

Sanda Amarandei
Andreea Borbély
Constantin Cioc



Educație plastică

Clasa a VIII-a



Cuvânt-înainte

Bine ai revenit în lumea artei!

Ne bucurăm să te însoțim în această călătorie vizuală.

Acest manual de *Educație plastică* este un reper în înțelegerea limbajului vizual și a exprimării plastice, ajutându-te să-ți pui în valoare imaginația, creativitatea și sensibilitatea artistică. Descoperind principiile diferitelor tehnici, vei învăța cum să le aplici, pentru a da glas emoțiilor, ideilor și mesajelor tale, prin intermediul imaginilor.

Manualul este structurat în cinci unități de învățare, fiecare valorificând aspecte relevante ale artei vizuale. Pentru început, este important să îți reamintești limbajul plastic studiat anterior, pentru a înțelege principiile perspectivei, ale designului și ale compoziției. În continuare, vei aprofunda tehnici specifice artelor plastice, experimentând modalități variate de reprezentare, de la desen și pictură la sculptură și tehnici digitale. A treia unitate este dedicată compoziției artistice, unde vei învăța cum să creezi imagini echilibrate și expresive, folosind culoarea, proporțiile, lumina și umbra. Vei analiza, de asemenea, reprezentarea figurii umane și a elementelor din natură. În a patra unitate, vei pătrunde în cultura artistică contemporană, unde vei descoperi curente artistice actuale, artiști de referință și modul în care arta reflectă și influențează lumea în care trăim. Vei afla cum artiștii utilizează tehnici mixte și reinventează formele de exprimare. Ultima unitate este dedicată proiectelor și evenimentelor artistice, invitându-te să aplici cunoștințele acumulate într-un proiect final, în care să promovezi, alături de colegii tăi, activitățile extracurriculare oferite de școală.

Pentru a-ți susține creativitatea și curiozitatea, manualul include dezbateri, investigații și experimente vizuale, fiecare unitate cuprinzând instrumente de autoevaluare menite să urmărească progresul tău artistic.

Arta este un limbaj universal, esențial în dezvoltarea creativității și a gândirii vizuale, stimulând răbdarea, atenția la detalii și încrederea în sine. Folosește acest manual drept model pentru exprimarea ideilor proprii, pentru înțelegerea impactului artei în societate și pentru aprofundarea propriei perspective asupra lumii înconjurătoare.




Ne dorim ca această experiență artistică să te inspire și să te ajute în demersul tău creativ. Mult succes!

Autorii










Prezentarea manualului

Instrucțiuni de utilizare a manualului digital

Varianta digitală a manualului este similară cu cea tipărită, având în plus 75 de AMII, activități multimedia interactive de învățare, cu rolul de a spori valoarea cognitivă. Activitățile multimedia interactive de învățare sunt de trei feluri, simbolizate pe parcursul manualului astfel:

-  **activitate statică**, de ascultare activă și de observare dirijată a unei imagini semnificative
-  **activitate animată**, filmuleț sau scurtă animație
-  **activitate interactivă**, de tip exercițiu sau joc, în urma căreia elevul are feedback imediat

Alte butoane folosite în varianta digitală:

-  te duce la prima pagină a manualului;
-  te duce la pagina imediat anterioară;
-  te duce la pagina următoare;
-  te duce la ultima pagină a manualului;
-  afișează cuprinsul manualului și îți permite accesarea oricărei lecții printr-un salt direct;
-  micșorează pagina;
-  mărește pagina, pentru o mai bună observare a imaginilor/textului;
-  îți oferă mai multe informații despre varianta digitală a manualului;
-  afișează întregul conținut al meniului de navigare (butonul este afișat doar în cazul telefoanelor inteligente).

Conceput pentru a asigura elevilor o experiență de învățare dinamică și un parcurs educațional progresiv, în care noțiunile teoretice sunt corelate cu aplicațiile practice, manualul evidențiază tendințe din arta contemporană și artiști de referință, care au influențat percepția actuală asupra artei. În acest mod, elevii descoperă un conținut actual, bine structurat, care îi ajută să înțeleagă și să aplice principiile artei în diverse contexte.

Cele cinci unități de învățare sunt structurate astfel încât să facă legătura dintre *limbajul vizual*, *tehnicele de lucru*, *compoziția artistică*, *cultura vizuală contemporană* și *proiectele*


Manualul este structurat în 5 unități de învățare

U1 Limbajul plastic



Activități de învățare	Activități interactive
12-13	Elemente de perspectivă. Reprezentarea punctului și a volumului în perspectivă
14-15	Elemente de perspectivă. Reprezentarea suprafețelor și a volumului în perspectivă
16-17	Reguli generale de desen. Design grafic
18-19	Designul de produs
20-21	Designul ambiental
22-23	Designul interiorist
24	Designul exteriorist
25	

U2 Tehnici specifice artelor plastice



Activități de învățare	Activități interactive
26	Tehnici de desen și tehnici de pictură
28-29	Tehnici grafice. Reprezentarea grafică
30-31	Tehnici de pictură. Reprezentarea pictorială
32-33	Tehnici de desen. Modelajul
34-35	Tehnici de reprezentare arhitecturală. Modelajul
36-37	Tehnici digitale. Fotografiu. Modelarea computerizată
38	

Structura unității de învățare: lecții de predare-învățare

3 Omul în artă. Anatomia corpului și expresivitatea figurii umane

Recapitulare

Conexiune

Descoperă

Aplică

Proiectează

Recapitulare


Conexiune

Descoperă

Aplică


Proiectează

Structura lecției: Un parcurs de învățare coerent și eficient, în 6 pași didactici




Recapitulare

Această secvență permite recapitularea unor cunoștințe învățate anterior la ora de educație plastică.



Conexiune

Elevul își pune primele întrebări referitoare la ceea ce urmează să descopere în noua lecție.



Descoperă

În această secțiune se regăsesc noțiunile necesare dezvoltării competențelor asumate prin programa școlară.

creative. Fiecare unitate acoperă aspecte ale formării artistice și îi încurajează pe elevi să gândească critic și să fie creativi prin metode moderne, precum *dezbatere*, *analize vizuale*, *investigații* și *proiecte de grup*. Lecția de aprofundare *Designul vestimentar**, menită să îmbogățească experiența de învățare a elevilor, a fost integrată pentru a oferi o perspectivă mai amplă asupra artei, întregind conținutul deja existent.

Manualul include instrumente de *evaluare* și de *autoevaluare*, precum și *fișe de observare sistematică a activității* și *a comportamentului elevilor*, facilitând, astfel, evaluarea progresului acestora și sprijinind dezvoltarea lor artistică și personală.

U3 Compoziția plastică

Unitate 3	10
Unitate 4	10
Unitate 5	10
Unitate 6	10
Unitate 7	10
Unitate 8	10
Unitate 9	10
Unitate 10	10
Unitate 11	10
Unitate 12	10
Unitate 13	10
Unitate 14	10
Unitate 15	10
Unitate 16	10
Unitate 17	10
Unitate 18	10
Unitate 19	10
Unitate 20	10

U4 Noțiuni de cultură artistică. Direcții de manifestare în artele vizuale contemporane

Unitate 4	10
Unitate 5	10
Unitate 6	10
Unitate 7	10
Unitate 8	10
Unitate 9	10
Unitate 10	10
Unitate 11	10
Unitate 12	10
Unitate 13	10
Unitate 14	10
Unitate 15	10
Unitate 16	10
Unitate 17	10
Unitate 18	10
Unitate 19	10
Unitate 20	10

U5 Proiecte și evenimente. Afișul de promovare

Unitate 5	10
Unitate 6	10
Unitate 7	10
Unitate 8	10
Unitate 9	10
Unitate 10	10
Unitate 11	10
Unitate 12	10
Unitate 13	10
Unitate 14	10
Unitate 15	10
Unitate 16	10
Unitate 17	10
Unitate 18	10
Unitate 19	10
Unitate 20	10

recapitulare

Recapitulare

Recapitulare

1. Prezentarea și descrierea lucrărilor de artă...

2. Analiza și interpretarea lucrărilor de artă...

3. Evaluarea și aprecierea lucrărilor de artă...

evaluare

Evaluare

Evaluare

1. Prezentarea și descrierea lucrărilor de artă...

2. Analiza și interpretarea lucrărilor de artă...

3. Evaluarea și aprecierea lucrărilor de artă...

proiect

Noutăți și inovații în tehnicile artistice

Noutăți și inovații în tehnicile artistice

1. Prezentarea și descrierea lucrărilor de artă...

2. Analiza și interpretarea lucrărilor de artă...

3. Evaluarea și aprecierea lucrărilor de artă...

Dicționar de artă

În această secvență sunt definiți termeni noi, specifici artelor vizuale sau din domenii conexe.

Aplic

Aplicațiile presupun folosirea de tehnici și materiale diverse, specifice artelor plastice. Elevii își exersează spiritul de observație și de analiză și își explorează creativitatea.

Portofoliu

Portofoliul reprezintă un martor al dezvoltării elevului pe parcursul anului școlar, conținând toate produsele artistice în vederea evaluării.

Cuprins

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

Competențe specifice asociate

1.1; 1.2; 1.3;
3.1.

1.1; 1.2;
2.1;
3.1.

1.2;
2.1; 2.2;
3.1.

1.1; 1.2; 1.3.

1.1; 1.3;
2.2;
3.2.

Competențe generale

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

Competențe specifice

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



Recapitulare inițială



Jean Bernard, *Piersică*



Mary Daisy Arnold, *Prunus persica* (1914)

Citește pasajele recapitulative de mai jos, pentru a-ți aminti cunoștințele învățate în clasa a VII-a la Educație plastică. Observă imaginile și rezolvă exercițiile.

1. Studiul după natură implică realizarea **schیțelor** și a **studiilor** aprofundate ca etapă preliminară de lucru. **Natura statică** presupune reprezentarea unor elemente naturale, forme geometrice sau obiecte cotidiene, organizate într-o compoziție echilibrată și armonioasă. Desenarea naturii statice se realizează ținând cont de așezarea obiectelor în planurile de adâncime și respectând forma, proporția și volumul acestora în cadrul compoziției.

Forma și volumul obiectelor se realizează prin:

- respectarea **proporțiilor** obiectelor;
- diferențierea zonelor de **lumină**, **semiumbră**, **umbră** și **reflex**;
- **modelarea formelor** și a **texturilor prin valoare**;
- **modularea culorilor** și a **nuașțelor**.

Lucrările de artă pot fi realizate prin diferite **mijloace de exprimare artistică**, utilizând diverse **tehnici**, dintre care pot fi enumerate: **grafica** (creion, cărbune, pastel, tuș), **pictura** (acuarelă, tempera, acrilic, ulei), **sculptura** (modelare, cioplire, turnare etc.).

- Privește figurile 1 și 2. Poartă un scurt dialog cu colega/colegul de bancă despre asemănările și deosebirile dintre cele două reprezentări ale piersicii, comparând imaginile.

2. Peisajul este un gen de reprezentare descriptivă a unui fragment din natură.

Printre modalitățile de reprezentare a spațiului tridimensional într-o lucrare, se amintesc:

- **perspectiva liniară** (micșorarea succesivă a elementelor);
- **perspectiva tonală** (diminuarea gradată a intensității tonurilor);
- **perspectiva cromatică** (răcirea progresivă a culorilor și a nuașțelor).

- Căruia gen de reprezentare vizuală aparține lucrarea intitulată *Grădinarii* a pictorului Gustave Caillebotte (fig. 3)?
- Consideri că grădina în care se află personajele este una vastă sau redusă ca dimensiune? Argumentează-ți răspunsul, observând indiciile din imagine.
- Ce tip de perspectivă este prezent în lucrare?



Gustave Caillebotte, *Grădinarii* (1875-1877)

3. Compoziția plastică folosește **principiile compoziționale (paginația, structura compozițională, ordonarea și ierarhizarea elementelor, ritmul, diversitatea și unitatea)** pentru organizarea spațiului vizual.

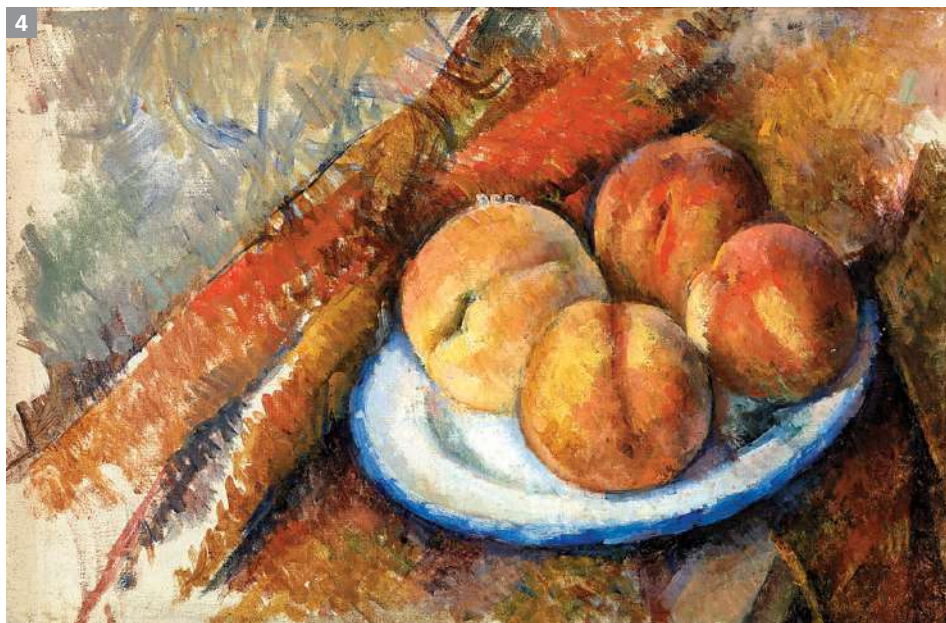
În **compoziția statică**, elementele sunt organizate pe o structură compozițională dominată de linii orizontale și verticale, ceea ce oferă o senzație de stabilitate, de calm și de echilibru.

În **compoziția dinamică** sunt folosite structuri asimetrice, formate din linii oblice, frânte și curbe, care sugerează senzația de mișcare, de instabilitate și de tensiune.

Conform intenției artistului, o lucrare poate avea **un centru** sau **mai multe centre de interes**. Acestea au rolul de a direcționa atenția privitorului spre elementele principale și de a scoate în evidență componenta vizuală esențială a compoziției.

Compoziția decorativă, destinată decorării obiectelor sau a spațiilor ambientale, folosește motive ornamentale. Acestea sunt realizate prin stilizare, urmând **principiile decorative**, ce oferă unitate și armonie compozițiilor (**repetiția, alternanța, gradația, simetria**). Arta decorativă include: **artele murale, artele focului și artele textile**.

- Privește și compară lucrările 4 și 5. Ce tip de compoziție și ce principii compoziționale observi în imagini?



Paul Cézanne, *Patru piersici pe o farfurie* (1890-1894)



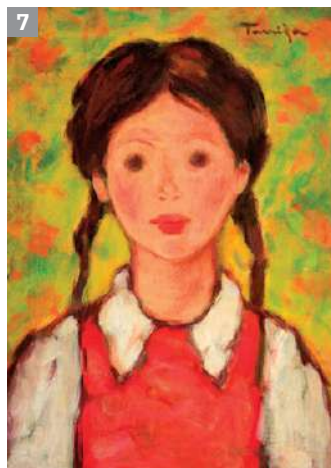
William Morris, *Fructe* (1915-1917)

4. Reflectează asupra cetăților, bisericilor, ruinelor sau monumentelor pe care le-ai vizitat în excursii sau despre care ai învățat în clasa a VII-a, cum ar fi: ruinele cetății Sarmizegetusa Regia, bisericile fortificate din Transilvania, bisericile pictate ale mănăstirilor din nordul Moldovei, palatele în stil brâncovenesc din Țara Românească sau ansamblul sculptural al lui Constantin Brâncuși din Târgu Jiu.

- Discută împreună cu colegii tăi despre rolul acestor valori culturale în dezvoltarea istoriei artei românești.
- Pentru a-ți aprofunda cunoștințele, vizitează muzee și instituții culturale, unde poți descoperi lucrări ale artiștilor români renumiți (Nicolae Grigorescu, Ștefan Luchian, Nicolae Tonitza, Victor Brauner, Constantin Brâncuși etc.) și creații ale meșterilor artizani, care reflectă tradițiile culturale românești.
- Adaugă, în jurnalul tău de artă, fotografiile, schițe, ilustrații și impresii despre locurile vizitate, despre creațiile artiștilor și artizanilor populari, pentru aprofundarea înțelegerii tale despre arta și cultura românească.
- Privește imaginile (fig. 6-9) și asociază corespunzător lucrările cu artiștii și titlurile acestora.



Constantin Brâncuși, *Cumînțenia Pământului* (1907)



Nicolae Grigorescu, *Portret de țărăncă* (1896)



Ștefan Luchian, *Portret de femeie* (1900-1901)



Nicolae Tonitza, *Fetița cu codițe*

Afișul publicitar

Imaginea publicitară are scopul de a promova diverse produse comerciale și variate evenimente socioculturale. Ambalajele, afișele și reclamele sunt doar câteva exemple din sectorul producției publicitare, unde reprezentarea vizuală este utilizată în vederea conectării cu observatorul pentru a-i capta atenția și a-i comunica un mesaj. Pentru a fi eficiente, imaginile realizate în domeniul publicitar trebuie să fie atractive estetic și să evoce particularitatea produselor sau a evenimentelor promovate.

Analiza unui afiș publicitar

Studierea impactului unui afiș necesită o privire analitică și o cercetare minuțioasă a conținutului publicitar. Descrierea afișului se face prin descoperirea relației dintre elementele care îl compun (forme, culori, texte) și analiza semnificației lor. Corelând informațiile, se înțelege scopul publicitar pe care afișul îl vizează.

Principalele direcții de apreciere în analiza unui afiș publicitar

1. Ilustrația și percepția vizuală (fig. 1). Afișul, conceput pentru a fi expus public, se bazează pe comunicarea vizuală. Ilustrația aparține genului grafic, fiind componenta majoră a afișului. Din punctul de vedere al percepției vizuale, aceasta trebuie să capteze atenția, să fie sugestivă și să conțină un text de promovare.

2. Cromatica și efectul culorilor (fig. 2 și 3). Cromatica este primul aspect determinant al unui afiș publicitar. Datorită importanței acordate impactului vizual, cromatica ilustrației trebuie să fie aleasă în acord cu tematica afișului. Culorile – pure sau amestecate, calde sau reci, în contrast sau în armonie – au un efect emoțional și o semnificație proprie, de care se ține seama în conceperea imaginii de publicitate. Pentru a fi atractiv, afișul comercial este realizat în culori pure, contrastante, în timp ce afișul cultural este elaborat în nuanțe rafinate sau tonuri solemne, ce tind spre alb și negru.

3. Textul și claritatea mesajului (fig. 4). Informațiile scrise în cadrul afișului asigură răspândirea mesajului în spațiul public. Textul, scurt și concis, trebuie să prezinte date clare despre conținutul produsului comercial sau despre scopul evenimentului sociocultural. Textul poate fi delimitat sau integrat în compoziția imaginii. Este indicat ca fontul, mărimea și culoarea literelor alese să fie adecvate esteticii întregului afiș.

Alege unul dintre afișele ilustrate și redactează un text de analiză, ținând cont de direcțiile de apreciere enumerate și de aspectele precizate. Prezintă analiza colegilor, apoi adaug-o la portofoliu.

Fișă de autoevaluare

Criterii	Da	Parțial	Nu
Am ales lucrarea artistică pentru tema propusă, <i>analiza unui afiș publicitar</i> .			
Am identificat elementele componente ale afișului.			
Am înțeles mesajul lucrării.			
Am redactat textul de analiză.			
Am prezentat studiul colegilor de clasă.			

Fișă de observare sistematică a activității și a comportamentului elevilor

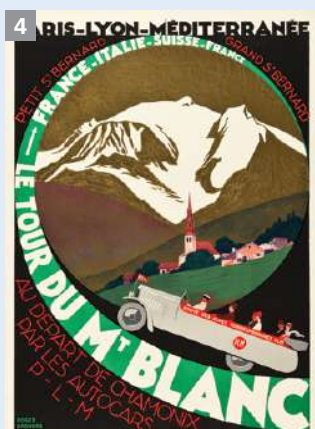
Criterii	😊	😐	😞
Analizarea atentă a imaginii, respectând direcțiile de apreciere enumerate			
Elaborarea și redactarea textului scris			
Argumentarea concisă și coerentă			



Alphonse Mucha, *Reverie* sau Afiș pentru Editura F. Champenois (1898)



Valdemar Andersen, Afiș pentru o expoziție de afișe la Grădina Zoologică din Copenhaga (1907)



Roger Broders, Afiș de promovare turistică a Turului „Mont Blanc” (1927)



Umberto Boccioni, Afiș pentru o expoziție (1909)

U1

Limbaajul plastic



Analiză de imagine

10

Afișul publicitar

Lecția 1

12-13

Elemente de perspectivă. Reprezentarea punctului și a dreptei în perspectivă

Lecția 2

14-15

Elemente de perspectivă. Reprezentarea suprafeței și a volumului în perspectivă

Lecția 3

16-17

Noțiuni generale de design. Designul grafic

Lecția 4

18-19

Designul de produs

Lecția 5

20-21

Designul ambiental

Aprofundare

22-23

Designul vestimentar*

Recapitulare

24

Evaluare

25

Recapitulăm



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

Tipuri de perspectivă liniară:

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



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



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



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

Elemente de perspectivă. Reprezentarea punctului și a dreptei în perspectivă



Conexiune

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

Cum ar putea fi aplicată perspectiva în compoziția plastică?



Descopăr

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

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

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

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

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

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

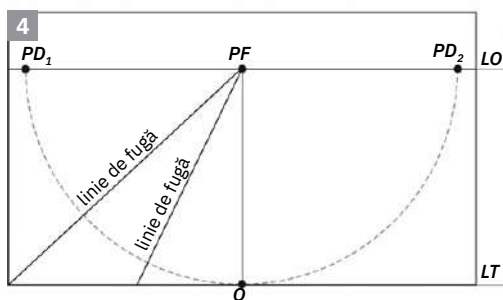
Artiștii contemporani abordează perspective subiective diverse, iar tehnologiile digitale actuale permit noi modalități de exprimare, de la instalații interactive în mediul ambiental la perspective generate de inteligența artificială, oferind alte dimensiuni percepției spațiului în artă.

Elemente de perspectivă

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

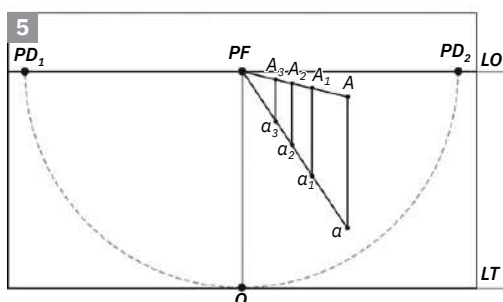
- **linia de orizont (LO):** linia imaginară situată la nivelul ochilor privitorului, care separă planul orizontal, terestru, de planul aerian, al cerului;

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



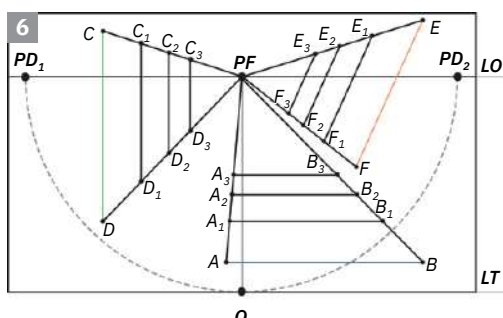
Reprezentarea punctului în perspectivă

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



Reprezentarea dreptei în perspectivă

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



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



Aplic

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

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

Criterii de evaluare și de autoevaluare

Trasarea corespunzătoare a liniei de orizont și stabilirea punctului de fugă

Desenarea elementelor în perspectivă

Realizarea echilibrului vizual al compoziției și unitatea lucrării



Dicționar de artă



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

Portofoliu



Analiza unei lucrări de artă și a tehnicilor de perspectivă aplicate

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

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



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

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

Criterii de evaluare și de autoevaluare

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

Recapitulez



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

Elemente de perspectivă. Reprezentarea suprafeței și a volumului în perspectivă



Conexiune



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

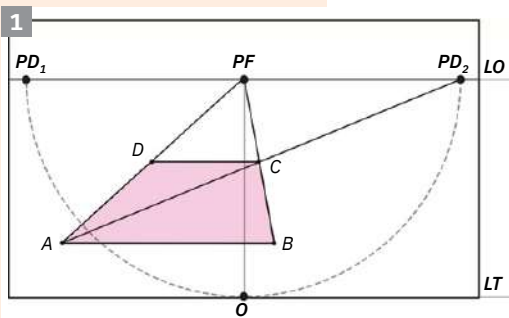


Descopăr

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

Reprezentarea în perspectivă a suprafeței

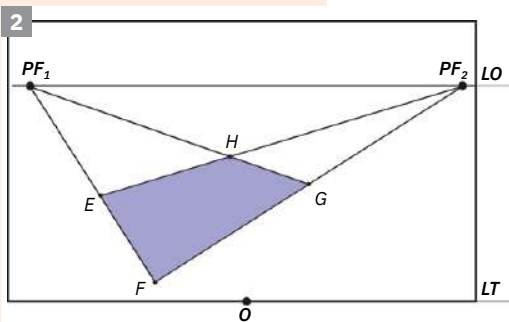
1. Reprezentarea cu un punct de fugă a unei suprafețe, în vedere frontală (pătratul ABCD)



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

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

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



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

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

Noțiuni generale de design.

Designul grafic

Recapituluz



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



Tom Dixon,
Lămpi cu pendul metalic



Masahiro Mori, Căni cu coarne
(1973)

Știi că?



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



Conexiune

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



Descopăr

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

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

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

Designul grafic

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

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

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

⊕ **Tipuri de design grafic**

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

Noțiuni generale de design. Designul grafic

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

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

Afișul

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

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

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

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

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



Aplic

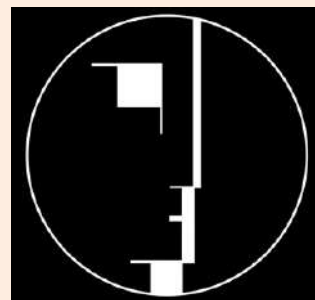
Realizează un afiș prin care să promovezi un eveniment școlar, cum ar fi un bal, o piesă de teatru, un concurs sportiv sau o expoziție de artă. Lucrează pe suport de hârtie (în format A3), folosind creioane și markere, sau pe suport digital, într-un program grafic. Afișul tău publicitar trebuie să conțină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

Criterii de evaluare și de autoevaluare

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



Johannes Ilmari Auerbach,
Design pentru logoul Bauhaus
(1919)



Oskar Schlemmer, Design
pentru logoul Bauhaus (1922)



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



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



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

Portofoliu

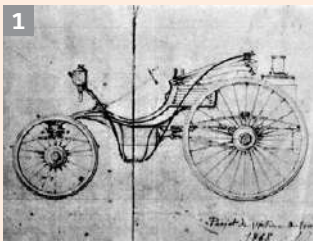


Colecționează, în portofoliu sau într-un folder din calculatorul tău personal, afișele de la spectacolele la care vei participa pe parcursul anului școlar curent (teatru, film, concert etc.).

Recapituliez



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



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



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



3 Automobil personalizat după indicațiile designerului Robert Loewy (1956)



6 Le Corbusier, Fotoliul LC2 (1928)



7 Josef Albers, Fotoliu (cca 1927-1929)

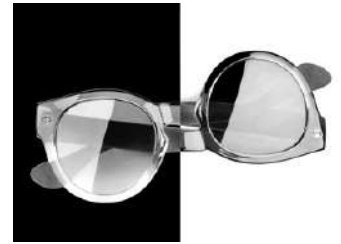


8 Marcel Breuer, Scaunul Wassily – model B3 (1925)



Conexiune

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



Descopăr

Designul de produs

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

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

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

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

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

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

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



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



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

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

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

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

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



Designul de ambalaj

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

Elementele componente ale designului de ambalaj

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

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






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



Aplic

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

Criteria de evaluare și de autoevaluare

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

Dicționar de artă



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

Portofoliu



Surprinde fotografic ambalajul realizat și adaugă imaginea imprimată la portofoliu.

Recapituluz



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



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



Conexiune



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

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



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

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



Descopăr



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

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

Principiile designului ambiental

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

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



Revoluția industrială a introdus tehnologii noi în producția de mobilier și a materialelor de construcție, schimbând modul în care spațiile utilitare erau proiectate și construite. Producția în masă a făcut ca produsele de design interior să fie accesibile mai multor clase sociale, ceea ce a contribuit la diversificarea bunurilor de uz casnic și la apariția stilurilor moderne de amenajare.

Modernismul secolului al XX-lea a definit conceptul de design ambiental, promovând eficiența funcțională și simplitatea geometrică a spațiilor private sau publice.

Postmodernismul a adus o abordare eclectică a designului ambiental, combinând elemente tradiționale cu inovații contemporane. Acesta s-a remarcat printr-o diversitate de stiluri și de forme care au pus accent pe creativitate și pe originalitate.

Minimalismul designului ambiental contemporan se bazează pe simplitate, favorizând un design redus la elemente esențiale (formă pură, culoare monocromă, textură variată a materialelor, lumină intensă). Tendințele actuale ale designului ambiental reflectă evoluția stilurilor și a preferințelor societății contemporane. Acestea mizează pe sustenabilitatea soluțiilor de amenajare și protejare a mediului înconjurător. Utilizarea materialelor naturale, reutilizarea lor creativă și eficiența energetică devin priorități în amenajarea spațiilor. Împreună cu integrarea tehnologiei inteligente, minimalismul redefiniște modul în care sunt percepute confortul și eficiența spațiului ambiental.

Portofoliu



Creează o colecție de fotografii sau de schițe de design care să ilustreze conceptele tale vizuale. Include imagini ale spațiilor ambientale preferate, detalii ale unor obiecte de design sau reprezentări ale locurilor pe care le-ai vizitat. Adaugă câte o scurtă descriere care să explice intenția de design și elementele vizuale utilizate.



În concluzie, designul ambiental determină ambianța estetică, confortul și funcționalitatea spațiilor în care trăim.



Aplic

Clasa mea, în viitor

Imaginează-ți cum va arăta și funcționa clasa ta în viitor și realizează un proiect de design ambiental. Utilizează diverse tehnici artistice, precum: desen, colaj, machetă sau proiect digital. Aplică regulile învățate despre perspectivă pentru a realiza o reprezentare tridimensională a spațiului clasei. Include elemente arhitecturale (ferestre, uși etc.), piese de mobilier (rafturi, bănci etc.) și aparatură de tehnologie digitală (calculatoare, ecrane interactive etc.) sau alte detalii care ar putea îmbunătăți experiența de învățare.

Prezintă în cadrul clasei proiectul tău și detaliază conceptele care stau la baza designului ambiental imaginat de tine.



Criterii de evaluare și de autoevaluare

Criterii de evaluare și de autoevaluare	😊	😐	☹️
Aplicarea regulilor de perspectivă pentru o reprezentare tridimensională a spațiului			
Includerea detaliilor relevante: schițarea pieselor de mobilier, a obiectelor, precum și a elementelor de decor ce pot întregi ansamblul			
Armonia estetică, originalitatea viziunii și acuratețea execuției			
Argumentarea alegerilor făcute, claritatea și coerența prezentării proiectului			



Recapitulez



Termenul *design* este unul modern și se referă la crearea unor produse sau a unor spații ambientale care îmbină, într-un mod armonios, funcționalitatea cu estetica vizuală. Fiind un domeniu al creativității și al utilității, designul influențează modul nostru de a interacționa cu produsele și cu mediul înconjurător.

Designul ambiental reprezintă arta și știința de a proiecta, a crea sau de a reabilita diferite spații interioare sau exterioare, punând accent pe armonia dintre om și mediul înconjurător.

Principiile designului ambiental sunt: *echilibrul, ritmul, centrul de interes, proporția și unitatea.*



Conexiune

Istoria artelor ne oferă o perspectivă amplă asupra evoluției societății umane, prin lucrările de artă care reflectă mentalitatea epocilor în care acestea au fost create.

- Observă vestimentația personajelor din imagini și încearcă să aproximezi perioada istorică în care acestea au fost pictate.



Francisco de Zurbarán,
*Sfânta Elisabeta
a Portugaliei*



Thomas Gainsborough,
Băiatul în albastru



Isaac Grünewald, *Femeie în rochie
albastră (Sigrid Hjertén)*



Descopăr

Realizarea imaginii proprii înfățișări este o formă de creație vizuală, pe care o practicăm continuu, indiferent dacă suntem conștienți sau nu de valoarea ei plastică. Această modalitate de autoexprimare artistică reflectă aspecte ale personalității, ale identității culturale și ale statutului nostru social.

Designul vestimentar este o ramură a designului care îmbină estetica cu tehnologia, pentru a crea articole de îmbrăcăminte și accesorii. Procesul de design vestimentar începe, de obicei, cu o schiță sau cu o idee conceptuală, urmată de selecția materialelor, crearea tiparelor și realizarea, în final, a prototipurilor.



⊕ **Funcții ale designului vestimentar:**

1. **funcția practică** – adaptarea la condițiile meteorologice sau protecția siguranței fizice;
2. **funcția de comunicare socială** – transmiterea stării materiale, a nivelului social, a statutului intelectual și a diferențelor de gen sau de vârstă;
3. **funcția estetică** – potențarea calităților fizice, prin calitatea materialului textil, decorație, cromatică etc.

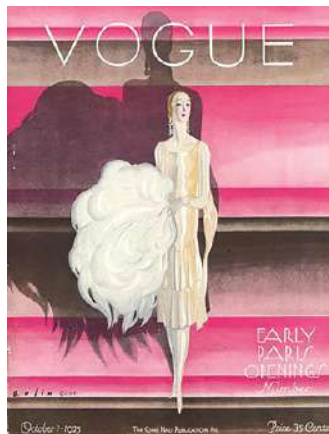


Designerii dezvoltă concepte originale, adesea inspirate din artă, cultură, natură sau din experiențe personale. Ei realizează crochiuri, schițe și desene, care ajută la definirea formei, a culorii și a detaliilor fiecărei piese vestimentare. Selectarea și cunoașterea caracteristicilor diferitelor materiale au influență atât asupra aspectului vizual, cât și asupra confortului și a durabilității pieselor. Etapa realizării prototipului pentru articolele vestimentare de serie este urmată de producerea pe scară largă a confecțiilor.

Moda este un fenomen dinamic, cultural și social, ce reflectă tendințele vestimentare specifice unei anumite perioade și a unui anumit context social. Succesiunea rapidă a creațiilor vestimentare, schimbările de viziune, de detalii și de accesorii intervin periodic, în momentul în care aceste forme se banalizează. Moda este propusă de către designerii vestimentari prin intermediul caselor de modă, prin campanii publicitare, parade de modă, publicații, reviste și vitrine comerciale.



Copertă de revistă
(9 aprilie 1903)



Copertă de revistă
(1 octombrie 1925)



Copertă de revistă
(15 decembrie 1926)

Moda de lux se împarte în două categorii distincte:

- creațiile **haute couture** (*croitorie de înaltă clasă*) – fig. 1. Fiecare piesă vestimentară este un simbol suprem de prestigiu și eleganță. Acestea sunt realizate într-un exemplar unic sau în serie mică, manual, și din materiale de cea mai bună calitate. Majoritatea creațiilor haute couture sunt purtate la evenimente mondene exclusiviste, cum ar fi baluri, gale și ceremonii. Exemple de case de modă care creează astfel de colecții sunt: Chanel, Dior, Givenchy, Valentino și Jean Paul Gaultier.
- creațiile **prêt-à-porter** (*gata de purtat*) – fig. 2. Aceste piese vestimentare, deși sunt produse în serie mare pe cale industrială, păstrează caracteristicile unui concept de design și un nivel ridicat de calitate a materialelor textile. Creațiile prêt-à-porter fac tranziția de la moda de lux la moda comercială. Exemple de case de modă care lansează astfel de colecții sunt: Louis Vuitton, Gucci, Prada, Balenciaga și Burberry.

De-a lungul timpului, mulți designeri vestimentari, inspirați de marile curente artistice, au preluat și au integrat în creațiile lor elemente reprezentative, motive caracteristice și detalii specifice acestora, contribuind la crearea unor tendințe care au schimbat istoria modei.

În concluzie, fiind o formă de artă, designul vestimentar este un instrument care contribuie la conturarea identității individuale și colective. Interacțiunea dintre artă și modă subliniază importanța pe care acestea o au în viața cotidiană și impactul lor asupra societății.

Aplic

Inspiră-te dintr-un domeniu artistic (artă vizuală, muzică, dans, teatru, literatură etc.) și realizează schițe de design vestimentar pentru o ținută destinată unui eveniment important (de exemplu, pentru un bal mascat, un festival de muzică sau o gală de premiere).

Folosește markere, creioane colorate, acuarele sau pasteluri pentru redarea cromaticii adaptate genului de eveniment. Completează creația ta vestimentară cu accesorii și alte detalii.

Criteria de evaluare și de autoevaluare

	😊	😐	😞
Alegerea sursei de inspirație			
Desenarea pieselor de vestimentație și a accesoriilor			
Folosirea unei cromatice adecvate temei de design vestimentar			
Adăugarea detaliilor și finalizarea lucrării			



John Galliano, ținută
prezentată la Săptămâna Modei
(toamna anului 2000)



Alessandro Michele, ținută
prezentată la Săptămâna Modei
(septembrie 2015)

Portofoliu



Realizează o serie de schițe de design vestimentar inspirate din reviste de modă sau din alte surse artistice, precum: pictură, teatru sau cinematografie. Fii creativ în interpretarea conceptelor vizuale: adaugă detalii cât mai expresive, referitoare la texturi, culori și forme. Include schițele în portofoliu.

Recapitulare



Grădina de legume din Yerres (cca 1876)



Stradă din Paris, într-o zi ploioasă (1877)



Biblioteca Universitară din Graz



Stradă din Quebec, Canada

Perspectiva este o metodă convențională de redare a adâncimii spațiului real și a obiectelor tridimensionale pe o suprafață bidimensională. Pentru realizarea integrală a iluziei spațiale se aplică mai multe tipuri de perspectivă: tonală, cromatică și liniară.

În cadrul perspectivei liniare, se disting: perspectiva cu un punct de fugă, perspectiva cu două puncte de fugă și perspectiva cu trei puncte de fugă.

1. Compară picturile lui Gustave Caillebotte (fig. 1 și 2), examinând următoarele aspecte:

- genul în care se încadrează picturile;
- ▶ tipul de perspectivă folosit în redarea spațiului;
- atmosfera pe care o exprimă lucrările.

Designul este domeniul artistic care se ocupă de conceperea, proiectarea și realizarea obiectelor sau de amenajarea spațiilor ambientale, urmărind, simultan, aspectul estetic și utilitatea acestora. Ramurile principale ale acestei discipline sunt: designul grafic, designul de produs, designul ambiental, designul vestimentar și designul de strategie.

- Designul grafic se referă la comunicarea vizuală și cuprinde: designul de identitate vizuală, designul de publicitate, designul editorial, designul pentru ambalaje și designul de semnalistică în spațiul public.
- Designul de produs este destinat proiectării și fabricării bunurilor materiale, luând în considerare aspectele economice, practice, fiabile și, nu în cele din urmă, estetice ale obiectului finit.
- Designul ambiental vizează proiectarea, amenajarea sau reabilitarea spațiilor interioare și exterioare. Lumina, culoarea, textura, forma și proporția sunt elemente care contribuie la estetica unui spațiu și definesc, concomitent, caracterul distinctiv al acestuia.
- Designul vestimentar este specializat în crearea articolelor de îmbrăcăminte și a accesoriilor. Acesta îndeplinește funcții practice, estetice și de comunicare socială.
- Designul de strategie are ca scop elaborarea unui proiect de dezvoltare unitară, pe baza unei structuri de funcționare coerentă, susținut de un plan de desfășurare precis, în vederea atingerii unor obiective publice sau private, economice, sociopolitice sau culturale.

2. Privește imaginile 3-6 și încadrează tipul de design în ramura corespunzătoare.



Sketchbook of British Birds (în traducere, caiet de schițe cu păsări din Marea Britanie) – copertă de carte, cu ilustrații de Alexander Francis Lydon și C. Lydon



Ținută prezentată la Săptămâna Modei din Milano (toamna anului 2017)

- Linia terestră este unul dintre elementele necesare pentru redarea spațiului perspectival în desen. Enumeră, în caiet, alte trei elemente care sunt indispensabile în reprezentarea perspectivei liniare.
- Realizează o schiță în care să reprezinți o clădire, folosind perspectiva cu două puncte de fugă. Aduagă detalii arhitecturale variate, apoi utilizează acuarela sau creioane colorate pentru a finaliza schița.
- Citește cu atenție întrebările de mai jos și alege răspunsul corect, ca în exemplul dat.
 - Ce caracteristici ale unui obiect se pot reprezenta cu ajutorul perspectivei liniare?
 - forma și volumul;
 - culoarea;
 - textura.
 - În ce categorie a designului grafic se încadrează afișul?
 - design editorial;
 - design publicitar;
 - design de semnalistică în spațiul public.
 - Cum se mai numește designul de produs?
 - design editorial;
 - design publicitar;
 - design industrial.
 - În ce categorie a modei de lux intră piesele vestimentare care păstrează un nivel ridicat de calitate și sunt produse în serie, pe dimensiuni standard?
 - design vestimentar;
 - prêt-à-porter*;
 - haute couture.
 - Ce stil de design pune în valoare simplitatea și funcționalitatea spațiului ambianțial?
 - minimalismul;
 - monumentalismul;
 - simplismul.
- Scrive un scurt text de prezentare pentru unul dintre ambalajele de ceai expuse în cele două imagini. Descrie elementele de design (forma, culoarea, grafica) și specifică funcționalitatea recipientului (protecția, depozitarea, informarea, promovarea).

Punctaje:

- 0,5 p. x 3 = 1,5 puncte
- 2 puncte
- 0,5 p. x 4 = 2 puncte
- 3,5 puncte

Se acordă 1 punct din oficiu.

Total: 10 puncte

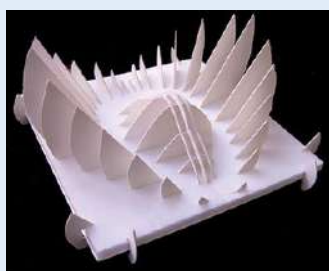
Exercițiul 2.

Etape de rezolvare:

- pasul 1** – desenarea elementelor de perspectivă (linie de orizont, puncte de fugă, linii de fugă);
- pasul 2** – schițarea clădirii cu ajutorul perspectivei cu două puncte de fugă;
- pasul 3** – aplicarea detaliilor arhitecturale (de exemplu, ferestre, uși, balcoane);
- pasul 4** – adăugarea culorii (acuarelă/creioane colorate) și finalizarea lucrării.



Noutăți și inovații în tehnicile artistice



Investigația este o metodă de învățare participativă, care ajută la dobândirea cunoștințelor noi prin cercetare și descoperire, crește încrederea în sine a elevilor și mărește autonomia acestora în procesul de învățare. Această metodă încurajează formularea întrebărilor, verificarea informațiilor, analizarea datelor obținute și prezentarea unor concluzii bazate pe dovezi.

Tema *Noutăți și inovații în tehnicile artistice* presupune o cercetare a materiilor, a materialelor și a instrumentelor folosite în domeniul artei, începând cu cele descoperite în secolul al XX-lea până la cele mai recente inovații ale secolului al XXI-lea.

Scopul investigației este de a aprofunda cunoștințele legate de tehnicile artistice, prin găsirea diferitelor modalități de cercetare, ce pot fi aplicate ulterior și în alte contexte, dezvoltarea simțului analitic și a capacităților de colaborare în echipă.

Valorificarea acestui demers se va concretiza prin prezentarea publică a studiului la sfârșitul investigației.

Etape de realizare a investigației

1. Planificarea investigației

Se organizează echipe de câte 4 sau 5 elevi. Fiecare echipă își alege o zonă de cercetare în care ar dori să-și aprofundeze cunoștințele (de exemplu, instrumente, culori și pigmenti, solvenți și medii, suporturi de lucru, materiale pentru lucrări în relief).

2. Colectarea și analizarea datelor

Documentarea se realizează individual, prin colectarea informațiilor și înregistrarea lor sub formă de notițe.

Informațiile se analizează și se structurează colectiv în cadrul echipei, apoi se interpretează rezultatele.

3. Redactarea raportului

Investigația se formulează în scris. Aceasta cuprinde: toate etapele procesului, o desfășurare detaliată a evoluției studiului și concluziile cercetării.

4. Prezentarea concluziilor

Echipele prezintă, în fața colegilor de clasă, datele acumulate și concluziile rezultate în urma cercetării.

Se recomandă ca prezentarea să conțină imagini ilustrative pentru subiectul ales sau chiar obiecte concrete, materiale, substanțe etc., folosite în cadrul investigației.

Fișă de autoevaluare

Criterii	Da	Parțial	Nu
Am participat la investigație alături de colegii de echipă.			
Am cercetat subiectul ales.			
Am analizat și structurat informațiile împreună cu membrii echipei.			
Am elaborat raportul investigației.			
Am prezentat colegilor de clasă cercetarea realizată împreună cu ceilalți membri ai echipei.			

Fișă de observare sistematică a activității și a comportamentului elevilor

Criterii	😊	😐	😞
Organizarea echipelor și alegerea unui subiect corespunzător temei date			
Gradul de participare în colectarea datelor			
Analizarea și structurarea informațiilor			
Comunicarea și cooperarea în cadrul echipelor de investigație			
Formularea concluziilor și redactarea raportului			
Prezentarea investigațiilor realizate de către echipe			

În concluzie, cunoștințele dobândite despre noile tehnici artistice sporesc posibilitățile exprimării vizuale și îmbunătățesc demersul artistic creativ. Metoda investigației poate fi reluată individual pe teme noi de cercetare, pentru a dobândi cunoștințe teoretice și mijloace practice inovative, contribuind la progresul personal în domeniul artelor.

U2

Tehnici specifice artelor plastice



Investigație	26	Noutăți și inovații în tehnicile artistice
Lecția 1	28-29	Tehnici grafice. Reprezentarea grafică
Lecția 2	30-31	Tehnici de pictură. Reprezentarea picturală
Lecția 3	32-33	Tehnici de sculptură. Modelajul
Lecția 4	34-35	Tehnici de reprezentare arhitecturală. Macheta
Lecția 5	36-37	Tehnici digitale. Fotografia. Modelarea computerizată
Recapitulare	38	
Evaluare	39	

Tehnici grafice.

Reprezentarea grafică

Recapitulăm



Tehnica artistică reprezintă totalitatea metodelor și a procedurilor utilizate pentru realizarea unei lucrări de artă. În cazul tehnicilor grafice se folosesc instrumente și materiale specifice, precum: creioanele grafit, creioanele colorate, cărbunele, markerul, tușurile și pastelurile. **Valorația**, aplicată prin hașurare (linii paralele, încrucișate sau aleatorii), creează iluzia de tridimensionalitate și volum în planul bidimensional al lucrării. Studiarea și aplicarea tehnicilor grafice reprezintă o componentă de bază în evoluția și dezvoltarea competențelor artistice, contribuind la creșterea nivelului de creativitate, inovație și originalitate.



Stanisław Ignacy Witkiewicz, *Portretul Helenei Białynicka-Biruli* (1930) – pastel

Dicționar de artă



monogramă – simbol grafic, compus din două sau mai multe litere combinate într-un design unic, realizat, de obicei, prin suprapunere, împletire sau alăturare; de regulă, monogramele sunt formate din inițialele unui nume

stampă – imagine imprimată după o placă gravată



Conexiune

Observă planta din prima imagine. Urmărește spațiile libere din interiorul și din jurul acesteia.

Folosește creion sau marker, schițează și acoperă aceste spații prin valorație (hașurare), lăsând silueta obiectului să se distingă doar din zonele nehașurate.

Analizează raportul dintre formele pozitive (planta) și cele negative (spațiile libere).



Descopăr

Tehniciile grafice cuprind diverse modalități de expresie vizuală, reguli de compoziție și procedee de realizare inventate, preluate sau folosite în mod creativ și perpetuate de-a lungul istoriei artei. Acestea sunt utilizate pentru realizarea unor reprezentări grafice bidimensionale, cum ar fi: *schita, studiul, stampana, afișul, graffitiul sau printul digital*. Studiarea și aplicarea tehnicilor grafice reprezintă componente de bază în evoluția și dezvoltarea competențelor artistice. Fiecare tehnică grafică are propriile sale caracteristici și provocări, care, cu timpul, au contribuit la diversificarea modului de exprimare vizuală.



Jonathan Richardson, *Autoportret* (1738) – gravură, detaliu



Vincent Van Gogh, *Autoportret* (1887) – desen



Hannah Höch, *Autoportret* – colaj

Principalele tehnici grafice

- **Desenul** este una dintre cele mai vechi și mai simple forme de artă. Materialele cel mai des folosite în executarea desenului sunt: *creionul, cărbunele, markerul, cerneala sau tușul*. Tehnica este folosită pentru schițe rapide sau pentru lucrări elaborate.
- **Gravura** constă într-un procedeu mecanic de incizare a unui desen pe o placă rigidă (metal, lemn, piatră, linoleum etc.) și de imprimare a lui pe hârtie.
- **Pastelul** permite o mare libertate artistică, putând fi folosit atât pentru schițe spontane, cât și pentru lucrări detaliate. În practica artistică se folosesc pasteluri de diferite tipuri: *pasteluri uscate* – cu un conținut ridicat de pigment, care se amestecă ușor pe hârtie; *pasteluri cerate* – mai rezistente, oferind linii mai clare și detalii precise; *pasteluri uleioase* – au în componența lor uleiuri ce permit efecte de textură, prin amestecarea și suprapunerea culorilor. Pigmentul pastelului rămâne pe suprafața hârtiei, conferindu-i o luminozitate deosebită. Totuși, necesită protecție (fixare sau înrămăre), pentru a preveni deteriorarea în timp.
- **Colajul** constă în decuparea și lipirea diverselor materiale pe o suprafață pentru a crea o compoziție artistică. Materialele utilizate în tehnica colajului pot varia de la hârtie colorată, imagini din reviste, fotografii, la materiale textile sau obiecte mici, fiecare adăugând textură și originalitate lucrării finale.
- **Grafica digitală** utilizează programe pe calculator pentru a crea lucrări de artă digitală, folosind culori și efecte greu de obținut prin tehnicile tradiționale.