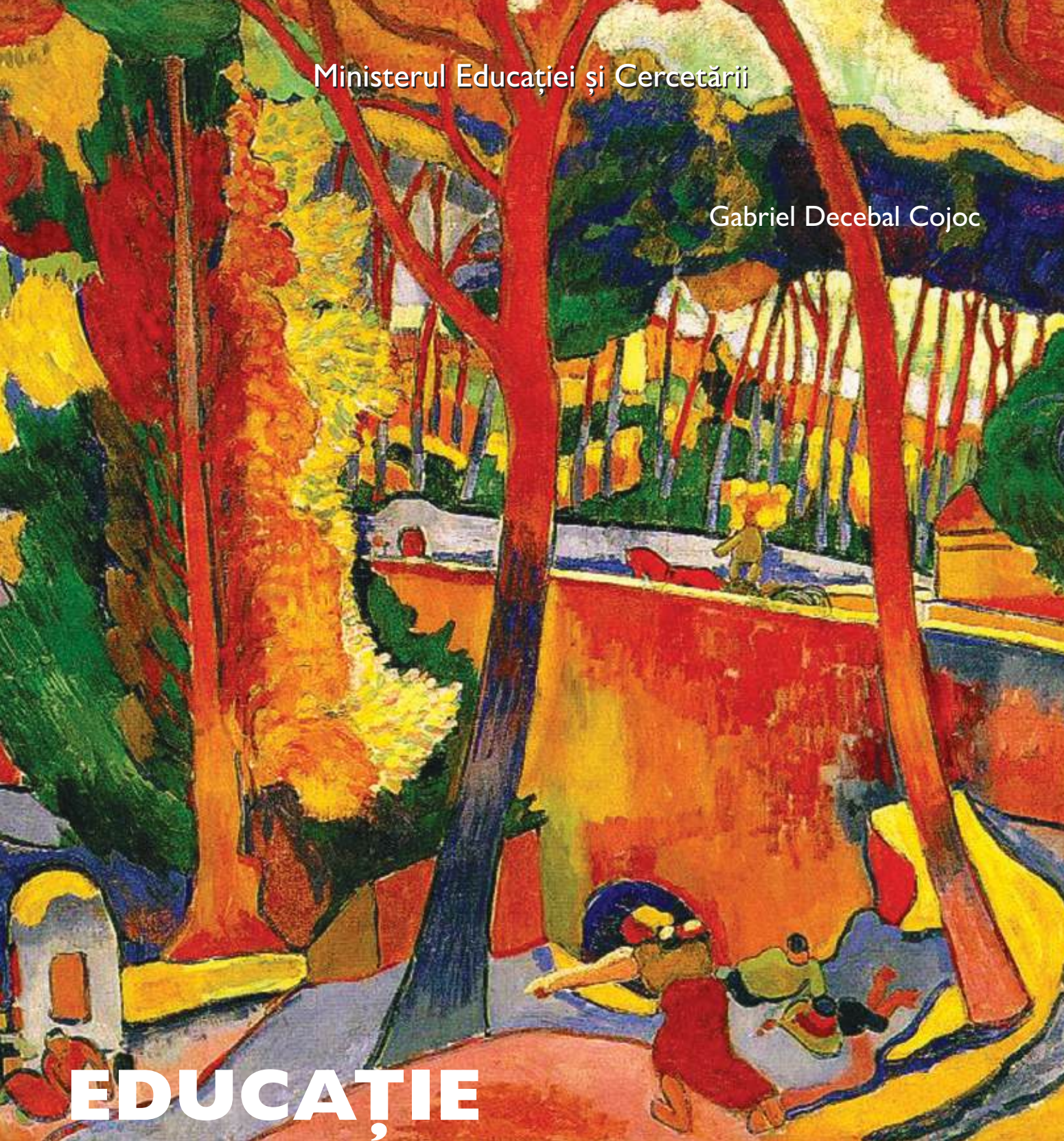




Ministerul Educației și Cercetării

Gabriel Decebal Cojoc

EDUCAȚIE

VIZUALĂ

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

Acest manual este proprietatea Ministerului Educației și Cercetării.

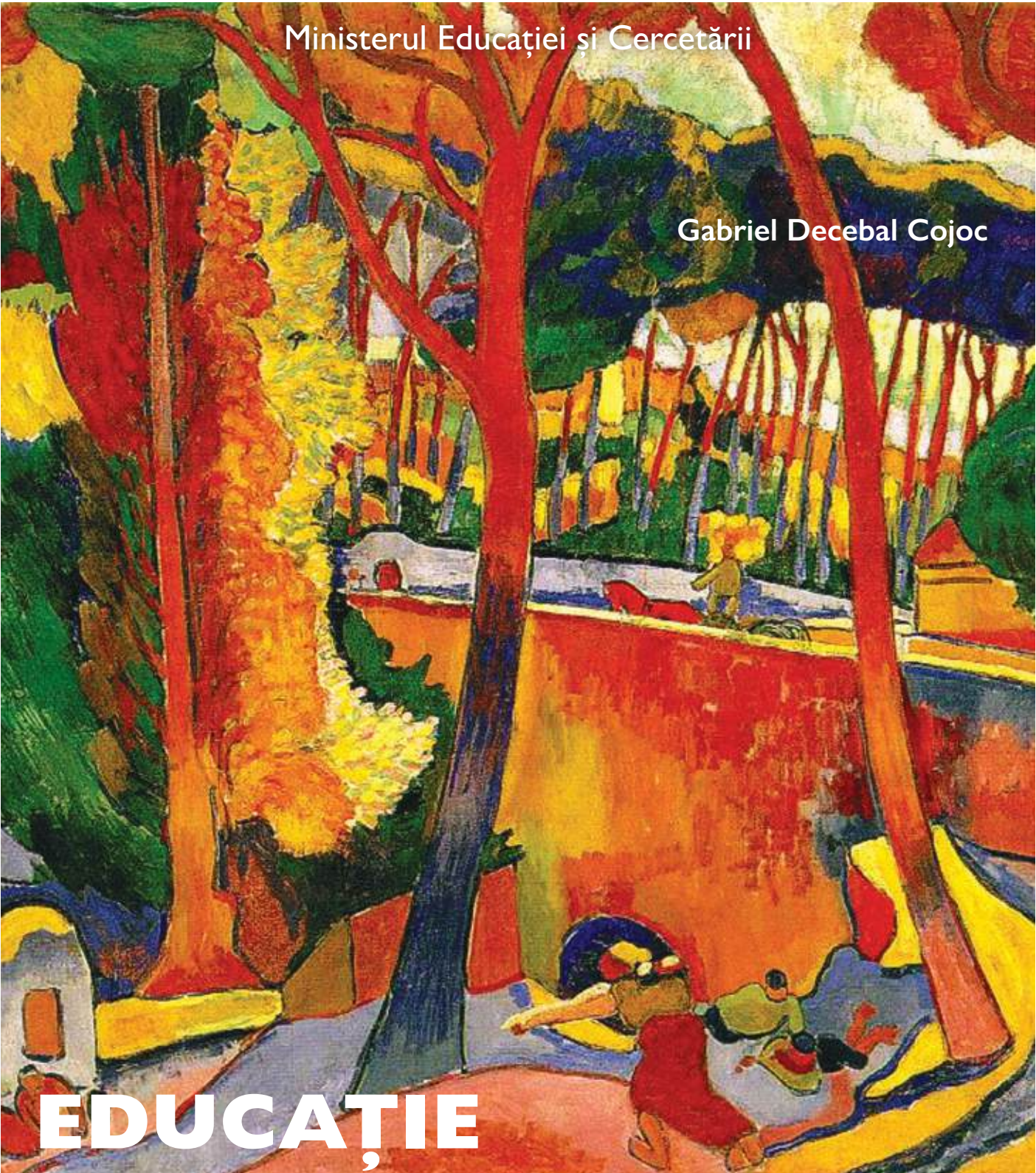
Acest proiect de manual școlar este realizat în conformitate cu Programa școlară aprobată prin Ordinul ministrului educației și cercetării nr. 6930/19.12.2025.

Numărul de telefon 119 – număr unic de telefon la nivel național pentru cazurile de abuz împotriva copiilor

Numărul de telefon 116.111 – număr de asistență pentru copii, în conformitate cu Legea nr. 272/2004 privind protecția și promovarea drepturilor copilului, republicată, cu modificările și completările ulterioare.

Ministerul Educației și Cercetării

Gabriel Decebal Cojoc



EDUCAȚIE

VIZUALĂ

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

Manualul școlar a fost aprobat de Ministerul Educației și Cercetării prin Ordinul de ministru nr. _____.

Manualul este distribuit elevilor în mod gratuit, atât în format tipărit, cât și în format digital, și este transmisibil timp de opt ani școlari, începând din anul școlar 2026 – 2027.

Inspectoratul Școlar _____

Școala/Colegiul/Liceul _____

ACEST MANUAL A FOST FOLOSIT DE:

Anul	Numele elevului	Clasa	Anul școlar	Aspectul manualului*	
				la primire	la predare
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					

* Pentru precizarea aspectului manualului se va folosi unul dintre următorii termeni: *nou, bun, îngrijit, neîngrijit, deteriorat*.

- Cadrele didactice vor verifica dacă informațiile înscrise în tabelul de mai sus sunt corecte.
- Elevii nu vor face niciun fel de însemnări pe manual.

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României
COJOC, GABRIEL DECEBAL

Educație vizuală : Trunchi comun (TC), toate filierele, profilurile
și specializările/calificările profesionale – clasa a IX-a /
Gabriel Decebal Cojoc. - București : Booklet, 2026
ISBN 978-630-347-301-7

Referenți științifici:	Lect. univ. dr. Gabriela Voicu, Universitatea Națională de Arte din București Prof. arh. Ulariu Gabriel, Colegiul Național „Școala Centrală” București
Redactor-șef:	Bogdan Nicolai
Redactare:	Alexandra Rotaru
Corectură:	Dorina Lipan
Copertă:	Mihaela Cojoc
Grafică și DTP:	Mihaela Cojoc
Montaj video:	Quartz Film Studio
Digital:	Booklet
Credite foto și video:	Adobe Stock; Wikimedia Commons (domeniu public); flickr; wikiart; depositphoto.ro, imagine copertă: reproducerea tabloului L'Estaque, André Derain, 1905-1906, wikiart;
Voce/interpretare:	Ramona Hilohe



Pentru comenzi:
tel.: 021.430.30.95/021.440.10.02
e-mail: comenzi@booklet.ro
site: www.booklet.ro

CUPRINS

Competențe generale și specifice	3	Studiu de caz – Comparatie între o bandă desenată și lucrările lui Roy Lichtenstein	43
Ghid de utilizare a manualului digital	4	Aplicație digitală – Îmbinarea desenului tradițional cu desenul digital	43
Recapitulare și evaluare inițială	5	Recapitulare și evaluare	45
UNITATEA 1 – Artă și reprezentare	6	UNITATEA 4 – Artă și inovație	46
1.1. Sintaxa plastică a imaginii bidimensionale	6	4.1. Fotografia	46
1.2. Semiologia și decodificarea imaginii plane	10	4.2. Arta video. Divertisment digital și new media	50
Analiză plastică – Decodificarea imaginii plane aplicată pe o pictură	13	4.3 Designul	54
Investigație – decodificarea unei imagini	14	Aplicație digitală – Designul vizual și digital al unei aplicații sau al unui site	53
1.3. Domenii tradiționale de manifestare a reprezentărilor bidimensionale	15	Proiect – Redesignul unui produs	57
Studiu de caz – Analiză comparativă	18	Recapitulare și evaluare	59
Recapitulare și evaluare	19		
UNITATEA 2 – Artă și tehnică	20	UNITATEA 5 – Artă și comunitate	60
2.1. Fundamente tehnice ale imaginii bidimensionale	20	5.1. Patrimoniul cultural artistic mobil și imobil	60
2.2. Multiplicarea imaginii plane. Tehnici de gravură și imprimare	22	Studiu de caz – Jurnalul unui obiect	61
2.3. Tehnici bidimensionale aplicate	24	Investigație – Patrimoniul cultural local	62
Recapitulare și evaluare	27	Proiect – Adoptă un monument	62
UNITATEA 3 – Artă și mentalitate	28	5.2. Marketing cultural	64
3.1. Spațiul bidimensional din Preistorie la baroc	28	Proiect – Strategie de promovare	64
3.2. Spațiul bidimensional: „-ISME”	32	Aplicație digitală – Poster în trei culori	65
3.3. Spațiul bidimensional modern și contemporan	41	Recapitulare și evaluare	66
		Recapitulare și evaluare finală	67
		Anexă – fișe de observare a activității individuale și de grup	68

COMPETENȚE GENERALE ȘI SPECIFICE

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. Exprimarea 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 și ale altora, prin criterii de compoziție, expresivitate și mesaj

GHID DE UTILIZARE A MANUALULUI DIGITAL

Manualul digital reproduce integral versiunea tipărită, la care se adaugă diferite activități multimedia interactive de învățare (AMII). Astfel, elevii vor putea să acceseze elemente grafice, să urmărească videoclipuri, să rezolve exerciții interactive și să navigheze prin manual.

Simboluri:



1. Elemente grafice (AMII statice):

imagini, informații și activități suplimentare



2. Elemente video (AMII animate):

videoclipuri cu informații și activități suplimentare, curiozități



3. Exerciții interactive (AMII interactive):

exerciții de alegere multiplă, de tip adevărat sau fals, de asociere, de completare etc.

Cum se folosește manualul digital?

1. Meniul superior



Mărire/micșorare – se mărește sau se micșorează fereastra.



Pagina următoare – se accesează pagina următoare paginii curente.



Căutare – pot fi efectuate căutări în manualul digital după cuvinte-cheie.



Salt la ultima pagină – se accesează ultima pagină a manualului digital.



Cuprins – deschide cuprinsul manualului digital.



Adnotări – deschide o galerie de instrumente, cu funcții diferite, ce permit operații în timp real: sublinieri, adnotări, încercuiri, demarcări, mascări, evidențieri etc.



Înapoi la prima pagină – se revine la prima pagină a manualului digital.



Tipărește pagini din manualul digital.



Pagina anterioară – se accesează pagina anterioară paginii curente.



Indicații – se accesează ecranul cu indicații.

2. Ajutor în rezolvarea exercițiilor interactive (AMII interactive):

Deschide exercițiul interactiv dând click pe . Citește cerința, apoi utilizează mouse-ul și/sau tastatura pentru a rezolva exercițiile conform instrucțiunilor. Apasă butonul **Verifică** pentru a vedea dacă ai ales corect. Pentru toate tipurile de exerciții apare în cazul răspunsului corect și în cazul răspunsului greșit. Pentru a relua rezolvarea exercițiului, apasă butonul **Mai încercă** sau reîncarcă pagina.

3. Ajutor în accesarea elementelor video (AMII animate):

Apasă butonul pentru a deschide videoclipul. Butonul **Play (Vizualizare)** este localizat pe bara de jos a ferestrei, alături de **Volum** și de opțiunea **Afișare completă** pe ecran. Pentru a opri temporar videoclipul, apasă butonul **Pauză**, de pe bara de jos a ferestrei. Pentru a închide videoclipul, apasă butonul din colțul din dreapta sus al ferestrei.

4. Ajutor în accesarea elementelor grafice (AMII statice):

Apasă butonul . Imaginea se va deschide într-o fereastră nouă. Apasă butonul din colțul din dreapta sus, pentru a închide imaginea.

RECAPITULARE ÎNIIĂLĂ

În clasa a VIII-a ai studiat limbajul plastic, legile perspectivei liniare, designul grafic, de produs sau ambiental, tehnici variate, precum grafică, fotografie și modelare computerizată 3D. Prin studiul naturii statice, în creion și culoare, ai organizat elementele în spațiul plastic și ai redat lumina, textura și volumul obiectelor. Ai ilustrat proporțiile corpului, varietatea tipurilor umane și expresivitatea emoțiilor. Ai descoperit evoluția reprezentării grafice și cromatice, a curentelor artistice și cum a spt arta contemporană toate tiparele imaginii.

Elementele limbajului plastic: punctul, linia, pata, forma, culoarea, valoarea, textura.

Perspectiva – transpunerea pe o suprafață bidimensională a spațiului real, tridimensional.

Elemente de perspectivă: linie de orizont, punct de fugă, punct de vedere, punct de distanță, linia terestră, linie de fugă.

Designul – conceperea, proiectarea și realizarea obiectelor (design grafic, de produs), amenajarea spațiilor (design ambiental), urmărind, simultan, estetica și utilitatea acestora.

Tehnici de reprezentare grafică: creion, colaj, gravură, cărbune, pastel, marker, grafică digitală.

Artele textile – tapiseria, broderia și imprimeul. **Tehnici:** țesere, împletire, cusătură, ștanțare, serigrafie, vopsire selectivă.

EVALUARE ÎNIIĂLĂ

Se acordă 10 puncte din oficiu.

1. Alege varianta corectă de răspuns.

20 p.

A. Linia orizontului, în cadrul unui desen în perspectivă liniară, reprezintă:

- a. linia de bază pe care sunt așezate toate obiectele din compoziție;
- b.** linia imaginară care corespunde cu nivelul ochilor privitorului;
- c. linia verticală care împarte desenul în două jumătăți egale.

B. Crearea logourilor, afșelor și a materialelor tipărite aparține de:

- a. designul de produs;
- b.** designul grafic;
- c. designul ambiental.

C. În pictură, contrastul dintre lumină și umbră se numește:

- a. contrast cald-rece;
- b.** contrast de calitate;
- c. contrast clarobscur.

D. Proporția clasică a corpului uman – raportul între înălțimea capului și talie – este:

- a. 1/11;
- b.** 1/2;
- c. 1/8;
- d. 1/20.

2. Completează spațiile libere cu termenii potriviți:

20 p.

Culorile primare (fundamentale) sunt: roșu, galben și albastru. Prin amestecul a două culori primare obținem o culoare _____. Dacă amestecăm roșu și galben, obținem _____. Culorile _____ sunt perechi de culori, opuse pe cercul cromatic, care se pun în valoare reciproc. Complementara culorii albastru este _____. Nonculorile sunt _____ și _____.

3. Numește trei genuri majore ale picturii (teme ale compoziției plastice figurative). Exemplu: peisaj 10 p.

4. Notează două tipuri de încadratură în fotografie. 20 p.

5. Analizează lucrarea *Compoziție VIII* a lui Vasily Kandinsky. 20 p.

Indicație de rezolvare: Vei identifica tipul de compoziție și elementele de limbaj plastic.



Vasily Kandinsky, *Compoziție VIII*, 1923

- 1.1. Sintaxa plastică a imaginii bidimensionale
- 1.2. Semiologia și decodificarea imaginii plane
- 1.3. Domenii tradiționale de manifestare a reprezentărilor bidimensionale



Fig. 1. Claude Monet,
Băi la La Grenouillère, 1869



RELAȚII CROMATICE

- **Contrastul cromatic** – opoziția vizuală dintre culori, valori sau intensități.
- **Armonia cromatică** – asocierea echilibrată și plăcută a culorilor.
- **Acordul cromatic** – relație organizată între două sau mai multe culori compatibile vizual.
- **Gama cromatică** – culorile dominante utilizate într-o compoziție.
- **Complementaritatea** – relația dintre culori opuse pe cercul cromatic.
- **Culorile calde și reci** – clasificare cromatică bazată pe efectele psihologice și vizuale ale culorilor.

1.1. Sintaxa plastică a imaginii bidimensionale

Observ

Privește cu atenție pictura din fig. 1 și identifică elementele de limbaj plastic și tehnicile de lucru folosite în realizarea ei. Ce stare îți transmite imaginea?

Îmi amintesc

Artele plastice utilizează **elemente ale limbajului plastic** pentru crearea unor imagini sau obiecte artistice cu valoare estetică și expresivă. Acestea cuprind domenii precum pictura, artele grafice (desenul, gravura), sculptura și artele decorative. **Punctul, linia, pata, forma, valoarea, culoarea, volumul și textura** reprezintă elemente fundamentale ale limbajului plastic, având un rol esențial în construirea imaginii artistice. Linia poate sugera direcție, mișcare, ritm sau expresivitate, forma organizează și structurează compoziția, iar culoarea contribuie la crearea atmosferei, a contrastelor și a impactului emoțional. Prin relațiile dintre acestea, artistul realizează unitatea și echilibrul operei de artă.

Învăț

Prin modul în care sunt organizate și corelate, elementele și mijloacele de expresie plastică generează relații vizuale și structuri care stau la baza imaginii artistice. Contrastul, armonia cromatică, ritmul, proporția, echilibrul, dominantele, gamele cromatice și structurile compoziționale contribuie la unitatea și expresivitatea operei. Studiul acestor relații conduce la înțelegerea sintaxei imaginii plastice, a regulilor și modalităților prin care elementele limbajului plastic (părțile morfologice ale imaginii) se organizează pentru a crea sens, expresivitate și coerență vizuală.

Sintaxa imaginii reprezintă ansamblul regulilor, relațiilor și structurilor prin care elementele limbajului plastic sunt organizate într-o compoziție pentru a crea unitate, expresivitate și semnificație vizuală. Aceasta funcționează asemenea unei gramatici vizuale, coordonând relațiile dintre formă, culoare, spațiu și compoziție.

Compoziția este modalitatea de organizare a suprafeței sau a spațiului și de utilizare a elementelor și mijloacelor de expresie într-un sistem unitar, echilibrat și armonios.

Compozițiile se pot clasifica după diverse criterii:

- **structura compozițională** sau schema pe care o percepem la prima vedere (simetrică, asimetrică, arc de cerc, triunghi, spirală etc.)
- **modul de dispunere** a elementelor compoziționale (pe registre sau axe compoziționale)
- **mijloacele de expresie** utilizate (ritm, centru de interes, raport plin-gol, echilibru, contrast etc.)
- **procedeele tehnice** și modalitățile de reprezentare (moduri prin care realitatea este redată sau sugerată)

Pentru o compoziție armonioasă și un mesaj vizual coerent, se aplică o serie de principii, reguli de organizare și îmbinare a elementelor de limbaj.

Principii compoziționale

Unitatea asigură coerența întregului. Toate elementele trebuie să lucreze împreună. Se obține prin repetarea unor culori, forme sau texturi.

Echilibrul presupune distribuția greutateii vizuale într-o compoziție. Acesta poate fi simetric sau asimetric.

Ritmul plastic reprezintă repetiția alternată a elementelor (puncte, linii, pete); creează dinamism și mișcare în cadrul imaginii.

Contrastul reprezintă opunerea unor elemente diferite pentru a crea un centru de interes.

Centrul de interes (accentul) se referă la zona din imagine care atrage prima dată privirea.

Proporția este raportul de mărime dintre elemente sau între elemente și întreg.

Structuri compoziționale

Ordonarea elementelor în spațiul plastic nu se face la întâmplare, ci pe baza unor raporturi matematice și estetice universale. Observând rețelele și structurile naturale (frunze, cochilii, cristale), artiștii le-au interpretat în raporturi matematice și le-au utilizat în compoziții figurative, geometrice sau abstracte.

CONTRASTELE CROMATICE



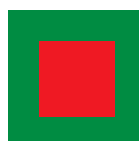
1. Contrastul culorilor în sine – între culori utilizate la saturația lor maximă, neamestecate (ex: galben-roșu-albastru). Este cel mai simplu contrast, oferind o impresie de forță și bucurie.



2. Contrastul clarobscur – culori deschise (luminoase) și închise (întunecate). Se aplică oricăror nuanțe cu luminozitate diferită.



3. Contrastul cald-rece – între culorile reci (albastru-verde) și cele calde (roșu-galben). Acesta creează o senzație de apropiere (cald) sau depărtare (rece).



4. Contrastul culorilor complementare – între două culori opuse pe cercul cromatic (roșu-verde, albastru-portocaliu, galben-violet), care se ajută reciproc și creează un efect vizual puternic.



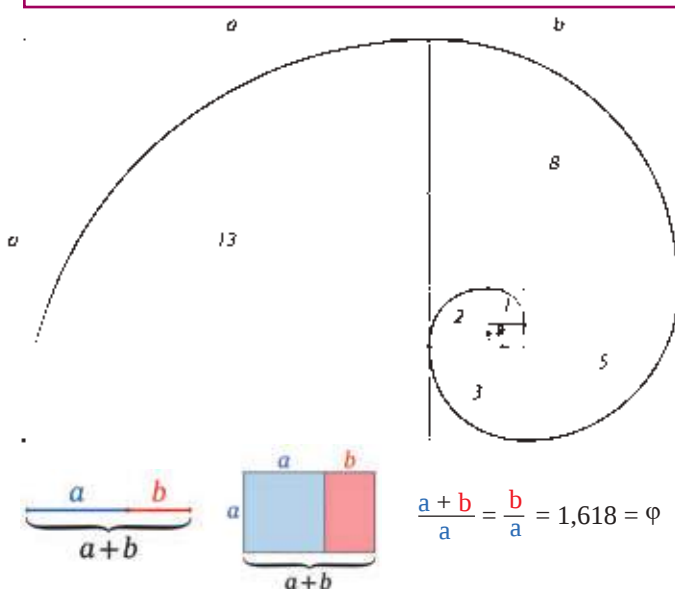
5. Contrastul simultan – efect optic prin care o pată gri neutră alăturată unei culori pure se nuanțează în complementara culorii respective (lângă o suprafață roșie, pata de gri neutră va părea verzuie).



6. Contrastul de calitate – dintre culorile saturate (pure) și culorile modificate (mai luminoase sau mai întunecate)



7. Contrastul de cantitate – apare prin alăturarea unor suprafețe de dimensiuni diferite, raportul dintre culori influențând impactul vizual.



Secțiunea de aur (proporția divină) – este un astfel de raport armonic ideal între dimensiuni (1 : 1,618), utilizat pentru a plasa centrele de interes ale unei compoziții în puncte care atrag natural privirea.



Fig. 2. Vincent van Gogh, *Biserica din Auvers*, 1890



Fig. 3. Piet Mondrian, *Orașul New York I*, 1942



Fig. 4. Ștefan Luchian, *Garoafe*



Fig. 5. Joan Miró, *Femeie visând eliberarea (Woman Dreaming of Escape)*, 1945



Fig. 6. Peter Paul Rubens, *Marte și Rhea Silvia*, 1617

Tipuri de compoziție

1. Compoziție plastică (fig. 2) – tratare picturală, prin pete spontane, modelare sau modulare, ce creează un aspect vibrat al culorii.

2. Compoziție decorativă (fig. 3) – prin pete plate, uniforme, contururi precise, motive stilizate.

3. Compoziție figurativă (fig. 4) – redă figuri, ființe, obiecte, scene sau peisaje recunosibile din realitate.

4. Compoziție nonfigurativă (fig. 5) – abstractă.

5. Compoziție dinamică – exprimă mișcare, forță, energie și tensiune prin organizarea asimetrică a elementelor de limbaj plastic, prin utilizarea liniilor diagonale, oblice, curbe sau frânte, a unghiurilor ascuțite și a formelor contorsionate, prin culorile intense și contrastele puternice (fig. 6).

6. Compoziția statică – elementele sunt dispuse, în principal, pe registre orizontale, verticale sau așezate într-o structură piramidală, de multe ori simetrică, ce transmite echilibru și senzație de stabilitate, calm, repaus (fig. 7).

7. Compoziție închisă (organizare centripetă) are un centru de interes clar și transmite stabilitate, echilibru și intimitate (fig. 8).

8. Compoziție deschisă (organizare centrifugă) – are o structură care trimite privirea în afara cadrului, sugerând că acțiunea se continuă dincolo de limitele lucrării (fig. 9).

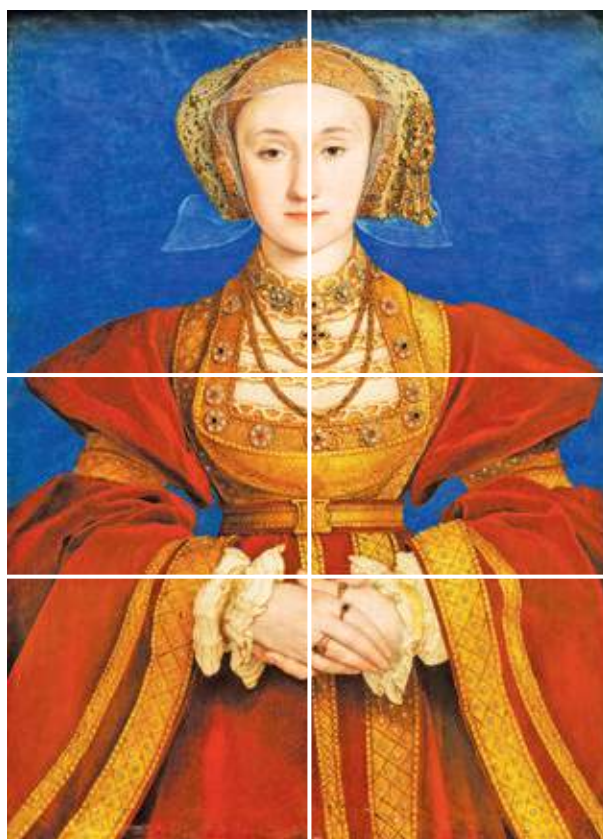


Fig. 7. Hans Holbein cel Tânăr, *Anne de Clèves*, 1539

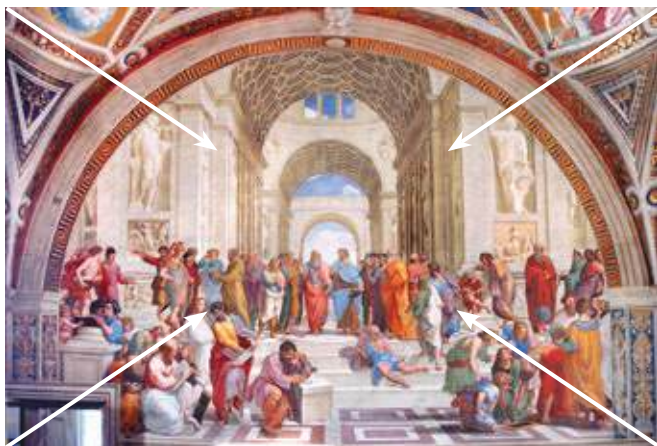


Fig. 8. Rafael, Școala de la Atena, 1509-1511

Centrul de interes

Într-o compoziție, elementul sau zona care captează atenția se numește **centru de interes**. Acesta poate să „strige” prin forme, culori vibrante și contraste puternice sau să „șoptească” prin elemente de finețe și detalii extraordinare. Rolul lui este de a stabili o conexiune vizuală, de a captiva și dirija privirea observatorului pentru a înțelege mesajul artistic.

În funcție de centrul de interes compozițiile pot fi:

- cu un singur centru de interes;
- cu două sau mai multe centre de interes (fig. 10);
- fără centru de interes (cu elemente egale, neaccentuate, dispuse uniform).

Pentru a dirija privirea spre un anumit element sau suprafață, ne putem ajuta de linii directoare, detalii interesante, contraste puternice, mărime, aglomerare, semne grafice, diverse texturi, elemente decorative etc.

Reprezentarea spațiului și a volumului în plan

Una dintre marile provocări ale sintaxei vizuale este sugerarea tridimensionalității pe o suprafață bidimensională. Aceasta se poate realiza prin:

Perspectiva liniară (geometrică) – iluzia spațiului creată prin geometrie riguroasă, în care liniile paralele par să se unească într-un punct îndepărtat.

Mijloace de expresie valorică (clarobscur) – redarea volumului prin gradații de la lumină la umbră (modelare).

Mijloace cromatice (perspectiva aeriană) – utilizarea proprietăților culorilor; culorile calde și saturate par că vin în față, iar cele reci și grizate creează iluzia de depărtare.



Fig. 9. Edgar Degas, Ora de balet, 1871-1874



Fig. 10. Diego Velázquez, Las Meninas, 1656. Cele două centre de interes, fetița în rochie strălucitoare și bărbatul din fundal care se decupează în lumină, aduc dinamism și profunzime întregii imagini.

REȚIN

- **Sintaxa imaginii** – ansamblul regulilor, relațiilor și structurilor prin care elementele limbajului plastic sunt organizate într-o compoziție.
- **Principiile compoziției:** unitatea, echilibrul, ritmul plastic, contrastul, centrul de interes, proporția.
- **Compoziții:** plastică/decorativă, statică/dinamică, figurativă/nonfigurativă, deschisă sau închisă.

Aplic



Turul galeriei: Realizează două schițe abstracte: una statică și una dinamică. Expune-le pe bancă și oferă feedback colegilor pe post-aturi, folosind exclusiv terminologia plastică învățată. **Indicație de rezolvare:** Folosește-te de axele orizontale pentru compoziția statică și de cele diagonale pentru cea dinamică.



Fig. 1. Încoronarea lui Louis al VIII-lea și a lui Blanche de Castille, 1223, miniatură din *Marile Cronici ale Franței*

ȘTIAI CĂ...?

Semnele simbolice evoluează odată cu societatea? Un caz cunoscut este cel al **florii de crin** (*fleur-de-lis*).

În Evul Mediu, era un simbol exclusiv al regalității franceze (fig. 1) și al divinității. Astăzi, o regăsim pe emblemele unor echipe de fotbal, în designul interior sau ca logouri pentru diverse branduri. Acest fenomen demonstrează o regulă a semiologiei: codul cultural este cel care dă viață semnului. Fără contextul potrivit, semnul își pierde sau își schimbă puterea.

1.2. Semiologia și decodificarea imaginii plane

Observ

Cum putem „citi” o imagine? Putem face diferența între ceea ce vedem propriu-zis și ideea la care ne duce gândul când o privim?

Crezi că interpretarea unui mesaj artistic poate fi influențată de contextul cultural?

Învăț

Reprezentare și semnificație

Arta este una dintre cele mai vechi forme de exprimare umană, o modalitate prin care oamenii au comunicat idei, sentimente și credințe din cele mai vechi timpuri.

Reprezentarea vizuală înseamnă transformarea realității, gândurilor sau imaginației noastre în imagini care pot fi văzute și înțelese de ceilalți.

Fiecare desen sau pictură are un sens și ascunde o poveste, iar artistul folosește limbajul plastic pentru a transmite mesaje codificate privitorului.

Imaginea plastică este un ansamblu de **semne** și **simboluri** care trebuie „citite” pentru a descoperi mesajele ascunse dincolo de estetică (fig. 2).

Semiologia este știința care studiază semnele și modul în care acestea transmit sensuri în diverse contexte. În cazul imaginii, semiologia analizează felul în care elementele vizuale devin purtătoare de semnificații, ajutând la interpretarea mesajului transmis. Această disciplină se bazează pe teoria că orice imagine poate fi decodificată, similar unui text.

În descifrarea imaginii, semnele pot fi **iconice** (fig. 3), asemănătoare cu obiectul reprezentat, de exemplu un portret, **indice**, care reprezintă o relație cauză-efect, precum urmele de pași indică faptul că a trecut cineva pe acolo, sau **simbolice** (semnificația este convențională, precum steagul unei țări).

Simbolurile vizuale sunt imagini sau forme care, prin convenție sau tradiție, transmit mesaje specifice – de exemplu, o inimă simbolizează dragostea, iar un porumbel alb, pacea.



Fig. 2. Pieter Bruegel cel Bătrân, *Peisaj cu căderea lui Icar*, c. 1558

◀ Povestea ascunsă în detalii

Titlul ne spune că este vorba despre Icar, dar la prima vedere observăm un agricultor arând, un cioban și un peisaj marin. „Citind” imaginea cu atenție, observăm picioarele lui Icar zbătându-se în apă (în colțul din dreapta jos, lângă corabie).

Tabloul transmite un mesaj filosofic complex: viața merge înainte, soarele răsare, oamenii își văd de munca lor zilnică, chiar și atunci când are loc o tragedie mitologică majoră.

Coduri culturale în decodificarea imaginii

Decodificarea imaginii este influențată de coduri culturale, adică de normele, valorile și tradițiile unui anumit grup sau societate. Aceste coduri determină modul în care interpretăm semnele și simbolurile vizuale. De exemplu, alb poate semnifica puritatea în cultura europeană, dar doliu în unele culturi asiatice. Astfel, semiologia imaginii implică nu doar analiza semnelor, ci și înțelegerea contextului cultural în care acestea sunt utilizate.

Imaginea ca semn (triada semiotică)

Orice element dintr-un tablou funcționează ca un semn, iar procesul de decodificare implică trei părți:

1. **Semnificantul**, forma fizică a imaginii (culori, linii, pete, texturi), ceea ce vedem propriu-zis.
2. **Semnificatul**, conceptul sau ideea la care ne duce gândul (roșu = pericol sau iubire).
3. **Referentul**, obiectul real din lumea exterioară pe care imaginea îl reprezintă.

Nivelurile decodificării. Denotație și conotație

Pentru a înțelege o operă, trebuie să trecem prin două etape de lectură:

- **lectura denotativă** (*ce vedem?*): descrierea obiectivă a elementelor.
- **lectura conotativă** (*ce înseamnă?*): interpretarea simbolică, culturală și emoțională. În această etapă, dincolo de formele concrete, privitorul descoperă mesajele ascunse ale artistului și asociază elementelor vizuale sensuri profunde (fig. 5).



Fig. 5. Frida Kahlo, *Cele două Frida*, 1939



Fig. 3. Leonardo da Vinci, *Mona Lisa* (*La Gioconda*), c. 1503-1506

◀ Este cel mai cunoscut portret din lume și exemplifică tipurile de semne într-un mod complex.

Semn iconic: un portret care seamănă cu o persoană reală (Lisa Gherardini).

Semn indice: urmele pensulei, indică prezența și acțiunea fizică a artistului.

Semn simbol: zâmbetul ei misterios (simbol al ambiguității), peisajul din spate (simbol al naturii sălbatice vs civilizație).

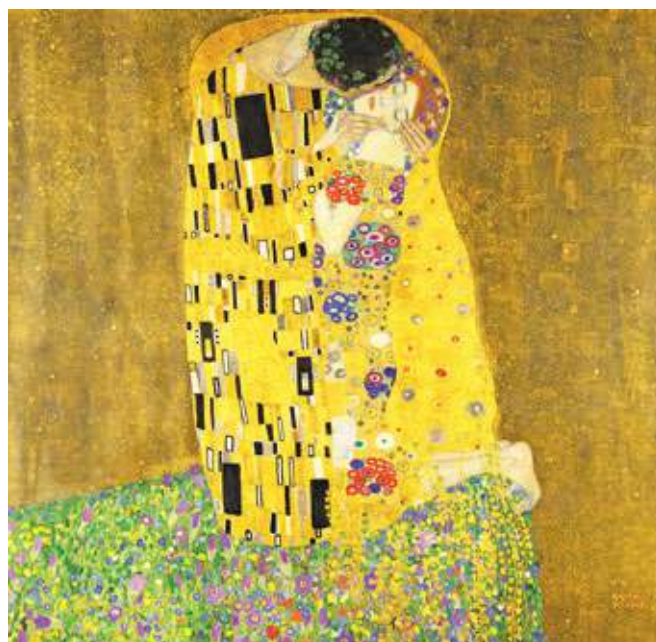


Fig. 4. Gustav Klimt, *Sărutul*, 1907-1908

▲ Lucrarea ilustrează extraordinar modul în care culoarea devine purtătoare de semnificație profundă (și culturală). În acest context, aurul nu este doar estetic; el simbolizează divinitatea, eternitatea și transformarea iubirii profane într-una sacră. Petele de culoare de pe mantiile personajelor au forme organice și colorate (femininitate), respectiv rectangulare și monocrome (masculinitate).

◀ **Lectura denotativă:** Două femei care se țin de mână pe o bancă, legate printr-o arteră. Una poartă o rochie europeană (albă, stil victorian), cealaltă o rochie tradițională mexicană (Tehuana). Ambele inimi sunt expuse. Una este tăiată și sângerează.

Lectura conotativă: Ilustrează durerea Friedei din cauza divorțului de Diego Rivera. Frida europeană este cea pe care Diego nu o mai iubește; Frida mexicană este cea pe care o iubește. Artera tăiată simbolizează suferința emoțională și pierderea de sânge (identitate). **Triada semiotică** (culoarea roșie a sângelui): Semnificant: pigmentul roșu. Semnificat: conceptul de durere, viață, pericol. Referent: sângele real.



Fig. 6. Meșteșugari din Egiptul antic

▲ Hiperbola vizuală:

În arta egipteană antică, dimensiunea personajelor nu respectă realitatea fizică, ci importanța socială și divină. Faraonul este pictat de două sau de trei ori mai mare decât oamenii de rând. Exagerarea dimensiunii este o hiperbolă menită să comunice vizual puterea sa absolută și statutul său de zeu printre oameni. Fiecare element din imagine are o valoare simbolică convențională (stabilită prin tradiție).



Fig. 7. Noe și porumbelul alb, mozaic venețian, sec. al XII-lea

▲ **Simbolul** transformă o idee abstractă într-o imagine concretă, investită cu un sens profund prin tradiție sau convenție culturală. Un exemplu clasic este porumbelul, care în imaginile creștine transcende realitatea fizică a păsării pentru a simboliza puritatea divină și pacea.

PORTOFOLIU

Fotografiază cu telefonul trei mesaje vizuale din oraș (graffiti, indicatoare, afișe). Realizează un colaj digital în Canva sau PowerPoint și explică cum influențează spațiul înconjurător decodificarea mesajului.

Codurile limbajului vizual

Pentru a transmite un mesaj coerent, limbajul vizual utilizează trei sisteme principale de codificare:

Codul cromatic (culoarea)

Culorile nu au doar rol estetic, ele poartă semnificații psihologice și culturale:

- albastru: infinit, spiritualitate, dar și melancolie (Perioada Albastră a lui Picasso);
- aurul: divinitate, lumină (icoanele bizantine sau lucrările lui Gustav Klimt – fig. 4, p. 11).

Codul morfologic (forma și linia)

- linia ascendentă: optimism, creștere, legătură cu cerul;
- forma circulară: perfecțiune, ciclicitate, unitate, divinitate;
- forma angulară: conflict, agresivitate, dinamism tehnologic.

Codul topologic (spațiul și poziția) – amplasarea elementelor în cadru:

- central: putere, importanță maximă;
- partea de sus: lumea ideilor, spiritualul, viitorul;
- partea de jos: materialul, pământescul, trecutul.

Retorica vizuală (figuri de stil în imagine)

Artiștii folosesc „figuri de stil” vizuale pentru a convinge sau emoționa:

- hiperbola – exagerarea dimensiunilor unui personaj pentru a-i sublinia puterea (specific artei egiptene sau propagandei – fig. 6);
- simbolul – reprezentarea unei idei abstracte printr-un obiect (fig. 7);
- metafora vizuală – înlocuirea unui obiect cu altul pentru a crea un sens nou (fig. 8).

Fig. 8. Giuseppe Arcimboldo, *Bibliotecarul*, c. 1566

► **Metafora vizuală:** Artistul nu pictează o persoană în mod realist, ci construiește chipul și corpul personajului folosind exclusiv cărți, semne de carte și obiecte de studiu.

Semnificația: Aceasta este o metaforă vizuală pentru ideea că „omul este ceea ce citește” sau că identitatea unui învățat este complet absorbită de cunoștințele sale. Cărțile (obiecte) „înlocuiesc” anatomia umană pentru a crea un sens nou: portretul intelectului, nu al trupului.



REȚIN

- **Semiologia** este știința care studiază semnele și modul în care acestea transmit sensuri în diverse contexte. Semnele pot fi **iconice**, **indice** și **simbolice**.
- Procesul de decodificare implică trei părți: **semnificantul**, **semnificatul** și **referentul**.
- Decodificarea imaginii presupune o lectură **denotativă** și una **conotativă**.
- Codurile limbajului vizual sunt **cromatic**, **morfologic** și **topologic**.

Aplic



Lucrați în perechi! Unul dintre voi creează pe o mini-planșă un mesaj codificat dintr-un semn simplu (ex: o săgeată). Coechipierul (criticul) interpretează semnele percepute, iar celălalt (codificatorul) va explica intenția artistică.

ANALIZĂ PLASTICĂ

Decodificarea imaginii plane aplicată pe o pictură



Fig. 1. Vincent van Gogh, *Noapte înnelată*, 1889, Muzeul de Artă Modernă, New York

Observ

Privește celebrul tablou al lui **Vincent van Gogh**, *Noapte înnelată* (fig. 1). Ce îți transmite? Utilizează etapele învățate anterior și încearcă să decodifici această imagine artistică.

Tehnici de analiză vizuală

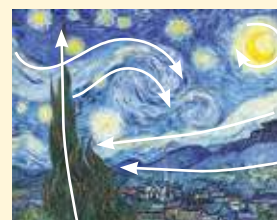
- **Formală:** observă liniile ondulate ce formează cerul, culorile intense de albastru, galben și verde, precum și textura păstoasă a pensulei. Aceste elemente creează o atmosferă de agitație și mister.
- **Contextuală:** pictura a fost realizată în perioada în care van Gogh era internat într-un sanatoriu, ceea ce poate influența interpretarea emoțională a lucrării. Contextul istoric, geografic și personal adaugă profunzime mesajului transmis.
- **Simbolică:** stelele strălucitoare pot reprezenta speranța sau visul, iar verticalitatea chiparosului sugerează legătura dintre lumea materială și cea spirituală.
- **Narativă:** relația dintre satul liniștit și cerul turbulent poate transmite o poveste a contrastului dintre pace și zbucium interior, reflectând starea sufletească a artistului.

Identificarea simbolurilor și a mesajului

În această lucrare, stelele devin simboluri ale speranței și visării, iar chiparosul ar putea sugera aspirația spre infinit sau necunoscut. Paleta cromatică intensă accentuează emoțiile transmise, iar compoziția aduce privitorul într-un univers poetic, unde fiecare element devine parte dintr-un mesaj complex despre existență și transcendență.



Autoportret, 1889
ulei pe pânză



- **Cerul:** liniile și culorile cerului sugerează mișcarea și energia, iar stelele transmit ideea de speranță și mister.
- **Satul:** casele și biserica, pictate calm, contrastează cu agitația cerului, sugerând un refugiu interior sau pacea căutată de artist.
- **Chiparosul:** poate simboliza legătura omului cu divinul, un element central care traversează compoziția și unește lumea terestră cu cea cosmică. Tehnica picturală a lucrării este un exemplu magistral de postimpresionism și expresionism, caracterizat printr-o aplicare intensă, emoțională și fizică a vopselei.

APLIC

Imaginea sonoră

„Tradu” tabloul într-o scurtă bandă sonoră (găsește o melodie potrivită). Explică în trei propoziții cum liniile și culorile din imagine îți-au influențat decodificarea auditivă.



Fig. 2 – detaliu textură



Fig. 3 – detaliu tușe



Fig. 4 – detaliu contrast



Fig. 5 – compoziție

AFLU MAI MULT

Cel mai bun exemplu modern de comunicare semiotică complexă este ecranul telefonului tău. Un emoji este în același timp:

• **Semn iconic:** emojiul 🍕 seamănă perfect cu o felie de pizza.

• **Semn simbolic:** emojiul 🔥 (foc) a depășit denotația sa fizică de „ardere”. Într-un cod cultural digital, el conotează succesul, ceva excepțional sau atractiv („that’s fire!”).

• **Meme**-urile funcționează exact ca tablourile prezentate în manual: au nevoie de o cultură vizuală comună pentru a fi decodificate corect. Dacă nu cunoști „codul” din spate, imaginea își pierde sensul.

Principalele aspecte ale tehnicii sale

1. Impasto. Van Gogh a aplicat vopseaua în straturi foarte groase, astfel încât aceasta iese în relief de pe suprafața pânzei. Această tehnică conferă tabloului o calitate specială, făcând textura să pară tactilă și palpabilă. Straturile groase prind lumina ambientală și creează mici umbre, accentuând vibrația culorilor (fig. 2).

2. Tușe energice și dinamice. Pensulația este scurtă, rapidă, extrem de expresivă și creează un efect de mișcare și turbulență. Cerul pare să se miște în vârtejuri, datorită liniilor curbe și ondulate. Tușele urmează forma obiectelor – vârtejuri pentru nori, linii verticale și șerpuite pentru chiparoși, linii drepte și precise pentru casele din sat. Artistul a pictat rapid, adesea „ud pe ud”, aplicând o culoare nouă peste alta încă umedă, ceea ce a permis amestecul lor direct pe pânză, nu pe paletă (fig. 3).

3. Utilizarea contrastului intens. Paleta este vibrantă, bazată pe contraste puternice. Albastrul intens (cobalt, ultramarin) al cerului contrastează cu galbenul și albul strălucitor al stelelor și al lunii. Culorile emoționale exprimă o stare sufletească, nu redau realitatea fidelă. Van Gogh a menționat că „noaptea este mai vie și mai colorată decât ziua”. Prin plasarea culorilor pure, neamestecate, una lângă alta, creează un efect optic de „vibrație” a luminii (fig. 4).

4. Structură și compoziție. Linia este folosită ca element de forță. Conturul este puternic, iar liniile sunt vizibile, definind formele și direcția mișcării. Contrastul dintre calm și haos – în timp ce cerul este turbulent și plin de energie (vârtejuri), satul din partea inferioară este pictat cu linii mai rigide, calme și drepte, sugerând liniștea nopții. Chiparosul din prim-plan, de un verde închis, aproape negru, este redat ca o flăcără întunecată care unește pământul cu cerul. Tehnica nu este despre reproducerea realistă a unui peisaj, ci despre transpunerea unei trăiri interioare tumultuoase direct pe pânză, folosind materia vopselei (fig. 5).

Investigație – decodificarea unei imagini

Alege o imagine plastică (un tablou, desen, ilustrație digitală etc.) și realizează o analiză plastică după modelul prezentat anterior.

Scopul investigației: receptarea și decodificarea mesajului artistic prin explorarea limbajului vizual, analiza critică și explorarea sensurilor și mesajelor unei opere.

Etape de lucru

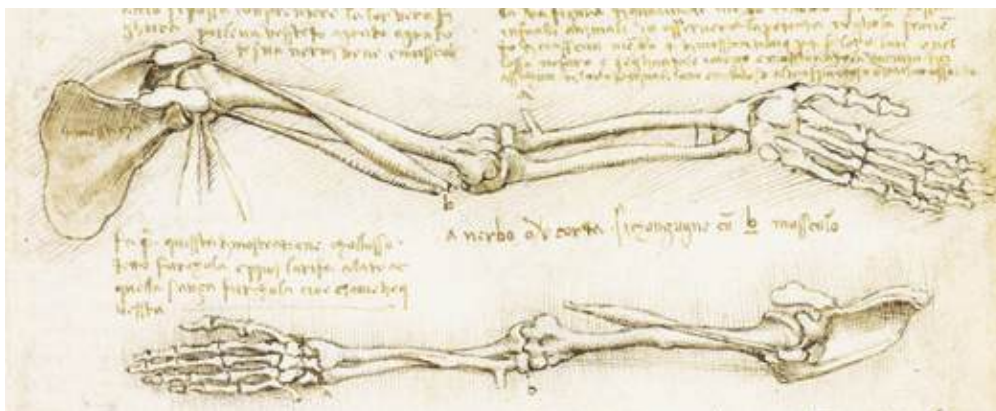
1. Privește cu atenție imaginea aleasă. „Citește-o” prima oară denotativ, descriind pe scurt elementele pe care le vezi în compoziție.
2. „Citește-o” apoi conotativ, deslușind ideile abstracte pe care aceasta încearcă să le transmită. Identifică semnele și analizează imaginea din punct de vedere cromatic, morfologic și topologic.
3. Creează o prezentare digitală în Canva, Prezi, Google Slides sau PowerPoint și expune-o pe platforma online a clasei (ex. Padlet) pentru evaluare de grup.
4. Prezintă-ți concluziile colegilor tăi și participă activ la discuțiile provocate de feedbackul primit.

Timp de lucru: o săptămână

Autoevaluare

- Am respectat cerința și etapele de lucru.
- Prezentarea a fost clară și ușor de urmărit.
- Am participat activ la discuțiile legate de investigație.
- Am respectat timpul de lucru alocat.



Fig. 1. Leonardo da Vinci, *Studiu de anatomie (detaliu)*

OBSERV

Ai văzut vreodată un desen care părea aproape real?

1. De ce crezi că o pictură pe perețele unei biserici (frescă) ne transmite o stare diferită față de un tablou agățat pe perete?
2. Cum crezi că schimbă lumina aspectul unei imagini atunci când aceasta este realizată din bucățele de sticlă colorată (vitrailu)?

1.3. Domenii tradiționale de manifestare a reprezentărilor bidimensionale

Învăț

Fiecare domeniu studiat folosește aceleași elemente de limbaj vizual: punctul, linia, pata și culoarea. Diferența constă în **suport** (pereți, pânză, hârtie, sticlă) și în **tehnică** (pensulă, dăltiță, țesut). Alegerea domeniului depinde de mesajul pe care artistul vrea să îl transmită: forță (mozaic), delicatețe (grafică) sau spiritualitate (vitrailu).

De-a lungul secolelor, artiștii au creat imagini bidimensionale pe diverse suporturi, dând naștere unor opere uimitoare în mai multe domenii tradiționale ale artei. Fiecare domeniu are un „limbaj” specific dictat atât de materialele și tehnicile folosite, de suprafața suport utilizată, cât și de rolul sau scopul reprezentărilor.

I. Desenul (fig. 4) reprezintă fundamentul vizual al oricărei creații, fiind un proces de abstractizare prin care forma este redată prin linie, punct și pată. Un exemplu definitoriu este *Studiul de anatomie* (fig. 1) al lui Leonardo da Vinci realizat în jurul anului 1511 prin tehnica sanguinei pe hârtie, unde desenul devine un instrument de cercetare științifică.

În timp ce desenul de șevalet rămâne un unicat, **gravura** permite multiplicarea imaginii prin transferul de pe o matriță pe hârtie. Albrecht Dürer a demonstrat rigoarea acestei discipline în lucrarea *Cavalerul, Moartea și Diavolul* (fig. 2), o gravură în cupru de o precizie aproape microscopică.

Mai târziu, Francisco Goya a folosit tehnicile *acvaforte* și *acvatinta* în seria *Capriciile* (fig. 3) pentru a explora teme sociale și fantastice, demonstrând versatilitatea graficii ca mesager critic.

Fig. 2. Albrecht Dürer, *Cavalerul, Moartea și Diavolul*, 1513Fig. 3. Francisco Goya, *Capriciile 4*, 1799Fig. 4. Nicolae Grigorescu, *Horă*. Desen în vederea realizării unei compoziții între 1863 și 1864



Fig. 5. Michelangelo Buonarroti, *Crearea lui Adam*, 1508-1512. Detaliul atingerii degetelor reprezintă centrul de interes al compoziției, simbolizând momentul în care Dumnezeu îi dă viață primului om.



Fig. 6. Leonardo da Vinci, *Cina cea de Taină*, 1495-1498. Tehnica folosită cu materiale asemănătoare picturilor pe lemn, aplicate pe tencuială uscată, a dus la desprinderea vopselei, necesitând repetate restaurări.



Fig. 7. Jan van Eyck, *Portretul soților Arnolfini*, 1434. Oglinda convexă din fundal extinde optic camera, capturând spațiul din spatele privitorului.

II. Pictura murală (frescă și secco) utilizează ca suprafață-suport un perete, tavan, zid, și este una dintre cele mai vechi forme de reprezentare.

Tehnica **frescei** (pictura pe tencuială udă cu pigmenți solubili în apă) impune o execuție rapidă și o integrare perfectă și durabilă cu arhitectura. Spațiul mural este unul public și monumental. *Crearea lui Adam*, o frescă iconică și o capodoperă renascentistă ce simbolizează creația umanității și legătura divină, a fost creată de **Michelangelo** pe plafonul Capelei Sixtine (fig. 5).

În tehnica **secco**, vopseala este aplicată pe peretele uscat, metodă pe care **Leonardo da Vinci** a experimentat-o cu rezultate fragile în *Cina cea de Taină* executată în tempera și ulei, aplicate pe un strat dublu de ipsos (fig. 6).

III. Pictura de șevalet creează imagini independente, mobile (tablouri). Realizată atât în culori de apă, dar mai ales în culori de ulei (și, mai târziu, în acrilice) pe lemn, pânză ori carton, aceasta permite detalii fine, nuanțe subtile și o profunzime iluzionistă mult mai mare decât pictura murală.

A. Pictura în ulei a revoluționat arta europeană prin profunzimea și transparența culorilor, permițând artiștilor să revină asupra lucrării pe parcursul mai multor săptămâni. Jan van Eyck a consacrat această tehnică în *Portretul soților Arnolfini*, unde *glasiul* de ulei redă texturi de o fidelitate uluitoare (fig. 7).

În secolul al XVII-lea, Johannes Vermeer a dus tehnica uleiului spre un realism fotografic în lucrarea *Fata cu cerceș de perle*, unde lumina devine subiectul principal al compoziției (fig. 8).

B. Pictura în culori de apă, precum acuarela, mizează pe spontaneitate și pe lumina naturală a suportului de hârtie. *Iepurele tânăr* pictat de Albrecht Dürer este un reper pentru acuarela și guașă, reușind să surprindă fragilitatea naturii prin straturi fine de pigment (fig. 9).



Fig. 8. Johannes Vermeer, *Fata cu cerceș de perle*, 1665



Fig. 9. Albrecht Dürer, *Iepurele tânăr*, 1502

IV. Mozaicul și vitraliul sunt tehnici de artă monumentală care folosesc reflexia și filtrarea luminii pentru a crea o atmosferă impresionantă, sacră sau decorativă.



Popular în Roma antică pentru decorarea pereților sau a podelelor, **mozaicul** (fig. 10-11) reprezintă o imagine construită din mii de piese mici (*tesere*) din piatră, ceramică sau sticlă (smalt) colorate. Suprafața este fragmentată, dar, privită de la distanță, ochiul „compune” formele.

Mozaicul bizantin este reprezentat magistral de portretul împăratului Iustinian I în Biserica San Vitale din Ravenna, realizat în jurul anului 547 (fig. 10).

O reinterpretare modernă a mozaicului apare la Antoni Gaudí, care în Parcul Güell (1900-1914) a folosit tehnica *trencadís*, asamblând fragmente ceramice recuperate pentru a îmbrăca forme organice complexe (fig. 12).



Fig. 10. Împăratul Iustinian I cu suita sa, Biserica San Vitale, Ravenna



Fig. 11. Mozaicurile romane din Pompeii arată astăzi aproape la fel ca în urmă cu 2 000 de ani

DICȚIONAR

- **sanguina** – mineral de culoare roșiatică folosită la desen
- **acvaforte și acvatinta** – tehnici de gravură
- **mille-fleurs** – *mii de flori*, compoziție unde fundalul este acoperit cu multe flori și plante mici, folosită îndeosebi în tapiserii
- **trencadís** – (din catalană *trencar*, care înseamnă „a sparge”) tehnică de mozaic care presupune acoperirea suprafețelor cu fragmente sparte de ceramică sau sticlă.



Fig. 12. Antoni Gaudí, detaliu din Parcul Güell, Barcelona



Fig. 13. Vitraliu din secolul al XIII-lea din Catedrala Chartres, Franța



Fig. 14. Rozeta de nord a Catedralei Notre-Dame, Paris, 1250



V. Vitraliul reprezintă pictura ajutată de lumină. Bucăți de sticlă colorată sunt asamblate în rețele de plumb (fig. 13). Aici, spațiul bidimensional nu este doar văzut, ci devine o sursă de lumină care modifică întregul mediu ambiental. Specific arhitecturii gotice, vitraliul transformă fereastra într-un perete de lumină colorată, un exemplu iconic fiind Rozeta de nord (Trandafirul Nordului) de la Catedrala Notre-Dame din Paris (fig. 14).

ȘTIAI CĂ...

- În **Evl Mediu**, vitraliile gotice funcționau ca un ecran mistic? Într-o lume cotidiană cenușie, explozia de culori vibrante din catedrale producea un șoc vizual atât de puternic, încât inducea o stare de extaz credincioșilor.
- În **Roma antică**, mozaicurile de pe podele aveau rol de bun-venit sau avertisment? La intrarea multor case s-au descoperit mozaicuri cu un câine fioros însoțit de textul „Cave Canem” (Atenție la câine!).
- **Mozaicurile** spectaculoase ale lui Antoni Gaudí din Parcul Güell sunt un exemplu timpuriu de reciclare? Arhitectul a folosit exclusiv farfurii sparte, cești și plăci ceramice aruncate de fabrici.

ȘTIAI CĂ...?

Tapiseria modernă a fost revoluționată de Jean Lurçat, dar și de artiști români precum Geta Brătescu sau Ana Lupaș, care au transformat țesătura în obiecte de artă conceptuală?



Fig. 15. Tapiseria *Doamna cu licornul*, c. 1500, reprezentarea auzului



Fig. 16. Deși tehnic este o broderie pe pânză de in, *Tapiseria de la Bayeux* din 1070 rămâne un document vizual esențial care relatează cucerirea normandă a Angliei sub formă de narațiune textilă.

STUDIU DE CAZ

Privește din nou fresca *Crearea lui Adam* pictată de Michelangelo pe plafonul Capelei Sixtine. Analizează comparativ acest monument universal cu fresca de la Mănăstirea Voroneț, identificând asemănări și diferențe de stil și mesaj.

VI. Tapiseria reprezintă o formă de artă textilă

unde imaginea este construită simultan cu suportul prin țeserea (în mod tradițional pe un război vertical) a firelor de ață vopsită. Spre deosebire de pictură, tapiseria are o textură proprie care absoarbe lumina și sunetul. În Evul Mediu și Renaștere, tapiseriile mari serveau și ca „pereți mobili” care păstrau căldura în castele, transformând spații reci în galerii de povești vizuale. Tapiseria tradițională înfățișează subiecte cu caracter decorativ, pe teme istorice (fig. 16) sau alegorice, iar tapiseria modernă poate fi figurativă sau abstractă.

Doamna cu licornul (fig. 15) este o serie de șase dintre cele mai rafinate tapiserii de tip *mille-fleurs*, cu simboluri vegetale și animale complexe, cinci dintre ele simbolizând cele cinci simțuri (gust, auz, văz, miros și pipăit).

Legătura dintre pictura clasică și această artă este vizibilă în proiectele lui Rafael Sanzio, care în anul 1515 a realizat cartioanele pregătitoare pentru tapiserii precum *Pescuitul miraculos*, lucrate ulterior în atelierele flamande de elită.

REȚIN

- Pictura **murală** este imobilă, aparține construcției, în timp ce pictura de șevalet este un bun mobil, care poate fi mutat și expus în diverse spații.
- **Grafica** se bazează pe desen, linie și valorație, și pe posibilitatea multiplicării prin diverse tehnici de gravură.
- **Mozaicul** și **vitriliul** folosesc fragmentul și lumina (reflexia sau transparența) pentru a defini planul.
- **Tapiseria** îmbină utilul cu esteticul, creând imagini rezultate din structura textilă a fibrelor.

Aplic

1. Pe o jumătate de pagină, desenează un peisaj folosind doar linii de grosimi diferite. Pe cealaltă jumătate, reprezintă același peisaj folosind doar puncte (tehnica punctării, *stippling*). Observă cum se schimbă percepția spațiului.
2. Decupează din reviste vechi pătrățele de culori diferite. Realizează un măr folosind aceste fragmente, lăsând un mic spațiu alb între ele.
3. Folosește o foaie de calc sau o folie de plastic transparentă. Desenează un contur cu marker negru gros (rețeaua de plumb), apoi colorează spațiile libere cu markere colorate permanente. Pune lucrarea în dreptul unei ferestre și observă efectul luminii.

RECAPITULARE

În această unitate ai învățat despre modul în care elementele de limbaj vizual sunt organizate pe o suprafață plană după reguli de compoziție bine stabilite; despre felul în care citești, interpretezi și înțelegi mesajele sau semnele transmise prin intermediul unei imagini; despre domeniile tradiționale de manifestare a reprezentărilor bidimensionale. Ai explorat cum se construiește o imagine plană, cum îi descifrezi sensul și în ce forme artistice tradiționale o regăsești.

Sintaxa imaginii – ansamblul regulilor prin care elementele limbajului plastic sunt organizate într-o compoziție.

Principiile compoziției: unitate, echilibru, ritm plastic, contrast, centru de interes, proporție.

Tipuri de compoziții: plastică sau decorativă, figurativă sau nonfigurativă, statică sau dinamică, deschisă sau închisă.

Semiologia – știința care studiază semnele și modul în care acestea transmit sensuri în diverse contexte. Semnele pot fi iconice, indice și simbolice.

Procesul de decodificare: semnificantul, semnificatul și referentul.

Decodificarea imaginii: lectură denotativă și conotativă. Codurile limbajului vizual sunt cromatic, morfologic și topologic.

Pictura murală – imobilă, aparține construcției. **Pictura de șevalet** – bun mobil.

Grafica – desen, linie și valorație; multiplicarea prin diverse tehnici de gravură.

Mozaicul și vitraliul folosesc fragmentul și lumina pentru a defini planul.

Tapiseria îmbină utilul cu esteticul, creând imagini prin structura textilă a fibrelor.

Activitate practică: Realizează în caiet o schiță compozițională abstractă cu structură dinamică.

EVALUARE

Se acordă 10 puncte din oficiu.

1. Alege varianta corectă de răspuns.

30 p.

A. Sintaxa plastică reprezintă:

- | | |
|--|---|
| a. studiul materialelor de lucru | c. istoria picturii moderne |
| b. organizarea și combinarea elementelor de limbaj plastic | d. analiza perspectivelor arhitecturale |

B. Semiologia imaginii studiază:

- | | |
|------------------------------------|------------------------------------|
| a. tehnicile de desen | c. materialele folosite în pictură |
| b. semnele și sensurile imaginilor | d. proporțiile corpului uman |

C. Grafica se bazează pe:

- | | | | |
|--------------------|-----------------------|-------------------------|-------------------|
| a. pictura în ulei | b. linie și valorație | c. piese mici de piatră | d. tehnica fresco |
|--------------------|-----------------------|-------------------------|-------------------|

2. Notează A (adevărat) sau F (fals) în dreptul enunțurilor:

8 p.

- a. Linia poate sugera mișcare și direcție. A
- b. Ritmul plastic se obține prin repetarea organizată a elementelor. _____
- c. Contrastul cromatic apare doar în sculptură. _____
- d. Compoziția bidimensională are adâncime reală. _____

3. Notează trei elemente de limbaj plastic utilizate în imaginea bidimensională. Ex. punctul

12 p.

4. Care sunt cele trei părți implicate în procesul de decodificare a semnelor? Ex. semnificantul

12 p.

5. Privește lucrarea *Fata cu cerceș de perle* de Johannes Vermeer (fig. 4) și analizează-o răspunzând la întrebări:

28 p.

- | | |
|--|--|
| • Care este centrul de interes al compoziției? | • Ce tipuri de linii predomină? |
| • Există contraste cromatice? Explică succint. | • Cum contribuie elementele plastice la expresivitatea imaginii? |

Autoevaluare

Am rămas cu ideea:	Mi-aș dori să aprofundez:
Am întâmpinat dificultatea:	Activitatea mea a fost: foarte bună / bună / satisfăcătoare / nesatisfăcătoare



- 2.1. Fundamente tehnice ale imaginii bidimensionale. Tehnici, materiale, instrumente
- 2.2. Multiplicarea imaginii plane. Tehnici de gravură și imprimare
- 2.3. Tehnici bidimensionale aplicate: pictura murală, mozaicul, artele textile

Fig. 1. Leonardo da Vinci (1452–1519) – studiu pentru *Adorația Magilor*, sfârșitul secolului al XV-lea – începutul secolului al XVI-lea. În desen se distinge rețeaua geometrică riguroasă de construcție a perspectivei liniare. Galeria Uffizi, Florența, Italia

OBSERV

Amestecă puțin pământ colorat (sau pudră de fard de pleoape) cu un gălbenuș și puțină apă. Încearcă să pictezi o mică formă pe un carton. Observă cât de repede se usucă și cum devine mată.

ÎMI AMINTESC

Înainte de a picta, artistul trebuie să facă grunduirea suportului. Grundul (un amestec de clei și cretă) astupă porii lemnului sau ai pânzei, împiedicând vopseaua să fie absorbită complet. Fără grund, culorile ar deveni terne și suportul s-ar degrada în timp.

2.1. Fundamente tehnice ale imaginii bidimensionale. Tehnici, materiale, instrumente

Învăț

Desenul și pictura sunt procese în care instrumentele, materialele și tehnicile alese nu sunt simple mijloace de execuție, ci chiar substanța din care se naște expresivitatea. Alegerea suportului (hârtia, pânza, lemnul sau tencuiala peretelui) are un impact deosebit asupra modului în care privitorul percepe reprezentarea.

Desenul, ca disciplină fundamentală bazată pe linie, punct și valoare, prin care se reprezintă structura diverselor forme direct pe suprafața-suport, este caracterizat prin unicitate, spontaneitate, observație directă și studiu analitic. La bază, este actul de a trasa o urmă pe o suprafață. Este limbajul primar al umanității, pentru că, înainte de a scrie, oamenii au desenat.

Pentru a reda cât mai fidel forma, volumul și spațialitatea, în desen s-au dezvoltat tehnici specifice de construcție, perspectivă și valorație.

Schema este o reprezentare grafică simplificată și abstractă, de natură tehnică, ce redă exclusiv structura, conexiunile sau funcționarea unui sistem. **Schița** (fig. 1) este un desen preliminar și sumar, folosit ca etapă de studiu sau pregătire, care stabilește proporțiile, compoziția și trăsăturile generale ale unei viitoare lucrări. **Crochiul** e un desen extrem de rapid și spontan, cu scopul de a captura instantaneu esența, mișcarea sau atitudinea unui subiect. În desen, lumina, umbra și profunzimea spațială se pot exprima și prin linia modulată, care este o linie dinamică și expresivă care își modifică grosimea, intensitatea și tonalitatea pe parcursul traseului său.

Tehnici de lucru în desen

Construcția reprezintă schițarea obiectelor complexe ca forme geometrice de bază (sferă, cub, cilindru, con) pentru a stabili proporțiile corecte înainte de detaliere.

Perspectiva liniară este un sistem matematic de reprezentare a spațiului tridimensional pe o suprafață plană, folosind ca elemente linia orizontului (nivelul ochilor privitorului) și puncte de fugă (locul unde converg liniile paralele din realitate).

Perspectiva atmosferică (aeriană) este tehnica prin care obiectele din depărtare sunt desenate cu un contrast mai scăzut, detalii mai puține și tonuri mai șterse, imitând efectul atmosferei asupra vederii.

Valorația reprezintă gradarea tonurilor de la alb la negru pentru a sugera lumina și umbra (clarobscur – fig. 2) și se poate obține prin **hașură**. Hașura este formată dintr-o serie de linii paralele, încrucișate sau curbe, trasate la distanțe mici, folosită în desen și gravură pentru a reda volumele, umbrele, lumina și texturile.

În pictură, interacțiunea dintre pigment (culoare), liant (substanța care fixează pigmentul) și suport determină nu doar tehnica de lucru, ci și rezistența în timp a operei de artă.

Modelarea luminii și a spațiului prin culoare

Sfumato – tehnica estompării marginilor, de la lumină la umbră, prin tranziții foarte fine, aproape imperceptibile (tehnică perfecționată de Leonardo da Vinci – fig. 3).

Grisaille – executarea unei picturi monocrome (în nuanțe de gri sau brun), folosită istoric ca substrat (sub-pictură) pentru stabilirea volumelor și valorilor de lumină, imitând sculpturile, peste care se aplica ulterior glasiu colorat (fig. 4).

Modularea cromatică – redarea volumului prin alternarea temperaturii culorilor (culorile calde par că vin în față/lumina, culorile reci par că se retrag în fundal/umbra). Modul de aplicare a culorilor determină stilul, dinamica și textura operei finale.

Glasiul (*glazing*) – aplicarea de straturi de culoare subțiri, extrem de diluate și transparente peste un strat deja uscat. Lumina traversează straturile transparente și se



Fig. 3. Detaliu tehnica sfumato



Fig. 4. Detaliu tehnica grisaille



Fig. 2. Hans Holbein cel Tânăr, *Hristos odihnindu-se*, 1519, clarobscur, desen în creion, tuș cu accente de alb pe hârtie colorată

reflectă din suport, creând o profunzime cromatică imposibil de obținut prin amestec fizic pe paletă.

Impasto – vopseaua este aplicată în straturi groase, dense (pastă pură), adesea cu cuțitul de paletă. Tușele rămân vizibile, creând un relief tridimensional care interacționează fizic cu lumina din încăperea (tehnică celebră la Vincent van Gogh).

Umed pe umed (*wet-on-wet/alla prima*) – aplicarea de vopsea proaspătă peste un strat de vopsea încă umed. Specifică acuarelei (unde culorile fuzionează liber pe hârtia udă) și picturii rapide în ulei.

Pensula uscată (*dry brush*) – folosirea unei pensule aproape uscate, cu foarte puțină vopsea pe vârfuri, plimbată ușor peste un suport texturat. Culoarea aderă doar pe reliefurile suportului, creând un efect granulat, de schiță.

REȚIN

- **Sfumato** și **grisaille** sunt tehnici majore de redare a volumelor prin tranziții fine de clarobscur, sau sub-pictură monocromă.
- **Glasiul** aduce profunzime prin straturi transparente, în timp ce **impasto** creează relief tactil.
- **Aplicarea culorilor** (umed pe umed, pensulă uscată) determină direct textura și dinamica operei.

Aplic



1. Desenează același subiect succesiv cu creion, cărbune și tuș pe aceeași hârtie. Compară texturile.
2. Aplică o pată de acuarelă pe trei suporturi diferite (hârtie subțire, carton gros, carton texturat) și notează cum influențează absorbția.

REPERE ISTORICE

Xilogravura (sec. al XIV-lea) este prima tehnică utilizată la scară largă în Europa, preluată din Orient, a servit inițial la multiplicarea textelor religioase, marcând trecerea de la manuscrisul unicat la circulația de masă. Precursor direct a tiparului, a oferit conceptul de bază pentru invenția lui Gutenberg.

Gravura în metal (secolul al XV-lea) apare odată cu dezvoltarea orfăvătăriei și a prelucrării metalelor, oferind o precizie și o finețe a liniei pe care lemnul nu le putea susține.



Fig. 1. Presă de gravură



Fig. 2. Gravarea cu ajutorul burinului pe placa de cupru

USTENSILE PENTRU INCIZIE

Dălțițe – instrumente cu lame de oțel, cu diferite profile, folosite în xilogravură și linogravură pentru a săpa în material și a lăsa imaginea în relief.

Ac de gravură – o tijă de oțel foarte dur, ascuțită la un capăt, folosită în acvaforte (pentru a zgâria lacul) sau în *pointe-sèche* (pentru incizia metalului).

Burin (dălțița pentru cupru – fig. 2) – unealtă cu vârf în formă rombică, folosită pentru a tăia șanțuri precise în placa de cupru.

2.2. Multiplicarea imaginii plane. Tehnici de gravură și imprimare

Observ

Privește cu atenție imaginile (fig. 4-7). Toate aceste desene sunt, de fapt, „ștampile” realizate invers, în oglindă. De ce crezi?

Învăț

Apărută ca o necesitate de comunicare și democratizare a imaginii, **gravura** reprezintă procesul de transfer al unei imagini de pe un suport numit **matriță**, confecționat din metal, lemn, linoleum sau alte materiale, pe altul, de regulă hârtie. Pe matrița incizată se aplică cerneala cu ajutorul unei role, apoi se așază hârtia și sunt trecute printr-o presă (fig. 1). Cerneala este astfel transferată pe coala de hârtie ca urmare a aplicării presiunii.

Spre deosebire de desen, care este unic, gravura aparține artelor grafice reproductibile, având capacitatea de a genera o serie de exemplare identice, numită **tiraj**, în care fiecare lucrare semnată are valoarea de original. Atunci când realizează o gravură, artistul nu lucrează direct asupra imaginii finale, ci realizează pe matriță o structură în negativ (adâncime) sau în relief. Imaginea de pe matriță trebuie desenată invers, în oglindă, pentru ca imaginea imprimată pe hârtie să fie cea corectă. Imaginea imprimată pe hârtie (sau alte materiale) după un desen gravat pe o placă se mai numește și **stampă**.

Gravura pe lemn

Xilogravura (fig. 4) este cea mai veche tehnică de gravură în relief care folosește ca suport o placă de lemn (de măr, păr, cireș – fig. 3). Lemnul poate fi tăiat fie în lungul fibrei, fie de-a curmezișul acesteia. Cel din urmă este mult mai dur și presupune un efort mai mare. Artistul sapă în lemn zonele care vor rămâne albe, lăsând în relief formele care vor fi cerneluite și imprimate pe hârtie.



Fig. 3. Materiale pentru xilogravură



Fig. 4. Albrecht Dürer, *Cei patru călăreți ai Apocalipsei*, c. 1498, xilogravură





Fig. 5. Rembrandt van Rijn, *Tânăruș așezat pe pământ, cu un picior întins*, 1646, acvaforte

Gravura pe metal

Acvaforte (*aquaforte*) este procedeul de gravură în care desenul este obținut prin acțiunea corozivă a unui acid asupra unei plăci metalice. Placa este acoperită cu un lac protector (*vern*is), artistul zgârie lacul cu un ac pentru a expune metalul, iar acidul „sapă” doar în zonele neprotejate, creând astfel matrița (fig. 5).

Acvatinta (*aquatinta*) este o tehnică de gravură pe metal, folosită pentru a obține suprafețe cu tonalități nuanțate și texturi granulate (similar acuarelei). Se realizează prin presărarea unei pudre fine de rășină (colofoniu) pe placă, formând, după încălzire și corodare cu acid, o rețea de puncte ce rețin cerneala în degradeuri (fig. 6).

Pointe-sèche (gravura cu ac rece) este o tehnică de gravură în adâncime (*intaglio*) constând în incizarea directă a unei plăci de metal (cupru, zinc) cu un ac de oțel foarte ascuțit sau cu diamant. Specificul acestei tehnici este „bavura” (creasta de metal ridicată de ac), care reține cerneala și oferă liniei imprimate un aspect catifelat.

Mezzotinta (maniera neagră) este o tehnică de gravură în adâncime care permite obținerea celor mai fine treceri de la negru intens la alb pur. Placa este mai întâi „texturată” uniform cu un instrument numit *berceau*, astfel încât, dacă ar fi imprimată, ar ieși complet neagră. Artistul creează imaginea lustruind zonele care trebuie să fie luminate.

Gravura pe piatră

Litografia este un procedeu de imprimare planografică (pe suprafață plană), bazat pe fenomenul chimic de respingere dintre apă și grăsime. Desenul se execută cu un creion sau tuș gras pe o piatră calcaroasă specială. După tratare, piatra umedă respinge cerneala grasă în zonele libere și o acceptă doar în zonele desenate (fig. 7). Descoperirea litografiei de către Alois Senefelder a eliminat necesitatea inciziei fizice, introducând principiul chimic în multiplicare și deschizând calea către afișul modern și publicitate.

DICȚIONAR

Tipar adânc (gravură în adâncime) – termen generic pentru tehnicile (acvaforte, dălțiță, *pointe-sèche*) unde cerneala este reținută în șanțurile săpate în placă, iar hârtia este presată cu forță pentru a „extrage” culoarea din acele adâncituri.

Gravură în relief – termen pentru tehnicile (xilografură, linografură) unde se imprimă doar părțile înalte ale matriței, restul fiind săpat în adâncime și rămânând alb pe hârtie (principiul ștampilei).

Presă de gravură – dispozitiv mecanic dotat cu doi cilindri metalici între care trece placa de gravură și hârtia, exercitând o presiune foarte mare pentru a transfera imaginea.

Monotipia – este o tehnică de imprimare prin care se obține o singură lucrare originală (unicat).



Fig. 6. Francisco de Goya, *Somnul rațiunii naște monștri*, din seria „Capricii”, 1799, acvatinta

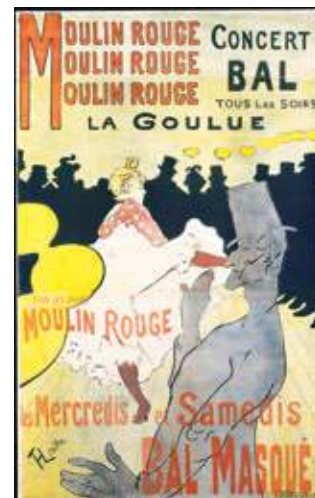


Fig. 7. H. Toulouse-Lautrec, *Moulin Rouge: La Goulue*, 1891, litografie

Gravura pe linoleum

Linografura este o tehnică modernă, care utilizează ca suport o placă de linoleum. Fiind un material mai moale și lipsit de fibră, permite o tăiere mult mai ușoară și linii mai fluide, fiind preferată adesea pentru compoziții cu suprafețe mari de culoare.

REȚIN

- **Gravura în relief** (xilografură, linografură) imprimă zonele înalte ale matriței.
- **Tiparul adânc** (acvaforte, acvatinta, *pointe-sèche*, mezzotinta) reține cerneala în șanțuri.
- **Litografia** este planografică, bazată pe respingerea dintre apă și grăsime.

Aplic



Experimentează principiul gravurii realizând o *monotipie*: desenează cu vopsea diluată pe o suprafață neabsorbantă (sticlă sau plastic) și preia imaginea unică pe o foaie de hârtie prin presare manuală.

OBSERV

Imaginează-ți că trebuie să realizezi o imagine mare cât peretele unei case. Opera ta trebuie să reziste câteva sute de ani expusă la diverse intemperii. Ce tehnică ai putea să aplici?

DESCOPĂR



În artele monumentale (frescă, mozaic), stilizarea este esențială. Deoarece privitorul vede lucrarea de la distanță mare, detaliile minuscule se pierd. De aceea, artiștii folosesc contururi clare și pete de culoare mari, bine definite, pentru ca imaginea să rămână lizibilă și puternică.

2.3. Tehnici bidimensionale aplicate: pictura murală, mozaicul, artele textile

Învăț



Multe opere de artă celebre se află pe pereții, tavanul sau pavimentul unor clădiri istorice, fiind parte integrantă din spațiul acestora. Imaginea integrată în spațiul arhitectural este conceptul plastic și constructiv ce definește opera de artă, realizată nu ca un element decorativ adăugat (aplicat ulterior), ci ca parte organică, structurală și conceptuală a unui ansamblu arhitectural.

Această imagine subordonează legile compoziției de șevalet (autonome) rigorilor spațiale, scăării umane și monumentale, surselor de lumină (naturală și artificială) și fluxurilor de circulație din clădire. Aceasta nu doar decorează peretele, ci îi accentuează funcția utilitară și simbolică. Integrarea imaginii se realizează prin gestionarea atentă a formelor, texturilor și culorilor, în raport cu interiorul sau exteriorul. Tranziția de la tehnicile aplicative de atelier la dimensiunea monumental-arhitecturală impune modificări la nivel de scară, tehnologie, percepție vizuală și durabilitate.

Pictura murală

Este o formă de artă executată direct pe un perete, tavan sau o suprafață permanentă a unei clădiri, aderând perfect la zid prin tehnici specifice precum *fresco*, tempera sau altele. Este o artă străveche, utilizată încă din preistorie (pictura rupestră) și poate fi decorativă, narativă, religioasă sau cu rol de manifest urban (artă stradală). În relație cu arhitectura, picturile murale pot modifica optic volumele – prin culorile alese, utilizarea perspectivei sau densitatea detaliilor, acestea pot crea spațialitate, apropiere sau depărtare.

Adaptarea la scara monumentală – pentru a realiza trecerea imaginii de la format mic la cel macro artistul trebuie să stăpânească legile perspectivei (de exemplu, *racursiurile*, corecții optice pentru deformările date de distanța și unghiul din care privește spectatorul).



Fig. 1. Biserica Mănăstirii Voroneț, peretele vestic, fresca *Judecata de Apoi*, executată pe tencuială umedă. Pentru a obține celebrul „albastru de Voroneț”, meșterii foloseau praful de lapislazuli, o piatră semiprețioasă adusă din Afganistan.



Fig. 2. Giotto, Capela Scrovegni, din Padova. Pentru cer și mantaua albastră a Fecioarei Maria s-a folosit tehnica *secco*, astfel că parte din pictură s-a pierdut.

Tehnica fresco (*affresco*) – pictura pe tencuială udă (un amestec de var, nisip și apă), ideală pentru integrarea fizică (pigmentul devine parte din perete prin carbonatarea varului). Este cea mai rezistentă tehnică, dar necesită viteză, deoarece artistul poate lucra doar pe porțiunea de perete proaspăt tencuită în aceea zi (numită *giornata*) (fig. 1).

Tehnica secco (*a secco* – fig. 2) – pictura pe peretele deja uscat, folosind pigmenți amestecați cu un liant (ou, clei sau cazeină). Este o tehnică mai ușoară, permite detalii fine, dar este mai puțin rezistentă în timp decât fresca. La fel ca în restaurare, lucrările pe bază de pigmenți pulbere (cum e și pastelul uscat) necesită aplicarea unui fixativ protector pentru conservare.

Mozaicul

Reprezintă asamblarea unor piese mici, poliedrice, numite tesere (*tesserae*), pentru a forma o imagine (fig. 3-4). Fiecare piesă este tăiată manual la dimensiunile dorite. Artiștii așază apoi fragmentele rând pe rând, ținând cont de culori și ghidați de desenul de sub ele, ca într-un puzzle minuțios. Se urmărește cu atenție ritmul și direcția liniilor compoziției, lăsând spații mici între piese, care vor fi completate la final pentru a uni întreaga imagine. Prin acest aranjament, suprafața finală capătă o textură unică, ușor neregulată. Folosit din Antichitate în arhitectură, mozaicul este o tehnică foarte durabilă de integrare a imaginii, ce conferă și o protecție sporită structurii și elementelor de rezistență (stâlpi, pereți, cupole).

Teserele sunt așezate într-un liant proaspăt (mortar sau ciment) pentru a fi montate pe suport. Deoarece suprafața nu este perfect plană, piesele reflectă lumina sub unghiuri diferite, creând un efect de strălucire vibrantă.

Mozaicul monumental renunță la finețea miniaturistică în favoarea forței de impact de la distanță. Se folosește tehnica indirectă (asamblarea inversă pe hârtie în atelier și apoi montarea pe panouri, perete sau pe podea) pentru a acoperi suprafețe mari.

Arte textile

Manifestare a artelor decorative și aplicate, artele textile reunes genuri artistice precum **tapiseria**, **broderia** și **imprimeul**, având la bază firul (de origine animală, vegetală, minerală sau sintetică) și structura textilă obținută prin tehnici precum țesere, împletire, noduri, cusătură.

Piese de **artă textilă monumentală** pot avea și funcții practice, cum ar fi corecția acustică (absorbția ecoului) și izolarea termică, conferind prin textură o notă caldă, organică, în contrast cu rigiditatea construcției.



Fig. 3. Mozaic roman (fragment)



Fig. 4. Asamblarea mozaicului



Fig. 5. Tapiserie medievală în Castelul Ecoen, Franța (detaliu)

Tapiseria (țesătura) – din francezul „tapis” (covor), constă într-un covor țesut sau înnodat manual, de obicei decorativ, care prezintă imagini, motive sau scene complexe (fig. 5). Are rădăcini adânci în arta medievală și populară.



Fig. 6. – Tapiserie pe război înalt (*haute-lisse*) cu carton în spatele țesăturii



Fig. 7. – Broderie cu gherghef mic



Fig. 8. Ștanțare



Fig. 9. Serigrafie



Fig. 10. Tehnica *Batik* – acoperirea formelor cu ceară și apoi vopsirea materialului, zonele desenate cu ceara fiind protejate

REȚIN

- **Fresca** este o tehnică definitivă, unde pictura devine parte din perete prin reacție chimică.
- **Mozaicul** este „pictura cu pietre” (*tesere*) care vibrează în lumină.
- **Tapiseria** construiește imaginea fir cu fir, integrând desenul în structura materialului.

Aplic

Folosește smartphone-ul și activează grila camerei. Realizează trei fotografii de aproape (macro) ale unor texturi (rugină, coajă de copac), încadrând centrul de interes conform regulii treimilor. Transformă-le în alb-negru cu o aplicație de editare.

RECAPITULARE

În această unitate ai învățat despre fundamentele tehnice ale imaginii bidimensionale, principalele tehnici și materiale utilizate în reprezentările artistice, rolul suportului, instrumentelor și procedeele plastice, relația dintre tehnică și expresivitatea imaginii, utilizarea diferitelor mijloace tehnice. Ai descoperit arta grafică reproductibilă, procesul de multiplicare a imaginii plane prin tehnici de gravură și imprimare, tehnicile de suprafață aplicate în mural, în mozaic și arte textile și modul în care sunt adaptate la scară monumentală.

Desenul, bazat pe linie, punct și valoare, este actul de a trasa o urmă pe o suprafață-suport.

Schema – reprezentare grafică simplificată ce redă structura, conexiunile sau funcționarea unui sistem.

Schița – desen preliminar care stabilește proporțiile, compoziția și trăsăturile generale ale unei lucrări.

Crochiul – desen rapid și spontan, cu scopul de a captura esența, mișcarea sau atitudinea unui subiect.

Tehnici de lucru în desen: construcția, perspectiva liniară, perspectiva aeriană, valorția, hașura.

Tehnici de lucru în pictură: *sfumato*, *grisaille*, modularea cromatică, glasiul, *impasto*, umed pe umed, pensula uscată.

Tehnici de gravură și imprimare: xilogravura, acvaforte, acvatinta, *pointe-sèche*, mezzotinta, litografia, linogravura.

Pictura murală – executată direct pe o suprafață permanentă a unei clădiri, aderând perfect la zid prin tehnici specifice.

Mozaicul – asamblarea unor piese mici, poliedrice, numite tesere, pentru a forma o imagine.

Artele textile – tapiseria, broderia și imprimeul. Tehnici: țesere, împletire, cusătură, ștanțare, serigrafie, vopsire selectivă.

EVALUARE

Se acordă 10 puncte din oficiu.

1. Completează spațiile libere cu termenii potriviți pentru a obține enunțuri corecte.

20 p.

Tehnica numită frescă presupune aplicarea pigmentilor pe tencuială _____, iar pigmentul devine parte din perete prin _____ varului. Mozaicul este format din asamblarea unor _____ mici din piatră, ceramică sau sticlă, numite _____, fixate într-un liant proaspăt. Pentru realizarea unei tapiserii, artistul folosește un model realizat la mărime naturală, numit _____.

2. Care dintre următoarele afirmații sunt adevărate (A) și care sunt false (F)? Încercuiește varianta corectă.

20 p.

Schița este un desen realizat după natură pentru a surprinde instantaneu mișcarea sau atitudinea unui subiect.

☒ A / ☐ F

Gravura aparține artelor grafice reproductibile și generează un „original multiplicat” într-un anumit tiraj.

☐ A / ☐ F

Tehnica *impasto* aplică culori în straturi subțiri, extrem de diluate și transparente, peste un strat deja uscat.

☐ A / ☐ F

În artele monumentale, detaliile minuscule se pierd, iar stilizarea devine esențială.

☐ A / ☐ F

3. Asociază fiecare noțiune din coloana A cu definiția corespunzătoare din coloana B.

20 p.

Coloana A

Coloana B

1. Sfumato

2. Acvaforte

3. Mezzotinta

4. Broderie

5. Imprimeu

a. Procedu pe metal unde desenul e obținut prin acțiunea corozivă a unui acid.

b. Artă textilă de decorare a unui material prin coaserea de modele cu acul și ghergheful.

c. Tehnică a tranzițiilor fine de la lumină la umbră prin estomparea marginilor.

d. Maniera neagră; texturarea uniformă a plăcii metalice și lustruirea zonelor luminate.

e. Aplicarea imaginii pe pânză prin ștanțare sau serigrafie, fără a-i schimba structura.

4. Privește lucrarea *Cei patru călăreți ai Apocalipsei* de Albrecht Dürer și fresca *Judecata de Apoi* de la Mănăstirea Voroneț. Identifică:

30 p.



- modul în care sunt obținute detaliile și contrastele în lucrarea lui Dürer.
- liantul natural folosit de meșteri pentru fixarea pigmentului pe tencuiala udă în *Judecata de Apoi* și numele pietrei semiprețioase din care provenea celebrul albastru.
- de ce este necesară stilizarea formelor și folosirea contururilor clare în cazul artei monumentale de exterior.

Autoevaluare

Am rămas cu ideea:	Mi-aș dori să aprofundez:
Am întâmpinat dificultatea:	Activitatea mea a fost: foarte bună/ bună/ satisfăcătoare / nesatisfăcătoare

- 3.1. Spațiul bidimensional din Preistorie la baroc
- 3.2. Spațiul bidimensional „-ISME”
- 3.3. Spațiul bidimensional modern și contemporan



Fig. 1. Pictură rupestră din paleolitic, cu o vechime de 35 000 ani, camera policromă, Altamira, Spania

ÎMI AMINTESC

Punctul de fugă se află întotdeauna pe linia orizontului (care corespunde nivelului ochilor tăi). În Renaștere, acest punct era adesea plasat în dreptul capului personajului principal.



Fig. 2. Pictură rupestră din paleolitic, veche de peste 17 300 ani, Lascaux, Franța

3.1. Spațiul bidimensional din Preistorie la baroc

Observ

Imaginează-ți că ești în fața unui perete alb. Dacă trasezi o linie orizontală, ai creat un „jos” și un „sus”. Dar cum faci să pară că în spatele peretelui se află un drum care se pierde în zare? Cum convingi ochiul să vadă trei dimensiuni unde există doar două?

Învăț

De-a lungul mileniilor, artiștii au căutat să ilustreze lumea reală pe o suprafață plană – perete de peșteră, papirus, pânză sau tavan de biserică. Fiecare epocă a avut însă propriul mod de reprezentare, de la imaginile cu animalele suprapuse din pictura rupestră, la registrele egiptene și icoanele cu fond auriu din Evul Mediu, drumul duce spre revoluția renașcentistă a perspectivei și spre spectacolul iluziilor din baroc. Studiarea acestora ne arată că spațiul în pictură nu este o copie a realității, ci o construcție culturală, încărcată de simboluri și de viziunea despre lume a fiecărei epoci.

Preistoria – spațiul ca inventar (c. 40.000 – 10.000 î.H.)

Peșterile (Altamira – fig. 1, Lascaux – fig. 2) nu ofereau o linie a solului. Într-o „scenă” din pictura rupestră nu exista fundal și adâncime, ci se plasau animalele izolat sau suprapus, fără relație spațială între ele, pe peretele neregulat al peșterii. Desene (bizoni, cai, mamuți) și semne geometrice pluteau într-un spațiu nedefinit, sugerat doar de reliefurile naturale ale rocii. Figurile umane erau rare și schematice. Singurul indiciu de adâncime este suprapunerea parțială a unor animale (unele desenate peste altele), dar nu există scară ierarhică sau perspectivă. Formele sunt redată prin contur și colorare cu pigment (ocru galben, roșu și cărbune), iar uneori se folosește profilul contorsionat (coarnele văzute din față pe un cap în profil).

Arta Egiptului antic

Egiptenii construiesc imaginea pe un spațiu plan, fără adâncime, prin benzi orizontale suprapuse (registre). Figura umană (fig. 3-4) este redată după legea frontalității: capul în profil, ochiul și umerii din față, șoldurile și picioarele din profil, o viziune „spirituală”, nu naturală. Mărimea personajelor urmărește scara ierarhică (faraonul – uriaș, servitorii – mici), nu distanța față de privitor. Culoarele sunt plate, fără umbre, având rol simbolic, nu descriptiv. Scopul nu este iluzia realității, ci claritatea rituală și ordinea lumii eterne.

Arta Greciei antice

• **Perioada geometrică** (sec. IX-VIII î.H.) – motive geometrice, figuri umane stilizate.

• **Perioada arhaică** (sec. VII-VI î.H.) – figuri negre pe fond roșu (fig. 6), apoi figuri roșii pe fond negru cu scene mitologice și de viață cotidiană. Un nume de referință este pictorul atenian Exekias (*Ahile și Ajax jucând zaruri*)

• **Perioada clasică** (sec. V-IV î.H.) – nu folosește încă perspectiva liniară, dar pentru a crea iluzia volumului se apelează la scurtarea formelor care vin spre privitor și la modelajul prin culoare (umbre sugerate). Pe vasele de ceramică, pictorii încep să reprezinte picioarele sau scuturile văzute și din alte unghiuri. Spațiul începe să sugereze adâncime prin suprapunere și poziționarea oblică a obiectelor, nu prin punct de fugă. Această perioadă marchează progrese constante prin redarea anatomică naturală, mișcare, drapaje fine.

• **Perioada elenistică** (sec. III-I î.H.) – spațiul bidimensional abandonează calmul clasic, stilul devenind expresiv, dramatic și teatral. Puține exemplare de picturi murale grecești au rezistat timpului. Unele mozaicuri, copii ale unor fresce, furnizează informații asupra picturii din acea epocă. Astfel celebrul mozaic (fig. 5) găsit la Pompei, reprezentându-l pe Alexandru cel Mare în bătălia cu perșii de la Issos.

Arta romană (sec. VI î.H. – IV d.H.)

Se remarcă prin fresce murale, mozaicuri și portrete în encaustică (pigmenți colorați amestecați cu ceară de albine topită) sau în tempera. Temele principale includ naturi moarte, peisaje, scene erotice și portrete (realism individualizat) – de exemplu, Vila Misterelor din Pompeii (fig. 7), decorată cu fresce dionisiace și portretele din Fayum (Egipt roman). În Pompeii, pereții erau pictați pentru a crea iluzia unor grădini sau orașe. Romanii foloseau o perspectivă empirică, bazată pe mai multe axe de fugă, ceea ce oferea senzația unei adâncimi „instabile”, dar spectaculoase.



Fig. 3. Fresce din mormântul lui Nebamun (Tebe), c. 1350 î.H.



Fig. 4. Frescă din mormântul din Menna, Egipt, c. 1400-1352 î.H.



Fig. 5. Mozaicul lui Alexandru (detaliu), Casa Faunului, Pompeii, c. 100 î.H.



Fig. 6. Ahile și Ajax jucând zaruri, priviți de Athena, figuri negre pe amforă, c. 510 î.H.



Fig. 7. Frescă Vila Misterelor, Pompeii, c. 60 î.H.

Evul Mediu – refuzul profunzimii și simbolica medievală

În pictura medievală (icoană, frescă, manuscris), spațiul este ierarhic și sacru, nu naturalist: personajele divine (Hristos, Maica Domnului) sunt mai mari decât sfinții sau muritorii (fig. 8), iar absența perspectivei creează un plan unic, neiluzionist. Fondul auriu nu redă un loc real, ci lumina divină eternă, iar timpul este comprimat, apar mai multe scene ale aceleiași povești simultan (în același registru apare sărutul lui Iuda și momentul când Hristos este prins). Culoarele au semnificații fixe (albastru – ceresc, roșu – jertfă, violet – regalitate divină), iar gesturile și atributele (halou, cruce, carte) sunt codificate liturgic. Spațiul nu imită realitatea, ci devine oglinda ordinii transcendente.



Fig. 8. Dipticul Wilton: Pruncul Hristos, Fecioara Maria, Ioan Botezătorul și Richard al II-lea al Angliei, c. 1395-1399, Galeria Națională din Londra



Fig. 9. Leonardo Da Vinci, *Bunavestire*, 1475, ulei pe lemn

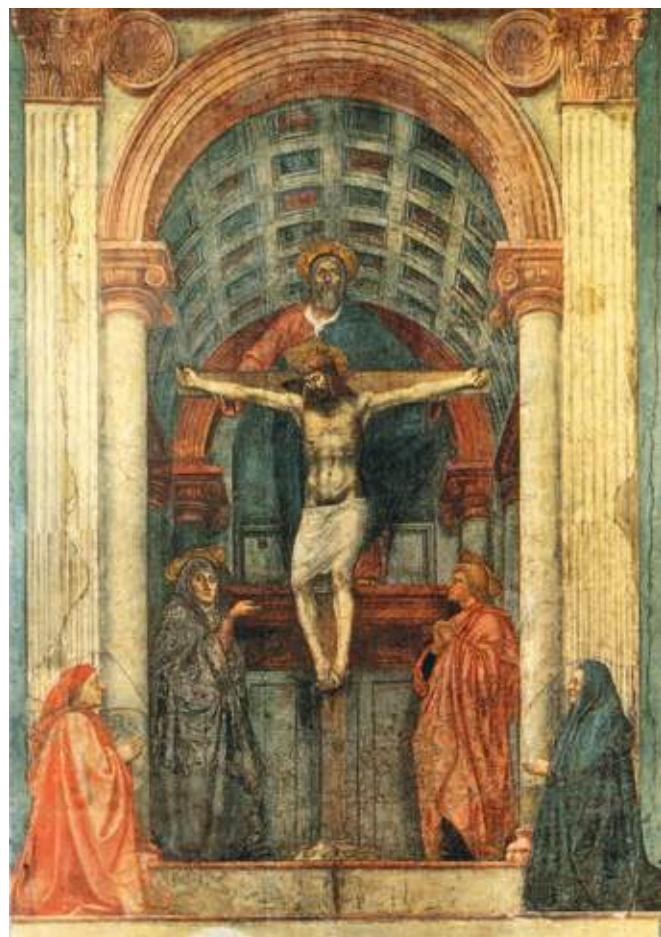


Fig. 10. Masaccio, *Sfânta Treime*, 1425-1427

Renașterea – inventarea perspectivei liniare și triumful geometriei

În sec. al XV-lea, în Florența, arhitectul Filippo Brunelleschi demonstrează matematic că liniile paralele converg către un punct de fugă unic, iar Leon Battista Alberti sistematizează regula în *Tratatul de pictură* (fig. 11). Spațiul bidimensional devine o fereastră spre lume: toate obiectele se micșorează proporțional cu distanța, creând iluzia perfectă a adâncimii. Masaccio, în *Sfânta Treime* (fig. 10), aplică pentru prima dată perspectiva centrală într-o frescă, iar Leonardo da Vinci adaugă perspectiva aeriană (pierderea clarității și a culorii în depărtare – fig. 9). Pictura nu mai este simbol sau ritual, ci reconstituire științifică a realității percepute de ochi. Perspectiva este înțeleasă ca o tehnică de reprezentare pe o suprafață plană, a obiectelor în trei dimensiuni care apar ca atare de la o anumită distanță și dintr-o poziție dată (fig. 12).

Renașterea marchează trecerea de la spațiul „simbolic” la cel „rațional”, guvernat de legile matematice ale perspectivei liniare.



Fig. 11. Leon Battista Alberti, *Tratatul de pictură*, 1435



Fig. 12. Andrea Mantegna, *Hristos mort*, 1483.

Scurtarea accentuată a corpului, racursiul, creează o perspectivă inovatoare, plasând privitorul direct la picioarele lui Iisus.

Barocul – spațiul iluzionist fără limite (c. 1600-1750)

Stil artistic apărut în Italia, promovat de Biserica Catolică în contextul Contrareforme, caracterizat prin dramatism, mișcare și grandiozitate.

În artă se folosește diagonala și compoziția deschisă pentru a sugera mișcare și infinit, iar tenebrismul (contrast puternic lumină-umbră) creează profunzime dramatică. Peretele sau tavanul nu mai sunt limite, ci deschideri spre cer (**quadratura** – pictura care simulează arhitectură falsă și personaje plutind în nori). Tehnica **trompe l'œil** („înșală ochiul” – fig. 13) face ca obiectele pictate să pară reale, ieșind din planul imaginii. Se renunță la perspectiva centrală renașcentistă, stabilă, în favoarea unor puncte de fugă multiple și a unghiurilor de jos în sus (**di sotto in sù**). Scopul nu mai este armonia măsurată, ci spectacolul teatral și emoția care șterge granița dintre real și reprezentat.

• **Caracteristici:** Compoziții diagonale, contrast puternic lumină-umbră (clarobscur), forme rotunde, expresivitate intensă, decorațiuni bogate.

• **Reprezentanți:** Gian Lorenzo Bernini, Caravaggio, Johannes Vermeer (fig. 14), Rembrandt van Rijn.

Dacă Renașterea este despre ordine, barocul este despre emoție și infinit.



Fig. 14. Johannes Vermeer, Lăptăreasa, c. 1658



Fig. 15. Caravaggio, Băiatul cu coș de fructe, c. 1593

ȘTIAI CĂ...?

• **În Roma antică**, existau pictori de decoruri care puteau face o cameră mică de 4 m² să pară o terasă imensă, folosind doar culori și linii de fugă? Se numea „lumea de dincolo de perete”.

• **Clarobscurul lui Caravaggio** (fig. 15) a fost atât de influent, încât a pus bazele iluminatului de tip „noir” din cinematografia modernă de mai târziu, cu contrast puternic între zonele luminate și cele umbrite?

PORTOFOLIU

Alege o lucrare barocă și, fără a o descrie, notează trei propoziții care să transmită mesajul simțit. Reprezintă lucrarea printr-un desen simplificat care păstrează doar starea emoțională.



Fig. 13. Faustino Trebbi, tavan în trompe l'œil, 1775-1836

REȚIN

- **Antichitatea:** Trece de la registrele plate egiptene la „fereastră” iluzionistă romană.
- **Evul Mediu:** Sacrifică volumul pentru simbol, folosind fundalul de aur și perspectiva inversă.
- **Renașterea:** Codifică legile matematice ale perspectivei (punct de fugă, orizont) și pe cele optice (sfumato).
- **Barocul:** Folosește lumina (clarobscurul) și iluzionismul extrem pentru a crea un spațiu dinamic și teatral.

Aplic

1. Studiază o frescă egipteană și o lucrare de-a lui Masaccio. Notează pe două coloane diferențele de tratare a solului, a cerului și a corpurilor umane.
2. Explorează simbolurile din mormântul lui Nebamun (fig. 3, p. 29). Plasează un semn plastic simplu într-unul creat de tine și scrie o scurtă analiză despre cum contextul îi schimbă mesajul inițial.

Curentele artistice denumite generic „isme”, apărute inițial în Franța, au redefinit spațiul plastic și au influențat radical întreaga artă modernă.

OBSERV

Privește cele trei tablouri (A-C) și observă cum s-a schimbat rolul artistului în societate: de la cel care educă prin morală, la cel care exprimă suferința proprie sau la cel care critică nedreptatea socială.

1. Cum ți se pare alegerea subiectelor?



Fig. 1. Gheorghe Tattarescu, *Renașterea României*, 1850. Semnifică renașterea țării prin știință, artă și credință.

ȘTIAI CĂ...?

• **Ingres** (neoclasicul) și **Delacroix** (romanticul) erau mari rivali? Se spune că susținătorii lui Ingres considerau culoarea lui Delacroix „murdară”, în timp ce romanticii spuneau despre desenele lui Ingres că sunt „reci și fără viață ca marmura”.

• **Gustave Courbet**, părintele realismului, a spus celebra frază: „Arătați-mi un înger și-l voi picta!”, refuzând să reprezinte lucruri pe care nu le poate vedea cu proprii ochii

3.2. Spațiul bidimensional: „-ISME”



A. Jacques-Louis David, *Napoleon trecând Alpii*, 1800



B. Théodore Géricault, *Portretul lui Laure Bro*, 1818-1820



C. Jean-François Millet, *Brutăreasa*, 1854

Învăț

Neoclasicismul este, într-un fel, un „urmaș” al Renașterii (prin rigoare), în timp ce Romanticismul moștenește dramatismul și lumina de tip clarobscur din baroc. Realismul este cel care rupe tradiția, pregătind terenul pentru arta modernă.

Începând cu secolul al XVIII-lea, evoluția artei reflectă lupta dintre ideal (cum ar trebui să fie lumea) și real (cum este ea de fapt).

Neoclasicismul sau cultul liniei și al ordinii (c. 1760-1830)

Apărut ca o reacție la „excese” barocului, neoclasicismul propune o întoarcere la valorile Antichității greco-romane, fiind un curent artistic și cultural bazat pe rațiune, echilibru și armonie. Pictura se remarcă prin scene inspirate din mitologie sau istorie, iar personajele par adesea sculptate, nu pictate. Nuanțele sunt reținute, fără efecte dramatice de lumină. Accentul se pune pe gesturi și atitudine transmițând idealism și respect pentru valorile morale.

• **Caracteristici:** accentul cade pe desen (linie) și pe compoziții echilibrate, clare, inspirate de basoreliefurile romane. Culoarea este subordonată formei, fiind aplicată „curat”, fără urme de pensulație vizibile.

• **Reprezentanți:** Jacques-Louis David (fig. 2), J.A.D. Ingres (fig. 3), Gh. Tattarescu (fig. 1).



Fig. 2. Jacques-Louis David, *Jurământul Horaților*, 1784. O lecție de patriotism și morală redată prin figuri statuare și o perspectivă arhitecturală riguroasă.



Fig. 3. J.A.D. Ingres, *Femeie care se îmbăiază*, 1808. Maestru al liniei șerpuite și al preciziei desenului, anatomia devenind un ideal estetic.

Romantismul: triumful culorii și al emoției

(sfârșitul secolului al XVIII-lea)

Romanticii resping rigoarea neoclasică, preferând imaginația, natura sălbatică și sentimentele intense.

• **Caracteristici:** spațiul bidimensional devine dinamic, cu compoziții în diagonală și un contrast puternic de lumină. Urma pensulei devine vizibilă (picturalitate), transmițând energia artistului.

• **Reprezentanți:** Eugène Delacroix (fig. 4), Caspar David Friedrich (fig. 5), Théodore Géricault ș.a.

Realismul: adevărul „spus” fără înfrumusețare

La jumătatea sec. al XIX-lea, artiștii decid să picteze doar ceea ce văd, refuzând eroii antici sau dramele romantice.

• **Caracteristici:** culorile devin șterse, pământii, iar compoziția este adesea „tăiată” brusc, sugerând o felie de viață autentică, nepregătită pentru privitor.

• **Reprezentanți:** Gustave Courbet (fig. 6), Jean-François Millet (fig. C), Jean-François Raffaelli ș.a.

REȚIN

- **Neoclasicismul** înseamnă ordine, linie precisă și mesaje morale inspirate din istorie.
- **Romantismul** pune preț pe emoție, mișcare, culoare și forța naturii.
- **Realismul** aduce în artă viața cotidiană a oamenilor simpli, refuzând orice formă de idealizare.
- Trecerea **de la neoclasicism la realism** reprezintă drumul de la „pictura unui ideal” la „pictura ca document social”.



Fig. 4. Eugène Delacroix, *Libertatea conducând poporul*, 1830.

O explozie de mișcare și culoare, unde personajele par să iasă din cadrul tabloului. Tabloul a fost considerat atât de revoluționar încât a fost scos din expunerea publică timp de mulți ani, de teamă să nu incite oamenii la revoltă.

Aplic

1. Compară lucrarea lui J.L. David (fig. 2) cu cea a lui E. Delacroix (fig. 4). *Indicație de rezolvare:* Desenează pe o foaie doar schema compozițională a ambelor tablouri (liniile de forță). Urmărește cum prima este dominată de verticale și orizontale, iar a doua de diagonale.
2. Desenează un obiect din casă (o pereche de pantofi vechi, o mătură). Încearcă să redai imaginea insistând pe detalii care arată „uzura” obiectului, fără să îl faci să pară „frumos”.
3. Încadrează lucrarea *Pluta Meduzei* de Théodore Géricault într-unul dintre cele trei curenți, argumentând pe baza utilizării luminii și a emoției transmise. 



Fig. 5. Caspar David Friedrich, *Călător deasupra mării de ceață*, 1818. Spațiul este folosit pentru a sugera infinitul și „sublimul” naturii în fața căreia omul este minuscul.



Fig. 6. Gustave Courbet, *Înșmormântare la Ornans*, 1849-1950. Un tablou imens care tratează o scenă banală de provincie cu aceeași importanță pe care o primeau înainte regi.



Fig. 7. Claude Monet, *Femeie cu umbrelă de soare*, 1875
Lumina vibrantă și tușele rapide de culoare descompun formele, capturând atmosfera instantanee a unei zile de vară.



Fig. 8

ȘTIAI CĂ...?

• **Henri Matisse** a ajuns să creeze celebrele sale colaje decupate (precum „Icar”, 1944 – fig. 8) la bătrânețe, când, fiind bolnav și stând în scaunul cu roțile, nu mai putea picta la șevalet, așa că „desena cu foarfeca” în hârtie colorată?



Fig. 10. Pierre-Auguste Renoir, *Bal la Moulin de la Galette*, 1876. O celebrare a luminii filtrate de frunzele copacilor, creând pete mobile pe haine și fețe.



Fig. 9. Claude Monet, *Impresie, răsărit de soare*, 1872. Lucrarea a dat numele curentului; spațiul este sugerat prin vibrația vaporilor de apă.

Impresionismul: capturarea clipei și a luminii (c. 1860-1890)



Dacă realismul dorea să fie ca o fotografie a societății, impresionismul apare exact când fotografia devine populară. Artiștii înțeleg că nu mai are sens să „copieze” realitatea perfect, așa că încep să picteze ceea ce aparatul foto nu putea prinde atunci: vibrația luminii și emoția subiectivă a culorii.

La finalul secolului al XIX-lea și începutul secolului XX, artiștii abandonează dorința de a reda spațiul cât mai realist și încep să exploreze schimbările de lumină și atmosferă, folosind pensulații rapide și culori pure, pentru a surprinde **impresia de moment**.

Impresionismul a fost o perioadă de profundă transformare artistică și culturală, artiștii căutând să surprindă ritmul rapid al vieții urbane, dar și frumusețea efemeră a naturii. Artiștii nu mai sunt interesați să redea obiectele în sine, ci lumina care cade pe ele. Amestecul culorilor nu se mai face pe paletă, ci „în ochiul privitorului”. Pentru asta, ei ies din ateliere



Fig. 11. Edouard Manet, *Monet în barca atelier*, 1874



Fig. 12. Edgar Degas, *Alexandru (Macedon) și Bucefalus*, 1861



Fig. 13. Henri de Toulouse-Lautrec, *Femeie cu mânuși*, 1891

și pictează în aer liber. Se renunță la negrul tradițional, folosindu-se umbre colorate (albastre sau verzi) și contraste puternice, inspirate de natura înconjurătoare.

- **Caracteristici:** tușe mici de culori pure, aplicate direct pe pânză (divizionism). În locul compozițiilor rigide și ale detaliilor precise ale academismului, artiștii impresioniști au adoptat pensulații rapide, culori vibrante și scene surprinse spontan.

- **Reprezentanți:** Claude Monet (fig. 7, 9), Pierre-Auguste Renoir (fig. 10), Edouard Manet (fig. 11), Edgar Degas (fig. 12) ș.a.

Postimpresionismul (c. 1880-1905)



Apărut în Franța spre sfârșitul secolului al XIX-lea, acest curent nu a fost o mișcare omogenă, ci o sumă de căutări individuale ale unor maeștri care considerau că impresionismul devenise prea superficial. Acești artiști au activat izolat, punând bazele marilor direcții ale avangardei secolului al XX-lea prin geometrizare, expresivitate cromatică brută sau simbolism. Postimpresionismul reprezintă un termen umbrelă pentru diverse reacții la impresionism, punând accent pe structură, simbol și expresie emoțională.

- **Caracteristici:** culoare arbitrară, contururi accentuate, forme geometrice, simbolism personal, multiple perspective.

- **Reprezentanți:** H. Toulouse-Lautrec (fig. 13), Paul Cézanne (fig. 14), Paul Gauguin (fig. 15), Vincent van Gogh (fig. 16).

Art nouveau: dansul liniei sinuoase (c. 1890-1910)

Curent decorativ care anulează perspectiva clasică în favoarea suprafeței plate, organice. Cunoscut și ca *Jugendstil* (Germania), *Secession* (Austria) sau *Liberty* (Italia).

- **Caracteristici:** linii curbe, sinuoase („în mișcare de bici”), motive florale asimetrice și culori rafinate, aplicate plat.

- **Reprezentanți:** G. Klimt, Alphonse Mucha (afiș publicitar – fig. 17), A. Beardsley (ilustrație tuș). În România, stilul definește decorul spectaculos al Cazinoului din Constanța.



Fig. 14. Paul Cézanne, *Golful Marsiliei văzut de la Estaque*, 1883-1885



Fig. 15. Paul Gauguin, *Primăvară sacră: Vise plăcute*, 1894, ulei pe pânză



Fig. 16. Vincent van Gogh, *Autoportret*, 1889



Fig. 17. A. Mucha, *Prințesa Hyacinth*, 1911

Aplic



Brainstorming senzorial: Ce culoare are melodia ta preferată? Ce formă are un miros înțepător? Reprezintă aceste senzații abstracte pe o foaie, folosind doar linii și pete de culoare în tușe rapide.



Fig. 18. André Derain, Charing Cross Bridge, c. 1906



Fig. 20. Henry Matisse, Femeie cu pălărie, 1905



Fig. 21. Georges Braque, O casă la Estaque, 1908



Fig. 22. Pablo Picasso, Vioară și chitară, c. 1912



Fig. 19. Henri Matisse, Dansul, 1910: Forme simplificate la maximum, pe fundaluri de un albastru intens, care anulează orice iluzie de adâncime.

Fauvismul: explozia culorii subiective sau culoarea ca emoție (c. 1905-1908)

„Fauvii” (în franceză: *fauves* – fiarele sălbatice) eliberează culoarea de rolul ei descriptiv. Cerul nu mai trebuie să fie albastru, iar iarba nu mai trebuie să fie verde.

- **Caracteristici:** culori stridente, pure scoase direct din tub, contururi groase și o simplificare extremă a formelor. Se folosesc culori complementare în contrast puternic, tușe brute, desen simplificat, respingerea perspectivei. Spațiul bidimensional este tratat ca o suprafață decorativă, plată, unde culoarea are rolul de a exprima o stare sufletească, nu o realitate fizică.

- **Reprezentanți:** André Derain (fig. 18), Henri Matisse (fig. 19-20), Maurice de Vlaminck ș.a.

Cubismul: geometrizarea și spațiul simultan (c. 1907-1920)

Cubismul (inițiat de Picasso – fig. 22 și Braque – fig. 21) este cea mai radicală schimbare de după Renaștere. Formele naturale au fost înlocuite cu **forme geometrice simplificate**, iar subiectul pictat este descompus și recompus din mai multe suprafețe mici.

- **Caracteristici:** obiectul este analizat din mai multe unghiuri și apoi „desfășurat” pe pânză. Dispare perspectiva cu punct de fugă unic. Apare simultaneitatea (vedem fața și profilul unui personaj în același timp). Suprafața plană devine un spațiu total conceptual unde timpul și mișcarea sunt comprimate într-un singur instantaneu.

Cubism analitic: formele sunt fragmentate și aproape monocrome (griuri, brunuri).

Cubism sintetic: apare colajul (introducerea de bucăți de ziar, partituri sau tapet direct pe pânză).

- **Reprezentanți:** Pablo Picasso, Georges Braque ș.a.

Expresionismul: strigătul interior (c. 1905-1920)

Dacă în fauvism am văzut culori stridente folosite pentru decor, în expresionism aceleași culori devin instrumente ale suferinței sau ale criticii sociale. Expresionismul împreună cu abstracționismul reprezintă punctul culminant al subiectivității în artă. Artistul nu mai este un observator, ci un „proiector” al propriului spirit. Artă începe să transpună lumea interioară a artistului, transformând pânza într-un câmp de forțe: culoare, formă și emoție brută.

S-a cristalizat în Germania prin formarea a două grupări fundamentale: *Die Brücke* (Podul) la Dresda în 1905 și *Der Blaue Reiter* (Călărețul Albastru) la München în 1911. Curentul a reflectat tensiunile psihosociale ale societății germane de dinaintea și din timpul Primului Război Mondial. Expresionismul pune pe primul loc trăirea subiectivă, adesea marcată de neliniște, angoasă sau revoltă.

- **Caracteristici:** culori violente, contrastante, aplicate cu o pensulație brutală. Formele sunt deformate, alungite sau frânte pentru a intensifica expresia. Spațiul este adesea claustrofob, fără o perspectivă deschisă generând o puternică stare de angoasă interioară.

- **Reprezentanți:** Edvard Munch (fig. 23), Amedeo Modigliani (fig. 24), Ernst Ludwig Kirchner (fig. 25), Franz Marc ș.a.



Fig. 23. Edvard Munch, *Țipătul*, 1893. Deși Munch este considerat un pre-expresionist, *Țipătul* este lucrarea simbol a curentului. Formele sunt contorsionate, iar culorile par să „țipe” de pe pânză, un chip în agonie, cerul roșu ca sângele și întreaga natură ce pare să se onduleze sub forța unui strigăt de groază.



Fig. 24. Amedeo Modigliani, *Femeie cu cravată neagră*, 1917. Stilul unic al artistului se recunoaște prin alungirea elegantă a gâtului și a feței.



Fig. 25. Ernst Ludwig Kirchner, *Stradă, Berlin*, 1913. Culori acide și forme ascuțite care redau alienarea omului în metropola modernă.

Abstracționismul: eliberarea de figurativ

Dacă în cubism obiectul era încă recunoscut (deși fragmentat), în abstracționism obiectul dispare cu totul eliminând orice referință la realitatea vizibilă. Imaginea nu mai este „despre ceva” din exterior, ci este un limbaj de sine stătător. Există două direcții majore:

Abstracționismul liric (spiritual) care se bazează pe intuiție, emoție și pe analogia cu muzica.

• Vassily Kandinsky este considerat părintele artei abstracte. El considera că fiecare culoare are un sunet și o vibrație spirituală. Lucrările sale (numite *Compoziții* sau *Improvizații*) sunt explozii de forme libere care „dansează” pe pânză (fig. 26).

Abstracționismul geometric (rațional) caută ordinea, echilibrul și esența matematică a lumii.

• Piet Mondrian (neoplasticism): reduce arta la elementele sale fundamentale: linii drepte (verticale și orizontale) și culori primare (roșu, galben, albastru), plus non-culori (alb, negru). Pentru el, acesta era spațiul pur, universal (fig. 27).

• Kazimir Malevici (suprematism): merge spre simplitatea absolută, pictând faimosul *Pătrat negru pe fond alb*, afirmând triumful sensibilității pure (fig. 28).



Fig. 26. Vassily Kandinsky, *Galben-roșu-albastru*, 1925, ulei pe pânză, Muzeul Național de Artă Modernă, Paris

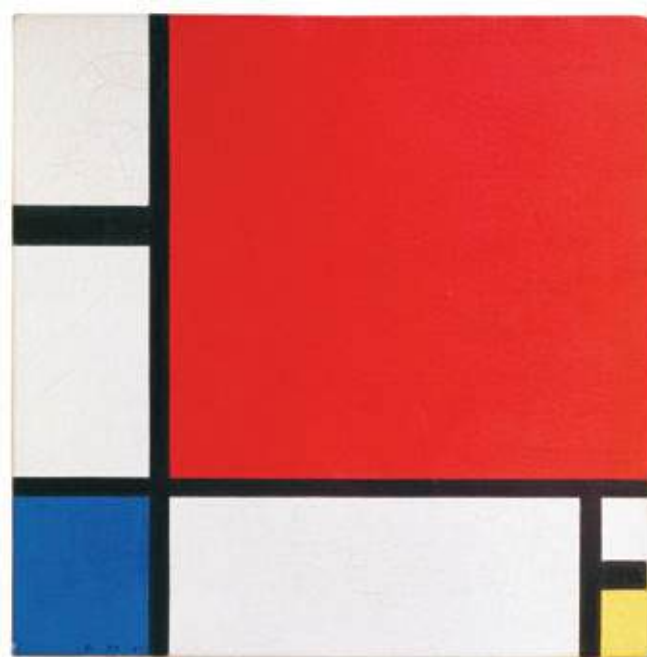


Fig. 27. Piet Mondrian, *Compoziție cu roșu, galben și albastru*, 1942

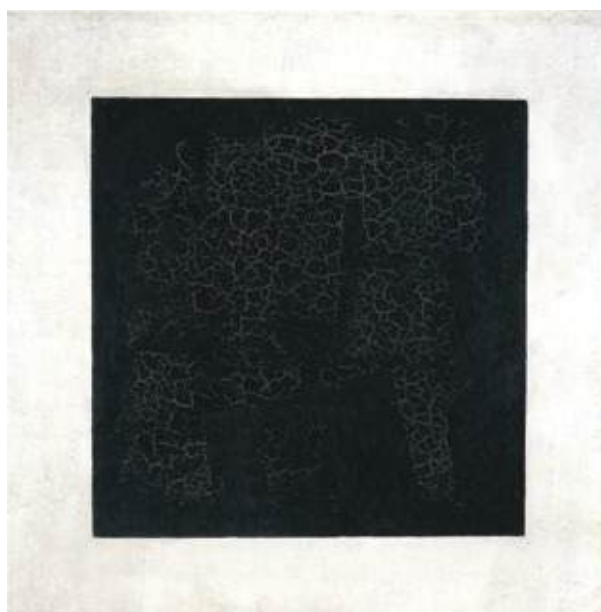


Fig. 28. Kazimir Malevici, *Pătrat negru pe fundal alb*, 1915

Aplic

REȚIN

- **Expresionismul** deformează realitatea pentru a exprima trăiri intense (frică, durere, pasiune).
- **Abstracționismul liric** folosește forme libere și culori pentru a crea o „muzică vizuală”.
- **Abstracționismul geometric** caută structuri esențiale prin linii drepte și culori primare.
- În aceste curente, spațiul bidimensional încetează să mai fie o „fereastră” și devine un „ecran” al subconștientului sau al rațiunii pure.

1. Alege trei stări (ex: furie, bucurie, tristețe). Fără a desena obiecte, reprezintă fiecare stare într-un pătrat, folosind doar tipuri de linii (curbe, frânțe) și pete de culoare. Explică de ce ai ales acele culori.
2. **Lucrați în perechi!** Alegeți un concept abstract (ex: *progres*). Creați împreună un simbol pentru acesta pe o planșă, folosind materiale reciclate, pentru a transmite un mesaj bazat pe relația dintre textură și semnificație.
3. Desenează un obiect, apoi redesenează-l ca și cum ar fi privit printr-o oglindă care deformează, folosind culori nerealiste (ex: o chitară albastru-electric cu umbre verzi).



Fig. 29. Giacomo Balla, *Dinamismul unui câine în lesă*, 1912. Vedem picioarele câinelui și ale stăpânei multiplicare pentru a sugera mersul.



Fig. 30. Umberto Boccioni, *Orașul care se ridică*, 1910. O explozie de linii curbe și culori vibrante care redau forța muncii și a construcției.

Futurismul – cultul vitezei și al tehnologiei (1909-1916)

Dacă fauvismul și cubismul au schimbat modul în care vedem lumea, avangardele radicale schimbă modul în care percepem lumea și rolul artei în ea.

Apărut în Italia în 1909 prin manifestul lui Filippo Marinetti, futurismul a glorificat viteza, tehnologia, dinamismul, respingând profund trecutul artistic (muzeele, bibliotecile). Artiști precum Boccioni și Balla au reprezentat mișcarea în pictură și sculptură prin linii de forță, culori vii și suprapuneri de imagini, încercând să redea senzația de energie a epocii industriale și a mașinilor.

• **Caracteristici:** Pentru a reda dinamismul, artiștii descompun mișcarea în faze succesive, aproape ca într-o secvență de film (cronofotografie). Spațiul bidimensional este fragmentat pentru a sugera zgomotul și energia.

• **Reprezentanți:** Giacomo Balla (fig. 29), Umberto Boccioni (fig. 30) ș.a.



Fig. 31. Marcel Duchamp, *Nud coborând scările*, 1912

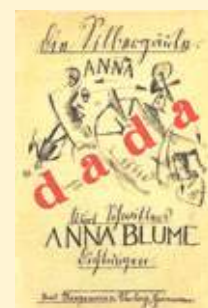
Dadaismul – revolta împotriva logicii

Dacă în cubism obiectele au fost „sparte” în bucățele, **dadaismul** (fig. 31) preia această idee de fragmentare, dar o duce în zona socială, folosind resturi din realitate (ziare, fotografii) pentru a recompune o lume nouă, deseori ironică. Apărut în timpul Primului Război Mondial (1916, la Zürich), dadaismul a fost o mișcare de avangardă care **a respins logica, rațiunea și estetica tradițională**, considerate vinovate pentru ororile războiului. Prin manifestări provocatoare, ready-made-uri (obiecte găsite) și colaje absurde, dadaistii **au celebrat hazardul și nonsensul**, punând sub semnul întrebării însăși definiția artei.

• **Caracteristici:** se introduce fotomontajul și colajul din resturi (bilete de tramvai, sfuri, decupaje). Artiștii folosesc „hazardul” ca metodă de creație. Apare conceptul de *ready-made* (obiecte gata făcute, prezentate drept artă).

ȘTIAI CĂ...?

• Futuriștii au publicat primul lor manifest pe prima pagină a ziarului francez *Le Figaro*? Ei cereau, printre altele, distrugerea muzeelor și a bibliotecilor pentru a lăsa loc noului, o atitudine extrem de agresivă față de tradiție.



Anna Blume,
Copertă de carte, 1919

• Cuvântul „dada” a fost ales prin hazard? Artiștii au înfipt un cuțit într-un dicționar franco-german, iar vârful s-a oprit la acest cuvânt care în franceză, în limbajul copiilor, înseamnă „căluț de lemn”.

• Salvador Dalí își provoca uneori stări de somnolență ținând o cheie metalică în mână deasupra unei farfurii? În secunda în care adormea, cheia cădea, zgomotul îl trezea, iar el desena imediat imaginile bizare pe care le văzuse în acea fracțiune de secundă de vis.

• **Reprezentanți și lucrări:** **Marcel Duchamp** (fig. 32), **Hannah Höch**, *Tăiat cu cuțitul de bucătărie*, un fotomontaj complex care critică societatea politică a vremii; **Tristan Tzara** (de origine română) este teoreticianul care propunea poezia făcută din cuvinte extrase dintr-o pălărie.



Fig. 32. Marcel Duchamp, *L.H.O.O.Q.* (*Mona Lisa cu mustăți*), 1919. O ironie la adresa artei clasice.

PORTOFOLIU

Desenează un obiect comun. Combină-l cu un element din natură (un telefon cu petale). Plasează acest obiect „imposibil” într-un peisaj unde cerul este jos și pământul este sus.

Suprerealismul – lumea viselor și a subconștientului

Suprerealismul (fig. 33) a apărut oficial în 1924 la Paris, odată cu manifestul lui André Breton, fiind puternic influențat de teoriile psihanalizei lui Freud despre inconștient, vis și libera asociere. Artiștii precum Dalí, Magritte, Ernst și Miró au explorat lumea onirică, a hazardului și a automatismului psihic, creând imagini paradoxale, fantastice care sfidează logica.



Fig. 33. Giorgio de Chirico, *Muzele neliniștitoare*, 1917-1919

Mișcarea a urmat dadaismului, dar a căutat să canalizeze haosul într-o explorare sistematică a inconștientului, având un impact major asupra artei, literaturii și a filmului.

• **Caracteristici:** suprerealismul figurativ – obiecte pictate foarte realist, dar așezate în contexte imposibile, onirice (Salvador Dalí – fig. 34-35). Automatismul dictat – artistul lasă mâna să deseneze liber, fără controlul rațiunii (Joan Miró).

• **Reprezentanți și lucrări:**

Salvador Dalí – *Persistența memoriei*. O meditație asupra timpului într-un peisaj pustiu (fig. 34).

René Magritte – *Fiul omului*, 1964 sau *Trădarea imaginilor*, 1929. Chestionează relația dintre obiectul real și reprezentarea sa picturală.

Victor Brauner (român) – *Autoportret cu ochiul scos*, 1930-1931. Lucrare premonitoare ce explorează spațiul magic și ezoteric.



Fig. 34. Salvador Dalí – *Persistența memoriei*, 1931, detaliu



Fig. 35. Salvador Dalí, *Portretul lui Picasso*, 1947

REȚIN

- **Futurismul** redă dinamismul și viteza prin linii de forță și multiplicarea formelor.
- **Dadaismul** folosește absurdul, hazardul și colajul pentru a contesta instituția artei.
- **Suprerealismul** pictează „realitatea de deasupra” (visul), folosind asocieri de obiecte ilogice și halucinante.
- Aceste curente transformă tabloul dintr-o simplă imagine într-un manifest politic, filosofic sau psihologic.

Aplic



1. Alege un obiect în mișcare și desenează-i conturul de mai multe ori, suprapunându-l ușor și deplasându-l pe foaie, pentru a sugera mișcarea.
2. Decupează 20 de cuvinte și 5 imagini din reviste. Închide ochii și lasă-le să cadă pe o foaie de hârtie. Lipește-le exact unde au căzut și încearcă să găsești un titlu absurd compoziției rezultate.



3.3. Spațiul bidimensional modern și contemporan

Observ

Privește o cutie de conserve sau o reclamă la televizor.

1. Poate un obiect cumpărat din supermarket să devină o operă de artă dacă îl pictăm de 100 de ori?
2. Ce contează mai mult: îndemânarea mâinii care pictează sau mesajul pe care îl transmite mintea artistului?

Învăț

După efortul subiectiv al expresionismului, arta anilor '60 face un pas înapoi către lumea exterioară și către mecanismele gândirii. Pop art și arta conceptuală apar în a doua jumătate a secolului XX, când granițele dintre „arta înaltă” și viața cotidiană dispar, iar ideea din spatele operei devine mai importantă decât obiectul în sine.

Expresionismul abstract: eliberarea gestului și a culorii pure (anii '40-'50)

Este prima mișcare americană de impact global, care mută centrul artei de la Paris la New York. Eliberează complet pânza de reprezentarea realității, transformând-o într-un spațiu al acțiunii pure și al descărcării emoționale subconștiente.

• **Caracteristici:** se împarte în **action painting** (pictură de acțiune/gestuală, unde vopseaua este picurată sau aruncată din mișcarea întregului corp) și **color field painting** (pictura câmpurilor de culoare, cu suprafețe mari, imersive și meditative).

• **Reprezentanți:** Jackson Pollock (pionierul tehnicii *dripping*/picurare – fig. 1), Willem de Kooning (tușe violente, gestuale) și Mark Rothko (câmpuri cromatice vibrante, suspendate).



Fig. 1. Jackson Pollock, *Number 1A*, 1948. Punea pânze uriașe direct pe podea și mergea în jurul lor (sau pe ele), lăsând vopseaua să curgă, să picure sau să fie aruncată direct din cutie.



Fig. 2. Roy Lichtenstein, *Whaam!*, 1963. Artistul mărește cadre de benzi desenate la dimensiuni uriașe (172,7 cm × 406,4 cm), păstrând punctele de raster specifice tiparului (detaliu).



Fig. 3. Andy Warhol, *Cutiile de supă Campbell*, 1961-1962. Transformă un obiect banal în simbol cultural prin repetiție obsesivă.

Pop art – celebrarea culturii de masă

Apărut la mijlocul anilor 1950 în Marea Britanie și apoi în SUA, pop artul a reacționat împotriva elitismului expresionismului abstract. Dacă în dadaism (studiat anterior) artiștii foloseau absurdul pentru a protesta, în pop art, artiștii folosesc același tip de obiecte banale (*ready-made*), dar fără furie, ci cu o ironie fină sau chiar cu admirație față de designul industrial. Contextul său este cel al exploziei economice postbelice, al societății de consum în expansiune și al invaziei mass-media (televiziune, publicitate, reviste).

Artiștii au preluat imagini din cultura populară – produse ambalate, benzi desenate, vedete de cinema – pentru a celebra sau a critica estetica comercială. Astfel, arta a devenit accesibilă, ironică și profund conectată la realitatea cotidiană a anilor '60.

• **Caracteristici:** Artiștii împrumută tehnici industriale: serigrafia (pentru multiplicare), culorile stridente de neon și punctele de raster tipografic (*Ben-Day dots*). Spațiul bidimensional este tratat ca un afiș publicitar: plat, clar și imediat.

• **Reprezentanți:** Roy Lichtenstein (fig. 2), Andy Warhol (fig. 3).



Fig. 4. Victor Vasarely – folosește linii curbe alb-negru sau colorate pentru a crea un volum iluzoriu.



Fig. 6. Banksy, Fată cu balonul



Fig. 5. Bridget Riley, *Blaze 1*, 1962 (detaliu). Artista a creat compoziții de linii ondulate care par să curgă și să amețească privitorul.



Fig. 7. Jean-Michel Basquiat, *Untitled*



Fig. 8. Sol LeWitt, *Wall Drawing #1113*, 2003. Artistul considera ideea ca fiind adevărata operă de artă, nu desenul sau rezultatul final.



Fig. 9. Frank Stella, celebru pentru picturile sale cu dungi geometrice pe pânze cu forme atipice

PORTOFOLIU

Scrie pe o foaie A4 o instrucțiune pentru un coleg (ex: „Mergi în curte și desenează cu degetul în aer conturul unui nor”). Documentează procesul printr-o singură fotografie și lipește fotografia lângă textul scris. Aceasta este lucrarea ta conceptuală.

Op art (arta optică) – iluzia mișcării

Op art-ul este o formă de abstracție bazată pe modul în care creierul procesează stimulii vizuali. Această mișcare artistică nu urmărește exprimarea emoțiilor, ci explorarea percepției vizuale în forma sa pură.

- **Caracteristici:** Folosirea riguroasă a liniilor geometrice, a contrastelor alb-negru și a culorilor complementare așezate în modele repetitive. Acestea creează efecte de vibrație, pulsație sau mișcare pe suprafața plană a pânzei.
- **Reprezentanți:** Victor Vasarely (fig. 4), Bridget Riley (fig. 5).

Graffiti art – mesajul străzii

Reprezentarea bidimensională se mută de pe pânză pe pereții orașului (stații de metrou, ziduri, ganguri). Graffiti și street art devin expresii ale identității și protestului social.

- **Caracteristici:** utilizarea spray-urilor (vopsea aerosol), a șabloanelor (stencils – fig. 6) și a markerelor. Spațiul plastic este acum la scara monumentală a arhitecturii urbane.
- **Reprezentanți:** K. Haring (fig. 10), J.M. Basquiat (fig. 7), Banksy.

Arta conceptuală – triumful ideii

Pentru conceptualiști, „obiectul” de artă este doar un suport temporar, importante fiind conceptul, definiția și procesul intelectual. Arta conceptuală a apărut la sfârșitul anilor 1960 ca o reacție radicală împotriva comercializării obiectului artistic, propunând că ideea este mai importantă decât forma fizică. Artiștii au folosit limbajul, fotografia documentară, instrucțiunile și *performance*-ul pentru a demonstra că arta poate exista fără un obiect tradițional (pictură sau sculptură). Astfel, s-a mutat accentul de la „ce vezi” la „ce gândești”, deschizând calea pentru practici contemporane precum instalația și postmodernismul.

- **Caracteristici:** Spațiul bidimensional nu mai este doar pentru pictură, ci devine un suport pentru text, diagrame, hărți și fotografii documentare. Artistul nu mai „face” neapărat obiectul, ci îl „desemnează”.
- **Reprezentanți:** Joseph Kosuth, Sol LeWitt (fig. 8) ș.a.

Minimalismul – esența formei pure (anii '60)

Mișcare ce reduce arta la esența formei pure, eliminând emoția personală sau iluzia spațială („Less is more”). Tabloul devine un obiect fizic obiectiv. Minimalismul a pus bazele designului digital contemporan și ale esteticii tehnologice actuale.

- **Caracteristici:** Forme geometrice elementare, structuri repetitive, paletă monocromă și vopsea aplicată perfect neted, industrial (fig. 9).
- **Reprezentanți:** Frank Stella, Donald Judd, Agnes Martin ș.a.



Fig. 10. Keith Haring, mural, 1989. Folosește linii groase și figuri dinamice pentru a transmite mesaje despre iubire și justiție.



Fig. 11. Exemplu de efect *glitch*



Fig. 12. Ded Pixto, afiș

DICTIONAR

• **eclectic** – care îmbină elemente diverse din diferite școli, genuri sau idei eterogene într-un sistem unitar.

ȘTIAI CĂ...?

• **Jean-Michel Basquiat** a început ca artist stradal sub pseudonimul SAMO, scriind fraze poetice și filozofice pe zidurile din New York, înainte de a deveni, în doar câțiva ani, protejatul lui Andy Warhol și unul dintre cei mai scumpi artiști din lume.

• **David Hockney**, fiind întrebat, la o vârstă înaintată, de ce folosește iPadul pentru a picta, a răspuns că îi place faptul că nu trebuie să curețe pensulele, că poate picta în întuneric direct pe ecranul luminos și că are o paletă infinită de culori instantanee în buzunar.

APLICAȚIE DIGITALĂ

Realizează cu creionul pe hârtie o schiță simplă a unei fețe. Fă-i o poză cu telefonul sau tableta și folosește o aplicație de desen gratuită pentru a o colora digital, experimentând cu instrumente care imită pictura în ulei sau spray-ul. Compară libertatea de lucru a celor două medii.

Arta postmodernă – amestecul și ironia (anii '80-'90)

Trecerea de la modernism la postmodernism și apoi la arta contemporană a anilor 2000 și până în prezent a însemnat dizolvarea completă a barierelor. Artiștii nu mai caută un singur adevăr sau un singur stil, ci combină tot ce s-a inventat în trecut. Este o perioadă dinamică și eclectică a istoriei recente, în care arta bidimensională s-a desprins complet de regulile clasice pentru a îmbrățișa tehnologia, amestecul de stiluri (colajul cultural) și arta digitală.

Postmodernismul refuză ideea că arta trebuie să fie mereu „nouă”. Artiștii folosesc apropierea (preluarea unor imagini celebre din trecut) și le reinterpretează cu ironie, combinând arta „înaltă” (de muzeu) cu cultura „joasă” (benzile desenate, televiziunea).

În arta digitală postmodernă, eroarea de sistem (*glitch*-ul – fig. 11-12) nu mai este un defect care trebuie ascuns, ci devine o tehnică artistică asumată. Spațiul bidimensional nu mai este organizat după regulile compoziției clasice, ci este descompus într-o rețea fragmentată de pixeli corupți, dungi de scanare, zgomot cromatic și decalaje de date. Artiști renumiți precum Rosa Menkman sau Phillip Stearns folosesc aceste distorsiuni tehnologice pentru a reprezenta dependența societății moderne de ecrane și fragilitatea fluxurilor de informații din jurul nostru.

• **Caracteristici:** predomină eclecticismul, colajul cultural și neoexpresionismul – o revenire la pictura plină de gesturi violente, texturi groase și mesaje încărcate de mituri sau politică.

• **Reprezentanți:** Jean-Michel Basquiat, combină stilul graffiti din New York cu pictura neoexpresionistă, adăugând texte tăiate și simboluri anatomice; David Salle creează compoziții în care imagini din epoci diferite sunt suprapuse transparente pe aceeași pânză, creând un colaj vizual multistratificat.

REȚIN

- **Pop artul** folosește estetica reclamelor și a produselor de consum pentru a reflecta societatea modernă.
- **Arta conceptuală** susține că ideea este cel mai important element al operei.
- **Postmodernismul** refuză noutatea absolută, utilizând ironia, eclecticismul și apropierea imaginilor din trecut.
- **Estetica glitch** transformă eroarea digitală în tehnică artistică asumată.

Aplic



Alege un logo cunoscut sau un ambalaj de bomboane. Desenează-l de 4 ori pe aceeași foaie, dar folosește scheme de culori contrastante pentru fiecare (ex: fundal roz cu logo verde, fundal galben cu logo albastru).

Studiu de caz

Compară o bandă desenată mică cu o reproducere după Roy Lichtenstein. Explică ce se întâmplă cu impactul imaginii atunci când „punctele de tipar” devin elemente decorative uriașe.

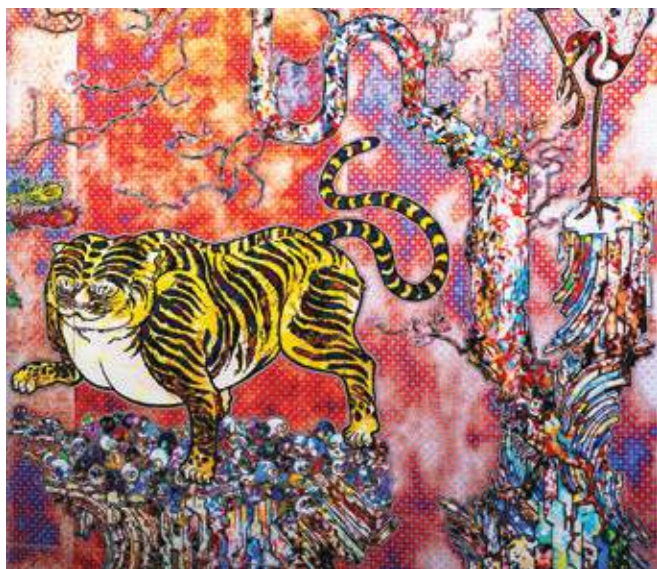


Fig. 13. Takashi Murakami, *Râul roz* (detaliu), 2015. Operă de artă realizată în Galeria Muzeului Moco, Barcelona. Reprezentare artistică a unui leu, realizată folosind tehnica japoneză de pictură Nihonga



Fig. 14. Kehinde Wiley, *Saint Adelaide*, vitraliu



Fig. 15. Expoziție de artă digitală, Praga

REȚIN

- **Arta contemporană** globală folosește imaginea pentru a chestiona crize identitare și politice.
- **Jean-Michel Basquiat** a unit energia străzii cu pictura de galerie, devenind simbolul anilor '80.
- **Curentul superflat** (Murakami) demonstrează cum benzile desenate moderne și tradiția istorică se pot contopi pe o suprafață complet plată.
- **Revoluția digitală** consacră tableta și ecranul ca suporturi unde spațiul 2D e definit de pixeli.

Arta contemporană – globalizare și identitate

Odată ce internetul devine accesibil la nivel mondial, arta ajunge să fie globală și să chestioneze direct crizele geopolitice, ecologice și identitare ale prezentului. Producția artistică actuală este marcată de globalizare, tehnologii digitale, instalații, performance, activism și interdisciplinaritate.

• **Caracteristici:** Diversitate extremă de medii (video, new media, bio-artă, instalații imersive), angajament social/politic, multiplicitatea punctelor de vedere. Artiștii folosesc imaginea bidimensională pentru a discuta despre istorie, identitate culturală, rasă și stereotipuri. Pictura împrumută din estetica fotografică, din grafica publicitară digitală și din arta stradală, la o scară monumentală.

Reprezentanți și lucrări:

Takashi Murakami – 727: Inițiatorul mișcării „superflat”, care îmbină pictura tradițională japoneză cu estetica modernă anime (manga) și pop art, aplatizând complet spațiul bidimensional (fig. 13).

Kehinde Wiley – Portrete ale unor tineri afro-americani moderni plasați în posturi statuare de regi, pe fundaluri decorative florale inspirate din tapiseriile din secolul al XIX-lea (fig. 14).

Revoluția Digitală – ecranul ca pânză

În prezent, programele de editare grafică și tabletele digitale au devenit unelte standard. Spațiul bidimensional nu mai este definit de atomi de vopsea, ci de pixeli și vectori.

• **Caracteristici:** apare pictura digitală (*digital painting*, colajul foto digital de înaltă rezoluție și arta generată pe calculator (fig. 15). Artiștii pot crea texturi perfecte, perspective imposibile și amestecuri cromatice infinite fără timp de uscare.

Reprezentanți și lucrări:

David Hockney – seria *The Arrival of Spring in Woldgate*, un pictor clasic de șevalet care adoptă iPad-ul pentru a desena peisaje în straturi luminoase digitale, imprimând ulterior lucrările pe hârtie de mari dimensiuni.

Andreas Gursky – *Rhein II*, o fotografie digitală modificată masiv pe calculator pentru a elimina detaliile umane, transformând peisajul într-o compoziție bidimensională abstractă perfectă.

Aplic



Alege o reproducere a unui tablou celebru (ex: *Mona Lisa* sau *Nașterea lui Venus*). Printează-o sau desenează-o simplist, iar peste ea adaugă elemente din cultura ta actuală: elemente grafice din jocuri video, stickere sau text scris cu markerul, în stilul lui Basquiat.

RECAPITULARE



În această unitate ai analizat spațiul bidimensional din preistorie până în perioada barocului și ai identificat caracteristicile compoziționale specifice diferitelor epoci artistice, ai observat evoluția relației dintre formă, perspectivă și expresivitate, comparând modalitățile de organizare a imaginii în diverse stiluri și perioade. Ai învățat despre revoluția artei moderne din secolele XIX-XX, studiind cum curențele din acea perioadă, denumite generic „-ISME”, au redefinit sistemul clasic de redare a spațiului în artă. Ai descoperit caracteristicile artei conceptuale și pop art, noi modalități de exprimare artistică, cum să interpretezi mesajele vizuale și conceptuale ale unor opere moderne și contemporane.

EVALUARE

Se acordă 10 puncte din oficiu.

1. Alege varianta corectă de răspuns.

20 p.

A. Principiul „forma este superioară culorii”, unde accentul cade pe desen precis și compozițiile sunt clar inspirate din Antichitate a apărut în:

- a. romantism b. realism c. neoclasicism

B. Părintele Abstracționismului liric, care susținea că fiecare culoare are un sunet propriu este:

- a. Piet Mondrian b. Vassily Kandinsky c. Pablo Picasso

2. Completează spațiile libere pentru a obține enunțuri corecte.

10 p.

În Evul Mediu, artiștii bizantini au utilizat perspectiva _____, în care obiectele se largesc pe măsură ce se depărtează. În epoca _____, pictorii au folosit tehnica numită *di sotto in sù*, realizând imagini privite de _____. În a doua jumătate a secolului XX, curentul numit arta _____ a susținut că ideea sau procesul intelectual sunt mai importante decât _____ fizic final.

3. Care dintre următoarele afirmații sunt adevărate (A) și care sunt false (F)? Încercuiește varianta corectă.

8 p.

- În arta preistorică, animalele erau așezate pe o linie a solului, respectând scara ierarhică și un fundal complex. A / F
În perspectiva empirică din frescele pompeiene, liniile de fugă se întâlneau în mai multe puncte (axă de fugă). A / F
Impresioniștii au pictat exclusiv în interiorul atelierelor, folosind umbre intense realizate cu negru pur. A / F
Cubismul descompune formele naturale în geometrii elementare și introduce simultaneitatea, permițând vizualizarea unui subiect din mai multe unghiuri în același timp. A / F

4. Asociază fiecare noțiune din coloana A cu definiția corespunzătoare din coloana B.

24 p.

Coloana A

Coloana B

- | | |
|------------------------|--|
| 1. Legea frontalității | a. Curent avangardist ce descompune mișcarea în faze succesive pentru a reda cultul vitezei. |
| 2. Perspectivă aeriană | b. Tehnică barocă bazată pe contraste puternice de lumină-umbră ce creează profunzime. |
| 3. Futurism | c. Specifică artei egiptene: capul și picioarele în profil, umerii și ochiul privite din față. |
| 4. Dadaism | d. Teorie inițiată de Leonardo da Vinci prin care obiectele îndepărtate își pierd claritatea conturului și capătă nuanțe albastre. |
| 5. Suprarealism | e. Mișcare ce explorează subconștientul și lumea viselor. |
| 6. Tenebrismul | f. Revoltă radicală ce folosește hazardul, colajul din resturi și obiectele gata făcute. |

5. Privește lucrarea Sfânta Treime de Masaccio și tabloul Vioară și chitară de Pablo Picasso.



28 p.

Identifică: sistemul de redare a adâncimii folosit în lucrarea lui Masaccio și senzația optică pe care o creează pe perete; curentul radical căruia îi aparține tabloul lui Picasso și cum se diferențiază redarea spațiului față de lucrările din Renaștere. Compară reprezentarea formelor în cele două lucrări.

Autoevaluare

Am rămas cu ideea:	Mi-aș dori să aprofundez:
Am întâmpinat dificultatea:	Activitatea mea a fost: foarte bună / bună / satisfăcătoare / nesatisfăcătoare

- 4.1. Fotografia
- 4.2. Arta video. Divertisment digital și new media
- 4.3. Designul: grafic, de produs și ambiental



Fig. 1. Berenice Alice Abbott (1898-1991), *Străzile Pike și Henry, Manhattan*

OBSERV

Gândește-te puțin, câte fotografii ai văzut doar astăzi? De ce facem fotografii?

În ce fel ne poate influența o fotografie?

DICȚIONAR

• **calotipia** – un procedeu negativ-positiv care permitea realizarea mai multor copii de pe o singură imagine.

• **fotografia digitală** – tehnica actuală prin care lumina este captată de un senzor electronic, iar imaginea se stochează ca fișier pe card de memorie.

• **bokeh** (din japoneză, „estompere”) – calitatea estetică a zonelor nefocalizate (blurate) dintr-o fotografie, care izolează artistic subiectul pe un fundal difuz.

4.1. Fotografia

Învăță  

Ce este fotografia?

Cu mult înainte ca o imagine să fie captată, artiștii și oamenii de știință cunoșteau *camera obscură* (fig. 2), o încăpere sau o cutie complet întunecată, prevăzută cu un mic orificiu. Lumina care intra prin acel orificiu proiecta pe peretele opus o imagine răsturnată a scenei exterioare. Acest principiu optic era folosit încă din Antichitate, dar în timpul Renașterii a devenit un instrument auxiliar pentru desen și pictură. Ceea ce lipsea era un procedeu chimic pentru a fixa definitiv acea imagine efemeră.

Fotografia (fig. 1) este un procedeu tehnic și o ramură a artei vizuale prin care se obține fixarea pe o suprafață sensibilă la lumină (film chimic sau senzor digital) a unei imagini reale, cu ajutorul unui aparat fotografic (cameră foto) și al luminii.



Fig. 2. Principiul camerei obscure ilustrat în lucrarea lui James Ayscough, *O scurtă prezentare a ochiului și a naturii văzului*, 1755

Scurt istoric al fotografiei

În anii 1820, francezul **Nicéphore Niépce** a reușit să obțină prima imagine permanentă. Expunerea dura câteva ore, iar calitatea era încă rudimentară. La scurt timp, **Louis Daguerre** (fig. 5) a perfecționat procedeul, și, cu ajutorul dagherotipului, a lansat în 1839 **dagherotipia** – prima tehnică reușită de fotografiere care realiza o imagine unică, direct pe o placă de argint lustruită, cu detalii uluitoare pentru acea vreme. Dagherotipul (fig. 3-4) a fost un succes imediat, deși nu putea fi multiplicat.

În același an, englezul William Henry Fox Talbot a introdus **calotipia** (fig. 6). Această invenție stă la baza fotografiei pe film. De-a lungul secolului al XIX-lea, aparatele foto au devenit tot mai mici, timpii de expunere s-au redus de la ore la fracțiuni de secundă. Fotografia a început să concureze pictura în domeniul portretului și al peisajului.

În 1888, **George Eastman** (fondatorul Kodak) a lansat primul aparat foto utilizat de amatori, încărcat cu un film suficient pentru 100 de imagini. Fotografia a devenit un obicei de masă.

Artiști și fotografi profesioniști au luptat pentru recunoașterea fotografiei ca artă autentică. Nume precum **Alfred Stieglitz**, **Edward Steichen** sau mai târziu **Ansel Adams** (fig. 7) și **Henri Cartier-Bresson** au demonstrat că aparatul foto poate crea imagini cu valoare estetică și conceptuală deplină, expuse în muzee și galerii.

A doua jumătate a secolului XX a adus **fotografia color** în uz general, aparatele reflex și mai târziu primele camere automate. **Jurnalismul foto** (fig. 8-9) și-a arătat puterea în războaie și evenimente istorice, iar fotografia de stradă, portretul artistic sau fotografia de modă au devenit genuri consacrate.

Începând cu anii 1990, filmul fotografic a început să fie înlocuit de senzori electronici. **Fotografia digitală** a eliminat nevoia de dezvoltare chimică și a permis vizualizarea imediată a imaginii. Integrarea fotografiei în telefonul mobil și apariția rețelelor sociale au dus la o explozie fără precedent: astăzi producem mai multe fotografii decât în tot secolul al XIX-lea.

Privind o fotografie cu atenție – analizând alegerea cadrului, jocul luminii, relația dintre subiect și fundal – ne lărgim nu doar cunoștințe despre artă, ci și dezvoltăm o gândire critică vizuală.



Fig. 3. Dagherotip, 1839

Fig. 4. Suport care ține nemișcată persoana de-a lungul timpului de expunere



Fig. 5. Fotografie (dagherotip) a lui Louis Daguerre, 1844



Fig. 6. Hill și Adamson, Calotipia șefului tribului Mississauga, Kahkewaquonaby, 4 august 1845, în Edinburgh, Scoția. Imaginile realizate în acea zi sunt cele mai vechi fotografii existente ale unui nativ american.



Fig. 7. Ansel Adams, Pinii Lodgepole, pe brațul Lyell al râului Merced, Parcul Național Yosemite, 1921



Fig. 8. Dorothea Lange, Mamă emigrantă, 1936



Fig. 9. Victor Jorgensen, Edward Steichen fotografiat deasupra punții portavionului USS Lexington, 1943

În limbajul curent, prin fotografie se înțelege atât tehnica de producere a imaginii sub acțiunea luminii și imaginea produsă astfel, cât și ramura artei vizuale care utilizează această tehnică.

Funcțiile imaginii fotografice

- **Funcția documentară** – consemnează fapte, oameni, locuri. De la fotografia de presă la cea științifică, de la arhivele familiale la anchetele sociale, imaginea fotografică este percepută ca o dovadă credibilă a „ceea ce a fost acolo”.
- **Funcția artistică** – exprimă sensibilitatea creatorului. Folosește compoziția, lumina, contrastul, textura și alte elemente ale limbajului vizual pentru a transmite idei, stări sau frumusețe, la fel ca pictura sau grafica. Natura asigură umbrele, lumina difuză, oamenii și animalele adaugă dinamism, dar arta constă în găsirea unghiurilor perfecte.
- **Funcția comunicativă** – transmite mesaje simple sau complexe într-un mod rapid și accesibil. În publicitate, jurnalism, rețele sociale sau educație, imaginea fotografică este un instrument de persuasiune și informare.
- **Funcția memorială** – păstrează trecutul. Fotografiile de familie, instantaneele din vacanțe sau portretele de epocă devin mărturii afective ale istoriei personale și colective.

Genurile fotografiei

Portret – axat pe chipul și expresia unei persoane. Scopul este să transmită personalitatea, starea sau emoția subiectului (fig. 10-12).

Peisaj – surprinde spații naturale sau urbane, fără prezență umană dominantă. Accentul cade pe lumină, atmosferă și profunzime (fig. 13-15).



Fig. 10. Portret evidențiat prin fundal cu efect de bokeh (estompare)



Fig. 11. Portret, fotografie alb-negru cu contrast puternic

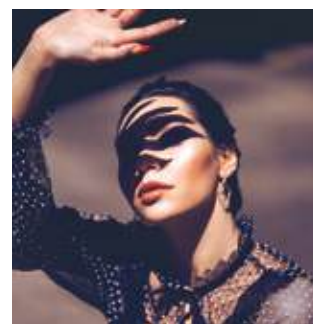


Fig. 12. Portret - jocul luminii

Natură statică (still life) – reprezentarea unor obiecte neînsuflețite, aranjate de fotograf. Se lucrează mult cu lumina controlată, contrast, texturi și compoziție (fig. 16).

Compoziții cu oameni în diverse domenii

• **Fotografia de modă** – îmbină estetica și promovarea comercială pentru a transmite o poveste și o stare de spirit, fiind folosită pentru editoriale, reviste, portofolii pentru designeri și modele (fig. 17).



Fig. 13. Fotografie din natură



Fig. 14. Clădirile încadrate de jos în sus (low-angle shot) dau un sentiment de grandoare, putere și înălțime



Fig. 15. Simetria în fotografie este o tehnică compozițională care creează echilibru, ordine și armonie



Fig. 16. Natură statică



Fig. 17. Fotografie de modă



Fig. 18. Copii aflați într-o zonă cu conflicte militare

• **Fotografie documentară** – înregistrează evenimente reale, viața socială sau istorică. Are rol de mărturie, informare sau conștientizare, căutând obiectivitate. (fig. 18)

• **Fotografia publicitară** – este un instrument vizual prin care mărcile transmit mesaje, prezintă stiluri de viață și captează atenția.

• **Fotografie de artă** – folosește aparatul ca unealtă de expresie personală, vizionară. Contează mai puțin realitatea fidelă și mai mult ideea, emoția sau estetica autorului. (fig. 19)

TERMENI UTILIZAȚI ÎN FOTOGRAFIE

• **Diafragmă** – deschidere reglabilă din obiectiv care lasă să intre mai multă sau mai puțină lumină. Cu cât deschiderea e mai mare, cu atât fundalul devine mai neclar (efect folosit în portrete).

• **Țimp de expunere** – intervalul în care senzorul (sau filmul) primește lumină. Expuneri scurte (fracții de secundă) îngheață mișcarea; expuneri lungi (secunde) estompează mișcarea și creează efecte de fluiditate.

• **Principii de compoziție** – reguli vizuale care ajută la aranjarea elementelor în cadru: regula treimilor, liniile care ghidează privirea, simetria, contrastul lumină-umbră.

• **Cadru fotografic** – marginea imaginii, care decupează o bucată din realitate (fig. 20). Prin cadru alegem ce intră și ce iese din poză, precum și distanța (plan general, mediu, prim-plan etc.).

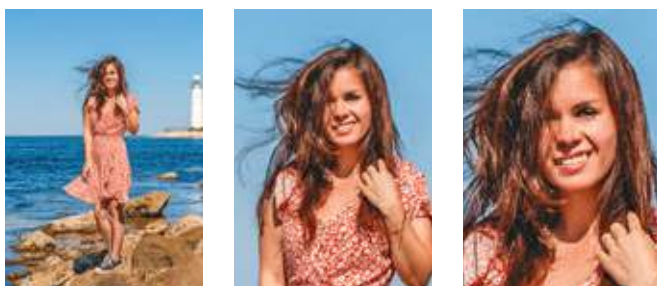


Fig. 20. Încadrare fotografică: cadru întreg, mediu și prim-plan



Fig. 19. Fotografie de artă

REȚIN

- **Fotografia** presupune fixarea pe o suprafață sensibilă la lumină (film chimic sau senzor digital) a unei imagini reale, cu ajutorul unui aparat fotografic (cameră foto) și al luminii.
- **Fotografie digitală** – tehnica actuală prin care lumina este captată de un senzor electronic, iar imaginea se stochează ca fișier (pe card de memorie).
- Imaginea fotografică poate avea funcție documentară, artistică, comunicativă și memorială.

Aplic

1. Realizează cu smartphone-ul o serie de trei fotografii care, puse împreună, spun o scurtă poveste sau transmit o emoție complexă (ex: așteptare – acțiune – rezultat). Concentrează-te pe coerența vizuală a cadrelor.
2. **Lucrați în perechi!** Folosiți camera telefonului pe setarea de expunere lungă. Într-un spațiu întunecat, „desenați” în aer cu o lanternă sau un LED, capturând mișcarea ca linie luminoasă pe suportul digital.

DICȚIONAR

- **algoritm** – pași logici clari pentru a rezolva o problemă.
- **cod** – instrucțiuni scrise pe înțelesul computerului.
- **compoziție digitală** – combinarea mai multor elemente vizuale într-o singură imagine digitală finală.
- **hipertext** – text digital care conține linkuri către alte pagini.
- **imersie** – senzația de a fi total absorbit într-o lume virtuală.
- **interactivitate** – răspunsul imediat al sistemului la acțiunile utilizatorului.
- **mapare video** – proiectarea de imagini dinamice pe obiecte sau clădiri 3D.
- **mecanică de joc** – regulile și acțiunile prin care interacționezi cu jocul.
- **motor grafic** – softul de bază folosit pentru crearea jocurilor/simulărilor.
- **randare în timp real** – generarea instantanee a imaginilor pe ecran, în mers.
- **RSS** – flux automat care adună noutățile de pe site-uri într-un singur loc.
- **soft** – program

4.2. Arta video. Divertisment digital și new media

Observ

Gândește-te la ultimul joc video pe care l-ai jucat sau la ultima reclamă care ți-a apărut pe o rețea socială. Crezi că au o componentă artistică în realizarea lor? Urmărește un *reel* creat de India Rose Crawford (@indiarosecrawford) și recunoaște tehnicile de lucru și materialele utilizate în realizarea lui.

Învăț

Arta video reprezintă o formă de exprimare artistică apărută în a doua jumătate a secolului al XX-lea, bazată pe utilizarea tehnologiilor de înregistrare și redare video și audio. Spre deosebire de cinematografie, aceasta explorează limitele mediului digital, ale timpului, spațiului și percepției senzoriale, integrându-se în instalații complexe sau spații virtuale.

Divertismentul digital și new media (noile media) reprezintă convergența dintre tehnologie, artă și comunicare, redefinind modul în care creăm, distribuim și consumăm conținut interactiv în prezent. Acest domeniu reunește platformele de *streaming*, jocurile video, realitatea virtuală și conținutul original generat de utilizatori.

Scurt istoric

- Apare **camera video portabilă** (Sony Portapak), 1965, inovație ce marchează nașterea artei video, oferind artiștilor independență față de marile studiouri de televiziune.
- **Performance înregistrat și sintetizatoare video** (1965-1975). Se explorează manipularea semnalului electronic și captarea directă a acțiunilor artistice (Nam June Paik, Joan Jonas).
- Ecranul devine un obiect fizic, spațializat în galerii, invitând spectatorul la interacțiune imersivă (Bruce Nauman, Dan Graham) – 1975-1985.
- **Democratizarea tehnologiei prin VHS** (*video home sistem*) permite minorităților și activiștilor să creeze contra-cultură și critică socială (Sadie Benning, Paper Tiger Television) – 1985-1995.
- **Tranziția digitală** (1995-2005). Introducerea softurilor de editare non-liniară și a proiecțiilor digitale transformă estetica vizuală (Pipilotti Rist, Douglas Gordon).
- **YouTube, net.art, viralitate și vlogging** (2005-2015). Internetul devine noul spațiu de expunere. Granița dintre arta de galerie și clipurile virale sau jocurile online începe să se dizolve (colectivul JODI, Ryan Trecartin/Lizzie Fitch via Hirsch).

- **inteligența artificială** (AI – *Artificial Intelligence*), **realitatea virtuală** (VR – *Virtual Reality*), **deepfake** (formă de manipulare digitală) și **generative video** (video generat automat). Artiștii folosesc algoritmi de inteligență artificială, medii de realitate virtuală și seturi masive de date pentru a redefini realitatea (Refik Anadol – fig. 1, Memo Akten).



Fig. 1. Refik Anadol (n. 1984) este un artist turco-american recunoscut ca pionier al esteticii artelor realizate cu inteligență artificială, creația lui combinând arta, tehnologia, știința și arhitectura.



Fig. 2. TeamLab Borderless, (un proiect de artă colectiv al unor artiști din domenii diferite), Muzeul Digital din Tokio, Japan

Noile media (new media)

Totalitatea canalelor și tehnologiilor contemporane de comunicare digitală care facilitează interactivitatea, crearea de conținut și distribuția rapidă reprezintă new media. Spre deosebire de mass-media tradițională, acestea permit o comunicare bidirecțională și descentralizată.

Media digitală și arta video evoluată reprezintă continuarea artei video prin mijloace computerizate, unde ecranul devine un spațiu imersiv și are ca principale categorii:

- **Arta net:** creată utilizând cod sursă, pagini web și linkuri ca mediu de exprimare.
- **Instalații interactive și imersive:** spații fizice augmentate prin proiecții video (video mapping – fig. 2-3), senzori de mișcare și realitate virtuală (VR/AR – fig. 4).
- **Eseu video și documentar digital:** forme hibride de narațiune video care analizează cultura vizuală, difuzate pe platforme de streaming.

Bloggingul este activitatea de creare și actualizare constantă a unei publicații online sub formă de jurnal digital, unde conținutul este afișat în ordine cronologică inversă. Este o platformă de exprimare personală, unealtă de educare sau strategie de marketing, în format hipertext, unde granița dintre autor și cititor dispare.

- **Blogging tradițional** – platforme de opinie, cultură, politică sau stil de viață.
- **Microblogging** – expresie textuală fragmentată și rapidă, axată pe reacție instantanee (X/Twitter, Threads).
- **Vlogging** – evoluția directă a jurnalului video, mutat pe platforme publice.
- **Podcasting/Audio digital** – format audio, axat pe storytelling sau interviu.



Fig. 3. Video mapping la București



Fig. 4. Realitate virtuală

Gamingul (fig. 5) este o subcategorie a divertismentului digital. Se concentrează pe competiție și obiective și reprezintă cea mai complexă evoluție a imaginii în mișcare, unde privitorul pasiv din arta video devine un utilizator activ (jucător). Jocurile video sunt un mediu predominant și din ce în ce mai expresiv în societatea modernă. În cei patruzeci de ani de la introducerea primelor jocuri video pentru acasă (*Computer Space*, 1971, *Pong*, 1972), acest domeniu a atras talente artistice excepționale. Cu un amestec de arte tradiționale (pictură, sculptură, scris, muzică, literatură, cinematografie), jocurile video oferă artiștilor o metodă fără precedent de a comunica cu publicul și de a-l implica în experiența artistică.

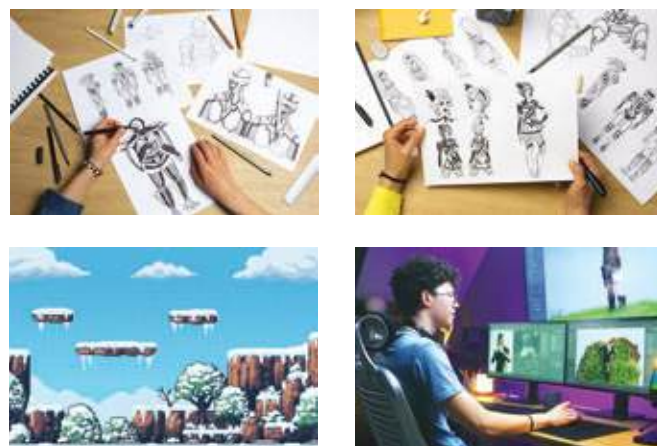


Fig. 5. Diverse etape de lucru în procesul de creație a unui joc video

DICȚIONAR

• **algoritm de recomandare**

– sistemul care îți sugerează conținut pe baza istoricului tău.

• **analytics** – analiza datelor despre cum folosesc oamenii un site.

• **brand** – marcă de produs a unei firme renumite

• **ergonomie vizuală** – organizarea ecranului pentru a fi odihnitor și ușor de citit.

• **CGI** – Computer-generated imagery

• **monetizare** – procesul de transformare a audienței sau a traficului online în venituri financiare.

• **prompt** – textul sau comanda pe care o dai unui AI.

• **SEO/SEM** – optimizarea gratuită (SEO – *Search Engine Optimization*) vs promovarea plătită (SEM – *Search Engine Marketing*) în motoare de căutare.

• **vector** – grafică bazată pe formule, care nu se pixelizează la mărire.

• **wireframe** – schița simplă (*layout-ul*) a unei pagini web sau aplicații.

Crearea de conținut (fig. 6) este sfera în care tehnologia video și digitală devine un mod de producție descentralizat, accesibil oricui deține un smartphone.

• **Conținut video de format scurt** (*short-form video*) – clipuri dinamice bazate pe algoritmi de retenție rapidă (*TikTok, Instagram Reels, YouTube Shorts*).

• **Livestreaming** – transmisiuni video în direct, needitate, axate pe interacțiunea în timp real cu comunitatea (*Twitch, YouTube Live*).

• **Conținut generat de utilizatori** (*UGC*) – materiale create de consumatori simpli, folosite adesea pentru autenticitatea lor.

Designul vizual și digital

Presupune zona estetică și tehnică ce asigură interfața grafică dintre om și diverse dispozitive, derivată din artele grafice și montajul video. Designul vizual este disciplina care organizează elemente vizuale pentru a transmite un mesaj clar, plăcut și eficient. Aplicat pe ecrane, se numește design digital.

• **Motion graphics** (grafică în mișcare) – animarea elementelor grafice și textuale, folosită în generice, clipuri explicative și publicitate (evoluție a montajului video).

• **UI (User Interface) – Interfața cu utilizatorul** reprezintă totalitatea elementelor vizuale și interactive pe un ecran: butoane, meniuri, câmpuri de text, pictograme. De exemplu, butonul „cumpără” pe un site de comerț electronic, bara de căutare din browser, pictogramele de *like, comment, share* pe rețele sociale etc.

Principii ale designului vizual și digital

• **Contrast**: trebuie să existe o diferență clară între elemente (text negru pe fundal alb; buton colorat pe fundal neutru);

• **Ierarhie vizuală**: adică ordinea în care privim elementele (titlu mare, subtitlu mediu, text mic; butonul principal mai evident);

• **Aliniere**: elementele trebuie plasate ordonat în fereastră;

• **Spațiu negativ**: nu trebuie ocupat tot spațiul existent, trebuie să existe zone libere care „lasă să respire” (marginii generoase, fără aglomerare);

• **Consistență**: se păstrează aceleași stiluri pe tot parcursul designului (toate butoanele au aceeași formă și culoare, aceeași selecție de fonturi etc).

• **UX (UX – User Experience) – Experiența utilizatorului** reprezintă senzația pe care o ai când folosești o aplicație. Un design bun UX face ca navigarea să fie intuitivă, rapidă și plăcută. De exemplu: două aplicații de rezervări bilete la muzeul de artă au ambele același UI (butoane, culori), dar una are trei pași până la comandă, iar alta are șapte pași. Cea cu trei pași are UX mai bun (fig. 7).



Fig. 6. Etape ale procesului de creație pentru interfața unei aplicații

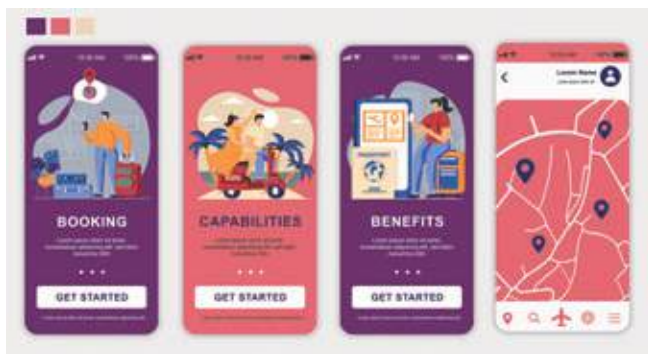


Fig. 7. Design (UI, UX, GUI) pentru o aplicație mobilă

- **Artă digitală 3D & CGI** – modelare și animație tridimensională pentru efecte vizuale, realitate virtuală sau modă digitală (fig. 8).
- **Artă generativă (AI design)** – creată cu AI prin modele *text-to-image/video* (fig.9).

Marketing și social media (rețele sociale) presupune utilizarea artei video și a designului pentru comunicare de brand și analiză comportamentală.

- **Social media marketing** (SMM) – gestionarea identității brandurilor pe rețelele sociale prin strategii vizuale și textuale adaptive.
- **Influencer marketing** – utilizarea creatorilor de conținut ca vehicule de încredere și publicitate personalizată.
- **Performance marketing** – publicitate bazată pe date, optimizată prin algoritmi pentru a genera acțiuni directe (conversii/cumpărături).
- **Branded content** (conținut de *brand*) – producții video sau editoriale de înaltă calitate care îmbină divertismentul cu mesajul unui brand.

REȚIN

- **Divertismentul digital** reunește gamingul interactiv, bloggingul și noile media într-un spațiu imersiv.
- **Designul vizual** pe ecrane utilizează interfețele UI și experiențele UX bazate pe ierarhie și contrast.
- **Marketingul social media, arta 3D, CGI și algoritmii AI** redefinesc consumul vizual modern.

PORTOFOLIU

Realizează în *Canva* un afiș digital cu un puternic mesaj pozitiv sau de valoare personală (ex: curaj, respect, solidaritate). Folosește un contrast cromatic puternic pentru impact vizual imediat.



Fig. 8. Realitate augmentată, design 3D



Fig. 9. Imagine creată cu inteligența artificială

Aplic



1. Vizitează un site cunoscut și identifică: două elemente de UI (butoane, meniuri); un exemplu de contrast; un exemplu de ierarhie vizuală.
2. Identifică o aplicație cu o interfață concepută greșit și retușează-o propunând cel puțin trei modificări simple care să îmbunătățească designul vizual.

APLICAȚIE DIGITALĂ

Proiectează, folosind *Canva* sau *Pixlr*, un ecran de pornire pentru aplicația sau site-ul unui ONG. Folosește o paletă de două-trei culori armonioase, o familie de fonturi lizibile și un buton principal bine evidențiat. Realizează o expoziție cu întreaga clasă. Oferiți-vă feedback constructiv pe structura: două lucruri care v-au plăcut, un lucru care poate fi îmbunătățit.

Designul nu este doar despre cum arată, ci și despre cum funcționează.

Steve Jobs



Fig. 1. Intrare în clădirea Bauhaus, Germania

ȘTIAI CĂ...?

- **Celebrul creator** Steve Jobs, a fost profund influențat de principiile școlii Bauhaus? El a insistat ca interiorul computerelor Macintosh să fie ordonat și frumos proiectat, chiar dacă utilizatorii obișnuiți nu aveau cum să îl vadă niciodată.
- **Designul** universal este un concept modern care cere ca orice obiect sau spațiu public să fie proiectat din start, astfel încât să poată fi folosit de absolut oricine: copii, adulți sau persoane cu dizabilități, fără să fie nevoie de adaptări speciale ulterioare?
- **Psihologul** Don Norman a inventat termenul de „Uși Norman” pentru a descrie acele uși cu mâner care te invită să tragi de el, deși ușa se deschide de fapt prin împingere? Dacă trebuie pus un bilet cu textul „Trage” pe o ușă, înseamnă că designul acelei uși a eșuat.

4.3. Designul

Observ

- Privește cu atenție patru lucruri din jurul tău: o sticlă de apă, interfața telefonului, scaunul pe care stai și coperta acestui manual.
- Care dintre ele este doar „frumos” și care este și „util”?
 - Ce anume le face să fie confortabile sau, din contră, enervante la utilizare?
 - Crezi că vreunul dintre aceste obiecte a fost creat la întâmplare?

Învăț

Ca reacție la obiectele produse în serie, în secolul al XIX-lea apare mișcarea *Arts & Crafts*, care promova ideea de obiecte „frumoase și făcute manual”. Această viziune încerca să salveze creativitatea meșteșugarului în fața industrializării agresive, subliniind valoarea unicității și a texturilor naturale. Totuși, producția manuală rămânea prea scumpă pentru publicul larg, fiind necesară o nouă abordare care să împace estetica cu producția industrială. Fondată în 1919, Școala Bauhaus, Germania (fig. 1) este locul unde se naște designul modern. Aici s-a stabilit principiul de aur: „Forma urmează funcției” (*Form follows function*). Obiectele trebuiau să fie simple, geometrice, ieftine și perfect adaptate scopului lor. Astfel, designul devine puntea de legătură dintre artă și știință.

Designul reprezintă activitatea de planificare și creare a formei, funcției și experienței unui obiect, spațiu sau mesaj, ținând cont de nevoile umane și constrângerile tehnice sau economice. Spre deosebire de manifestările artistice pure, această disciplină nu caută doar autoexprimarea, ci rezolvarea ingenioasă a unor probleme practice din viața cotidiană. Deși folosesc aceleași elemente vizuale (linie, culoare, formă), arta și designul au scopuri diferite:

	Artă plastică	Design
Scop	Exprimare personală, emoție pură	Rezolvarea unei probleme practice
Beneficiar	Privitorul / Publicul general	Utilizatorul final
Libertate	Maximă, fără reguli stricte	Limitat de buget, materiale și funcție
Succesul	Apare când lucrarea este originală	Apare când este eficient și ușor de folosit



Fig. 3. Lampă de birou Bauhaus, design conceput de Wilhelm Wagenfeld



Fig. 4. Scaun Barcelona, conceput de Ludwig van der Rohe

Fig. 2. Philip Stark, Strecurătoare, 1990, pentru Alessi



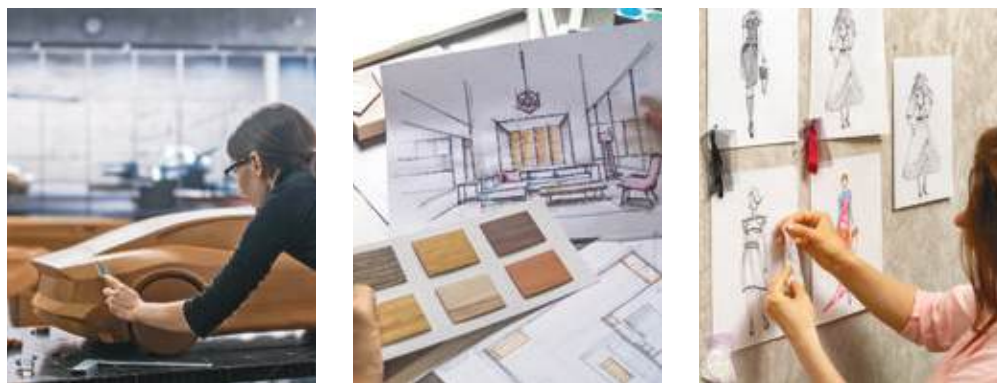


Fig. 5. Etape ale procesului de creație în diverse domenii ale designului

Dacă utilizatorul trebuie să se gândească, designerul a greșit.

Steve Krug

ETAPE DE LUCRU ALE DESIGNULUI

Ideea (conceptul) – soluția mentală sau scânteia creativă care apare ca răspuns la o problemă identificată a utilizatorului; este punctul de plecare abstract al oricărui proiect de design.

Schița – desenul preliminar, rapid și liber (crochiul), realizat de obicei în creion, folosit pentru a vizualiza, explora și comunica primele variante de formă ale ideii.

Proiectul (desenul tehnic la cote) – reprezentarea grafică riguroasă a obiectului, realizată geometric sau pe calculator (program CAD), care conține dimensiunile exacte, unghiurile, vederile din diferite planuri și specificațiile materialelor necesare pentru execuție.

Macheta (modelul) – o replică tridimensională simplificată și adesea la scară redusă a obiectului, realizată rapid din materiale ieftine (carton, plastilină, polistiren), folosită exclusiv pentru a analiza volumul, proporțiile și aspectul.

Prototipul – primul exemplar complet funcțional și realizat la mărime naturală din materialele finale (sau prin printare 3D de înaltă precizie), utilizat pentru a testa rezistența, utilitatea și comportamentul produsului în condiții reale de funcționare înainte de producția în serie (fig. 5-6).

Domenii principale ale designului

- **Design grafic:** afișe, logouri, identități de brand, coperti de carte și ambalaje.
- **Design de interacțiune** (UI/UX): proiectarea structurii și a aspectului vizual pentru site-uri, aplicații și ecrane tactile.
- **Design de servicii:** planificarea întregii experiențe dintr-un loc public (cum funcționează traseul unui pacient într-un spital sau al unui client într-o bancă).
- **Design industrial** (de produs – fig. 2-4): proiectarea obiectelor fizice (electrocasnice, telefoane, mobilier, mașini etc.). Designerii industriali cercetează modul în care consumatorii ar putea utiliza un anumit produs și apoi lucrează cu alți profesioniști, cum ar fi inginerii și specialiștii în marketing, pentru a crea conceptele și designurile invențiilor. Designerii industriali, de regulă specializați într-o singură categorie de produse, se axează pe toate detaliile, de la funcționalitatea și fezabilitatea unui produs până la a evalua dacă satisface nevoile și așteptările consumatorului.
- **Design vestimentar** (modă): crearea hainelor, încălțămintei și a accesoriilor, îmbinând estetica cu confortul corporal.
- **Design ambiental:** organizarea rațională și estetică a spațiilor locuite sau comerciale.



Fig. 6. Analizarea schițelor unui produs cu prototipul executat la scară 1:10

Designul grafic

Este arta de a combina imagini, texte și culori pentru a comunica vizual un mesaj clar și atractiv, către un public țintă, pe suporturi fizice sau digitale (coperte de cărți, ambalaje, afișe, site-uri web, reclame sau chiar pe tricouri). Un bun design grafic face informația ușor de citit și plăcută din punct de vedere estetic.

Caligrafic
Geometric
Elegant
SENSIBIL
Gotic
COMIC
Futuristic



Fig. 7

Concepte utilizate în designul grafic

Tipografie (design de fonturi): arta, tehnica și procesul de creare, aranjare și formatare a caracterelor de literă (fonturi), urmărind ca textul scris să fie ușor de citit, estetic și expresiv în contextul în care este utilizat (fig. 7).

Logo (logotip): semn grafic distinctiv, emblemă, simbol sau grup de litere al unei organizații sau al unui individ pentru a asigura recunoașterea vizuală rapidă pe piață (fig. 8).

Identitate vizuală: ansamblul unitar de elemente grafice (logo, paletă de culori, fonturi, stil de imagine) care individualizează o marcă, o companie sau o instituție și o fac ușor de recunoscut.

Branding: proces complex de construire și gestionare a imaginii unei mărci care include identitatea vizuală, valorile, mesajul, reputația și experiența oferită (fig. 9).

Ilustrație: reprezentare grafică sau desen care însoțește un text pentru a-l explica, a-l decora sau a-i potența mesajul.

Afiș: publicație de format mare, imprimată sau distribuită digital, conținând un text și o imagine reprezentativă, expusă într-un loc public cu scopul de a anunța un eveniment, de a promova sau de a transmite un mesaj.

Layout de pagină (machetare): modul de aranjare și organizare armonioasă a elementelor vizuale (texte, imagini, titluri, spații libere) în cadrul unei pagini de revistă, carte, ziar sau ecran digital.



Fig. 9

Designul de produs

Este procesul de creare a unui obiect nou sau de îmbunătățire a unui existent, astfel încât acesta să fie simultan util, plăcut, sigur, durabil și rentabil. Majoritatea obiectelor sunt rezultatul producției industriale în serie. Procesul de design începe întotdeauna cu o idee schițată, transformată în proiect și materializată într-un prototip.

Procesul de proiectare se dezvoltă pe trei direcții principale: **estetică**, **funcționalitate**, **ergonomie**. În designul de produs, ergonomia reprezintă știința și practica de a adapta produsele la formele, capacitățile și limitările corpului uman.

Dintre principiile formulate de Dieter Rams, unul dintre cei mai influenți designeri industriali, menționăm: **inovație** – un produs nou nu trebuie să fie doar altfel, ci mai bun; **onestitate** – produsul nu pretinde că are funcții pe care nu le are; **discreție** – obiectele bune te ajută, dar nu atrag atenția asupra lor.

Ramuri principale ale designului de produs

Design de ambalaje (*packaging design* – fig. 10) – proiectarea structurii tridimensionale și a graficii exterioare a ambalajului unui produs, cu rol de a proteja conținutul și de a atrage atenția consumatorului.

Design de bunuri de consum – proiectarea instrumentelor, uneltelor, accesoriilor sau a dispozitivelor de lucru cotidiene, urmărind ca acestea să fie funcționale, sigure și confortabile în utilizare (fig. 11).

Design de mobilier – axat pe proiectarea pieselor de mobilier, îmbinând estetica vizuală, rezistența materialelor, tehnicile de producție și ergonomia (fig. 12).

Design de vehicule (design industrial de transport – fig. 13) – proiectarea formei, aerodinamicii, interiorului și aspectului estetic general al mijloacelor de transport (autoturisme, trenuri, avioane, biciclete etc.).



Fig. 10. Design ambalaj pentru industria cosmetică



Fig. 11. Căști wireless în carcase de silicon divers colorate



Fig. 12. Kenneth Cobonpue, Fotoliu Bloom



Fig. 13. Design industrial, prototip vehicul

PROIECT

Redesignul unui produs

Realizează o lucrare hibridă intervenind manual (prin tăieturi, colaj, recolorare) peste ambalajul tipărit al unui produs comercial, pentru a simula erorile digitale (glitch) și estetica Internetului.

Autoevaluare

Am respectat cerința și etapele de lucru.
Am participat activ la discuțiile legate de proiect.
Prezentarea a fost clară și ușor de urmărit.
M-am încadrat în timpul de lucru alocat.





Fig. 14. Little Island, parc creat pe o insulă artificială, sprijinită pe 132 de piloni de beton în formă de lea, ridicați deasupra apei, fluviul Hudson, New York

Designul ambiental

Se ocupă cu organizarea, configurarea și estetica spațiului înconjurător (atât cel construit, cât și cel natural), cu scopul de a crea un mediu armonios, funcțional și adaptat nevoilor umane.

• **Designul ambiental de exterior** (fig. 14-15) cuprinde amenajarea curților, grădinilor, teraselor, dar și a spațiilor urbane. Designerul integrează elemente naturale (plante, apă, relief) cu elemente construite (pavaje, bănci, coșuri de gunoi). Acestea trebuie să fie: **funcționale** (răspunde nevoilor reale), **accesibile** (pentru persoane cu dizabilități, copii, adulți), **lizibile** (informație clară și ușor de găsit), **plăcute vizual**, **durabile** (să reziste la vreme și la utilizare intensă).

• **Designul ambiental de interior** (fig. 16-17) se referă la amenajarea spațiilor închise. Acestea pot fi private (case, vile, apartamente) sau publice (muzee, hoteluri, spitale,



Fig. 15. Muzeul Confluențelor din Lyon, Franța (centru de știință și antropologie)

PORTOFOLIU

Fotografiază cu telefonul trei exemple de „design bun” și trei de „design rău” din orașul tău. Atașează fiecărei imagini o scurtă explicație de două-trei rânduri în care să argumentezi alegerea. Adaugă fișele la portofoliu.



Fig. 16. Design ambiental al Bulevardului Formosa, stația de metrou Kaohsiung, Taiwan, Republica China

birouri, aeroporturi, gări). Accentul se pune pe optimizarea fluxului de mișcare, acustică, texturi și atmosfera intimă sau profesională a locului.

Designul trebuie să ia în considerare nevoile tuturor.

Designerul realizează patru activități principale:

1. Planificarea – analizează relieful (măsurătorile) spațiului și desenează planuri 2D și simulări 3D pentru a stabili unde plasează elementele.

2. Cercetarea – studiază destinația spațiului. De exemplu, un spital are nevoie de culori calmante și materiale antibacteriene, în timp ce un aeroport are nevoie de o semnalistică extrem de clară pentru ghidarea pasagerilor.

3. Coordonarea – colaborează cu arhitecți, ingineri de instalații (electricieni, instalatori) și constructori pentru a se asigura că proiectul este fezabil și sigur.

4. Amenajarea propriu-zisă – supraveghează șantierul, așezarea mobilierului și ultimele detalii estetice până când spațiul este gata de utilizare.



Fig. 17. Hotel Meliá Vinpearl Thanh Hoa, Vietnam (hol)

REȚIN

- **Designul** înseamnă proiectare conștientă, inteligentă și orientată spre utilizator, niciodată la întâmplare.
- **Formula de aur:** Design bun = Funcție clară + Formă potrivită + Emoție pozitivă
- **Etapele designului:** **ideea** (conceptul) – scânteia creativă; **schita** – desenul preliminar; **proiectul** (desenul tehnic la cote); **macheta** (modelul); **prototipul** – primul exemplar complet funcțional

Aplic



Folosește telefonul mobil și descarcă aplicația gratuită Room Planner. Realizează schița unui proiect de regenerare estetică și funcțională pentru camera ta, argumentând amplasarea elementelor.

RECAPITULARE

În această unitate ai învățat despre fotografie, imaginea capturată prin lumină, abordând istoricul, fundamentele tehnice, principiile de compoziție specifice și categorii ale acesteia – portret, peisaj, natură statică, fotografie documentară, fotografie de artă. Ai explorat evoluția imaginii vizuale de la arta video la noile media digitale, analizând relația dintre artă, comunicare și tehnologiile contemporane. Urmărind rolul imaginii în blogging, entertainment, creare de conținut, marketing digital și design UX/UI, ai observat modul în care experiența vizuală influențează publicul și utilizatorul. Ai explorat designul și principalele sale domenii (design grafic, design de produs, design ambiental) și rolul acestora în viața cotidiană.



Fig. 1. Amenajare interioară – de la schiță la randare 3D

EVALUARE

Se acordă 10 puncte din oficiu.

1. Alege varianta corectă de răspuns.

20 p.

- A.** Cum se numește prima formă practică de fotografie realizată de Louis Daguerre?
a. calotipie **b.** dagherotipie **c.** fotografiei pe film
- B.** Școala Bauhaus a stabilit următorul principiu în proiectarea obiectelor:
a. forma urmează funcției **b.** utilitatea exclude estetica vizuală **c.** fiecare obiect trebuie făcut exclusiv manual

2. Completează spațiile libere pentru a obține enunțuri corecte.

10 p.

În fotografie, deschiderea reglabilă din _____ care controlează cantitatea de lumină ce pătrunde în aparat se numește _____. Jocurile video create exclusiv ca obiecte de artă _____ și expuse în muzee poartă numele de _____. În designul de produs, primul exemplar complet funcțional, realizat pentru a fi testat în condiții reale, se numește _____.

3. Care dintre următoarele afirmații sunt adevărate (A) și care sunt false (F)? Încercuiește varianta corectă.

10 p.

Noile media presupun comunicare bidirecțională, interactivă și descentralizată.

A / F

Macheta este o replică 3D complet funcțională, realizată CAD și produsă în serie.

A / F

Ergonomia reprezintă adaptarea designului produselor la corpul uman.

A / F

Designul ambiental de exterior se ocupă exclusiv de amenajarea spațiilor închise, private.

A / F

Francezul Nicéphore Niépce a reușit să obțină prima imagine permanentă.

A / F

4. Asociază fiecare noțiune din coloana A cu definiția corespunzătoare din coloana B.

20 p.

Coloana A

Coloana B

- | | |
|---------------|--|
| 1. Tipografie | a. Semn grafic distinctiv, emblemă sau simbol pentru recunoașterea vizuală rapidă a unei mărci. |
| 2. Logo | b. Ramură din new media axată pe crearea de artă pe internet, utilizând codul sursă și paginile web. |
| 3. Net.art | c. Artă, tehnica și procesul de creare, aranjare și formatare a caracterelor de literă (fonturi). |
| 4. Vlogging | d. Proiectarea structurii de interacțiune și a experienței globale a utilizatorului pe un ecran digital. |
| 5. Design UX | e. Evoluția directă a jurnalului personal în format video, mutat pe platforme publice. |

5. Alege un obiect digital sau fizic pe care îl folosești zilnic.

30 p.

Realizează o scurtă fișă de evaluare a designului acestuia, completând următoarele puncte:

- **estetica** (raportul dintre culori, forme și stări, emoții);
- **funcționalitatea** (ce ți se pare util și te deranjează la el);
- **ergonomia** (adaptarea la corpul sau obiceiurile tale).

Autoevaluare

Am rămas cu ideea:	Mi-aș dori să aprofundez:
Am întâmpinat dificultatea:	Activitatea mea a fost: foarte bună / bună / satisfăcătoare / nesatisfăcătoare



Interior din Castelul Peleș,
Sinaia

ÎMI AMINTESC

În lecțiile despre design și arhitectură, ai învățat că orice formă este proiectată cu un scop. În cazul patrimoniului local, forma caselor vechi (ex: prispă, foișor, decorațiuni la ferestre) a fost dictată de materialele găsite în regiune și de clima zonei. Patrimoniul local este cel mai bun exemplu de „design adaptat contextului”.

DICȚIONAR

UNESCO – Organizația Națiunilor Unite pentru Educație, Știință și Cultură este o agenție specializată a Organizației Națiunilor Unite (ONU), care vizează promovarea păcii și securității mondiale, prin cooperarea internațională în educație, știință și cultură.

5.1. Patrimoniul cultural artistic mobil și imobil

„Un popor care nu își cunoaște istoria, originea și cultura trecută este ca un copac fără rădăcini.”

Marcus Garvey

Observ

Privește imaginile (fig. 1-3) și răspunde la următoarele întrebări:

1. Care dintre elementele din imagini pot fi expuse într-un muzeu?
2. Cum ai convinge un grup de prieteni să viziteze o cetate veche?



Fig. 1. Poarta Sărutului, Constantin
Brâncuși, 1938



Fig. 2. Natură statică, Alexandru
Ciucurencu



Fig. 3. Castelul Corvinilor,
Hunedoara

Învăț

O biserică veche de câteva secole, o pictură dintr-un muzeu, un costum popular fac parte din patrimoniul cultural, fiind o „capsulă a timpului” care păstrează istoria, frumusețea și spiritul comunităților oamenilor.

Patrimoniul cultural reprezintă totalitatea bunurilor de natură materială sau imaterială care poartă mărturia evoluției istorice, artistice și spirituale a unei comunități, clasificate în funcție de capacitatea lor fizică de a fi deplasate fără a-și pierde valoarea sau identitatea.

1. Patrimoniul imobil (fig. 1, 3, 4, 6) – format din monumente istorice, biserici, castele sau situri arheologice care nu pot fi mutate din locul lor original fără a fi distruse.

2. Patrimoniul mobil (fig. 2) – alcătuit din obiecte de artă care pot fi transportate în siguranță (picturi, sculpturi, manuscrise vechi sau piese de mobilier).

Localizarea și ierarhia valorii. Unele bunuri culturale au o importanță **locală** sau **regională**, definind identitatea unui sat sau a unui oraș (o casă memorială). Altele au o valoare **națională**, fiind protejate prin legi stricte ca simboluri ale unei țări (fig. 5).

Când un monument este valoros pentru întreaga umanitate, el este recunoscut la nivel **universal** și intră sub protecția **UNESCO**. Prin procesul de **clasificare**, statul evaluează aceste bunuri și le împarte în categorii juridice precum **fond** (valoare deosebită) sau **tezaur** (valoare excepțională).

Cum avem grijă de trecut? Pentru ca aceste comori să supraviețuiască, este nevoie de un efort colectiv de **gestionare** și **conservare**. Conservarea se face prin prevenție (prin controlul luminii, temperaturii și umidității din muzee, pentru a opri degradarea) și prin restaurare (intervenții directe, extrem de minuțioase, ale specialiștilor pentru a reda aspectul inițial al operei). **Responsabilitatea** nu revine doar proprietarilor sau Ministerului Culturii, ci este o datorie comună, de la nivel local până la organisme internaționale.

I. Patrimoniul universal (UNESCO) reprezintă totalitatea bunurilor culturale și naturale de o valoare universală excepțională, recunoscute oficial, a căror conservare și protejare depășește granițele unei țări, fiind moștenirea comună a întregii umanități.

Bunurile înscrise în Lista Patrimoniului Mondial se împart în trei mari categorii:

1. Patrimoniul cultural – monumente, ansambluri arhitecturale, situri arheologice sau orașe istorice (Marele Zid Chinezesc, China, Piramidele din Giza, Egipt – fig. 6), Acropole din Atena, Grecia – fig. 4).

2. Patrimoniul natural – formațiuni geologice, zone ecologice intacte, habitatele animalelor pe cale de dispariție, peisaje naturale unice (Parcul Național Serengeti, Tanzania, Insulele Galápagos, Ecuador).

3. Patrimoniul mixt – situri care îmbină elemente culturale cu un cadru natural deosebit.



Fig. 4. Parthénon, templul dedicat zeiței Athena Parthenos, complexul Acropole (parte fortificată a unei așezări, situată pe o colină, constituind citadela vechilor orașe grecești), Atena, Grecia



Fig. 5. Sigla monumentelor istorice din România, marcaj oficial care atestă regimul juridic de monument istoric. Este amplasat obligatoriu pe imobilele care aparțin patrimoniului cultural.

PORTOFOLIU

Harta Comorilor (în perechi). Desenați o hartă simplificată a localității voastre. Marcați pe ea trei puncte pe care le considerați „patrimoniu local”. Explicați de ce sunt importante aceste puncte.

STUDIU DE CAZ

Jurnalul unui obiect

Alege un artefact mobil (ex: *Gânditorul de la Hamangia* sau o piesă din Tezaurul de la Pietroasa). Imaginează-ți că obiectul își scrie propria poveste prin secole și ilustrează acest parcurs într-o mini-bandă desenată de patru cadre.



Fig. 6. Marele Sfinx și piramida lui Keops, Giza, Egipt

INVESTIGAȚIE

Identifică în localitatea ta (sau în cel mai apropiat oraș) o clădire care crezi că aparține Patrimoniului construit. Notează-i numele și două motive pentru care consideri că are valoare istorică/artistică.



Fig. 7. Călușul – dans ritualic de trecere de la primăvară la vară, care se practică de Rusalii. Ritualul Călușului a fost inclus în Patrimoniul imaterial al umanității în anul 2005.

ȘTIAI CĂ...?

Dacă găsești întâmplător un obiect vechi (o monedă, un vas de ceramică) în grădina sau în timpul unei drumeții, acesta intră automat în proprietatea statului? Conform legii, ai obligația să îl predai autorităților în maximum 72 de ore, deoarece face parte din patrimoniul arheologic.

PROIECT „ADOPTĂ UN MONUMENT”

Lucrați în grupuri pentru a concepe pe o planșă schița la scară a unui mural de regenerare pentru o fațadă urbană degradată. Folosiți exclusiv forme geometrice clare și culori contrastante în stilul Neo-Geo.



Fig. 8. Fibula mare, fibulele mijlocii și fibula mică, piese aparținând Tezaurului de la Pietroasa



Fig. 9. Domnișoara Pogany, Constantin Brâncuși, 1912-1933

Pe lângă patrimoniul fizic, există și un Patrimoniu cultural imaterial. România este înscrisă în această listă cu tradiții vii, uimitoare, cum ar fi: Călușul, Doina, Tehnica țeserii scoarțelor (covoarelor) românești, Mărțișorul și Tradiția fabricării ceramicii de Horezu.

II. Patrimoniul național reprezintă „cartea de identitate” a unui popor, oglinda în care se reflectă istoria, valorile și creativitatea strămoșilor noștri. Este format din totalitatea bunurilor care reprezintă o mărturie și o expresie a valorilor, credințelor, cunoștințelor și tradițiilor naționale, indiferent de regimul de proprietate al acestora.

Categoriile patrimoniului național

- **Patrimoniul construit** (imobil) – cuprinde edificii și construcții cu valoare istorică sau artistică (castele, biserici, case memoriale). Ex: Castelul Peleş, Palatul Culturii din Iași.
- **Patrimoniul arheologic** (imobil) – include siturile arheologice și vestigiile aflate sub pământ, sub apă, urmele civilizațiilor trecute. Ex: Sarmizegetusa Regia (fig. 11), Cetatea Histria.



Fig. 10. Gânditorul și Femeie șezând, grup statuar reprezentativ pentru cultura Hamangia

- **Patrimoniul cultural mobil** – tablourile lui Nicolae Grigorescu (fig. 12), Tezaurul de la Pietroasa (fig. 8), Gânditorul de la Hamangia (fig. 10).

- **Patrimoniul cultural imaterial** – reprezintă tradițiile „vii”: dansuri, muzică, ritualuri, tehnici meșteșugărești sau tradiții orale. Ex: Călușul (fig. 7), Ceramica de Horezu, Mărțișorul.



Fig. 11. Sarmizegetusa Regia, Orăștioara de Sus, Hunedoara



Fig. 12. Car cu boi, Nicolae Grigorescu, 1899

Regimul juridic și administrarea

- **Proprietatea** – obiectele pot fi în proprietate publică (a statului) sau privată (a unei persoane/instituției), dar ambele sunt supuse unor limitări legale.
- **Limitările** – proprietarul nu are voie să îl distrugă, să îl modifice fără avize sau să îl vândă în afara țării fără permisiune, deoarece bunul are o valoare colectivă.
- **Administratorul** – instituția care gestionează listele oficiale ale bunurilor de patrimoniu din România este Institutul Național al Patrimoniului (INP).

III. Patrimoniul local regional reprezintă „tezaurul de proximitate”. Este cel mai fragil, dar și cel mai apropiat de sufletul nostru. Cuprinde totalitatea bunurilor culturale care au relevanță și valoare artistică sau istorică, fiind strâns legată de identitatea unei comunități sau unei zone geografice restrânse. Se distinge prin faptul că oferă „savoarea” specifică unei zone, incluzând:

- **arhitectura civilă locală** (fig. 13) – case vechi cu decorațiuni specifice (traforajul de lemn din satele montane sau porțile de fier forjat din orașele vechi).
- **casele memoriale** – locuințele în care s-au născut sau au trăit personalități marcante pentru regiune.
- **lăcașurile de cult** – biserici de cartier, sinagogi sau moschei care au fost centrul vieții spirituale a comunității.
- **monumentele comemorative** – statui sau plăci ridicate în cinstea unor evenimente care au afectat direct acea zonă.

De ce este important patrimoniul local?

Păstrează continuitatea – transmite cum s-a dezvoltat o localitate de la o mică așezare la ce este astăzi.

Dezvoltă turismul regional – o zonă care își prețuiește patrimoniul atrage vizitatori dornici de autenticitate.

Sursă de inspirație – elementele decorative de pe clădirile vechi sau din portul popular local inspiră creațiile moderne.



Fig. 13. Una dintre morile de apă de la Rudăria, Caraș-Severin, parte a patrimoniului UNESCO

REȚIN

- **Patrimoniul cultural** reunește bunurile materiale și imateriale care reflectă evoluția istorică și spirituală a unei comunități.
- Bunurilor culturale și naturale de o valoare universală intră pe lista **UNESCO**.
- **Patrimoniul național** este expresia valorilor și tradițiilor noastre, protejată prin lege. Institutul Național al Patrimoniului este administratorul oficial al listelor acestor bunuri.
- **Patrimoniul regional și local** este „memoria vie” a comunității și oferă diversitate culturii naționale.

PORTOFOLIU

Concepe și schițează în *Canva* layout-ul grafic pentru un pliant de promovare a unui monument imobil (clădire istorică, cetate, biserică veche) din regiunea ta natală, evidențiindu-i valoarea.

Aplic

1. Identifică un monument istoric și un obiect de artă sau tradițional din județul tău. Notează într-un tabel numele lor și starea actuală în care se află (îngrijit/degradat).
2. **Lucrați în echipă!** Imaginați-vă că sunteți ghizi la un muzeu care deține un tablou aflat în categoria Tezaur. Propuneți două reguli stricte de conservare preventivă pentru vizitatori și explicați-le colegilor.
3. Concepe o „Lucrare de artă bazată pe text”: redactează o instrucțiune clară și cu semnificație pentru salvarea unui monument local. Expune textul alături de o execuție vizuală minimală (o fotografie documentară sau un desen tehnic)

ÎMI AMINTESC

În lecțiile despre Patrimoniul Național, ai învățat că bunurile culturale sunt „mărturii ale valorilor”. Managementul și marketingul sunt uneltele care fac ca aceste mărturii să fie „auzite” și „văzute”. Fără un management bun, un tablou de valoare ar sta în depozit, unde nu l-ar vedea nimeni; fără marketing, oamenii nu ar ști că tabloul merită văzut.



Fig. 1. Afișe de promovare pentru expozițiile Art Safari New Museum

PROIECT

Lucrați în perechi!

Imaginați-vă că sunteți managerii unei cetăți medievale ruinate și uitate. Creați o strategie rapidă de promovare:

- Cui vă adresați? (public-țintă)
- Ce eveniment ați organiza acolo pentru a o face cunoscută?
- Ce slogan ați putea folosi pe un afiș?

5.2. Management și marketing cultural

Observ

Gândește-te la muzeul tău preferat sau la un castel celebru.

1. Cum au aflat oamenii despre el?
2. Cine plătește curentul, salariile ghizilor și restaurarea tablourilor de acolo?
3. De ce unele muzee sunt pline de tineri, în timp ce altele par prăfuite și pustii?

Analizează: O operă de artă are nevoie de un „manager” la fel de mult cum are nevoie de un „artist”.

Învăț

Pentru ca patrimoniul să rămână viu, acesta are nevoie de două mecanisme esențiale: **managementul** (organizarea internă) și **marketingul** (comunicarea cu exteriorul).

O operă de artă sau un monument istoric nu poate supraviețui izolat. Muzeele și galeriile de artă, prin strategii inteligente de marketing, își definesc publicul-țintă, folosesc rețelele sociale și comunicarea pentru a asigura vizibilitatea și sustenabilitatea patrimoniului. Astfel, arta nu rămâne blocată în trecut, ci devine o resursă vie pentru viitor.

Managementul artei reprezintă administrarea resurselor pentru ca instituțiile de cultură (muzee, teatre, galerii) să funcționeze optim. Acesta presupune:

- **Planificarea și organizarea:** stabilirea calendarului expozițiilor și evenimentelor.
- **Coordonarea resurselor:** gestionarea oamenilor (curatori, ghizi, paznici), a bugetului și a logisticii (transportul operelor, iluminat, climatizare).
- **Controlul:** verificarea dacă proiectele artistice și-au atins scopul și dacă resursele au fost folosite corect.

Marketingul cultural (fig. 1-2) nu urmărește profitul financiar, ci are un scop educativ și social. Presupune utilizarea tehnicilor de cercetare de piață, branding și promovare pentru a atrage vizitatori și a asigura susținerea financiară a monumentelor.

Promovarea reprezintă diseminarea informațiilor despre artiști și evenimente pentru a le face accesibile publicului larg.



Fig. 2. Fațada Muzeului Național de Artă al României, București



Fig. 3. Muzeul Luvru, Paris

ȘTIAI CĂ...?

- Muzeul Luvru din Paris (fig. 3) a devenit cel mai vizitat muzeu din lume și datorită unor **strategii de marketing neconvenționale**, cum ar fi filmarea videoclipurilor muzicale (Beyoncé și Jay-Z) în interiorul galeriilor sale?
- Multe muzee folosesc acum tehnici din jocurile video pentru a educa publicul. Vizitatorii trebuie să rezolve mistere sau să caute indicii în tablouri folosind o aplicație pe telefon în timp ce parcurg expoziția.
- **Sponsorizarea** este o parte vitală a managementului cultural. Marile companii își asociază brandul cu instituțiile de artă nu doar pentru a ajuta, ci și pentru a-și îmbunătăți propria imagine prin „sustenabilitate culturală”.

Strategii de marketing în instituțiile de cultură:

- **comunicarea** unui mesaj clar despre relevanța patrimoniului;
- **identificarea publicului-țintă** și adaptarea experiențelor la specificul diferitelor grupuri.
- utilizarea **rețelelor sociale** pentru a aduce patrimoniul aproape de tineri prin tururi virtuale, clipuri din culise și conținut dinamic;
- integrarea tehnologiilor digitale pentru a face exponatele mai atractive (fig.4);
- **vizibilitatea** (fig.5) garantează că bunul de patrimoniu este cunoscut și prezent în mintea oamenilor (prin reclame, parteneriate, evenimente);
- prin **sustenabilitate** se înțelege asigurarea resurselor (fonduri, specialiști) pe termen lung, astfel încât monumentul să fie transmis intact generațiilor viitoare.



Fig. 4. Muzeu cu artă imersivă



Fig. 5. Panou în aer liber pentru o expoziție, Udine, Italia

PORTOFOLIU

Creator de conținut cultural. Realizează un scenariu pentru un video de 30 de secunde pe telefonul mobil, prin care să promovezi un obiect de patrimoniu local. Scrie ce imagini ai folosi și ce muzică sau text ai pune pe fundal pentru a-l face să pară interesant.

REȚIN

- **Managementul** organizează resursele pentru ca arta să fie expusă.
- **Marketingul cultural** adaptează tehnicile comerciale la specificul nonprofit al culturii.
- **Strategia** înseamnă să știi cui te adresezi (public-țintă), cum o faci și ce canal de comunicare folosești.
- **Sustenabilitatea** este cheia – un monument care nu se promovează nu are vizitatori, iar fără vizitatori nu are resurse pentru a supraviețui.

Aplic



Alege o instituție culturală (ex: Muzeul Național de Artă al României). Caută paginile de rețele sociale. Scrie trei tipuri de postări pe care le folosesc pentru a atrage tinerii.

APLICAȚIE DIGITALĂ

Poster în trei culori.

Alege un eveniment fictiv (concert, târg de carte) și creează un poster pe o foaie A4 sau digital (în Canva) folosind doar trei culori și un singur font.

RECAPITULARE



În această unitate ai învățat despre **patrimoniul cultural artistic mobil și imobil** (universal, național și local) ca totalitate a bunurilor materiale și imateriale care poartă mărturia evoluției istorice, artistice și spirituale a umanității în ansamblu sau a unei comunități. Ai observat că valoarea bunurilor de patrimoniu național reprezintă „cartea de identitate”, oglinda în care se reflectă istoria, valorile și creativitatea poporului nostru și ai înțeles rolul Institutului Național al Patrimoniului în administrarea acestor bunuri. Ai învățat să observi și să analizezi critic monumentele construite, siturile arheologice, bunuri mobile și tradițiile imateriale ca mărturii vii ale identității naționale și locale. Ai învățat despre **managementul și marketingul cultural**, cum să formulezi un mesaj clar despre relevanța patrimoniului, să schițezi proiecte de promovare (postări, afișe, campanii de conștientizare) nonprofit și educative, capabile să protejeze monumentele istorice de degradare și să le transforme într-o resursă vie pentru viitorul comunității.

Activitate practică – Schiță după bun de patrimoniu mobil – *Car cu boi*, Nicolae Grigorescu

Realizează pe caiet o schiță în creion după celebrul tablou al lui Nicolae Grigorescu.

EVALUARE

Se acordă 10 puncte din oficiu.

1. Alege varianta corectă de răspuns.

20 p.

- A. Clasificarea fizică a patrimoniului cultural împarte comorile noastre în:
- a. bunuri naționale și situri aflate sub protecția exclusivă UNESCO;
 - b. bunuri imobile și mobile;
 - c. patrimoniu digital și tehnici de promovare prin social media.
- B. Pentru a aduce patrimoniul mai aproape de tineri, marketingul modern folosește:
- a. izolarea totală a operelor de artă în depozite securizate;
 - b. rețelele sociale, tururile virtuale și tehnici de tip „gamification” (jocuri);
 - c. limitarea vizibilității monumentelor pentru a reduce cheltuielile cu ghizii.

2. Notează trei tipuri de monumente cu valoare artistică sau istorică dintr-o zonă geografică restrânsă (patrimoniul local, regional).

15 p.

- a. biserica satului b. _____ c. _____

3. Completează spațiile libere pentru a obține enunțuri corecte.

15 p.

- a. Intervențiile directe, extrem de minuțioase, realizate doar de specialiști pentru a reda aspectul inițial al unei opere poartă numele de _____.
- b. Instituția oficială din România care are ca rol administrarea și gestionarea listelor bunurilor de patrimoniu este _____.
- c. În timp ce managementul organizează intern resursele, marketingul cultural folosește strategii de promovare ce urmăresc un scop educativ și _____.

4. Care dintre următoarele afirmații sunt adevărate (A) și care sunt false (F)? Încercuiește varianta corectă.

15 p.

- a. Conservarea preventivă presupune controlul direct al factorilor de mediu (lumină, umiditate, temperatură) pentru a opri degradarea bunurilor din muzee. A / F
- b. Dacă un monument istoric se află în proprietate privată, proprietarul are dreptul legal să îl modifice sau să îl dărâme fără avize. A / F
- c. Marketingul cultural urmărește obținerea profitului financiar cu orice preț, ca în comerțul obișnuit. A / F

5. Scrie două asemănări și trei deosebiri între managementul cultural și marketingul cultural.

25 p.

Autoevaluare

Am rămas cu ideea:	Mi-aș dori să aprofundez:
Am întâmpinat dificultatea:	Activitatea mea a fost: foarte bună / bună / satisfăcătoare / nesatisfăcătoare

RECAPITULARE FINALĂ

Joc – Cubul

Clasa se va împărți în șase echipe. Vor fi alese trei lucrări realizate în perioade diferite prin tehnici de lucru, materiale diferite (ex: o fotografie din sec. XX, o tapiserie medievală, un tablou impresionist). Fiecare față a cubului conține o cerință care trebuie rezolvată pentru cele trei lucrări de artă. Un reprezentant din fiecare echipă va rostogoli cubul și va primi o sarcină de lucru. După un timp de lucru stabilit, reprezentanții vor prezenta rezolvările.

Echipa 1: Descrie ce observi în lucrări și ce elemente de limbaj plastic sunt folosite.

Echipa 2: Compară lucrările din punctul de vedere al tehnicilor și materialelor de lucru.

Echipa 3: Asociază fiecare lucrare vizuală cu un gen muzical, o carte și o clădire.

Echipa 4: Analizează și formulează câte o idee transmisă de fiecare, motivându-ți alegerea.

Echipa 5: Aplică ce ai observat, creând o lucrare artistică inspirată din una dintre lucrări.

Echipa 6: Argumentează care dintre lucrări emoționează mai tare privitorul.

EVALUARE FINALĂ

Se acordă 10 puncte din oficiu.

1. Ce element sau zonă dintr-o compoziție atrage prima dată privirea?

- a. cadrul b. fundalul c. centrul de interes d. centrul geometric

2. Ce tehnică de gravură în adâncime folosește acțiunea corozivă a unui acid pe metal?

- a. xilogravură b. linogravură c. acvaforte d. litografie

3. Cum se numește pictura executată direct pe tencuiala de var proaspătă și umedă?

- a. secco b. frescă c. mozaic d. tapiserie

4. Ce tip de perspectivă medievală mărește obiectele pe măsură ce se depărtează?

- a. liniară b. inversă c. aeriană d. intuitivă

5. Cine a demonstrat experimental regulile matematice ale perspectivei liniare în Renaștere?

- a. Giotto b. Brunelleschi c. Leonardo da Vinci d. Caravaggio

6. Ce curent descompune formele în geometrii și arată mai multe unghiuri simultan?

- a. fauvism b. cubism c. futurism d. suprarealism

7. Ce componentă din obiectiv controlează lumina și neclaritatea fundalului în fotografie?

- a. obturatorul b. diafragma c. senzorul d. cardul

8. Ce școală din 1919 a lansat celebrul principiu „forma urmează funcției”?

- a. École des Beaux-Arts b. Bauhaus c. Arts & Crafts d. De Stijl

9. Ce știință adaptează produsele la formele și limitările biologice ale corpului uman?

- a. tipografie b. branding c. ergonomie d. machetare

10. Ce tip de bun cultural este încadrat în categoria patrimoniului artistic imobil?

- a. o pictură de șevalet b. un manuscris vechi c. o biserică monument istoric d. o colecție de monede

11. Ce disciplină adaptează instrumentele economice pentru a promova instituțiile de cultură?

- a. management industrial b. marketing cultural c. branding comercial d. targetare psihografică

12. Monumentele de importanță remarcabilă protejate de UNESCO fac parte din patrimoniul:

- a. local b. regional c. național d. universal

Fiecare item rezolvat corect are 6 puncte. 7,5 p. x 12 = 90 p.

Autoevaluare

Am rămas cu ideea:	Mi-aș dori să aprofundez:
Am întâmpinat dificultatea:	Activitatea mea a fost: foarte bună / bună / satisfăcătoare / nesatisfăcătoare

SUGESTII DE FIȘE PENTRU OBSERVAREA SISTEMATICĂ A ACTIVITĂȚII ȘI A COMPORTAMENTULUI ELEVILOR

FIȘĂ DE OBSERVARE A ACTIVITĂȚII INDIVIDUALE

Indicator	Frecvent	Rar	Deloc
Folosește corect termenii specifici disciplinei.			
Este implicat în îndeplinirea sarcinilor de lucru.			
Exprimarea socială și cea emoțională sunt adecvate.			
Are o atitudine adecvată față de ceilalți colegi.			

FIȘĂ DE MONITORIZARE A LUCRULUI ÎN ECHIPĂ

Indicator	Da	Nu	Observații
Asumarea responsabilității			
Cooperarea în cadrul grupului			
Solicitarea de sprijin din partea cadrului didactic			
Respectarea regulilor			
Încadrarea în timpul stabilit			
Autoevaluarea muncii în echipă			

FIȘĂ DE OBSERVARE A ACTIVITĂȚII GRUPULUI

Indicator	Frecvent	Rar	Deloc
Fiecare membru al grupului este implicat în rezolvarea sarcinii.			
Elevii formulează idei clare și ușor de înțeles de către ceilalți.			
Toate ideile propuse sunt luate în considerare.			
Elevii se sprijină și se încurajează pentru a fi productivi și creativi.			
Rezultatul activității de grup este relevant și prezentat într-o manieră care facilitează înțelegerea.			
Elevii urmăresc cu atenție prezentările celorlalți colegi.			
Elevii acordă feedback celorlalți.			

PORTOFOLIU

- ▶ realizez un plan
- ▶ mă documentez
- ▶ ordonez materialul documentar
- ▶ redactez fișa de portofoliu
- ▶ prezint concluziile în clasă

PROIECT/APLICAȚIE DIGITALĂ

- ▶ îi dau un titlu și îmi stabilesc obiectivele
- ▶ realizez un plan de acțiune
- ▶ îndeplinesc, în ordine, sarcinile date
- ▶ prezint proiectul în clasă

INVESTIGAȚIE/STUDIU DE CAZ

- ▶ stabilesc tema
- ▶ realizez un plan de cercetare
- ▶ îndeplinesc, în ordine, etapele date
- ▶ analizez și interpretez materialele și sursele
- ▶ prezint concluziile în clasă

1. adun informații, surse, imagini etc.
2. întocmesc scurte fișe descriptive pentru materialele documentare (în special pentru imagini)
3. toate materialele, inclusiv fișele și prezentarea de la final, vor fi adunate într-un dosar (sau într-o mapă) – la finalul anului școlar, toate acestea vor constitui portofoliul personal la disciplina Educație vizuală

EDUCAȚIE VIZUALĂ

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

UNITATEA 1 – Artă și reprezentare

UNITATEA 2 – Artă și tehnică

UNITATEA 3 – Artă și mentalitate

UNITATEA 4 – Artă și inovație

UNITATEA 5 – Artă și comunitate

ISBN 978-630-347-301-7



6 421763 016673

MN79



Booklet