: peisaj, flori.

2. Realizarea lucrării

- Pregătiți spațiul de lucru. După ce adunați materialele, puteți realiza transpunerea imaginii organizându-vă în echipe.
- Aveți nevoie de un geam sau de o bucată de plexiglas pe care, cu o pensulă lată, se aplică un strat de culoare acrilică sau de tempera cu o consistență păstoasă. Se poate folosi și un rulu sau un burete cu care se întinde culoarea în mod uniform sau vibrat. Se pot combina două sau trei culori pentru a crea texturi.
- După ce culoarea este bine întinsă, cu vârful unui băț sau cu capătul unei pensule, se realizează un desen zgâriind pasta aplicată pe suport. Desenul trebuie gândit ținându-se cont de faptul că, la imprimare, imaginea rezultată se va vedea în oglindă.
- Peste suport se așază o coală de hârtie având aceleași dimensiuni, se presează în mod egal pe toată suprafața, astfel încât imaginea să se transfere complet. Cu grijă, se ridică hârtia de pe suport, obținându-se astfel imaginea unică imprimată.
- Analizați rezultatul, observați cum s-a realizat transferul de culoare pe hârtie și cum a influențat linia fenomenul presării.
- Suportul pe care a fost aplicată culoarea se poate spăla și refolosi pentru alte lucrări executate în tehnica monotipiei, învățând din experiența anterioară.
- Prin tehnica monotipiei se pot obține efecte plastice expresive pe lucrări realizate în alte tehnici.

3. Evaluare

- Organizați o expoziție cu lucrările realizate. Observați relația dintre prototip și lucrarea imprimată, efectele noi care apar și părțile care se păstrează din original.
- Analizați efectul de oglindă în transpunerea imaginii.
- Alegeți lucrările care au respectat cel mai bine etapele de lucru și analizați prin ce se remarcă.
- Aplicați criteriile din Fișa de observare nr. 2 la activitatea pentru care profesorul vă solicită să apreciați situația cea mai apropiată de modul în care v-ați comportat și în care ați rezolvat activitatea respectivă. Adăugați lucrările în portofoliu.

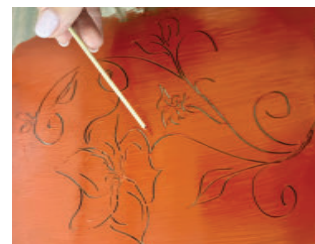


Fig. 4 Etape de lucru pe geam (cu ruluul și cu bățul).

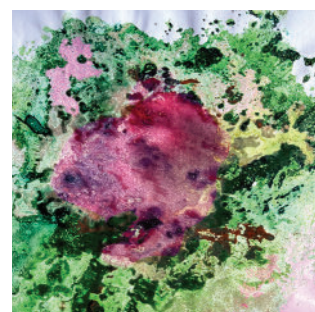
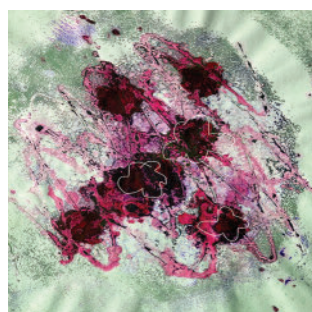
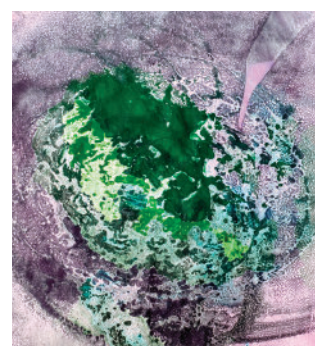
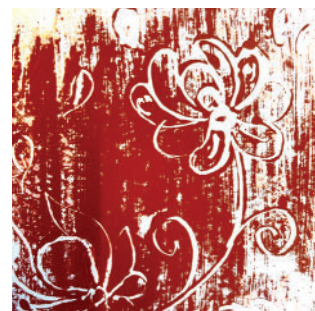
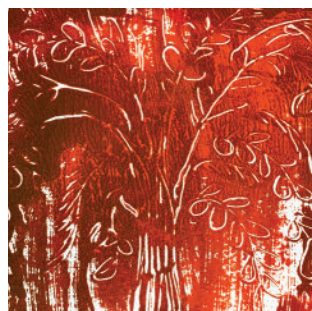


Fig. 5. Lucrări realizate de elevi în tehnica monotipiei, folosind culori de apă.



Fig. 6 Lucrări realizate de elevi prin desenare pe spatele foii.



Fig. 1 Tauromahie. Frescă minoică descoperită în palatul din Cnossos. Pictură murală.



Fig. 2 Doamna și unicornul. Tapiserie monumentală păstrată la Muzeul Evului Mediu din Paris.



Fig. 3 Mozaic. Biblioteca Centrală din Mexico City.



Fig. 4 Pictură murală de Lucian Sandu-Milea.

3. TEHNICI BIDIMENSIONALE APLICATE

3.1. Mural, mozaic și textile

a. Integrarea imaginii în spațiu

- Pictura murală, mozaicul, tapiseria sunt tehnici ale artei decorative care, aplicate în arhitectură, adaugă edificiilor o funcție estetică. Ele reprezintă elemente constitutive ale spațiului, care contribuie la percepția volumelor și care accentuează semnificația lor simbolică.
- Imaginea se adaptează la structura și la funcția unui element de arhitectură – peretele interior sau exterior, bolta, absida, fațada.
- Compoziția, culoarea și ritmul vizual sunt concepute pentru a dialoga cu arhitectura, nu pentru a o concura.
- Imaginea monumentală devine un mediu unificator, care leagă elementele structurale și conferă identitate spațiului.

b. Pictura murală

- Se bazează pe tehnici precum fresca, *fresco secco* sau *sgraffito* (tehnici specifice artei murale).
- Necesită o înțelegere a suportului arhitectural (tencuiala, textura, proporțiile peretelui).
- Se concepe astfel încât culorile și formele se amplifică, pentru a fi percepute corect de la distanță; un detaliu poate căpăta expresie monumentală.

c. Mozaicul

- Imaginea se recompune din pete mici de culoare care, împreună, trasează contururi, iar suprafețele de culoare sunt plate și intense.
- Materialele (piatră, sticlă, faianță) interacționează cu lumina și cu textura arhitecturii, multiplicând efectele spațiale.
- Structura modulară permite adaptarea la suprafețe curbate sau neregulate.
- Mozaicul are caracter decorativ și creează o suprafață vibrată care pune în valoare construcția.

d. Textile și tapiserii monumentale

- Tapiseria, deși mobilă, este gândită pentru a stabili o relație cu pereții și cu spațiul interior.
- Texturile și materialele absorb și difuzează lumina, modificând atmosfera și acustica unui spațiu.
- Imaginile țesute pot sugera profunzime picturală sau, dimpotrivă, o ornamentație plată integrată arhitectural.
- Compoziția trebuie simplificată și ritmată, evitând detalii fine care se pierd la distanță.
- Culoarea, indiferent că este folosită pe suprafețe mari sau pe forme divizate, trebuie să fie pusă în valoare de lumina naturală a spațiului, în armonie cu materialele de finisaj și cu ansamblul arhitectural.
- Suprafața aleasă pentru amplasarea unei imagini monumentale se raportează la mișcarea observatorului, fiind concepută pentru percepție dinamică, panoramică.

3.2. Activități de învățare

Reprezentarea ideilor, folosind tehnici diferite

1. Estetica glitch. Eroarea hibridă

■ Activitatea explorează conceptul de *glitch*, eroarea vizuală apărută în mediul digital, transformată într-un principiu estetic și creativ. Elevii discută despre fenomenul imaginilor digitale distorsionate și despre cum defectele tehnologice pot deveni forme artistice. Se aleg imagini personale (portret, peisaj urban, fotografie abstractă) care vor fi supuse transformării vizuale.

■ Scopul activității este de a înțelege cum se poate crea o lucrare hibridă, care combină mijloacele tradiționale și digitale pentru a simula „eroarea” ca expresie artistică.

2. Obiective

- Să se înțeleagă fenomenul estetic al *glitch*-ului și valoarea expresivă a erorii.
- Să se dezvolte capacitatea de integrare a tehnicilor tradiționale și digitale într-o lucrare unitară.
- Să se stimuleze creativitatea, experimentul și gândirea vizuală critică.
- Să se exploreze modul în care imperfecțiunea poate deveni sursă de expresie vizuală contemporană.

3. Realizarea temei

■ Veți imprima la xerox copii ale imaginii. Alegeți o imagine ca fundal original și interveniți manual asupra ei, folosind tehnicile colajului, decupaje, tăieturi, suprapuneri și recolorări. Prin aceste acțiuni, imaginea originală este perturbată, generând efecte vizuale inspirate din estetica *glitch*-ului digital, zone fragmentate, repetiții, modificări de culoare și ritm vizual haotic.

■ Pentru un efect direct, puteți fotografia sau scana lucrarea și o puteți modifica și mai mult în aplicații dedicate de grafică digitală sau de editare pentru calculator sau pentru dispozitive mobile.

■ Rezultatul urmărit este o compoziție vizuală hibridă, care exprimă tensiunea dintre control și eroare, dintre real și virtual.

4. Evaluare

■ La final, lucrările sunt comparate și discutate, urmărindu-se efectele vizuale produse de „eroare”, echilibrul compoziției și expresivitatea distorsiunilor.

■ Activitatea evidențiază faptul că, în arta contemporană, *glitch*-ul poate deveni o strategie vizuală și o formă de expresie artistică.

■ Concluzia activității evidențiază faptul că, în arta contemporană, *glitch*-ul nu este o greșală, ci o strategie vizuală, o formă de dialog între tehnologie, materialitate și percepție artistică.

■ Faceți autoevaluarea conform Fișei nr. 1. Adăugați lucrările în portofoliu.

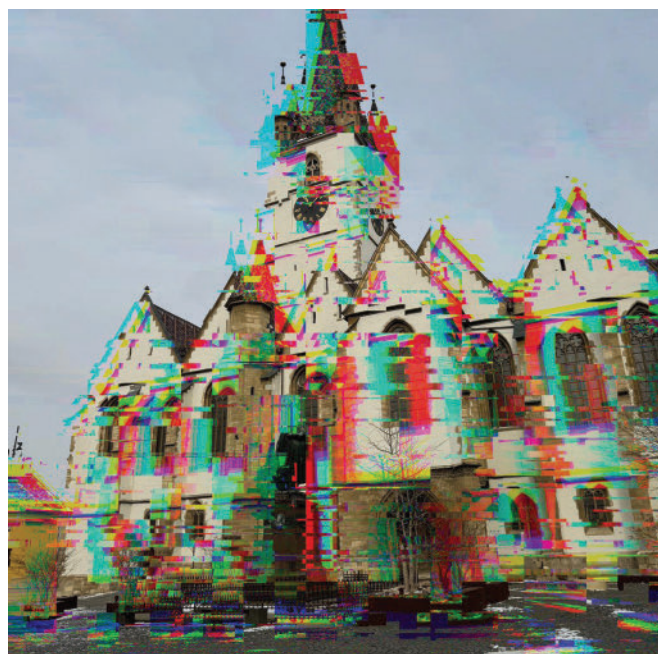


Fig. 5 Elev, Biserică evanghelică. Fotografie editată în tehnică digitală.



Fig. 6 Elev, Biserică evanghelică. Fotografie editată în tehnică digitală.



Fig. 7 Elev, Biserică evanghelică. Fotografie editată în tehnică digitală.



Fig. 1 Albrecht Dürer, *Melancholia*. Gravură pe metal.



Fig. 2 Gustave Courbet, *Efectul zăpezii*.



Fig. 3 Iulia Ignat, *Fluture*. Tehnică mixtă (marker, cerneală etc.).

4. EVALUARE

4.1. Evaluare sumativă

Rezolvați testul următor:

1. Alegeți varianta corectă:

Tehnicile tradiționale ale artelor plastice sunt:

- a. hașura, pata, laviul;
- b. colajul, dripping-ul, editarea digitală.

2. Notați cu A (adevărat) sau cu F (fals) următoarele enunțuri:

- a. Hașura se realizează cu creionul prin trasarea de linii succesive sau suprapuse.
- b. Tempera este o tehnică de pictură pe bază de apă.
- c. Litografia este o tehnică de gravură în adâncime.

3. Identificați în imaginile alăturate domeniul care lipsește:

- a. pictura;
- b. tapiseria;
- c. grafica.

4. Completați spațiile punctate cu termenii corecți (impasto, matriță, grafică)

- a. Monotipia este o tehnică de al cărei rezultat este un exemplar unic.
- b. Imprimarea unei gravuri se realizează prin transferul de pe o pe un suport de hârtie.
- c. este tehnica de aplicare a pastei în strat gros, cu cuțitul de paletă.

5. În Fig. 1 se observă tehnica specifică gravurii pe metal. Răspundeți la întrebările care se referă la efectele plastice.

- a. Cum folosește artistul hașura ca să redea materialitatea?
- b. Ce tipuri de elemente plastice combină?
- c. Prin ce efect mărește dramatismul imaginii?

6. Completați cu răspunsul corect, alegând una din cele trei variante.

Materialele și tehnicile fundamentale în pictură sunt uleiul, acuarela, guașa;

- a. markerul;
- b. tempera;
- c. mozaicul.

7. Aranjați în ordine etapele realizării unui stencil urban:

- a. se transpune imaginea pe șablon și se decupează;
- b. se fixează șablonul pe perete;
- c. se creează punți de legătură între părțile interioare și conturul exterior;
- d. se alege imaginea;
- e. se transpune imaginea prin pulverizare cu spray colorat.

8. Realizați, la alegere, una dintre următoarele lucrări:

- a. schiță cu materiale actuale (marker, carioca, tușuri etc.);
- b. schiță de proiect de graffiti cu mesaj social.

Punctaj: **1.** – 1 p. + **2.** – 1 p. + **3.** – 1 p. + **4.** – 1 p. + **5.** – 1 p. + **6.** – 1 p. + **7.** – 1 p. + **8.** – 2 p. + 1 p. din oficiu = 10 p.

4.2. Activități de evaluare

Propuneri pentru activități de evaluare

1. Ilustrație de carte

■ Realizați o ilustrație care să însoțească un text dat, de exemplu o poezie. Ilustrația se poate realiza atât prin tehnici clasice, cât și prin tehnici digitale. Combinați imagini și texte, folosind simboluri și semne inserate în anumite momente-cheie ale textului, cu imagini complexe și detaliate.

■ Începeți prin alegerea tehnicii de ilustrație:

1. desen în creion sau în peniță cu tuș negru (liner) pe hârtie netedă;

2. tehnica acuarelei pe hârtie granulată sau laviuri din tuș negru sau colorat.

■ Realizați o schiță, încercând variante de așezare în pagină. Echilibrați distribuția liniilor și a suprafețelor în compoziție, astfel încât contrastul dintre suprafețele albe și cele negre să creeze dramatism sau, dimpotrivă, atenuați contrastul pentru a crea armonie (în funcție de text). Folosiți hașuri fine și gradate pentru zonele de griuri și suprapuneri pentru închis (Fig. 4).

2. Stencil urban

■ Stencilul urban este o tehnică folosită pentru a transmite un mesaj civic sau social. Se regăsește în curentul numit street art, este popularizată de artiști precum Banksy și se caracterizează prin aplicarea rapidă a unei imagini pe diverse suprafețe. Procesul presupune realizarea unui negativ al imaginii prin decuparea lui într-un material rezistent și imprimarea imaginii pe un suport rigid, pe un perete sau pe un zid.

■ Alegeți o imagine sugestivă care să corespundă unei idei sau unui mesaj social (poate fi și un text). Editați imaginea în alb-negru pentru a o stiliza și pentru a o simplifica.

■ Păstrați contururile esențiale și reprezentative.

■ Creați punți din mici fâșii de material care leagă părțile interioare ale literelor sau ale formelor de restul șablonului, astfel încât acestea să rămână legate la decupare.

■ După decuparea negativului, imaginea se transpune aplicând culorile prin pulverizare cu un spray, la o distanță de aproximativ 20-30 cm, prin mișcări scurte și rapide.

3. Desen cu lumina, linie în mișcare.

■ Activitatea îmbină desenul clasic cu mijloace moderne de reprezentare, explorând linia ca gest în timp. În grupuri mici, elevii lucrează într-un spațiu semiîntunecat, folosind surse de lumină (lanternă, LED, ecran de telefon) și dispozitive capabile de expuneri lungi.

■ După discuția despre relația dintre desen și mișcare, se alege tema și se exersează „coregrafia” gestului.

■ În timpul fotografierii, mișcarea luminii devine desen tridimensional, surprins de aparat sub forma unei linii luminoase. Rezultatul va fi o imagine digitală bidimensională care reflectă dinamismul și expresivitatea gestului artistic, valorizând timpul ca element al compoziției.



Fig. 4 Elev, *Balada călătorului*. Ilustrație în tehnici grafice (peniță cu tuș pe hârtie).

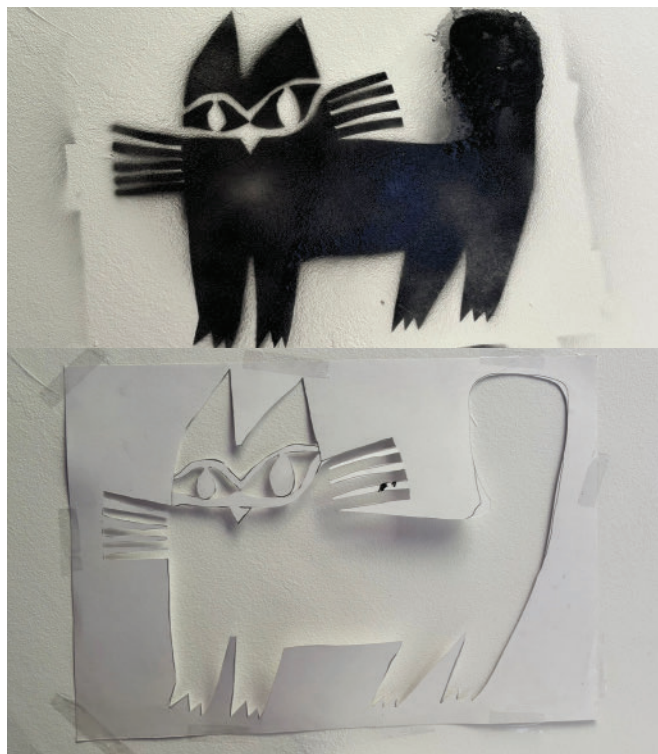


Fig. 5 Elev, *Pisica neagră*. Stencil pe perete și negativ de carton.



Fig. 6 Răzvan Năstase, *Siluate din lumină*. Desen cu lanterna.



Fig. 1 Pictură rupestră din peștera Lascaux, reprezentând bizoni. Animalele sunt desenate schematic.



Fig. 2 Papyrus din *Cartea morților*. Personajele reprezentate sunt redată respectând „legea frontalismului”.



Fig. 3 Figuri negre reprezentate pe o placă funerară de teracotă din perioada arhaică a Greciei.



Fig. 4 Imagine cu o armonie vizuală simplă și puternică de pe un pilastru din Fullonica di Stephanus de la Pompeii.

1. SPAȚIUL BIDIMENSIONAL DE LA PREISTORIE LA ARTA MEDIEVALĂ

1.1. De la magie la simbol

a. Preistoria: ritual, protecție, comunitate

■ În preistorie (cca 40000–10000 î.Hr.), omul a trăit aproape de natură și de pericolele ei. Primele reprezentări pe suprafețe plane au fost picturile rupestre și gravurile pe piatră sau pe os, create cu scop magico-ritualic. În peșteri precum Lascaux (Fig. 1) sau Altamira, animalele sunt desenate schematic, nu în scop decorativ sau estetic, pentru a înfrumuseța spațiul, ci din necesitatea de a invoca sursa existenței lor.

b. Antichitatea: ordine, canon, narațiune

■ Antichitatea (cca 3000 î.Hr. – sec. V d.Hr.) continuă să dea imaginii un rol magic. În unele civilizații reprezentările au devenit limbaj public de propagandă pentru a susține puterea statului și a religiei.

■ **Arta egipteană** urmează reguli clare. Figurile sunt redată respectând „legea frontalismului” (Fig. 2), un canon în care capetele personajelor apar în profil, dar cu ochii ca și cum ar fi văzuți din față. Trunchiul este văzut din față, însă picioarele sunt văzute din lateral, unul în spatele celuilalt. Scenele sunt așezate în registre, ca un text, iar personajele sunt reprezentate diferențiat, mai mari sau mai mici, așa cum cere perspectiva ierarhică.

■ În **Grecia antică**, omul devine măsură și armonie. Grecii creează canonul ideal al corpului uman. În pictura de pe vase de ceramică se dă o atenție deosebită proporțiilor, ritmului și armoniei (Fig. 3).

■ În **arta romană**, apare interesul pentru spațiu (Fig. 4) și pentru portretul realist folosit ca propagandă omagială.

c. Spațiul simbolic

■ Percepția asupra spațiului bidimensional medieval este că lumea materială reprezintă doar o oglindire palidă a celei divine. Artiștii din Evul Mediu, prin fundalul de aur al icoanelor, elimină spațiul terestru și transformă imaginea într-o „fereastră” simbolică spre spațiul sacru. Folosirea perspectivei inverse în liniile care converg spre privitor subliniază credința că Dumnezeu este cel care privește omul, nu invers.

■ În **Evul Mediu**, imaginea este simbol și instrument al credinței și al educației și este strict legată de religie și de comunitatea din jurul bisericii.

■ În **tradiția bizantină**, personajele sfinte, reprezentate frontal sau din semiprofil, sunt stilizate cu forme plate, bidimensionale, cu linii și cu ornamente, cu aureole și cu numeroase simboluri specifice pentru a fi recunoscute.

■ **Arta romanică** aduce imagini stilizate și expresive care reflectă o societate bazată pe ordine, autoritate și supunere spirituală, elaborată în spațiile fortificate.

■ **Arta gotică** creează povestiri vizuale în vitralii și în manuscrise care aduc detalii și multă emoție, dar în care simbolul religios rămâne elementul dominant.

1.2. Activități de învățare

Harta gândirii vizuale

1. Tema

■ Realizați o „hartă a gândirii vizuale” care să fie un ghid prin cele trei epoci: Semn, Ritual, Poveste. Harta, nu trebuie să fie „realistă”, ci trebuie să traducă regulile imaginii de la începuturi. Priviți imaginile din figurile alăturate ca pe niște „stații” ale călătoriei voastre.

2. Obiective

- Să recunoașteți rolul imaginii în trei epoci: Semn (preistorie), Ordine/Ritual (Antichitate), Simbol/Poveste (Evul Mediu).
- Să identificați în imagini indicii vizuale precum „conturul”, „registru”, „ierarhia”, „frontalitatea” și „lipsa perspectivei realiste”.
- Să transformați idei teoretice într-un produs vizual coerent: o „hartă a gândirii vizuale”.

3. Organizarea activității

- Notați în caietul de schițe, pentru fiecare epocă, două urme vizuale care coordonează direcția și intenția imaginii:
 - în preistorie: gestul și conturul simplu – urma ca mesaj;
 - în Antichitate: registrul și ierarhia – ordine și putere;
 - în Evul Mediu: povestirea prin lumină (imaginea ca text pentru comunitate).
- Scrieți câte o afirmație: „Această imagine îmi transmite pentru că observ”

4. Realizarea temei

- Pe o foaie de desen (A4/A3), desenează o hartă imaginară ca în Fig. 8, împărțită în trei teritorii mari:
 - Ținutul Semnului (preistorie);
 - Ținutul Ritualului/Ordinii (Antichitate/Egiptul antic);
 - Ținutul Simbolului/Poveștii (Evul Mediu).
- Introdu în fiecare teritoriu:
 - un simbol specific (palme/urme; registre/semne; aur/aureolă/vitraliu);
 - o regulă a „perspectivei” vizuale – plat, ierarhic, simbolic;
 - un detaliu „de atmosferă” (linia, textura, lumina).
- Realizați legenda hărții astfel încât să „citim” ca de pe o hartă adevărată: perspectivă ierarhică, simboluri, semne, stilizare.

5. Evaluarea

- Analizați în clasă câteva dintre lucrările realizate. Identificați în imagini indiciile vizuale pentru a vedea cum a fost înțeleasă tema.
- Comparați și discutați modul în care ați transpus mesajul în lucrări.
- Completați Fișa de autoevaluare nr. 1. Adăugați lucrările în portofoliu.



Fig. 5 Pilda lucrătorilor viei, o temă religioasă extrasă din Evanghelia după Matei, într-un manuscris bizantin.



Fig. 6 Pictură murală din biserica abației benedictine din localitatea Saint-Savin-sur-Gartempe, Franța.



Fig. 7 Întâmpinarea Domnului. Vitraliu din Austria datând din sec. XIV (detaliu).



Fig. 8 Elev, Hartă a gândirii vizuale. Hartă imaginară. Observați insulele de pe hartă, reprezentând cele trei epoci.



Fig. 1 Leonardo da Vinci, *Cina cea de taină*. Această operă este o „fereastră” deschisă către lumea reală, spațiu în care ne putem orienta.



Fig. 2 Rubens, *Moartea lui Decius Mus*. Observați cum contrastul puternic dintre lumină și umbră și dinamismul produc tensiune și dramatism.



Fig. 3 Jacques-Louis David, *Jurământul Horațiilor*. Compoziția este sobră, cu personaje ce par a fi statui antice care promovează rațiunea și sacrificiul.



Fig. 4 Jean-Honoré Fragonard, *Leagănușul*. Opera reflectă spiritul aristocratic al epocii în culori pastelate care pun accentul pe grație.

2. SPAȚIUL BIDIMENSIONAL DE LA RENĂȘTERE LA IMPRESIONISM

2.1. Reprezentarea spațiului real

a. Redarea spațiului de la realitate la iluzie

■ În **Renaștere** (sec. XIV–XVI), omul redevine centrul universului, capabil să înțeleagă și să studieze arta, natura și știința. Opera de artă este concepută acum ca o „fereastră” deschisă către lumea reală, un spațiu logic în care privitorul se poate orienta (Fig. 1). Perspectiva liniară organizează riguros adâncimea, în timp ce lumina modelează volumul, figura umană capătă proporții perfecte, reflectând astfel idealul de armonie și de echilibru al întregii compoziții.

■ **Barocul** (sec. XVII) rupe echilibrul Renașterii prin forța diagonalelor, prin tensiunile compoziționale cu contraste puternice de lumină și umbră în clarobscur. În epoca barocă, arta trebuie să impresioneze. Spațiul baroc este un spectacol teatral, iluzionist, care se deschide direct spre cer, fără o graniță între realitate și iluzie. Artă este pusă în slujba bisericii și a statului (Fig. 2).

b. Evoluția de la intimitate la lumină

■ În arta în stil **rococo** (sec. XVIII), atmosfera se schimbă. Imaginea intră în intimitatea spațiului privat. Stilul reflectă spiritul aristocratic al epocii, redat în culori pastelate, într-o lumină difuză. Scenele de interior pun accent pe grație și pe gesturi delicate. Spațiul devine aerat, decorativ, iar scenele par o conversație purtată departe de problemele sociale (Fig. 4).

■ **Neoclasicismul** reia modelele antice. Personajele par a fi statui antice redată cu un desen precis într-o compoziție sobră în care imaginea omului este aceea de erou, fiind o lecție despre datorie și cetățean. Spațiul este teatral, însă unul rigid, care promovează rațiunea și sacrificiul în spiritul Revoluției franceze (Fig. 3).

■ **Romantismul** pune accentul pe libertate și pe individ, ca geniu neînțeles, pasionat și neliniștit. Opera de artă devine spațiul care reflectă starea emoțională a artistului, iar natura dezlănțuită devine un subiect grandios.

■ **Realismul** este spațiul cotidianului care refuză idealizarea. Artiștii se preocupă să redea oameni obișnuiți și peisaje cu un farmec simplu și natural.

■ **Impresionismul** aduce lumină, atmosferă, impresie (cca 1870–1890). Impresioniștii aleg să urmărească realitatea vizuală ca experiență de moment (Fig. 7). Ei nu se concentrează pe conturul clar al formelor, ci urmăresc vibrația luminii ce construiește suprafața picturală. Spațiul reprezentat devine aer, reflex, atmosferă. Personajele ies din ateliere, integrându-se în natura care se schimbă în funcție de lumină, de momentul zilei, de anotimp. Claude Monet arată că același loc se schimbă de la o oră la alta. Renoir transformă spațiul într-o scenă vie, însuflețită de personaje. Degas compune ca și cum privirea ar surprinde o clipă din mers, ca într-un instantaneu fotografic.

2.2. Activități de învățare

Metamorfoza Ferestrei. „Fereastra în trei timpi”

1. Tema

- Pornind de la ideea că aceeași realitate poate fi „citită” diferit în epoci diferite, veți reprezenta aceeași natură statică în trei variante:
 - Renaștere: armonie, proporție, echilibru, perspectivă liniară;
 - baroc: clarobscur, diagonală, spectacol;
 - impresionism: vibrația luminii, spontaneitate, atmosferă.

2. Obiective

- Să recunoașteți caracteristicile epocii în modul de construire a spațiului (ordine, dramă, lumină).
- Să folosiți conștient termenii-cheie: perspectivă, clarobscur, atmosferă.
- Să transformați natura statică într-o „fereastră” vizuală în trei stiluri.
- Să explicați în patru-cinci rânduri caracteristicile celor trei lucrări.

3. Organizarea activității

- Activitatea se desfășoară individual, cu o scurtă discuție despre cele trei stiluri de lucru. Folosiți o coală de desen cu trei dreptunghiuri egale („trei ferestre”). Pregătiți materialele pentru pictură: culori acrilice sau alte culori de apă și pensule. Aranjați obiectele pentru activitate (un corp geometric, un fruct).

4. Realizarea temei

- Priviți natura statică și notați:
 - direcții principale (verticală/orizontală/echilibru);
 - zona cea mai luminoasă și cea mai întunecată;
 - un detaliu de atmosferă (reflex, umbre colorate).
- Lucrarea 1: Fereastra Rațiunii (Renaștere). Construiți spațiul cu perspectivă liniară (riglă, punct de fugă). Păstrați claritatea și echilibrul compoziției.
- Lucrarea 2: Scena teatrală (baroc) Introduceți o diagonală dominantă și folosiți clarobscurul: o zonă puternic luminată și umbre adânci. Imaginea trebuie să pară „spectacol”.
- Lucrarea 3: Instantaneul atmosferic (impresionism) Renunțați la riglă și la conturul rigid. Construiți direct cu pensula, cu tușe și pete. Puneți accent pe lumină și pe atmosferă.

5. Evaluarea

- Asociați fiecărei naturi statice câteva cuvinte-cheie care definesc stilul artistic reprezentat.
- Prezentați evoluția stilului pictural de-a lungul istoriei artei (Renaștere, baroc, impresionism), urmărind diferențele vizibile.
- Faceți autoevaluarea răspunzând la întrebările din Fișa nr. 1. Atașați rezultatul activității la portofoliu.



Fig. 5 J. M. W. Turner, *Ultimul voiaj al navei Temeraire*. Natura devine grandioasă și spectaculoasă prin atmosfera redată.



Fig. 6 Édouard Manet, *Natură statică cu pepene și piersici*. Tranziție către modernism, lucrarea este un pretext pentru a studia lumina și umbra în simplificarea formelor.

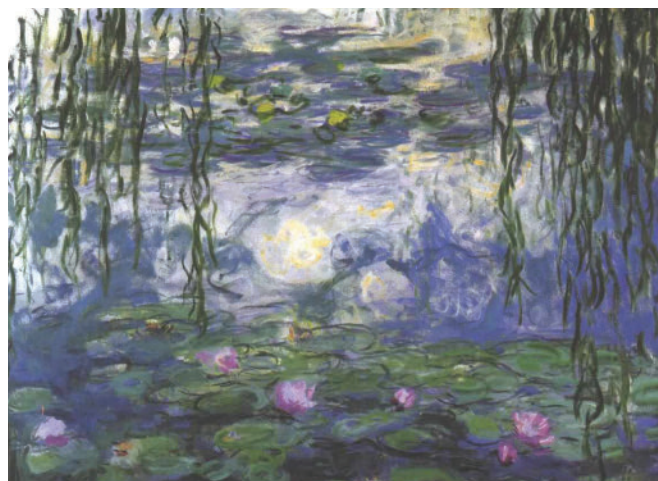


Fig. 7 Claude Monet, *Nuferi și salcie*. Impresionismul urmărește realitatea vizuală în funcție de momentele zilei și aduce lumină, aer și atmosferă.

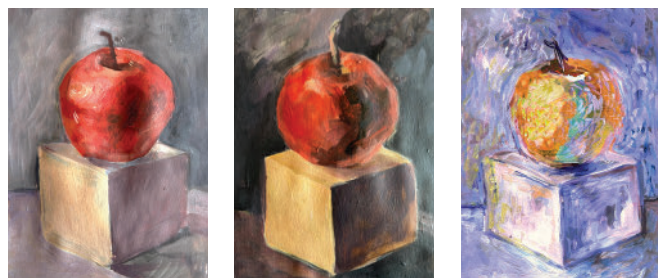


Fig. 8 a, b, c Lucrări realizate de un elev în trei stiluri distincte, specifice Renașterii, barocului și impresionismului.



Fig. 1 Vincent van Gogh, *Lan de grâu*. Compoziția arată că deformarea formelor și culoarea pot exprima adevărul interior.



Fig. 2 Henri Matisse, *Acoperișurile din Collioure*. Culoarea este folosită la intensitatea pură, iar formele se simplifică.



Fig. 3 Pablo Picasso, *Muzicienii*. Observăm fragmentarea obiectelor în forme geometrice, apoi reasamblarea lor, ca să le arate simultan fața, spatele și profilul.

3. SPAȚIUL BIDIMENSIONAL MODERN ȘI CONTEMPORAN

3.1. Revoluția „ismelor” moderne și redefinirea spațiului

a. Eliberarea culorii

■ La începutul secolului XX, într-o lume în care automobilul, afișele, ziarele, cinematograful, războaiele și crizele sunt semnul vitezei, imaginea devine un laborator. Artistul nu mai simte că misiunea lui e să copieze realitatea, ci să găsească alt adevăr: al reinterpretării, al structurii, al emoției, al visului, al criticii și al exprimării propriilor viziuni și idei.

■ **Postimpresionismul** caută structură, culoare și expresie. Paul Cézanne, Vincent Van Gogh (Fig. 1), Paul Gauguin devin părinții artei moderne. Neoimpresionismul transformă culoarea în experiment optic și în realitate în puncte. Forma începe să se simplifice, să se geometrizeze, ca în opera lui Georges Seurat.

■ **Fovismul** eliberează culoarea până la intensitatea pură, ca în lucrările lui Henri Matisse (Fig. 2). Realitatea care începuse să se geometrizeze, să se onduleze, să se divizeze se modifică total prin formă, culoare și redare a spațiului.

■ **Expresionismul** arată că deformarea poate exprima adevărul interior și emoție.

b. Fragmentarea simultană a realității

■ **Cubismul** rupe perspectiva unică și construiește spațiul din planuri suprapuse. Pablo Picasso și Georges Braque și-au pus întrebarea: de ce să pictăm un lucru dintr-un singur unghi, când în realitate îl vedem din toate unghiurile în același timp? Ei au fragmentat obiectele în forme geometrice, reasamblându-le ca să arate simultan fața, spatele și profilul (Fig. 3).

■ **Futurismul** introduce mișcarea și timpul, simultaneitatea, colajul, ritmul dinamic (Fig. 4).

c. Contestarea realității

■ Imaginea bidimensională devine o întrebare absurdă, vis sau critică. **Dadaismul** răstoarnă regulile și folosește ironia îndreptată către arta în sine și către condiția artistului.

■ **Suprarealismul** explorează și valorifică lumea visului, căutând adevărul dincolo de gândirea logică.

d. Nonfigurativul – negarea obiectului

■ **Abstracționismul** renunță de tot la reprezentarea fidelă a realității pentru a se concentra pe elemente precum culoarea, textura, forma și pentru a reprezenta o idee sau o emoție prin limbajul plastic.

■ **Abstracționismul geometric** creează noi forme, forme geometrice, matematice, cercuri, pătrate, triunghiuri (Fig. 6).

■ **Abstracționismul liric** pune accentul pe emoția pe care încearcă să o redea prin curbe colorate (Fig. 5).

3.2. Activități de învățare

Redefinirea sistemului clasic de redare a spațiului

1. Cum privim, în istoria picturii, „ismele” în raport cu epocile de dinainte

■ În Renaștere, în perioada barocului și în cea a realismului, pictorii au învățat să creeze iluzia spațiului. În secolul XX, artiștii se revoltă însă împotriva academismului și „sparg” regulile. Astfel apar „ismele”.

2. Obiective

- Să explicați în trei propoziții de ce apar „ismele”.
- Să descoperiți, pentru fiecare, „ism”, ce combate/ce păstrează/ce aduce nou.
- Să recunoașteți două indicii vizuale (culoare, spațiu, formă, tehnică).
- Să formulați o propoziție de felul: „Ismul X apare ca reacție la ”

3. Organizarea activității

- Veți alege patru „isme” dintr-o listă și veți completa pentru fiecare câte o fișă cu trei întrebări:
 - Ce combate? Împotriva cărei reguli vechi se împotrivește?
 - Ce păstrează? Este de acord cu moștenirea din trecut?
 - Ce aduce nou? Care este inovația principală?

4. Produsul final

- Completați cele patru fișe răspunzând la cele trei întrebări și descrieți pe scurt, în patru propoziții de felul celei următoare.

„Ismul” apare ca reacție la deoarece

1. Numește un „ism” care schimbă culoarea și scrie un indiciu vizual.
2. Numește un „ism” care schimbă spațiul și scrie un indiciu vizual.
3. Numește un „ism” care schimbă sensul imaginii (vis/critic) și scrie un indiciu vizual.

5. Evaluarea

- Pe baza modelelor de răspuns de mai jos prezentați rolul „ismelor” în schimbarea percepției asupra spațiului atât a artiștilor, cât și a iubitorilor de artă.
 - Fovismul combate culoarea locală, o transformă în energie și păstrează pictura ca suprafață.
 - Cubismul combate perspectiva unică, păstrează structura (Cézanne), însă aduce planurile multiple și colajul.
 - Suprarealismul combate logica realistă, dar îi păstrează tehnica pe structura tematică a visului și a inconștientului.
 - Abstracționismul combate reprezentarea fidelă a naturii, dar păstrează ritmul în compoziție și aduce forma-idee.
- Răspundeți la întrebările din Fișa nr. 3. Atașați rezultatul activității la portofoliul personal.



Fig. 4 Umberto Boccioni, *Dinamismul unui ciclist*. Futurismul introduce o altă dimensiune în spațiul bidimensional, mișcare, timp și simultaneitate, susținute de contrast cromatic și de ritm dinamic.



Fig. 5 Wassily Kandinsky, *Pictură cu pată roșie*. Opera se încadrează în zona lirică a abstracționismului și pune accentul pe culoare și pe emoție, pe care o va reda prin linii curbe.

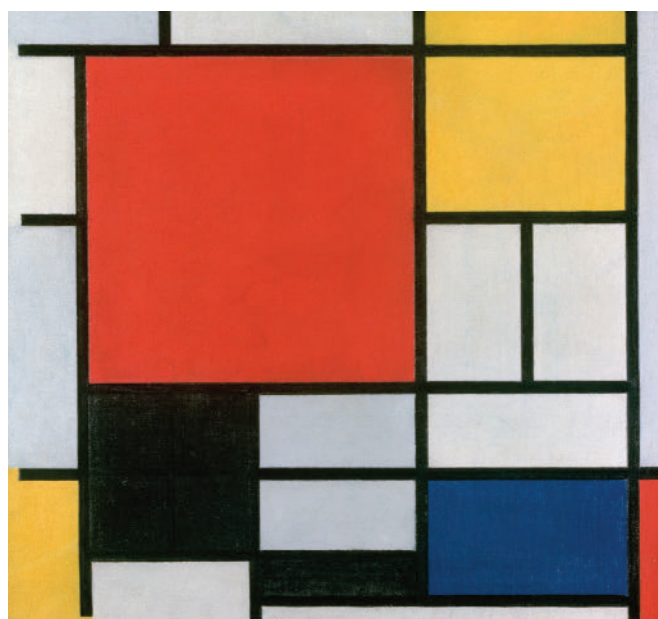


Fig. 6 Piet Mondrian, *Compoziție în roșu, galben, albastru și negru*. Lucrarea aparține abstracționismului geometric.



Fig. 1 Jackson Pollock, *Numărul 11*. Pictura este considerată o capodoperă a stilului „drip” (pictură prin picurare). Artistul a renunțat la pensule în favoarea cutiilor perforate pentru a stropi și pentru a picura vopseaua pe pânză.



Fig. 2 Andy Warhol, *Cutii de supă Campbell*. Aceasta este una dintre cele mai emblematice lucrări ale pop-artului, care urmărește să estompeze granița dintre arta cultă și cultura de masă.



Fig. 3 Banksy, *RAT*. Cuvântul RAT (engl. rat „șobolan”) este anagrama pentru ART („artă”), sugerând că arta stradală este la fel de nedorită ca șobolanii.



Fig. 4 Marcel Duchamp, *Portret al lui Marcel Duchamp din cinci unghiuri*. Fotografia experimentală de tip „multigraf”, sau autoportretul multiplu, a fost la modă în sec. XIX–XX.

3.3. De la spațiul plat la noile reprezentări digitale

a. Spațiul plat al mediilor de masă

■ „Ismele” moderne au demonstrat că arta nu trebuie să imite realul, poate să-l fragmenteze, ca în cubism, să-l viseze, ca în suprarealism, să-l ignore cu totul, ca în abstracționism, sau să pună la îndoială dacă mai există, precum dadaștii.

■ În a doua jumătate a secolului XX, imaginea intră masiv în viața oamenilor prin reclame, reviste, televiziune și afiș. Mișcarea **pop-art** răspunde direct acestei realități prin folosirea imaginii comune, de zi cu zi, și o transformă în artă. La Andy Warhol (Fig. 2), prin serialitate, sau la Roy Lichtenstein, prin benzile desenate, spațiul devine deliberat plat, curat, repetitiv – ca un ecran sau ca o pagină tipărită.

■ În **arta conceptuală**, secundaritatea vizuală face ca ideea să devină mai importantă decât imaginea. Măiestria artistului, stilul, tehnica de lucru își pierd rolul principal, iar accentul se mută asupra conceptului și asupra mesajului. Uneori, imaginea devine doar un semn al ideii. Privitorul nu este invitat doar să admire, ci să și gândească, să-și pună întrebări: ce anume transformă această imagine sau acest obiect în artă?

■ Artă contemporană nu are un singur stil, un singur manifest sau o singură regulă, ceea ce este ori eliberator, ori derutant, în funcție de perspectiva celui care o privește. Aici coexistă **hiperrealismul** (pictură atât de detaliată, încât pare fotografie), **arta stradală (street art)** (Fig. 3), **expresionismul abstract** (Fig. 1), **arta brută** etc.

b. Noile reprezentări digitale

■ Fotografia nu este doar o invenție tehnică, ci o schimbare în mentalitate: pentru prima dată, lumea poate fi „fixată” rapid și aparent obiectiv. Aparatul de fotografiat introduce o privire nouă și devine chiar sursă de inspirație pentru artă: imagini din ziare, reclame, portrete de celebrități, cadre din film (Fig. 4). Astfel se explică legătura cu pop-artul și cu arta contemporană: lumea modernă este o lume a imaginilor multiplicat, iar artistul începe să lucreze nu doar cu realitatea, ci cu reprezentările ei (fotografii celebre, afișe, reclame).

■ Afișul și designul lucrează cu simboluri și cu contrastul, pentru ca imaginea să convingă repede și să rămână în memorie.

■ Astăzi reprezentarea vizuală circulă pe ecrane, telefon, computer, rețele sociale. Acest spațiu bidimensional se construiește din straturi, filtre și editare, astfel încât imaginea poate fi multiplicată instantaneu, remixată, distribuită, iar granița dintre artă și viață se subțiază.

■ Generată de **algoritmi** și de inteligența artificială, noua imagine digitală își pierde materialitatea, dar câștigă o mobilitate infinită prin crearea de realități paralele, accesibile oricând și oriunde.

3.4. Activități de învățare

„Selfie Duchamp”

1. Tema

- Pornind de la lucrarea lui Marcel Duchamp din Fig. 4, realizați cu camera telefonului un „Selfie Duchamp”:
 - un portret obținut prin reflexii în oglinzi, în care identitatea se multiplică;
 - în locul „ferestrei” realiste, veți crea un spațiu poli-focal (mai multe unghiuri simultan), care transformă portretul într-un experiment de percepție.

2. Obiective

- Să explicați, pe scurt, de ce unghiul dintre oglinzi multiplică reflexiile (mai multe „eu”-uri într-o singură imagine).
- Să observați trecerea de la un spațiu realist (camera) la un spațiu caleidoscopic (repetat).
- Să realizați o fotografie finală căreia să îi dați un titlu și o scurtă interpretare.

3. Organizarea activității

- Activitatea se finalizează în ora următoare, având nevoie de printurile fotografiilor. Faceți echipe de trei elevi:
 1. modelul (personajul fotografiat);
 2. fotograf;
 3. tehnicianul oglinzilor, care va regla unghiul și va stabiliza dispozitivul obținut.
- Pregătiți materialele: două oglinzi dreptunghiulare, bandă adezivă pentru balama, un scaun, un telefon. Oglinzile se lipesc pe latura lungă, ca o „carte” care se deschide în formă de V. Unghiul de aproximativ 70° produce, de regulă, în jur de cinci reflexii, dar poate varia. Subiectul se așază pe scaun, orientat spre oglinzi. Fundalul trebuie să fie simplu, lumina constantă, fără filtre pe telefon.

4. Realizarea temei

- Fotografatul stă în față și fotografiază succesiunea de reflexii. Realizați cel puțin trei fotografii, schimbând ușor unghiul oglinzilor, apoi alegeți-o pe cea mai interesantă.
- A doua variantă, mai simplă, este să fotografiați modelul din cinci unghiuri diferite, profil (dreapta, stânga), spate, semiprofil (dreapta, stânga). Faceți un colaj din cele trei fotografii (Fig. 8).
- Printați „Selfie-urile Duchamp” ale clasei și expuneți-le sub formă de „tur al galeriei” sau ca o bandă narativă, o friză ca pe pereții templelor antice.

5. Evaluarea

Privind rezultatul, ca o plimbare în istoria artei, veți observa și veți putea răspunde la următoarele întrebări: Ce demonstrează această imagine despre identitate? Cum se schimbă spațiul bidimensional prin multiplicarea caleidoscopică? Răspundeți la întrebările din Fișa nr. 2. Atașați imaginile la portofoliu.



Fig. 5 Lucrare realizată de un elev, drept experiment de început, cu un portret modelat în lut, ca idee de multiplicare a imaginii prin reflexii în oglindă

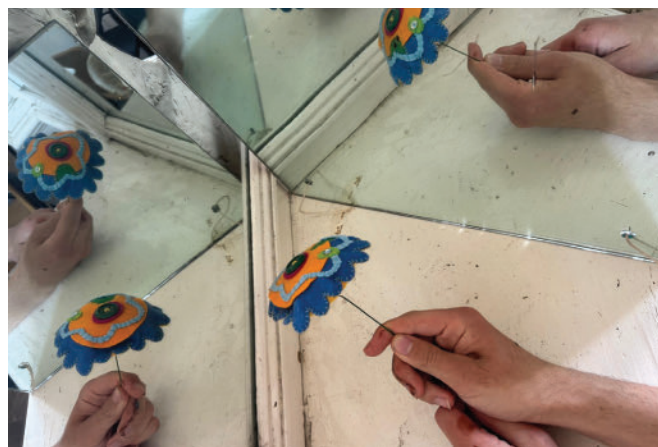


Fig. 6 Elev. Experiment numit „multigraf”, care explorează legile reflexiei luminii folosind oglinzi plane așezate într-un anumit unghi.

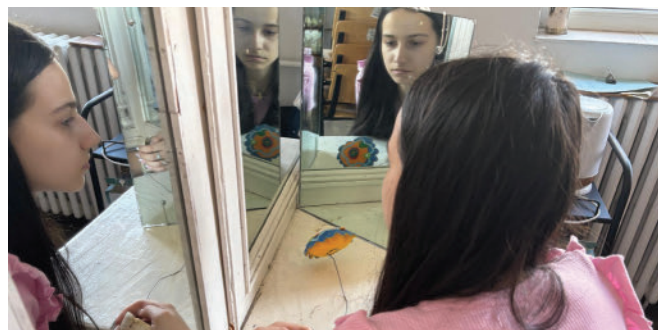


Fig. 7 Elev. În ideea autoportretului multiplu, ca analiză conceptuală a imaginii, a identității, a perspectivei fragmentate și multiple.



Fig. 8 Elev. Experiment cu un colaj fotografic din cinci unghiuri, inspirată din *Portret al lui Marcel Duchamp din cinci unghiuri*.



Fig. 1 Pictură rupestră din peștera Lascaux.



Fig. 2 Papyrusul lui Hunefer, copie după Cartea morților.



Fig. 3 Coborârea lui Hristos în iad. Frescă și mozaic bizantin.



Fig. 4 Antoine Watteau, Îmbarcarea către Kythira.

4. EVALUARE

4.1. Evaluare sumativă

1. Priviți imaginea de la Fig. 1 și imaginea de la Fig. 3. Prima este o pictură rupestră (Lascaux), iar cealaltă este un mozaic bizantin.

Scrieți în două coloane (o coloană pentru fiecare imagine) răspunsurile la următoarele întrebări:

1. Ce este reprezentat?
2. Ce este simplificat?
3. Există perspectivă/umbră?
4. Ce figuri par „mai importante”?
5. Ce credeți că trebuia să transmită comunității imaginea?

2. Alegeți răspunsul corect:

În arta egipteană, importanța personajului este sugerată mai ales prin:

- a. umbră realistă; b. perspectivă aeriană; c. mărime (după rang și poziție; d. punct de fugă.

3. Perspectiva liniară apare și se consolidează în:

- a. Evul Mediu; b. Renaștere; c. preistorie; d. mișcarea pop-art.

4. Răspundeți la următoarea întrebare:

În arta barocă, contrastul puternic dintre lumină și umbră se numește

5. Asociază curentul cu ideea dominantă:

- | | |
|-----------------|-----------------------------------|
| 1. neoclasicism | A. emoție, natură grandioasă |
| 2. romantism | B. datorie, ordine, morală civică |
| 3. impresionism | C. lumină, atmosferă, impresie |

6. Cubismul se recunoaște prin (alegeți varianta corectă):

- a. aureolă și fond de aur;
- b. punct de fugă unic;
- c. planuri fragmentate și simultaneitate;

7. Completați spațiile goale cu termenul potrivit:

- a. punct de (pentru perspectiva liniară);
- b. perspectivă (mărimea după rang);
- c. (contrast puternic de lumină–umbră).

8. Răspundeți cu A (adevărat) sau cu F (fals).

- a. În futurism, mișcarea și viteza devin teme esențiale.
- b. Impresioniștii erau preocupați de formele clare.
- c. Barocul se caracterizează prin echilibru și claritate.

9. Potrivii curentul cu artistul:

- | | |
|-------------------|----------------------|
| 1. cubism | A. Umberto Boccioni |
| 2. pop-art | B. Pablo Picasso |
| 3. abstracționism | C. Andy Warhol |
| 4. futurism | D. Wassily Kandinsky |

Punctaj: 1. – 2 p. + 2. – 1 p. + 3. – 0,5 p. + 4. – 0,5 p. + 5. – 1 p. + 6. – 1 p. + 7. – 1 p. + 8. – 1 p. + 9. – 1 p. + 1 p. din oficiu = 10 p.

4.2. Activități de evaluare

Propuneri pentru activități de evaluare

1. Scrieți câte o propoziție ca răspuns la următoarele întrebări:

Ce „eliberează” fovismul în pictură?

Ce „rupe” cubismul?

Ce „contestă” dadaismul?

Ce „devine” spațiul în abstracționism?

2. Analizați una dintre imaginile de la Fig. 1-9, având în vedere:

- epoca/curentul/rolul imaginii;
- trei indicii vizuale (elemente de limbaj, contrast, ritm etc.);
- cum este reprezentat spațiul raportat la evoluția imaginii bidimensionale (semn/iluzia spațiului/idee);
- efectul asupra privitorului, semnificația.

3. Realizați următoarea activitate:

Alegeți unul dintre cuvintele următoare: „liniște”, „zgomot”, „artă”. Pictați folosind culori contrastante. Sarcina voastră de lucru este de a demonstra că mesajul pictat are un impact vizual la fel de mare ca un eseu scris.

4. Completați următoarea grilă pe baza definițiilor.

ORIZONTAL

2. Redarea adâncimii prin linii care converg spre un punct.

3. Gând/concept transmis de o lucrare.

5. Tehnică modernă: lipire de fragmente decupate.

6. Urma lăsată de pensulă.

VERTICAL

1. Curent: spațiul ca lumină și atmosferă.

4. Stil: contrast puternic lumină-umbră.

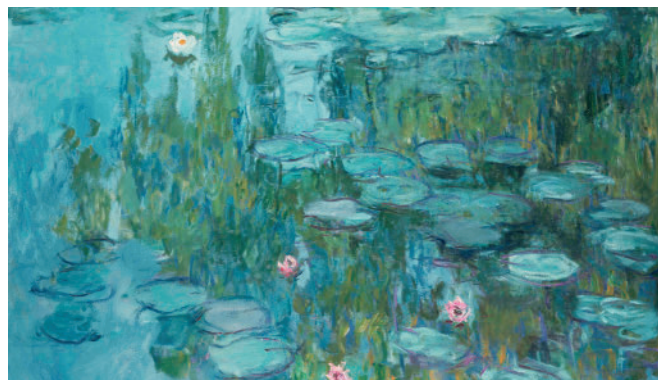
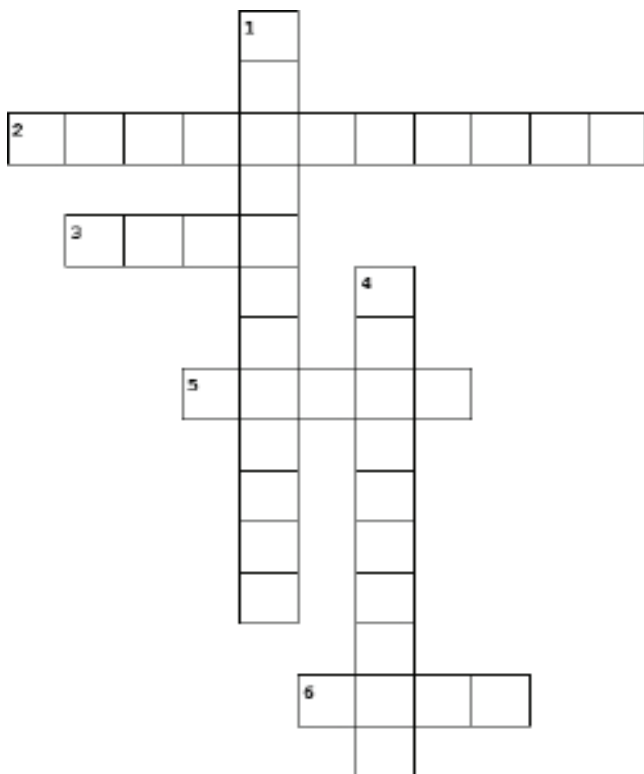


Fig. 5 Claude Monet, *Nuferi*.



Fig. 6 Banksy, *Fată cu balon*.



Fig. 7 Francesco Balilla Pratella, *Musica futurista*.



Fig. 8 Juan Gris, *Le Canigou*.



Fig. 9 Paul Klee, *Grădină orientală*.



Fig. 1 Aparate vechi de fotografiat de la Muzeul fotografiei Alinari din Florența.



Fig. 2 Eugène Cuvelier, *Pădurea Fontainebleau*. Cea mai simplă regulă compozițională este regula treimilor.



Fig. 3 Henry Peach Robinson, *Dispariție*. Este primul fotograf care folosește termenul de „pictorial” pentru clarobscur.



Fig. 4 Philippe Halsman, *Dalí Atomicus*. Varianta finală.

1. FOTOGRAFIA

1.1. Fotografia clasică și digitală

a. Fotografia clasică

■ „Camera obscură” și formarea unei imagini sunt cunoscute de foarte mult timp. S-au realizat numeroase experimente până când Louis Daguerre a obținut o imagine stabilă pe o placă metalică fotosensibilă. Invenția sa a evoluat, devenind fotografia din prezent. Aparatele de fotografiat au evoluat de la cutiile grele, cu timp lung de expunere, la aparatele mici, cu film fotosensibil (Fig. 1).

- Factorii esențiali pentru obținerea unei fotografii sunt:
 - *timpul*, care influențează fotografia atât prin durata expunerii, cât și prin modul în care este surprins momentul (instantaneu sau regizat);
 - *lumina*, care contribuie atât la realizarea imaginii fotografice, cât și la expresivitatea acesteia.

b. Compoziția fotografică

■ Fotografia, ca și compoziția plastică, are mai multe genuri: portretul, peisajul, natura statică, fotografia publicitară, documentară, de eveniment, de modă etc.

■ Fotografia este o imagine care are aceleași principii compoziționale ca și imaginea plastică. Dacă în momentul fotografierii se pot surprinde imagini încadrate în grabă, fotografiile pot fi decupate, recompuse, prelucrate după forma, culoarea și semnificația dorite.

■ Un principiu simplu este evitarea împărțirii compoziției în două părți egale, fie pe orizontală, fie pe verticală, fie pe diagonală. Imaginea se poate recompune direct din telefon sau cu ajutorul unor aplicații de editare a imaginii, respectând regula treimilor (Fig. 5).

c. Fotografia digitală

■ Aparatul clasic imprimă lumina pe film, iar cel digital folosește un senzor care transformă imaginea în fișier. Ambele se bazează pe aceiași parametri tehnici: *distanța focală a obiectivului*, *diafragma* și *timpul de expunere*.

■ În prezent, fotografia digitală este realizată cu noi tehnologii și cu aparate moderne care pot surprinde detalii extrem de fine. Imaginile cu rezoluții foarte mari își păstrează claritatea, indiferent de mărimea lor.

■ La apariția fotografiei mulți au spus „pictura a murit”. Acum, inteligența artificială și celelalte tehnologii moderne pot fi văzute din nou ca o amenințare. De fiecare dată însă, aceste noutăți i-au ajutat și i-au eliberat pe artiști, deschizând noi drumuri spre alte stiluri, viziuni și semnificații. Degas, devenit fotograf, a folosit această experiență în pictură, pentru a crea noi încadrări și instantanee inspirate de fotografie. În arta contemporană, domeniile artistice se întrepătrund, artiștii combinând fotografia cu performance-ul, sculptura cu instalațiile sau cu arta digitală.

■ Acum, oricine are telefon devine fotograf, încercând să păstreze în imagini momentele propriei vieți și să pună accentul, poate fără să știe, pe emoție și pe semnificație.

1.2. Activități de învățare

Modificarea semnificației prin editare

1. Tema și obiectivele

- Realizați trei fotografii care pot aparține aceluiași gen, în cazul nostru peisajul. Poate fi un peisaj urban din jurul școlii, dar veți putea folosi și un peisaj din natură pe îl vedeți sau pe care l-ați fotografiat într-o călătorie.
- Important este să vă propuneți și să realizați următoarele obiective:
 - să alegeți trei imagini care, împreună, să vă trezească o amintire, să vă creeze o anumită stare din trecut;
 - să vă concentrați pe rolul cadrului imaginii;
 - să modificați semnificația lucrării prin editare, amplificând expresivitatea acordurilor cromatice sau a contrastelor, inclusiv a celui de clarobscur.

2. Realizarea activității

- Unele dintre cele mai accesibile aplicații de editare sunt Snapseed, disponibilă pe telefon, sau Photopea, care se deschide în orice browser pe laptop sau pe tabletă.
- Este bine ca aplicația pe care o folosiți să aibă la îndemână o curbă (*Curves*) prin care să creați voi propriile filtre, așa cum vă doriți, fără să fie nevoie să luați filtrele gata făcute. Chiar dacă folosiți filtre, editați fotografia din punct de vedere cromatic și valoric. Astfel, imaginea nou creată poate duce mai direct la modificarea semnificației, adăugând mai mult echilibru sau tensiune, liniște sau dinamism, poate părea mai aglomerată sau mai minimalistă, mai apăsătoare sau mai deschisă.
- Încadrările pot influența de asemenea impresia pe care o creează fotografia.
- Observați în imaginile de la Fig. 6, 7, 8 cât de diferite sunt expresivitățile și semnificațiile obținute prin modificarea culorii, a contrastului de clarobscur sau a estompării diferențelor în aplicația Photopea.

3. Etape în prelucrarea fotografiilor

- Deschideți semnul din dreapta, din manualul digital unde vedeți etape de lucru:
 - deschideți o imagine în aplicație folosind combinația de taste Ctrl + O;
 - modificați culorile și contrastele folosind *Curves* (Ctrl + M) și modificând forma curbei și încercând mai multe „serpentine” pe verticală;
 - selectați cu bagheta magică sau prin selecție rapidă o anumită zonă a imaginii și realizați modificări locale pentru a accentua expresivitatea acesteia; pentru modificarea culorii folosiți Ctrl + B (*Color balance*) sau Ctrl+U (*Hue/saturation*);
 - accentuați contrastul valoric, folosind Ctrl + L.

4. Evaluare

- Prezentați fotografiile cu semnificațiile pe care le-ați experimentat. Răspundeți la întrebările din Fișa nr. 1.



Fig. 5 Decuparea pe telefon a unei imagini urmând regula treimilor. Fotografia avea elementele egal distribuite.

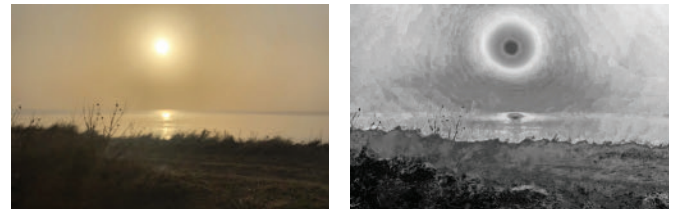


Fig. 6 Editarea fotografiei cu aplicația Photopea.



Fig. 7 Obținerea unor expresivități cu semnificații diferite.

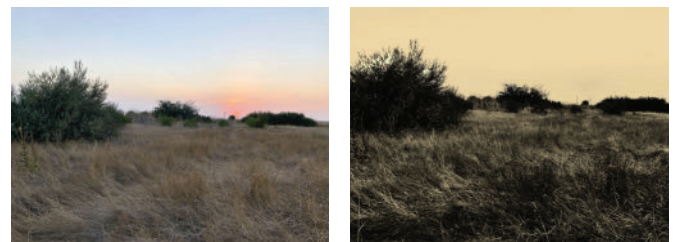


Fig. 8 Obținerea unor expresivități cu semnificații diferite prin prelucrarea imaginilor.



Fig. 1 Jaon Jonas, *Rostogolire verticală*. Lucrare de artă video (cadru din film).

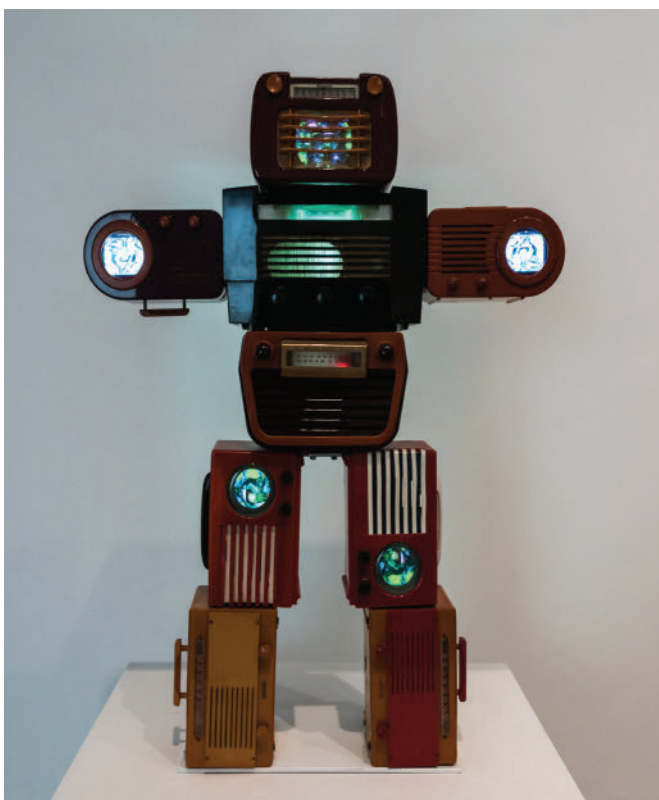


Fig. 2 Nam June Paik, *Bakelite Robot*. Instalație video realizată din asamblarea de radiouri și ecrane.



Fig. 3 Pipilotti Rist, *Ora amurgului în casa vecinului*. Instalație interactivă cu componentă video.

2. ARTA VIDEO, DIVERTISMENT DIGITAL

2.1. Artă video

a. Evoluția artei video

■ Dezvoltarea tehnologică de la începutul secolului XX, pe lângă multe alte invenții și descoperiri, înseamnă și apariția unui nou dispozitiv folosit la înregistrarea fotografică a mișcării: camera de filmat a fraților Lumière. Acest aparat a captat imediat atenția artiștilor, care încep să-l folosească pentru a-și filma și documenta activitatea artistică ori pentru a crea chiar filme artistice.

■ Salvador Dalí și Marcel Duchamp sunt artiști vizuali care au lăsat publicului filme de autor. Aceste aparate erau însă foarte costisitoare și greu de manipulat din cauza tehnologiei complicate și a dimensiunilor mari.

■ În anii 1960 este lansat primul aparat de filmat portabil de dimensiuni reduse și mult mai accesibil, Sony Portapak, cu înregistrare pe bandă video. Artiștii încep să-l folosească cu mai multă libertate, putând ieși din spațiul atelierului sau al galeriei de artă. Acesta poate fi considerat momentul nașterii artei video.

■ Printre inițiatorii artei video au fost Nam June Paik, Bill Viola, Joan Jonas, Pipilotti Rist.

■ În foarte scurt timp, fenomenul video a devenit un mediu de lucru artistic pe plan global, atrăgând tot mai mulți artiști, printre care și pe artiștii români Ion Grigorescu, Geta Brătescu, Mihai Olos.

■ Pe măsură ce tehnologia a avansat (apariția PC-ului, digitalizarea foto din anii 1990, realitatea virtuală etc.), arta video experimentează noi tehnici, ajungând până astăzi să se exprime tot mai vast prin limbaje noi precum: **arta multimedia** (imagine, sunet, instalație, performance), **VR-art** (artă în realitatea virtuală) etc.

b. Ce este arta video?

■ Artă video este o formă de exprimare artistică modernă care utilizează tehnologia video pentru a crea un nou mediu de prezentare a imaginii: mișcarea în spațiu și timp.

■ Caracterizată prin experimentare și inovare, arta video îmbină estetic imaginea în mișcare cu sunetul și cu narațiunea, folosind tehnici ca stratificarea, distorsiunea și fragmentarea narativă cu scopul de a provoca emoția publicului spectator.

c. Teme și motive

■ Încă de la apariția sa ca formă de exprimare artistică, arta video i-a ajutat pe artiștii vizuali să abordeze teme introspective și sociale, abordând critic probleme precum identitatea culturală, conflictul politic și schimbările tehnologice care pun presiune pe societatea modernă.

■ Asemenea celorlalte forme de artă contemporană, arta video este profund implicată în aceste probleme actuale. Aceste forme de artă sunt adeseori îngemănate: arta video cu instalația, cu arta multimedia sau cu **happeningul**.

2.2. Divertisment digital, creare de conținut digital

a. Domeniul divertismentului digital

■ Divertismentul digital poate fi descris drept mediul de construire și de propagare a unui tip de informație cu scop recreativ, prin intermediul unor instrumente ori al unor tehnici specifice. Toate domeniile care au ca scop divertismentul se bazează pe utilizarea imaginii ca mijloc de comunicare. Imaginea este definitorie pentru forma de divertisment rezultat:

- imaginea captată (de exemplu, fotografia) stă la baza formelor tradiționale de divertisment vizual bidimensional;
 - imaginea în mișcare și digitală (de exemplu, video + conținut digital) se regăsește în arta video, blogging și creare de conținut, *gaming*, social media, ca forme de divertisment digital, bazate pe internet;
 - imaginea digitală este utilizată pentru a explica, a organiza informații și a construi mesaje vizuale accesibile și interactive.
- Formele de utilizare a imaginii digitale sunt:
- imaginea explicativă (tutorial);
 - imaginea narativă (scurt metraj, video-documentar);
 - imaginea interactivă (creată prin medii digitale).

b. Bloggingul

■ Bloggingul reprezintă procesul de creare și gestionare a unui blog (un tip de site web actualizat frecvent, asemenea unui jurnal). Aici avem de-a face cu imagine video însoțită de conținut adaptat genului. Imaginea este percepută de către public prin intermediul unui ecran digital și combină filmul, grafica digitală, textul, sunetul într-un produs media digital.

■ Genurile de blog și formele de imagine digitală aferente sunt:

- de tip jurnal – prezentări, povestiri, publicări;
- de tip informativ – divertisment, știri, mondenități;
- de tip educativ – cursuri, meserii, hobbyuri;
- de tip publicitar – branduri, comerț, produse.

■ Caracteristici bloggingului constau în:

- conținut aprofundat bazat pe experiență demonstrată;
- alegerea subiectului, care aduce cu sine tipul de public numit urmăritori (engl. *followers*).

c. Gaming sau jocuri video

■ Genurile de *gaming* și formele de imagine digitală sunt:

- jocurile interactive de învățare;
- jocurile de acțiune, jocurile de strategie;
- simulatoarele sau *role-playing games*.

■ Pentru oricare gen, imaginea bidimensională este definitorie în construirea mesajului vizual dorit și poartă numele de interfața jocului. Se începe cu schițarea unui concept vizual personalizat și se ajunge, cu ajutorul instrumentelor digitale (software, instrumente de grafică digitală), la redarea cât mai detaliată a conceptului propus.



Fig. 4 Tip de litere potrivit pentru ilustrația unei pagini de social media sau a unui blog.



Fig. 5 Ilustrații care pot fi utilizate pentru un blog de tip publicitar (reclama unui produs).



Fig. 6 Ilustrație potrivită pentru blogul unui pasionat de jocuri online (gamer).

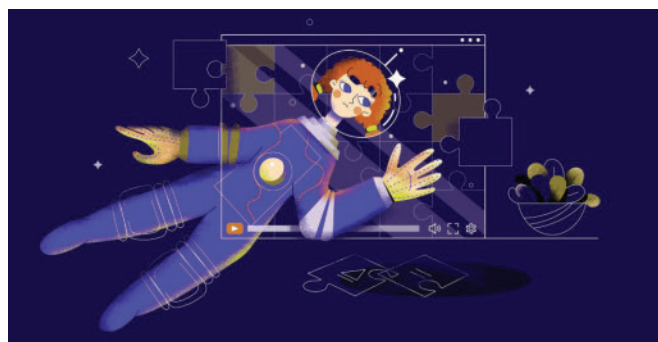


Fig. 7 Ilustrație care poate fi amplasată ca banner (imaginea de antet a paginii) pentru un blog dedicat științei.



Fig. 1 Conceptul unei pagini web pe care utilizatorul ajunge prin accesarea unei reclame, realizat prin mijloace clasice.

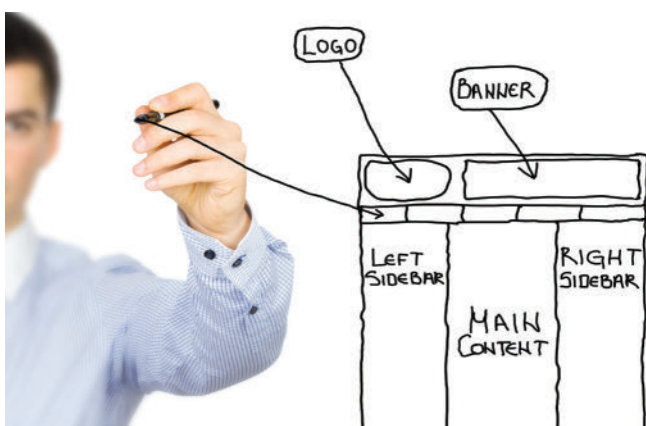


Fig. 2 Designul și componentele unei pagini principale a unui website.



Fig. 3 Ilustratii potrivite pentru o pagină de marketing digital.



Fig. 4 Conținutul unei pagini de social media sau al unui blog / vlog poate fi creat de o persoană sau de o echipă.

2.3. Design vizual și digital, marketing și social media

a. Design vizual si digital

■ Designul vizual digital reprezintă arta de a crea elemente grafice care comunică idei prin imagini, culori și tipografie, fiind esențiale pentru formarea unei identități de brand coerente și atrăgătoare.

■ Mai nou, acest domeniu este dominat de integrarea inteligenței artificiale și de performanțele instrumentelor digitale. Aceste instrumente sunt aplicațiile care ajută la crearea de conținut, logouri, prezentări, manuale, site-uri web, interfețe digitale etc.

b. Ce este marketingul

■ Marketingul este un proces strategic prin care o companie sau un creator de conținut identifică și satisface nevoile consumatorilor într-un mod profitabil. Acest proces se bazează mai ales pe promovarea valorilor produsului prezentat pentru a se distinge pe o piață deja saturată.

- Strategia de marketing presupune suita: produs–preț–distribuție–promovare. Utilizând canalele online și mijloace creative de prezentare, produsele companiilor ajung la publicul-tintă.

c. Social media

■ Social media reprezintă multitudinea de platforme digitale și de aplicații online care le permit utilizatorilor individuali sau comunităților să creeze și să partajeze conținut, să comunice cu ceilalți prin rețelele virtuale, să urmărească știri, divertisment etc.

■ Principalele tipuri de platforme în funcție de modul de utilizare sunt:

- platformele sociale sau rețelele profesionale;
- platformele media de promovare video/foto;
- platformele de mesagerie pentru comunicare rapidă;
- platformele (forumurile) de discuții comunitare.

- Navigarea pe rețele de socializare implică algoritmi care recomandă conținut în funcție de interesele utilizatorului, de aceea este necesar să discernem valoarea conținutului și să urmărim numai ceea ce are reale calități estetice și intelectuale.

d. Creare de conținut

■ Crearea de conținut este procesul de generare a unor materiale video în format digital menite să atragă, să informeze sau să distreze un public specific.

- Spre deosebire de reclama regizată, creatorul de conținut prezintă experiența sa personală în interacțiunea cu un produs (literatură, cinema, evenimente, tehnologie, economie, marketing, branduri etc.) în:

- recenzii video, test de produs sau clipuri de tip *unboxing* (despachetare);
- postări pe social media;
- **tutoriale** pe diferite teme;
- **podcasturi** și bloguri personale.

2.4. Activități de învățare

Crearea unui blog de tip jurnal sau educativ

1. Organizarea

- Poate v-ați întrebat cum ar trebui să procedați pentru a deveni blogger sau vlogger. În primul rând ar trebui să vă creați un cont pe o platformă de blogging, respectiv pe o rețea de socializare care permite postarea video.
- Vă puteți grupa într-o echipă redacțională care să publice un blog ori un vlog (video blog, jurnal video) al clasei sau vă puteți înscrie individual pentru a crea un blog personal.

2. Alegerea temei

- Tema aleasă poate varia. Poate fi un jurnal sau o revistă web a clasei sau a liceului, în care veți publica articole, fotografii, reportaje, interviuri.
- Poate fi un blog sau vlog individual, ca jurnal sau ca mijloc de comunicare educativ, prin care urmează să faceți demonstrații practice ale modului în care ați realizat anumite lucrări sau proiecte personale.

3. Realizarea temei

- Dacă ați ales să creați un blog cu revista clasei sau a liceului, puteți publica articole despre activitățile școlare și extrașcolare deosebite. Se pot plasa fotografii cu proiecte ale claselor, fotografii din excursii, cu activitățile din Școala Altfel sau din Săptămâna Verde.
- Se pot realiza reportaje în scris sau video cu diverse subiecte educative, prin care să investigați anumite aspecte ale realității sociale sau științifice sau să luați scurte interviuri, pentru a înțelege realitatea obiectivă și pentru a evita fake news-ul (știrile false).
- Dacă alegeți să vă creați un blog personal, este posibil să scrieți și articole despre diverse realități întâlnite, fie în stil literar, fie în stil gazetăresc. Alegând și investigând subiectele cu spirit critic și fără prejudecăți, vă asigurați că informațiile sunt adevărate și că nu validați pur și simplu idei care vi se impun ca fiind general valabile.
- Puteți publica propriile creații plastice, lucrări sau proiecte mai ample. De asemenea, puteți realiza tutoriale despre cum ați realizat anumite lucrări sau activități practice, iar astfel vlogul vostru va deveni foarte educativ și foarte creativ.

4. Evaluare (interevaluare)

- Constă în expunerea publică pe internet a materialelor create de voi personal sau în colectivul redacțional. Puteți lăsa libere comentariile la aceste postări, iar colegii vă pot adresa aprecieri sau critici constructive.
- Purtați aceste discuții și în clasă, sub formă de dezbatere, bazate pe elementele fiecărui blog sau vlog.
- Se poate iniția o competiție de bloguri ale claselor din liceul vostru, iar câștigătorul va putea fi responsabil pentru susținerea blogului liceului.



Fig. 5 Un blogger în căutarea inspirației. Ilustrație.



Fig. 6 Imagine care poate ilustra un blog dedicat ecologiei, dar și culturii.

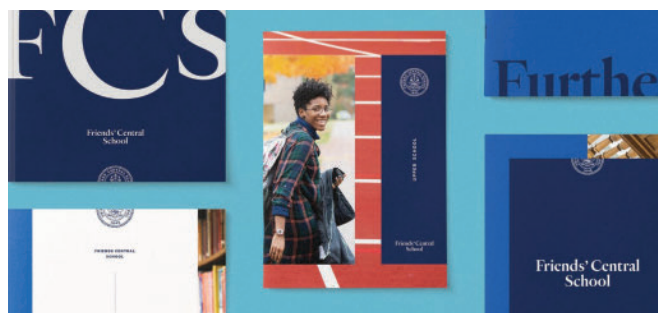


Fig. 7 Banner potrivit pentru blogul sau pentru revista unei școli.

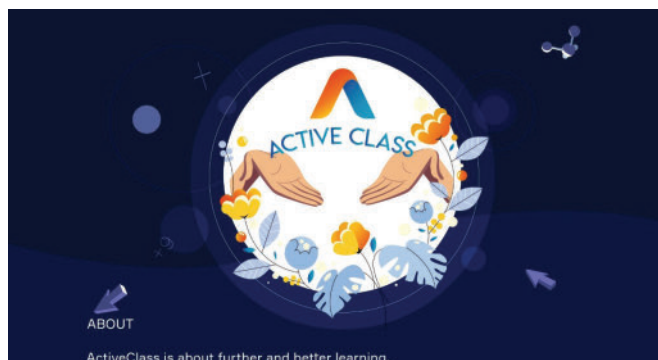


Fig. 8 Ilustrație pentru blogul unei clase active (excursii, învățare în natură).



Fig. 1 Tip de scris sugerând un model de litere tipografice.



Fig. 2 Logouri cu diverse sugestii vizuale.



Fig. 3 Ilustrație de inspirație suprarealistă.



Fig. 4 a, b, c Afișe pentru biciclete și curse de ciclism.

3. DESIGN

3.1. Designul grafic

a. Ce este designul grafic

■ Cel mai adesea asociem termenul de design cu aspectul exterior, cu modul de prezentare a lucrurilor, de la website-uri și obiectele uzuale până la urbanism. Designul înseamnă conceperea, proiectarea și realizarea acestora, ținând cont de un ansamblu de factori socioeconomi, funcționali, tehnici, ergonomici, estetici etc.

■ Designul grafic face parte din acest domeniu vast, ca artă de a combina texte și imagini (culori, forme, fonturi) pentru a transmite informații și pentru a capta atenția publicului. Acesta include crearea de logouri, afișe, ambalaje, materiale promoționale, layouturi web.

■ Un bun design grafic este esențial, fiindcă ajută la crearea unei identități puternice și la transmiterea mesajelor într-un mod clar și atractiv. Informația trebuie să fie ușor de perceput, fără efort vizual, iar ideea trebuie să fie pe înțelesul tuturor.

b. Domenii și tipuri de design grafic

■ Identitatea vizuală de brand cuprinde toate elementele de comunicare vizuală cu care publicul identifică o firmă sau un produs: logoul, logotipul, caracterul de literă (numit și font), paleta de culori, ilustrațiile grafice.

■ Logoul, sau sigla, este un semn grafic, de regulă stilizat, care poate reprezenta esența companiei. Este monocrom sau poate cuprinde o paletă de maximum trei culori.

■ Tipografia reprezintă tipul de litere utilizate în crearea oricărui text de comunicare sau de promovare. Unele litere au un aspect mai sobru, altele mai extravagant. Titlurile se scriu cu caractere groase, vizibile, iar textele informative cu caractere mici și ușor de citit. Caracterele decorative sunt utilizate pentru a crea un efect vizual cât mai puternic.

■ Ilustrația grafică îmbină designul cu arta plastică, exprimă concepte prin intermediul imaginii incluse în afișe, pliante, reclame, cărți, publicații sau pagini web.

■ Afișul este cel mai uzual mijloc de comunicare vizuală și transmite informații prin intermediul imaginii și scrisului. Titlul afișului este foarte vizibil, pentru a atrage atenția de la distanță. Textul explicativ este sintetizat, evitând aglomerarea inutilă. Imaginea este sugestivă, are propriul său mesaj și trebuie înțeleasă chiar atunci când textul poate nu este foarte vizibil.

■ Layoutul de pagină cuprinde reguli de asamblare a elementelor în pagina web. Elementele vizuale importante (titlurile) sunt cele mai vizibile. Imaginile sunt corelate cu informațiile scrise. Este foarte importantă echilibrarea elementelor în pagină, atât în formatele simetrice, cât și în cele asimetrice.

■ Interfețe digitale sunt incluse în orice telefon inteligent, tabletă, PC, fiind reprezentate de diverse aplicații, pagini web. Acestea prezintă design de elemente dinamice: animații, logouri, bannere, reclame.

3.2. Activități de învățare

Crearea unei identități vizuale personale

1. Tema

■ Porniți de la observarea și analizarea propriilor stări, sentimente, înclinații și vă propuneți să creați un logo personal inspirat de o calitate a fiecăruia, de profesia visată sau de pasiunea proprie. Următorul pas este actualizarea acestui concept, urmată de realizarea unei identități vizuale a propriului brand.

2. Alegerea ideii

■ Dacă aveți deja o **siglă** creată în anii trecuți, o analizați cu atenție și verificați dacă ea mai corespunde preferințelor și pasiunilor voastre. Este posibil să nu vă mai mulțumească soluția de atunci, deci veți recrea semnul grafic pornind de la altă însușire sau de la altă pasiune care vă caracterizează.

3. Realizarea temei

■ Primul pas este să creați un **logo** care să vă reprezinte acum, realizând o introspecție sinceră. Puteți realiza un **logo de artist** sau un logo pentru un produs ori pentru o companie din viitor.

■ **Sigla** poate fi un semn grafic, o formă stilizată, care să exprime esența ideii inițiale, sau poate fi un scris, un titlu cu litere create de voi. Dacă semnul și scrisul se combină, vom avea un logotip. Știți deja că tipografia înseamnă tipul de litere utilizate în funcție de mesajul pe care doriți să îl transmiteți. De asemenea, alegeți o culoare sau un acord de culori care să servească transmiterea aceleiași idei, însușirea care vă caracterizează.

■ Acum aveți sigla firmei, a produsului sau a artistului/designerului care puteți deveni și doriți să vă faceți promovare (reclamă).

■ **Afișul** este produsul de bază al promovării. Porniți de la aspectul siglei: ilustrația care va atrage atenția sau titlul ales poate fi chiar sigla sau o formă interpretată a acesteia. Titlul va fi foarte accentuat, în contrast, și nu veți aglomera suprafața cu informații nesemnificative.

■ **Imaginarea unei interfețe digitale** este pasul următor: fie o pagină web de prezentare, fie o aplicație, ca produs reprezentativ. Veți face un proiect în format clasic sau digital, ținând cont de regulile vizuale învățate.

4. Evaluarea (autoevaluarea)

■ Discutați în clasă despre modul în care identitatea vizuală creată reflectă personalitatea și aspirațiile voastre profesionale.

■ Expuneți afișele pe simezele clasei sau ale liceului, iar siglele și proiectele de interfețe le puteți publica pe o pagină sau pe un blog al clasei/liceului.

■ Completați Fișa de autoevaluare nr. 1 și Fișa de observare a comportamentului nr. 2, urmărind modul și gradul în care ați reușit să vă atingeți obiectivele.



Fig. 5 a, b, c, d Logouri create de elevi pentru viitoarele lor preocupări și pasiuni



Fig. 6 Afișe create de elevi pentru o casă de discuri (a); pentru un site care promovează produsele hand-made (b).



Fig. 7 Design de pagină web care promovează conceptul unei cafenele cu pisici

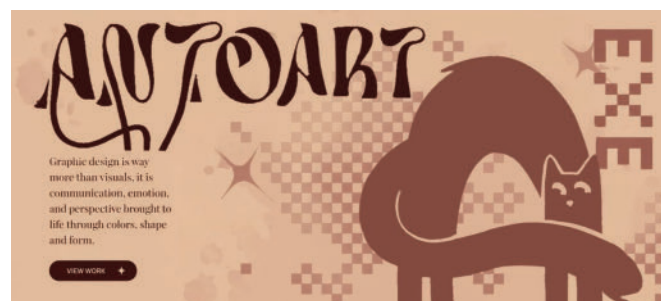


Fig. 8 Banner pentru pagina principală a unui site cu creații de design grafic.

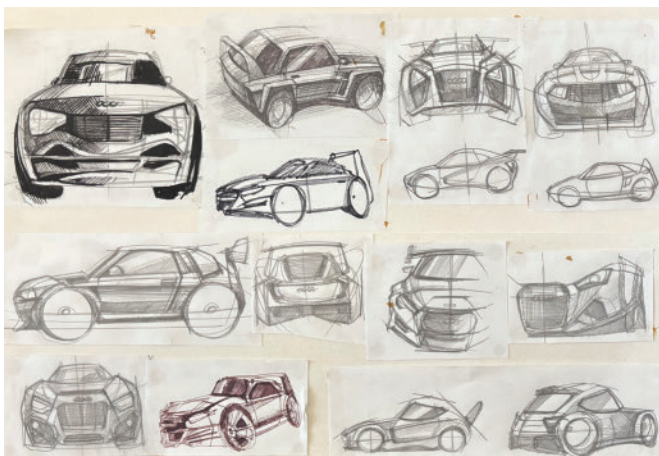


Fig. 1 Design de produs. Schițe de idei pentru un automobil.



Fig. 2 Design ambiental. Primele schițe în format clasic pentru amenajarea unei camere



Fig. 3 Design ambiental. Amenajarea interioară a unei camere într-o aplicație digitală

3.3. Designul de produs și ambiental

a. Designul de produs

■ **Designul de produs** înseamnă crearea de obiecte fizice, precum produsele electronice, electrocasnicele, mobila sau chiar obiectele decorative. Designul de produs combină funcționalitatea cu estetica pentru a crea produse care să fie atât practice, cât și atrăgătoare. Aici se poate încadra și designul vestimentar.

■ Designul de produs începe cu schița de idee și se încheie cu proiectul final care merge către producția de serie. Imaginea bidimensională poate fi creată prin tehnicile tradiționale de grafică pe suport de hârtie sau, mai nou, utilizând programe de grafică digitală.

■ Avantajele graficii digitale sunt multiple:

- rapiditatea execuției;
- vizualizarea/prezentarea produsului la distanță pe orice platformă online;
- compatibilitatea dintre programul grafic și mașinile de imprimare 3D ori de producție a prototipului.

b. Designul ambiental

■ **Designul interior** este unul dintre cele mai cunoscute tipuri de design. Acesta se concentrează pe amenajarea spațiilor interioare, pentru a le face atât funcționale, cât și plăcute din punct de vedere estetic.

■ Designul interior include alegerea mobilierului, paleta de culori, materialele folosite și dispunerea acestora într-un mod care să reflecte personalitatea locuitorilor și să maximizeze confortul.

■ Similar cu designul de produs, acest tip de design începe cu crearea proiectului în plan, 2D, realizat în tehnici clasice, pe hârtie, sau prin medii digitale.

■ Există numeroase aplicații digitale cu variante gratuite, care se pot instala pe orice telefon sau tabletă și astfel se pot proiecta amenajări ale unor spații interioare. Mai întâi se creează spațiul bidimensional, planul camerei.

■ Elementele se amplasează pe rând în plan, compunând echilibrat camera. Următorul pas este vizualizarea imaginii spațiale a camerei, redată pe ecranul telefonului. Astfel se poate observa în detaliu modul în care spațiul va arăta după finalizarea proiectului, se pot modifica elementele, reducând riscurile de erori și oferind o imagine clară asupra rezultatului final.

■ **Designul peisagistic** se concentrează pe amenajarea spațiilor exterioare, cum ar fi grădinile, parcurile sau curțile locuințelor individuale. Designul peisagistic, la fel ca toate tipurile de design, implică atât planificarea estetică a spațiului, cât și aspectele funcționale, cum ar fi drenajul apei sau integrarea plantelor în mediul natural.

■ Designerii peisagiști trebuie să țină cont nu doar de coerența elementelor estetice vizuale, ci și de mediul înconjurător, de climă, de tipul de teren pe care se amenajează un spațiu exterior, de dorințele clienților, pentru a crea un spațiu armonios și **sustenabil**.

3.4. Activități de învățare

Realizarea unui proiect de design interior

1. Organizarea activității

■ Oricine poate intra în rolul unui designer ambiental, fiindcă există aplicații gratuite care pot fi descărcate pe orice telefon sau pe orice tabletă și pot fi utilizate cu ușurință. Una dintre ele este aplicația Room Planner, destinată designului de interior, prin care se pot proiecta interioare de camere, de case sau de apartamente.

2. Alegerea temei

■ Puteți alege să proiectați o cameră pentru voi pornind și de la sugestiile oferite de IA, de modificare a designului camerei voastre, componentă inclusă în aplicație.

■ Puteți alege și stilul camerei proiectate: contemporan, tranzițional sau tradițional. Se alege neapărat planul camerei și dimensiunile, precum și poziția și mărimea ferestrelor și a ușii.

3. Desfășurarea activității

■ Jos, în partea dreaptă a interfeței, se află un semn „+” cu care se adaugă mobilier. În stânga puteți schimba vizualizarea de la 2D (planul camerei) la 3D (aspectul real al camerei), iar în mijloc este un buton cu care puteți privi în cameră din diverse puncte, pentru a analiza elementele adăugate și pentru a modifica sau a adăuga mobilier.

■ Butonul din dreapta deschide un meniu în care apar categorii de mobilier: paturi, mese, scaune, dulapuri, corpuri de iluminat, aparate electronice, decor.

■ În fiecare dintre aceste categorii există, de asemenea, o ierarhie. De exemplu, *pentru dulapuri*, există dulapuri de haine, rafturi de perete, rafturi, soluții de depozitare încorporată, suporturi TV etc.; *pentru electronice*, există televizoare, electronice de birou, jocuri, prize etc.; *pentru decor*, există obiecte de artă de perete, oglinzi, plante și vase, covoare, perdele și separatoare, obiecte pentru muncă și studiu etc.

■ Elementele sunt deja create și au aspectul celor existente în diverse magazine de specialitate. Ele trebuie trase din partea dreaptă în planul camerei sau în spațiul 3D. Amplasati în cameră toate elementele de care considerați că veți avea nevoie pentru activități zilnice (pat, dulap de haine, raft de cărți, birou cu scaun, canapea sau fotoliu, electronice, corpuri de iluminat) și compuneți camera după gustul propriu, urmărind și o paletă de culori potrivită cu preferințele voastre.

4. Evaluarea (interevaluarea)

■ Prezentați-le colegilor proiectul vostru.

■ Completați Fișa de autoevaluare nr. 1 și Fișa nr. 2 de observare pentru activități și proiecte. Analizați în ce măsură vă reprezintă designul camerei create de voi.

■ Puteți încerca și un proiect în care să creați o cameră pentru un coleg, după preferințele acestuia.



Fig. 4 Aplicatia digitala Room Planner. Crearea planului camerei.



Fig. 5 Amplasarea obiectelor de mobilier în planul camerei. Amenajarea poate fi proiectată de elevi pe telefon.

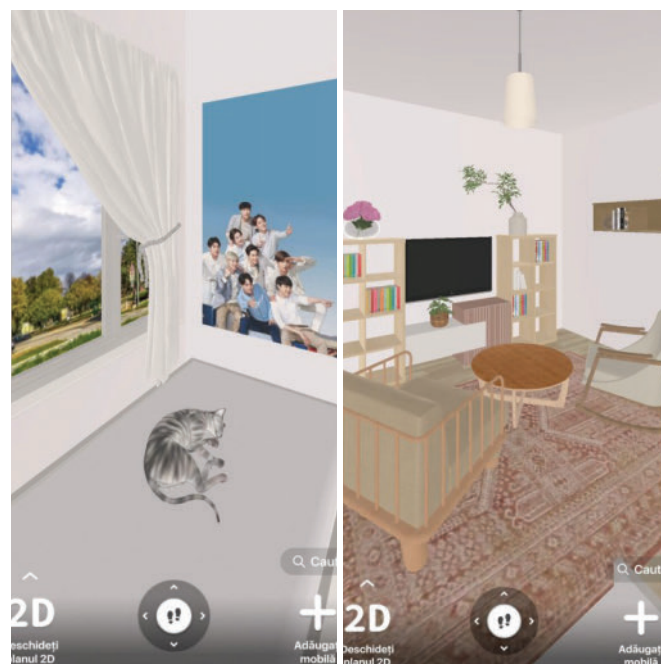


Fig. 6 a, b Vizualizarea, în aplicatie, a aspectului camerei în toate unghiurile camerei.



Fig. 1 Mostre de design grafic. Tipografie: litere bloc care exprimă stabilitatea (a); creație de personaj pentru un joc (b).



Fig. 2 Afiș de expoziție creat digital în stilul Bauhaus.

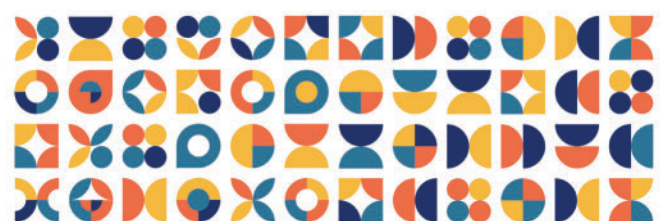


Fig. 3 Modele geometrice în stil Bauhaus care pot fi utilizate pentru un banner sau separat, fiecare fiind un icon.

4. EVALUARE

4.1. Evaluare sumativă

Rezolvați testul următor:

1. Notați cu A (adevărat) sau cu F (fals):

- Bloggingul aparține domeniului artei video.
- Arta video e o formă de artă vizuală care utilizează tehnologia video.
- Jocurile video online aparțin divertismentului digital.
- Fotografia se bazează pe parametri tehnici: distanța focală a obiectivului, diafragma și timpul de expunere.

2. Alegeți varianta corectă

Proiectarea unor obiecte fizice utilitare îmbinând estetica și funcționalitatea aparține domeniului cunoscut drept:

- design grafic;
- design interior;
- design de produs;
- design de pagină web.

3. Grupați elementele din coloana a. cu domeniile de care aparțin din coloana b.:

a. jurnal video	b. gaming
funcționalitate	blogging
încadrare	social media
joc de strategie	identitate vizuală
conținut	design de produs
paletă cromatică	fotografie

4. Completați spațiile libere cu termenii din paranteză:

- Designul grafic este arta de a pentru a comunica
- este un semn grafic stilizat ce poate reprezenta companiei.
- reprezintă tipul de litere utilizate în crearea oricărui text de comunicare sau de promovare.

(mesaje vizuale; esența; tipografia; combina imagini și texte; logoul).

5. Realizați un afiș pentru un eveniment:

- Alege un eveniment cultural: concert de muzică clasică, pop-rock sau folk.
- Scrieți într-o listă principalele elemente vizuale care pot sugera cel mai bine acest eveniment: un instrument muzical, un artist, culorile și formele sugerate de stilul de muzică ales.
- Selectați cel mult trei elemente și realizați un afiș de prezentare. Se va avea în vedere compoziția grafică, cromatică, fontul ales, originalitatea mesajului.
- La final, discutați și analizați în ce măsură ați fi atrași să participați la eveniment, din punctul de vedere al publicului care vede aceste afișe.

Punctaj: **1.** – 2 p. + **2.** – 1 p. + **3.** – 2 p. + **4.** – 2 p. + **5.** – 2 p. + 1 p. din oficiu = 10 p.

4.2. Activități de evaluare

Propuneri pentru activități de evaluare

1. Accesați o platformă de jocuri educative și creați jocuri diverse pornind de la termenii de specialitate învățați.

■ Proiectele digitale prezentate de voi la educație vizuală sau la diverse discipline ar putea căpăta valențe interactive dacă la final ar avea o pagină cu exerciții sau cu un mic joc prin care colegii să își testeze sau să fixeze mai bine cunoștințele tocmai aflate.

■ De regulă, aceste platforme de jocuri interactive sunt destinate profesorilor, însă le puteți folosi cu succes pentru astfel de prezentări ori pentru autoevaluare.

■ Intrați pe pagina LearningApps.org și creați un cont. Aici puteți crea jocuri de tip potrivire pe imagini, ordonare de perechi, alegere multiplă, text cu spații goale. Accesați, de exemplu, exercițiul cu tema „acorduri cromatice” și încercați să creați unul pe o temă abordată în clasa a IX-a.

■ Intrați pe pagina Wordwall.net și creați un cont. Veți putea realiza teste bazate pe termeni-cheie, de tip căutare de cuvinte, învârtă roata, carduri, deschide cutia, anagramă etc. Exemplu: „modelarea culorilor”.

■ Există numeroase astfel de platforme pentru crearea de jocuri educative: Educaplay.com; Wayground.com.

2. Accesând site-ul Google Arts & Culture, veți observa că are o zonă de jocuri (Play). Aici ați putea să vă testați cunoștințele despre artă, dar și să vă îmbogățiți cunoștințele în numeroase domenii artistice și culturale mondiale.

■ În jumătatea de jos a paginii Play veți întâlni domenii: Music, Puzzle, Crossword (rebus), Coloring, Trivia, Adventures (aventuri). Jocurile sunt de la cele mai simple (puzzle-uri destul de ușor de intuit) până la jocuri de aventură cu mai multe niveluri pe care trebuie să avansezi, în timp ce afli lucruri noi despre foarte multe zone de cultură și artă.

■ De asemenea, cu ajutorul camerei de pe telefon sau de pe tabletă, vă puteți juca încercând filtre cu fundaluri ale operelor de artă, căutând asemănări ale portretelor voastre sau ale animalelor voastre cu personaje din operele de artă, aplicând filtre de realitate augmentată pe imagini din jurul vostru etc.

3. Realizați o campanie de promovare:

■ Împreună cu colegii alegeți un produs: o carte, un eveniment, o lucrare de artă, un brand de parfum etc.

■ Discutați și stabiliți un plan de promovare a produsului printr-o rețea de socializare.

■ Găsiți principalele caracteristici ale produsului și elaborați un set de valori care merită promovate.

■ Identificați publicul căruia i se adresează produsul și adaptați mesajul, imaginile și modalitatea de prezentare la nevoile celor interesați.

■ Apoi împărțiți sarcinile de lucru: identitate vizuală (logo, culori, slogan), discurs de promovare (avantajele aduse beneficiarului care alege acest produs), înregistrarea unui scurt videoclip (imagini și sunet), simularea unei prezentări online.



Fig. 4 Jocuri educative cu teme de istoria sau teoria artei.



Fig. 5 Joc educativ pe platforma LearningApps.org, cu tema Acorduri cromatice.

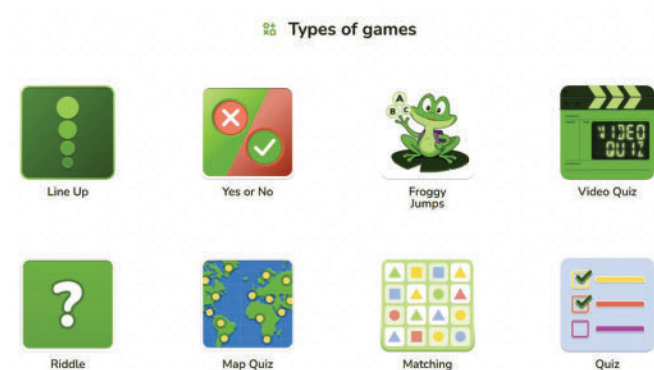


Fig. 6 Tipuri de jocuri educative care pot fi create.



Fig. 7 Personaj creat pentru un joc educativ pentru copii.



Fig. 1 Catedrala Notre-Dame din Reims (sec. XIII), fațada vestică. Catedrală gotică, este inclusă pe Lista Patrimoniului Mondial UNESCO datorită bogăției decorative și soluțiilor constructive.



Fig. 2 Leonardo da Vinci, *Mona Lisa* (1503–1506). Pictură în ulei pe lemn de plop aflată în Muzeul Luvru. Este utilizată tehnica sfumato, prin care sunt suprapuse mai multe straturi subțiri de culoare.

1. PATRIMONIUL CULTURAL ARTISTIC

1.1. Patrimoniul universal

a. Introducere

■ Patrimoniul universal este alcătuit din totalitatea bunurilor culturale și naturale care au o valoare excepțională pentru umanitate.

■ Patrimoniul cultural se clasifică în:

1. **patrimoniul material**, alcătuit din obiecte și din bunuri concrete; poate fi **mobil** (obiecte cu valoare culturală și istorică precum costumele populare, sculpturile, picturile, obiectele de ceramică, țesăturile etc.) sau **imobil** (edificiile și ansamblurile de clădiri);

2. **patrimoniul imaterial**, care cuprinde obiceiurile, tradițiile, meșteșugurile, legendele și baladele populare și tot ceea ce poate fi inclus în folclor.

b. Ce este UNESCO?

■ UNESCO este o agenție specializată a Organizației Națiunilor Unite, numele său complet fiind Organizația Națiunilor Unite pentru Educație, Știință și Cultură. A fost fondată la sfârșitul celui de-al Doilea Război Mondial, în 1945, cu scopul de a susține cooperarea între diferite state prin cultură și educație.

■ Organizația identifică și protejează bunurile culturale de referință prin includerea lor în **Lista Patrimoniului Mondial UNESCO**.

c. Lista Patrimoniului Mondial UNESCO

■ Lista Patrimoniului Mondial UNESCO cuprinde situri care sunt importante pentru autenticitatea, valoarea culturală sau relevanța lor ecologică. Pe lista siturilor care îndeplinesc aceste criterii se află, de pildă, Marele Zid Chinezesc, Piramidele de la Giza (Egipt), Catedrala Notre-Dame din Paris, Sainte-Chapelle din Paris, bazilica bizantină Sfânta Sofia din Istanbul transformată în moschee, Catedrala Notre-Dame din Reims (Fig. 1), bazilica San Marco din Veneția, Catedrala San Pietro din Roma sau Catedrala din Köln.

■ UNESCO protejează și patrimoniul mobil internațional prin programe precum UNESCO Memory of The World și prin convenții internaționale. Unele dintre lucrările de artă protejate astfel sunt *Mona Lisa* (Fig. 2), realizată de artistul renascentist Leonardo da Vinci, *Guernica*, lucrare emblematică a lui Pablo Picasso, *Fata cu cerceș de perle*, a pictorului olandez Johannes Vermeer, sau sculptura renascentistă *David*, realizată de Michelangelo.

■ Pe Lista Patrimoniului Mondial UNESCO se află și bunuri imobile impresionante, de la cele mai vechi, precum situl neolitic Göbekli Tepe, datând din jurul anului 9600 î.Hr., până la cele moderne, precum clădirea Operei din Sydney, care datează din 1973. Includerea siturilor în această listă implică și asumarea protecției și a conservării lor, deoarece patrimoniul reprezintă memoria culturală a unei societăți.

1.2. Patrimoniul național

a. Includerea în Patrimoniul UNESCO

■ România a devenit parte semnatară a Convenției privind protecția patrimoniului pe 16 mai 1990. În prezent, pe Lista Patrimoniului Mondial UNESCO se află Delta Dunării, bisericile din Moldova, cetățile dacice din Munții Orăștiei, centrul istoric al orașului Sighișoara, mănăstirea Horezu, satele cu biserici fortificate din Transilvania, ansamblul monumental de la Târgu Jiu, frontierele Imperiului Roman, bisericile de lemn din Maramureș, pădurile primare și seculare de fag din Carpați și peisajul minier Roșia Montană.

■ Patrimoniul României este variat și profund legat de identitatea națională, arătând credințele populare și modul în care locuitorii s-au integrat în cadrul natural.

b. Patrimoniul național mobil

■ Tezaurul de la Pietroasa, numit și „Cloșca cu puii de aur”, datează din secolul al IV-lea și cuprinde mai multe piese de aur masiv, dintre care cel mai cunoscut este un vas în formă de pasăre.

■ *Cumînțenia pământului* (Fig. 3), sculptură realizată de Constantin Brâncuși din calcar crinoidal în 1907, este un simbol al înrădăcinării culturii românești în tradiție.

c. Patrimoniul național imobil

■ Un loc deosebit îl ocupă bisericile din nordul Moldovei, care se remarcă prin frescele exterioare viu colorate. Cele mai cunoscute sunt bisericile de la Voroneț (Fig. 4), Sucevița, Humor, Moldovița și biserica Arbore. Pe zidurile mănăstirii Voroneț, pictura se remarcă printr-o cromatică specială și printr-o nuanță unică de albastru.

■ Centrul istoric al orașului Sighișoara (Fig. 5), bisericile fortificate de la Biertan, de la Viscri și de la Prejmer se remarcă prin farmecul lor medieval.

■ Bisericile de lemn din Maramureș demonstrează iscusința meșterilor locali, fiind exemple importante ale arhitecturii vernaculare care impresionează prin sistemul constructiv.

d. Importanța conservării și a restaurării patrimoniului național.

■ **Conservarea** este ansamblul măsurilor destinate prelungirii existenței unui bun cultural, prevenind degradarea.

■ **Restaurarea** este o intervenție specializată prin care se urmărește recuperarea unității estetice, funcționale și istorice a unui bun cultural.

■ Principiile moderne ale conservării și ale restaurării au fost enunțate în **Carta de la Atena (1931)** și în **Carta de la Veneția (1964)**. Unele dintre acestea sunt: necesitatea păstrării autenticității, documentarea intervențiilor, importanța întreținerii preventive și diferențierea clară între original și intervenția nouă.

■ Carta de la Veneția a stat la baza înființării organizației internaționale profesionale dedicate protejării patrimoniului cultural, ICOMOS.

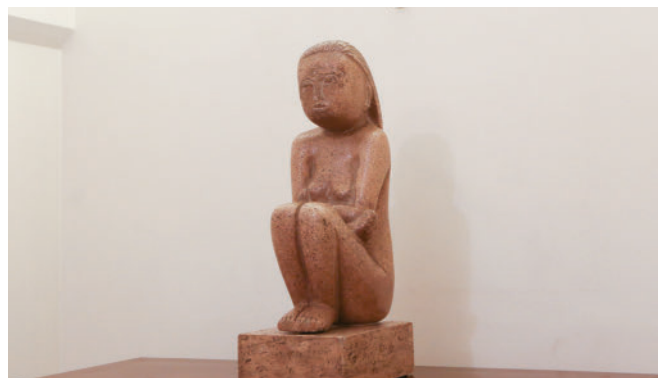


Fig. 3 Constantin Brâncuși, *Cumînțenia pământului*. Sculptură în care se observă omul redus la esență. Este considerată una dintre operele fundamentale ale sculpturii moderne.



Fig. 4 Biserica mănăstirii Voroneț, ctitorită de Ștefan cel Mare în 1488. Frescele exterioare datează din timpul domniei lui Petru Rareș. A fost supranumită „Capela Sixtină a Estului”.



Fig. 5 Centrul istoric al orașului Sighișoara. Turnul cu ceas, construit în sec. XIV.



Fig. 1 Ceramică de Cucuteni, datând din neolitic.



Fig. 2 Costum tradițional din Maramureș la care se remarcă utilizarea culorilor puternice.



Fig. 3 Interior maramureșean. Cergi de lână și ștergare cu modele geometrice.

1.3. Patrimoniul local, regional

a. Introducere

■ Patrimoniul local și regional cuprinde elementele specifice fiecărei regiuni a țării care reflectă evoluția culturală și politică teritorială. Se disting regiunile Transilvania, Maramureș, Crișana, Banat, Bucovina, Moldova, Oltenia, Muntenia și Dobrogea.

■ Patrimoniul local face parte din viața cotidiană locală, diferențiindu-se de patrimoniul național sau de cel universal și contribuind la diversitatea culturală.

b. Diferențe locale și regionale

■ În regiunea **Maramureș**, patrimoniul mobil este reprezentat de costumele populare (Fig. 2), de cergile groase din lână (Fig. 3) și de icoanele pictate pe sticlă. Costumele populare reflectă identitatea comunității datorită ornamentației, care diferă în funcție de statutul social sau de ceremonia la care sunt purtate. Icoanele au o cromatică bogată și un stil care este diferit de tradiția bizantină.

■ **Transilvania** cuprinde orașe medievale locuite de români, sași și maghiari, caracterizându-se prin diversitate și prin influențe multiculturale. Diversitatea etnică a Transilvaniei se reflectă și în patrimoniul mobil, prin decorarea bogată a lăzilor de zestre.

■ În **Bucovina**, patrimoniul local constă în mănăstirile medievale cu fresce exterioare, în ouăle încondeiate, în portul popular bogat ornamentat, în țesăturile și cergile cu motive geometrice (romburi, zigzaguri), simboluri solare și cosmice.

■ În **Oltenia**, patrimoniul local constă în ceramica tradițională, în special cea de la Horezu, decorată cu motive precum **arborele vieții** (simbol al legăturii dintre terestru și transcendent), **cocoșul** (simbol al luminii și al vigilenței), **soarele** (simbol al energiei și al continuității) și **spirală**, simbolul ciclicității vieții.

■ În **Moldova**, din patrimoniul local fac parte icoanele, manuscrisele și covoarele tradiționale cu motive precum arborele vieții, crucea și ghirlandele florale stilizate. Se remarcă ceramica neolitică a culturii Cucuteni (Fig. 1).

■ În **Dobrogea**, în patrimoniul local se manifestă influențe culturale turcești și tătare, vizibile atât la nivelul patrimoniului mobil, cât și la nivelul celui imobil, precum geamlăcurile (prisperle închise cu ferestre) și arcadele trilobate.

■ **Muntenia** este cunoscută datorită stilului arhitectural brâncovenesc și datorită unor exemple de patrimoniu precum biserica mănăstirii Curtea de Argeș, mănăstirea Hurezi, ctitorită de Constantin Brâncoveanu, sau Curtea Veche din București.

■ La Oradea, cel mai reprezentativ oraș din **Crișana**, dominante sunt în arhitectură influențele baroce și Secession, dintre care se remarcă Palatul Vulturul Negru.

■ **Banatul** este cunoscut în special datorită patrimoniului urban multicultural care reunește elemente austro-ungare, otomane, sârbe și germane.

1.4. Activități de învățare, evaluare

Curator pentru o zi

1. Întrebarea inițială

- În domeniul cultural, curatorul este persoana care se ocupă de organizarea unei expoziții într-un mod cât mai interactiv și mai informativ pentru vizitatori.
- Organizarea unei expoziții presupune găsirea unei modalități logice de afișare pentru a pune în valoare cât mai bine tema propusă. Traseul vizitatorilor trebuie să fie cât mai cursiv.
- Imaginați-vă că îndepliniți acest rol și organizați expoziția „Patrimoniul local și regional”. Care sunt elementele de patrimoniu mobil care pot fi cuprinse în această expoziție și cum le puteți organiza astfel încât să le evidențiați optim trăsăturile specifice?

2. Organizare expoziției și alegerea lucrărilor

- Realizați echipe de doi-trei elevi. Fiecare echipă își va alege o regiune.
- Găsiți piese ale patrimoniului mobil care aparțin regiunii respective. Puteți alege icoane, costume populare, ceramică tradițională, bijuterii cu relevanță istorică și etnografică, fotografii istorice, manuscrise etc.
- Realizați un studiu comparativ al acestor piese. Observați și notați asemănările și deosebirile.
- Realizați lucrări în care puteți să surprindeți cât mai bine esența obiectelor de patrimoniu, cum ar fi structura compozițională, cromatică sau materialul folosit.

3. Structurarea expoziției virtuale

- Grupați obiectele pe categorii și căutați modul optim prin care pot fi puse în valoare.
- Realizați o hartă a expoziției. Această hartă poate include text cu informații relevante, reprezentări grafice cu obiectul în ansamblu sau detalii sugestive.
- Creați coduri QR pentru fiecare obiect și etichete muzeale. Etichetele trebuie să conțină denumirea, perioada aproximativă a realizării obiectului, materialul din care este confecționat, regiunea de proveniență și importanța sa culturală.

4. Finalizarea analizei

- Subliniați importanța conservării acestor obiecte și a relevanței lor pentru identitatea națională.
- În cazul unor obiecte deteriorate, identificați metode prin care acestea pot fi restaurate.

5. Evaluare

- Prezentați proiectele în fața clasei.
- Votați cel mai interesant obiect de patrimoniu. Votați și cea mai creativă prezentare.
- Evaluați această temă folosind criteriile din fișa de observare cu numărul 2. Adăugați lucrările în portofoliul personal.



Fig. 4 Icoană pe sticlă realizată de elevi.



Fig. 5 Reprezentarea unor țesături tradiționale.



Fig. 6 Reprezentarea unei țesături tradiționale, lucrare realizată de elevi.

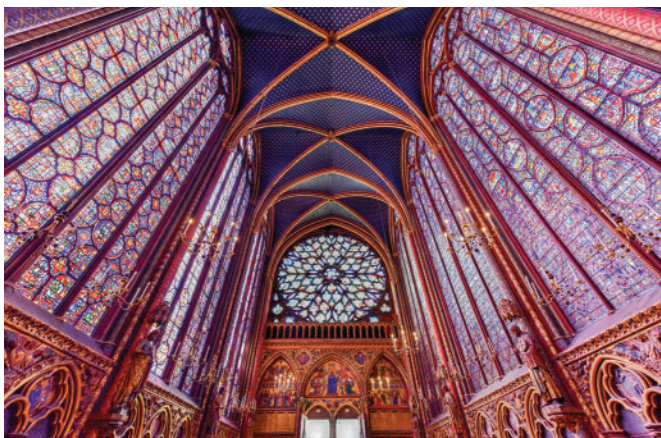


Fig. 1 Interior din Sainte-Chapelle, Paris, edificiu gotic impresionant datorită vitraliilor de mari dimensiuni.



Fig. 2 Al-Khazneh (Trezoreria) de la Petra, Iordania.



Fig. 3 Vas octogonal din tezaurul de la Pietroasa.

2. MARKETING CULTURAL

2.1. Promovarea și managementul artei

a. Rolul marketingului cultural

■ Marketingul cultural are ca scop promovarea proiectelor, a activităților și a instituțiilor culturale. Principiile de bază ale marketingului ajută la dezvoltarea și la valorificarea patrimoniului cultural, înlesnind accesul publicului larg la cultură. Acest domeniu face legătura dintre artiști și public prin intermediul unor instituții, facilitând asimilarea valorilor culturale.

b. Particularitățile marketingului cultural

■ Marketingul cultural se aplică în muzee, galerii de artă, centre culturale, teatre, biblioteci, precum și în organizații artistice.

■ Realizează un echilibru între dimensiunea economică și cea artistică, accentul fiind pus pe valoarea educativă și artistică, și nu pe profit.

■ Rolul marketingului cultural este deosebit de important, specialiștii având responsabilitatea gestionării resurselor umane, financiare și materiale, atrăgând fonduri și sponsori.

■ Atragerea publicului se realizează prin identificarea nevoilor și găsirea unor modalități prin care să crească atractivitatea actului artistic, sporind în același timp accesibilitatea unui public cât mai variat la aceste evenimente.

■ În vederea realizării unei comunicări optime cu artiștii, specialiștii trebuie să dețină vaste cunoștințe în domeniu și să stăpânească un vocabular de specialitate.

c. Importanța managementului cultural

■ Importanța promovării patrimoniului cultural este dată în primul rând de consolidarea identității sociale, favorizându-se conservarea monumentelor istorice și a siturilor aflate pe Lista Patrimoniului Mondial UNESCO prin dezvoltarea turismului. În același timp crește gradul de conștientizare a valorii culturale de către publicul larg.

■ Cultura poate fi promovată prin organizarea unor evenimente: spectacole, expoziții sau festivaluri. Astfel, este sporită vizibilitatea asupra acestui domeniu, iar publicul intră în contact direct cu opere de artă

■ Este esențială adaptarea metodelor managementului cultural la contextul contemporan dominat de evoluția tehnologiei. Astfel, pot fi introduse tururi virtuale, susținute prin experiențe immersive care pot atrage și mai mult consumul cultural.

■ Promovarea poate fi susținută prin rețelele sociale și prin platformele online, precum și prin digitalizarea patrimoniului, facilitându-se implicarea virtuală a persoanelor care nu pot participa fizic la anumite evenimente.

■ Colaborarea dintre instituțiile culturale, școală și platformele digitale contribuie la menținerea interesului tinerilor pentru patrimoniu.

2.2. Activități de învățare, evaluare

Promovarea unor situri incluse pe Lista Patrimoniului Mondial UNESCO

1. Întrebarea inițială

■ Care sunt elementele care fac un sit UNESCO să fie relevant pentru publicul contemporan? Formați grupuri de câte trei-patru elevi. Fiecare echipă își va alege un sit din România trecut pe Lista Patrimoniului Mondial UNESCO. Cum poate fi acesta promovat?

2. Colectarea dovezilor

■ Identificați minim cinci elemente care conferă specificitate sitului respectiv. Sunt aceste trăsături definitorii pentru cultura românească? În ce mod contribuie la sporirea autenticității?

■ Redactați o broșură în care să prezentați acest sit într-un mod cât mai complex și mai bine structurat, astfel încât să susțineți conservarea și valorificarea sa. Puteți organiza broșura ținând cont de:

- datele tehnice (localizare, dimensiuni etc.);
 - tipul sitului ales;
 - anul în care a fost inclus în Lista Patrimoniului Mondial UNESCO și felul în care a influențat acest lucru promovarea și conservarea ulterioară a sitului;
 - elementele naturale sau arhitecturale specifice și motivele pentru care este un sit cu o importanță istorică și culturală;
 - motivele pentru care este protejat.
- Identificați curiozități sau informații interesante

3. Structurarea materialului prezentat

Împărțiți broșura în trei secțiuni.

■ Prima secțiune va cuprinde numele, o imagine reprezentativă, un slogan atractiv și o scurtă introducere care prezintă importanța sitului ales.

■ În cea de a doua secțiune veți dezvolta broșura prezentând informații relevante din punct de vedere istoric, geografic, semiotic sau stilistic. Enumerați minim trei motive pentru care situl merită vizitat.

■ În cea de a treia secțiune redactați concluziile voastre, împreună cu o strategie care ar putea îmbunătăți promovarea pe plan național și internațional a sitului ales.

4. La ce vom reflecta pentru concluzii?

■ Identificați punctele tari, punctele slabe, oportunitățile și slăbiciunile planului de promovare propus de voi pentru situl respectiv.

5. Evaluare

■ Citiți în clasă studiile realizate și discutați împreună cu colegii concluziile la care ați ajuns.

■ Evaluați această temă folosind criteriile din Fișa nr. 2 (de observare a comportamentului elevului). Atașați broșura la portofoliul personal.



Fig. 4 Biertan. Desen realizat de un elev.

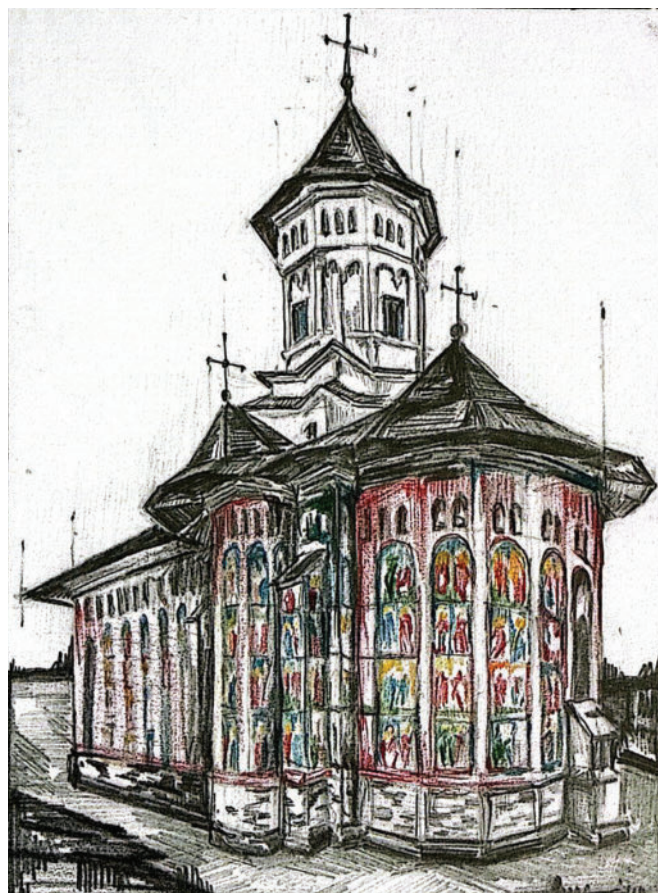


Fig. 5 Moldovița. Desen realizat de un elev

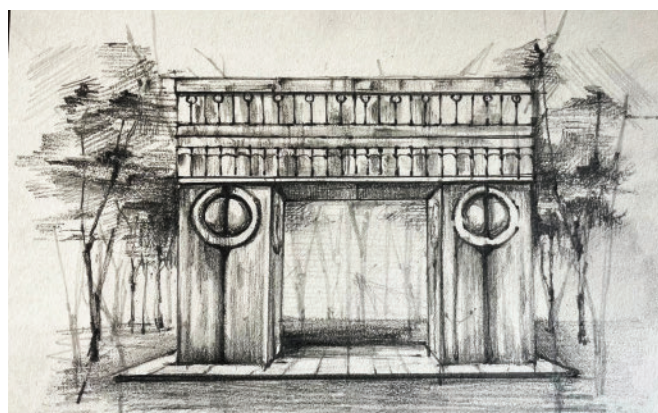


Fig. 6 Poarta sărutului a lui Constantin Brâncuși. Desen realizat de un elev.



Fig. 1 Exercițiul 3.

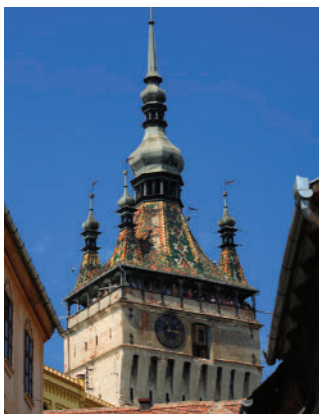


Fig. 2 Exercițiul 3.



Fig. 3 Exercițiul 3.



Fig. 4 Situl arheologic de la Göbekli Tepe.



Fig. 5 Piramidele din Giza.

3. EVALUARE

3.1. Evaluare sumativă

Rezolvați testul următor

1. Alegeți varianta corectă:

Patrimoniul cultural material poate fi:

- a. individual și general;
- b. mobil și imobil;
- c. vast și redus.

2. Notați cu A (adevărat) sau cu F (fals) următoarele enunțuri:

- a. UNESCO este o organizație care se ocupă cu drepturile copiilor.
- b. Situl neolitic Göbekli Tepe (Fig. 4) este cel mai vechi sit aflat pe Lista Patrimoniului Mondial UNESCO.
- c. Carta de la Veneția (1964) a reglementat principiile conservării și restaurării.
- d. Piramidele din Giza (Fig. 5) sunt cele mai vechi monumente istorice aflate pe lista UNESCO.

3. Analizează imaginile și asociază detaliul cu clădirea din care provine:

- a. Biserica mănăstirii Sucevița;
- b. Turnul cu ceas de la Sighișoara;
- c. Catedrala Notre-Dame din Reims.

4. Completați spațiile punctate cu regiunea corespunzătoare (Oltenia, Dobrogea, Bucovina)

- a. În se pot identifica influențe turcești și tătare.
- b. Patrimoniul imobil din regiunea este îmbogățit de bisericile decorate cu fresce exterioare.
- c. Ceramica din este frecvent decorată cu motivul cocoșului.

5. Răspundeți la următoarele întrebări:

- a. Enumerați minim două aspecte definitorii pentru patrimoniul din Maramureș.
- b. Care sunt documentele care au enunțat pentru prima dată principiile moderne ale conservării și ale restaurării?
- c. Ce simboluri pot fi regăsite pe ceramica de Horezu?
- d. Enumerați minim patru situri din România aflate pe Lista Patrimoniului Mondial UNESCO.

6. Vorbiți despre importanța marketingului cultural, menționând:

- a. tipurile de instituții care susțin dezvoltarea culturală;
- b. felul în care influențează, prin promovare, conservarea și restaurarea elementelor de patrimoniu;
- c. legătura dintre marketingul cultural și evoluția tehnologică.

7. Realizați un afiș de promovare a unui monument.

Amintiți-vă cerințele pentru realizarea afișului. Informația și imaginea trebuie să fie vizibile și ușor de înțeles.

Punctaj: **1.** – 1 p. + **2.** – 1 p. + **3.** – 1 p. + **4.** – 1 p. + **5.** – 1 p. + **6.** – 2 p. + **7.** – 2 p. + 1 p. din oficiu = 10 p.

3.2. Evaluare finală

Analiza comparativă a frescelor cu tema Judecății de Apoi

1. Contextul cultural istoric

■ **Capela Scrovegni** (sau **Arena**), construită în anii 1202–1305 la comanda unui bancher, Enrico Scrovegni, a fost pictată de Giotto di Bondone. Într-o perioadă în care sculptura din marile catedrale era tot mai realistă, Giotto, inspirat și de originile greco-romane ale artei bizantine, a descoperit procedeele prin care a redat volumul și iluzia profunzimii în pictură.

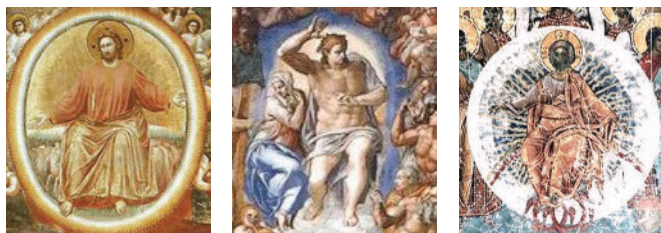
■ **Capela Sixtină** a fost pictată în perioada de apogeu a Renașterii, la începutul secolului al XV-lea. Artiștii descoperiseră deja metodele prin care puteau reda realitatea în pictură. Michelangelo și-a dezvăluit genialitatea sa de sculptor prin volumele pictate cu o forță și cu o grandoare nemaivăzute.

■ **Mănăstirea Voroneț** este o ctitorie a lui Ștefan cel Mare. Biserica mănăstirii a fost pictată însă mai târziu, în secolul al XVI-lea, în aceeași perioadă cu Capela Sixtină. Epoca a cunoscut o dezvoltare culturală deosebită, care a culminat cu apariția stilului moldovenesc. Acesta îmbină tradiția bizantină cu elemente occidentale și cu elemente sau simboluri locale.

2. Interpretarea imaginii lui Iisus

■ Lucrați în perechi, analizând reprezentările lui Iisus din cele trei picturi cu tema **Judecata de Apoi**, pentru a identifica stilul, rolul imaginii, asemănările și deosebirile dintre lucrări (urmăriți și filmul din dreapta paginii). Figura lui Iisus este simbolică și o recunoașteți indiferent de epocă sau de stil.

- Unde îl recunoașteți mai ușor după elementele simbolice? Unde este reprezentat mai realist (frontal sau în mișcare)?
- Unde vedeți atitudinea, poziția, hainele specifice lui Iisus? Ce exprimă chipul? Concentrare, calm, furie, compasiune?
- Care este rolul pe care îl are aici: să ierte, să judece, să mântuiască, este moralizator? Recunoașteți mai mult viziunea artistului sau influența religioasă a epocii?
- Care dintre imagini vă impresionează mai mult și vă transmite mesajul lui Iisus „Eu sunt calea, adevărul și viața”?



3. Asemănări și deosebiri dintre cele trei fresce

- Care este stilul imaginii raportat la epocă sau la zonă?
- Cum este organizată compoziția? Care este diferită?
- Care este rolul imaginilor, pentru ce au fost create? Alegeți termenii potriviți pentru fiecare în parte (religios, educativ, moralizator, creată pentru comunitate, pentru iertare, pentru răsplătă, pentru rugăciune, pentru identitatea națională)?
- Cum influențează faptul că pictura este în interiorul sau în exteriorul bisericii? Cum influențează stilul înțelegerea mesajului? Discutați răspunsurile în clasă.



Fig. 6 Giotto, *Judecata de Apoi*. Aceasta este o frescă din interiorul capelei Scrovegni din Padova.



Fig. 7 Michelangelo, *Judecata de Apoi*. Fresca a fost pictată la jumătatea sec. XVI pe perețele estic al Capelei Sixtine.



Fig. 8 *Judecata de Apoi* a fost pictată pe perețele exterior din spate al bisericii mănăstirii Voroneț la mijlocul sec. XVI.



Fig. 1 Amedeo Modigliani, *Alice*.



Fig. 2 Elev, *Maitreyi* (schiță).

4. EVALUARE COMPLEMENTARĂ

4.1. Evaluare, proiect

Portretul și personajul literar

1. Tema și obiectivele proiectului

- Tema are în vedere asocierea unui personaj literar cu un portret realizat de Amedeo Modigliani sau de alt pictor la alegere. Obiectivele vă ajută să știți care vor fi așteptările:
 - să comparați modul în care se face analiza unui portret cu o caracterizare a unui personaj literar;
 - să faceți asocieri între cele două personaje pe baza imaginii și a citatelor din text.
 - să realizați o schiță de portret care să fie o sinteză între portretul din pictură și personajul literar ales.

2. Organizarea și planificarea activităților

- Organizarea (lucrați în perechi, pregătiți materialele pentru schița personajului, împărțiți sarcinile).
- Discutați alegerea personajelor. Aveți ca exemplu personajul lui Amedeo Modigliani, *Alice*, comparat cu personajul din romanul *Maitreyi* de Mircea Eliade. Puteți face orice alegere, folosind un personaj studiat la literatură.

3. Documentarea

Ca material de documentare aveți nevoie de citate în care se vorbește despre caracterizarea directă și indirectă: „acei ochi mari, de catifea neagră”, „Maitreyi e neînchipuit de grațioasă”, „Purta un sari de mătase galbenă, care îi lăsa brațul stâng gol, brațul acela de culoarea pământului ars, cu brațări de argint până la cot”, „nu are o frumusețe regalată, ci dincolo de canoane, expresivă până la răzvrătire, fermecătoare în sensul magic al cuvântului”, „era atât de pură, atât de copilăroasă, încât mi se părea că nicio patimă n-o va putea atinge niciodată”.

4. Analiza portretului și caracterizarea personajului

- În analiza portretului, faceți un plan astfel: compoziție (tipul compoziției), linii, forme, culori (ce au caracteristic, cum este gama cromatică), fizionomie, atitudinea și impresia pe care o creează, ce anume poate sugera și în funcție de citatele din roman.
- Analizați citatele și extrageți câteva trăsături fizice și morale observând și apropierea de portretul lui Modigliani.
- Comparați cele două analize și discutați, identificând asemănările și deosebirile.
- Realizați o schiță în culoare folosind informațiile din caracterizarea personajului și din analiza portretului.

5. Prezentare și evaluare

- Prezentați concluziile referitoare la asemănările și la deosebirile dintre personajul literar și portretul analizat. Observați dacă schița reinterpretată se apropie de ambele personaje. Apreciați activitățile completând Fișele nr. 1 și nr. 3 de observare a comportamentului, atât cea referitoare la analiză, cât și cea referitoare la realizarea lucrării. Atașați rezultatele la portofoliu.

4.2. Evaluare, dezbatere

Dezbateri. Clasic versus Contemporan

1. Tema și obiectivele

Dezbateri cu titlul „Tehnici artistice clasice versus tehnici artistice moderne și contemporane” vă oferă ocazia de a explora posibilitățile tehnice și expresivitatea acestora în artele vizuale bidimensionale, comparând tradiția cu inovația, gestul plastic manual cu tehnicile experimentale, precum și diferențele dintre formele convenționale de expresie și cele apărute în contextul urban sau digital.

■ Acest tip de dezbateri încurajează cercetarea, confruntarea ideilor și formularea unor argumente susținute de exemple artistice concrete, dezvoltând în același timp abilități utile în activitatea școlară și în viața de zi cu zi.

2. Organizarea și formarea echipelor

■ Profesorul prezintă tema dezbaterii. Vă împărțiți în două echipe opuse, Clasic versus Contemporan, iar elevii primesc explicații privind etapele și regulile dezbaterii. Fiecare grupă trebuie să aibă pregătite diferite materiale de referință privind evoluția artelor vizuale, exemple de artiști din epocile analizate, precum și lucrări reprezentative.

■ Înaintea dezbaterii veți pregăti un panou de mostre cu tehnici tradiționale și moderne. Veți folosi materiale care arată contrastul dintre expresivitățile obținute prin procedeele tehnice diferite, prin instrumentele diferite etc.

3. Documentare și pregătirea argumentelor

Fiecare echipă realizează exercițiile tehnice pe foi mici pentru a se putea expune și folosi în dezbateri.

■ Echipa Clasic formulează argumente în favoarea desenului și picturii tradiționale, subliniind: rigoarea tehnică, valoarea istorică, durabilitatea materialelor, calitatea meșteșugului, rolul lor în formarea deprinderilor fundamentale.

■ Echipa Contemporan argumentează importanța inovației vizuale, impactul cultural al tehnicilor noi, accesibilitatea *street art*-ului, libertatea conceptuală, diversitatea mediilor și relevanța lor socială actuală.

■ Fiecare echipă își prezintă punctele de vedere într-un timp stabilit (circa cinci minute), folosind exemple concrete: lucrări de referință, curente artistice, evoluția tehnicilor.

4. Adresarea de întrebări și schimbul de replici

■ Elevii din public adresează întrebări ambelor echipe pentru clarificarea argumentelor. Reprezentanții răspund și oferă exemple suplimentare pentru susținerea poziției lor.

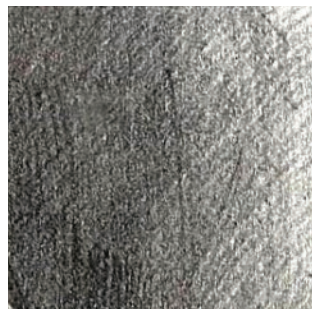
5. Evaluarea și formularea concluziilor

■ Recapitulați ideile principale ale ambelor tabere și puneți în evidență modul în care tehnicile artistice, fie clasice, fie moderne, contribuie la diversitatea expresiei vizuale.

■ Oferiți feedback asupra felului în care au fost construite argumentele, precum și asupra felului în care a fost gestionată activitatea completând Fișa nr. 1 (autoevaluarea lucrării) și Fișa nr. 2 (pentru activitatea grupei).



a.



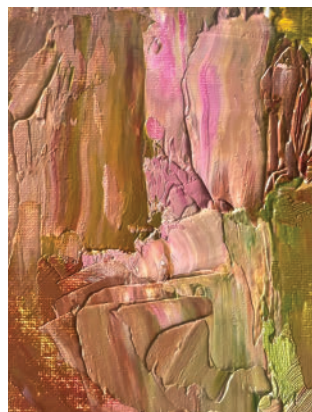
b.



c.



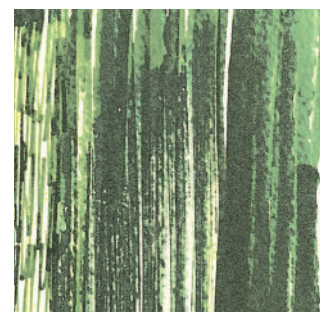
d.



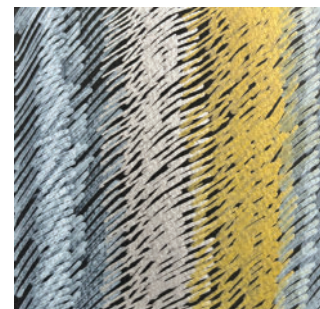
e.

Fig. 3 Tehnici clasice:

a. cărbune; b. creion;
c. tempera; d. acuarelă;
e. ulei (*impasto*).



a.



b.



c.



d.



e.

Fig. 4 Tehnici moderne:

a. carioca; b. liner cu vopsea;
c.-d. markere de diferite grosimi și transparențe;
e. culori acrilice.

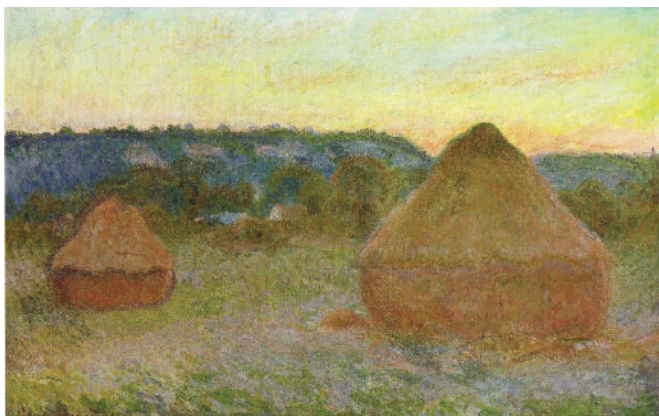


Fig. 1 Claude Monet, Două căpițe de fân, sfârșitul zilei, toamna.



Fig. 2 Wassily Kandinsky, Călăreț (Versuri).



Fig. 3 Wassily Kandinsky, Fără titlu (Prima acuarelă abstractă).

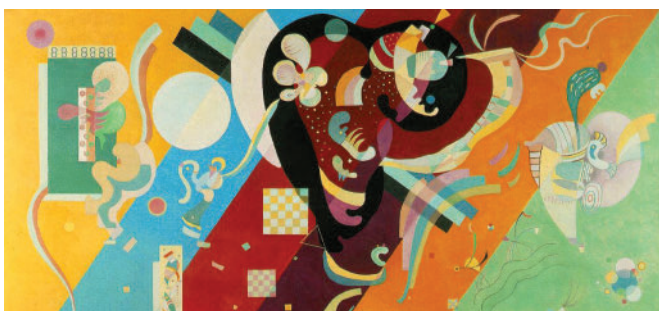


Fig. 4 Wassily Kandinsky, Compoziție IX.

4.3. Evaluare, interviu

„Evoluția vizuală”. Interviul cu pictorul Wassily Kandinsky

1. Obiectivele lecției

Îmbogățirea cunoștințelor despre opera lui Wassily Kandinsky. Dezvoltarea competențelor de comunicare și de gândire critică.

2. Materiale necesare

Două-trei reproduceri alese în ordine cronologică.

Fișă scurtă cu termenii noi introduși în artă de către artist „necesitate interioară”, „sinestezie”, „abstracție”.

3. Repartizarea rolurilor

Teodora (sau **Teodor**, după caz), moderatoarea discuției, interpretată de o elevă/un elev.

Kandinsky, artistul, interpretat de un elev care va răspunde la întrebări.

Reporterii, criticul de artă, restul clasei vor pune întrebări și vor participa la discuții.

4. Pregătirea și desfășurarea activității

1. Grupurile se familiarizează cu fișa (reper + termeni).

2. Moderatorul alege ordinea întrebărilor; elevul „Kandinsky” își asumă rolul.

Teodora: Ce v-a făcut să înțelegeți că pictura poate exista dincolo de realitatea obiectului?

Kandinsky: Întâlnirea cu pictura lui Monet și culoarea m-au impresionat chiar și atunci când obiectul nu era clar definit.

Reporter 1: Acest lucru a dus la ideea că pictura poate exista dincolo de figurativ și că poate să transmită energie?

Kandinsky: Da, o linie neagră poate fi forța care dă structură haosului, albastrul mă duce către liniște și către sunetul de orgă, iar triunghiul galben e agresiv, ca un sunet de trâmbiță.

Reporter 2: Cum se produce trecerea de la realitate la abstract?

Kandinsky: Prin simplificare: reduc detaliile, păstrez ritmul și relațiile dintre culori și forme, până când obiectul dispare și îi ia locul sentimentul.

Critic: Am observat că vorbiți despre unele culori ca și cum ar transmite „sunete”.

Kandinsky: Pictura, pentru mine, ar fi la fel ca muzica, nu trebuie să văd ceva, ci trebuie să simt ritmul, armonia, tensiunea.

Teodora: Acesta este stilul sau curentul artistic?

Kandinsky: Curentul este direcția unei epoci împărtășită de mai mulți artiști; stilul este semnătura mea: ce vreau să transmit prin felul în care organizez culoarea, forma și compoziția.

Teodora: În cartea **Despre spiritual în artă** susțineți aceleași teorii?

Kandinsky: Desigur, acolo vorbesc despre artă ca dimensiune interioară, culoarea și forma pot produce rezonanțe în sufletul privitorului. Artistul creează din „necesitate interioară”.

5. Analiză și evaluare

Această activitate a schimbat modul obișnuit în care priveam operele de artă abstractă. Completați Fișele de observație nr. 2 și 3.

4.4. Evaluare, experiment

Experiment: domenii de explorare ale artei video

1. Pregătirea experimentului și organizarea grupelor

- Prima etapă a unui experiment este găsirea unui punct de plecare, stabilirea unor obiective: să experimentați diferența dintre două tipuri de filme: arta video și filmul de scurt metraj.
- Veți împărți clasa în două grupe, fiecare urmând a explora una dintre variantele de utilizare a clipului video: ca lucrare de artă vizuală ori ca film de scurt metraj de ficțiune.
- Veți avea nevoie de două aparate electronice capabile să înregistreze imagini video. Acestea pot fi propriile telefoane, care au capacități destul de bune de înregistrare, însă pot fi și camere foto cu componentă video sau camere video portabile.

2. Desfășurarea experimentului

- Arta video autentică este prima variantă, în care imaginea creată primează, în care subiectul narativ nu există sau este secundar, scopul ei fiind expunerea într-o galerie, la fel cu orice altă lucrare de artă vizuală.
- Filmul de scurt metraj este un domeniu al artei cinematografice, nu al artelor vizuale. El presupune un fir narativ, scenariu, scenografie și probabil dialoguri.
- Pentru grupa care alege arta video clasică puteți pleca de la o tematică familiară, un aspect vizual care v-a impresionat și care se desfășoară în timp (evoluția luminii prin fereastra camerei sau mișcările unei plante pe parcursul unei zile sau portrete în mișcare ale colegilor sau ale membrilor familiei).
- Grupa care alege filmul de scurt metraj poate aborda un subiect interesant pentru toți: cum vedeți viitorul, cum este afectat un tânăr de poluarea mediului sau de dependența de ecrane și de jocuri etc. Acest film se va desfășura și va fi jucat pe baza unui scenariu creat de voi.
- Pentru acest experiment este suficient să obțineți o calitate medie a imaginii, fiindcă scopul este să înțelegeți diferența dintre cele două tipuri propuse. După înregistrare, clipurile video se pot edita cu o coloană sonoră diferită, care să evoce atmosfera acestora, sau se pot folosi filtre specifice de editare (alb-negru, film vintage, încălzirea sau creșterea saturației cromatice).

3. Evaluarea, valorificarea experimentului

- Filmele create de cele două echipe vor fi prezentate în clasă. Se vor purta discuții pe baza lor. Colegii vor aprecia efectul creat de fiecare din cele două tipuri de film.
- Pe baza discuțiilor și concluziilor, completați Fișa nr. 1 (de autoevaluare) și Fișa nr. 2 (de observare pentru activități și proiecte).
- Observați în ce măsură v-ați implicat în activitate, ce stări, ce idei reflectă filmul pe care l-ați creat cu colegii și sub ce formă sunt ele exprimate. Este piesa de artă video mai plină de semnificație decât filmul de scurt metraj? Sau poate nu e vorba de o diferență de valoare, ci de modul în care se exprimă arta video, ca imagine, ca simbol, iar filmul, ca narațiune video sau ca dialog?



Fig. 5 a, b Secvențe din lucrare de artă video creată de un elev. Imagini cu rol simbolic.



Fig. 6 a, b, c Secvențe din scurt metrajul *Inocent* creat de un elev. Filmul implică scenariu și dialoguri.



Fig. 1 Marcel Duchamp, *Fântână* și *Roată de bicicletă*. Lucrări ready-made expuse la Centrul Pompidou.



Fig. 2 Jean-Michel Basquiat, *Fără titlu*. Lucrare expusă la Muzeul Albertina.



Fig. 3 Artă stradală executată în tehnica graffiti pe Zidul Berlinului. Muzeul Galeriei East Side.

DICTIONAR

Algoritm – set de reguli sau de instrucțiuni utilizate pentru selectarea, organizarea și recomandarea informațiilor în mediul digital.

Brută (artă) – termen folosit de pictorul Jean Dubuffet pentru a denumi o artă inspirată de creația copiilor sau a culturilor considerate nealterate de convenții.

Conceptuală (artă) – complex de manifestări artistice în care ideea, concepția sau procesul de creație sunt considerate mai importante decât forma finală a lucrării.

Dadaism – mișcare artistică și literară care susține un program de negare a tuturor valorilor creației, a tuturor atitudinilor artistice, inclusiv a celor venite de la artiștii mișcării. Marcel Duchamp a introdus în artă obiectele **ready made** (engl. „gata făcute”), dându-le valoare de obiecte de artă (un vas de toaletă, o roată de bicicletă) și transformându-le în surse de inspirație pentru arta conceptuală.

Decodificare – acțiunea de a înțelege, a descifra și de a interpreta un semn.

Glasiu – strat subțire de culoare transparentă foarte diluată, suprapus peste straturi uscate, opace, dar care au luminozitate. Se obține din culori pure diluate cu o soluție obișnuită din diverse rășini, numită vernis. Este specific picturii în ulei.

Happening – formă artistică caracterizată prin improvizație, în contact direct cu publicul.

„Ism” – termen folosit pentru denumirea unor curente artistice precum impresionismul, expresionismul, cubismul etc. Deși primul „ism” a fost neoclasicismul, termenul „ism” este adesea folosit generic pentru arta modernă.

Laviu – pată care se obține prin diluarea unor materiale de lucru (tuș, baiț etc.) pentru a obține efecte cu treceri valorice rafinate.

Multimedia (artă) – formă de artă contemporană care se exprimă prin intermediul unei multitudini de mijloace electronice: video, animație, audio, imagine clasică.

Paviment – pardoseală aflată în interiorul sau în exteriorul unei clădiri, pe care se află un pavaj, dale, mozaic etc.

Podcast – mod de distribuție pe internet a formatelor de conținut audio sau video.

Receptare – acțiunea de a recepta, de a capta, de a înregistra. În psihologie, receptia reprezintă procesul prin care receptorii senzoriali captează informațiile, fiind astfel prima etapă absolut esențială pentru formarea ulterioară a senzațiilor și a percepțiilor. În cazul receptării mesajului artistic, receptarea este acțiunea de a vedea și de a înregistra vizual ceea ce urmează să fie analizat și interpretat.

Semiologie – știință care se ocupă cu studiul semnelor și al modului în care funcționează sistemele de semne (semiotică).

Street art – artă care a început ocazional, uneori pe ascuns, pentru că se folosea de tehnica graffiti fără a cere autorizație, devenind apoi o adevărată mișcare culturală contemporană, iar uneori și o formă de protest, având un mesaj precis.

Sustenabil – caracteristică a unei dezvoltări care satisface nevoile actuale fără a compromite resursele generațiilor viitoare.

Tutorial – demonstrație (de regulă video) făcută pas cu pas pentru a sprijini realizarea unei teme.

RITA BĂDULESCU ·
LILIANA MARIN · ADRIANA BRĂILEANU ·
MĂDĂLINA GHEORGHE-TĂNASE ·
ALEXANDRA IULIA ION · MIHAIL TUDOR

EDUCAȚIE VIZUALĂ

Trunchi comun (TC), toate filierele, profilurile
și specializările/calificările profesionale – clasa a IX-a

