

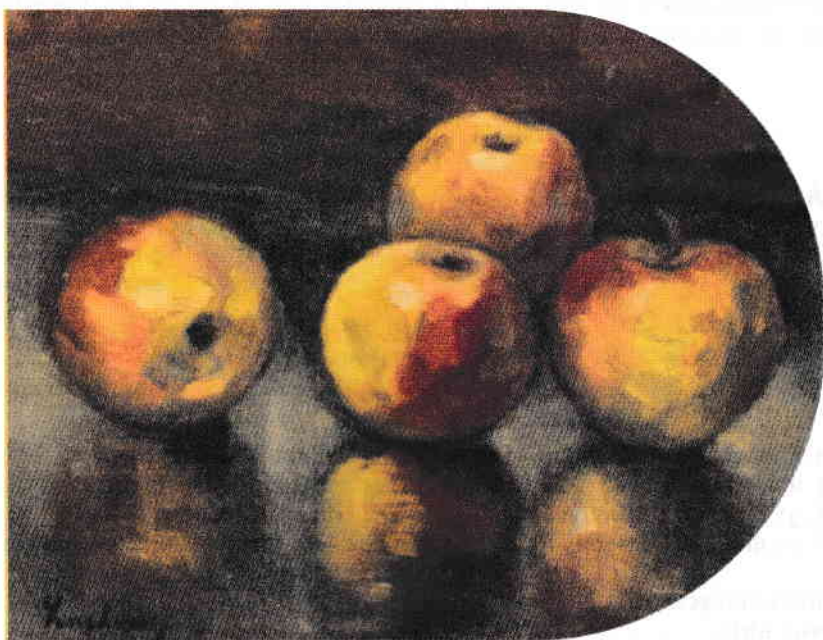
LBRIS

MINISTERUL EDUCAȚIEI

Adrian CURCAN

# Educație plastică

clasa a VII-a



EDITURA DIDACTICĂ ȘI PEDAGOGICĂ

<b>Prezentarea manualului</b> .....	<b>4</b>
<b>Să ne amintim! Recapitulare din clasa a VI-a</b> .....	<b>7</b>
<b>I. Să ne exprimăm în limbaj specific! Limbajul plastic</b> .....	<b>9</b>
I.1. Redarea în perspectivă a liniei, a suprafeței și a volumului. Perspectiva. Introducere .....	10
I.2. Perspectiva liniară cu un punct de fugă .....	14
I.3. Perspectiva liniară cu două puncte de fugă .....	17
I.4. Studii după natură. Natură statică. Peisaj. Introducere .....	20
I.5. Natura statică cu două obiecte .....	22
I.6. Peisajul. Prezentare generală .....	24
I.7. Efectul spațial al culorilor .....	26
I.8. Investigație. Perspectiva .....	28
I.9. Recapitulare. Evaluare .....	30
<b>II. Să învățăm! Tehnici specifice artelor plastice</b> .....	<b>31</b>
II.1. Valorația în creion sau cărbune. Tehnici de hașură .....	32
II.2. Valorația în creion – etape de lucru. Natură statică cu două obiecte .....	34
II.3. Modularea formelor și texturilor prin valoare în studii după naturi statice .....	38
II.4. Recapitulare. Evaluare .....	40
<b>III. Să compunem! Compoziția plastică</b> .....	<b>41</b>
III.1. Compoziția plastică. Centre de interes .....	42
III.2. Compoziția statică cu mai multe centre de interes în tehnici grafice și în culoare .....	46
III.3. Compoziția dinamică cu mai multe centre de interes în tehnici grafice și în culoare .....	50
III.4. Recapitulare. Evaluare .....	54
<b>IV. Să decorăm! Compoziția decorativă</b> .....	<b>55</b>
IV.1. Principii ale artei decorative .....	56
IV.2. Stilizarea .....	60
IV.3. Simetria .....	62
IV.4. Repetiția. Alternanța .....	64
IV.5. Jocul de fond .....	66
IV.6. Recapitulare. Evaluare .....	68
IV.7. Portofoliu de documentare. Analiză de lucrări – comentariu plastic. Joc de rol în școală .....	69
<b>V. Să ne cunoaștem arta! Noțiuni de cultură artistică. Privire de ansamblu asupra istoriei artei de pe teritoriul României – periodizare pe milenii și secole</b> .....	<b>71</b>
V.1. Artă pe teritoriul României din cele mai vechi timpuri până la mijlocul secolului al VI-lea .....	72
V.2. Artă pe teritoriul României în secolele XIV–XVI .....	76
V.3. Artă pe teritoriul României în secolele XVII–XVIII .....	79
V.4. Artă pe teritoriul României în secolul al XIX-lea .....	82
V.5. Artă în România în prima jumătate a secolului al XX-lea .....	84
V.6. Artă în România în cea de-a doua jumătate a secolului al XX-lea .....	87
V.7. Recapitulare. Evaluare .....	89
V.8. <b>Recapitulare finală. Evaluare sumativă</b> .....	<b>90</b>
<b>VI. Proiecte și evenimente</b> .....	<b>91</b>
VI.1. Portofoliu de documentare. Proiect educațional. Joc de rol în spațiu muzeal .....	92
<b>Răspunsuri la întrebări din recapitulări, evaluări</b> .....	<b>95</b>

## Recapitulare din clasa a VI-a

## Portofoliu de documentare. Materiale și instrumente de lucru

Pentru a se stabili nivelul de noțiuni și de competențe specifice pe care îl aveți la începutul anului școlar este necesară evaluarea inițială. Se va da o probă practică, o lucrare cu subiect la alegere (de ex. „amintiri din vacanță”), în tehnici grafice sau de culoare învățate în clasa a VI-a.

Prin evaluarea propriilor lucrări, prin autoevaluare ne reamintim, recapitulăm noțiunile și tehnicile dobândite până la sfârșitul clasei a VI-a.

**Autoevaluarea** este esențială pentru voi, elevii, în înțelegerea conținuturilor sarcinilor de lucru și înlesnirea dobândirii de competențe parțiale pe parcursul lecțiilor. Aceste competențe dobândite formează gradual competențele specifice la sfârșitul anului școlar.

Se va menționa rolul educativ artistic al expoziției în clasă sau în școală prin selecția și panotarea unor lucrări din **Mapa cu lucrări ale elevilor**.



Se vor reaminti următoarele **competențe specifice** din clasa a VI-a:

**1.1.** Decodificarea mesajelor transmise prin limbaj artistic în cazul artelor tridimensionale;

**1.2.** Corelarea mesajului artistic al unei lucrări de artă cu mijloacele de expresie;

**2.1.** Utilizarea în contexte variate a instrumentelor corespunzătoare diverselor tehnici grafice;

**2.2.** Adecvarea limbajului plastic folosit la comunicarea mesajului intenționat;

**3.1.** Valorizarea propriilor idei și a sentimentelor exprimate prin limbaj plastic în cadrul unor compoziții proprii;

**3.2.** Realizarea de produse artistice creative, originale și funcționale, în cadrul unor evenimente culturale școlare – organizarea unor expoziții în spațiile școlare (selecție, panotare, vernisare, premiere).

**Portofoliu de documentare**

**Portofoliul de documentare** este alcătuit din fotografii, schițe, notițe realizate în tehnici grafice sau în culoare la diferite teme plastice. **Mapa cu lucrări** conține lucrări finalizate pe parcursul lecțiilor și la sfârșitul unităților de învățare, alături de portofoliul de documentare.

**Proiectul**

Este rezultatul finalizării lucrărilor într-un eveniment organizat pe o perioadă scurtă sau mai lungă de timp. Se poate finaliza prin expoziție în clasă, în școală, în alt spațiu al comunității locale sau prin **Proiect educațional prin comentariu pe teme plastice în școală sau în spațiu muzeal**.

**Criterii de evaluare**

1. Tipul de compoziție realizat (dominantă verticală, orizontală, oblică), Centrul de interes. Ritmul. Forme tridimensionale-modelaj în plastilină sau lut;
2. Game cromatice utilizate în lucrare (culori calde, culori reci), culori complementare;
3. Dominanta de culoare;
4. Tehnici utilizate, tehnici grafice, tehnici diverse, tratarea picturală, tratarea decorativă;
5. Originalitate.

### Materiale

- hârtie de diferite grosimi și texturi;
- coli de scris, bloc de desen format A3, carton;
- acuarele, tempera, guașe, culori acrilice, pigmenți;
- coloranți cu termofixare pentru material textil;
- material textil, pânză de sac;
- plastilină, lut, cocă, pastă de modelaj.

### Instrumente

- creioane (HB, B - 8B), creioane colorate, creioane cerate;
- cărbune, pensule, burete, eboșoare pentru modelaj.



## Rubrici principale și autoevaluare



### Reținem și aplicăm

- Tipurile de compoziții, cu dominantă verticală, orizontală, oblică. Centrul de interes. Ritmul. Forme tridimensionale modelate în plastilină;
- Game cromatice calde (culorile calde) și game reci (culorile reci), culori complementare. Dominanta de culoare;
- Tehnicile grafice. Tratarea picturală și tratarea decorativă.



### Analiză și observații

#### Analizați și investigați!

- Lucrarea realizată;
- Tipurile de compoziție. Centrul de interes;
- Gamele cromatice. Dominanta de culoare;
- Tehnicile utilizate;
- Tratarea picturală. Tratarea decorativă.



### Sarcini de lucru

#### Realizați!

- \* O lucrare din imaginație, din „amintiri din vacanță” cu un subiect la alegere, în tehnici grafice sau în culoare!
- \* **Portofoliul de documentare** pentru schițe în tehnici grafice sau în culoare cu subiect la alegere!



### Autoevaluare

#### Întrebări

1. Câte **tipuri de compoziție** cunoașteți?
2. Ce este **centrul de interes**?
3. Ce este **ritmul într-o compoziție**?
4. Ce este o **formă tridimensională modelată**?
5. Ce culori formează **gamele cromatice**? Câte game cunoașteți?
6. Ce este **dominanta de culoare**?
7. Ce sunt **culorile complementare**?
8. Ce tehnici învățate ați folosit în lucrare?
9. Cum ați utilizat **petele de culori** în lucrare?
10. Lucrarea realizată este din imaginație?
11. Ce este **Portofoliul de documentare**?
12. Ce este **Mapa cu lucrări**?
13. Ce este **proiectul**?



# Unitatea 1

Să ne exprimăm în limbaj specific!  
Limbajul plastic

I.1. Redarea în perspectivă a liniei, a suprafeței și a volumului.

Perspectiva. Introducere

I.2. Perspectiva liniară cu un punct de fugă

I.3. Perspectiva liniară cu două puncte de fugă

I.4. Studii după natură. Natură statică. Peisaj. Introducere

I.5. Natură statică cu două obiecte

I.6. Peisajul. Prezentare generală

I.7. Efectul spațial al culorilor

I.8. Investigație. Perspectiva

I.9. Recapitulare. Evaluare



Ateneul Român,  
București



Ștefan Luchian, Anemone, Muzeul Național de Artă  
al României, Galeria de Artă Românească, București

# I.1. Redarea în perspectivă a liniei, a suprafeței și a volumului. Perspectiva. Introducere

Studii după natură în peisaj – tehnici grafice (desen), pictură, modelaj



Fig. 1.1. Nicolae Dărăscu, Lipskani, acuarelă, 1921



Fig. 1.2. Perspectivă aeriană, Peisaj (fotografie)

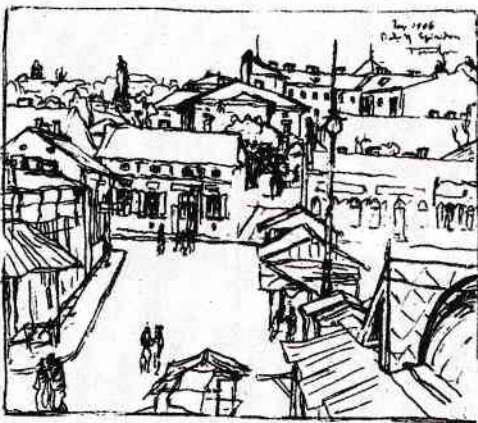


Fig. 1.3. Nicolae Tonitza, Sf. Spiridon, Iași, desen în creion și cerneală, 1906

## Perspectiva

Este un ansamblu de reguli și metode prin care se transpun formele tridimensionale din natură și raporturile dintre ele pe o suprafață plană, bidimensională. Aceste forme tridimensionale pot fi transpuse în tehnici grafice, în culoare sau în basorelief prin modelaj.

Prin tipuri diferite de perspectivă se redă un aspect din realitate, un peisaj, care variază atât în funcție de concepția artistului despre lumea sa, cât și în funcție de poziția din care acesta o observă.

Astfel, pe parcursul istoriei artelor, întâlnim exemple cu rezolvări variate de reprezentare a spațiului tridimensional în tehnici grafice, în culoare și în modelaj. În pictură, modurile de reprezentare pot fi diferite, redarea spațialității prin construcții de linii este completată de sugerarea spațialității prin culoare, ajungându-se astfel la rezolvări plastice foarte realiste ale peisajului (de ex. fig. 1.1). Vom prezenta, în continuare, redarea în perspectivă a formelor tridimensionale în peisaj, prin tehnici grafice și prin culoare.

**PERSPECTIVA** este proiectarea în desen a formelor din spațiul tridimensional în spațiul plastic bidimensional prin ochii privitorului, către un centru numit **punct de fugă**. Toate formele din natură sunt percepute de acesta prin câmpul vizual sub formă de con, micșorându-se treptat și întâlnindu-se într-un punct, două sau mai multe puncte de fugă. Astfel, perspectiva liniară se mai numește și **perspectivă conică** (de ex. fig. 1.2).

În funcție de expresivitățile exploatare de artist, prin linii sau culori, perspectiva poate fi de mai multe tipuri: **perspectiva liniară cu un punct de fugă**, **perspectiva liniară cu două puncte de fugă**, **perspectiva aeriană (cromatică) sau atmosferică**, **perspectiva inversă**. În arhitectură și în artele plastice, perspectiva liniară este reprezentarea formelor tridimensionale din spațiul real în spațiul plastic bidimensional, pe suport de hârtie, pânză, lemn sau perete (de ex. fig. 1.3).

În desen și în pictură, volumul este redat cu ajutorul elementelor de limbaj de bază, punctul, linia, forma, culoarea, prin folosirea unor procedee de construcție, dar și prin modulația liniei și contraste de culoare sau de valoare.

Redarea în perspectivă a liniei se face prin trasarea ei de la un punct din planul privitorului, către un punct pe linia de orizont, aflată la nivelul ochilor.

**SUPRAFAȚA** în desen, în pictură sau în modelaj este redarea aspectului exterior al unei forme prin trasarea a două linii din planul privitorului, care se întâlnesc în același punct pe linia de orizont.

Peisajul poate fi realizat prin redarea în perspectivă a liniei, a suprafeței și a formelor tridimensionale în spațiul plastic bidimensional (de ex. fig. 1.1, 1.3 - 1.5)

La fel, volumul, pe care îl întâlnim în realitate, în arhitectură, în sculptură, poate fi redat în perspectivă prin trasarea liniilor, de la forma care îl delimitează din planul privitorului, la linia de orizont.

**VOLUMUL** reprezintă un loc ocupat de o formă tridimensională în spațiu.

Formele tridimensionale mai pot fi redade în spațiul real prin tehnica modelajului, prin care se pot obține forme diverse după natură sau imaginate (de ex. fig. 1.6). În lecțiile următoare vom prezenta perspectiva liniară cu un punct de fugă, perspectiva liniară cu două puncte de fugă și perspectiva aeriană sau atmosferică, în tehnici grafice și în culoare.

Perspectiva aeriană sugerează apropierea sau depărtarea formelor prin variații ale luminozității și intensității culorii prin raportarea lor la culorile calde și la culorile reci (de ex. fig. 1.2). În planurile apropiate, observăm tente predominant calde, spre deosebire de cele îndepărtate, în care predomină cele reci și deschise valoric (de ex. fig. 1.4 și 1.5).

Contrastele valorice dintre lumină și umbră, dar și claritatea formelor, se estompează în planurile îndepărtate.

Acest efect de apropiere al culorilor calde și de depărtare al culorilor reci se mai numește **efectul termodinamic** al culorilor (de ex. fig. 1.2, 1.4 și 1.5).

Procedeele de reprezentare a formelor din natură în perspectivă sunt aprofundate de către artiști, care le-au dat un aspect realist începând cu perioada Renașterii (secolele XV și XVI).



Fig. 1.4. Nicolae Grigorescu, *Peisaj, Luminis*, 1896



Fig. 1.5. Nicolae Dărăscu – *La munca câmpului* (Peisaj din Grimaud), 1911

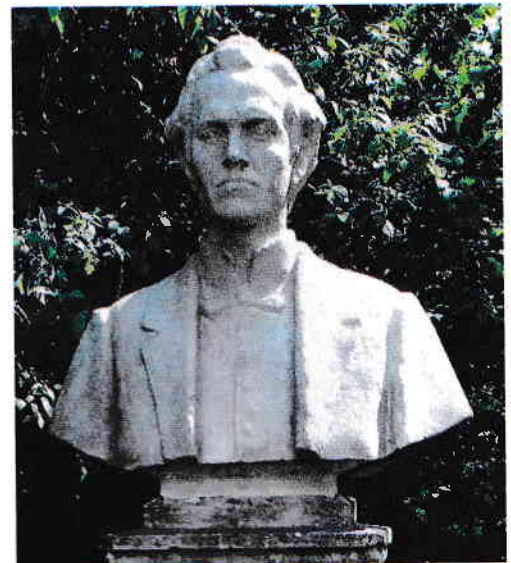


Fig. 1.6. Gheorghe D. Anghel, *Bustul lui Ciprian Porumbescu*, Parcul Herăstrău, amplasat în 2008

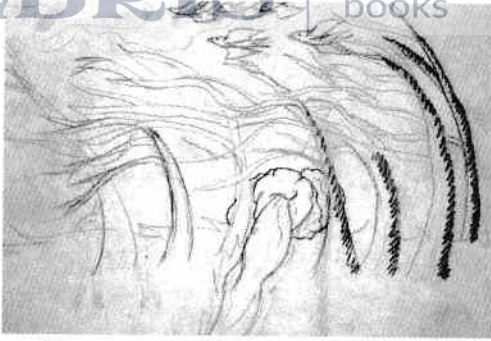


Fig. 1.7. *Arbori*, schiță în creion, lucrare realizată de un elev



Fig. 1.8. *Arbori*, lucrare cărbune, realizată de un elev



Fig. 1.10. *Arici*, modelaj, lucrare realizată de un elev



Fig. 1.11. *Mască*, modelaj, lucrare realizată de un elev



Fig. 1.9. Ștefan Luchian, *Arbori pe colină*, desen, cărbune, 1908



## Analiză și observații

### I. Analizați imaginile din figurile 1.2–1.6

1. Ce tip de forme sunt redată în imaginile de mai sus?
2. Ce elemente de limbaj plastic predomină în fiecare lucrare?
3. Cum se modifică în depărtare dimensiunea formelor?
4. Ce tip de perspectivă observați?
5. Ce efect au culorile calde și reci în perspectiva aeriană?
6. Există diferențe valorice între planurile apropiate și planurile îndepărtate?

### II. Observați, investigați!

- Identificați asemănări și deosebiri în desenele din figurile 1.7, 1.8 și 1.9.
- Comparați lucrările realizate de elevi în tehnica modelajului din figurile 1.10, 1.11 și 1.12.
- Identificați diferențe în reprezentarea volumelor în lucrările realizate în diverse tehnici, în culoare, în creion, în cărbune și în modelaj.



Fig. 1.12. *Figurină*, modelaj, lucrare realizată de un elev



- **Perspectiva** este un ansamblu de reguli și metode prin care se transformă formele tridimensionale pe o suprafață plană, bidimensională, în tehnici grafice și în culoare sau direct în volum, în basorelief (de ex. **fig. 1.13. Basorelief**, detaliu de pe Columna lui Traian).
- Formele din realitate exprimate prin linii se micșorează, atât în lungime, în înălțime, cât și în lățime, odată ce se îndepărtează în spațiu.
- În perspectivă, formele din planurile apropiate sunt mai mari și se micșorează treptat spre planurile îndepărtate.
- În planurile apropiate observăm tente de culori predominant calde, spre deosebire de cele îndepărtate, în care predomină cele reci și deschise valoric.
- Contrastul valoric dintre lumină și umbră se estompează în planurile îndepărtate.
- Dispare claritatea detaliilor în planurile îndepărtate.
- În modelaj, volumele sunt forme tridimensionale în spațiu real, spre deosebire de desen și pictură, unde acestea sunt redată și în perspectivă, în plan bidimensional.



## Sarcini de lucru

### Realizați!

- O schiță de compoziție liberă, un peisaj în tehnici grafice sau în culoare, în care utilizați elemente de limbaj plastic: punctul, linia, forma bidimensională, culoarea;
- O formă tridimensională în tehnica modelajului în plastilină sau lut;
- Completați **portofoliul de documentare** cu schițe în tehnici grafice, în culoare, fotografii cu lucrări modelate în plastilină sau lut!

### Comparați formele obținute prin tehnicile: desen, culoare și modelaj.

De exemplu desenele din figurile 1.7 și 1.8, cu pictura din figura 1.5, și cu lucrările modelate din figurile 1.10, 1.11 și 1.12.



## Autoevaluare

1. Ce este perspectiva liniară?
2. Cum se redă perspectiva unei suprafețe?
3. Dar a unui volum?
4. Prin ce tehnică poate fi redat volumul în spațiu?



## Dicționar

**Basorelief** – formă de expresie a sculpturii, realizat pe un plan, în tehnica modelajului în lut, în plastilină sau în alte materiale.

### Efectul termodinamic

a) este efectul caloric al culorilor calde și reci, care au proprietatea fizică de a da senzația de apropiere – depărtare, ușor – greu, lumină – umbră;

b) este un efect al mișcării culorilor în spațiu.

**Perspectiva conică** – denumire dată perspectivei liniare, după modul cum este percepută realitatea prin câmpul vizual al ochilor sub forma geometrică de con.

**Perspectiva inversă** – procedeu invers față de celelalte tipuri de perspectivă, prin reprezentarea formelor mai mari în planurile îndepărtate față de primul plan. Este specifică picturii bizantine și Cubismului. Autorii respectivi nu țin cont de perspectiva reală, din natură, care va fi prezentată în lecțiile următoare.



Fig. 1.13. Basorelief, Războinic dac, detaliu, Columna lui Traian, Roma, 113 d. Hr.



# 1.2. Perspectiva liniară cu un punct de fugă

Formele tridimensionale din natură sunt percepute de om în perspectivă, în funcție de poziția și de unghiul vizual din care le privește. În figurile 2.1 și 2.2, formele tridimensionale sunt situate perpendicular pe planul privitorului. În cazul acestei dispunerii simetrice a formelor, folosim ca metodă de reprezentare **perspectiva cu un punct de fugă**.



Fig. 2.1. Piero della Francesca, Orașul ideal, proiect urban, 1480

În acest fel, sunt percepute și reprezentate toate formele tridimensionale micșorate treptat către același punct de fugă, plasat pe linia de orizont (de ex. fig. 2.1 și 2.2). Formele din spațiul real și formele tridimensionale create de om, în arhitectură, sculptură, ceramică, sunt reprezentate de către artiști și în spațiul plastic bidimensional, în proiecte, pe suport de hârtie, pânză, lemn sau perete.

Astfel, pentru a reda cât mai veridic formele tridimensionale, proiectele din arhitectură sunt realizate prin redarea în perspectivă a liniei, a suprafeței și a volumului (de ex. fig. 2.1). În perspectiva liniară cu un punct de fugă, se folosește ca metodă de reprezentare trasarea liniilor de contur ale formelor către un punct de fugă pe linia de orizont a privitorului. Redarea în perspectivă a liniei se face prin trasarea ei din planul privitorului către un punct pe linia de orizont situată la nivelul ochilor, numit **punct de fugă** (de ex. fig. 2.3).



Fig. 2.2. Ponton. Suprafață în perspectivă cu un punct de fugă

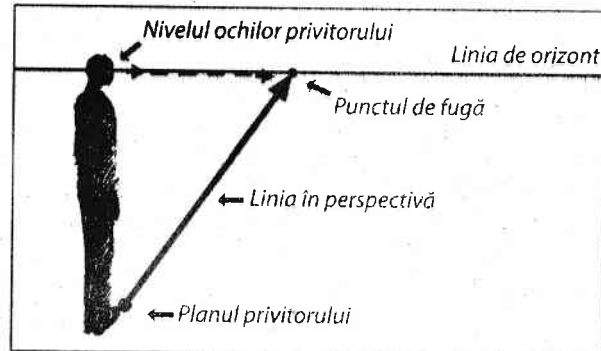


Fig. 2.3. Redarea liniei în perspectivă la un punct de fugă

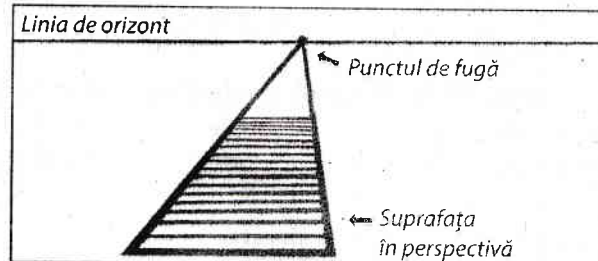


Fig. 2.4. Redarea suprafeței în perspectivă la un punct de fugă

Perspectiva unei suprafețe este evidentă în fotografia de peisaj „Ponton” din figura 2.2. În ilustrația prezentată observăm că marginile balustradelor și aleea pontonului de pe lac se micșorează în adâncime, întâlnindu-se într-un punct de fugă pe linia de orizont, care coincide cu linia imaginată orizontală ce unește marginea de sus a balustradelor.



Astfel, suprafața din spațiul real poate fi redată în perspectivă în spațiul plastic bidimensional, prin trasarea a două linii din planul privitorului, care se întâlnesc în același punct pe linia de orizont (de ex. **fig. 2.4** și **2.5**).

La fel, volumul care se regăsește în realitate, în arhitectură, în sculptură, poate fi redat în perspectivă pe suportul bidimensional, prin trasarea de linii, din planul privitorului către linia de orizont (de ex. **fig. 2.1**, **2.6** și **2.7**).

Pe aceste linii în perspectivă se înscriu suprafețele și volumele clădirilor, care se micșorează spre punctul de fugă de pe linia orizontului, situat la nivelul ochilor privitorului (de ex. **fig. 2.1**).

Astfel, clădirile sunt mari în planul apropiat și se micșorează treptat în depărtare, spre punctul de fugă.

Procedeele de reprezentare a formelor din natură în perspectivă sunt utilizate de arhitecți (de ex. **fig. 2.1**), de artiști, în diverse proiecte și în lucrări de pictură (de ex. **fig. 2.8**).

Volumul cubului redat în perspectiva cu un punct de fugă din **figura 2.6** se află situat deasupra liniei de orizont și are trei suprafețe vizibile, ale căror margini se întâlnesc în punctul de fugă. În acest fel, volumul este situat mai sus față de privitor, iar liniile în perspectivă coboară spre linia de orizont. În **figura 2.7** volumul cubului este situat sub linia de orizont și are vizibile tot trei suprafețe în perspectivă, frontală, laterală și cea de deasupra, aflate sub nivelul privirii.

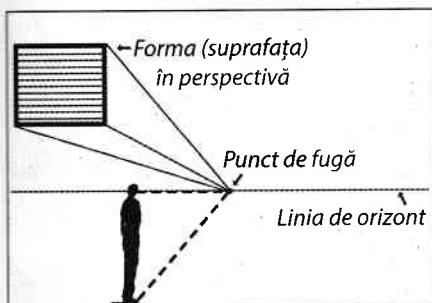


Fig. 2.5. Redarea în perspectivă a suprafeței, a formei pătratului, deasupra liniei de orizont

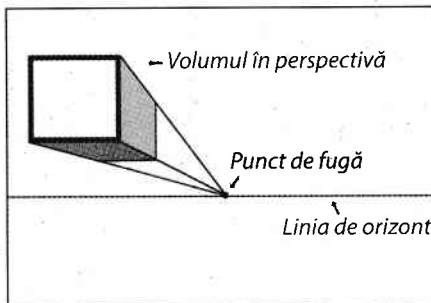


Fig. 2.6. Redarea volumului în perspectivă, a cubului, deasupra liniei de orizont

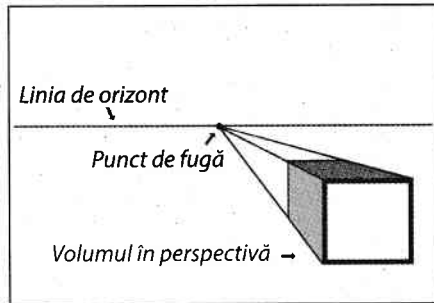


Fig. 2.7. Redarea volumului în perspectivă, a cubului, sub linia de orizont

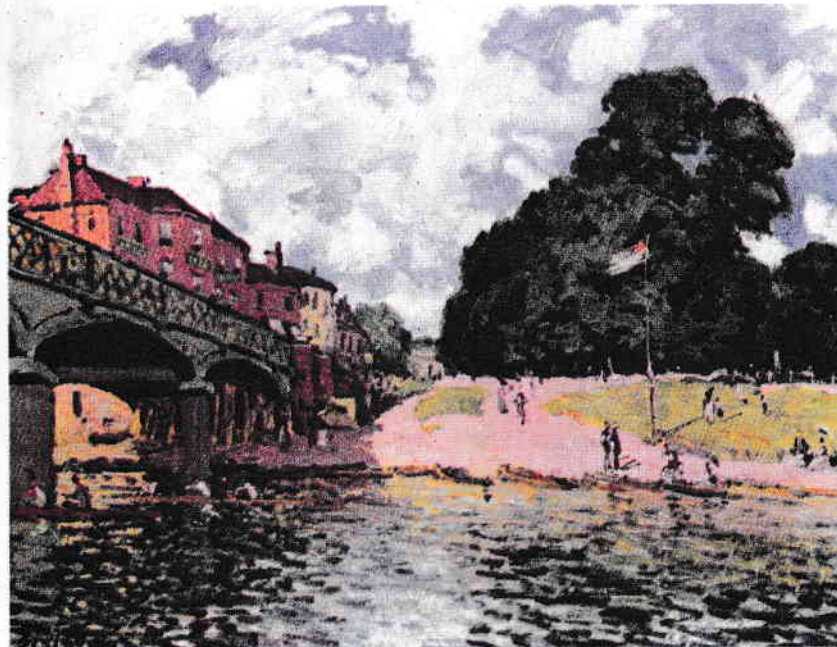


Fig. 2.8. Alfred Sisley, Podul din Moret, 1874

Acest aspect al redării formelor tridimensionale în perspectivă îl regăsim și în pictura lui Alfred Sisley din **figura 2.8**, în care autorul redă volumele podului și ale clădirilor din partea stângă, care se înscriu în perspectiva cu un punct de fugă către linia de orizont. Se observă că pictorul era plasat sub nivelul acestora, deoarece liniile lor de adâncime coboară asemeni celor din **figura 2.6**. Pentru a mări efectul de profunzime, autorul intersectează în punctul de fugă atât linia pe care se înscriu arborii, cât și cea care îi delimitează în partea superioară. Liniile imaginare pe care se înscriu acoperișurile caselor, balustrada podului, marginea de sus a malului și coroana pomilor se întâlnesc în același punct de fugă, din centrul picturii.

