

LIBRIS

We know
books

MINISTERUL EDUCAȚIEI
ȘI CERCETĂRII

Rita Bădulescu
Mădălina Gheorghe Tănase
Alexandra Iulia Ion
Iulia Ignat

Educație plastică



CORINT
LOGISTIC

Recapitulare / 5 Evaluare inițială / 6

I. Limbajul plastic

1. Perspectiva / 8

- 1.1 Elemente de perspectivă / 8
- 1.2 Reprezentarea în perspectivă / 10
- 1.3 Tehnici specifice artelor plastice.
Reprezentarea grafică și cromatică / 12

2. Designul / 14

- 2.1 Istoric / 14
- 2.2 Designul grafic. Noțiuni generale / 16
- 2.3 Designul grafic. Afișul / 20
- 2.4 Designul de produs / 22
- 2.5 Tehnici specifice artelor plastice.
Construcțiile tridimensionale / 23
- 2.6 Designul vestimentar / 24
- 2.7 Designul ambiental / 26
- 2.8 Tehnici specifice artelor plastice.
Modelarea computerizată / 27

3. Evaluare / 28

- 3.1 Evaluare sumativă / 28
- 3.2 Evaluare complementară / 30

II. Arta contemporană

1. Direcții de dezvoltare în artelă contemporane / 32

- 1.1 Introducere în arta contemporană / 32
- 1.2 Noile forme de exprimare artistică / 34
- 1.3 Arta stradală / 36
- 1.4 Dezvoltarea cinematografeiei / 37
- 1.5 Arta contemporană românească / 38

2. Curente artistice / 40

- 2.1 Expresionismul abstract / 40
- 2.2 Pop-artul / 42
- 2.3 Cinetismul și op-artul / 44
- 2.4 În căutarea unor surse de inspirație inedite:
Arta brută și Gruparea CoBra / 45

3. Arhitectura contemporană / 46

- 3.1 Direcții de dezvoltare în arhitectură / 46

4. Evaluare / 48

- 4.1 Evaluare sumativă / 48
- 4.2 Evaluare complementară / 50

III. Compoziția

1. Compoziția plastică. Studiul după natură / 52

- 1.1 Compoziția / 52
- 1.2 Natura statică. Studiu în creion și culoare / 54
- 1.3 Procedee folosite în studiul după natură / 56
- 1.4 Portretul / 60
- 1.5 Tehnici specifice artelor plastice. Fotografierea / 62
- 1.6 Compoziția cu personaje / 64

2. Compoziția decorativă pe baza modificării succesive a spațiului, în cadrul unei liniaturi inițiale / 70

- 2.1 Compoziția decorativă tradițională / 70
- 2.2 Compoziții decorative 2D
și trecerea la 3D / 71
- 2.3 Modificarea succesivă a spațiului / 72

3. Evaluare / 76

- 3.1 Evaluare sumativă / 76
- 3.2 Evaluare complementară / 78

IV. Proiecte și evenimente

1. Afișul de promovare / 80

- 1.1 Târgul de produse artistice, expoziția / 80
- 1.2 Concurs de punere în scenă a
unor cadre din filme celebre / 82
- 1.3 Proiectul / 84

2. Evaluare finală / 86

- 2.1 Evaluare sumativă / 86
- 2.2 Evaluare complementară finală / 87

Dicționar / 88

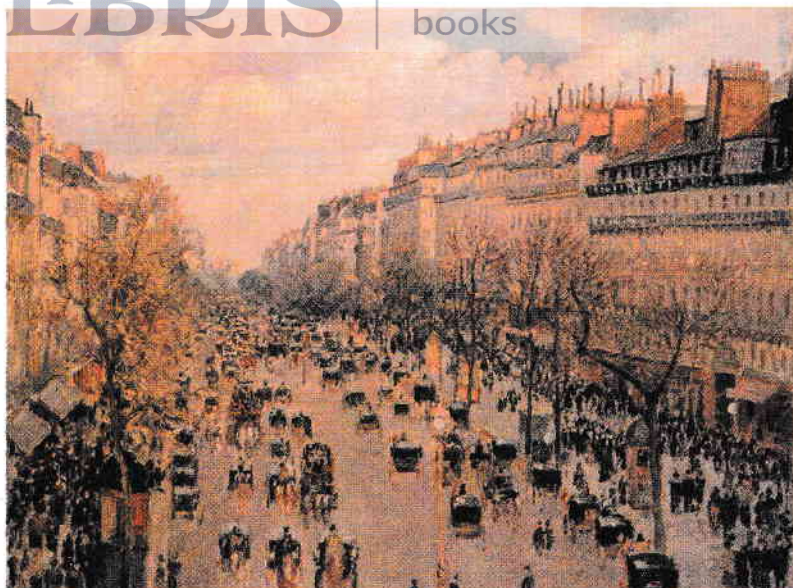


Fig. 1 Camille Pissarro, *Bulevardul Montmartre*.



Fig. 2 Camille Pissarro, *Drumul spre Versailles de la Louveciennes*.

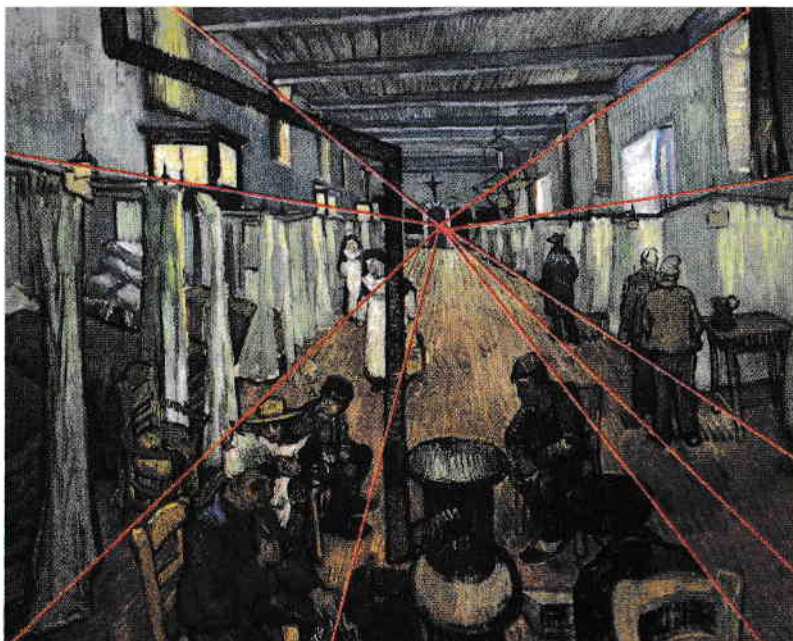


Fig. 3 Vincent van Gogh, *Salon în spitalul din Arles*.

1. Perspectiva

1.1 Elemente de perspectivă

a. Recapitulare

- Perspectiva este modalitatea prin care se redă impresia de spațiu tridimensional (3D) pe o suprafață bidimensională (2D).
- Există trei tipuri principale de perspectivă:
 - *liniară* – redă impresia de adâncime a spațiului și de micșorare a obiectelor din depărtare, cu ajutorul liniilor de fugă prin reprezentări convenționale;
 - *aeriană* – se obține prin estomparea contrastelor valorice și cromatice, astfel încât tonurile se deschid pe măsura îndepărtării de privitor;
 - *cromatică* – se realizează prin folosirea în prim-plan a culorilor mai calde și mai saturate, pe când planurile succesive se răcesc, se sting, se degradează progresiv.
- Priviți lucrarea pictorului Jacopo Bellini, de la Fig. 4. Interiorul clădirii este format din pereți și dintr-o boltă semicirculară. Atât liniile pereților, cât și liniile boltii se îndreaptă către punctul principal de vedere.



Perspectiva.

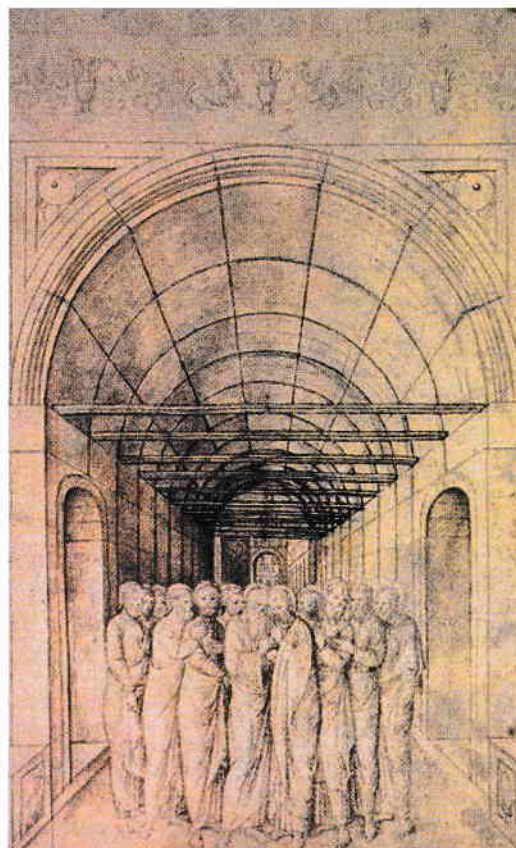


Fig. 4 Jacopo Bellini, *Cei doisprezece apostoli*.

b. Denumirea elementelor de perspectivă

- Perspectiva liniară a fost descoperită în Renaștere și cuprinde un sistem de planuri și de drepte cu ajutorul cărora poate fi redată profunzimea spațiului:
 - *planul obiectelor*, reprezentând suprafața orizontală a Pământului;
 - *planul tabloului*, un plan vertical, frontal, pe care sunt reprezentate obiectele (lucrarea);
 - *linia orizontului* (linia imaginară, unde cerul pare a se întâlni cu Pământul);
 - *linia de pământ*, aflată la intersecția planului obiectelor cu planul tabloului;
 - *punctul principal de vedere*, PPV (P), aflat pe linia orizontului, în direcția privirii observatorului;
 - *raza vizuală principală*, RVP, care unește poziția observatorului, O , cu P ;
 - *punctele de distanță*, D, D' , aflate pe linia orizontului, la distanță egală cu poziția observatorului, O , de o parte și de alta a punctului principal de vedere P ;
 - *liniile de fugă* – drepte ce merg către linia orizontului;
 - *punctele de fugă* – punctele de pe linia orizontului în care se întâlnesc drepte paralele între ele.

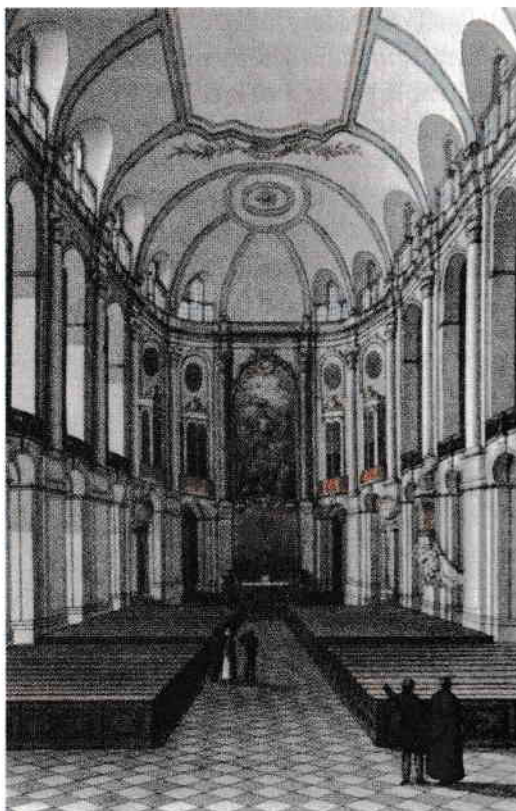


Fig. 5 Johann Friedrich Wisani, *Vedere interioară a bisericii catolice din Dresda* (detaliu).

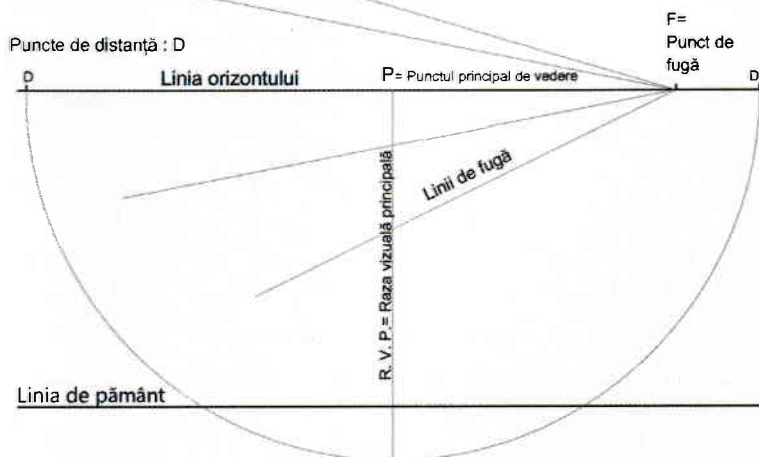


Fig. 6 Sistemul (contextul) perspectiv, cu drepte și cu punctele de bază.

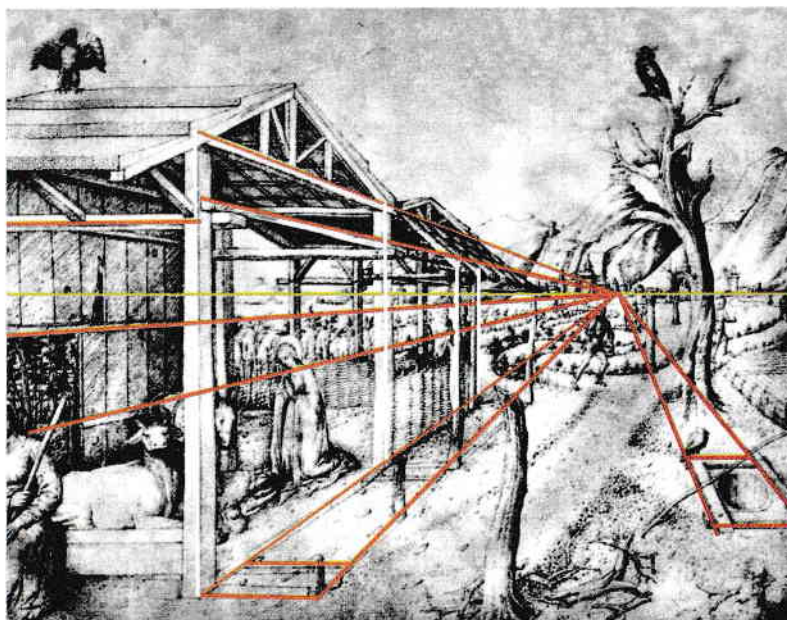


Fig. 7 Jacopo Bellini, *Nașterea Domnului*.

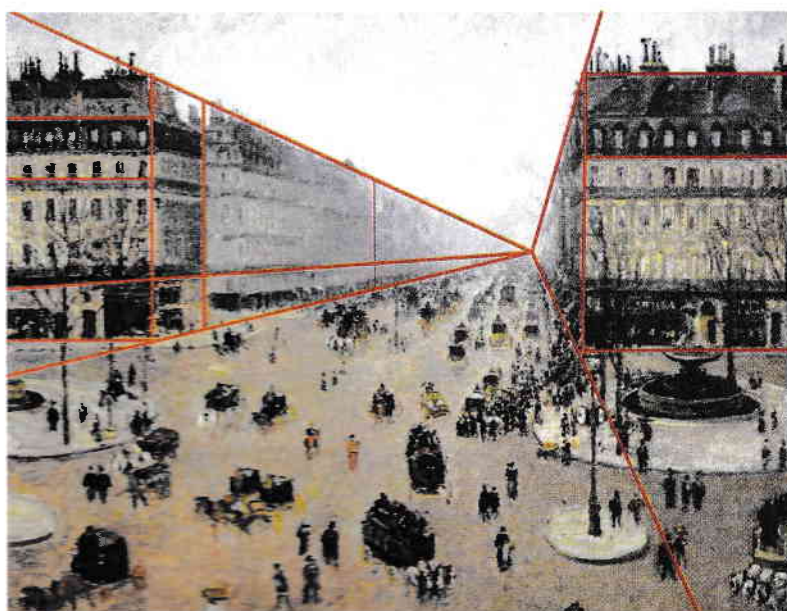


Fig. 8 Camille Pissarro, *La place du Théâtre-Français și l'Avenue de l'Opéra, zi ceoasă*.

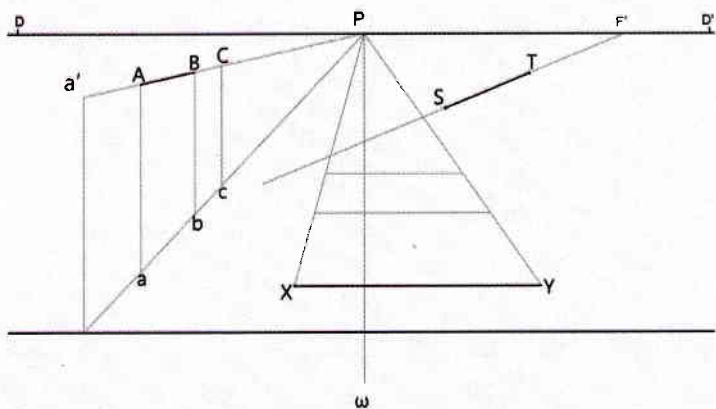


Fig. 1 Reprezentarea în perspectivă a punctului și a dreptelor.

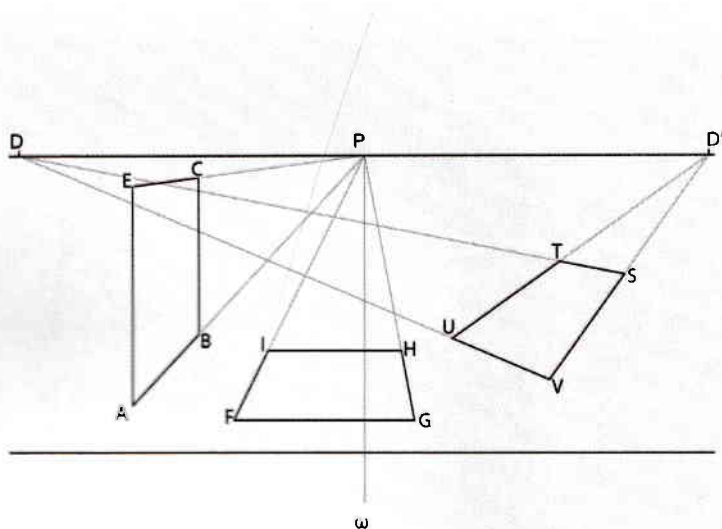


Fig. 2 Reprezentarea dreptunghiurilor în diverse planuri.

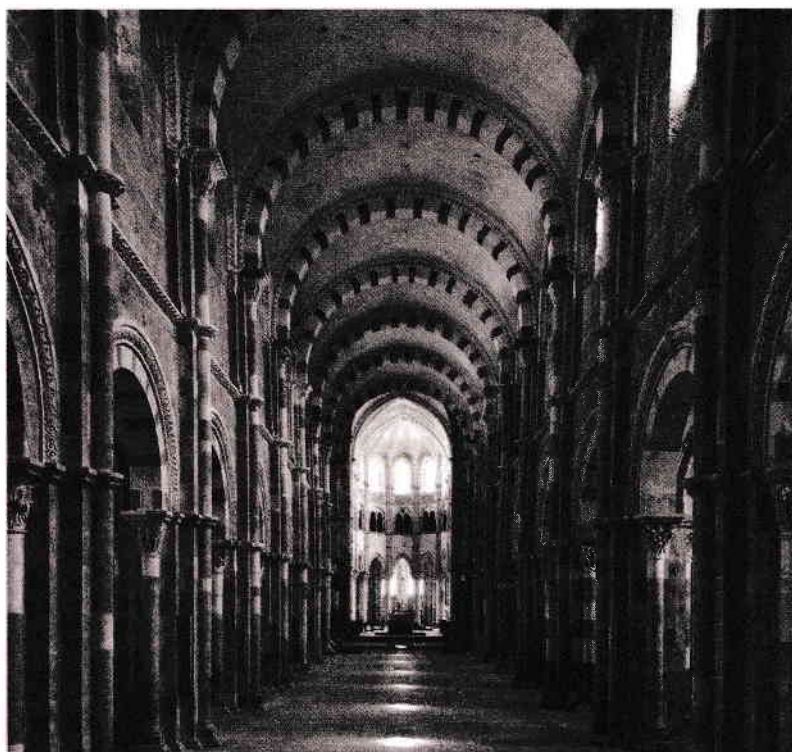


Fig. 3 Vedere interioară a bisericii abației din Vézelay.

1.2 Reprezentarea în perspectivă

a. Punctul

- Un punct A se poate reprezenta în perspectivă ținând cont de proiecția sa pe planul obiectelor „a” și de distanța de la acesta la planul tabloului (prin proiecția a'). În funcție de acestea, se trasează două linii de fugă ce merg împreună către P.
- Observați reprezentarea punctului în Fig. 1, de exemplu, punctul A cu proiecția lui, a, sau punctele B și C, cu proiecțiile lor.

b. Dreptele

- În funcție de poziția lor, dreptele pot fi:
 - *verticale* - perpendiculare pe planul obiectelor;
 - *orizontale* - paralele cu planul obiectelor;
 - *de capăt* - perpendiculare pe planul tabloului, cu punct de fugă în P;
 - *oarecare* - cu un punct de fugă diferit de P, D sau D'.
- Dacă dorim să reprezentăm o dreaptă verticală prin două puncte, putem considera punctul A și proiecția lui, a. Între cele două linii de fugă se pot repeta segmente de dreaptă verticale (Bb, Cc).
- Linia de fugă, reprezentată prin punctul A și oricare dintre punctele colineare (B, C), este o dreaptă orizontală paralelă cu raza principală de vedere, așadar perpendiculară pe planul tabloului (dreaptă de capăt).
- O dreaptă paralelă cu linia de pământ este orizontală frontală (MN sau SR).
- Dreptele care fug în alte puncte de pe linia orizontului sunt orizontale oarecare.
- Dreptele care au ca puncte de fugă punctele D sau D' sunt poziționate la un unghi de 45° față de planul tabloului (WV sau UV).



Fig. 4 Peisaj cu case în perspectivă.

■ Pentru a reprezenta în perspectivă o formă geometrică simplă (un pătrat), ne vom folosi de reprezentarea segmentelor de dreaptă menționate.

■ Un pătrat orizontal frontal va avea două laturi orizontale frontale AB și EC , precum și două laturi ce fug către punctul P , AE și BC (Fig. 6).

■ Astfel, un pătrat într-un plan vertical va avea două laturi verticale, AA' , EE' , și două laturi orizontale, AE , $A'E'$, ce fug către un punct de fugă, P (Fig. 7).

■ Un pătrat pe colț la 45° va avea două laturi care fug către punctul D și două care fug către punctul D' .

■ Pentru a reprezenta un pătrat, ne vom folosi de diagonalele sale, aflate la 45° față de laturi. Astfel, diagonalele unui pătrat orizontal frontal vor avea ca punct de fugă punctele D sau D' . Diagonala unui pătrat pe colț la 45° va avea ca punct de fugă punctul P .

d. Corpurile

■ Corpurile geometrice se reprezintă prin îmbinarea formelor simple.

■ Astfel, un paralelipiped dreptunghic are șase fețe dreptunghiulare, pe care am învățat să le reprezentăm ca dreptunghiuri verticale și orizontale.

■ Pentru a reprezenta un cub frontal, desenăm mai întâi un pătrat frontal $ABB'A'$, apoi, cu ajutorul punctului D , reprezentăm pătratul bazei $A'B'C'E'$ și ridicăm înălțimile până la liniile de fugă ale laturilor.

■ Pentru a construi o piramidă, reprezentăm baza ca pătrat, trasăm diagonalele, ridicăm înălțimea, apoi unim vârful cu colțurile bazei.

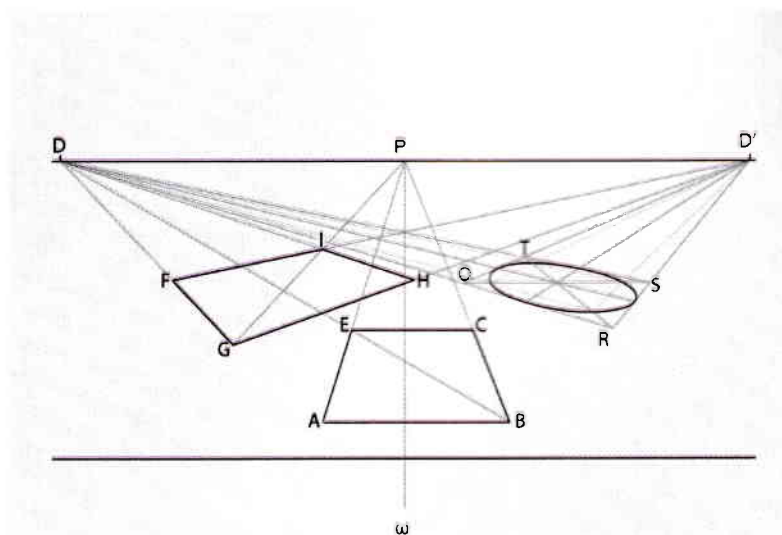


Fig. 6 Reprezentarea în perspectivă a pătratului.

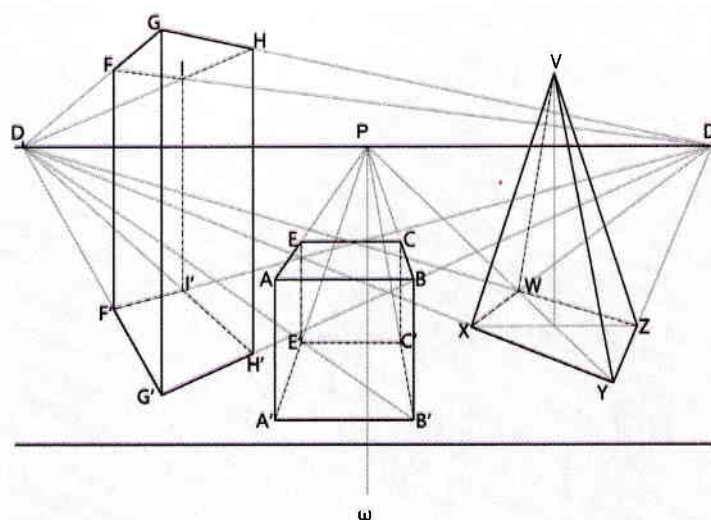


Fig. 7 Reprezentarea corpurilor geometrice simple.

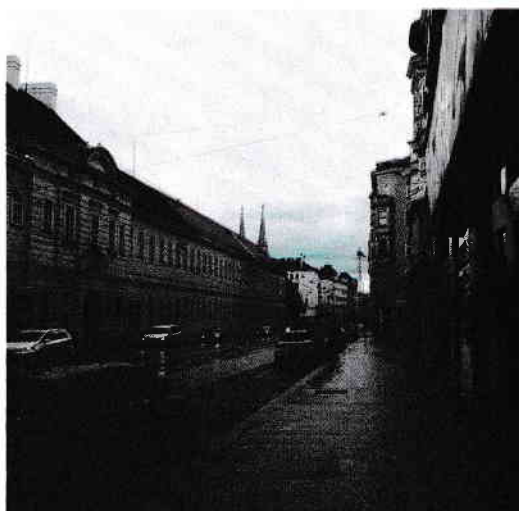


Fig. 5 Clădiri în perspectivă.

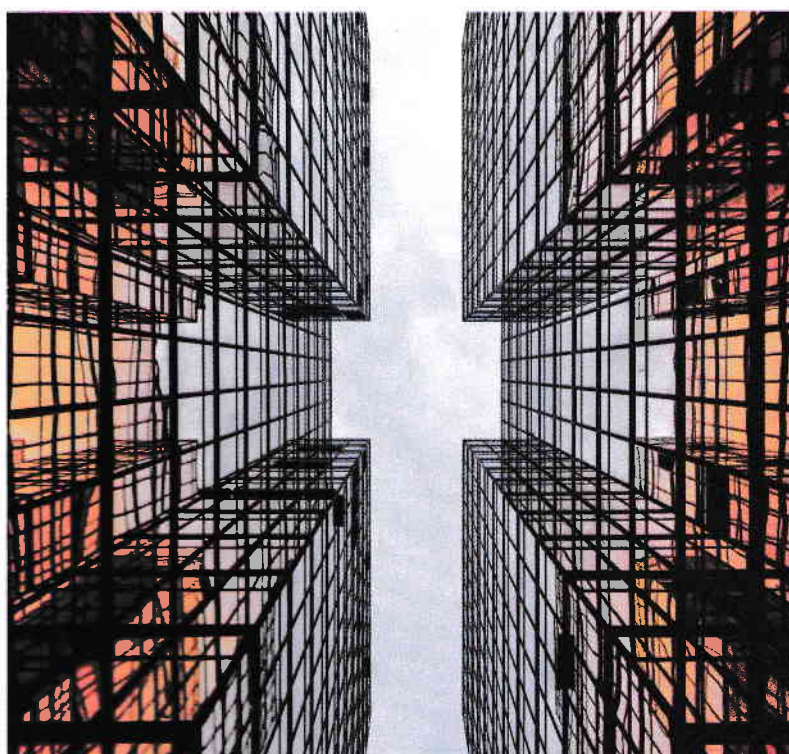


Fig. 8 Perspectivă, vedere de jos în sus.

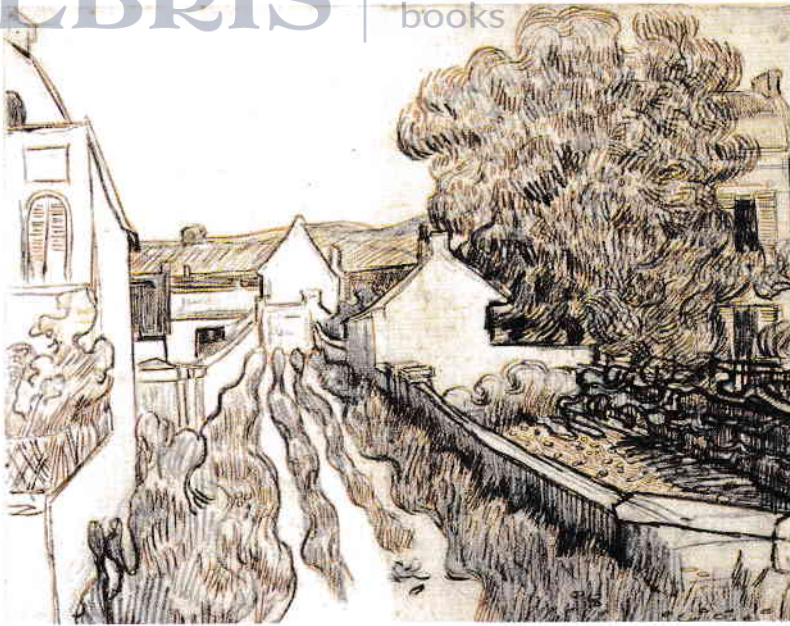


Fig. 1 Vincent van Gogh, *Fundătură cu case*.



Fig. 2 Lucrare realizată de un elev.

1.3 Tehnici specifice artelor plastice. Reprezentarea grafică și cromatică

a. Reprezentarea grafică

- Ați învățat în clasa a șaptea cum să reprezentați un peisaj în perspectivă, folosind tehnici grafice și cromatice:
 - în desen, reprezentarea se realizează în creion, laviu de tuș sau de baie, cărbune, peniță, liner (un fel de marker cu tuș și vârf subțire);
 - în pictură, reprezentarea se realizează în tempera, culori acrilice, guașă sau acuarelă.
- Pentru a realiza un peisaj în perspectivă, alegeți mai întâi un unghi din care se pot vedea elemente variate, ritmate, care se depărtează progresiv.
 - Stabiliți linia orizontului, care nu va fi la mijlocul paginii, ci mai jos sau mai sus (la o treime din înălțime). Trasați apoi liniile principale care determină formele, liniile de fugă ale caselor, drumurilor, copacilor etc.
 - Subliniați micșorarea progresivă a formelor prin intermediul liniilor de fugă și estomparea lor către fundal.
 - Accentuați și detaliați anumite elemente importante, mai expresive, aflate în plan apropiat: direcția unui drum sau a unui gard, anumite clădiri, copaci, detalii ale acestora. Accentuarea se realizează prin modularea liniei și prin folosirea expresivității acesteia: liniile din prim-plan vor fi apășate, groase, mai dure, mai intense. De asemenea, contrastele de valoare vor fi mai mari între diverse suprafețe din prim-plan.



Fig. 3 a, b, c Lucrări realizate de elevi.

LRDIS | We know

■ Tratați planurile mai îndepărtate cu linii mai delicate, mai subțiri, estompate progresiv, pe măsură ce se îndepărtează mai mult. Formele vor fi, de asemenea, mult simplificate, doar sugerate, iar contrastele se vor anula și se vor uniformiza în fundal.

■ Realizați același peisaj, dar din unghiuri diferite și folosind tehnici diferite.

b. Reprezentarea cromatică

■ Pe lângă regulile utilizate mai sus, pentru peisajele în culoare vă veți raporta la efectul spațial al culorilor, studiat în clasa a VII-a, care reprezintă aplicația perspectivei aeriene și cromatică.

■ În planurile apropiate, formele vor fi mai detaliate, desenul mai clar, accentuând detaliile mai importante cu pensula.

■ Pe măsură ce se îndepărtează de privitor, formele vor fi mai difuze, detaliile vor dispărea, ajungând la simple pete sugerate în fundal.

■ Dimensiunile formelor se vor micșora de asemenea către adâncimea imaginii.

■ În funcție de imaginea pe care o vedeți, folosiți în prim-plan culori mai calde, în contraste accentuate cromatic și valoric; folosiți și tratarea picturală vibrată pentru a mări expresivitatea lucrării.

■ În planul secund, aceleași culori vor fi ușor răcite, iar contrastele dintre ele se vor liniști ușor. Culorile complementare se sting prin amestec, devenind griuri colorate.

■ În planurile următoare, îndreptându-ne progresiv în adâncime către planul depărtat, culorile vor fi din ce în ce mai reci și din ce în ce mai deschise.



Fig. 5 J.M.W. Turner, Orașul Nantes văzut de pe insula Feydeau.

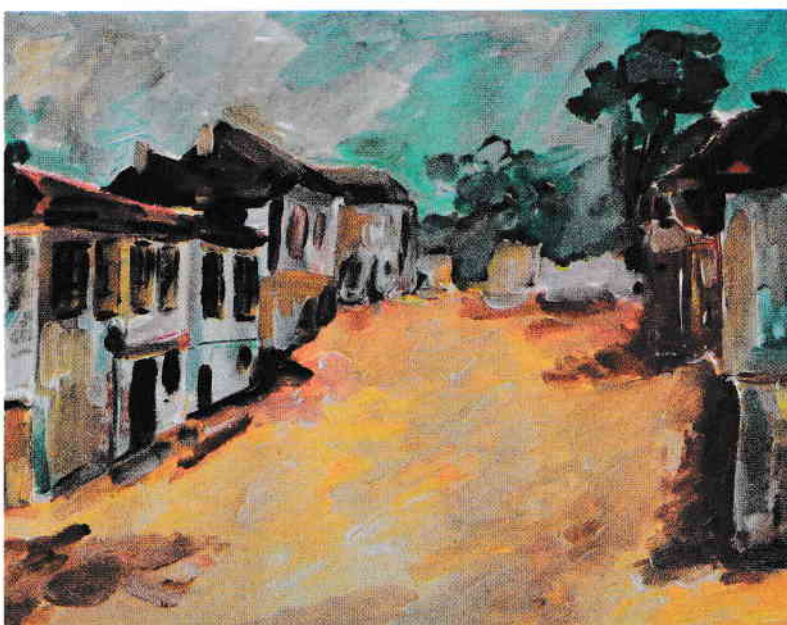


Fig. 6 Lucrare realizată de un elev.



Fig. 4 Lucrare realizată de un elev.

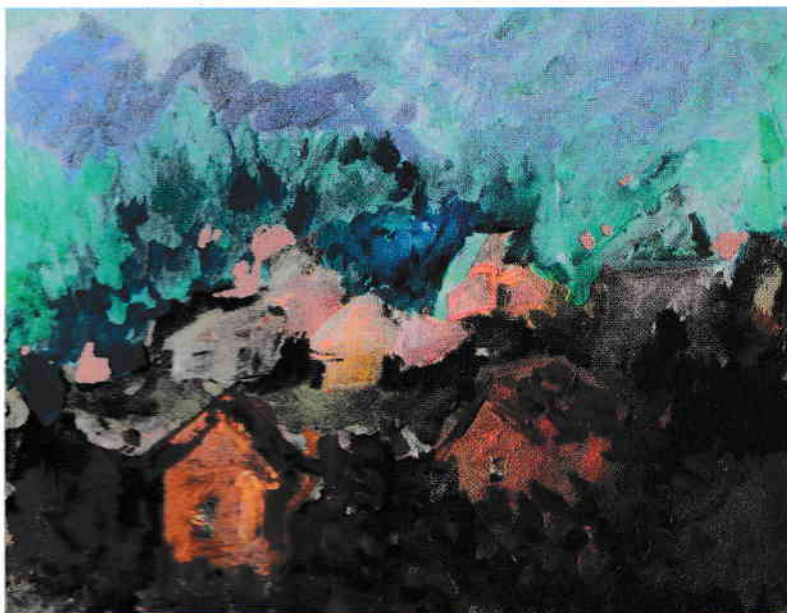


Fig. 7 Lucrare realizată de un elev.