

Sanda Amarandei
Andreea Borbély
Constantin Cioc



Educație plastică

Clasa a VIII-a



Cuprins

	Nr. pag.	Lecții
	8	Recapitulare inițială
UNITATEA I Limbajul plastic	10	Analiză de imagine – Afișul publicitar
	12	L1: Elemente de perspectivă. Reprezentarea punctului și a dreptei în perspectivă
	14	L2: Elemente de perspectivă. Reprezentarea suprafeței și a volumului în perspectivă
	16	L3: Noțiuni generale de design. Designul grafic
	18	L4: Designul de produs
	20	L5: Designul ambiental
	22	Aprofundare – Designul vestimentar*
	24	Recapitulare
	25	Evaluare
UNITATEA II Tehnici specifice artelor plastice	26	Investigație – Noutăți și inovații în tehnicile artistice
	28	L1: Tehnici grafice. Reprezentarea grafică
	30	L2: Tehnici de pictură. Reprezentarea picturală
	32	L3: Tehnici de sculptură. Modelajul
	34	L4: Tehnici de reprezentare arhitecturală. Macheta
	36	L5: Tehnici digitale. Fotografia. Modelarea computerizată
	38	Recapitulare
	39	Evaluare
UNITATEA III Compoziția plastică	40	Dezbatere – Reprezentarea omului în artă – viziune clasică versus viziune modernă
	42	L1: Studiul după natură. Natura statică. Modelarea formei prin ton. Redarea volumului. Modularea suprafeței prin culoare. Redarea atmosferei
	44	L2: Culoare, materialitate și textură în studiul după natură
	46	L3: Omul în artă. Anatomia corpului și expresivitatea figurii umane
	48	L4: Proporțiile corpului uman
	50	L5: Proporțiile portretului și expresia facială
	52	L6: Compoziții figurative cu personaje umane
	54	L7: Modificarea succesivă a spațiului plastic în compoziția decorativă. Iluzia optică
	56	Recapitulare
	57	Evaluare
UNITATEA IV Noțiuni de cultură artistică. Direcții de manifestare în artele vizuale contemporane	58	Interviu – Portret jurnalistic. Interviu cu un artist contemporan
	60	L1: Arta postmodernă – tranziția de la arta modernă la arta contemporană
	62	L2: Arta contemporană în spațiul public. Tehnici mixte. Experiment
	64	L3: Arhitectura postmodernă și contemporană
	66	L4: Tendințe în arta contemporană românească
	68	Recapitulare
	69	Evaluare
UNITATEA V Proiecte și evenimente. Afișul de promovare	70	Proiect – Expoziția <i>Portret de absolvent</i>
	72	L1: Proiect – <i>Exploratorium EXTRAșcolar</i>
	74	L2: Realizarea materialelor de promovare și organizarea evenimentului. Afișul de promovare
	76	L3: Evenimentul final și evaluarea proiectului
	78	Evaluare finală

Competențe specifice asociate

1.1; 1.2; 1.3;
3.1.

1.1; 1.2;
2.1;
3.1.

1.2;
2.1; 2.2;
3.1.

1.1; 1.2; 1.3.

1.1; 1.3;
2.2;
3.2.

Competențe generale

1. Receptarea cu sensibilitate și spirit critic a mesajelor artistic-vizuale în scopul formării culturii artistice de bază
2. Utilizarea de instrumente și tehnici variate specifice artelor vizuale plastice și decorative
3. Exprimarea ideilor, sentimentelor și a mesajelor, utilizând limbajul artistic-vizual în contexte variate

Competențe specifice

- 1.1. Contextualizarea unor mesaje artistice receptate în cazurile artelor cinetice: teatru, film, TV, computer etc.
- 1.2. Utilizarea criteriilor valorice proprii în analiza lucrărilor de artă
- 1.3. Observarea unor direcții de manifestare în artele vizuale contemporane
- 2.1. Punerea în valoare a caracteristicilor instrumentelor și a potențialului expresiv al tehnicilor aplicate, în contexte diferite
- 2.2. Valorizarea, în contexte variate, a caracteristicilor expresive ale limbajului plastic și decorativ în compoziții și în mediul înconjurător
- 3.1. Explorarea unor modalități alternative de exprimare a ideilor, sentimentelor și mesajelor în diferite domenii artistice
- 3.2. Dezvoltarea de evenimente ce pun în evidență produse artistice creative bazate pe teme plastice



U1

Limbaajul plastic



Analiză de imagine

10

Afișul publicitar

Lecția 1

12-13

Elemente de perspectivă. Reprezentarea punctului și a dreptei în perspectivă

Lecția 2

14-15

Elemente de perspectivă. Reprezentarea suprafeței și a volumului în perspectivă

Lecția 3

16-17

Noțiuni generale de design. Designul grafic

Lecția 4

18-19

Designul de produs

Lecția 5

20-21

Designul ambiental

Aprofundare

22-23

Designul vestimentar*

Recapitulare

24

Evaluare

25

Recapitulăm



Perspectiva este o metodă convențională de transpunere în plan, pe o suprafață bidimensională, a spațiului real, tridimensional. Realizarea perspectivei se poate face prin intermediul desenului (perspectivă liniară) și al culorii (perspectivă cromatică). Perspectiva, ca disciplină consacrată, este aplicată în arhitectură, design și scenografie, pentru proiectarea tridimensională a clădirilor, a obiectelor și a diverselor spații de manifestare artistică.

Tipuri de perspectivă liniară:

- perspectivă cu un punct de fugă;
- perspectivă cu două puncte de fugă;
- perspectivă cu trei puncte de fugă.



Piero della Francesca, *Flagelarea lui Hristos* (cca 1455)



Andrea Pozzo, *Glorificarea Sfântului Ignațiu* (1685-1694) – detaliu, Biserica Sfântul Ignațiu de Loyola, Roma



Giorgio de Chirico, *Muzele tulburătoare* (1924-1925)

Elemente de perspectivă. Reprezentarea punctului și a dreptei în perspectivă



Conexiune

Folosește camera telefonului pentru a fotografia un fragment din realitatea care te înconjoară (de exemplu, o clădire, o stradă sau un peisaj). Repetă exercițiul din diferite unghiuri și distanțe de fotografiere, pentru a constata modul în care perspectiva se schimbă în funcție de poziția și de distanța față de camera fotografică a telefonului.

Cum ar putea fi aplicată perspectiva în compoziția plastică?



Descopăr

- + Perspectiva a avut un rol esențial în evoluția artei, oferind artiștilor o metodă de a reda în lucrările lor imagini iluzorii, care simulează modul în care ochiul uman percepe spațiul real.
- + În perioada Renașterii, mari artiști precum Leonardo da Vinci, Michelangelo Buonarroti, Rafael Sanzio, Albrecht Dürer, Sandro Botticelli, Andrea Mantegna și Piero della Francesca (fig. 1) au folosit perspectiva liniară pentru a crea compoziții complexe, care dau impresia de spațialitate și de profunzime în lucrările de artă.

În pictura murală din secolele XVII și XVIII, elementele arhitecturale pictate fuzionează cu formele concrete de arhitectură, creând senzația că spațiul pictural se extinde în spațiul real.

Artiști precum Michelangelo Merisi da Caravaggio, Rembrandt van Rijn, Peter Paul Rubens sau Andrea Pozzo (fig. 2) au perfecționat tehnicile de perspectivă prin utilizarea multiplelor puncte de fugă, creând impresia unui spațiu vast și profund. De asemenea, în această perioadă, se acordă un interes tot mai mare reprezentării spațiale dinamice, prin aplicarea metodei **perspectivăi accelerate**.

În perioada modernă, un număr tot mai mare de artiști își creează propriile programe artistice. Paul Cézanne, Vincent Van Gogh, Paul Gauguin își realizează lucrările de artă în conformitate cu propria viziune și concepție spațială.

Artiști din perioada suprarealismului precum Salvador Dalí, René Magritte sau Giorgio de Chirico (fig. 3) au folosit perspectiva într-un mod inedit, exagerând sau distorsionând spațiul, pentru a crea scene imaginare ce sfidează logica și aduc în prim-plan visul și subconștientul uman.

Inițiatorii cubismului, Pablo Picasso și Georges Braque, au revoluționat abordarea perspectivei, prin folosirea mai multor puncte de vedere într-o singură imagine. Această modalitate evidențiază fragmentarea spațiului și oferă o perspectivă simultană.

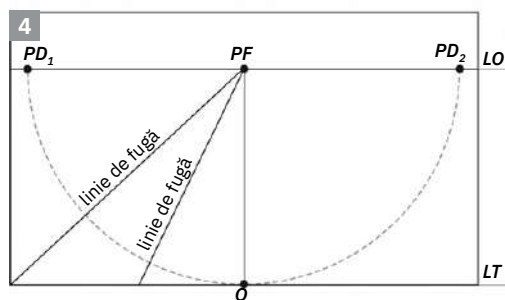
Artiștii contemporani abordează perspective subiective diverse, iar tehnologiile digitale actuale permit noi modalități de exprimare, de la instalații interactive în mediul ambiental la perspective generate de inteligența artificială, oferind alte dimensiuni percepției spațiului în artă.

Elemente de perspectivă

Pentru realizarea spațiului perspectival se trasează o linie orizontală pe foaia de hârtie. Se obține, astfel, **linia de orizont (LO)**. Se fixează un **punct de fugă (PF)** pe linia de orizont. Se stabilește **punctul de vedere (O)** prin trasarea unei perpendiculare din **PF** pe **linia terestră (LT)** – fig. 4. Se pot observa următoarele elemente:

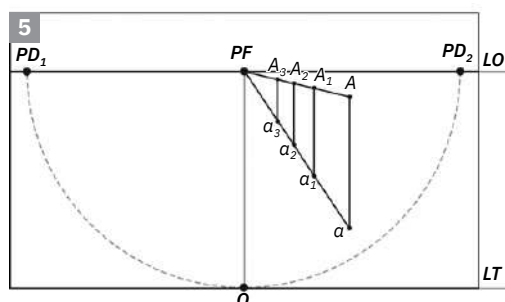
- **linia de orizont (LO):** linia imaginară situată la nivelul ochilor privitorului, care separă planul orizontal, terestru, de planul aerian, al cerului;

- **punctul de fugă (PF):** punctul de pe linia de orizont în care converg liniile de fugă;
- **punctul de vedere (O):** poziția observatorului față de subiect;
- **punctul de distanță (PD):** distanța observatorului față de subiect; se obține prin rabatarea punctului de vedere pe linia de orizont în stânga (PD_1) sau în dreapta (PD_2) punctului de fugă;
- **linii de fugă:** liniile imaginare care converg spre punctul de fugă;
- **linia terestră (LT):** limita inferioară a spațiului vizual, fiind, de obicei, plasată în partea de jos a imaginii.



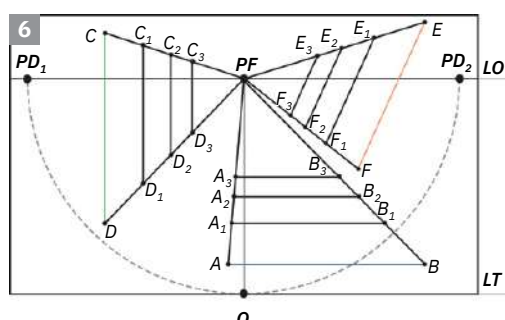
Reprezentarea punctului în perspectivă

În perspectivă, punctul poate fi reprezentat folosind proiecția sa pe planul orizontal al imaginii (planul terestru). Se ia punctul A în spațiul perspectival și proiecția lui (a) pe planul orizontal. Localizarea acestui punct în spațiu se realizează prin raportarea la linia orizontului (LO). Punctul A este cu atât mai depărtat de observator (O), cu cât proiecția sa (a) pe planul orizontal este mai apropiată de linia orizontului (LO) – fig. 5.



Reprezentarea dreptei în perspectivă

Se trasează în spațiul perspectival segmente de dreaptă, în vedere frontală, astfel: orizontal (AB), vertical (CD) și oblic (EF). Din fiecare punct de capăt al dreptelor se trasează linii spre punctul de fugă (PF). Prin trasarea unor linii paralele cu dreptele inițiale, în limita liniilor de fugă, se observă micșorarea acestora, pe măsură ce se depărtează de observator către punctul de fugă (de exemplu, $AB > A_1B_1 > A_2B_2 > A_3B_3$) – fig. 6.



În concluzie, în artele vizuale, perspectiva este fundamentală pentru crearea impresiei de profunzime spațială, oferind artiștilor o metodă de a reprezenta tridimensionalitatea formelor și adâncimea spațiului pe suprafața bidimensională a lucrării de artă.

Aplic

Folosește structura imaginii realizate după modelul de mai sus (fig. 6) și schițează în creion elementele unui peisaj în care adâncimea este sugerată prin micșorarea treptată a formelor. Utilizează linii de fugă și variația dimensiunii obiectelor pentru redarea spațiului și a adâncimii peisajului. Parcurge următoarele etape.

1. Alege un punct de fugă central sau lateral pe linia de orizont.
2. Desenează un drum (cale ferată, stradă) care se îngustează spre punctul de fugă ales.
3. Plasează elemente naturale (copaci, dealuri, case) în perspectivă, micșorându-le treptat pe măsură ce se apropie de punctul de fugă.
4. Adaugă detalii și finalizează lucrarea în funcție de viziunea proprie.

Criterii de evaluare și de autoevaluare

Trasarea corespunzătoare a liniei de orizont și stabilirea punctului de fugă
 Desenarea elementelor în perspectivă
 Realizarea echilibrului vizual al compoziției și unitatea lucrării



Dicționar de artă



perspectivă accelerată – tehnică artistică în care proporțiile sau dimensiunile unui obiect sau ale unui spațiu sunt exagerate în mod deliberat pentru a amplifica senzația de adâncime, apropiere sau distanță în compoziție

Portofoliu



Analiza unei lucrări de artă și a tehnicilor de perspectivă aplicate

Analizează imaginea de mai jos, redactând un text scurt, în care să incluzi următoarele criterii:

- identificarea elementelor de perspectivă;
- observarea tipurilor de perspectivă care pun în valoare adâncimea și sugerează spațiul;
- analiza modului în care aplicarea tehnicilor de perspectivă contribuie la efectul vizual general al lucrării;
- exprimarea opiniilor și a reflecțiilor personale asupra lucrării.



Andrea Mantegna, *Adormirea Maicii Domnului* (1462-1464)

Portofoliul are în vedere colectarea materialelor realizate pe durata întregului an școlar.

Criterii de evaluare și de autoevaluare

- Respectarea temelor, tehnicilor și a cerințelor propuse
- Abordarea personală a compozițiilor realizate
- Finalizarea și calitatea execuției lucrărilor
- Coerența, organizarea și prezentarea estetică a portofoliului

Recapitulez



Perspectiva, descoperită în perioada Renașterii, a făcut posibilă reprezentarea veridică a realității în cadrul imaginii artistice. Bazându-se pe modul în care este văzută lumea în trei dimensiuni, perspectiva folosește punctul unic de vedere al observatorului, conform căruia elementele naturii se micșorează în spațiu pe măsură ce se apropie de orizont. Principiul fundamental al perspectivei liniare constă în convergența dreptelor paralele în puncte situate fie pe linia de orizont, fie deasupra sau sub nivelul acesteia. În arta reprezentării spațiului, se cunosc trei tipuri principale de perspective: **perspectiva cu un punct de fugă** (pentru obiecte observate frontal), **perspectiva cu două puncte de fugă** (pentru obiecte văzute dintr-un unghi) și **perspectiva cu trei puncte de fugă** (pentru vederi extreme, de sus sau de jos).

Elemente de perspectivă. Reprezentarea suprafeței și a volumului în perspectivă



Conexiune



Poziționează-te, consecutiv, în mai multe puncte din spațiul clasei și observă modul în care interiorul și obiectele din el își schimbă aspectul pe măsură ce distanța și unghiul de vedere variază. Modificările de viziune constatate indică faptul că percepția naturală a spațiului și a obiectelor cuprinse în cadrul lui este influențată de un punct de vedere sau de unghiul din care sunt observate.

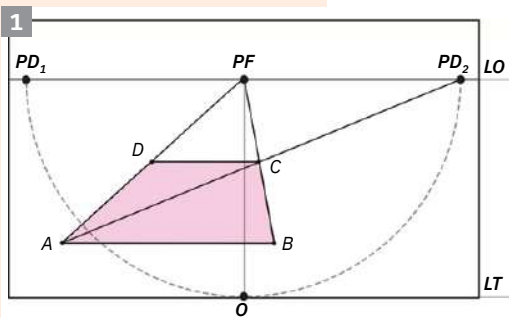


Descopăr

Vizualizarea atentă a spațiului tridimensional – în care formele volumetrice (naturale sau artificiale) se desfășoară – ajută la înțelegerea orientării acestora în spațiu și la redarea suprafețelor lor în perspectivă. Cunoașterea regulilor perspectivei liniare este esențială pentru artiștii plastici (pictori, graficieni sau sculptori), interesați să reproducă cât mai corect realitatea vizuală, dar mai cu seamă pentru specialiștii disciplinelor artelor aplicate (design ambiental, scenografie, arhitectură și urbanism), deoarece ele permit crearea unor proiecte concrete, destinate spațiului public.

Reprezentarea în perspectivă a suprafeței

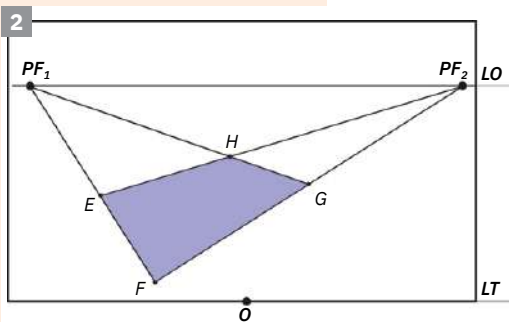
1. Reprezentarea cu un punct de fugă a unei suprafețe, în vedere frontală (pătratul ABCD)



Pietro di Giovanni d'Ambrogio,
Năsterea Sfântului Nicolae
(cca 1435-1440)

În spațiul perspectival se pornește de la un segment de dreaptă (AB), paralel cu linia terestră (LT). Din punctele A și B se duc linii care converg în punctul de fugă (PF). Din A se trasează o linie în punctul de distanță (PD_2), care va intersecta linia de fugă dusă din punctul B . Acest punct de intersecție se notează cu C . Din C se trasează o paralelă la segmentul de dreaptă inițială (AB), care intersectează linia de fugă APF în punctul D , obținându-se pătratul $ABCD$ – fig. 1.

2. Reprezentarea cu două puncte de fugă a unei suprafețe (dreptunghiul EFGH)



Johannes Vermeer, *Concertul*
(cca 1663-1666)

Se stabilesc în spațiul perspectival linia orizontului (LO) și două puncte de fugă, situate la o distanță aleatorie (PF_1, PF_2). Pe linia de fugă trasată spre PF_1 se alege un segment de dreaptă (EF), care va reprezenta lățimea dreptunghiului. Se trasează linii de fugă din punctele E și F în al doilea punct de fugă (PF_2). Se stabilește aleatoriu lungimea dreptunghiului (FG) pe linia trasată din punctul F spre punctul de fugă PF_2 . Din punctul G se trasează o linie de fugă în PF_1 , care va intersecta EPF_2 în punctul H și, astfel, se obține dreptunghiul $EFGH$ – fig. 2.

Reprezentarea în perspectivă a volumului

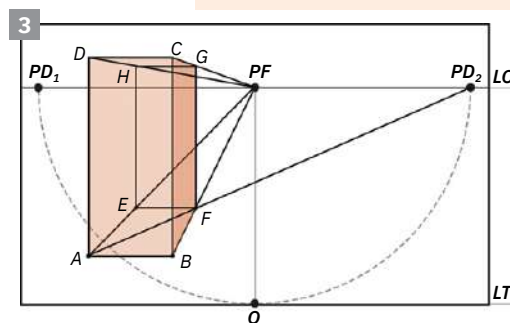
(paralelipipedul dreptunghic $ABCDEFGH$)

1. Reprezentarea cu un punct de fugă

În spațiul perspectival se pornește de la un dreptunghi $ABCD$, văzut frontal, cu lungimea și lățimea fixate la alegere. Din fiecare punct (A , B , C și D) se trasează linii spre punctul de fugă (PF). Se stabilește adâncimea paralelipipedului și se trasează paralele la toate laturile dreptunghiului. Se obține un paralelipiped redat în perspectivă – fig. 3.



Pieter Jansz. Saenredam, *Biserica din Utrecht* (cca 1650)

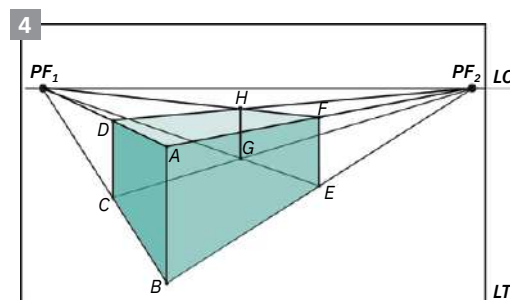


2. Reprezentarea cu două puncte de fugă

Se stabilesc cele două puncte de fugă (PF_1 , PF_2) pe linia de orizont (LO). Se trasează în spațiul perspectival o linie verticală (AB). Extremitățile segmentului de dreaptă (AB) se unesc liniar cu fiecare punct de fugă în parte (PF_1 , PF_2). Se trasează alte două linii verticale (CD , EF) în stânga și în dreapta verticalei AB . Extremitățile acestora se vor uni cu punctele PF_1 și PF_2 . Din intersecția liniilor de fugă se obține cea de-a patra verticală (GH), care încheie reprezentarea paralelipipedului în spațiu – fig. 4.



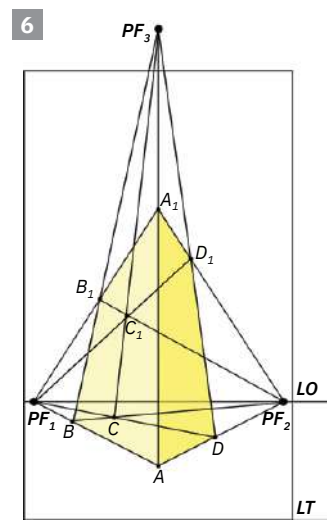
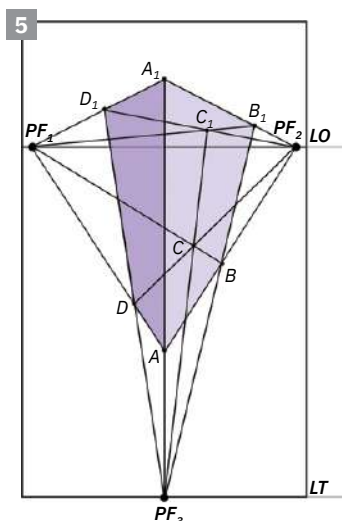
Edward Hopper, *Fereastra hotelului* (1955) – detaliu



3. Reprezentarea cu trei puncte de fugă

În spațiul perspectival, cel de-al treilea punct de fugă se stabilește deasupra liniei de orizont (vedere de jos, de la nivelul solului) sau sub nivelul ei (vedere de sus, panoramică), creându-se iluzia de înălțime și senzația de grandoare a volumelor. Se constată că toate liniile orizontale converg în punctele de fugă de pe linia orizontului, iar cele verticale se unesc în cel de-al treilea punct de fugă (fig. 5, jos).

- Compară figurile 5 și 6, observând poziționarea liniei de orizont în ambele cazuri. Analizează modul în care influențează aceste diferențe percepția asupra imaginilor și descrie efectul vizual pe care îl creează fiecare.
- Observă, apoi discută cu colegii, influența perspectivei cu trei puncte de fugă asupra formelor arhitecturale din fig. 7.



Aplic

Documentează-te despre modul de viață specific unei perioade istorice și schițează o scenă urbană în perspectivă liniară, integrând elemente arhitecturale și de design din acea epocă. Folosește diverse tehnici grafice și picturale, dar și contraste puternice și tonuri variate pentru a accentua spațialitatea și atmosfera dorite. Prezintă lucrarea ta în fața colegilor și explică alegerile făcute, punând accent pe modul în care timpul și spațiul pot fi reprezentate diferit prin intermediul perspectivei.

Criterii de evaluare și de autoevaluare

Criterii de evaluare și de autoevaluare	😊	😐	😞
Aplicarea perspectivei liniare în redarea spațiului tridimensional			
Desenarea în perspectivă a elementelor specifice perioadei istorice alese			
Aplicarea unei cromatice adecvate subiectului ales			
Prezentarea și analizarea lucrărilor			

Portofoliu



Caută, pe internet, lucrarea lui Salvador Dalí, *Portretul lui Mae West care poate fi folosit ca apartament suprarealist*. Realizează o schiță a unui interior, respectând regulile perspectivei. Adaugă elemente neobișnuite sau fantastice, specifice stilului suprarealist, apoi atașează schița la portofoliu.

Noțiuni generale de design.

Designul grafic

Recapituluz



Preocuparea umană pentru frumos și pentru latura estetică a vieții cotidiene s-a manifestat încă din cele mai vechi timpuri, reflectându-se în decorarea spațiilor de locuit, a veșmintelor și a obiectelor utilizate sau de podoabă. Dincolo de calitatea lor ornamentală, intervențiile grafice sau de pictură, încărcate cu sensuri simbolice, au servit și drept mijloace de comunicare. Aceasta denotă capacitatea naturală a oamenilor de a folosi reprezentări vizuale pentru a transmite mesaje complexe. Tripla relație, apărută firească, între utilitatea, frumusețea și semnificația spirituală a artefactelor primitive a pus bazele culturii și civilizației umane.



Tom Dixon,
Lămpi cu pendul metalic



Masahiro Mori, *Căni cu coarne*
(1973)

Știi că?



Prima carte tipărită din Europa este *Biblia* lui Johannes Gutenberg, în jurul anului 1455. Aceasta a revoluționat tipografia prin inventarea presei cu litere mobile.



Conexiune

Observă obiectele uzuale din jurul tău. Ce părere ai despre funcționalitatea și aspectul lor? Identifică trei elemente de design ale unuia dintre obiectele cercetate. Notează-ți opinia în caietul de clasă și compară observațiile tale cu cele ale colegiei sau ale colegului de bancă.



Descopăr

În perioada actuală, domeniul artistic al designului este implicat în procesul de creare a soluțiilor estetice și funcționale, menite să satisfacă gradul de confort al omului contemporan și să crească standardul lui de cultură și de civilizație. Datorită nivelului tehnologic ridicat, designul se regăsește în toate ramurile economice de fabricare atât a produselor de lux, cât și a produselor de larg consum.

Designul, înțeles ca disciplină inovativă, este destinat conceperii, proiectării și realizării de noi bunuri materiale, de servicii economice și de sisteme instituționale publice. Ramurile principale ale acestei discipline, situate la limita dintre artă și știință, sunt: **designul de autor** (pentru specializările în modă și în amenajarea spațiului ambiental), **designul de produs** (consacrat producerii obiectelor industriale), **designul grafic** (dedicat tehnicii de marketing) și **designul de strategie** (aplicat planurilor economice, culturale și socio-politice, pentru protecția mediului natural etc.).

Având pregătire tehnică și artistică, designerii caută să îmbine armonios aspectul vizual cu funcționalitatea practică și cu scopul mediatic al produsului de design pe care îl creează. Ei acordă o atenție sporită relației de interdependență dintre forma estetică și funcția utilitară sau publicitară a respectivului produs. Astfel, conform regulilor de bază ale designului, rezultă: forma trebuie să fie adaptată la funcție, funcția trebuie să răspundă unei nevoi precise, iar forma, utilă și funcțională în același timp, trebuie să fie frumoasă.

Designul grafic

⊕ Premisele moderne ale designului grafic s-au conturat la începutul secolului al XX-lea. Odată cu progresele tehnologice din epoca revoluției industriale s-au dezvoltat instrumente specializate (presa tipografică, mașini de tăiat și perforat etc.), care au influențat evoluția ulterioară a designului grafic.

În 1903 a fost fondată prima agenție de design grafic, cunoscută sub numele de Wiener Werkstätte (*Atelierul vienez*), care a reunit artiști vizuali, arhitecți, pictori și designeri grafici din prima generație. Beneficiul designului grafic, ca specialitate esențială în dezvoltarea pieței economice și a spațiului public, a fost recunoscut de timpuriu, realizările în acest domeniu deschizând calea pentru stilul Bauhaus. Promovând funcționalitatea, minimalismul și accesibilitatea creațiilor de design, **Bauhaus** a devenit rapid o mișcare influentă în designul, în arhitectura și în artele plastice moderne, cu un impact major asupra esteticii și a principiilor designului contemporan.

Începând cu anul 1950, progresele realizate în tehnologie au schimbat complet modul de comunicare vizuală și de concepere a designului. Computerul, internetul și rețelele sociale au devenit pilonii principali ai transformării, oferind noi resurse și instrumente pentru experimentare și inovație în domeniul designului grafic.

⊕ **Tipuri de design grafic**

- **Designul de identitate vizuală** este folosit în mediul de afaceri și se ocupă de elementele vizuale ale identității de marcă (*brand*): logo, cromatică, tipografie (cărți de vizită, articole de papetărie).
- **Designul de publicitate** este asociat afișelor, panourilor publicitare, bannerelor, broșurilor, pliantelor, reclamelor (tipărite și digitale), imaginilor pentru site-uri și bloguri. Companiile folosesc designul grafic pentru a-și promova eficient produsele, pentru

Noțiuni generale de design. Designul grafic

a-și transmite mesajul către publicul-țintă și pentru a-l influența în procesul de luare a deciziilor.

- **Designul editorial** se referă la designul de carte, coperte de carte, reviste, benzi desenate, ziare și cataloage, inclusiv publicarea acestora în variantă digitală.
- **Designul pentru ambalaje** este un instrument de marketing, care promovează identitatea unei mărci și transmite un mesaj potențialului client.
- **Designul de semnalistică în spațiul public** include realizarea semnalelor vizuale sau grafice în mediul urban și în locurile accesibile publicului larg, precum: indicatoare, semne, panouri de informare, reclame stradale etc.

Afișul

Afișul, în forma sa modernă, a început să se dezvolte după anul 1860, odată cu progresele din domeniul graficii și al fotografiei. Provenind inițial din Franța, acesta este utilizat pentru promovarea unor produse comerciale sau a unor spectacole de teatru. Ilustrația primelor afișe a fost realizată numai în tonuri de alb-negru și nu conținea nicio dată text. Procedeele au fost schimbate de Jules Chéret, care a folosit culori luminoase și forme simplificate, îmbinând ilustrația și textul, pentru afișarea clară a mesajului dorit.

În anii 1900, afișul a fost influențat de particularitățile stilistice ale curentului **Art Nouveau**. Reprezentative pentru stilul decorativ sunt afișele create de Alphonse Mucha pentru promovarea unor produse și posterele lui Henri de Toulouse-Lautrec, care ilustrează viața mondenă a sălilor de spectacol și a cafenelelor din Paris.

În secolul al XX-lea, într-o societate din ce în ce mai industrializată, designul afișului se simplifică, influențat de curente artistice – precum: **cubismul, futurismul și suprarealismul** – și de grupările **De Stijl, Bauhaus și constructivism**.

În perioada contemporană, computerul facilitează crearea imaginilor și a textelor prin software-uri avansate, care permit realizarea unor compoziții grafice complexe. Totodată, internetul și rețelele sociale au extins aria de vizibilitate și de distribuție a acestora, transformând designul grafic într-un element necesar în comunicarea digitală.

În concluzie, designul grafic are un impact profund în viața cotidiană, influențând modul în care percepem și interacționăm cu informația vizuală. Fiecare tip de design grafic contribuie la îmbunătățirea experienței vizuale și stabilește o conexiune între idei, produse și utilizatori.



Aplic

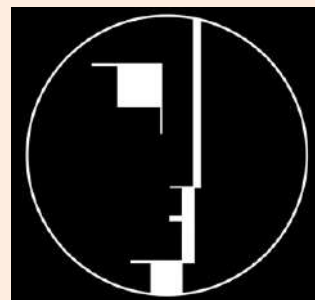
Realizează un afiș prin care să promovezi un eveniment școlar, cum ar fi un bal, o piesă de teatru, un concurs sportiv sau o expoziție de artă. Lucrează pe suport de hârtie (în format A3), folosind creioane și markere, sau pe suport digital, într-un program grafic. Afișul tău publicitar trebuie să conțină o imagine ilustrativă și un text, care să cuprindă: data și ora, locul de desfășurare, denumirea evenimentului, organizatorul și un mesaj scurt de atragere a atenției. Afișul trebuie să fie atractiv, să comunice informațiile clar și să îți convingă colegii să participe la eveniment.

Criterii de evaluare și de autoevaluare

Criterii de evaluare și de autoevaluare	😊	😐	😞
Schițarea unei imagini sugestive			
Folosirea unei cromatice adecvate evenimentului			
Alegerea caracterului de literă și stabilirea cuprinsului textului			
Finalizarea și unitatea lucrării			



Johannes Ilmari Auerbach,
Design pentru logoul Bauhaus
(1919)



Oskar Schlemmer, Design
pentru logoul Bauhaus (1922)



Alphonse Mucha, Afiș publicitar
pentru o marcă de biscuiți (1897)



Henri de Toulouse-Lautrec,
Afiș pentru reprezentația lui
Jane Avril (1904)



Donald Brun, O pastilă
analgetică într-un flacon (1950)

Portofoliu

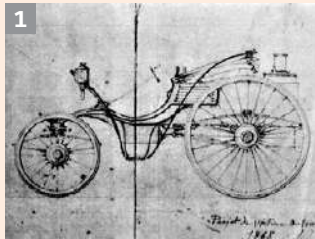


Coleționează, în portofoliu sau într-un folder din calculatorul tău personal, afișele de la spectacolele la care vei participa pe parcursul anului școlar curent (teatru, film, concert etc.).

Recapitulerez



Domeniul artistic al designului implică un proces complex de creare a soluțiilor vizuale și funcționale, destinat **conceperii, proiectării și realizării** produselor industriale, grafice sau vestimentare, a spațiilor ambientale, precum și a încorporării designului în mediul virtual. Designerii trebuie să acorde o atenție sporită **formeii, funcționalității și esteticii**, astfel încât ceea ce creează să fie, concomitent, frumos și funcțional.



1 Arthur Constantin Krebs, Proiect pentru un automobil (1868)



2 Gottlieb Daimler și Wilhelm Maybach, Trăsură motorizată Daimler (1886)



3 Automobil personalizat după indicațiile designerului Robert Loewy (1956)



6 Le Corbusier, Fotoliul LC2 (1928)



7 Josef Albers, Fotoliu (cca 1927-1929)

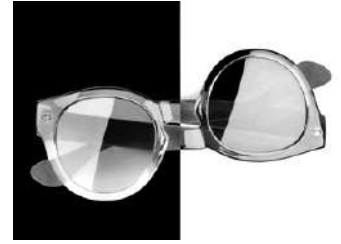


8 Marcel Breuer, Scaunul Wassily – model B3 (1925)



Conexiune

Observă imaginea alăturată. Identifică erorile de proiectare, apoi realizează o schiță rapidă a unei perechi de ochelari care pot fi utilizați eficient. Cum crezi că ar fi afectată viața zilnică, dacă obiectele pe care le folosim nu ar fi realizate corect din punct de vedere funcțional?



Descopăr

Designul de produs

Designul de produs este specializat în proiectarea produselor care urmează a fi fabricate în serie, cu mijloace industriale. Acesta se mai numește și **design industrial**.

Designerii din această ramură efectuează servicii de proiectare tehnico-artistică și creează modele originale pentru diverse domenii industriale, în care se produc bunuri materiale, de la obiectele cele mai simple și uzuale la cele mai complicate echipamente de comunicații și transporturi (fig. 1-3).

La sfârșitul secolului al XIX-lea, termenii *industrie* și *design* au fost pentru prima dată asociați, definind un domeniu nou de activitate, care avea scopul de a pune în concordanță aspectul estetic cu funcționalitatea produselor de consum. Revoluția industrială a avut un rol semnificativ în popularizarea designului de produs. Aceasta a permis producerea unor obiecte de uz cotidian atractive, variate și accesibile unui public larg de consumatori.

Designul industrial a urmărit îmbunătățirea performanțelor funcționale, concomitent cu mărirea impactului estetic al produselor de consum, și a contribuit la creșterea competitivității acestora pe piețele economice.

Unul dintre pionierii acestui domeniu a fost Peter Behrens (fig. 4, 5), considerat primul designer de produs din istorie. Behrens a introdus, în 1907, conceptul de *identitate corporativă* unitară și a creat, integral, linia de produse cu un design uniform, logoul mărcii și cataloagele de publicitate ale produselor.

Designul industrial urmărește îmbunătățirea aspectelor funcționale și estetice ale unui produs și contribuie la creșterea performanțelor, a calității și a caracteristicilor produsului, la optimizarea influenței afective a produselor noi, precum și la creșterea competitivității acestora pe piața internă și internațională.

⊕ Evoluția designului de produs a fost strâns legată de mișcările artistice din prima jumătate a secolului al XX-lea. Curente din avangarda europeană (de exemplu, cubismul, purismul, abstracționismul și constructivismul) au influențat estetica formelor industriale prin promovarea purității expresiei geometrice. Dintre cei mai cunoscuți artiști, care au fundamentat designul modern atât prin activitatea lor practică de creatori, cât și prin cea teoretică de pedagogi, se numără: Charles-Édouard Jeanneret-Gris, cunoscut sub pseudonimul Le Corbusier (fig. 6), Josef Albers (fig. 7) și Marcel Lajos Breuer (fig. 8).



4 Peter Behrens, Design obiect utilitar (1908) – ventilator



5 Peter Behrens, Design obiect utilitar (1909) – fierbător de apă

În epoca postmodernă, corespunzătoare celei de-a doua jumătăți a secolului al XX-lea, pe măsură ce tehnologia calculatoarelor a pătruns în procesul de proiectare și de fabricare, a avut loc diversificarea și optimizarea producției industriale.

Designul de produs contemporan, așa cum este el definit în prezent, depășește sectorul obiectului *util și plăcut* și intră în domeniul obiectului *inteligent*, care integrează, pe lângă exigențe estetice, și cerințe tehnologice. Prin încorporarea programelor informatice, produsul industrial trebuie să corespundă unui înalt grad de eficiență, executând mai multe sarcini utile, și să îndeplinească un standard riguros de funcționare, în condiții de maximă siguranță.

Etapele procesului de creație a unui produs de design industrial sunt: **schița inițială, proiectul detaliat, realizarea machetei și finalizarea prototipului.**

Obiectivul acestui tip de design constă în realizarea unor produse: **rentabile** atât în procesul de fabricație, cât și în cel de distribuție; **accesibile** din perspectiva prețului; **practice** în utilizare și ușor de întreținut sau de reparat; **sigure și confortabile** pentru utilizatori; **estetice** din punct de vedere vizual, pentru a captiva potențialul cumpărător.



Designul de ambalaj

Ambalajul reprezintă învelișul exterior al unui produs destinat comercializării, având scopul de a atrage atenția cumpărătorului și de a transmite informații esențiale despre produs.

Elementele componente ale designului de ambalaj

- 1. Forma ambalajului** atrage atenția consumatorului și influențează decizia acestuia de cumpărare.
- 2. Culoarea** evocă emoții și comunică anumite mesaje: culoarea caldă atrage atenția și interesul privitorului, în timp ce culoarea rece transmite calm și serenitate.
- 3. Grafica sau ilustrația ambalajului** creează impact vizual și contribuie la transmiterea mesajului. Trebuie să fie relevantă pentru produs și să se adreseze unui public-țintă.
- 4. Imprimat pe ambalaj, textul de prezentare**, prin stilul și dimensiunea fontului de literă alese, trebuie să fie clar și ușor de citit.

Ambalajul îndeplinește mai multe **funcții**: **protecția produsului** – asigură integritatea produsului și previne deteriorarea acestuia; **facilitarea transportului** și a **depozitării** – optimizează spațiul de depozitare și eficientizează transportul; **informarea consumatorului** – oferă informații despre conținutul produsului, instrucțiunile de utilizare și termenele lui de valabilitate sau de garanție; **promovarea** – atrage atenția consumatorului și accentuează calitățile caracteristice ale produsului.




În concluzie, designul de produs și cel al ambalajului sunt componente esențiale în strategia de marketing și dezvoltare a oricărei mărci comerciale. Creatorii specializați în aceste tipuri înnoitoare de design influențează decizia consumatorilor prin ergonomia produselor și contribuie la succesul acestora pe piața comercială.



Aplic

Caută, accesând internetul, diverse ambalaje pentru torturi, apoi realizează unul special pentru un tort aniversar, ținând cont de forme, dimensiuni și detalii de design. Folosește o bucată de carton pentru a decupa părțile necesare ambalajului. Asamblează-le și decorează ambalajul cu forme florale sau geometrice din hârtie colorată pentru a crea un design atrăgător. Utilizează markere și culori acrilice pentru o ilustrare cât mai sugestivă și pentru a adăuga detalii, cum ar fi logoul produsului, informații despre produs etc.

Criteria de evaluare și de autoevaluare

			
Alegerea formei și dimensiunii potrivite produsului			
Asamblarea ambalajului			
Folosirea unei cromatice adecvate produsului			
Aplicarea detaliilor și finalizarea lucrării			



Dictionar de artă



ergonomie – planificarea, proiectarea și evaluarea obiectelor, astfel încât acestea să fie compatibile cu cerințele și cu abilitățile oamenilor

Portofoliu



Surprinde fotografic ambalajul realizat și adaugă imaginea imprimată la portofoliu.

Recapituluz



Oricare dintre obiectele cu care interacționezi zilnic în casă, la școală sau în spațiile publice este rezultatul unui proces de concepere, proiectare și de realizare practică. Designul unui obiect încorporează atât exigențe artistice, cât și cerințe științifice avansate, fiind necesară o înțelegere integrală a materialelor, a proceselor de fabricație și a inovațiilor tehnologice. Pe lângă importanța atributelor **estetice**, fiecare produs trebuie să îndeplinească standarde riguroase de **funcționalitate**, **siguranță** și **eficiență**. Designul de produs este în continuă schimbare și evoluție, pentru a ține pasul cu progresele rapide ale tehnologiei, cu tendințele culturale și cu transformările socioeconomice.



Atelier, Universitatea de Arte și Design din Ontario (1889-1900)



Conexiune



Observă grădinile din cele două imagini și notează impresiile și starea de spirit pe care ți le evocă fiecare. În care dintre acestea te-ai simți mai confortabil? De ce?

Cum influențează organizarea spațiului percepția ta despre fiecare grădină? Ce tip de activități ai vedea desfășurându-se în perimetrul acestor grădini?



Imaginează-ți și schițează rapid o grădină, în care să combini armonios genul de organizare peisagistică strictă, ordonată prin structuri geometrice și elemente dispuse simetric, cu genul de amenajare liberă, caracterizată prin zone asimetrice de vegetație spontană și străbătute de alei sinuoase.

Observă cum este organizat spațiul din jurul tău (sala de clasă, curtea școlii, piața urbană, parcul etc.). Descoperă elemente de design care fac locul funcțional, confortabil sau plăcut și remarcă modul în care fiecare detaliu influențează, pe de o parte, percepția ta, iar pe de altă parte, utilitatea spațiului.



Descopăr



Preocuparea omului pentru frumusețea mediului în care trăiește se regăsește în calitatea vieții lui. Spațiul interior sau exterior, public sau privat, amenajat conform unor criterii de utilitate și de ambianță estetică, se numește **spațiu ambiental**. O combinație armonioasă de formă, culoare, textură și funcționalitate poate îmbunătăți atmosfera unui spațiu ambiental, făcându-l, simultan, atractiv și practic.

▷ **Designul ambiental** reprezintă arta și știința de a crea, de a concepe și de a proiecta, de a renova sau de a reabilita diferite spații construite sau amenajate, destinate diverselor activități umane. Limbajul vizual al designului ambiental include toate elementele care contribuie la estetica unui spațiu: **forma**, **culoarea**, **textura** și **lumina**. Fiecare dintre aceste elemente are semnificații și funcții proprii, iar modul în care sunt îmbinate definește particularitatea și ambianța unui spațiu.

Principiile designului ambiental

- 1. Echilibrul** vizează o dispunere armonioasă a elementelor într-un spațiu, astfel încât să creeze impresia de stabilitate.
- 2. Ritmul** introduce efectul de mișcare vizuală, prin repetarea unor elemente, cum ar fi culorile, formele sau texturile, ceea ce ajută la crearea unui flux vizual coerent.
- 3. Centrul de interes** servește drept punct focal, fiind utilizat pentru a capta atenția privitorului. Acesta poate fi o piesă de mobilier, o fereastră sau un obiect decorativ spre care se îndreaptă instinctiv privirea.
- 4. Proporția** se referă la relația dintre mărimea, întinderea și cantitatea diferitelor elemente dintr-un spațiu. Ea poate fi principala sursă de echilibru și de concordanță între elementele unui ansamblu ambiental. Proporțiile corecte contribuie la fluența vizuală și la utilizarea eficientă a spațiului.
- 5. Unitatea** este principiul care asigură coeziunea tuturor elementelor dintr-un spațiu, redând, astfel, o atmosferă echilibrată și armonioasă.

Istoria designului ambiental este strâns legată de evoluția și de transformările sociale, economice și culturale care au influențat, de-a lungul timpului, toate domeniile artistice.