2024

SIMPOZION

ADRIANA LUCACIU
coordonator/*coordinator*
GABRIELA ROBECI
editor/*editor*

DISCURSURI TEORETICE ȘI PRACTICI ARTISTICE ÎN DOMENIUL ARTELOR VIZUALE
THEORETICAL DISCOURSES AND ARTISTIC PRACTICES IN THE FIELD OF VISUAL ARTS

UVT
EUV

BIBLIOTECA DE CERCETARE

SIMPOZION
Discursuri teoretice și practici artistice în domeniul artelor vizuale
Theoretical Discourses and Artistic Practices in the Field of Visual Arts

Lucrările Conferinței internaționale a doctoranzilor din domeniul Arte vizuale, ediția a VI-a, 20-21 iunie 2024/ *The International Conference of PhD Students in the Field of Visual Arts, Timișoara, 6th edition, 20-21 June 2024*

Organizator/*Organizer*:
I.O.S.U.D. Universitatea de Vest din Timișoara/ *West University of Timișoara*
Școala Doctorală de Arte/ *Doctoral School of Arts*
Facultatea de Arte și Design/ *Faculty of Arts and Design*

Coordonator proiect și volum/ *Project and volume coordinator*:
Prof. univ. dr. habil. / *Professor habil. PhD* Adriana Lucaciu
Moderatori ai sesiunii de comunicări/ *Moderators of the communication session*: Asist. de cercetare dr./ *Research assist. PhD:*
Oana-Maria Popescu & Bogdan-Ștefan Matei

Editor/ *Editor*: Asist. de cercetare dr./ *Research assist. PhD* Gabriela Robeci
Co-organizator și grafică eveniment/ *Event co-organizer and graphic design:*
Asist. de cercetare, dr./ *Research assist. PhD*: Bogdan-Ștefan Matei

Layout: Valentin Sora-Nijloveanu

Descrierea CIP a Bibliotecii Naţionale a României
Discursuri teoretice şi practici artistice în domeniul artelor vizuale = Theoretical discourses and artistic practices in the field of visual arts /
coord.: Adriana Lucaciu ; ed.: Gabriela Robeci. - Timişoara : Editura Universităţii de Vest din Timişoara, 2024
Conţine bibliografie
ISBN 978-630-327-138-5
I. Lucaciu, Adriana (coord.)
II. Robeci, Gabriela (ed.)
73

ARTE FACULTATEA DE ARTE ȘI DESIGN

1944-2024 de ani Universitatea de Vest din Timișoara

Adriana Lucaciu (coordonator/ coordinator)
Gabriela Robeci (editor/ *editor*)

DISCURSURI TEORETICE ȘI PRACTICI ARTISTICE ÎN DOMENIUL ARTELOR VIZUALE

THEORETICAL DISCOURSES AND ARTISTIC PRACTICES IN THE FIELD OF VISUAL ARTS

Lucrările Conferinței internaționale a doctoranzilor din domeniul Arte vizuale, ediția a VI-a, 20-21 iunie 2024

The International Conference of PhD Students in the Field of Visual Arts, 6th edition, 20-21 June 2024

EUV

Editura Universității de Vest din Timișoara 2024

CUPRINS

În loc de prefață 9

Relația colecționar – artist în contextul artei moderne românești..... 13
Barbu Nicoleta

Aspecte metodologice comparative descoperite la două fragmente de pictură murală de la galeria de artă „Rudolf Schweitzer-Cumpăna", Pitești, județul Argeș 23
Blîndu Claudia-Maria

Litografia în grafica românească. Memoria apei și a pietrei, alterări și recuperări expresive 29
Bianca-Ionela Bondoc

Haine scrise. Comunicare prin simboluri etnografice în context contemporan..... 39
Daniela Liliana Brebeanu

Abordări neconvenționale și experimentale în designul și arta textilă..... 49
Florentina Chiriță

Fragment, citat vizual, citat cultural. Studiul iluziilor cromatice și acromatice în cadrul principiilor tehno-compoziționale..... 59
Marius Cristea

Brandingul muzeal - o poveste strategică 69
Mirela Dinu

Process and experimentation in Hercules Segers's landscape prints 77
Ayşe Ekici

Compoziții modulare la intersecția dintre noile tehnologii și ceramica artistică..... 85
Fogas Roxana

[In]visible meaning exploring narratives within the artistic framework 93
Mansour Forouzesh

Storytelling și instalațiile interactive. Introducerea conceptelor de game design în proiectele artistice. 107
Sânziana Gheorghe

Elena Bontea – 90 ani de la nașterea creatoarei patrimoniului artistic național din Republica Moldova..... 119
Iuliana Gherman

Peisajul imaginar în pictura contemporană 129
Gujuman Uliana

Arta murală și estetizarea spațiului public. Alternative artistice la kitsch-ul urban / 137
Dumitrița Gurău

Expertizarea picturilor murale interioare propuse spre înlocuire cu pictură murală nouă 153
Ioniceanu (Anton) Lăcrămioara

Somatic composition and embodied filmmaking – case study of a creative lab 165
Jobbágy Bernadett

Reprezentările artistice ale Sfântului Ștefan. O analiză cronologică 181
Ștefan Luca

Fuziunea dintre jocurile video şi modă 189
Ioana Liana Magda (Popa)

Craftsmanship and art. Investigating painted dowry chests through the lens of conservation 205
Ștefania Meșteriuc

Mythology in postmodern and contemporary constructed photography 217
Luca Mixich

O perspectivă contemporană asupra semnelor scrierii 227
Cristina Mocan

How is it made? Visual stories about vanished technologies 237
Cornelia Moțăianu

Note la conceptul de stil 249
Lisandru Neamțu

Atelierele colaborative din SUA. Naşterea unor noi direcții către experimentul în gravură 263
Andrei-Răzvan Neciu

Vechi tehnici de poleire a miniaturilor medievale de manuscris 273
Elena-Teodora Necula

Traiectoria materialului vitric al antichității către teritoriile actuale ale României 291
Dana-Maria Panțur-Irimia

Viziune artistică și discurs alternativ în spațiul muzeal / studiu de caz: Muzeul Național al Țăranului Român 303
Lila Passima

„Coborârea la iad" în arta mitropolitului Anastasie Crimca 321
Ana Platon

Fuzionarea profanului în sacrul; simbolistica măștii – costum în ritualul erotic din basme. Interpretări și studii 333
Raluca-Elena Popa

De la artist la curator în era inteligenței artificiale..... 347
Oana Rinaldi (Unciuleanu)

Performative actions in the urban public space of Romania between 1965 and 1989..... 361
Ioana Roșu

Modernitatea lichidă și forme ale discursului plastic în arta contemporană..... 373
Camelia Sadovei

'Oneiric textures': dreamlike immersion into the landscape..... 385
Alexia Sera

Considerații asupra evoluției artei digitale..... 397
Alexandru Daniel Smuczer

Evolution of artistic anatomy as science in the field of visual arts 407
Iulian Solda

Designul incluziv și îmbrăcămintea adaptivă în modă principii și strategii..... 413
Evelina – Elena Tănasie

Materiale plastice mixte..... 423
Mădălina-Elena Trofin

Originarul în pictura lui Horia Bernea 433
Ana Beatrice Ungureanu

Muzeul Nomad. Studiu de caz: Gregory Colbert, proiectul Ashes and Snow..... 445
Ana-Maria Vasilescu

ÎN LOC DE PREFAȚĂ

Zilele de 20 și 21 iunie 2024 au marcat în calendarul Școlii doctorale de Arte din cadrul Instituției Organizatoare de Studii Universitare de Doctorat a Universității de Vest din Timișoara o nouă etapă a *SIMPOZION*-ului: Conferința internațională a doctoranzilor din domeniul Arte vizuale, manifestare ajunsă la a VI-a ediție.

În acest an, participanților afiliați școlilor doctorale din țară: Universitatea Națională de Arte din București, Universitatea de Arte și Design din Cluj-Napoca, Universitatea Națională de Arte „George Enescu" din Iași și Universitatea de Vest din Timișoara, li s-au alăturat studenți doctoranzi la Universitatea de Artă din Budapesta, Ungaria, Universitatea Beira Interior din Covilha, Portugalia și Universitatea Çanakkale Onsekiz Mart University, Turcia, care prin proiectele prezentate au contribuit la calitatea și valoarea lucrărilor conferinței.

Și de această dată, dimensiunile pluri-, inter- și transdisciplinare ale temelor abordate s-au menținut în atenția cercetătorilor teoreticieni și a artiștilor practicieni, sesiunea de comunicări evidențiind o arie extinsă și diversă de investigare. Lucrările doctoranzilor au acoperit multiple perioade, ramuri, subdomenii, genuri și medii ale artelor vizuale, plasate între abordările diacronice a perspectivelor și contextelor culturale și interogarea celor mai actuale probleme și tendințe ale artei contemporane. S-au relevat, astfel, o serie de caracteristici ale domeniului de studiu printre care se situează, de pildă, documentarea temelor plastice în relație cu câmpul referențial - problematicile sociale, politice, ideologiile estetice, problematicile de limbaj inovatoare sau interacțiunea câmpurilor artistice și științifice, problematici ale metodologiei de creație/cercetare sau de natură hermeneutică, specifice.

Prezentările care s-au desfășurat pe parcursul celor două zile în regim hibrid, *on-site* la Facultatea de Arte și Design a Universității de Vest din Timișoara și *online*, se reunesc în volumul de față intitulat *Discursuri teoretice și practici artistice în domeniul artelor vizuale*, publicat sub egida *SIMPOZION*-ului la Editura Universității de Vest din Timișoara, *in extenso,* în regim *proceedings*.

Adresez mulțumiri și felicitări tuturor participanților pentru modul profesionist în care au prezentat rezultatele de etapă ale cercetărilor doctorale, colegilor conducători de doctorat din toate centrele universitare din țară și străinătate și nu în ultimul rând celor care au contribuit direct la organizarea acestei ediții a Conferinței internaționale a doctoranzilor din domeniul Arte vizuale, asistenților de cercetare dr. Bogdan Matei și dr. Oana–Maria Popescu în calitate de moderatori și dr. Gabriela Robeci, editorul acestui volum.

Timișoara,
12.12.2024

Prof. univ. dr. Adriana Lucaciu
Director al Școlii doctorale de Arte
Universitatea de Vest din Timișoara

INSTEAD OF FOREWORD

The 20th and 21st of June 2024 marked in the calendar of the Doctoral School of Arts within the Organizing Institution of Doctoral Studies of the West University of Timișoara a new stage of the SYMPOSIUM: International Conference of PhD Students in the Field of Visual Arts, an event that has reached its sixth edition.

This year, the participants affiliated with the doctoral schools in the country, the National University of Arts in Bucharest, the University of Arts and Design in Cluj-Napoca, the National University of Arts „George Enescu" in Iași, and the West University of Timișoara were joined by doctoral students from the Hungarian University of Fine Arts of Budapest, Beira Interior University in Covilha, Portugal, and the University of Canakkale Onsekiz Mart University, Turkey, which, through the presented papers, have contributed to the quality and value of the conference papers.

The pluri-, inter-, and transdisciplinary dimensions of the approached themes remained in the attention of theoretical researchers and artists-practitioners this year as well, thus, the communication session highlighted an extensive and diverse area of investigation. The doctoral studies covered multiple periods, branches, subfields, genres, and contexts of visual arts, comprised of diachronic approaches to cultural perspectives and contexts, questioning the most current issues and trends in contemporary art. Thus, several features of the field of study were revealed, among which, for example, the documentation of artistic themes concerning the referential field - social, political issues, aesthetic ideologies, problems of innovative language or the interaction between the artistic and scientific fields, problems of creation-research methodology, or hermeneutics.

The presentations that took place in a hybrid manner, onsite at the Faculty of Arts and Design of the West University of Timișoara and online during the two days, are reunited now in this volume entitled *Theoretical Speeches and Artistic Practices in the Field of Visual Arts*, in extenso and in proceedings, published under the aegis of the SYMPOSIUM at the West University Publishing House, Timișoara.

I would like to thank and congratulate all the participants for the professional manner in which they presented the results of the doctoral research stage, colleagues – doctoral supervisors from all university centers in the country and abroad and, not least, those who directly contributed to the organization of this edition of the International Conference of Doctoral Students In The Field of Visual Arts, PhD Research Assistant Bogdan Matei and PhD Research Assistant Oana–Maria Popescu as moderators, and PhD Research Assistant Gabriela Robeci, the editor of this volume.

Timișoara,
12.12.2024

Professor Adriana Lucaciu, PhD
Director of the Doctoral School of Arts
West University of Timișoara

RELAȚIA COLECȚIONAR – ARTIST ÎN CONTEXTUL ARTEI MODERNE ROMÂNEȘTI

THE RELATIONSHIP BETWEEN THE COLLECTOR AND THE ARTIST IN THE CONTEXT OF ROMANIAN MODERN ART

Nicoleta Barbu
doctorandă la Universitatea de Vest din Timișoara
nicoleta.barbu78@e-uvt.ro

ABSTRACT

"The relationship between the collector and the artist in the context of Romanian modern art" is a study in the field of art history and historiography. The end of the 19th century and the beginning of the 20th brought a series of events and personalities to the Romanian cultural scene whose contribution was decisive in the evolution of Romanian modern art. The emergence of the first art collections is closely linked to the growing interest in collecting and the cultivation of an artistic taste in society. The personal or group exhibitions of Romanian artists of this period represented the space for affirmation and the relationship with the public and collectors. The collectors were reliable supporters for the artists, and over time collecting with passion and established beautiful friendship with them. Alexandru Bogdan-Pitești, Krikor Zambaccian, Alexandru Vlahuță, and Octavian Moșescu are some of the names in the list of collectors whose passion for Romanian modern art contributed to the enrichment of the cultural heritage.

Keywords: *artist, collector, cultural heritage, modern art, work of art.*

Pe scena culturii românești de la sfârșitul secolului al XIX-lea și începutul secolului al XX-lea au avut loc o serie de evenimente a căror contribuție a fost esențială la dezvoltarea și evoluția artei moderne românești. Această perioadă a fost marcată de o serie de acumulări și transformări în plan cultural, conturându-se noi viziuni și concepte artistice, care au dus la o ruptură cu trecutul academic și au trasat o nouă direcție modernă. Rolul artistului în cultura epocii este tot mai definit și eviden-

țiat, afirmându-se tot mai multe talente cu viziuni originale în domeniile artei și literaturii. De asemenea, dezvoltarea și cultivarea unui gust artistic în societate au dus la apreciarea tot mai crescută pentru opera de artă și creator și la un interes tot mai pregnant pentru colecționare.

Prima jumătate a secolului al XX-lea a reprezentat o perioadă prolifică în alcătuirea unor colecții de artă renumite, asupra cărora ne vom apleca atenția, în special, asupra posesorilor acestora, a căror implicare în viața artistică și culturală a fost indubitabil remarcabilă. În 1973, Societatea de Belle Arte a organizat la București o expoziție a tuturor producțiilor artistice, prilej cu care presa a adus la cunoștința publicului informații despre colecțiile de artă existente până la acea dată, la noi în țară. Din pleiada de colecționari care și-au manifestat interesul și pasiunea pentru arta modernă românească și și-au adus aportul la îmbogățirea patrimoniului cultural, selectăm câteva nume de referință: Al. Bogdan-Pitești, Krikor Zambaccian, Alexandru Vlahuță și Octavian Moșescu.

Colecția lui Alexandru Bogdan-Pitești a fost printre primele de artă modernă constituite în țară. Apariția sa în viața publică bucureșteană de la sfârșitul secolului al XIX-lea avea să creeze „o atmosferă de efervescență intelectuală, de curiozitate artistică bine orientată, propice afirmării și expansiunii adevăratelor talente, valorilor expresive moderne și originale.” (Enescu, 2003: 29) Născut la Pitești, în 13 iulie 1872, într-o familie bine situată social și material, ale cărei origini pe linie paternă erau greco-albaneze, Al. Bogdan-Pitești a fost trimis la studii în Elveția încă de la vârsta de 12 ani. Aici a urmat cursurile unui colegiu catolic din Geneva, iar mai tarziu, la Paris, a frecventat cursurile Universității de Medicină din Montpellier și ale Universității de Litere și Drept. Theodor Enescu, în *Scrieri despre artă*, îl descria „ca un complex și contradictoriu personaj, fascinant prin contrastele excesive ale personalității sale exuberante, cinic și sfidător față de convenințele sociale, boem și generos, surprinzător prin disponibilitățile intelectului și sensibilității sale.” (2003:29) Prezența sa nelipsită de la expoziții sau concerte, ori de la cafenelele-cenacluri aveau să-l facă o figură cunoscută și implicată în mediile boemei artistice și literare. „El va deveni un providențial mecena al unora dintre cei mai importanți scriitori și artiști ce se afirmau la răspântia celor două veacuri și un

neîntrecut precursor al colecționarilor angajați cu pasiune în afirmarea valorilor moderne ale artei românești." (2003: 29) Între 1908 – 1923 cenaclul său a oferit artiștilor și literaților un climat artistic orientat către modernitate și inovație.

Pentru arta plastică românească, implicarea lui Al. Bogdan-Pitești în mișcarea artistică a vremii a fost esențială și de bun augur. Atunci când a avut ocazia, nu a ezitat să critice ferm și să se opună artei oficiale, luând inițiativa înființării unui cerc al artiștilor independenți alături de Ștefan Luchian, Nicolae Vermont și Constantin Artachino. Ca o acțiune de protest, împreună cu cei trei pictori, a organizat o *Expoziție a artiștilor independenți* după modelul mișcării impresioniste franceze. Evenimentul a stârnit un val de ecouri pozitive ce s-au concretizat în inițiativa înființării, în vara anului 1897, a unei societăți denumită *Societatea pentru dezvoltarea artelor din România – Ileana*. Încă de la început, societatea și-a conturat clar obiectivele, vizând promovarea unei mișcări artistice puternice. A desfășurat o serie de acțiuni și proiecte atât în țară cât și peste hotare precum expoziții, cicluri de conferințe, editarea unei reviste intitulată *Ileana*, programe de conservare și promovare a monumentelor și valorilor culturale autohtone.

Tudor Arghezi afirma că Al. Bogdan-Pitești a avut o influență hotărâtoare „asupra unei epoci de creatori" (Arghezi, 1973: 132) și în special asupra destinului lui Ștefan Luchian, intuind dimensiunea personalității și talentului acestuia, plasându-l „fără șovăire în fruntea mișcării artistice contemporane." (Enescu, 2003: 127) În colecția lui Al. Bogdan-Pitești, Ștefan Luchian a fost cel mai bine reprezentat prin numărul de opere achiziționate de acesta. Primele lucrări ce au făcut parte din colecție sunt câteva acuarele reproduse în revista *Ileana*: *Idilă, Păstoriță pe câmp, Autoportret*. Mecena a continuat să colecționeze lucrări atât din atelierul lui Luchian, dar și cu prilejul unor expoziții ale artistului, iar după moartea acestuia a adunat și câteva obiecte personale– bastonul, flautul, pensulele și paleta, pe care le-a păstrat cu nostalgică prețuire într-o vitrină. Cele mai reprezentative opere ale pictorului din colecție au fost: *Țigănci, Lăutul, După chef, Fetița cu măr, Ghereta de la Filantropia, Tăietorul de lemne, Dulap, Vas cu flori*. Nicolae Vermont, Constantin Artachino, Camil Ressu, Theodor Pallady, Constantin Brâncuși, Dimitrie Paciurea, Ștefan Dimitrescu, Nicolae Dărăscu,

G.D. Mirea, Oscar Han, Iosif Iser, Cornel Medrea, Jean Al. Steriadi, Frederic Storck, Cecilia Cuțescu-Storck, Ion Theodorescu Sion, Nicolae Tonitza și Arthur Verona s-au numărat printre cei mai cunoscuți artiști care au făcut parte viața și colecția acestui mecena.



Fig.1. Ștefan Luchian, *Lăutul*, Muzeul Krikor Zambaccian



Fig.2. Ștefan Luchian, *Ghereta din Filantropia*

Din pleiada de colecționari remarcabili și împătimiți iubitori ai artei, lui Krikor Zambaccian merită să i se acorde o atenție deosebită. A început să colecționeze încă din anii tinereții. În 1907, pe când se afla la studii în Anvers a luat contact cu arta impresionistă și postimpresionită, care l-a atras și fascinat în mod deosebit. Întors în țară, a început să-și alcătuiască o colecție, cumpărând lucrările unor artiști tineri. Atunci când își achiziționa operele de artă, Krikor Zambaccian

o făcea după niște criterii foarte exigente, consultându-se cu bunul său sfătuitor, pictorul Ion Theodorescu-Sion și documentându-se temeinic asupra valorii artistice a lucrărilor. Printre primii pictori cărora le-a colecționat lucrările a fost Camil Ressu. Dragostea imensă pentru artă îl făcea deseori să fie extrem de cheltuitor atunci când își dorea cu ardoare o lucrare. Pentru tabloul realizat de Ion Andreescu*, Iarna la Barbizon,* a plătit suma de 150 000 lei, sumă care, la acea vreme, reprezenta echivalentul unui apartament.



Fig.3. Ion Andreescu, *Iarna la Barbizon*

Printre pictorii preferați de colecționar, care a ocupat un loc privilegiat în colecția sa timp de câteva decenii, a fost Gheorghe Petrașcu. Vizitele dese pe care colecționarul i le făcea pictorului și conversațiile profunde despre artă pe care cei doi le purtau, au consolidat, în timp, această frumoasă prietenie. Gheorghe Petrașcu îl consilia deseori pe Zambaccian, convingându-l să cumpere lucrări valoroase de Grigorescu, El Greco, Rembrandt, Delacroix, Courbet, Corrot, Pissarro, Sisley, Renoir, Matisse, Derain, Bonnard, Utrillo.

Un alt pictor preferat de Krikor Zambaccian, ale cărui lucrări au ocupat un loc privilegiat în colecția sa, a fost Theodor Pallady. Despre frumoasa prietenie dintre pictor și colecționar ne vorbește chiar cel din urmă, în volumele de eseuri intitulate *Pagini despre artă* și *Însemnările unui amator de artă*: „Pe Pallady l-am întîlnit întîia oară în 1919 la expoziția lui Verona, unde intra semeț și superb ca un „Grand d'Espagne" trecînd indiferent prin fața tablourilor și ieșind tot așa de

absent, în fruntea unui grup de artiști mai tineri." (Zambaccian, 1963: 316) Prețuirea sinceră și reciprocă dintre cei doi apare consemnată și în însemnările și corespondența lui Pallady. Zambaccian devenise o prezență nelipsită de la expozițiile personale ale artistului, plecând de fiecare dată cu câte o lucrare reprezentativă. Peisajul *Pont Neuf*, expus la Ateneu în 1923, a fost printre primele picturi de Pallady, pe care colecționarul le-a achiziționat. Cromatica subtilă a acestui tablou îi amintea lui Krikor Zambaccian de versurile poetului francez Verlaine. Au urmat să completeze frumoasa colecție tablourile *Autoportret*, *Nud pe fotoliu roșu, Nud pe fotoliu albastru, Femeie în galben citind, Nud cu plantă, Natură statică cu pălăria și umbrela artistului, Muntele Saint Victoire, Place Dauphine, Potretul lui Matisse, Pe malul Senei*.

Printre cele mai unitare colecții alcătuite în prima jumătate a secolului al XX-lea a fost cea a scriitorului Alexandru Vlahuță, care deținea, aproape în unanimitate, picturi de Nicolae Grigorescu. După spusele unor specialiști precum istoricii de artă George Oprescu și Jeanjaquet, frumusețea și valoarea ei se ridica deasupra celei aflată în custodia statului. Această colecție se alcătuise în timp, de-a lungul multor ani, având ca fundament strânsa și frumoasa prietenie dintre artist și scriitor. În opera sa autobiografică, *Dintr-un secol de viață*, celebra scriitoare și pianistă, Cella Delavrancea, mărturisea că cei doi „erau legați prin afinitîți spirituale. […] amândoi discreți, susceptibili, apărându-și cu îndârjire viața lor interioară." (Delavrancea, 1987: 497) N. Grigorescu era cunoscut pentru firea sa generoasă și multe dintre lucrările aflate în colecție au fost dăruite de către acesta.

Colecția poetului care cuprindea în jur de 71 de lucrări de Grigorescu devenise destul de populară și accesibilă, Alexandru Vlahuță invitând orice doritor să o viziteze și să o admire. Ceea ce a făcut-o și mai cunoscută a fost monografia închinată vieții și operei artistului, sub atenta îngrijire a scriitorului, între paginile căreia se regăseau reproduceri după lucrări. Când a luat decizia de a-și vinde colecția, Al. Vlahuță nu a făcut-o printr-o licitație publică, ci prin expunerea ei în cadrul celei de-a unsprezecea expoziții a societății *Tinerimea artistică*. Grija întreținerii și lipsa unui spațiu adecvat depozitării tablourilor, precum și anumite nevoi materiale, l-au determinat pe scriitor să renunțe la această prețioasă colecție din care au făcut parte lucrări foarte

cunoscute precum: *În pădure (Fontainebleau), Bretonă torcând, Stadă la Vitré, Făr' de griji, Capete de oaie (studiu), Rodica, Căpițe, Ghiocel, Pe valea Doftanei, După ploaie* ș.a. (Oprea, 1976: 46)



Fig.4. Nicolae Grigorescu, *Capete de oaie (studiu)*



Fig.5. Nicolae Grigorescu, *Ghiocel*

În perioada interbelică, arta modernă românească a fost martora unui fenomen cultural cu un impact răsunător în epocă și în istoria artelor, fenomen ce a purtat numele de „Școala de la Balcic". Personalitatea complexă care și-a pus amprenta asupra evoluției artistice a Balcicului, prin programe și proiecte de dezvoltare, a fost Octavian Moșescu. S-a născut la 23 mai 1894, în localitatea Tâmboiești, Râmnicu-Sărat, azi jud. Vrancea. A urmat cursurile superioare ale Liceului „Matei Basarab" din București, iar studiile universitare și le-a desăvârșit în cadrul Facultății de Drept, din Iași și, ulterior, la Viena, unde a studiat în paralel Filozofia și Istoria artelor. Întors în țară și-a desfă-

șurat activitatea ca poet, memorialist, publicist și editor la diferite publicații, dar s-a remarcat, în special, ca un animator cultural și un mare colecționar de artă. A ajuns la Balcic ca profesor și director al școlii gimnaziale mixte din oraș și a fost numit, în două mandate, primar al localității.

Mica urbă de la țărmul Mării Negre, aflată azi în nord-estul Bulgariei, a aparținut Regatului României împreună cu Dobrogea de sud, între 1913-1940. Această regiune cunoscută sub denumirea de Cadrilater a fost anexată prin tratatul de pace încheiat la București, în august 1913, în urma războaielor balcanice. Grație unor personalități ce i-au descoperit potențialul cultural și economic și în special, datorită implicării și abnegației lui Octavian Moșescu, Balcicul a cunoscut o perioadă de dezvoltare și înflorire economică și culturală. Edilul și omul de cultură a înființat aici o instituție de învățământ superior „Universitatea Liberă Coasta de Argint" în iulie 1926, o bibliotecă denumită simbolic „Biblioteca Mării" și o revistă editată în limbile română, bulgară și turcă, numită „Coasta de Argint". În timpul guvernului Iorga, a facilitat obținerea unor terenuri pe care le-a oferit gratuit pictorilor pentru a-și construi case de vacanță.

Pasiunea de colecționar și relațiile de prietenie cu artiștii ni le dezvăluie în câteva volume de memorii, scrise cu o emoție nostalgică și într-un stil captivant. (Moșescu, 2017) Curtea casei sale din Balcic era permanent deschisă pictorilor atrași de priveliștea pe care aceasta o oferea spre mare, instalându-și aici șevaletele și lucrând până la lăsarea serii. Pentru pictorul Lucian Grigorescu, colecționarul a avut o preferință aparte, asemuindu-i deseori creația cu cea a lui Luchian. L-a cunoscut în timpul unei călătorii la Roma, fiind atras de firea sa deschisă și jovială. Apoi l-a vizitat periodic în Franța, la Cassis, unde artistul a locuit o vreme.



Fig.6. Lucian Grigorescu, *Peisaj din Balcic,* Muzeul de Artă din Cluj-Napoca

Octavian Moșescu a avut o relație de prietenie specială și cu pictorul Jean Alexandru Steriadi, pe care îl cunoscuse într-o cafenea din orașul său natal, în preajma primului Război Mondial. Colecționarul fusese impresionat de alura sa masivă, farmecul jovial și inteligența rară. Pictorul venea la Balcic în fiecare vară, vizitele sale fiind așteptate cu nerăbdare de colegii săi de breaslă, pentru că maestrul Steriadi știa, ca nimeni altul, să anime și să dea savoare atmosferei prin pledoariile sale despre artă.



Fig.7. Jean Al. Steriadi, *Hanul Paşalâcu din Balcic*

Alexandru Szathmary, Jean Alexandru Steriadi, Th. Pallady, Henri Catargi, Nicolae Dărăscu, Camil Ressu, Nicolae Tonitza, Corneliu Baba, Marius Bunescu, Henrieta Delavrancea-Gibory, Cecilia Cuțescu-Storck, Rodica Maniu, Nutzi Acontz, Micaela Eleutheriade,

Magdalena Rădulescu s-au numărat printre artiștii plastici care au creat atmosfera boemă și frumoasă a „Școlii de la Balcic”, din perioada interbelică; atrași de peisajul pitoresc și cromatica luminii, în fiecare vară, veneau pe *Coasta de Argint*, locul care li se relevase atât de exotic și primitor, cu farmecul său oriental și un melanj multietnic, atât de expresiv redat în multe dintre creațiile lor.

Implicarea, dăruirea și mai ales pasiunea pentru artă a acestor colecționari au fost fundamentale pentru viața culturală de la cumpăna celor două veacuri. Prin spiritul novator și activitatea lor de mecenat au contribuit la alcătuirea, păstrarea și conservarea patrimoniului cultural național și universal.

Bibliografie

Arghezi, Tudor, *Pensula și dalta*, Editura Meridiane, 1973;
Delavrancea, Cella, *Dintr-un secol de viață*, Editura Eminescu, București, 1987;
Enescu, Theodor, *Scrieri despre artă,* ed. Meridiane, București, 2003, vol. II:
Moșescu, Octavian, *Restituiri boeme*, Tracus Arte, București, 2017:
Oprea, Petre, *Colecționari de artă bucureșteni,* Editura Meridiane, București, 1976;
Krikor Zambaccian, *Scrieri despre artă,* Ed. Meridiane, București, 1963.

Lista ilustrațiilor

https://ro.m.wikipedia.org/wiki/Fi%C8%99ier:Stefan_Luchian_-_Lautul.jpg accesat_16.062024
https://www.zf.ro/ziarul-de-duminica/experimentele-lui-luchian-de-ziarul-de-duminica-13699875 accesat_16.06.2024
https://ro.wikipedia.org/wiki/Fi%C8%99ier:Ion_Andreescu__Iarna_la_Barbizon.jpg accesat_16.06.2024
https://ro.wikipedia.org/wiki/Fi%C8%99ier:Nicolae_Grigorescu__Capete_de_oi.jpg accesat_19.06.2024
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Nicolae_Grigorescu__Ghiocel.jpg accesat_19.06.2024
https://imagoromaniae.ro/produs/peisaj-din-balcic-de-lucian-grigorescu/ accesat_19.06.2024
https://www.wikiart.org/en/jean-alexandru-steriadi/amiaz-la-balcic-1925/ accesat_19.06.2024

ASPECTE METODOLOGICE COMPARATIVE DESCOPERITE LA DOUĂ FRAGMENTE DE PICTURĂ MURALĂ DE LA GALERIA DE ARTĂ *„RUDOLF SCHWEITZER-CUMPĂNA”*, PITEȘTI, JUDEȚUL ARGEȘ

COMPARATIVE METHODOLOGICAL ASPECTS DISCOVERED ON TWO FRAGMENTS GF MURAL PAINTING FROM “RUDOLF SCHWEITZER-CUMPĂNA”, PITEȘTI, ARGEȘ COUNTY

Claudia-Maria Blîndu
doctorandă la Universitatea Națională de Arte București

ABSTRACT

The construction of the „Rudolf Schweitzer-Cumpăna” Art Gallery was completed between the years 1885-1886 according to the plans of the architect Ion N. Socolescu, under the reign of King Carol I and Queen Elizabeth of Wied, under the king's authority with the approval of President and Minister of the Internal Affairs, Ion C. Brătianu, the Prefect of Argeş county from that period, M. Neculescu, and the mayor of the Pitești town from that period, N. Constantinescu. This historical monument includes a diverse set of artistic components: mural paintings, stone sculptures, stucco, metal ornaments, and artistic wood components.

The problem of removing successive repainted layers present on the surface of the two mural fragments requires a lot of research and detailed documentation of the work of art. According to the stratigraphic analysis and the detailed documentation, two repainted layers were present on the surface of the fragments, and the original paintings were found under these improper layers. According to stratigraphic research and detailed documentation of the work of art, the first repainting intervention was carried out in 1950, during the Romanian People's Republic (R.P.R.), and the second repainting intervention was done in 1990, during the construction of the post-December democracy.

The article follows the intervention methodology that is required following the stratigraphic research, which leads to the identification of poor quality oil repaintings, these being done on a work of historical and stylistic significance with inappropriate binders and pigments specific to another historical era. The article also appeals to the principles of scientific restoration, of

which we mention the first two principles, namely: "Primum non nocere" - first we must not harm the work of art; and we must preserve it as such, according to the "In situ" principle - the work of art must not be separated from the ensemble from which it originates.

Keywords: *conservation, methodology, mural painting, restoration*

Introducere

Lucrarea de față a fost realizată sub coordonarea profesorului în restaure Ioan Darida[1], care m-a îndrumat în ceea ce privește metodologia conservării și restaurării celor două fragmente de pictură murală, care prezintă repictări succesive, realizate în două etape istorice distincte și identificate cu ajutorul sondajelor stratigrafice. Prima intervenție de repictare a fragmentelor de pictură murală a fost efectuată în anul 1950, în perioada Republicii Populare Române (R.P.R.), iar cea de-a doua intervenție de repictare a fost efectuată în anul 1990, în perioada postdecembristă, fapt confirmat și de către arhive.

Galeria de Artă „Rudolf Schweitzer-Cumpăna" din Pitești, județul Argeș, a fost construită între anii 1885-1886 după planurile arhitectului Ion N. Socolescu. Stilul arhitectural este de factură clasicizantă. Clădirea a fost ridicată sub domnia Regelui Carol I și a Reginei Elisabeta, avându-i în subordine pe președintele și ministru de interne, Ion C. Brătianu, pe prefectul județului Argeș din acea perioadă, M. Neculescu și pe primarul orașului Pitești din acea perioadă, N. Constantinescu, date confirmate de picturile murale descoperite în interiorul galeriei de artă „Rudolf Schweitzer – Cumpăna".

Acest monument istoric este identificat cu codul LMI AG-II-m-A-13424.01.[2], și cuprinde un ansamblu diversificat în ceea ce privește componentele sale artistice: sculpturi în piatră și stucaturi, ornamente metalice, componente artistice din lemn, lemn policrom, iar pictura murală este deosebită.

1 Ioan Darida este expert restaurator, doctor în Arte vizuale și lector universitar cadrul Universității Naționale de Știință și Tehnologie, Politehnica București, Centrul Universitar Pitești.

2 www.cimec.ro

Analiza stratigrafică a celor două fragmente de pictură murală descoperite la galeria de artă „Rudolf Schweitzer-Cumpăna" din Piteşti, judeţul Argeş

În urma cercetărilor stratigrafice, sub cele două straturi de repictare au fost descoperite aceste fragmente originale ce au fost consolidate, curățate și integrate cromatic (Darida, 2021, p. 19.).

Fragmentul de pictură murală „Mănăstirea Curtea de Argeș": Efectuarea sondajelor stratigrafice a fost necesară pentru a putea identifica repictărilor succesive. Aceste sondaje stratigrafice au fost realizate din aproape în aproape.

Fragmentul de pictură murală „Vulturul": Și în cazul acestui fragment de pictură murală a fost necesară efectuarea sondajelor stratigrafice pentru a putea identifica repictările succesive. Prin punerea în valoare a picturilor murale în tehnica „a secco", se înțeleg următoarele operațiuni metodologice, aplicate atât la nivelul fragmentului de pictură murală intitulat „Mănăstirea Curtea de Argeș", cât și la nivelul fragmentului de pictură murală intitulat „Vulturul":

- *Prima operațiune are în vedere îndepărtarea depunerilor slab-aderente de pe suprafața stratului pictural;*
- *A doua operațiune are în vedere îndepărtarea repictărilor succesive de pe suprafața stratului pictural;*
- *A treia operațiune constă în consolidarea zonelor desprinse prin injectarea consolidanților;*
- *Cea de-a patra operațiune constă în chituirea lacunelor profunde sau a crăpăturilor.*

Chituirea a fost realizată cu mortar de tip *intonaco*, iar acest tip de chituire este în mare parte utilizat pe orice tip de lacune, fisuri sau crăpături, deoarece operațiunea de chituire se realizează cu scopul principal de integrare materială a lipsurilor din suport. Se respectă principiul compatibilității și reversibilității materialelor.



Fig. 1 Operațiunea de chituire

În unele zone, pe suprafața acestor fragmente de pictură murală, au fost aplicate tratamente pentru limitarea sau chiar îndepărtarea efectelor acelor agenți biodeteriogeni sau a acțiunii distructive a umidității.

În cele din urmă, punerea în valoare a picturii ajunge la etapa realizării operațiunilor de integrare cromatică:

Prin tehnica *velatura,* integrarea cromatică se realizează cu ajutorul acelor culori diluate, acelor griuri colorate, care din punct de vedere al elementelor de limbaj plastic reprezintă petele de culoare neutre.

Prin tehnica *ritocco,* din punct de vedere al elementelor de limbaj plastic, aplicarea culorilor se face în puncte, sub ton, pentru a pune în evidență originalul. În acest mod se cunoaște principiul lizibilității intervenției.

Prin analiza comparativă a celor două fragmente de pictură murală, integrarea cromatică prezintă câteva diferențe:

În cazul fragmentului de pictură murală intitulat „Mănăstirea Curtea de Argeș", integrarea cromatică s-a efectuat în tehnicile *ritocco* și *velatura,* care prezintă lacune integrabile sau zone cu eroziuni ale

culorii ori ale patinei, pe când în cazul fragmentului de pictură murală „Vulturul”, integrarea cromatică se face doar în tehnica *ritocco,* pe zonele cu eroziuni ale culorii sau ale patinei (Mora, 1986, pp. 293-299).



Fig. 2 Integrarea cromatică - imagini comparative

După finalizarea operațiunilor de conservare, întreaga suprafață este vernisată, verniului fiind aplicat cu ajutorul pensulei. Integrarea cromatică este realizată cu culori de verni, în cazul ambelor fragmente de pictură murală.



Fig. 3 Înainte și după finalizarea operațiunilor de conservare-restaurare, fragmentul pictură murală, intitulat „Vulturul”

Această ultimă operațiune metodologică are în vedere vernisarea fragmentelor de pictură murală respective pentru a proteja stratul de culoare și pentru a obține un aspect optic uniform (Istudor, 2011, pp. 220-222).



Fig 4 Aspectul estetic după etapa finală de vernisare a fost redat prin pulverizare

Concluzie

Această lucrare urmărește analiza comparativă a celor două fragmente de pictură murală, înainte, în timpul și după finalizarea operațiunilor de conservare-restaurare. Cu sprijinul Consiliului Județean Argeș și a echipei de constructori și restauratori din care am făcut parte, proiectul „Restaurarea galeriei de artă „Rudolf Schweitzer – Cumpăna" – Consolidarea, protejarea și valorificarea Patrimoniului Cultural" se apropie de final.

Bibliografie

Darida, Ioan, „Între concepte și principii la conservarea-restaurarea componentelor artistice ale Domului din Timișoara, ctitorie imperială a curții vieneze", *Caietele restaurării,* Editura ACS - Art Conservation Support, București, 2021;
Istudor, Ioan, *Noțiuni de chimia picturii,* Editura ACS - Art Conservation Support, Colecția Științific, București, 2011.

Lista ilustrațiilor

Fig. 1 Operațiunea de chituire
Fig. 2 Integrarea cromatică - imagini comparative
Fig. 3 Înainte și după finalizarea operațiunilor de conservare-restaurare, fragmentul pictură murală intitulat „Vulturul"
Fig. 4 Aspectul estetic după etapa finală de vernisare a fost redat prin pulverizare

LITOGRAFIA ÎN GRAFICA ROMÂNEASCĂ. MEMORIA APEI ŞI A PIETREI, ALTERĂRI ŞI RECUPERĂRI EXPRESIVE

LITHOGRAPHY IN ROMANIAN GRAPHIC ARTS: THE MEMORY OF WATER AND STONE. ALTERATIONS AND EXPRESSIVE RECOVERIES

Bianca-Ionela Bondoc
doctorandă la Universitatea de Vest din Timișoara

ABSTRACT

Engraving, as the first form of multiplicative printing, holds a unique place in the heritage of fine arts due to the technical and artistic processes used to achieve distinct expressiveness. In a civilization that has embraced this form of expression, it is now difficult to imagine a society without the ability to print and reproduce visual displays.

Artists' interest in engraving techniques, driven not only by their multiplicative possibilities but also by the opportunity to explore visual language, has been and has remained a primary factor in the continuous evolution of this art form.

Planographic printing, particularly lithography on stone, is a technique invented by Aloys Senefelder in 1798 in Munich, Germany, at the peak of the Industrial Revolution. This invention facilitated the widespread dissemination of information, thereby contributing to technological progress. The advent of lithography liberated other engraving techniques from the demands and constraints of traditional printing, allowing them to redefine themselves as distinct artistic genres. The development of the offset planographic printing press, an extension of lithographic technology, further integrated lithography into the artistic domain.

The first part of this research project examines the functions of lithography, presenting an argument about the artistic and extra-artistic transformations influenced by the emergence of planographic printing.

Keywords: *engraving, graphic arts, lithography, planographic printing*

tipurile de bază ale gravurii

Tehnica litografiei face parte din categoria tiparului plan, a treia grupă dintre marile modalități fundamentale de imprimare și multiplicare tradițională în genul gravurii. Pentru o prezentate cât mai eficace a acestei tehnici din punct de vedere istoric cu implicările tiparului plan în societate și mai apoi analizând manifestarea litografiei în plan artistic este necesară o introducere a istorică a tiparului ca metodă de multiplicare și transmitere de informație.

Denumirea generică de „gravură" derivă din verbul „(a) grava" care descrie și principiul ce fundamentează practica gravurii – „A executa prin așchiere, săpare, zgâriere etc. imagini, ornamente, litere etc. într-un material, cu ajutorul unor instrumente sau al unor mijloace tehnice speciale, pentru a obține un clișeu[1] de imprimare sau în scop decorativ"[2].

Chiar dacă suntem deja familiarizați cu prezența termenului de gravură în aria artelor vizuale, mai precis în cea a artelor grafice, vom face precizarea că gravura este considerată a fi și o primă formă a tiparului, premergătoare tiparului industrial. Din această alăturare derivă utilizarea termenului „tipar" atunci când ne referim la diferitele tipuri de bază ale gravurii care se diferențiază prin nivelul de la care este preluată o imagine de pe un suport-clișeu (matriță/patriță/ștempel[3]) și transferată pe un alt suport, prin imprimare. Astfel, tipurile de bază ale gravurii sunt: tiparul înalt (gravura în înălțime/gravura în relief), tiparul adânc

---

1 CLIȘÉU, clișee, s.n. 1. Imagine fotografică negativă (pe peliculă de film sau pe sticlă) obținută în camera obscură și după care se face reproducerea fotografică; p. ext. placă sau film fotografic impresionat, developat și fixat. 2. (Tipogr.) Planșă de metal, de lemn etc. pe care s-a reprodus sau s-a gravat o imagine, spre a fi imprimată. 3. Fig. Formulă stilistică, expresie etc. banalizată din cauza repetării excesive; șablon. - Din fr. cliché. Sursa: https://www.archeus.ro/lingvistica/CautareDex?query=matri%C8%9B%C4%83&lang=ro, aceesat 01.02.2023

2 DEX '09 https://dexonline.ro/definitie/grava; accesat: 01.02.2023

3 PATRIȚĂ, patrițe, s.f. 1. Piesă componentă, de obicei mobilă, cu care se presează materialul într-o matriță și al cărei relief constituie negativul obiectului matrițat. DEX '09 DEX '98 DLRLC DN; sinonim: ștempel. 2. Piesă a mașinii tipografice pe care se gravează în relief o literă sau un semn tipografic și cu ajutorul căreia se obține matrița necesară la turnatul literelor și al semnelor tipografice. Din germ. Patrize. https://dexonline.ro/intrare/patri%C8%9B%C4%83/41540, accesat 01.02.2023

(gravura în adâncime) și tiparul plan (gravura plană), fiecare dintre aceste categorii incluzând tehnici și tehnologii distincte în funcție de modalitățile de obținere a imaginii pe suprafețele-suport ce urmează a fi imprimate. Principala caracteristică a imaginilor obținute prin imprimare este multiplicabilitatea lor, aceasta conturând și unul dintre scopurile ce au asigurat durabilitatea utilizării tehnicilor gravurii.

Fără a specifica aici ce fel de materiale, instrumente sau principii de lucru deservesc fiecare tipar sau tip de gravură în parte, vom menționa doar că ele sunt pe atât de diverse pe cât sunt și formele de artă cunoscute ca aparținând genurilor gravurii. Și, nu în ultimul rând, vom spune că, deși gravura a fost aservită o bună perioadă de timp multiplicării unor scrieri sau unor imagini provenind de regulă dintr-un alt subdomeniu artistic precum pictura, astăzi ea este considerată un gen autonom, apreciată pentru calități expresive intrinseci, obținute fie prin utilizarea mijloacelor, tehnicilor și manierelor tradiționale, fie prin experimentarea combinatorie a celor de mai sus cu tehnici și materiale ce au evoluat odată cu progresul tehnologic și cel informatic.

Astfel, definim gravura ca un gen al artelor vizuale unde materialul suport (clișeul) este însemnat prin zgâriere, incizare, corodare sau săpare în urma intervențiilor artistice, cu scopul de a figura o imagine într-o tehnică de multiplicare artistică.

Scurt istoric al tiparului

Gravura în lemn (xilogravura) a fost utilizată de civilizația chineză (fig. 1). Se presupune că ar fi fost introdusă inițial în Europa fie în Germania, fie în Franța anului 1299 pentru imprimarea cărților de joc[4]. În lipsa unei informații certe cu privire la data apariției tehnicii pe teritoriul european, un lucru este neîndoielnic, acela că din anul aproximativ 1400, tehnica a luat amploare în Germania, mai cu seamă sub influența lui Albrecht Dürer (fig. 2), o personalitate marcantă pentru gravură în general.

4 Vicomte Henri Delaborde, *Engraving: Its Origin, Processes, and History*, trad. R. A. M. Stevenson, Cassell & Company, 1886, pp. 30-31



Fig.1 Gan Bozong, xilogravură, China, 618-907

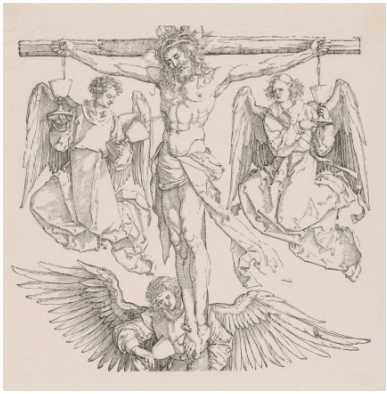


Fig. 2 Dürer, Christ on the cross, xilogravură, 1523

Cinzeci de ani mai târziu, tipograful german Johannes Gutenberg, a construit prima presă de tipar cu litere mobile (fig. 3), care funcționa pe mecanismul preselor de struguri sau măsline, prin care se obținea vinul și uleiul. El a împrumutat criteriul tehnic al xilogravurii și a înlocuit lemnul cu metalul. Astfel, presa utiliza tehnica tiparului înalt pe metal. În anul aproximativ 1455 s-a publicat prima carte tipărită în Europa, Biblia lui Gutenberg[5] (fig. 4), în 180 de exemplare.



Fig. 3 Presa Gutenberg cu litere mobile, Germania, 1450



Fig. 4 Biblia Gutenberg, Germania, 1455

De la invenția lui Gutenberg până la invenția tiparului plan a lui A. Senefelder în anul 1789 tot în Germania, a trecut o perioadă de 339 de ani lipsită de vreun progres semnificativ din punct de vedere al evoluției tehnologice. Odată cu apariția litografiei s-a reînceput dezvoltarea

5 Crump, Francis J. "The Gutenberg Bible", *The Catholic Biblical Quarterly* 14, no. 3, 1952, pp. 213–18. http://www.jstor.org/stable/43720372 accesat: 01.07.24

tiparului, unde pe același principiu tehnologic, a apărut presa Offset, care face parte din cele mai utilizate motode de multiplicare a tirajelor numeroase, chiar și in zilele noastre.

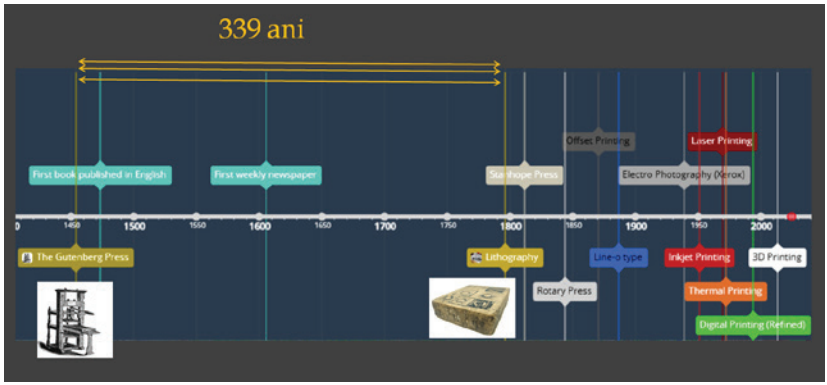


Fig. 5 Cronologia preselor de tipar

Tiparul plan. Litografia

Etimologic, termenul provine din greaca veche, unde λίθος – „litos" înseamnă „piatră", iar γράφω – „grafein"- „a scrie". Prin urmare, termenul denumește tehnica însemnării grafice pe un suport de piatră. Conform DEXului, litografia este:

„1. (numai) singular, Metodă de reproducere și de multiplicare pe hârtie a textelor, desenelor, figurilor etc., prin utilizarea de negative imprimate sau desenate pe o piatră specială, calcaroasă.

2. Atelier, secție sau întreprindere unde se multiplică prin litografie. DEX '09 DLRLC DN

3. Desen sau tablou multiplicat prin litografie"[6].

Tehnica litografică permite multiplicarea imaginii prin intermediul proprietăților fizico-chimice; mai precis, principiul de bază este dictat de incapacitatea moleculelor uleiului și a apei să se mixeze integral, incompatibilitatea celor două substanțe creând elemente active oleofile și părți inactive oleofobe. Materialele pentru desen specifice litografiei au în compoziție un grad ridicat de grăsime și astfel, cu ajutorul apei, porțiunile neînsemnate de pe placă vor respinge încerneluirea, iar cu-

6 DEX '09, sursa: https://dexonline.ro/definitie/litografie: accesat 03.12.2022

loarea va adera doar în acele locuri unde există intervenții grafice realizate cu materiale oleofile. Această categorie de tipar permite utilizarea unui repertoriu bogat și variat de semne, similare desenului practicat, de regulă, pe suport de hârtie. Tehnica permite utilizarea instrumentelor precum: creion sau cretă litografică și tuș litografic. Cu ajutorul acestor instrumente specifice se obțin gravuri asemănătoare cu desenul tradițional în creion, cărbune, peniță, pensulă sau laviu. În tehnica litografiei s-au dezvoltat numeroase maniere de lucru care au un potențial considerabil de mimare a tehnicilor de șevalet precum: maniera creionului în litografie (fig. 6), maniera laviului (fig. 7) și a peniței (fig. 8), maniera stropilor, transferul litografic. În plus față de acestea întâlnim maniera neagră (fig. 9 și 10) în litografie care se aseamănă cu tehnica mezzotintei pe metal.[7]



Fig. 6 Amédée Charpentier, *Hector Berlioz*, Paris



Fig. 7 Édouard Manet, *Au Paradis*, 1877

7 Florin Stoiciu, *Materialitatea în gravură*, Editura UNARTE, București, 2006, pp. 102-103



Fig. 8 Henry Monnier, *La marmite renversé*, 1830

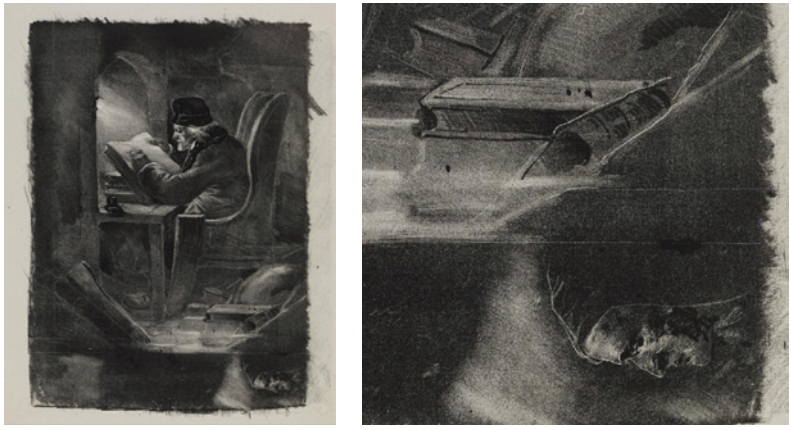


Fig. 9 și 10 detaliu Nicolas-Toussaint Charlet, *Un Géographe*, 1831

Litografia a avut un rol semnificativ în diseminarea informațiilor în general. Încă din anul 1800, tehnica a fost întrebuințată în multiplicarea partiturilor muzicale[8], invenția era cunoscută la Paris, Viena și Ber-

8 Rudolf Rasch, *Music Publishing in Europe 1600-1900: Concepts and Issues, Bibliography,* BWV, Berlin*,* 2005, p. 84

lin. În timp, a sporit comunicarea a tot ceea ce însemna documentare științifică, teoretică de orice fel, protocoale, documente guvernamentale, etc. Multiplicarea litografică a fost un mijloc de schimb cultural și intelectual, pe toate treptele de manifestare în societate.

În anul 1818, A. Senefelder a scris un manual teoretic intitulat „A Complete Course of Lithography[9]" publicat un an mai târziu la Londra. Conține explicații clare asupra demersului invenției litografiei, iar în plus față de aceasta, toate descoperirile făcute de el în contextul tiparului plan. De exemplu, expunerea amănunțită a inovației transferul litografic, cosiderată de Senefelder ca fiind cea mai valoroasă descoperire în folosul tiparului, este doar un aspect al modului în care tehnica a transformat radical forma și modul în care societatea relaționa și înregistra informațiile.

După cum știm, imprimarea în gravură se produce în oglindă. De la apariția xilogravurii în Europa până în contextul secolului al XIX-lea, mai precis până la avansarea transferului litografic, toate scrierile multiplicate printr-o tehnică de gravură erau executate manual prin scriere „înversă". Fie că vorbim despre tiparul înalt prin „săpare" cu dalta sau mordant, aferente tiparului adânc. Doar pentru a dobândi această iscusință erau necesari mulți ani de ucenicie, o tradiție care a existat în formarea civilizației noastre timp de 500 de ani. Astfel că, prin transferul litografic, scrierea inversă nu mai era necesară. Pe o hârtie tratată cu gumă arabică, se scria în mod normal, cu tuș litografic, apoi se transfera pe piatră (în oglindă), iar mai apoi se imprima pe suportul final, la forma sa inițială, citibilă.

La sfârșitul secolului al XIX-lea, litografia a continuat să evolueze ca un mediu flexibil și accesibil pentru creația artistică. Repertoriul bogat de semne grafice și posibilitatea de a obține tonalități subtile în contextul domeniului gravurii a transformat tehnica într-un mediu preferat pentru artiștii care căutau să depășească limitele practicilor artistice tradiționale.

9 Senefelder, Alois, *A Complete Course of Lithography*, R. Ackermann, Londra, 1819

Bibliografie

Crump, Francis J. “The Gutenberg Bible”, The Catholic Biblical Quarterly 14, no. 3 (1952): 213–18.
Delaborde, Vicomte Henri. Engraving: Its Origin, Processes, and History, trad. R. A. M. Stevenson, Cassell & Company, 1886.
Rasch, Rudolf. Music Publishing in Europe 1600-1900: Concepts and Issues, Bibliography, BWV, Berlin, 2005.
Senefelder, Alois. A Complete Course of Lithography, R. Ackermann, Londra, 1819.
Stoiciu, Florin. Materialitatea în gravură, Editura UNARTE, București, 2006.

Lista ilustrațiilor

Fig. 1 sursa: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Chinese_woodcut,_Famous_medical_figures;_Shen_Nong_Wellcome_L0039313.jpg
Fig. 2 sursa: https://www.wikidata.org/wiki/Q18339688#/media/File:Albrecht_D%C3%BCrer_-_Christ_on_the_Cross_-_1923.243_-_Cleveland_Museum_of_Art.tif
Fig. 3 sursa: https://recipesandmedicineinearlymodernengland.wordpress.com/2014/03/03/the-printing-press-an-avenue-for-medical-knowledge/
Fig. 4 sursa: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gutenberg_Bible_(Pelplin_copy)_01.jpg
Fig. 5 Sursa: https://time.graphics/line/13690
Fig. 6 sursa:Hector Berlioz / [Reprod. d’une lithographie d’] Amédée Charpentier; d’après Prinzhofer | Gallica (bnf.fr)
Fig. 7 sursa: https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b53267454d/f1.item.r=lithographe%20encre.zoom
Fig. 8 sursa: https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b10534544p/f1.item.r=Lithographie%20%C3%A0%20la%20plume.zoom#
Fig. 9 și 10 sursa: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Nicolas-Toussaint_Charlet_-_Essai_%C3%A0_la_mani%C3%A8re_noire_(Un_G%C3%A9ographe)_-_Google_Art_Project.jpg

HAINE SCRISE. COMUNICARE PRIN SIMBOLURI ETNOGRAFICE ÎN CONTEXT CONTEMPORAN

WRITTEN CLOTHES . COMMUNICATION THROUGH ETHNOGRAPHIC SYMBOLS IN CONTEMPORARY CONTEXT

Daniela Liliana Brebeanu
doctorandă la Universitatea de Vest din Timișoara
daniela.brebeanu67@e-uvt.ro

ABSTRACT

The experience of using natural materials, archaic cuts and seams, the study of folk costumes, and the participation in various national stays, made me wish to create an initiatic collection, timeless clothing bearing symbols of folk art, which give both verticality and the joy of Romanian rooting. The natural question is: what is different from other brands. Originality consists of the harmonization of the material with the archaic cut, the sewing technique, the symbol that can give decorative and/or form aesthetics. The dressing-message takes on an emotional charge by exploring the ethnographic universe. Archaic two-sided sewing techniques are more elaborate, denoting thoroughness and determinization.

Keywords: *symbols, communication, techniques, tradition, sustainability*

Simboluri şi motive extrase de pe cămăşi din Bucovina, Muntenia, Oltenia şi Maramureş

Povestea cămășii

Povestea de pe ie/cămașă începea de la altiță. Simbolurile cusute reprezentau aspirațiile purtătoarei pentru a ajunge la desăvârșire. În încreț, motivele erau alese pentru a reprezenta ceea ce se dorea a fi dobândit din punct de vedere material, iar râurii simbolizau dezideratul de cale a vieții. La gât și la tivul mânecii, se adăuga o cusătură de protecție de culoare roșie sau modelul colților de lup, aceștia fiind orientați înspre exterior.

Steaua reprezintă ochii cerului, fiica lunii și ai soarelui. Steaua este spiritul individului, pe care o are de la naștere până la moarte, când steaua cade.

Floarea era reprezentată naiv, cu patru petale, apoi am regăsit 6-8 petale, devenind invoalată. Floarea reprezintă frumusețe, armonie, puritate, lumea multicoloră, dar efemeră, creându-se un paralelism cu frumusețea femeii.



Fig. 1 *Steaua Nordului*-Steaua în opt colțuri, arhivă personală

Previoara sau floarea vieții fără sfârșit este semnul protector pentru familie și descendenții ei.



Fig. 2 Previoara/Crucea/Miez de nucă[1]

Vârtelnița, prin dinamismul mișcării energie regeneratoare, sugerează forma schematică a celor patru elice, similară cu succesiunea celor patru anotimpuri datorate celor patru vânturi din cele patru puncte cardinale.

1 Corduneanu, Ioana, [26 august 2021] disponibil pe https://www.facebook.com/SemneCusute/photos/a.603904252969149/603905089635732/



Fig. 3 Vârtelnița[2]

Pui învârtiți, o variantă avimorfă a vârtelniței/soarelui reprezintă trecerea timpului, a soarelui diurn.

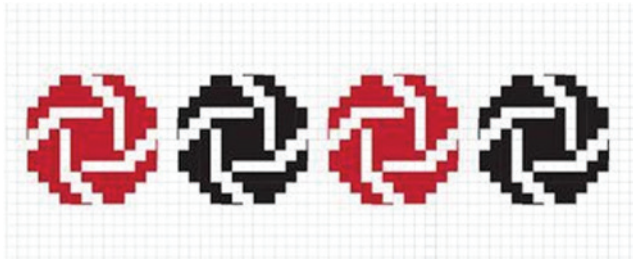


Fig. 4. Pui învârtiți, model bucovinean[3]

Spirala, figură dinamică, asemenea unui **șarpe** simbolizează evoluția, înaintarea ciclică progresivă și drumul spre cunoaștere reală. Șarpele este de asemenea simbolul întineririi și regenerării, dar și al protecției casei/purtătoarei. De asemenea, melcul și vârtelnița sunt tot spirale unice ce reprezintă evoluția și regenerarea periodică. Melcului i se atribuie simbolistic vorbind, reîncarnarea spiritului strămoșului. Cele mai întâlnite spirale sunt în pereche: coarnele berbecului, sfădițele, cârligul ciobanului, mâinile în șold ale femeii.

2 Corduneanu, Ioana, [26 august 2021] disponibil pe http://semne-cusute.blogspot.com/2012/07/motive-vartelnita-varianta-1.html

3 Corduneanu, Ioana, [26 august 2021] disponibil pe http://semne-cusute.blogspot.com/2012/09/motive-pui-invartiti-p29-m12.html

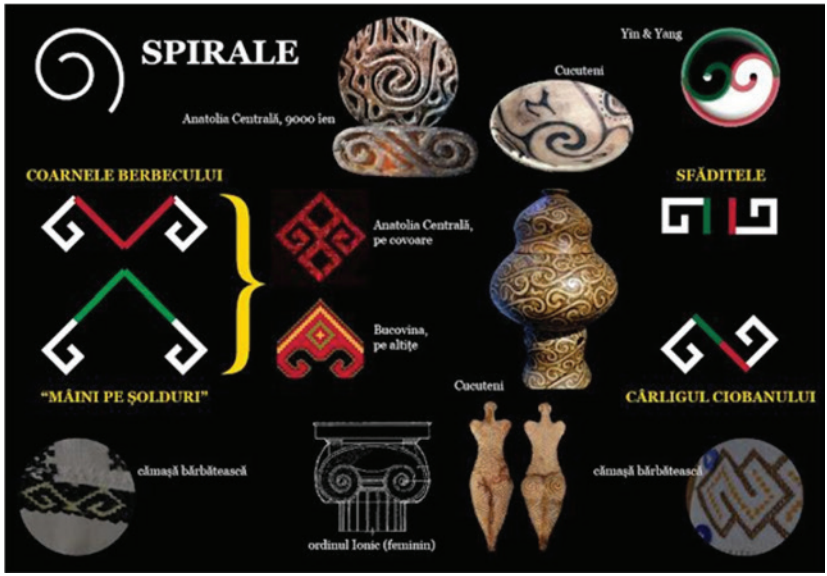


Fig. 5. Modele compuse din spirale[4]

***S*-ul,** simbol ce marchează unirea antagonismelor: vieții și morții, cerului și pământului, zilei și nopții, etc, unește și separă în același timp. În funcție de poziționarea lui, are semnificații diferite:

- *așezat orizontal și multiplicat sub formă de șir este utilizat ca o linie de demarcație între registrele ornamentale;*
- *vertical este mai rar folosit și doar pe cămașa nașei, semn unificator, de îndeplinire a rolului de părinte spiritual.*
- *ca și cârlige la un alt model, de exemplu la romb devenind simbol de integrare, înglobare, completare.*

Sfădițele reprezintă un motiv social ce reprezintă contrariile care se atrag, care coexistă și dau echilibru vieții, binele și răul, prejudecata și înțelepciunea, independența și servitutea, răzbunarea și iertarea, fața diurnă și nocturnă a existenței este simbolul realității.

Cârligul ciobanului simbolizează faptul că nimic nu se pierde, totul se transformă, ba chiar se ajunge în punctul de plecare.

Coarnele de berbec, totemul românilor, reprezintă forța masculină

4 CORDUNEANU Ioana, [26 august 2021] disponibil pe http://semne-cusute.blogspot.com/2013/02/

colerică, lupta pentru supremație, evoluția, captarea energiilor cerești, dar și averea ciobanului. În funcție de cum este poziționat poate da naștere altor motive. Al doilea motiv din coloană semnifică jocul mieilor, iar al treilea confruntarea și lupta pentru supremație. Dacă coarnele berbecului erau poziționate pe o axă, ele deveneau un simbol puternic de atragere a forței/puterii/înțelepciunii dată de moșii și strămoșii ajunși la cer.

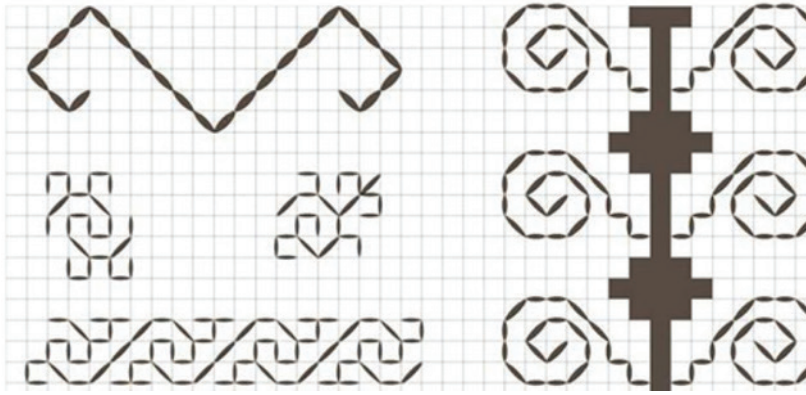


Fig. 6. Coarnele berbecului[5]

***X*-ul** e semnul-ornament ce semnifică unirea în veșnicia vieții, a trăirii peste moarte, confluența părinților într-unul și copilul. X-ul este și un semn funerar, simbolizând unirea luminii/tatălui cu întunericul/corpul muritor.

Crucea este simbol precreștin, al totalității cosmosului, dar și al omului. Este baza tuturor simbolurilor de orientare cu el însuși și în spațiu. Ca reprezentare reală, semnifică omul cu brațele întinse, pomul vieții, plugul care ară pământul, axa lumii, echilibrarea energiilor vitale.

Rombul este alcătuirea din două triunghiuri unite la baza lor și este conjuncția a două principii opuse: masculinul și femininul. În ornamentica populară românească este simbolul fecundității, al dragostei și armoniei, al fertilității femeii, dar și al pământului. Rombul, dinamic,

5 Corduneanu, Ioana, disponibil la https://www.facebook.com/ScoalaDeJoaca/photos/a.373797249336194/683167538399162/

reprezintă unificarea spiritului (diagonala verticală) cu materia (diagonala orizontală), fiind în strânsă legătură cu crucea.

Zig-zagul sau *unda apei* este un model geometric dinamic ce exprimă mișcarea fără sfârșit, ritmică. Dacă linia e reprezentată vertical semnifică *fulgerul*, element cosmomorf. Alăturând o linie dreaptă poate deveni simbolul *dinților de lup* (totemul dacic). Asociat cu motive florale devine *pomul vieții.* Dacă este poziționat în altiță semnifică *zeița ploii.*

Zeița-Mamă este simbolul puterii feminine și al fecundității. Cultul pentru mamă este o recunoaștere a celei care crește și educă, umple copilăria și însoțește viața fiecărui om, care se sacrifică pentru copiii ei. Această adorație a determinat o expresie religioasă și mistică în Zeița-Mamă, zămislitoarea tuturor formelor de viață, a pământului roditor, a morții (întoarcerea în matricea pământului) și a reînvierii.

Coloana reprezintă stâlpul, imaginea arhetipală a ascensiunii, transferul de energie între pământ și cer. Ea împrumută simbolismul axei lumii, unind cerul cu pământul. Este un simbol al virilității masculine, de tărie de caracter, sacrificiu de sine și protecție. Este semnul trăiniciei și este prezent în riturile de întemeiere și funerare, dar e și simbol de evoluție continuă, însemnând o scară la cer. În construcția lui Brâncuși, *Coloana infinitului*, într-o viziune plană, este o alcătuire de romburi întretăiate, în ascensiune, acestea reprezentând caracterul ciclic al evoluției, chiar și de factură spirituală, o mișcare de sfințire sau autodepășire, o apropiere de valorile absolute ale cerului, o victorie, dedicând-o eroilor neamului.

Pomul vieții este un simbol al nemuririi spirituale, al tinereții fără bătrânețe, suma totală a atributelor divinității și al regenerării în tradiția populară sub forme diferite:

- *un pom în formă de Y cu rădăcină în formă de perie cu dinții în jos;*
- *stâlpii înalți ai porților, reprezentând axa lumii care unește cerul, pământul și viața subterană;*
- *de glastră cu trei flori, în special lalele sau garoafe;*
- *de ramură cu boboci, flori, cum apare pe râuri/modelul de pe mâneci, un model specific femeii tinere, care dorește să aibă copii;*

- *de ramură părăsită de păsări (pentru chemătorii la nuntă);*
- *spicul ce reprezenta natura, pâinea, viața, pace, belșugul, fertilitatea, fiind prezent pe costumele mirilor.*
- *bradul, copacul totem al dacilor, reprezintă viața veșnică, prosperitatea, tinerețea, vigoarea, mândria, curajul și verticalitatea masculină. Pomul de Crăciun simbolizează înnoirea anului. La cununie se regăsește bradul mirelui. În cazul în care moare un tânăr necăsătorit, este o nuntă mioritică, bradul fiind simbol funebru reprezentat cu ramurile în jos.*

Colecția vestimentară *Haine scrise*

Colecția vestimentară „Haine scrise" dorește să îmbine istoria cu prezentul și mai ales să demonstreze că tehnicile vechi pot fi reînviate în vestimentația actuală. Acest proiect dorește, datorită melanjului dintre materialele naturale, a simbolurilor *scrise* cu mâna, a lejerității rochiilor, a look-ului care nu mai necesită multe accesorii, să fie o soluție viabilă, estetică și sustenabilă pentru femeia modernă, conștientă de valorile naționale.

Proiectul propune ținute vestimentare atemporale, ansambluri lungi albe și negre, realizate din țesături și fire de grosimi diferite, din bumbac, lână și mătase. Detaliile vestimentațiilor respectă croiurile arhaice, din dreptunghiuri, și sunt decorate prin tehnici de coasere, țesere, macrame, sau tehnica shibori, folosind cu fire de lână toarsă, bumbac, la care se adaugă accesorii cu bile și inele de lemn. Modelele brodate și croiurile sunt inspirate din portul popular specific Bucovinei, Munteniei, Maramureșului și Olteniei. Ținutele vor să fie o alternativă vestimentară și identitară pentru femeia secolului XXI.



Fig. 7 Primele ținute din colecția *Haine scrise,* fotografie personală

Hainele scrise în alb și negru vor să inspire o persoană, să îi creeze o stare de bine, de aură protectoare, la fel cum o face un costum popular care a fost ,,scris" de femei talentate. Prin purtarea acestora în evenimente culturale sau în alte evenimente personale, se inserează sentimentul de păstrare a tradiției, a valorilor acesteia într-o formă nouă, inovativă.

Bibliografie

Antonescu, Romulus, Dicționar de simboluri și credințe tradiționale românești, Editura Tipo Moldova, Iași, 2016

Balaș Claudia**,** *Motive ornamentale tradiţionale în arta populară din judeţul Olt, pdf*

Corduneanu, Ioana, disponibil la https://www.facebook.com/ScoalaDeJoaca/photos/a.373797249336194/683167538399162/

Costumul românesc-Transilvania și Banat, 1958, pdf

Complexul muzeal Arad, *Camașă femeiască românească tradițională–Ghid introducere în croit și brodat pas cu pas*, Arad, pdf

Dicționar de simboluri, http://cimec.ro/Etnografie/Antonescu-dictionar/Antonescu-Romulus-Dictionar-Simboluri-Credințe-Tradiționale-Românești.pdf, 28.10.2020, ora 16.50

Eliade, Mircea, *Istoria credinţelor şi ideilor religioase*, (vol. I, 1976, vol. II, 1978, vol. III, 1983), pdf

Popa, Pavel, Hora – simbolul identității noastre naționale, *Institutul de Filologie al AŞM,* pdf.

Încrețuri, disponibil la https://ro.pinterest.com/pin/714172453386646611/

Lista ilustrațiilor

Fig.1 *Steaua Nordului*-Steaua în opt colțuri, arhivă personală
Fig.2 Previoara/Crucea/Miez de nucă, Disponibil pe internet la adresa: CORDUNEANU Ioana, [26 august 2021] disponibil pe https://www.facebook.com/SemneCusute/photos/a.603904252969149/603905089635732
Fig. 3 Vârtelnița, Disponibil pe internet la adresa: CORDUNEANU Ioana, [26 august 2021] disponibil pe http://semne-cusute.blogspot.com/2012/07/motive-vartelnita-varianta-1.html
Fig.4 Pui învârtiți, model bucovinean, Disponibil pe internet la adresa: CORDUNEANU Ioana, [26 august 2021] disponibil pe http://semne-cusute.blogspot.com/2012/09/motive-pui-invartiti-p29-m12.html
Fig.5 Modele compuse din spirale, Disponibil pe internet la adresa: CORDUNEANU Ioana, [26 august 2021] disponibil pe http://semne-cusute.blogspot.com/2013/02/
Fig.6 Coarnele berbecului, Disponibil pe internet la adresa: https://www.facebook.com/ScoalaDeJoaca/photos/a.373797249336194/683167538399162/
Fig.7 Primele ținute din colecția *Haine scrise*, arhiva personală

ABORDĂRI NECONVENȚIONALE ȘI EXPERIMENTALE ÎN DESIGNUL ȘI ARTA TEXTILĂ

UNCONVENTIONAL AND EXPERIMENTAL APPROACHES IN TEXTILE DESIGN AND ART

Florentina Chiriță
doctorandă la Universitatea de Artă și Design, Cluj-Napoca

ABSTRACT

Textiles represent a fundamental part of our lives, managing to connect a variety of traditions, fields, and practices, and they have the potential to change human habitats and ways of living.

Throughout my research, I have tried to capture their importance in both the scientific domain and in contemporary art and design. The development of textiles represents an essential resource in order to create new object typologies, from medical implants and space suits to research in experimental aesthetic and functional areas. And when we talk about new contemporary trends in textile art and design, sustainable textiles represent a crucial topic of discussion. Ecological conflicts and environmental concerns are active topics in the world of art and design as well.

This article will include a series of curiosities from fields where materiality and textile expression are active, unconventional solutions, alternative materials, and documentation of high-performance textiles. Additionally, I have included some of the projects developed by the students I work with as a technician in the MA program, Textile Design Department at the University of Arts and Design in Cluj-Napoca.

Keywords: *art, contemporary design, textile expression, sustainability, unconventional textiles*

Introducere

Putem afirma cu certitudine că textilele reprezintă o parte fundamentală a civilizației noastre încă din cele mai vechi timpuri, apărute ca o necesitate și asociate cu confortul și luxul. Conectând o varietate de tradiții, domenii și practici, designul textil are potențialul de a trans-

forma habitatele umane și modul de viață. Evoluția textilelor constituie o sursă importantă pentru crearea unor noi tipologii de obiecte, de la implanturi medicale și costume spațiale, până la explorarea experimentală în zona esteticii și funcționalității. În contextul tendințelor contemporane din artă și design, devine esențial să discutăm despre paradigmele dezvoltării din domeniul textilelor și rolul ascensiv pe care acestea l-au căpătat.

Rolul textilelor în cercetarea ştiinţifică

În ceea ce privește domeniul științelor și tehnologiei, textilele transced aplicațiile tradiționale, devenind esențiale în domenii precum medicina, ingineria sau știința. Prin utilizarea tehnicilor convenționale în combinație cu fibrele îmbunătățite tehnologic, cercetătorii au colaborat cu designerii textili într-un cadru interdisciplinar pentru a dezvolta obiecte de înaltă performanță1. Un eveniment remarcabil care a reușit să surprindă acest transfer tehnologic și interacțiunea interdisciplinară dintre domeniile științifice și designul textil a fost expoziția *Extreme Textiles: Designing for High Performance* prezentată la Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum, în 2005[1]. Expoziția a oferit o perspectivă clară asupra posibilităților de aplicare a expresiilor și structurilor textile. Curatoarea, Matilda McQuaid, a mărturisit că, inspirată de expoziția *Textiles USA* din 1956 organizată la Muzeul de Artă Modernă din New York, a dorit să ofere o perspectivă asupra felului în care textilele tehnologice au evoluat 50 de ani mai târziu[2].

Cele cinci secțiuni ale expoziției *Stronger, Faster, Lighter, Safer și Smarter*, au fost delimitate prin concepte distincte, menite să evidențieze cea mai importantă calitate pe care materialele și tehnicile textile o dețin și anume *versatilitatea.* Tehnica de țesere convențională stă la baza materialelor din fibră de carbon, care au revoluționat construcțiile din domeniul arhitectural și echipamentelor sportive, prin reducerea greutății și sporirea rezistenței.

Un exponat remarcabil din cadrul acestei expoziții a fost implantul chirurgical dezvoltat de compania Ellis Developements, în colaborare

1 Quinn, Bradley, *Textiles Futures*, Berg, Oxford, New York, 2010, p. 5

2 McQuaid , Matilda, *Extreme Textiles: Designing for High Performance,* Princeton Architectural Press, New York, 2005, p. 12

cu designerul textil Peter Butcher. Combinând meșteșugul tradițional al broderiei cu tehnologia medicală modernă, Butcher a creat un dispozitiv care nu doar îndeplinește cerințele funcționale ale implanturilor medicale, dar exemplifică potențialul tehnicilor textile. Putem observa faptul că designerul a reușit să îmbine funcțiile estetice ale obiectului cu cele funcționale[3] (Fig. 1). Aplicațiile textilelor în inginerie sunt revoluționare, iar costumele spațiale prezentate în cadrul expoziției integrează materiale proiectate pentru a rezista unor condiții extreme de temperatură. Programele spațiale Mercury, Gemini și Apollo au reprezentat perioade importante în istoria explorărilor spațiale, iar dezvoltarea costumelor a implicat numeroase cercetări în privința materialelor textile. Fibrele de bumbac și lână au fost integrate cu succes în aceste cercetări datorită proprietăților de izolare termică. Costumele sunt realizate din straturi succesive realizate din materiale special proiectate pentru protejarea utilizatorului.



Fig. 1 Implant chirurgical brodat, realizat de Peter Butcher



Fig. 2 Costume spațiale proiectate pentru programele spațiale Mercury, Gemini și Apollo

3 https://collections.vam.ac.uk/item/O1249554/surgical-implant-butcher-peter-w/

Privite în ansamblu, componentele costumelor spațiale îndeplinesc valențele estetice ale unor piese de artă care se îmbină perfect cu funcționalitatea[4] (fig.2).



Fig. 3 Marcel Wanders, *Knotted Chair*

Textilele în designul și arta contemporană

În contextul artelor și designului textil, experimentarea cu tehnici și materiale textile se dezvoltă multidisciplinar în domeniile artistice și de design. Având o istorie care datează de secole, exprimarea artistică prin intermediul textilelor include tehnici precum țesutul, broderia, colajul sau vopsirea, fiecare dintre acestea permițând artiștilor și designerilor să exploreze texturi și forme cu puternic impact vizual, tactil și încarcate de semnificații culturale[5].

Multitudinea protocoalelor pentru creația textilă experimentală facilitează abordările inovative. Artiștii și designerii precum Marcel Wanders, Junichi Arai, Reiko Sudo, Issey Miyake, Alexander McQue-

4 McQuaid , Matilda, *Extreme Textiles: Designing for High Performance,* Princeton Architectural Press, New York, 2005, pp. 163-164

5 Clarke, Simon, *Textile design,* Laurence King Publishing Ltd, 2011, pp. 23-24

en sau Iris Van Herpen redefinesc limitele acestui mediu și abordează o convergență între tradițiile vechi și tehnologiile avansate. Expresia textilă a celebrului scaun *Knotted chair*, al lui Marcel Wanders, reflectă meșteșugul tradițional prin împletirea manuală a cordoanelor textile, întărite cu rășină[6] (fig. 3). Și filozofia de design a lui Junichi Arai și Reiko Sudo subliniază relația dintre meșteșug și inovație, prin utilizarea fibrelor neconvenționale în țesături tradiționale. Pasionat de tehnologie, Issey Miyake a combinat elementele tradiționale din cultura japoneză cu inovații tehnologice moderne.



Fig. 4 Issey Miyake, piesă vestimentată din colecția *Pleats*



Fig. 5 BARKTEX®

6 Fiell, Charlotte, Fiell, Peter, *Chairs: 1000 Masterpieces of Modern Design, 1800 to the Present Day,* Goodman Fiell, 2012, p.631



Fig. 6 Palm leather



Fig. 7 Green-Nettle Textile

Explorând potențialul fibrelor, Miyake a reușit să dezvolte piese vestimentare sculpturale care, datorită materialităților, reușesc să se autosusțină în absența unui corp. Această dorință de a depăși limitele convenționale reflectă viziunea sa inovatoare în artă și design[7] (fig. 4).

Tendințe contemporane în designul textil

Este crucial să abordăm subiectul textilelor sustenabile atunci când discutăm despre tendințele contemporane în designul textil. Conflictele ecologice și preocupările legate de mediu sunt teme importante în lumea artei și designului. Cercetarea și experimentarea în acest sens

7 Smith, Mitchell Oakley, Kubler, Alison, *Art/Fashion in the 21st century,* Thames and Hudson, United Kingdom, 2013, p. 75

presupune conștientizarea întregului ciclu de viață pe care materialul îl are și stabilirea protocoalelor ecologice. În timpul vizitelor de cercetare pe care le-am realizat la târgul de textile Heimtextil din Frankfurt, Germania, în 2019 și 2020, am avut ocazia să descopăr o serie de materiale bazate pe sustenabilitate. Unele dintre acestea erau încă în fază de cercetare, în timp ce altele erau în stadii avansate de dezvoltare, sau implementate pe piață.

Sustenabilitatea este o temă constantă în cadrul târgului Heimtextil. Am selectat o serie de materiale experimentale și neconvenționale care reprezintă exemple de inovații durabile, evidențiind direcțiile în care designul și industria textilă ar trebui să se îndrepte pentru a aborda provocările de mediu.

Prelucrarea responsabilă a resurselor naturale, precum scoarța arborelui african Mutuba, a frunzelor de palmier sau ananas, a avut ca rezultat realizarea unor materiale alternative pieii de animal, așa cum sunt BARKTEX® (fig. 5) și Palmleather (fig. 6). Green-Nettle Textile au scos pe piață o fibră cu finisaje impecabile obținută din prelucrarea ecologică a urzicilor (fig. 7). Reciclarea deșeurilor organice și integrarea acestora în fibre textile, reprezintă experimente cu rezultate remarcabile, precum Orange Fiber sau Piñatex® și sunt exemple de practici ecologice în economia circulară.

O abordare responsabilă pentru implementarea soluțiilor sustenabile în industria textilă constă în reconsiderarea deșeurilor și transformarea acestora într-o resursă valoroasă. Un exemplu notabil în acest sens este Bahia Denim, produs de Sophie Rowley, un material utilizat în industria mobilierului. Acest material este fabricat din denim reciclat sub formă de plăci, folosind o rășină pe bază de apă (fig. 8).



Fig. 8 Bahia Denim, Sophie Rowley



Fig. 9 Mostre textile vopsite cu bacteria *Streptomyces coelicolor*

O premisă interesantă a fost prezentată în cadrul secțiunii *Living Materials* a expoziției de trend din cadrul Heimtextil 2020, care a explorat ideea de a „crește" materialele în loc de a le fabrica prin metode convenționale. Consider că această abordare reprezintă o ipoteză îndrăzneață și inovatoare, oferind noi perspective asupra sustenabilității și eficienței în industria textilă.

Colecția de textile prezentată în cadrul acestei secțiuni explorează inovațiile la intersecția biotehnologiei, designului, artizanatului și ingineriei. Faber Futures folosește microorganismul *Streptomyces coelicolor* pentru a vopsi textile fără agenți chimici și economisind apă (fig. 9).

Diana Scherer creează materialele textile tridimensionale prin antrenarea rădăcinilor plantelor să crească în forme geometrice îngropate în sol.

Compania Malai din India a dezvoltat un material bicompozit vegan folosind celuloză bacteriană hrănită cu apă de cocos reziduală. Aceste material poate fi utilizat pentru a înlocui pielea de animal în fabricarea accesoriilor și încălțămintei.

Cercetarea textilă experimentală, Master Design Textil

Colaborările cu studenții programului de master din cadrul departamentului de Design Textil al Universității de Artă și Design din Cluj-Napoca îmi oferă oportunitatea de a lucra cu studenți talentați și

de a-i ajuta să își transpună proiectele folosind tehnici textile. Încurajând experimentările neconvenționale și raportarea la tendințele contemporane din designul textil, fiecare proiect demonstrează o abordare unică și evidențiază creativitatea și abilitățile tehnice.

Timeea Brândaș a explorat materialele abordând tehnici de reciclare, combinând tehnici tradiționale de țesut cu resturi de materiale reciclate pentru a crea o serie de produse noi cu calități atât estetice, cât și practice (fig. 10).

Cristina Mocan a demonstrat un interes profund pentru intersecțiile dintre diverse medii artistice. În experimentele sale textile, folosește tehnica împâslirii umede pentru a integra lâna cu alte țesături, reușind să obțină o serie de materiale noi și captivante (fig. 10).

În procesul ei creativ, Cătălina Iacob a combinat tehnici de coasere și broderie cu resturi de materiale și fire textile pentru a obține suprafețele textile cu texturi expresive (fig. 10).



Fig. 10 Textile experimentale realizate de Timeea Brândaș,
Cătălina Iacob și Cristina Mocan

Bibliografie

Clarke, Simon, *Textile design,* Laurence King Publishing Ltd, 2011, pp.23-24

Fell, Charlotte, Fell, Peter, *Chairs: 1000 Masterpieces of Modern Design, 1800 to the Present Day,* Goodman Fiell, 2012

McQuaid, Matilda, *Extreme Textiles: Designing for High Performance,* Princeton Architectural Press, New York, 2005

Smith, Mitchell Oakley, Alison Kubler, *Art/Fashion in the 21st century,* Thames and Hudson, United Kingdom, 2013
Quinn, Bradley, *Textiles Futures,* Berg, Oxford, New York, 2010
https://collections.vam.ac.uk/item/O1249554/surgical-implant-butcher-peter-w/

Lista ilustrațiilor

Fig. 1 Implant chirurgical brodat, realizat de Peter Butcher
Fig. 2 Costume spațiale proiectate pentru programele spațiale Mercury, Gemini și Apollo
Fig. 3 Knotted Chair, Marcel Wanders
Fig. 4 Issey Miyake, piesă vestimentată din colecția *Pleats*
Fig. 5 BARKTEX®
Fig. 6 Palm leather
Fig. 7 Green-Nettle Textile
Fig. 8 Bahia Denim, Sophie Rowley
Fig. 9 Mostre textile vopsite cu bacteria *Streptomyces coelicolor*
Fig. 10 Textile experimentale realizate de Timeea Brândaș, Cătălina Iacob și Cristina Mocan

FRAGMENT, CITAT VIZUAL, CITAT CULTURAL. STUDIUL ILUZIILOR CROMATICE ȘI ACROMATICE ÎN CADRUL PRINCIPIILOR TEHNO-COMPOZIȚIONALE

FRAGMENT, VISUAL QUOTE, CULTURAL QUOTE. THE STUDY OF CHROMATIC AND ACHROMATIC ILLUSIONS WITHIN THE TECHNO-COMPOSITIONAL PRINCIPLES

Marius Cristea
doctorand la Universitatea Națională de Arte, București

ABSTRACT

The research paper "Fragment, Visual Quote, Cultural Quote. The Study of Chromatic and Achromatic Illusions within the Techno-Compositional Principles" presents a corpus of non-homologated compositional principles closely related to my artistic research and practice, as well as to my exhibitions related to the PhD project.

The proposed personal principles, both technical and compositional, refer to a series of case studies that present the deconfiguration and reconfiguration of some works of art, following accidents or deliberate choices.

Both „sets" of principles, the approved one, of universal compositional principles and the personal, unapproved, of techno-compositional principles are presented and related in the logic of the relationship between the fragment and the work (of art), between the part and the whole.

Keywords: *artistic research, chromatic effect, fragment, chromatic and achromatic illusion, compositional principles*

Titlurile pe care le-am ales pentru principiile personale sunt:

– *Granița (sau Limita)*
– *Ghețarul (sau Monolitul)*
– *Fuziunea*
– *Ștanțarea (sau Decuparea)*
– *Binomul plin-gol*
– *Accidentul (prin străpungerea pânzei)*
– *Colericul*



Fig. 1 *Opt: Tatăl Nostru* - detaliu (din seria *Semnul vieții*)

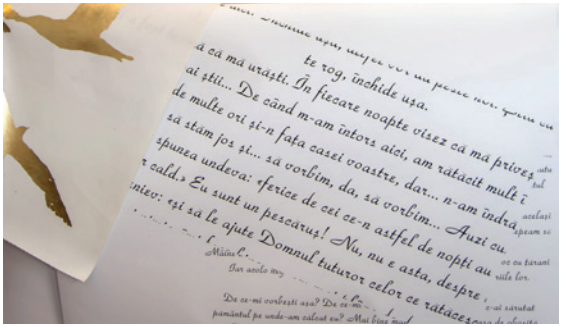


Fig. 2 Fragment din instalația *Pescărușul*

Un alt pilon al lucrării de față îl reprezintă cercetarea efectelor cromatologice, a iluziilor cromatice și acromatice, ca obiecte și subiecte ale principiilor tehnice și compoziționale.

În consens cu noile cercetări asupra principiilor compoziționale[1], în logica cercetării personale, Iluziile Cromatico-Valorice se împart în trei subcategorii, după cum urmează:

1 Mogilevtsev, Vladimir, Fundamentals of Composition: Fundamentals of Art, St. Petersburg, Ed. 4art, 2020, pp. 11-20

– *Amestecul cognitiv;*
– *Amestecul iluzoriu;*
– *Logo-amestecurile acromatice.*

Principiile tehno-compoziționale au următoarele caracteristici:

Principiul Graniței (sau *Limitei*) presupune realizarea unei lucrări *da capo al fine* pe o pânză, care după uscare va fi tăiată în diverse fragmente și replasate la rândul lor pe șasiuri. Astfel, porțiuni din lucrarea originală se vor pierde, lucrările noi (obținute) căpătând valențe diferite față de cele pe care le avuseseră în ansamblul compoziției inițiale.



Fig. 3 *Principiul Granițelor*

Principiul Ghețarului (sau *Monolitului*) susține forma monolitică, forma unitară ce se împarte în diverse fragmente. Ca urmare a acestei transformări, lucrarea capătă noi valențe, noi sensuri compoziționale. Spre exemplu, lucrarea personală „Eva", o instalație compusă din mai multe piese (acrilic pe pânză) a fost prezentă la Saloanele Moldovei 2022 într-o anumită configurație, iar la expoziția de la Complexul Muzeal Bistrița-Năsăud într-alta, unul dintre fragmente fiind rotit la 1800, astfel încât forma nudului nu a mai fost prioritară, iar fragmentul a dat naștere unei noi imagini plastice.



Fig. 4 *Eva și floarea de măr*[2]



Fig. 5 *Principiul Ghețarilor* în *Eva și floarea de măr*[3]

Principiul Fuziunii presupune o compoziție creată prin alăturarea unor lucrări de sine stătătoare (dar realizate în aceeași idee) care permit o nouă configurare.

2 Lucrare expusă la Saloanele Moldovei

3 Versiune expusă la Complexul Muzeal Bistrița-Năsăud, în cadrul expoziției „Conexiuni Stilistice”

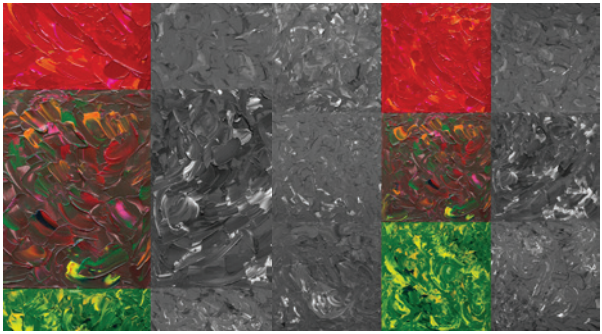


Fig. 6 *Principiul Fuziunii* în *Studiul Cromatic și Acromatic Roșu-Verde*[4]

Principiul Ștanțării (sau *Decupării*) presupune intervenția ireversibilă pe o lucrare finalizată cu o matriță (cu formă regulată/geometrică sau neregulată), prefabricată (sau manufacturată). Lucrarea va cunoaște două ipostaze: cea cu volumul negativ la vedere și cea cu volumul pozitiv transformat într-o nouă lucrare, de cele mai multe ori ca mixed media.

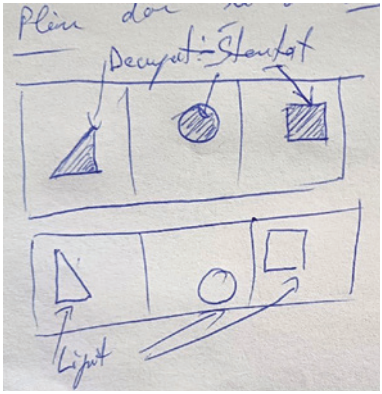


Fig. *7 Principiul Ștanțării (Decupării)*

Principiul Binomului plin-gol presupune două ipostaze de lucru. Prima se referă la situația în care artistul realizează o lucrare pe o pânză neîntinsă pe șasiu, luând în calcul modul în care ea va arăta după ce

4 Lucrări expuse în cadrul expoziției „Cercetări doctorale / 2023”, UNAgaleria, București, 10.01 – 21.01.2024

o va finaliza ca tablou (adică plasată pe un cadru). A doua se referă la tăierea pânzei înainte de a fi pictată, astfel, șasiul rămânând la vedere pe anumite porțiuni (alese de artist).



Fig. 8 *Principiul Binomului*

Principiul Accidentului (prin străpungerea pânzei) a apărut în urma participării lucrării *Trei/Zborul* la *Bienala Albastră* de la Brașov în 2021. Lucrarea expusă cu acea ocazie propunea simboluri, trăiri transcendentale, tensiuni între culoare și tușă. În 2023, la Sinagoga din Pitești a fost prezentată în formă „accidentată", cu cicatricea suferită odată cu venirea sa de la Brașov.



Fig. 9 *Principiul Accidentului*

Principiul Colericului are drept caracteristică definitorie efectul creat de marginile hârtiei desenate, ce iau naștere odată cu acțiunea artistu-

lui. Fragmentarea unor lucrări obținute prin rupere creează noi forme și efecte plastice. Principiul Colericului a fost folosit în cadrul performance-lui personal din expoziția *CRONOS*, de la Sinagoga din Pitești.



Fig. 10 *Principiul Colericului*

Iluziile Cromatico-Valorice

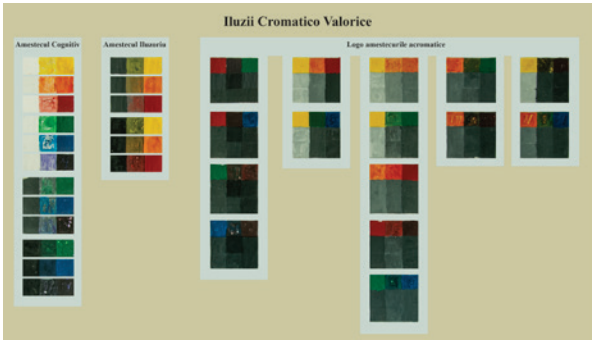


Fig. 11 *Iluzii cromato-valorice*

În relație cu tabelul propus de Johannes Itten, am configurat un tabel personal, bazat pe observațiile și studiile de atelier.[5]

5 Itten, Johannes, The Elements of Color: A Treatise on the Color, Amsterdam,

Iluziile Cromato-Valorice conduc, conform lui Johannes Itten, la variații optice privind temperatura reală a culorilor.[6] Astfel, acestea însumează următoarele caracteristici:

Amestecul cognitiv presupune:

a) combinarea albului cu toate culorile, calde și reci, pentru a obține tonuri în care culoarea își păstrează caracteristicile primare, singura modificare fiind desaturarea;

b) combinarea negrului și a griului de mijloc doar cu culorile reci, pentru a obține suprasaturarea culorii primare și binare.



Fig. 12 *Amestec cognitiv alb-albastru*

Amestecul iluzoriu presupune fie combinarea negrului, fie cea a griului cu cele trei culori calde, roșu, galben și oranj. Vom obține tente ale unor alte culori, după cum urmează:

a) roșul va avea o tentă de violet;

b) galbenul va avea o tentă de verde;

c) oranjul va avea o tentă de verde foarte apropiată de griul perfect.

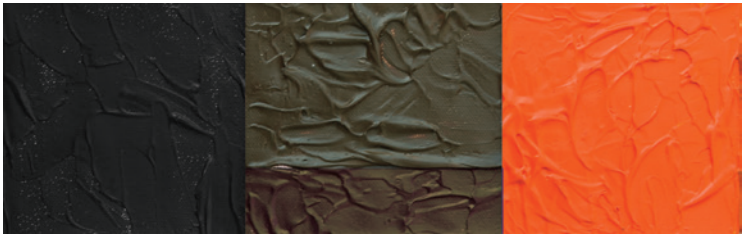


Fig. 13 Amestec iluzoriu oranj-negru

Ed. Van Nostrand Reinhold Company, 1970, p.15

6 Itten, Johannes, *Ibid*, p.45

Logo-amestecurile acromatice presupun variația griurilor (la nivel fotografic alb/negru) ce corespund două culori (oricare) și amestecurilor acestora. Distingem două ipostaze distincte:

a) avem amestecuri între culori primare (roșu-albastru), binare (albastru-violet), terțiale (verde-violet) și complementare (roșu-verde), unde observăm culoarea rezultantă (la nivel fotografic alb/negru) mai închisă decât cele din care a fost obținută;
b) avem amestecuri între culori primare, binare, terțiale și complementare, unde observăm culoarea rezultantă (la nivel fotografic alb/negru) care nu se schimbă. La b) este vorba despre toate celelalte combinații care nu au fost specificate la a). Nivelul fotografic alb/negru se referă la tabelul cromatic al lui Johannes Itten.



Fig. 14 Logo-amestecuri acromatice

Direcția tehno-compozițională și cea a iluziilor cromato-valorice reprezintă axele principale ale lucrării teoretice propuse și se constituie, în versiune dezvoltată, într-un capitol din versiunea finală a tezei de doctorat (cu completările și adnotările, eventual revocărilor de rigoare).

Bibliografie

JARMAN, Derek, *Chroma: A Book of Color*, Minnesota, Ed.Univ Of Minnesota Press, 2010
JOHN, Gage, *Color in Art*, New York, Ed. Thames & Hudson, 2023
JOHN, Gage, *Colour and Culture: Practice and Meaning*, New York, Ed. Thames & Hudson, 2012
JOSEF, Albers, *Interaction of Color*, London, Ed.Yale University Press, 2013
KRYSTLE, Dana, *Book Of Fragments*, New York, Ed. Blurb, 2018
ITTEN, Johannes, *The Elements of Color: A Treatise on the Color*, Amsterdam, Ed. Van Nostrand Reinhold Company, 1970
MOGILEVTSEV, Vladimir, *Fundamentals of Composition: Fundamentals of Art*, St. Petersburg, Ed. 4art, 2020

Lista ilustrațiilor

Fig. 1 *Opt: Tatăl Nostru* - detaliu (din seria *Semnul vieții*)
Fig. 2 Fragment din instalația *Pescărușul*
Fig. 3 *Principiul Granițelor*
Fig. 4 *Eva și floarea de măr*[7]
Fig. 5 *Principiul Ghețarilor* în *Eva și floarea de măr*[8]
Fig. 6 *Principiul Fuziunii* în *Studiul Cromatic și Acromatic Roșu-Verde*[9]
Fig. *7 Principiul Ștanțării (Decupării)*
Fig. 8 *Principiul Binomului*
Fig. 9 *Principiul Accidentului*
Fig. 10 *Principiul Colericului*
Fig. 11 *Iluzii cromato-valorice*
Fig. 12 *Amestec cognitiv alb-albastru*
Fig. 13 Amestec iluzoriu oranj-negru
Fig. 14 Logo-amestecuri acromatice

7 Lucrare expusă la Saloanele Moldovei

8 Versiune expusă la Complexul Muzeal Bistrița-Năsăud, în cadrul expoziției „Conexiuni Stilistice”

9 Lucrări expuse în cadrul expoziției „Cercetări doctorale / 2023”, UNAgaleria, București, 10.01 – 21.01.2024

BRANDINGUL MUZEAL - O POVESTE STRATEGICĂ

MUSEUM BRANDING - A STRATEGIC STORY

Mirela Dinu
doctorandă la Universitatea Națională de Arte București
mariamirela_dinu@yahoo.com

ABSTRACT

Museum branding involves a strategic process essential for creating and communicating the identity and image of museums to the public. For it to be effective, museums must develop coherent and attractive narratives that convey the institution's values, mission, and vision through architecture, collections, events, and educational programs. By implementing strong branding strategies, museums can differentiate themselves, attract a diverse audience, and create deep emotional connections with visitors, thereby increasing their loyalty and support. Throughout the research, various models of museum communication are presented, highlighting the transformation of visitor experiences into memorable and immersive journeys. This study explores different models of museum communication, from captivating stories created around the institution to leisure experiences offered to visitors. It is important to understand that museum branding is not just a marketing technique but a vital tool for developing and maintaining the relevance of museums in contemporary society.

Keywords: *brand identity, cultural communication, museum branding, strategy, visitor experience.*

Muzeul *brand*

Când vorbim despre branding în raport cu muzeele, ne referim, de fapt, la procesul strategic de creare și comunicare a imaginii și a identității acestor instituții, trecând dincolo de limitele unui simplu logo sau ale designului vizual al paginii web. Această imagine implică toate aspectele care conturează percepția publicului cu privire la instituția culturală. În sens mai larg, brandingul de muzeu presupune crearea unei narațiuni coerente și atractive care să transmită valorile, misiunea și

viziunea muzeului prin intermediul arhitecturii, expunerii colecțiilor, evenimentelor și programelor educative, dar și a comunicării vizuale și interacțiunii din mediul online, toate acestea pe fundalul experienței generale a vizitatorului.

Brandingul este important pentru că ajută masiv la poziționarea muzeului în mintea publicului, generând astfel o imagine distinctivă în panorama culturală. O strategie eficientă de branding contribuie la crearea unei identități solide și recognoscibile care să permită muzeelor să se diferențieze față de competiție, atrăgând noi vizitatori și consolidând loialitatea acestora.[1] Pe de altă parte, brandingul muzeal este conturat în mare măsură de identitatea sa și de modul în care publicul interacționează cu acesta și, în final, cu experiența pe care instituția o creează.

Un muzeu-brand are drept funcții principale conservarea și expunerea, iar prin intermediul colecției sale și a poveștii din jurul ei, își creează ceea ce în domeniul marketingului se numește identitate de marcă. Aceasta trebuie să comunice instant ce este muzeul, ce are și ce face.[2] Astfel, muzeul-brand poate prezenta publicului o varietate de elemente, de la anumite produse specifice, până la materiale publicitare, care să respecte acea identitate, prin modul de comunicare și prin designul vizual totodată. Mai mult, el este un spațiu interactiv și promovează un tip de educație participativă, fiind un loc propice creării de experiențe memorabile vizitatorilor, un fel de experiențe imersive care traversează istoria și se intersectează cu valorile brandului. În final, ca în cazul oricărei strategii de branding, se urmărește crearea unei conexiuni profunde între muzeu și publicul său, bazată pe loialitate. Identitatea de brand a unui muzeu este un instrument de comunicare până la urmă și presupune toate elementele de design pe care acesta le prezintă publicului său, de la logo până la paleta cromatică folosită, atât pe materialele publicitare din spațiul fizic al muzeului, cât și din mediul online. Pentru crearea unei strategii coerente, este necesar să fie clar formulată misiunea muzeului și ceea ce îl face unic, ce îl diferențiază față de celelalte, dar și în ce măsură poate oferi valoare audienței sale.[3]

---

1 Margot A. Wallace, *Museum Branding: How to Create and Maintain Image, Loyalty, and Support*, Oxford: Alta Mira, 2006, p. 1.

2 *Ibidem,* p. 6.

3 Jim Richardson, „How to Create a Great Museum Brand Identity?", *Museum*

Strategiile de marketing și de comunicare sunt o parte importantă din ceea ce formează conceptul de „muzeul-brand". Prin diferite mijloace și canale de comunicare, muzeul își poate promova expozițiile, evenimentele în general și programele educative pe care le desfășoară, reușind astfel să ajungă la un public cât mai larg și divers. Desigur, în acest proces, eficiente sunt mediile precum rețelele de socializare, colaborările cu „influencers" sau campaniile publicitare specifice.

Modelul de branding al unui muzeu poate influența percepția calității sale, a autenticității, dar și a relevanței lui pentru public. Astfel, muzeul poate stârni interesul și curiozitatea publicului, generând recunoașterea și sprijinul acestuia, atât la nivel local, cât și la nivel internațional. Un brand solid poate contribui la stabilirea de alianțe strategice, sponsorizări și colaborări cu alte instituții și companii, sporind astfel poziționarea și impactul pe care muzeul îl are în comunitate. Programele prin care vizitatorii pot deveni membri ai muzeului sunt foarte importante din punct de vedere financiar, iar aceste parteneriate se creează mai ales pe baza conexiunii emoționale dintre brand și public și pe valoarea pe care acesta din urmă i-o atribuie instituției.[4]

În concluzie, brandingul de muzeu este un proces complex și dinamic care are ca scop crearea unei identități distinctive și atractive a instituției culturale. Prin dezvoltarea unei narațiuni coerente și diferențiate, brandingul permite muzeelor să se diferențieze, să atragă noi vizitatori și să creeze conexiuni emoționale cu publicul său. De asemenea, acest lucru poate genera și un impact semnificativ în ceea ce privește percepția, sprijinul și colaborarea cu alte entități instituționale. Muzeul-brand este un concept care implică două viziuni fundamentale în discuția despre marketingul cultural. Pe de o parte, este vorba despre aplicarea strategiilor și a principiilor specifice brandingului în lumea muzeelor, care nu face altceva decât să contribuie la crearea identității și vizibilității instituției în rândul publicului, creând legături la nivel emoțional cu acesta. Pe de altă parte, putem privi brandingul drept un instrument util în procesul generării de experiențe unice vizitatorilor, dar mai ales, coerente și semnificative pentru aceștia. În această ordine

Next, 30 August 2019 (accesat în 13 iulie 2023, https://www.museumnext.com/article/how-to-create-a-great-museum-brand-identity/).

4 A.Wallace, *op. cit.*, p. 1.

de idei, devin importante aspecte precum crearea de spații atractive și bine proiectate, atât din punct de vedere arhitectural, cât și din punct de vedere expozițional. În final, fiecare vizită în spațiul muzeal trebuie să fie o experiență memorabilă, care să ofere sens publicului.

Comunicare muzeală prin strategii de branding

Există modele de comunicare muzeală care se fundamentează pe povestea brandului/instituției și cele care se concentrează pe experiența muzeală ca o activitate de agrement.[5] În primul caz, muzeele recent fondate au specialiști în comunicare, iar aceștia creează încă de la începuturi o poveste captivantă și interesantă în jurul instituției sau în unele cazuri, povestea este formulată în cadrul unei strategii de marketing. De mult ori, istoria muzeului este înlocuită cu povestea brandului, formulată în mod subiectiv și strategic de către personalul muzeului, cu țintă precisă către public, pe care îl cunoaște foarte bine, astfel că povestea va fi întotdeauna adresată în mod direct acestuia. Când vorbim despre un muzeu-brand, ne referim, de fapt, la modul în care oamenii văd instituția respectivă și în care aceasta comunică publicului misiunea, criterii care diferențiază un muzeu de altul. Mai mult, „*[brandingul] e sursa și, în același timp, are drept sursă spectacolul cultural*".[6] O strategie de branding este eficientă dacă ea crește vizibil numărul de vizitatori în urma activităților și a măsurilor pe care le presupune, iar mai apoi muzeul reușește să se poziționeze în fața altora și să devină foarte cunoscut, deci să comunice cu un public tot mai larg.

În 2001, Muzeul Victoria and Albert din Londra a început un proces complex de marketing și comunicare, după ce numărul de vizitatori scăzuse drastic. Pentru crearea unei strategii eficiente și adaptate nevoilor audienței au fost create rapoarte, studii de piață și sondaje de opinie cu privire la activitatea actuală a muzeului și a felului în care acesta este privit de către public. În urma acestora s-a constatat că muzeul era considerat învechit, dificil de vizitat din cauza lipsei unei viziuni curatoriale în conformitate cu spațiul expozițional de mari dimensiuni, având hărți

5 Christopher Whittke, *The Museum as a Communication System: A Review and Synthesis,* New Mexico: Eric, 1997, p. 28.

6 Rodica Săvulescu, Demetra Garbașevschi, „O poveste pe mai multe voci: comunicarea de brand în era conținutului generat de consumatori", în Florina Pînzaru (ed.), *Business Storytelling: Branduri și povești*, București: Tritonic, 2015, p. 135.

complicate, servicii deficitare și un design deloc atractiv. Obiectivele procesului de marketing erau creșterea numărului de vizitatori, construirea unui brand pe baza unor valori specifice, sporirea consumului cultural și oferirea de servicii diverse audienței, atragerea unor noi categorii de public, dar și revenirea acestuia la expozițiile temporare.

Strategia de marketing a pornit de la stabilirea clară a misiunilor și a istoriei muzeului, astfel încât toate schimbările ulterioare să le respecte, și mai mult decât atât, să le valorifice. Mai apoi a fost creată o imagine a brandului, a colecțiilor și a expozițiilor cu scopul de a atrage un public nou (un public ce aparținea unei societăți în schimbare, indivizi cu o atenție de durată scurtă, dar care își doresc să interacționeze cu instituția în care își petrec timpul) și a fost actualizat și restructurat spațiul fizic al muzeului prin intervenții arhitecturale pentru a fi funcțional, fiind îmbunătățite accesul și gradul de atractivitate a expunerii colecțiilor.

În cadrul strategiei de marketing și comunicare a Muzeului Victoria and Albert au fost implementate campanii atât generale, cât și specifice, direcționate către anumite tipuri de public, fiecare având rolul său în ceea ce privește atingerea obiectivelor inițial stabilite (campanii pentru expoziții, campanii pentru familii, pentru atragerea unui public internațional, campanii pentru susținerea identității brandului etc.). Tot ceea ce vizitatorii experimentează în muzeu constituie o manifestare directă a brandului și o dovadă a eficienței strategiilor, de la expozițiile pe care le văd, până la comportamentul personalului cu care interacționează și la calitatea produselor vândute în magazinul de suveniruri sau în cafenea.

În ceea ce privește comunicarea pe baza experienței muzeale privite drept o activitate de agrement, este vorba despre crearea unei experiențe de petrecere a timpului liber mai mult decât dezvoltarea culturală a vizitatorului. Acesta din urmă trebuie să se simtă bine în muzeu, să nu se plictisească, să fie mereu distrat și să își folosească toate simțurile, scopul final fiind o vizită cât mai lungă, și poate fi atins dacă instituția oferă cât mai multe servicii. Concurența acestor muzee este, în mod paradoxal, reprezentată de centrele comerciale, cinematografele, evenimentele sportive, concertele și festivalurile, adică acele activități care necesită mult timp din partea participanților și care oferă mai degrabă divertisment decât oferte sau produse culturale. Orașul Artelor și Științelor (*Ciudad de las Artes y las Ciencias* - CAC) din Valencia este un complex

de muzee înființat în 1996 (deschis publicului larg în 2000) care impresionează încă de la început prin inovația arhitectonică a proiectului lui Santiago Calatrava. Muzeul de Științe face parte din acest complex și este în primul rând, un spațiu de divertisment destinat petrecerii timpului liber, fiind un muzeu viu și interactiv de dimensiuni foarte mari care își propune să îi provoace pe vizitatori și să le stârnească interesul.

Muzeul de Științe din Valencia comunică diferit în funcție de profilul fiecărei categorii de public, creând expoziții, activități și evenimente pentru grupuri de elevi, persoane juridice, public general și public specializat. Pentru a atrage cât mai mulți vizitatori și pentru a se poziționa în sectorul cultural național și internațional, activitatea muzeului se concentrează pe cunoașterea culturii prin divertisment pentru multe tipuri de public. În această ordine de idei, campaniile de publicitate de la televizor, radio, presă și în alte medii sunt formulate în jurul ideii că acest complex muzeal este „cel mai viu oraș din lume”.[7] CAC beneficiază de promovare intensă încă de la înființare și comunică prin acțiuni publicitare (în stațiile de autobuz din oraș, în mijloacele de transport în comun, televiziune locală și națională), evenimente mari cu mulți participanți (Festivalul de Crăciun, Ziua Sportului etc.), reduceri promoționale care să atragă vizitatori, colaborarea cu branduri cunoscute sau cu alte evenimente de mare amploare (în 2005 și 2006 a sponsorizat echipe de sport locale; sprijină asociații și organizații sociale precum IVADIS și ONCE). Programele Muzeului de Științe din Valencia destinate copiilor și tinerilor sunt concepute astfel încât să încurajeze crearea de experiențe unice și interactive, iar modul în care acestea sunt comunicate este de asemenea specific și adaptat (website-ul instituției are secțiuni speciale dedicate acestei categorii de public). Pentru a crește numărul vizitatorilor străini, muzeul în colaborare cu diverse agenții de turism organizează prezentări cu oferte turistice în Italia, Elveția, Portugalia, Marea Britanie și Germania.

În ultimele decenii, muzeele au suferit schimbări profunde care au afectat modul lui de organizare și gestionare, dar mai ales au modificat definitiv relațiile cu publicul și rolul pe care acesta îl are pentru institu-

7 José Luis Munuera Alemán, Ana Isabel Rodríguez Escudero, *Estrategias de marketing. De la teoría a la práctica*, Madrid: Business & Marketing School, 2006, p. 57.

ție. În urma lor, muzeul a devenit un spațiu deschis, dinamic și comunicativ, care a înțeles că adaptarea la timpurile și la societatea în care există sunt necesare pentru a-și menține relațiile și pentru a-și îndeplini misiunea. Adoptarea principiilor de marketing aplicate specificului muzeului a presupus, în primul rând, analiza detaliată a publicului țintă, iar mai apoi, conștientizarea importanței comunicării, care să se facă în baza tipologiei și a preocupărilor potențialilor vizitatori. Dacă muzeul se află în slujba societății pe care trebuie să o educe și să o delecteze, atunci este nevoie ca el să o cunoască și să răspundă nevoilor sale, comunicându-i în mediile în care el își petrece timpul de obicei și în modul în care acesta este obișnuit, astfel încât să recepteze mesajul. Comunicarea muzeală se poate face în foarte multe direcții, în funcție de obiectivele și de specificul muzeului, de la comunicare prin arhitectură sau servicii, până la evenimentele și proiectele propriu-zise, prin diversitatea lor și modul în care publicul țintă află informații despre acestea. Este important ca muzeul să reușească să mențină o constanță și o anumită unitate a activității și a mijloacelor de comunicare, pentru că așa devine credibil pentru publicul său. Construirea unei povești în jurul instituției muzeale ar fi unul dintre pașii de pornire spre crearea unei strategii de comunicare eficiente, după angajarea de personal specializat în domeniul relațiilor publice și al comunicării.

Concluzii

Muzeele de astăzi nu mai pot fi doar simple depozite ale unor colecții de obiecte valoroase din punct de vedere cultural, ci ele trebuie să fie angrenate în societate și să se dezvolte deodată cu aceasta. Dacă aceste instituții nu se sincronizează timpurilor în care există, vor rămâne uitate împreună cu obiectele pe care le adăpostesc și există în România o mulțime de astfel de exemple. Pe de altă parte, nimeni nu spune că în țara noastră muzeele nu ar putea fi salvate. Putem spune însă că ar putea fi un proces lent sau poate chiar dificil.

Cercetarea de față are în vedere brandingul drept un instrument util de promovare a muzeului, dar mai mult decât atât, se urmărește modul în care muzeul poate deveni un brand solid care să creeze încredere și fidelitate publicului său. Pornind de la marketingul muzeal, descoperim că muzeul își poate atinge obiectivele și își poate îndeplini misiunea mai ușor și mai eficient dacă reușește să comunice cu publicul său,

cu condiția ca această comunicare să se desfășoare constant și în mod dirijat, deci profesionist. Rezultatul va fi constituit de atragerea unui public tot mai larg în spațiul muzeului, care să interacționeze activ cu acesta. Pe de altă parte, publicul unui muzeu brand va reveni întotdeauna cu încredere și entuziasm, având mereu în memorie experiența pe care o trăiește în orice tip de interacțiune cu instituția.

Un muzeu brand trebuie să aibă în primul rând personalitate, să demonstreze unicitate și să identifice toți acei factori care îl diferențiază de alte instituții de același profil, exploatându-i în activitățile sale de promovare. De fapt, el trebuie să propună valoare unică și să determine mijloacele prin care își poate fideliza publicul, prin personalizarea ofertei în funcție de diferite categorii de public pe care își dorește să le atragă. Pe baza identității brandului se fundamentează imaginea pe care muzeul o va avea în relație cu comunitatea, stabilind loialitate pe termen lung. Nu în ultimul rând, interacțiunea dintre brand și public trebuie să aibă întotdeauna drept efect experiența celui din urmă, adică toate acele percepții și senzații pe care vizitatorul le trăiește în raport cu muzeul și evenimentele lui. Cu cât experiența este mai profundă din punct de vedere senzorial și emoțional, cu atât atracția publicului față de muzeu va crește. Ce își dorește să transmită și să producă muzeul, prin toate acțiunile sale, în conștiința vizitatorului, constituie, de fapt, punctul de plecare al oricărei campanii de branding sau de marketing muzeal.

Bibliografie

A. Wallace, Margot. *Museum Branding: How to Create and Maintain Image, Loyalty, and Support*, Oxford: Alta Mira, 2006.

Richardson, Jim. „How to Create a Great Museum Brand Identity?", *Museum Next*, 30 August 2019 (accesat în 13 iulie 2023, https://www.museumnext.com/article/how-to-create-a-great-museum-brand-identity/).

Whittke, Christopher. *The Museum as a Communication System: A Review and Synthesis,* New Mexico: Eric, 1997.

Săvulescu, Rodica. Garbașevschi, Demetra. „O poveste pe mai multe voci: comunicarea de brand în era conținutului generat de consumatori", în Florina Pînzaru (ed.), *Business Storytelling: Branduri și povești*, București: Tritonic, 2015.

Munuera Alemán, José Luis. Rodríguez Escudero, Ana Isabel. *Estrategias de marketing. De la teoría a la práctica*, Madrid: Business & Marketing School, 2006.

PROCESS AND EXPERIMENTATION IN HERCULES SEGERS'S LANDSCAPE PRINTS

Ayşe Ekici
PhD candidate, Çanakkele Onsekiz Mart University
ayseeekici2@gmail.com

ABSTRACT

Hercules Segers, born in 1589 in the Netherlands, is an artist particularly known for his experimental landscape prints. His works frequently feature dominant images of rocky slopes, deep valleys, and mountains, often depicted in an atmosphere that could be described as spooky. The experimental methods and techniques he employed in his prints have led to his recognition as one of the most extraordinary artists of the Dutch Golden Age. His practice of printing on painted papers, fabrics, and canvases, and sometimes adding color post-printing, were pioneering for his time. Additionally, he ventured beyond the classical methods by experimenting with various techniques. He is acknowledged as the inventor of lift-ground (sugar-lift) and three-tone etching. During his era, it was generally accepted that all prints from a single plate should look identical. However, Segers produced numerous variations from the same printing plate, rendering each variation a unique artwork rather than part of an edition. Research and analysis of his extant works suggest that Segers was more concerned with the creative process itself than with the completion of the artwork. This study examines Segers's approach to landscape subjects, his experimental applications in printmaking, and his creative process.

Keywords: *experimental printmaking, Hercules Segers, landscape, printmaking, process*

Hercules Segers's Life and Art Universe

Hercules Segers was born in Haarlem, the Netherlands in 1589. There is not much information about Segers's life in literature. It is known that he was apprenticed to the painter Gillis Van Coninxloo in 1607 and became a member of St. Luke's guild in Haarlem in 1612. In 1614 he moved to Amsterdam, and there he continued to produce his artworks.[1]

1 Rose-Carol Washton and John L. Ward, "The Seventeenth Century: Tradition and Experiment", Yale Art Gallery Bulletin, 27 (3), (1962), p. 21.

The period in which he produced his works of art coincides with the *Dutch Golden Age (1585-1702)*; however, he is not mentioned among the famous artists of this period. In fact, it can be said that he was more recognised after the nineteenth century. Nevertheless, his works were included in some prestigious collections during his period. He draws attention especially to his print-paintings. In these print-paintings, experimental practices which are not seen among his contemporaries are to be found. In addition to technical and methodological experiments, the controlled or uncontrolled effects that occur in the process increase the experimentation of his printmaking, since he is more process-oriented than result-oriented. In most of his works, one can observe stray traces and uncared spots, rather than series from a single plate. He has ensured that each print is unique by applying various experiments or different interventions in the printed work.

The majority of his works consists of landscapes. Forests, mountainous areas, flat countryside, harsh volcanic gorges and sometimes still life have been his general images. Kenneth Clark argues that Hercules Segers was the first to explore the Dutch landscape in the 1620s, with engravings and drawings depicting oak forests with grassy paths or panoramic views of flat landscapes[2] (1).



1. Hercules Segers, "View of Amersfoort", Line etching and dry point, printed in blue on coloured paper, 8,6 cm x 30,1 cm, ca. 1625-1630, Rijksmuseum, Amsterdam. https://www.rijksmuseum.nl/en/collection/RP-P-OB-845

2 Kenneth Clark, *Landscape into Art,* Boston: Beacon Press, (1961), p. 30.

Segers is an artist who is very impressed by the splendour of nature and this is reflected in most of his works. In addition, during the Dutch Golden Age in which Segers lived, the Netherlands became one of the most developed countries in the fields of commerce, science and art; it was also a country where a large number of paintings were both made and bought. The formation of such a market brought about diversity and specialisation in subjects. Genre paintings, which emerged in this geographical area in the late 16th century and became widespread in the 17th century, are paintings that directly or indirectly reflect daily life. In addition to depicting scenes from people's daily lives, portrait, still life and landscape paintings became genres in their own right under the heading of genre painting. Landscapes gained unprecedented popularity here. It is therefore not surprising that Segers chose the landscape as his subject. Instead of idealising it, his work focuses on reflecting the natural beauty of nature. Segers's search for personal expression and discovery is also one of the reasons why he depicts landscapes. They are more often the transmission of states of mind and emotions through depictions of nature.

Experimental Practices and Processes in Hercules Segers' Prints

Segers' artworks, especially his etchings, are technically very different from those of his contemporaries. In many of his prints, he used strange and unprecedented methods to create tones that are still not fully understood today. First of all, the texture is an important element in Segers's prints. Rather than having a naturalistic approach, he has textures consisting of his own wavy lines. So much so that the same lines are seen in his works of still life. But these lines are more suitable for reflecting the textural characteristics of mountains and rocks. The surfaces of Segers' mountains are literally *etched* with cracks and fractures made into the plate, so that the image of the mountain becomes the same as the mountain itself. Perhaps this is one of the reasons why Segers made mostly landscape prints.[3]

3 Jun Nakamura, "A Private Practice: Hercules Segers and The Market for Prints" Southern Methodist University, (2013), p. 66.

Segers has continuously carried out experimental applications on printing plates. None of the 183 prints that have survived to the present day are similar to each other. Even the prints made from the same plate are different. One of Segers's experimental practices was to make his prints on different surfaces such as paper, canvas or fabric that he had previously coloured. Sometimes he would add colour to his prints afterwards. "The Enclosed Valley" is one of his series in which the process and experimentation are evident. The series survives to this day as a twenty-one print-set with one counter-print, the most of any of Segers' prints. Each piece is differentiated with different inks, grounds and overpaintings. This is an indication of the length of the printing process. Ten of these were printed on fabric.[4] The image below shows how the two editions of this series differ from each other (2, 3).



2. Hercules Segers, "The Enclosed Valley", Line etching printed on cloth with a creme tinted ground, coloured with brush; first state of four, 10,8 x 19,3 cm (sheet), ca. 1625-30, The Graphics Collection, Albertina Museum, Vienna. https://www.metmuseum.org/art/collection/search/699796

4 Nakamura, "A Private Practice: Hercules Segers and The Market for Prints", p. 31.



3. Hercules Segers "The Enclosed Valley", Line etching and drypoint printed in dark green, on green paint; second state of four, 10,4 x 19 cm (sheet), ca. 1625-30, British Museum, London, https://www.metmuseum.org/art/collection/search/699910

Art historian Samuel van Hoogstraten said in 1678 that "Segers printed pictures".[5] The reason for this statement is that Segers developed a technique that allowed him to "paint" directly on the printing plate to create his results. This method is now called "lift ground" or "sugar lift" engraving. The desired image is painted on the surface with a solution of tile ink mixed with cold water and sugar. The whole plate is then covered with an acid-resistant wax ground coating. When immersed in a conventional acid bath, the sugar in the ink swells, breaking the wax and allowing the acid to seep through. The ink is then applied, and the plate is printed as normal. This method was not seen again after Segers until the 18th century.[6] Segers' sugar-lifting process, combined with his dramatic use of colour and overpainting, enabled him to produce images with an almost abstract feel. The print titled "The Mossy Tree", which can be seen below (4), is an example of Segers' works using the lift-ground technique.

5 Bethany Ann Carter-Kneff, "A Discussion: Rembrandt's Influence on the Evolution of the Printmaking Process Through His Experimental Attitude Towards the Medium", Tennessee State University, (2004), p. 15.

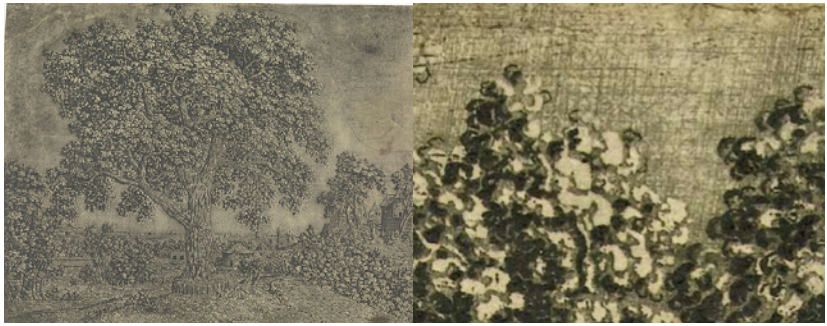
6 Mireille Cornelis, "Under the Spell of Hercules Segers. Rembrandt and the Moderns", ed. by Leonore van Sloten/Eddy de Jongh, Rembrandthuis, Zwolle, W Books Hercules Segers Foundation: Rembrandt House Museum (2016), p. 16.



4. Hercules Segers, "The Mossy Tree", lift-ground etching, printed in green on coloured paper, 16,8 cm × 9,8 cm, ca. 1625-1630, Rijksmuseum, Amsterdam. https://www.rijksmuseum.nl/en/collection/RP-P-H-OB-847

Another innovation made by Segers is the three-tone etching process. No one before him had ever made prints like that. Thanks to this discovery, he was able to achieve light, medium and dark tones on a print. With the use of an engraving needle and a ruler, he created dense cross-hatching patterns on the ground. Thus, midtones were to be achieved. The areas where he applied stopper varnish with a brush would be the light tones that would form the highlights. He briefly bit the plate with acid so that the grooves of the cross-hatching would contain only a small amount of ink to create a light tone. Then he covered the plate with soil a second time. With an engraving needle he drew deep lines. A second time he bit the plate with acid, but this time he left it for a longer time. Thus, the newly engraved grooves would be deeper and wider, and when printed, they would show darker tones. One of Segers' works, in which this technique is applied, is "The Large Tree" (5). While cross-hatching lines create mid-tones in the sky, light-dark tones are seen in the leaves.[7]

7 Sarah Cascone, "Discover the Eccentric Printmaking Genius of Hercules Segers



5. Hercules Segers, "The Large Tree", line etching printed with tone and highlights, black chalk, ca. 21,8 x 27,7 cm, 1628-29, Rijksmuseum, Amsterdam (left; detail on the right). https://www.metmuseum.org/art/collection/search/699894

Conclusion

Hercules Segers was one of the most innovative and extraordinary artists of his time. His experimental work, especially in printmaking, led to many discoveries. He was not interested in the printing medium's ability to produce almost the same image in large numbers and quickly. He used print as a tool to produce original "pictures" with different techniques. When his surviving works are analysed, it is seen that for him, it was the process, not the result, that was important. The process in art was not a concept of interest in his time. At that time, the art world was interested in the finished work of art. The value Segers attached to the process is again a feature that distinguishes him from his contemporaries. This shows that he was more concerned with creative rather than practical concerns during the printing process. In addition, Segers made prints on different surfaces such as painted papers, fabrics and canvases, and sometimes added paint to the printed work. Thus, even within the same series, each print is distinct from the other. In addition to the distinctiveness of his prints, Segers also made a difference with the techniques he applied.

So much so that he was the inventor of some etching techniques. One of them is the lift-ground etching technique, and the other is the three-tone printing technique, which allows light-medium-dark tones to be obtained, thus further dissolving the boundaries between printmaking and painting.

at the Met", Artnet, (2017).

Considering all this, it would be appropriate to define Segers as a process-oriented experimental artist who, differing from his contemporaries, focused on his own artistic creation process rather than the art market. Considering that these concepts found their place in the history of art from the1940s onwards, it can be understood how far ahead his time he was.

Bibliography

Bethany Ann Carter-Kneff, "A Discussion: Rembrandt's Influence on the Evolution of the Printmaking Process Through His Experimental Attitude Towards the Medium", Tennessee State University, (2004). https://dc.etsu.edu/etd/885/

Jun Nakamura, *A Private Practice: Hercules Segers and The Market for Prints,* Southern Methodist University, (2013).

Kenneth Clark, *Landscape into Art,* Boston: Beacon Press, (1961).

Mireille Cornelis, *Under the Spell of Hercules Seghers. Rembrandt and the Moderns,* ed. by Leonore van Sloten/Eddy de Jongh, Rembrandthuis, Zwolle, W Books Hercules Segers Foundation: Rembrandt House Museum, (2016).

Rose-Carol Washton, and John L. Ward, "The Seventeenth Century: Tradition and Experiment", *Yale Art Gallery Bulletin,* 27 (3), (1962), pp. 19-23 https://www.jstor.org/stable/40514059

Sarah Cascone, "Discover the Eccentric Printmaking Genius of Hercules Segers at the Met", *Artnet,* (2017). https://news.artnet.com/art-world/rediscover-dutch-golden-age-printmaking-genius-hercules-segers-855542

List of images

Fig. 1. Hercules Segers, "View of Amersfoort", Line etching and dry point, printed in blue on coloured paper, 8,6 cm x 30,1 cm, ca. 1625-1630, Rijksmuseum, Amsterdam.
https://www.rijksmuseum.nl/en/collection/RP-P-OB-845

Fig.2. Hercules Segers, "The Enclosed Valley", Line etching printed on cloth with a creme tinted ground, coloured with brush; first state of four, 10,8 x 19,3 cm (sheet), ca. 1625-30, The Graphics Collection, Albertina Museum, Vienna.
https://www.metmuseum.org/art/collection/search/699796

Fig.3. Hercules Segers "The Enclosed Valley", Line etching and drypoint printed in dark green, on green paint; second state of four, 10,4 x 19 cm (sheet), ca. 1625-30, British Museum, London,
https://www.metmuseum.org/art/collection/search/699910

Fig.4. Hercules Segers, "The Mossy Tree", lift-ground etching, printed in green on coloured paper, 16,8 cm × 9,8 cm, ca. 1625-1630, Rijksmuseum, Amsterdam.
https://www.rijksmuseum.nl/en/collection/RP-P-H-OB-847

Fig.5. Hercules Segers, "The Large Tree", line etching printed with tone and highlights, black chalk, ca. 21,8 x 27,7 cm, 1628-29, Rijksmuseum, Amsterdam (left; detail on the right).
https://www.metmuseum.org/art/collection/search/699894

COMPOZIȚII MODULARE LA INTERSECȚIA DINTRE NOILE TEHNOLOGII ȘI CERAMICA ARTISTICĂ

MODULAR COMPOSITIONS AT THE INTERSECTION OF NEW TECHNOLOGIES AND ARTISTIC CERAMICS

Roxana Fogas
doctorandă la Universitatea de Artă și Design, Cluj-Napoca
roxana.fogas@uad.ro

ABSTRACT

In the contemporary context, ceramic modular compositions can be used by artists and designers to express their creativity, utilizing new technologies to ensure they are aesthetic, functional, sustainable, and flexible. In addition to the mentioned advantages, modular compositions in artistic ceramics allow for a deep exploration of the relationship, and connections between individual forms. Artworks can be created that, through the repetition and organization of modules, form visual narratives that can convey different concepts such as dynamism, tension, balance, fragmentation, or even evolution.

The new technologies are the ones that have a major impact on creating these ceramic modules, as they respond much more efficiently to the creative process. 3D modeling and printing make it possible to rapidly test and modify, saving time and resources compared to traditional methods.

Modular compositions at the intersection of new technologies and artistic ceramics offer vast opportunities for exploration, transforming the way we perceive and create objects of art and functional design.

Keywords: *ceramics, compositions, design, modules, technology*

Compozițiile modulare se numesc în acest fel deoarece au la bază un modul. Modulul este cea mai mică parte dintr-o astfel de compoziție și este partea care divide toate componentele și care nu poate fi divizată. Acesta poate fi folosit de sine stătător sau poate fi combinat în diferite moduri pentru a crea diferite configurații sau structuri, descrise ca fiind compoziții modulare. Astfel, acestea sunt flexibile, având posibilități nelimitate de combinare și configurare.

Compozițiile modulare se întâlnesc și în domeniul artei, dar poate cel mai des le remarcăm în arhitectură unde sunt folosite tocmai datorită calităților menționate anterior, flexibilitate și diversitate mare a configurațiilor. De-a lungul timpului, arhitectura modulară a fost privită ca un curent modern, însă aceasta a existat și cu mii de ani în urmă. Este încă în dezvoltare, iar arhitecții care recurg la această metodă sunt acum ajutați de noile tehnologii, atât la proiectarea, cât și la realizarea clădirilor modulare. (Fig. 1)



Fig. 1 Precht - *The Farmhouse*, clădire modulară

Probabil cele mai întâlnite compoziții modulare sunt clădirile, majoritatea fiind realizate din cărămizi, ceea ce exemplifică foarte bine definiția dată anterior. Cărămida este modulul, elementul cel mai mic de la care se pornește și care stă la baza construcției, adică a compoziției. Acum cărămizile au ajuns să aibă forme mai diverse care aduc totodată și îmbunătățiri în ceea ce privește caracteristicile fizice. Pe lângă structura unei clădiri, și finisajul ei poate fi tot o compoziție modulară, placările cu diferite plăci ceramice, de piatră sau alte materiale fiind des întâlnite. În principal, aceste elemente sunt aduse pentru a proteja construcția de fenomenele meteorologice sau pentru a controla lumina, sunetul, umiditatea sau temperatura, însă asupra lor intervine și elementul estetic care se remarcă imediat.[1] (Fig. 2)

1 Martin Bechthold, Anthony Kane, Nathan King, *Ceramic Material Systems: In*



Fig. 2 Studio RAP, *Ceramic House*, detaliu fațadă, 2023

Configurații modulare se întâlnesc și în designul interior unde, acum pe lângă placările de faianță și gresie, tot mai mulți oameni preferă obiecte simple care pot fi combinate și configurate în o mulțime de moduri ca să răspundă mai multor cerințe. Cele mai cunoscute sunt corpurile de mobilier care servesc drept depozitare sau canapele modulare. Mobilierul modular este la îndemâna tuturor deoarece se poate mula după spațiul avut la dispoziție.

Dacă e să se vorbească de artă în general, aceasta are reprezentanți care folosesc astfel de compoziții în operele lor în toate domeniile, amintindu-i pe Sol LeWitt, Donald Judd sau Dan Flavin, cel din urmă utilizând compoziții modulare în crearea unor instalații luminoase de impact. (Fig. 3)



Fig. 3 Dan Flavin, *Untitled*
(To You, Heiner, with Admiration and Affection), module luminoase fluorescente, 1973

Architecture and Interior Design, Birkhäuser, Basel, 2015.

Rino Claessens este un designer care, având ca material preferat ceramica, a reușit să atingă libertatea de a forma obiecte de dimensiuni mari, ce depășesc limitele cuptorului, folosindu-se de astfel de compoziții. A produs o serie de module ceramice în patru volume diferite care se pot îmbina și forma atât piese de mobilier funcționale, cât și structuri decorative.[2] (Fig. 4)

În prezent, evoluția tehnologică și digitală au făcut ca artiștii să își poată lărgi gama de unelte folosite. Noile tehnologii sunt cele care au un impact major în crearea acestor module ceramice, datorită faptului că răspund mult mai eficient procesului de creație. Modelarea și imprimarea 3D sunt cele care fac posibile testarea, modificarea și crearea rapidă, economisind timp și resurse în comparație cu metodele tradiționale.



Fig. 4 Rino Claessens, compoziții modulare din ceramică, 2022

Modelarea este cea care face posibilă vizualizarea obiectelor înaintea realizării lor fizice, prin intermediul mediului digital. Având un model 3D este foarte ușor să se demareze realizarea lui fizică, să se cunoască pașii și uneltele de care este nevoie, dar și să se vizualizeze în mediul real cu ajutorul realității augmentate. Astfel, se poate observa volumul și se poate interveni asupra lui fără a fi nevoie de reînceperea modelării.

2 Zuzanna Gasior, „Modular Ceramic by Rino Claessens", *This Is Paper*, publicat în octombrie 2022, URL: https://www.thisispaper.com/mag/modular-ceramics-rino-claessens, consultat în iunie 2023.

Odată finalizat modelul 3D bineînțeles că sunt mai multe metode de a-l transpune în mediul real, iar una din ele este printarea 3D, unde se poate aminti atât prototiparea, cât și printarea obiectelor finale. În prezent nu se mai vorbește doar de printuri din rășină sau plastic, ci de o gamă variată de materiale printre care se află și materialul ceramic.

Plusul pe care printarea 3D ceramică îl aduce este unul substanțial, luând în considerare atribuțiile formelor posibile de realizat. Sunt bine cunoscute cărămizile folosite în construcții care prind recent din ce în ce mai multe forme, însă volumul lor este extrudat, ceea ce face imposibil de creat suprafețe înclinate sau curbe. Printarea 3D direct cu material ceramic, poate da formă unor obiecte imposibil de extrudat sau turnat în matrițe. De asemenea, printarea poate avea un plus și în fața modelării manuale, dat fiind faptul că omul nu poate crea două sau mai multe obiecte identice care în final să se asambleze.

În ceramica printată 3D, artistul care s-a axat cel mai mult pe realizarea unor compoziții modulare este Brian Peters. Lucrările acestuia conturează instalații și pavilioane care se remarcă prin povestea pe care o spun. (Fig. 5)

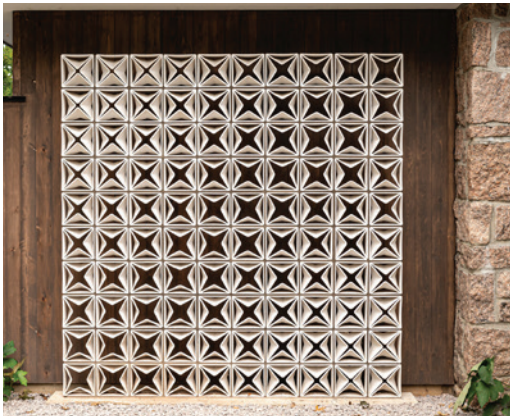


Fig. 5 Brian Peters, *1OX,* perete decorativ modular, module ceramice printate 3D

Fiind foarte puțini artiști care au pătruns în zona de print 3D ceramic și în special compoziții modulare care au la bază module printate, doresc să îl dau ca exemplu pe Jonathan Keep. Acesta studiază printarea ceramică încă de la începutul anilor 2000 când astfel de impri-

mante dedicate ceramicii nu existau. Astfel, primele obiecte printate de el sunt de fapt realizate prin extrudarea pastei ceramice cu ajutorul unei seringi. Cercetarea lui în acest domeniu a condus către formarea primului ghid de realizare a unei imprimante 3D ceramice acasă care prezintă detaliat toate componentele necesare și modul de îmbinare a lor.[3] De atunci și până acum, evoluția este una remarcabilă, obiectele create de el fiind de o complexitate ridicată.

Proiectul personal recent, intitulat *Organic Flow*, înglobează toate aspectele menționate mai sus. Ideea de la care am pornit a fost mai mult o dorință, de a crea module cu ajutorul noilor tehnici digitale cu care se pot construi o varietate mare de compoziții. Astfel, folosind materialele ceramică, sticlă și metal și noile instrumente pe care tehnologia ni le oferă, am reușit să creez trei ansambluri care pornesc de la același modul. Acesta este doar începutul unui studiu prin care doresc să subliniez și să prezint calitățile pe care atât noile tehnologii, cât și compozițiile modulare, le aduc în domeniul ceramicii. (Fig. 6)



Fig. 6 Roxana Fogas, *Organic Flow*, module din sticlă, alamă și ceramică printată 3D, 2023

În contextul contemporan, compozițiile modulare ceramice pot fi folosite de către artiști și designeri pentru a-și exprima creativitatea, folosindu-se de noile tehnologii astfel încât acestea să fie estetice, funcționale, sustenabile și flexibile. Pe lângă avantajele menționate,

3 Jonathan Keep, „Make Your Own 3D Delta Printer for Ceramic”, URL: http://www.keep-art.co.uk/Self_ build.html, consultat în mai 2023.

compozițiile modulare în ceramica artistică permit o explorare profundă a raportului și relațiilor dintre forme individuale. Se pot crea lucrări care, prin repetarea și organizarea modulelor, constituie narațiuni vizuale care pot transmite diferite concepte precum dinamism, tensiune, echilibru, fragmentare sau chiar evoluție.

Compozițiile modulare la intersecția dintre noile tehnologii și ceramica artistică oferă oportunități vaste de explorare, transformând modul în care percepem și creăm obiecte de artă și design funcțional.

Bibliografie

Bechthold, Martin, Kane, Anthony, King, Nathan, „Ceramic Material Systems: In Architecture and Interior Design", Birkhäuser, Basel, 2015.

Keep, Jonathan, „Make Your Own 3D Delta Printer for Ceramic", URL: http://www.keep-art.co.uk/Self_ build.html

Gasior, Zuzanna, „Modular Ceramic by Rino Claessens", *This Is Paper*, publicat în octombrie 2022, URL: https://www.thisispaper.com/mag/modular-ceramics-rino-claessens

Lista ilustrațiilor

Fig. 1 Precht - *The Farmhouse*, clădire modulară, URL:https://www.dezeen.com/2019/02/22/ precht-farmhouse-modular-vertical-farms/?li_source=LI&li_medium=bottom_block_1#/

Fig.2 Studio RAP, *Ceramic House*, detaliu fațadă, 2023, URL: https://www.archdaily.com/1010548/ceramic-house-studio-rap?ad _medium=gallery

Fig. 3 Dan Flavin, *Untitled (To You, Heiner, with Admiration and Affection)*, module luminoase fluorescente, 1973, URL: https://www.nzz.ch/feuilleton/der-licht-maler-dan-flavin-in-basel-ld.1820238

Fig. 4 Rino Claessens, compoziții modulare din ceramică, 2022, URL: https://www.thisispaper.com/mag/modular-ceramics-rino-claessens

Fig. 5 Brian Peters, *1OX,* perete decorativ modular, module ceramice printate 3D, URL: https://www.brian-peters.com/private-connecticut-residence

Fig. 6 Roxana Fogas, *Organic Flow*, module din sticlă, alamă și ceramică printată 3D, 2023, imagine personală

[IN]VISIBLE MEANING EXPLORING NARRATIVES WITHIN THE ARTISTIC FRAMEWORK

Mansour Forouzesh
PhD candidate at Hungarian University of Fine Arts
mansourforuzesh@gmail.com

ABSTRACT

The dialogical process between the audience and the artwork is fundamental to the occurrence of artistic communication. Artistic communication is influenced by many factors, making it a complex system. This complexity comes from the interaction of various philosophical, social, psychological, and other elements that shape the artistic experience, and it motivates the audience to find/create meaning while being confronted by the artwork.

A key part of the artistic experience is the artistic narrative component. Artistic rhetoric, as shown through narratives, creates a strong connection between the artist and the audience via the artwork. This relationship is central to the effectiveness of artistic communication, as it allows the ideas, emotions, and messages from the creator to reach the viewer, enhancing the overall impact of the artistic endeavor.

In this research, I aimed to experiment with a narrative framework that reflects the ideas which I wanted to express through my artworks.

Keywords: *artistic communication, meaning in art, artistic narrative, photography, philosophy*

Introduction

The [In]Visible Meaning artistic research project explores how meaning emerges in documentary photography, where captured events are part of everyday life, rather than staged for the purpose of creating meaning.

The main issue in this research is not whether a meaning could possibly be transmitted to the audience or not. Instead, the process of relating phenomena in the photography-based artworks that occur in the audience's mind is the goal.

"Getting meaning" or being "meaningful" in an artwork seems to occur through the emotional connection between the viewer and the artwork. And, as Roland Barthes believes, it is the viewer who 'makes' the picture[1]. However, this connection between the phenomena presented in a photograph, which can lead to a particular meaning in the audience's mind, might not exist in the real world. Here, I would like to clarify that by "reality" or "real world," I am referring to the physical lived experience, encountered by the photographer or artist. Thus, I define it as the tangible world that the camera is able to capture.

Given the definition of reality, we can raise the question: How can photos, as representations of reality, lead the audience to derive a meaning that is valid for them? Although documentary photos record concrete events, they are not created with the intention of generating meaning.

Therefore, where do these meanings come from? Are they based on the human desire to discover and apply meanings in their lives? Is it accurate to say that the meaning that emerges in the audience's mind from a photograph/artwork depends on their mental and emotional states? Who created the context in which the audience tries to understand the meaning behind the photo? The artist? Or the audience?

The issue of shadows in Plato's *Allegory of the Cave*, or the case of an elephant in a dark room, by Rumi[2], could further explain this discourse. In both explanations of human interpretation of the outer world, the truth and reality were different for each individual, as they could only comprehend things based on their grasp of the representation of the events.

Thus, if it is the audience who creates the meaning in their mind, what could the role of the artist possibly be? Could the allegory of the cave perfectly explain the complexity of the relation between the audience and the photo?

As part of this comprehensive research project, the initial phase of this study is dedicated to elucidating my engagement with the concept of *narration,* or the *artistic narrative*.

---

1 Roland Barthes, Camera Lucida: Reflections on Photography (New York: Hill and Wang, 1981), 15.

2 Jalāl ad-Dīn Muhammad Balkhī – Rumi (1207-1273)

If we accept that the common ground between information and emotions is their intersection within the narrative structure, then we can hope that by identifying a narrative pattern between the audience and the artist, we can provide a more accurate explanation of the meaning-making process.

With this experimental artistic research methodology, I have endeavored to investigate a framework in which the artist, the audience, and the artwork are viewed not as separate entities, but as interconnected components of a complex system that mutually influence each other through the processes of artistic communication.

Artistic Narrative Elements

As Terry Barrett explains, the relationship between the artist and the audience is not a one-way transmission of meaning from the creator to the viewer. Instead, it is a dialogical process where

the audience actively interprets and engages with the artwork, bringing their perspectives and experiences to bear. This interaction can lead to multiple interpretations and a richer understanding of the work. The audience's role is thus integral to the complete realization of the artwork's meaning.[3] Within this dialogical process, the narrative serves as the crucial link between the audience's pure artistic experience and the artistic expressions created by the artist, enabling the various parts of the story to be understood in relation to each other. Therefore, the dialogical process will be complete if the artistic narrative makes it effective.

The importance of artistic narrative lies in where the information or phenomena that influence the artist meet the efforts to communicate through a critical, philosophical, or emotional creation. The narrative serves as a tool to connect the artist's concerns with the audience through the artwork.

My experience indicates that artworks occasionally diverge from the descriptions provided by artists to introduce their works or intentions. Although both the ideas and the artworks aim to convey a concept, the connection is sometimes not effectively established. Con-

3 Barrett, Terry. Interpreting Art: Reflecting, Wondering, and Responding. New York: McGraw-Hill, 2003.

versely, in some other artistic works, the connection is perfectly clear, demonstrating that the artist is not only "aware" or "concerned" with something important, but also able to convey the concerns effectively through the artwork by creating a narrative structure within it.

In this regard, I aim to examine how this dialogical process occurs through a narrative structure in which the audience can discover their share or role in creating or finding meaning in my artworks, which have been exhibited in the past two years.

To provide a clearer explanation, I have divided the issue of artistic narration into two main categories:

1. Internal Narrative Elements: This category refers to the narrative connection between different components within a single artwork. It encompasses the relationships among the internal elements of a painting or photograph. Additionally, it includes the connections among multiple photos, paintings, or other works of art created by an artist, viewed together as part of an artistic assemblage.

2. External Narrative Elements: This category pertains to the connection between the artwork and its surrounding world, which can influence or be influenced by the artist or the audience. It involves examining the social, cultural, and political context, as well as the space or event in which the artwork is presented to the audience.

Before discussing my experiences with the exhibitions, it is pertinent to provide a brief overview of the photo series I have exhibited, which will enhance the understanding of the topic.

Comfort Zone is a photo series that explores the complex relationship between humans and their urban environments, highlighting the presence of people in city spaces. Urban structures, intended to create order and safety, also symbolize individuals' backgrounds, social classes, and social networks, affecting human life profoundly. The series critiques how cities have overshadowed human centrality, leading to psychological and social phenomena that overwhelm people. Through metaphorical depictions, the collection portrays humans in their fundamental nature, confronting a city built for "citizens".



Fig. 1 *Comfort Zone | Limbo* 2022

The *FEAR* Photo Series comprises 12 images taken during the pandemic quarantine, each paired with a headline from major international media outlets. These photographs reflect the pervasive influence of COVID-19 news and media coverage on daily life, highlighting their role in heightening public anxiety and shaping societal perceptions. Beyond documenting media impact, the series aims to chronicle the emotional and psychological toll of the pandemic through deliberate compositions and symbolic visual elements, offering both a visual narrative and a historical record of collective experiences during this global crisis.



Fig. 2 *FEAR 05* | 2021

Space as an External Narrative Element

Based on the aforementioned definition of the external narrative element outlined in this article, I have regarded space as a narrative component to integrate into the storytelling intended for the audience. The spatial context already existed without alteration; however, its strategic utilization could enrich the interpretative depth of the descriptions presented in these two photographic series.

These two photo series differ significantly in how subjects are presented within their compositions. The *FEAR* series falls into the still-life genre, serving as a visual narrative of how media impacted my personal life during the Covid-19 pandemic. In contrast, Comfort Zone is a documentary series in black-and-white, revealing urban life's contradictions.

FEAR employs a fixed angle to depict my interaction with objects during the pandemic's onset, aiming to create a visual narrative of my experience and media influence. This series aims to resonate emotionally with viewers through shared experiences, using fear and obsession during the pandemic as a common language. Technically, the photos maintain a specific angle to enhance audience focus and attention on the surrounding objects.



Fig. 3 *[In]visible Meaning Photo Exhibition* | April 2023

Conversely, *Comfort Zone* communicates through documentary photography, highlighting the contradictions inherent in urban environments. The series explores the discord between human life and urban spaces.

For the Comfort Zone exhibition, I chose an unconventional venue - a warehouse in an old Budapest building not intended for social or gallery use. This setting underscores the discomfort and contradiction depicted in the photos, immersing viewers in the narrative's tension.

In contrast, FEAR was exhibited in a clean, organized space that emphasizes the importance of the photographs over the surroundings. This environment allows viewers to focus solely on the images and experience what the photographer saw, without the additional pressure imposed by the exhibition space.

Installation and Experimentation with Internal Narrative Elements

The concept of making installations both visually captivating and intellectually stimulating is supported by the purpose and significance of installation art, which transcends traditional

boundaries by engaging viewers physically and emotionally, often serving as a medium for social commentary and personal narratives[4].

In this project, the installations revolve around photography while echoing the central concept across various mediums. The focus is on how the main idea of the installation can be repeated and conveyed to the audience, and how an installation can be visually captivating while also imparting a philosophical or thoughtful narrative.

Installation art often aims to transform spaces into engaging, thought-provoking environments, utilizing various elements such as sculptures, multimedia, and lighting to create immersive experiences that resonate with viewers[5].

4 Konečni, Vladimir J. "Emotion in Painting and Art Installations." The American Journal of Psychology 128, no. 3 (2015): 305–22. https://doi.org/10.5406/amerjpsyc.128.3.0305.

5 ***, *Exploring Installation Art: A Guide to Modern Exhibitions.* Exhibition Globe. Accessed June 13, 2024. https://exhibitionglobe.com/installation-art-guide.

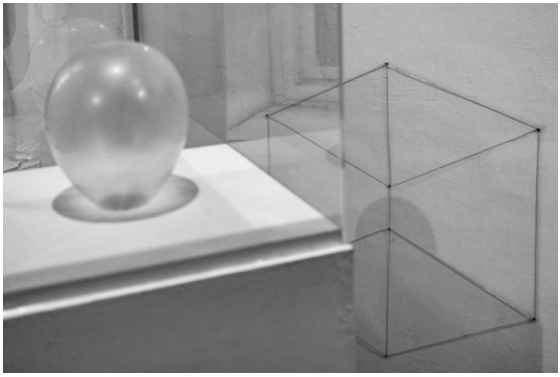


Fig. 4 *The Bubble installation* | 2B Gallery Budapest 2023

In this context, I have endeavored to create a narrative where the audience can discover my questions through the installations. These installations reflect the philosophical ideas that have fascinated me. To construct this narrative, I have experimented with different materials and mediums to see if the questions could effectively be shared with the audience. This aligns with the idea of using different mediums to echo the central concept of an installation[6].

The employment of diverse mediums was not merely to echo ideas but to intricately contribute to a comprehensive conceptual framework. Thus, each constituent of every installation functions rhetorically in relation to others. Should any part be absent, although retaining meaning independently, the overarching idea of the installation would remain incomplete. And this is what I define as an internal narrative within the artwork.

The Allegory Of The Bubble - The Presence and Absence

The first installation, entitled *The Presence and Absence*, exhibited at 2B Gallery in Budapest, explores the subjectivity and objectivity of phenomena in human life. It delves into what we see and feel as we confront the complex combinations of elements around us. This exploration can be related to the fusion of space, materials, and subject

6 Elisa Caldarola, On Experiencing Installation Art: Symposium: Installation Art, The Journal of Aesthetics and Art Criticism, Volume 78, Issue 3, June 2020, Pages 339–343, https://doi.org/10.1111/jaac.12734

matter in installation art, allowing me to challenge societal norms and provoke thought, engaging viewers on both intellectual and emotional levels.



Fig. 5 *The Bubble Installation* | 2B Gallery Budapest 2023

In this installation, we see three photos depicting the stages of a water bubble bursting in the air, near a rod visible behind it. Spatial illusion and visual error make us think that the bubble bursts due to a collision with the rod on top of the building, while in reality, the rod is far behind. This coexistence creates a semantic structure in the audience's mind. The rod and the bubble are actually several tens of meters apart. These three photos illustrate the formation, presence, and absence of the bubble. This juxtaposition serves as a reminder of the philosophical concept of being and not being.

Adjacent to the three photographs of the bursting bubble, I have installed an artwork, which metaphorically depicts the moment of the bubble's existence. To explore this idea further, I used a balloon, a pedestal, and some pieces of metal wire to create a metaphorical image that halts the fleeting moment captured in the photos. By combining the balloon, pedestal, and a glass box, and utilizing shadows, I aimed to initiate a dialogue between existence and non-existence. This dialogue generates an interesting visual juxtaposition between the bubble photos and the balloon itself, along with its shadow on the wall, reflecting a recurring idea. The concept of "to be or not to be" is presented once through the sequence of bubble photos, and again through the philosophical relationship created between light, shadow, and balloons.

This interplay of elements and ideas creates a layered narrative, encouraging viewers to contemplate the transient nature of existence and the illusions of perception.

[Non]Sense - Id, Ego, Superego

The second installation employs three different mediums to create a philosophical and psychological narrative. According to Freud, human personality consists of three components: the id, the ego, and the superego[7]. This much is widely understood. However, the narrative extends further. If we accept that the superego represents the upper or transcendental aspect of the human personality, we must examine it more closely.

In Freud's view, the superego is an evolutionary construct founded on wisdom and human experience, making it the most evolved part of the personality that responds to external phenomena.

The super-ego is the representative for us of every moral restriction, the advocate of a striving towards perfection - it is, in short, as much as we have been able to grasp psychologically, the higher side of human life[8].

This interpretation of the superego can be likened to Rumi's philosophy, which suggests that achieving perfection requires "introspection" - looking inward rather than seeking perfection or the path to it externally. Rumi profoundly notes, "The inspiration you seek is already within you. Look inside."[9]

7 Boag, Simon. "Ego, Drives, and the Dynamics of Internal Objects." *Frontiers in Psychology* 5 (2014): 666. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2014.00666.

8 Freud, Sigmund. New Introductory Lectures on Psycho-Analysis. Translated by W.J.H. Sprott. New York: W.W. Norton & Company, 1933. [1997].

9 Molavi, Jalal al-Din Mohammad. Kulliyat-e Shams-e Tabrizi. Section: Rubaiyat, Rubai No. 1759. Tehran: Amir Kabir Publishing Institute, 1376



Fig. 6 Installation integrating Freud's and Rumi's philosophy on introspection

Based on Freud's definition of the superego and Rumi's philosophy of introspection, I have created an installation that integrates these two ideas, highlighting their similar yet distinct perspectives on understanding the world.

By integrating these perspectives, the installation weaves a narrative based on these two viewpoints to comprehend the world around us. The installation comprises three distinct parts: Id, represented by three photographs; Ego, manifested in a video installation; and Superego, embodied by an interactive object.

In the combination of these mediums, the audience becomes intrigued and actively engages with the exhibition to deepen their understanding. Initially, viewers encounter the photographs and begin to formulate interpretations. The Id photo series features three symbolic photographs that explore Freud's concept of personality.



Fig. 7 Installation integrating Freud's and Rumi's philosophy on introspection

Next, the audience experiences the video installation, which is intricately edited and blends various themes. A central character wearing a mask captivates viewers' attention throughout the video. Finally, with the Superego art object, viewers are prompted to peer inside the mask, where they see only their own eyes. This moment is profoundly impactful as viewers realize their reflection within the artwork. This process shifts the narrative perspective from the third person to the first person, prompting the audience to reassess the installation from a personal standpoint.

This act of "looking inside" creates a pivotal moment in the dialogue between the audience and the artwork, fostering a deeper connection and understanding.

Conclusion:

Drawing on my background in storytelling and screenwriting, I aimed to incorporate a subtle yet profound element -narrative- into my artworks. This effort is deeply personal and evolves uniquely with each piece, making it difficult to establish a definitive and repeatable pattern for creating narratives in art. Therefore, I categorized internal and external narrative elements to encourage discussion and exploration among fellow artists.

In essence, after an artwork is created, it follows a path where audiences seek meaningful connections driven by their innate need to find

significance in the world. This meaningful interaction happens through a subtle yet powerful form of communication -the narrative within the artwork- presented by the artist for audiences to uncover and interpret.

Bibliography

Barrett, Terry. *Interpreting Art: Reflecting, Wondering, and Responding*. New York: McGraw-Hill, 2003.

Barthes, Roland. *Camera Lucida: Reflections on Photography*. New York: Hill and Wang, 1981.

Boag, Simon. "Ego, Drives, and the Dynamics of Internal Objects." *Frontiers in Psychology 5* (2014): 666. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2014.00666.

Caldarola, Elisa, *On Experiencing Installation Art: Symposium: Installation Art, The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Volume 78, Issue 3, June 2020, Pages 339– 343, https://doi.org/10.1111/jaac.12734

Freud, Sigmund. *New Introductory Lectures on Psycho-Analysis*. Translated by W.J.H. Sprott. New York: W.W. Norton & Company, 1933.

Konečni, Vladimir J. "Emotion in Painting and Art Installations." *The American Journal of Psychology* 128, no. 3 (2015): 305–22. https://doi.org/10.5406/amerjpsyc.128.3.0305.

Molavi, Jalal al-Din Mohammad. *Kulliyat-e Shams-e Tabrizi*. Section: Rubaiyat, Rubai No. 1759. Tehran: Amir Kabir Publishing Institute, 1376 [1997].

***, *Exploring Installation Art: A Guide to Modern Exhibitions.* Exhibition Globe. Accessed June 13, 2024. https://exhibitionglobe.com/installation-art-guide.

List of images

Fig. 1 *Comfort Zone* | *Limbo* 2022

Fig. 2 *FEAR 05* | 2021

Fig. 3 [*In]visible Meaning Photo Exhibition* | April 2023

Fig. 4 *The Bubble installation* | 2B Gallery Budapest 2023

Fig. 5 *The Bubble Installation* | 2B Gallery Budapest 2023

Fig. 6 Installation integrating Freud's and Rumi's philosophy on introspection

Fig. 7 Installation integrating Freud's and Rumi's philosophy on introspection

STORYTELLING ȘI INSTALAȚIILE INTERACTIVE. INTRODUCEREA CONCEPTELOR DE GAME DESIGN ÎN PROIECTELE ARTISTICE.

STORYTELLING AND INTERACTIVE INSTALLATIONS. INTRODUCING GAME DESIGN CONCEPTS IN ARTISTIC PROJECTS

Sânziana Gheorghe
doctorandă la Universitatea de Vest din Timișoara

ABSTRACT

This article proposes a case study of how basic principles of game design can be transferred and incorporated into interactive art projects. Starting from the game design concepts of player autonomy and narratives, the article looks at how these can be assimilated into interactive art projects to create an experience based on interactive storytelling techniques. The decisions of the participants of an installation could shape and influence the narrative experience offered by the art project. Through a comparative study, this paper seeks to identify how the concept of player/participant autonomy is employed in both environments: in Telltale Games' video game The Walking Dead, known for a story based on player choices, and in interactive installations such as Rafael Lozano-Hemmer's Pulse Room, which changes in real-time, as participants move. This study looks at the interaction between player/participant action and narrative outcomes or experiences, aiming to provide insight into the interdisciplinary potential of game design concepts.

Keywords: *player autonomy, installation, interaction, narrativity, video game*

În era digitală, premiza convergenței dintre artă și jocuri video deschide calea către experiențe interactive inovatoare, care transcend noțiunile tradiționale despre artă și care oferă participanților o altfel de posibilitate de a se implica în mod activ în instalația pe care o explorează. Acest studiu își propune să exploreze modul în care instalațiile de artă interactivă încorporează concepte de design de jocuri video,

împuternicind astfel spectatorii să devină participanți activi. Printr-o serie de studii de caz, voi prezenta modul în care această strategie poate oferi o experiență diversificată a publicului în instalațiile artistice.

În analiza de față, este esențial să clarific, în primă fază câteva concepte fundamentale care stau la baza intersecției dintre artă și jocuri video. Designul de joc reprezintă arta de a crea experiențe de joc captivante prin stabilirea unor reguli și provocări specifice, menite să ofere jucătorilor un cadru structurat pentru explorare și interacțiune. Narativa interactivă este o formă de povestire în care publicul participă activ la modelarea narațiunii, având astfel posibilitatea de a interveni și modifica firul epic în funcție de alegerile făcute.

Pe lângă aceste concepte, studiul de caz se centrează în special în jurul conceptului de autonomie a jucătorului, un concept care se referă la gradul de control pe care jucătorii îl au asupra acțiunilor și deciziilor lor în cadrul unui joc. Această autonomie permite participanților să influențeze direct cursul și rezultatul experienței de joc, transformându-i din simpli spectatori în participanți activi.

Acest studiu de caz are la bază o analiză comparativă între modul în care conceptul de autonomie a jucătorului este întrebuințat în jocurile video și în proiecte artistice interactive, făcând apel, ca punct de reper, la exemplul seriei de jocuri video *The Walking Dead*, creat de Telltale Games.



Fig. 1 Jocul video *The Walking Dead,* realizat de TelltaleGames

The Walking Dead sunt jocuri de aventură episodice, bazate pe narațiune, care permit jucătorilor să ia decizii care influențează povestea, supraviețuirea și relațiile lor cu personajele din joc. Structura narativă ramificată a jocului permite experiențe multiple și finalități diferite ale jocului, astfel, subliniind importanța alegerilor jucătorului. De exemplu, în unul dintre episoade, jucătorul trebuie să aleagă între a salva un personaj sau pe altul, decizie care va afecta semnificativ cursul narativ ulterior. Alegerea de a salva un personaj în detrimentul altuia schimbă dinamica grupului și relațiile dintre personaje, și influențează și reacțiile viitoare ale personajelor față de jucător. Întrucât acesta este un joc care se bazează pe alegerile jucătorului în numeroase momente cheie, am ales să îl folosesc drept exemplu pentru conceptul de autonomie a jucătorului deoarece acesta ilustrează impactul direct al deciziilor personale asupra experienței de joc, demonstrând, prin urmare, cum narațiunea interactivă poate transforma povestea în funcție de alegerile făcute.

În funcție de acest prim punct de reper din sfera jocurilor video, în continuare voi ilustra modul în care autonomia jucătorului poate fi integrată în diferite forme de expresie artistică. Prin exemplele pe care urmează să le prezint, se va putea observa relația dintre nivelul de autonomie al participantului, conceptul lucrării și natura experienței artistice. Studiul de față va releva faptul că, pe măsură ce privitorul are mai multă autonomie și poate decide cum și cât să se implice în instalație, experiența devine mai puțin imersivă din punct de vedere estetic. Această autonomie reduce pasivitatea privitorului și diminuează efectului de absorbție totală de către ambient, transformându-l pe privitor într-un participant activ care interacționează și influențează direct desfășurarea și interacțiunea cu lucrarea artistică.

Studiile de caz pe care le propun sunt lucrări ale artiștilor Rafael Lozano-Hemmer, Floriama Cândea, Christa Sommerer & Laurent Mignonneau și Volker Morawe & Tilman Reiff, și le întrebuințez pentru a înțelege modul în care aceștia au utilizat tehnologia și designul de joc pentru a crea experiențe interactive unice și provocatoare.

Dincolo de conceptul de autonomie a jucătorului, acest studiu are, de asemenea, la bază concepte cheie din studiile de joc și teoria arte-

lor vizuale: "jocul semnificativ"[1], "narațiunea emergentă vs. liniară"[2], "cotitura socială în artă"[3], "estetica relațională"[4], "publicul activ"[5] și "circuitul culturii"[6].

În contextul instalațiilor interactive, aceste concepte pot avea diverse aplicații: jocul semnificativ poate îmbogăți experiența estetică prin adăugarea unor straturi de sens și interpretare. Deși conceptele de narațiune emergentă și narațiune liniară sunt mai puțin explorate în studiile de caz pe care le voi ilustra, instalațiile care permit o narațiune emergentă oferă un grad mai mare de autonomie și personalizare. Pot în schimbă să fac o trimitere la instalațiile lui Christian Boltanski, care rezonează mai puternic cu acest concept. Mergând mai departe, cotitura socială în artă devine un reper general al acestui studiu, întrucât, autoarea prezintă întreaga creație contemporană prin prisma participării și a interacțiunii sociale, devenind un cadru conceptual și pentru studiul acesta. În mod similar și estetica relațională are rol de context

1 Jesper Juul, *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds* (Cambridge: MIT Press, 2005), p. 45
„Meaningful Play" (din engleză), conceptul introdus de către Jasper Juul evidențiază importanța alegerilor jucătorului și impactul acestora asupra experienței de joc și subliniază faptul că un joc semnificativ reiese din relația dintre acțiunea jucătorului și rezultatul sistemului.

2 Jesper Juul, *op. cit.,* p. 60
„Emergent vs Linear Gameplay" (din engleză), conceptul introdus de către Jasper Juul demonstrează că unele jocuri au lumi deschise în care alegerile jucătorilor creează rezultate neașteptate (emergente), în timp ce altele urmează o cale prestabilită cu provocări predeterminate (liniare).

3 Claire Bishop, *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship* (London: Verso, 2012), p. 5
„Social turn in art" (din engleză) este un concept introdus de către Claire Bishop, conform căruia autoarea consideră că arta contemporană are la bază o natură participativă și colaborativă și își asumă un un concept politic și social.

4 Nicholas Bourriaud, *Relational Aesthetics* (Dijon: Les presses du réel, 2002), p. 6

5 Nicholas Mirzoeff, *Visual Culture* (New York: Routledge, 1999), p. 30
„Active audience" (din engleză) este un concept introdus de către Nicholas Mirzoeff, conform căruia participanții/jucătorii nu sunt receptori pasivi, ci participanți activi care interpretează lucrările și le atribuie înțelesuri.

6 Nicholas Mirzoeff, *op. cit.*, p. 45
„Circuit of culture" (din engleză) este un concept introdus de către Nicholas Mirzoeff conform căruia artefactele culturale sunt produse, consumate și interpretate în cadrul unei rețele complexe de practici și semnificații sociale.

general al studiului, subliniind, prin perspectiva criticului de artă, natura interactivă a proiectelor contemporane și posibilitatea de a analiza interacțiunea și participarea din punct de vedere estetic.

Prin înțelegerea acestor concepte, este posibil să obținem o perspectivă mai profundă asupra relației complexe dintre artă și jocuri, în special în ceea ce privește participarea publicului și conturarea unei experiențe interactive, cu un grad controlat de implicare a oamenilor. În cele din urmă, acest studiu de caz își propune să ofere o înțelegere mai profundă a modului în care arta interactivă poate crea experiențe captivante și provocatoare, care să depășească granițele tradiționale dintre artist și public.

Primul studiu de caz pe care doresc să îl prezint include instalațiile *Pulse Room* (2006) și *Pulse Topography* (2012) de către artistul Rafael Lozano-Hemmer.



Fig. 2 Instalația *Pulse Room* (2006), Rafael Lozano-Hemmer

Aceste instalații utilizează bătăile inimii participanților pentru a lumina și anima o instalație alcătuită din becuri. Fiecare dintre aceste instalații are la bază același concept și abordează interacțiunea cu publicului într-un mod diferit, cu accentul pus fie pe participant, fie

pe colectiv. Pe de-o parte, *Pulse Room* creează o instalație luminoasă pe baza bătăilor inimii fiecărui participant individual, care poate să aleagă să interacționeze cu instalația, sau nu. Pe de altă parte, *Pulse Topography* cartografiază în paralel bătăile inimii individuale ale mai multor participanți anteriori, într-un un peisaj 3D alcătuit din becuri, astfel evidențiind unicitatea fiecărui participant în contextul colectiv.

În aceste instalații, spectatorii au o autonomie limitată, deoarece interacțiunea lor este restricționată de bătăile inimii – un răspuns fiziologic involuntar, mai degrabă decât o alegere conștientă. În timp ce *Pulse Room* accentuează experiența individuală prin succesiunea ritmurilor cardiace ale participanților în instalație, *Pulse Topography* scoate în evidență individualitatea fiecăruia în raport cu grupul, prin reprezentarea bătăilor inimii unui grup de oameni, într-un peisaj tridimensional. Deși autonomia privitorilor se limitează la activarea senzorilor de puls, impactul emoțional și sentimentul de conexiune sunt amplificate prin corelarea răspunsurilor fiziologice cu schimbările vizuale din cadrul instalației.

Analizând aceste lucrări în contextul relației dintre gradul de autonomie al privitorului și gradul de imersiune, se poate observa că autonomia limitată a participanților în aceste instalații nu reduce imersiunea, ci, dimpotrivă, o amplifică. Faptul că participanții nu au control conștient asupra interacțiunii lor permite o experiență mai profundă și viscerală. Aceasta sugerează că, în anumite contexte artistice, o autonomie redusă poate duce la o imersiune sporită, transformând privitorii în participanți involuntari care contribuie la creația artistică prin simpla prezență și prin contactul cu tipuri de senzori care percep anumite impulsuri mai simple.

Următorul studiu de caz relevant este cel al instalațiilor *Sensitive Dependence* (2018) și *Somatic Object No. 1 (*2023) create de artista Floriama Cândea.

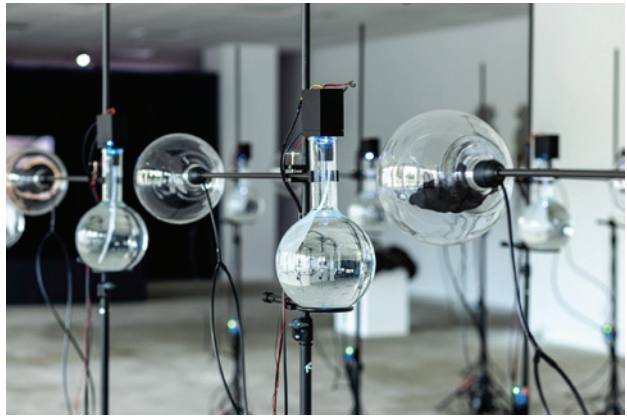


Fig. 3 Instalația *Sensitive Dependence* (2018), Floriama Cândea

Aceste instalații integrează, de asemenea, datele fiziologice ale participanților, de data aceasta, în sculpturi cinetice și experiențe senzoriale, estompând granițele dintre organic și artificial. *Sensitive Dependence* prezintă sculpturi care reacționează la atingerea și mișcarea privitorilor, în timp ce *Somatic Object No. 1* transformă datele fiziologice în stimuli vizuali și auditivi. Spre deosebire de primul exemplu, în aceste instalații, nivelul de autonomie al privitorilor este moderat.

Sensitive Dependence utilizează senzori pentru a detecta atingerea și mișcarea spectatorilor, provocând astfel reacții dinamice ale sculpturilor. Această interacțiune directă permite privitorilor să influențeze activitatea sculpturilor, creând o experiență personalizată. În schimb, *Somatic Object No. 1* colectează date fiziologice precum ritmul cardiac și nivelul de oxigen din sânge, pe care le traduce în experiențe vizuale și auditive. Această transformare a datelor fiziologice în stimuli senzoriali oferă privitorilor o modalitate unică de a interacționa cu instalația, transformându-i în co-creatori ai experienței artistice.

Analizând aceste lucrări în contextul relației dintre nivelul de autonomie al privitorului și gradul de imersiune, observăm că autonomia moderată oferită în aceste instalații contribuie la o imersiune estetică profundă și complexă. Cu toate acestea, deși interacțiunea este mediată de senzori, ca și în cazul anterior, diversitatea input-urilor și reacțiile individualizate ale sculpturilor oferă privitorilor un sentiment mai complex de control și implicare.

Prin urmare, lucrările Floriamei Cândea demonstrează că un nivel moderat de autonomie poate amplifica gradul de imersiune, oferind participanților o experiență interactivă, chiar personalizată.

Un alt exemplu important de integrare a autonomiei în arta interactivă este instalația *Interactive Plant Growing (*1992) creată de Christa Sommerer și Laurent Mignonneau.



Fig. 4 Instalația *Interactive Plant Growing* (1992),
Christa Sommerer și Laurent Mignonneau

Această instalație este alcătuită din plante în ghiveci (cu senzori) și un afișaj cu plante virtuale. Plantele virtuale răspund direct la atingerea privitorilor, crescând și înflorind de la o interacțiune blândă sau ofilindu-se de la o atingere agresivă, ceea ce face ca autonomia jucătorului să fie destul de ridicată, deoarece participanții controlează direct creșterea și bunăstarea plantelor virtuale prin acțiunile lor.

Interactive Plant Growing se bazează pe o relație clară de cauză-efect între acțiunile privitorilor și răspunsurile plantelor virtuale. Această relație directă creează un sentiment puternic de control și responsabilitate, deoarece participanții pot vedea imediat rezultatele interacțiunii lor. Dacă ating plantele virtuale cu blândețe, acestea cresc, evidențiind grija și atenția participanților. Pe de altă parte, o atingere dură determină plantele să se ofilească, subliniind consecințele negative ale agresivității.

Analizând această lucrare în contextul relației dintre nivelul de autonomie al privitorului și gradul de imersiune, se poate observa că autonomia ridicată, în mod cert prezentă în această instalație,

contribuie semnificativ și la imersiunea estetică a lucrării. Participanții nu doar că interacționează cu un mediu virtual, dar și influențează direct și vizibil starea acestuia, ceea ce amplifică sentimentul de imersiune estetică. Pe de-o parte, autonomia ridicată permite participanților să experimenteze o formă activă de interacțiune, în care alegerile lor au un impact clar și imediat asupra mediului digital. Pe de altă parte, natura și conceptul lucrării, invită participanții să observe rezultatele propriilor acțiuni, făcând astfel proiectul să rămână mai degrabă asociat și cu conceptul de imersiune estetică, întrucât participanții devin martori ai propriilor acțiuni asupra plantelor. Ultimul studiu de caz este *PainStation (*2001), creat de Volker Morawe și Tilman Reiff.



Fig. 5 Instalația *PainStation* (2001), Volker Morawe și Tilman Reiff

Această instalație reprezintă un joc arcade asemănător cu Pong, în care doi participanți concurează la joc unul împotriva celuilalt. Cel care pierde experimentează ca rezultat durere fizică pe care instalația o aplică pe mâna sa, sub forma unor șocuri electrice. Prin urmare, *PainStation* provoacă participanții nu doar la un nivel cognitiv și emoțional, dar și la un nivel fizic, întrucât jucătorii trebuie să ia decizii rapide și să-și coordoneze mișcările pentru a evita durerea fizică, ceea ce introduce un element de risc și consecințe reale în experiența de joc. Astfel, în acest context, autonomia jucătorului este destul de ridicată, deoarece jucătorii își controlează direct acțiunile, iar alegerile lor sunt puternic influențate de amenințarea reală a durerii.

Analizând această lucrare în contextul relației dintre nivelul de autonomie al privitorului și gradul de imersiune, *PainStation* împinge

limitele implicării participanților prin introducerea riscului din exterior. Nivelul ridicat de autonomie oferă jucătorilor control total asupra acțiunilor lor în joc, dar responsabilitatea pentru alegerile făcute este amplificată de consecințele fizice. Această dualitate creează o imersiune profundă și diferită de celelalte exemple ale studiului.

Prin aceste studii de caz pe care le-am prezentat am urmărit să evidențiez o corelație inversă între autonomia privitorului și gradul de imersiune estetică. În raport cu aceste cazuri, putem vorbi, de asemenea, de proiecte artistice în care privitorii experimentează imersiune estetică sau o formă de imersiune activă. Instalațiile care oferă o autonomie limitată, precum cele ale lui Rafael Lozano-Hemmer, tind să creeze experiențe imersive din punct de vedere estetic, atrăgând privitorii să mediteze la profunzimea operei de artă. De exemplu, în *Pulse Room* și *Pulse Topography*, participanții interacționează cu lucrarea prin intermediul bătăilor inimii, un răspuns fiziologic involuntar. Această interacțiune limitată permite însă o imersiune profundă, prin natura contemplativă a proiectului: publicul contemplă rezultatului vizual al contactului cu senzorii, astfel accentuând conexiunea emoțională și experiența participanților în contextul artistic.

În contrast, instalația *Interactive Plant Growing* de Christa Sommerer și Laurent Mignonneau, subliniază o autonomie ridicată a privitorului, unde participanții controlează direct creșterea și bunăstarea plantelor virtuale. Relația clară de cauză-efect creează un sentiment de control și responsabilitate, oferind puterea de a decide modul în care participanții interacționează cu lucrarea, dar menținând în același timp un ridicat grad de imersiune estetică prin contemplarea rezultatului vizual al contactului cu plantele virtuale.

Spre deosebire de celelalte cazuri, instalația *PainStation* (2001) diminuează imersiunea estetică în favoarea implicării experiențiale și a asumării riscurilor, oferind participanților o autonomie completă asupra acțiunilor lor în cadrul proiectului interactiv. De fapt, *PainStation* oferă o formă de imersiune totală, activă, în care participanții simt fizic consecințele acțiunilor lor.

În concluzie, premiza integrării conceptelor de game design, în special a autonomiei jucătorului, în instalațiile de artă interactivă propune o nouă perspectivă de a privi interacțiunea dintre opera de artă și

public. Prin oferirea unor grade variate de control și participare, aceste instalații transformă privitorii în co-creatorii experienței artistice. Studiul de caz pe care l-am prezentat în aceste pagini sugerează că există un echilibru delicat între autonomie și imersiune, care este profund influențat de natura și conceptul proiectului de artă. De exemplu, în instalația *Pulse Room*, autonomia limitată a privitorilor, permite o imersiune profundă în spațiul care reacționează la datele participanților. În acest caz participanții sunt transpuși, mai degrabă pasiv, în fața unui peisaj animat de bătăile inimilor lor. În contrast, instalația *PainStation* renunță la un ambient imersiv și oferă o autonomie ridicată dar introduce totodată și riscul fizic, ceea ce duce la o implicare intensă și imediată a participanților, care nu mai pot fi atenți la ambient și impresii estetice. Astfel, instalația diminuează imersiunea estetică în favoarea implicării experiențiale și a asumării riscurilor, care îl plasează astfel pe participant în deplină responsabilitate a interacțiunii sale cu proiectul interactiv.

În contextul zilelor noastre, în care tehnologia continuă să evolueze la o viteză impresionantă pentru a crea proiecte artistice imersive care fac apel la tehnologie, este esențial să explorăm cu atenție potențialul instalațiilor interactive de a oferi participanților un grad ridicat de implicare. În proiectele artistice, gradul de autonomie al participantului față de proiectul artistic, fie că este scăzut sau ridicat, doar mediază contactul cu lucrarea, și, dacă este bine coordonat, potențează înțelegerea conceptului lucrării.

Prin urmare, acest studiu a explorat modul în care instalațiile de artă interactivă, prin încorporarea conceptului de autonomie a jucătorului, pune participantul în centrul atenției, estompează granițele dintre artist și public, transformând spectatorii în participanți activi și co-creatori ai experienței artistice.

Bibliografie

Bishop, Claire. Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship.
Verso, London, 2012
Christiane, Paul. Digital Art., Thames & Hudson, London, 2003
Juul, Jesper. Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. MIT Press, Cambridge, 2005
Mirzoeff, Nicholas. Visual Culture, Routledge, New York, 1999

Salen, Katie, Zimmerman Eric, Rules of Play, Game Design Fundamentals, MIT Press,
Cambridge, 2003

Lista ilustrațiilor

Fig. 1 Jocul video *The Walking Dead,* realizat de TelltaleGames
Fig. 2 Instalația *Pulse Room* (2006), Rafael Lozano-Hemmer
Fig. 3 Instalația *Sensitive Dependence* (2018), Floriama Cândea
Fig. 4 Instalația *Interactive Plant Growing* (1992), Christa Sommerer și Laurent Mignonneau
Fig. 5 Instalația *PainStation* (2001), Volker Morawe și Tilman Reiff

ELENA BONTEA – 90 ANI DE LA NAȘTEREA CREATOAREI PATRIMONIULUI ARTISTIC NAȚIONAL DIN REPUBLICA MOLDOVA

90 YEARS SINCE THE BIRTH OF THE CREATOR OF MOLDOVA'S NATIONAL ARTISTIC HERITAGE

Iuliana Gherman
doctorandă la Universitatea Națională de Arte „George Enescu" din Iași
julianagerman777@gmail.com

ABSTRACT

Elena Bontea manifested herself in the history of Bessarabians Romanian fine arts as a professional painter of national value. In 2015, her works were included in the Anthology of Moldovan Paintings, the bilingual English Romanian edition, with texts signed by art critic V. Bulat. The works of E. Bontea complete the national artistic treasure of Moldova and deserve to be researched, valued at their fair value, and worthy of admiration. The artist's creation is especially noted for establishing the traditional portrait of „ Bessarabians" with individual features (Mama, 1961; Youth, 1968; Song, 1984; Maternity, 1985, etc.). A special place belongs to the portrait of the woman-mother, which is rendered in several works of the artist, lyrically, meaningfully, and emotionally with many tonal and chromatic sensitivity (Mama, 1961; Memories, 1981; Elegy. A Spring of War, 1985; Maternity, 1985 et al.). In addition to portraiture, she impressed with themes such as Flowers (which sometimes seem fantastic or exotic) and Still Life. From 2013 to 2023 Elena Bontea had successful personal exhibitions at the National Art Museum of Moldova. Currently, the list of the artist's works in the collection of the National Art Museum of Moldova includes 57 paintings (created in the classic oil on canvas/cardboard technique) and 2 graphic works (in pastel, with watercolor on paper).

Keywords: *graphics, painting, artistic heritage, the portrait of „Bessarabians", metaphorical symbols, national value.*

Pictorița, textilista și criticul de artă Elena Bontea s-a născut în data de 10 noiembrie 1933 în nordul Basarabiei, raionul Sângerei, satul Drăgănești. Având o pregătire profesională inițială bună în domeniul

artelor plastice (a urmat Colegiul de Arte Plastice „Alexandru Plămădeală" în anii 1952-1957 din Chișinău și Institutul de istorie a artei în anii 1960-1966 din Sankt-Petersburg), cu o practică pedagogică și cu o experiență semnificativă în domeniul cercetării și criticii de artă (a activat în calitate de colaborator științific la Muzeul Național de artă al Moldovei din Chișinău (1957-1967) și fiind profesoară la Școala de pictură pentru copii „A. Șciusev" din capitală (1968-1972) artista s-a manifestat în domeniul artelor plastice ca un pictor profesionist, polivalent și de mare valoare națională.

În anul 1985 a fost organizată prima expoziție personală a Elenei Bontea, care a creat o imagine adevărată și completă despre talentul și potențialul artistei. Viziunea și abordarea artistică a pictoriței sunt expuse parțial de criticii și artiștii contemporani cum ar fi: Ludmila Toma, Eleonora Brigalda, Vlad Bulat, Vlad Pohilă, Vladimir Lozovanu, ș.a.

Potrivit criticului de artă Ludmila Toma, artista Elena Bontea pictează "...prin mijloace artistice laconice – muzicalitatea compoziției şi culori purtătoare de lumină pură"[1]. În 2015 a fost inclusă în *Antologia picturii moldovenești*, ediție bilingvă engleză-română, cu texte semnate de criticul Vladimir Bulat[2], "[...] Dacă ar fi să caracterizez întreaga operă a Elenei Bontea printr-un minimum de cuvinte, i-am spune frust: „extaz latent"[...]", conchide cercetătorul.

Studiul creației și analiza profundă a operelor achiziționate de Muzeul național de artă al Moldovei dovedește faptul că lucrările artistei nu erau cercetate din multiple aspecte și în deplină măsură. Operele Elenei Bontea completează tezaurul artistic național și merită a fi revalorificate, studiate cu mare atenție, și expuse spre admirația publicului.

Creația Elenei Bontea este remarcabilă îndeosebi prin plasarea, în mod evolutiv a portretului feminin, portretului tradițional al „basarabencilor" cu chip specific și laconic, cu trăsături individuale și simboluri metaforice ce le caracterizează (*Mama,* 1961; *Tinereţe,* 1968; *Amintiri,* 1981; *Cântec,* 1984; *Maternitate,* 1985; *Portret de fată,* 1985; *Portret de femeie,* 1987; *Portret de femeie,* 1989; *Portretul Liliei,* 2001 ș.a.).

1 Toma, Ludmila. „Elena Bontea şi magia luminii", Revista de Ştiinţă, Inovare, Cultură şi Artă „Akademos", 2009, nr. 4 (15), p. 125.

2 http://www.contrafort.md/old/2005/129-130/878.html (vizitat: 01.07.2024).



Fig. 1 *Amintiri*, 1981,



Fig. 2 *Maternitate*, 1985, 95 x 100 cm, ulei, pânză, MNAM
90 x 60 cm, ulei, pânză, MNAM

Un loc aparte în opera artistei îi revine chipului femeii – mamă. Tema maternității este redată în mai multe lucrări ale plasticienei, într-o sensibilitate lirică, atent trecute prin stări emoționante de gingășie și dragoste, interpretate cu multă sensibilitate tonală și cromatică (*Mama,* 1961; *Amintiri,* 1981; *Elegie. O primăvară de război,* 1985; *Maternitate,* 1985 ș.a.).

La fel de importantă pentru creația artistei este și tematica fitomorfă. Anume naturile statice cu *Flori* sunt abordate excepțional din punct de vedere compozițional și cromatic, cu o interpretare stilistică proprie autoarei, cu implicații fantasmagorice și exotice de o impresionabili-

tate deosebită (*Natura statică,* 1969; *Natură statică în bar,* 1975; *Un buchet de astre,* 1985; *Natură moartă cu rodii,* 1987; *Natură moartă cu flori uscate,* 1991; *Cale,* 1992; *Cană roşie cu crini,* 2012).

Elogii ale trecutului, cu caracter etnic și etnografic, sunt urmărite în lucrările Elenei Bontea prin întreaga activitate de plastician. Ecourile culturii tradiționale însoțite de dragostea deosebită față de poporul moldav se fac simțite pe parcursul anilor de creație în mai multe pânze ale artistei (*Sere,* 1962; *Natură moartă pe fundal de covor,* 1964; *Decretul despre pământ,* 1970; *Malanca,* 1973; *Călătorie în basm,* 1981; *Dansul zestrei la Camenca,* 1987; *Luceafărul,* 1989; *Motiv rustic,* 1992; *Motiv popular*, 1664, ș.a.).

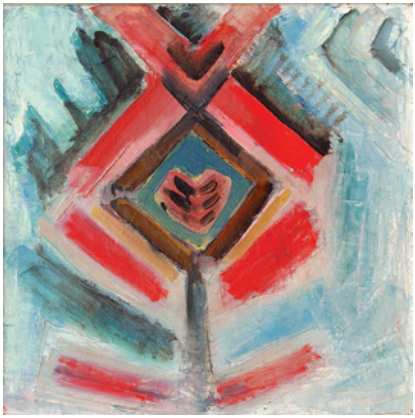


Fig. 3 *Motiv popular,*1988,



Fig. 4 *Natură moartă pe fundal de covor,* 1964, 60 x 60 cm, ulei, pânză, MNAM.
80 x 100 cm, ulei, tehnică mixtă, MNAM.

Simbolurile naționale, de sorgintă metaforică și filozofică pot fi depistate în astfel de elemente precum: floarea soarelui din opera *Tinereţe,* 1968; *Natură moartă pe fundal de covor,* 1964; sau moara veche din lucrarea *Decretul despre pământ,* 1970. Se face ”Racordul spiritual la valorile tradiționale și miturile fundamentale ale poporului românesc care, (n. n.) și-au găsit întruchiparea în compozițiile *Balada Miorița* (1977), *Călătorie în basm* (1981)”[3], afirmă criticul de artă Eleonora Brigalda.

De asemenea, sunt depistate elementele de bază ale culturii religioase, cum ar fi imaginea crucii pe cămașa mamei în opera *Amintiri,* 1981. Nu avem intenția de a nominaliza tot registrul de elemente simbolice și decorative care aparțin culturii naționale. Doar o să remarcăm faptul că motivele ornamentale tradiționale sunt imprimate pe imaginile covorului basarabean, pe costumul popular, și pe prosoape etc., fapt ce acordă monumentalism operelor Elenei Bontea, individualizând-o de creația altor artiști plastici din Moldova.

Individualitatea și măiestria Elenei Bontea în domeniul coloristicii este evidențiată în deosebi în așa lucrări precum: *Portret de bărbat,* 1961; *Natură moartă cu gutuie,* 1969; *Scoruş decorativ,* 1980; *Sărbătoare,* 1982; *Buchet,* 1985; *Motiv popular, 1988; Revelaţie,* 1990; *Vas cu flori,* 1993; *Peisaj,* 1998; *Seara la liman,* 2001; *Crini de august,* 2004, ș.a.

În anul 2013 Elena Bontea a avut o expoziție personală de mare rezonanță pentru publicul artistic, la Muzeul național de artă al Moldovei, cu editarea concomitentă a unui catalog cu reproduceri. În prezent, lista lucrărilor plasticienei din colecția Muzeului național de artă al Moldovei cuprinde în total 57 de picturi și 2 opere grafice.

3 Brigalda, Eleonora, „Elena Bontea – o pictoriță a discreției si a rafinamentului“, *Arta* , 2016, nr. 1 (AV), p. 155.



Fig. 5 *Călătorie în basm,* 1981,



Fig. 6 *Dansul zestrei la Camenca,* 1987,
176 x 100 cm, ulei, pânză, MNAM
113 x 135 cm, ulei, pânză, MNAM

În noiembrie 2023 la Muzeul național de artă al Moldovei a fost vernisată expoziția personală aniversară a artistei: *Elena Bontea – la 90 de ani de la naștere.* Au fost expuse mai multe lucrări de pictură și grafică din colecțiile instituției și din atelierul de creație. În cadrul evenimentului, pentru întreaga activitate artistică și promovarea cul-

turii naționale moldovenești, omagiata a fost premiată cu medalia comemorativă ”Mihai Grecu” a Uniunii Artiștilor Plastici din Republica Moldova. Concomitent, în cadrul vernisajului, pentru merite deosebite și dezvoltarea patrimoniului artistic și cel cultural din Moldova, Elenei Bontea i s-a decernat Medalia Academiei de Științe a Moldovei ”Nicolae Milescu Spătaru”.

Menționăm, că în perioada ideologizării artei plastice moldovenești, drumul pictoriței spre recunoaștere nu a fost ușor[4]. Datorită comunicării cu cei mai marcanți plasticieni – Mihai Grecu, Valentina Rusu-Ciobanu, Igor Vieru, Glebus Sainciuc, cu timpul, Elena Bontea s-a încadrat organic în lista reprezentanților școlii naționale basarabene[5]. Artista este membră a Uniunii Artiștilor Plastici din 1965. În 1996 Elena Bontea a fost distinsă cu Premiul Național, în 2001 cu titlul onorific ”Maestru în Artă”, iar în 2002 și 2005 cu Premiul de excelență al Uniunii Artiștilor Plastici din Moldova.



Fig. 7 *Ucraineancă,* 1972,

4 Toma, Ludmila, “Universul creat de Elena Bontea”, *Columna*, 1990, nr. 12, p. 50.

5 Toma, Ludmila, *op. cit*., p. 53.



Fig. 8 *Peisaj cu dune. Palanga,* 1972,
30 x 22,8 cm, pastel, hârtie, MNAM 55,5 x 62,5 cm, acuarelă, hârtie, MNAM

Din cadrul expoziției sus menționate au impresionat cu naivitatea lor și echilibru cromatic operele grafice *Peisaj cu dune. Palanga* și *Ucraineancă*. Lucrarea în acuarelă pe hârtie *Peisaj cu dune. Palanga* provoacă la meditație prin fragmentul de peisaj cu dune de nisip, ritmicitatea coroanelor de copaci și nuanțele pastelate. Portretul *Ucraineancă* reprezintă un chip de bătrână cu trăsături ale feței tipice ucrainenilor.

Se cere menționa faptul că un număr impunător de opere ale pictoriței se află în colecțiile private din Austria, Cehia, Estonia, Franța, Israel, România, Ucraina, SUA, Spania, Grecia, Germania ș.a.

În creația Elenei Bontea evoluția gândirii artistice a fost întotdeauna axată pe valorificarea artei tradiționale din perspectiva unei viziuni nobile și moderne, cu vibrații melancolico-cromatice.

În concluzie, menționăm că creația artistică a Elenei Bontea este una deosebită, autentică, originală – între spontaneitate și prospețime, între abstract și real, între modern și tradițional. Cu prezență remarcabilă în arealului plastic din Republica Moldova, pe parcursul vieții sale artista s-a aflat în permanență într-o ascendență evolutivă, conceptualizare și diversificare tematică, utilizând metode experimentale noi, multiple tehnici, transmițând sensibilitate cromatică deosebită, armonie și spiritualitate înaltă.

Bibliografie

Brigalda, Eleonora, „Elena Bontea – o pictoriță a discreției si a rafinamentului”, *Arta*, 2016, nr. 1(AV)

Bulat, Vladimir, *An Anthology of Moldavian Painting: 1939-2015/ O antologie a picturii moldovenești,* Chișinău, 2015

Colesnic, Iurie, *Femei din Moldova: Enciclopedie*, Museum, 2000

Decret Nr. 388 din 23.12.1996 Cu privire la decorarea unui grup de artiști plastici cu distincții de stat, Publicat: 09.01.1997 în *Monitor Oficial Nr. 3.* (http://lex.justice.md)

Gherman, Iuliana, „Elena Bontea – 90 ani de la nașterea creatoarei patrimoniului artistic național”, *Studii culturale: Zilele Europene ale Patrimoniului*, Chișinău, Institutul Patrimoniului Cultural, 2023

Lozovanu, Vladimir, „Portretul în creaţia Elenei Bontea”, *Învățământul artistic – dimensiuni culturale,* 19 aprilie 2019, Chișinău, 2019

Toma, Ludmila, „Elena Bontea şi magia luminii”, *Revista de Ştiinţă, Inovare, Cultură şi Artă „Akademos”*, 2009, nr. 4 (15)

Toma, Ludmila, „Universul creat de Elena Bontea”, *Columna*, 1990, nr. 12

https://vatra-mcp.ro/elena-bontea-pictor/

https://www.moldpres.md/news/2021/11/10/21008500

http://www.contrafort.md/old/2005/129-130/878.html

Lista ilustrațiilor

Fig. 1 *Amintiri*, 1981, 95 x 100 cm, ulei, pânză, MNAM

Fig. 2 *Maternitate*, 1985, 90 x 60 cm, ulei, pânză, MNAM

Fig. 3 *Motiv popular,*1988, 60 x 60 cm, ulei, pânză, MNAM

Fig. 4 *Natură moartă pe fundal de covor,* 1964, 80 x 100 cm, ulei, tehnică mixtă, MNAM

Fig. 5 *Călătorie în basm,* 1981, 176 x 100 cm, ulei, pânză, MNAM

Fig. 6 *Dansul zestrei la Camenca,* 1987, 113 x 135 cm, ulei, pânză, MNAM

Fig. 7 *Ucraineancă,* 1972, 30 x 22,8 cm, pastel, hârtie, MNAM

Fig. 8 *Peisaj cu dune. Palanga,* 55,5 x 62,5 cm, acuarelă, hârtie, MNAM

PEISAJUL IMAGINAR ÎN PICTURA CONTEMPORANĂ
IMAGINARY LANDSCAPE IN CONTEMPORARY PAINTING

Uliana Gujuman
doctorandă la Universitatea de Vest din Timișoara
uliana.gujuman@yahoo.com

ABSTRACT

In contemporary painting, artists show an increased interest in exploring and researching the imaginary landscape. Exact imitation of nature is no longer sufficient, as painters propose new ways to perceive it. Although the imaginary landscape may seem inexplicable, defying all laws of physics, optics and logic, upon analysis, several similarities and differences have been identified regarding the composition of images, color schemes, forms and themes. Analogies between humans and nature, the distortion and reconstruction of reality, the use of symbolic imagery, the collective or personal mythology and the inversion of dimensions are elements that shape the illusion of a new reality. Artists such as Alexis Rockman, Neo Rauch, Verne Dawson, Hernan Bas, Mark Tansey, Franz Gertsch, Shara Hughes, Cinta Vidal, Emma Webster, Matthew Wong, David Hockney, Sea Hyun Lee, Peter Doig, and Ștefan Câlția challenge the traditional perception of the landscape, opening the way to other worlds.

Keywords: *imaginary landscape, psichology, magical realism, nature, humans*

Peisajul imaginar este definit de prezența unor elemente neașteptate într-un cadru natural care este imposibil din punct de vedere fizic și științific. Formele de relief ce sfidează legile naturii, culorile și lumina neobișnuită sau temele mitologice sunt doar câteva dintre trăsăturile sale distinctive.

În pictura contemporană, artiștii caută diverse căi de interpretare a naturii, iar peisajele imaginare sunt influențate de diverse mișcări artistice anterioare cum ar fi simbolismul, suprarealismul sau abstracționismul. Psihanaliza și teoriile subconștientului au contribuit substanțial la dezvoltarea acestui tip de peisaj, iar teoriile lui Sigmund Freud și Carl Jung i-au inspirat pe artiști să renunțe la reprezentările realiste ale naturii și să compună peisaje care arată complexitatea și

bogăția experiențelor umane, a viselor și a subconștientului. În paralel, abstracționismul a modificat substanțial modul de reprezentare figurativă a naturii punând accent pe o reprezentare mai conceptuală și simbolică. Simplificarea formelor naturale, reducerea peisajelor la linii și elemente geometrice sunt câteva dintre mijloacele prin intermediul cărora artiștii s-au apropiat de structurile esențiale ale naturii.

Progresul în domeniul tehnologiei a impulsionat introducerea unor noi modalități de compunere a imaginilor în arta contemporană. Folosirea unor programe de grafică și un software de modelare 3D au făcut posibilă manevrarea neconvențională a realității și generarea unor imagini cu lumi fantastice imposibil de realizat prin intermediul mijloacelor tradiționale de pictură. Această combinație contribuie la extinderea granițelor imaginației și devine o metodă eficientă de îmbogățire a percepțiilor asupra lumii.

Emma Webster (Fig. 1) pornește de la o schiță pe care ulterior o transformă cu ajutorul realității virtuale prin manipulări și distorsionări succesive. Prin intermediul Realității Virtuale artista poate explora scena creată din multiple unghiuri de vedere, observând cum se schimbă peisajul creat. Datorită posibilităților de modificare a contrastului și de reglare a intensității surselor de lumină lucrările capătă o atmosferă dramatică ce evidențiază formele naturale. Imaginea creată va servi ca suport pentru compozițiile sale uriașe pictate în tehnica tradițională a picturii în ulei.



Fig. 1. Emma Webster *Weltlandschaft*, ulei pe pânză, 213x305cm, 2020

Amy Benet pictează pornind de la dioramele tridimensionale construite de ea anterior, folosind carton, lemn și autovehicule de dimensiuni miniaturale. Clădirile ei par artificiale în relație cu natura din jur.

Cinta Vidal scoate în evidență problemele societății contemporane utilizând o perspectivă multiplă și nenumărate puncte de vedere posibile și imposibile ce dezorientează privitorul. Artista sugerează că fiecare dintre noi vede diferit realitatea din jur. Ființele care populează planetele ei imaginare pline de păduri, poduri și stânci sunt prinse într-un spațiu iluzoriu.



Fig.2. Cinta Vidal, *Bridges*, acrilic pe lemn, 70x60cm, 2016, detaliu

Wayne Thiebaud apelează la imaginile sedimentate în memoria sa în momentul în care își construiește compozițiile, asamblând într-o singură lucrare aspectele naturii din diferite anotimpuri, momente ale zilei sau puncte de vedere. În lucrarea *River Intersection*, partea inferioară a râului este văzută de sus, în timp ce în partea opusă unghiul de vedere este modificat semnificativ.

O parte însemnată din picturile contemporane ce reprezintă peisaje imaginare este influențată de mitologia colectivă sau cea personală.

Lucrările lui Verne Dawson (Fig. 3), „*combină observația cu folclorul, miturile și poveștile care ne transportă în timpurile în care oamenii venerau natura*”[1] înaintea transformărilor generate de știință și tehnologie. Artistul accentuează legătura spirituală ce se creează între ființa umană și mediul în care aceasta se află.

1 Todd Bradway, Barry Schwabsky, *Landscape Painting Now*, Thames & Hudson, Londra, 2019, p. 148, trad. autor



Fig. 3. Verne Dawson, *Pagans*, ulei pe pânză, 276.9x276.9cm, 2009-2010

Artistul contemporan Hernan Bas pictează peisaje încărcate de mister, în interiorul cărora creaturi fantastice sau mitologice au apariții bizare în cadrul unui decor sălbatic. Lucrările au un substrat ocult invitând privitorul să inventeze sfârșitul poveștii.

La Ștefan Câlția „*imaginea satului într-o imagine fantastică realist-magică (cu case fie terestre, fie zburătoare sau cu troițe) este un motiv recurent*”[2]. În opera sa se conturează două abordări distincte: ființa umană de dimensiuni minuscule amplasată într-un spațiu vast și personajul uman armonizând cu mediul în care se află, ducând cu el elemente care simbolizează întreaga sa viață.

Peter Doig (Fig. 4) este unul dintre cei mai cunoscuți pictori actuali care creează lucrări în spiritul realismului magic pornind de la natură. Acesta folosește imagini găsite – afișe, imagini din reviste și filme vechi pe care le îmbină cu elemente autobiografice anihilând granița între real și artificial. Lucrările sale exprimă starea omului contemporan izolat și pierdut în fața unei naturi minunate, scăpate de sub control.

2 Liviu Malița, *Imaginar și patrimoniu artistic*, Polirom, Iași, 2020, p. 384



Fig. 4. Peter Doig, *100 Years Ago*, ulei pe pânză, 229x359cm, 2001

O altă medodă de abordare a peisajului imaginar este renunțarea la culoarea locală și folosirea unor culori ce nu pot fi regăsite în natură. Artiști precum Daniel Heidkamp, Mathew Wong, Wayne Thiebaud și Makiko Kudo (Fig.5) construiesc noi imagini vizuale utilizând culori exaltate.



Fig. 5. Makiko Kodo, *Burning Red*, ulei pe pânză, 181.5x227cm, 2012

Peisajele lui David Hockney sunt recunoscute pentru paleta largă de culori strălucitoare și neobișnuite. În lucrările sale verdele tradițional al vegetației este înlocuit cu albastru ceruleum, cu portocaliu intens sau chiar cu un roz surprinzător. Contrastul puternic de culori saturate

conturează un puternic impact vizual atrăgând atenția asupra peisajului care nu corespunde realității înconjurătoare.

Artista Lisa Sanditz caută în peisajele sale „*intersecția dintre lumea naturală, cea construită de om și efectele asupra producției de mâncare, consum, ecologie și economie*”[3]. Lucrarea *Color Farm* reimaginează o fabrică care testează rezistența în timp a culorilor pe plastic prin expunerea materialului colorat la soare.

Jules de Balincourt imaginează o lume idealizată în culori vibrante subliniind, prin contrast, îngrijorările și tensiunile din societatea în care trăim. El simplifică formele pentru a arăta esența lor și compune peisaje situate la granița dintre realitate și fantezie.

O altă caracteristică a peisajului imaginar contemporan este alăturarea surprinzătoare a unor forme naturale, prin acest mod artiștii având acces la explorarea unor teme și idei care nu sunt regăsite în realitate.

Alexis Rockman (*Bătălia regală* 2011) concentrează în aceeași lucrare vietăți hibride, fructe supradimensionate, simboluri, animale de pe continente diferite și din medii diferite. Toate lucrările abundă în detalii și motive care nu lasă privirea să se odihnească sau să se plictisească. Artistul integrează numeroase grupuri de personaje și animale reale și imaginare în peisaj pentru a transmite imaginea unui peisaj apocaliptic.

Tomás Sánchez creează paradisuri tropicale bazate pe scene din călătoriile sale în Costa Rica, Mexic și America Centrală.

În compozițiile fantastice ale lui Neo Rauch elementele naturii, figurile umane și ființele hibride sunt alăturate creând un contrast puternic. Personajele din lucrările sale au o vestimentație care provine din epoci diferite și sunt antrenate în activități misterioase cărora nu li se poate da o explicație logică. Peisajele sale nu sunt reflectarea unor locuri obișnuite; autorul asamblează o întreagă lume imaginară invitând privitorul să descifreze semnificațiile sale ascunse.

Sea Hyun Lee juxtapune într-un ansamblu monocrom părți diferite de peisaje din zona demilitarizată dintre Coreea de Nord și Coreea de Sud și leagă în mod simbolic natura celor două țări. Culoarea roșie cu care alege să-și picteze tablourile face trimitere la ochelarii cu vedere

3 Todd Bradway, Barry Schwabsky, *op. cit.*, p. 108

infraroșu pe care i-a purtat în nopțile când făcea serviciul militar în această zonă, arătând natura relațiilor tensionate din regiune.

Există artiști care asociază formele naturale cu ființa umană, sugerând relația strânsă dintre om și natură. Artistul Mark Tansey în lucrarea „*Snowman*" (2004) pictează două personaje care rostogolesc un bulgăre de zăpadă uriaș. Prin poziționarea în apropierea sa a unor schiuri și a unui băiat se conturează portretul culcat al lui Karl Marx. Folosind același procedeu de construire a unor ființe umane din elemente ale naturii, în zăpada din planul apropiat poate fi descifrat un portret anamorfic al lui George W. Bush.

Formele naturale distorsionate au un rol important în conturarea peisajului fantastic. Artiștii au modificat în mod intenționat anumite elemente naturale pentru a spori sentimentul de mister.

Peisajele lui Genieve Figgis oscilează între realism și imaginar, tehnica sa de picurare a vopselelor conferă un caracter imprevizibil lucrărilor. Marginile neclare, figurile și elementele naturale distorsionate dau unicitate peisajelor sale.

Shara Hughes schimbă raporturile de mărime din natură oscilând între o reprezentare abstractă și una recognoscibilă a naturii. Ea anulează vechile reguli care zic că culorile calde apropie și cele reci îndepărtează, iar o dată cu distanța, obiectele devin mai neclare. În uriașele sale peisaje psihedelice, artista utilizează culori îndrăznețe care surprind printr-o intensitate dusă la extrem. Pânza ei e ca un portal spre o lume fantastică, în care intri pentru a reflecta. În lucrarea *Pop* (ulei și vopsea pe pânză, 243.8x182.9cm, 2021), straturi succesive de vegetație supradimensionată ocupă toată suprafața lucrării și îl intimidează pe privitor cu apariția lor impunătoare.

Senzația spațiului natural poate fi transmisă și fără o reprezentare clară a elementelor perspectivei. Acesta este cazul lucrărilor care se apropie mai mult de o reprezentare mai abstractă, geometrică și/sau gestuală.

În lucrarea lui Ali Banisadr, *It's in the Air* (ulei pe pânză, 208.3x304.8cm, 2012) figurile se amestecă cu petele de culoare, dezintegrându-se și făcând trimiteri la un spațiu explodat. Iar în *Cairo* (cerneală și acrilic pe pânză, 300.4x729cm, 2013), Julie Mehretu arată cum orașul antic este transformat de vânturile schimbării.

În aceste peisaje elementele naturale sunt reinterpretate, simbolizând aspectele complexe și mereu schimbătoare ale naturii, dar în același timp îmbogățind mesajul lucrărilor și imaginea vizuală.

Concluzii

Datorită faptului că fotografia a demonstrat inutilitatea imitării aparențelor în artă, în prezent există o mai mare pondere a imaginarului în cadrul picturii de peisaj decât în epocile precedente. Tematica peisajului imaginar arată complexitatea și posibilitățile infinite de creație de care e capabilă mintea umană în momentul în care interpretează natura. Artiștii prezentați au renunțat la redarea exactă și la detaliile realiste pentru a pune în evidență latura emoțională, simbolică și conceptuală a naturii. Putem observa astfel că la început de sec. XXI se remarcă multiple posibilități de interpretare a naturii, artiștii utilizând o gamă largă de tehnici și perspective care îmbogățesc arta peisajului.

Bibliografie

Bradway, Todd, Schwabsky, Barry, *Landscape Painting Now*, Thames & Hudson, 2019
Malița, Liviu , *Imaginar și patrimoniu artistic*, Polirom, Iași, 2020

Surse web

https://magazine.artland.com/top-10-landscape-artists-in-modern-and-contemporary-art/
https://www.contemporaryartissue.com/the-best-contemporary-landscape-painting-a-complete-survey/
https://www.emmawebster.com/
https://cintavidal.com/project-type/painting/
https://www.saatchigallery.com/artist/makiko_kudo
https://www.hockney.com/works/paintings

Lista ilustrațiilor

Fig. 1. Emma Webster *Weltlandschaft*, ulei pe pânză, 213x305cm, 2020
Fig.2. Cinta Vidal, *Bridges*, acrilic pe lemn, 70x60cm, 2016, detaliu
Fig. 3. Verne Dawson, *Pagans*, ulei pe pânză, 276.9x276.9cm, 2009-2010
Fig. 4. Peter Doig, *100 Years Ago*, ulei pe pânză, 229x359cm, 2001
Fig. 5. Makiko Kodo, *Burning Red*, ulei pe pânză, 181.5x227cm, 2012

ARTA MURALĂ ȘI ESTETIZAREA SPAȚIULUI PUBLIC. ALTERNATIVE ARTISTICE LA KITSCH-UL URBAN /

MURAL ART AND THE AESTHETICIZATION OF PUBLIC SPACE. ARTISTIC ALTERNATIVES TO URBAN KITSCH

Dumitrița Gurău
doctorană la Universitatea Națională de Arte „George Enescu” din Iași
dumitrita.gurau@yahoo.com

ABSTRACT

The image of contemporary cities is defined both by the diversity of architectural styles accumulated over time and by the imprint of new generations. This historical heritage is often contradicted by the phenomenon of globalization, which, by borrowing techniques, technologies, and aesthetic trends, combines traditional and modern styles. However, this eclectic character has a negative influence on the urban space when it disregards the identity of the area in favor of commercial interests. Thus, the eclectic character, structures without function, the aggressive nature of advertisements, and urban kitsch become dominant aspects of contemporary cities. The effects of these urban aesthetic discrepancies can be mitigated through public art. Whether they are part of the interdisciplinary nature of the urban system or are part of an independent act with a permanent or ephemeral character, they can represent an artistic alternative in beautifying public spaces or "shaping the taste" of the contemporary individual. In addition to these advantages, public art creates a dialogue within the local community, expresses cultural values, encourages public expression, transforms traffic spaces into spaces for people, and thus makes art more democratic.

Keywords: *public art, community, eclecticism, urban kitsch*

Orașul a devenit parte inerentă a vieții contemporane, constituind ”condiția speciei urbane”. Cele patru milenii (de la Revoluția Urbană până la Revoluția Industrială) au reușit să își păstreze dinamica unei ascensiuni, cu câteva variabile înregistrate de-a lungul istoriei, care a rezultat într-un apogeu al prosperității urbane la care suntem martori astăzi. Termenul de prosperitate, deși poate avea parte de o interpretare

subiectivă, în acest context, descrie cu exactitate ideea de apogeu al gradului de urbanizare, comparat cu întregul său cadru istoric. Nici o perioadă a istoriei nu a înregistrat asemenea proporții de urbanizare, cum a înregistrat perioada contemporană (Fig. 1). Odată cu industrializarea orașelor, factorul demografic este descris de un număr din ce în ce mai mare. Astfel, am ajuns în stadiul în care mai mult de jumătate din populația lumii trăiește în mediul urban, formându-se numeroase orașe, unde densitatea mare este ”normalitatea” stilului de viață contemporan. În contrast cu actul urbanizării, mediul rural înregistrează o constantă descreștere (Fig. 2), ceea ce confirmă un nou mod de viață adoptat de societate.[1]

Suntem locuitorii orașelor cu imaginea construită acum câteva decenii, rămânând prea puțin din istoria îndepărtată a așezărilor urbane vechi. Suntem martori a ceea ce obișnuim să numim progresul societății contemporane, adăugând amprenta generației noastre la ceea ce există deja. Chiar dacă acest progres se sprijină pe ideologii moderne și susține că are soluții din ce în ce mai sustenabile bazate pe tehnologie avansată, cum se face că partea creativă, care se reflectă și în imaginea vizuală a spațiilor urbane, rămâne atât de insesizabilă în domeniul urbanistic? Ceea ce se dă drept față culturală a orașului se bazează, de fapt, pe o istorie concentrată în centrul său vechi, și aceea pe cale de a fi arhivată doar în pagini de istorie, deoarece identitatea urbană este amenințată de entuziasmul construcțiilor, uneori, neinspirate. Aceste afirmații nu au intenția de a critica ceea ce este nou și modern într-un oraș, întrucât este o dinamică cât se poate de firească, privind principiile evoluției, ci ridică problema echilibrului dintre ceea ce există deja și ceea ce se construiește, și cum se construiește.

Proporția dintre nou și vechi[2] afectează imaginea unui oraș, formând contraste evidente și nu întotdeauna armonioase. Aceste contraste pot fi clasificate și enumerate la nesfârșit: euforia construcțiilor în centrele urbane după ”modele internaționale”, eclipsând identitatea zonei; extinderea orașelor la periferii prin crearea a noi cartiere, care nu soluționează neapărat probleme actuale, deși ar exista posibilitatea;

1 Date preluate de pe platforma https://ourworldindata.org/urbanization/

2 Termenul *vechi* în acest context se referă la originea și identitatea urbană, fie exprimată prin arhitectură, fie prin principii de organizare și amenajare a spațiului.

lipsa de interes pentru zonele de locuit, după principiul „nu e urgent". Astfel de "principii" de urbanizare nu fac altceva decât să perpetueze un eclectism exagerat în centrele urbane și o monotonie gri în cea mai mare partea a orașului, ignorându-se prioritatea identității urbane.

Cu siguranță, viziunea asupra acestor aspecte ar varia de la un locuitor la altul, formulând mii de contraste de acest fel. Acest lucru indică sursele erorilor amenajării spațiului. Spațialitatea unui oraș nu este doar un element tehnic, ci un simbol estetic al comunității[3], iar acest lucru ar trebui să inspire percepția contemporană pentru a promova un echilibru între ceea ce face diferită o societate în spațiul său geografic de alta și strategiile moderne aplicate în favoarea funcționalității.

Istoria îndelungată a orașelor influențează imaginea acestora prin acumularea diversității stilurilor arhitecturale, care, în mod natural, generează contrastul vizual de-a lungul timpului (Fig. 3). Această ereditate istorică este adesea contrazisă de fenomenul globalizării care, prin împrumutul tehnicilor, tehnologiilor, tendințelor estetice și materialității, apelează la îmbinarea stilului tradițional cu cel modern (deseori afectând negativ identitatea urbană locală). Dialogul dintre stilul nou și vechi are loc și cu intenția de revitalizare a spațiului, unde la elementele arhitecturale istorice se adaugă noi structuri moderne în favoarea funcționalității.

Diversitatea culturală reprezintă un alt factor care influențează aspectul fizic al spațiului, determinând expresia multiculturală dintr-o zonă urbană, fie prin arhitectură sau prin organizarea spațiului care favorizează activitățile comunității. La fel și diversitatea expresiilor individuale ale locuitorilor sau a instituțiilor publice, care se materializează prin diverse decorațiuni, graffiti, instalații temporare sau alte forme nonconformiste, care pot fi regăsite și în practica artiștilor, designerilor sau arhitecților, reprezintă tendința de libertate creativă pentru realizarea proiectelor din contextul urban.

Factorii de mai sus (ereditatea istorică, globalizarea, diversitatea culturală, intervenții individuale și libertatea creativă) exemplifică aspectele eclectismului căruia îi poate fi asociat sau nu un sens pe-

3 „Orașul în sensul său complet, este o complexitate geografică, o organizație economică, un proces instituțional, un teatru al acțiunii sociale, un simbol estetic al unității colective" L. Mumford, *What is a city?*, Architectural Record (1937), p.65

iorativ. Estetica urbană contemporană este aproape nelipsită de acest caracter eclectic, fie că este vorba despre structurile fără funcție[4] sau de caracterul agresiv al publicității stradale, sau adaptarea structurilor arhitecturale la necesitățile contemporane, în scop funcțional sau comercial. Acestea devin acele „accesorii ale vieții moderne" de care face vorbire Herman Istvan[5]. Fără a ține cont de intenția artistică sau de soluția rezultată din aglomerarea elementelor vizuale, fără a urmări un scop artistic, orașele contemporane devin nucleul eclectismului vizual. Aprecierile subiective față de acest fenomen și diversitatea aspectelor sale manifestate în spațiul urban pot genera un subiect aparte de analiză urbană.

Acest caracter eclectic (cu sens peiorativ) este inclus în categoria inadvertențelor urbane de ordin estetic. În aceeași măsură, și kitsch-ul urban poate fi considerat un factor care alterează imaginea urbană. Însă complexitatea kitsch-ului în contextul urban este determinată de o multitudine de factori care condiționează o interpretare subiectivă. În majoritatea surselor care abordează tema kitsch-ului se evidențiază sensul său peiorativ din punct de vedere atât terminologic, cât și fenomenologic. Acest epifenomen al expansiunii culturale continuă să avanseze simultan cu modernitatea, ceea ce vorbește despre paradoxul contemporan dintre critica adresată acestuia și indispensabilitatea sa. Așadar, cele două părți antinomice constituie poziția actuală a societății.

Complexitatea kitsch-ului nu permite generalizarea în explorarea problematicii contemporane. Contextualizarea sa reprezintă una din metodele de integrare în discursul de față, care poate fi considerat, de altfel, o perspectivă subiectivă. Întrucât kitsch-ul este un concept relativ[6], se adaugă și problema obiectivității în această direcție: cum se

4 „În 1970, în Tokyo, artistul Akasegawa Genpei a urmărit fenomenul obiectelor fără funcție, pe care le numea *hiper-artă* sau *thomasons*. Acestea au fost documentate în cartea sa de artist *Hyperart: Thomasons,* care include o serie de elemente arhitecturale (scări, țevi, geamuri, ziduri, etc.) independente de structura de bază, întrucât aceasta a fost demolată." Sursă: https://kaya.com/books/hyperart-thomasson/

5 Herman Istvan, *Kitsch-ul, fenomen al pseudoartei*, Editura Politică, București, 1973, p. 17

6 *„Kitsch-ul cuiva poate fi arta altcuiva. Ce este sau ce nu este kitsch este determinat doar de preferințele individuale"* Thomas Kulka, *Art and Kitsch*, The Pennsylvania University Press, University Park, Pennsylvania, 1996

face că există o percepție comună asupra kitsch-ului? E o coincidență a părerilor subiective sau există principii de identificare a kitsch-ului?

Astfel, identific două perspective ale percepției: cea obiectivă și cea subiectivă. Relativitatea apreciativă față de kitsch indică exclusivitatea subiectivității (*Problema gustului*[7]), care se află într-o interdependență cu analiza din perspectiva psihologică, antropologică, sociologică, filosofică, și istorică. Acest fapt reprezintă motivul pentru care nu există o soluție universală pentru problematica pe care o provoacă kitsch-ul.

De asemenea, subiectivitatea se află în strânsă legătură cu cei trei factori: cultural, geografic și economic. Factorul cultural indică kitsch-ul asociat alienării, când intenția estetică a produselor kitsch din mediul urban, nu respectă identitatea spațiilor[8], iar efectul globalizării se lasă simțit prin clișeele urbane rezultate (Fig. 4). Acestea, apar deseori și datorită factorului economic, care urmărește ”soluționarea” unor probleme de ordin estetic în spațiul public, însă, apelând la imitația materialului pentru iluzia aspectului calitativ al obiectului (plastic care imită lemnul, bronz aurit, plastic care imită piatra, piatra care imită cărămida etc.). Același interes economic urmărește facilitarea accesului la produse sau servicii ”calitative”, prin intermediul ”împrumutului de idei” (Fig. 5), care, de obicei, are efectul opus, despre care menționează Matei Călinescu: „căutarea statutului social și dorința de paradă”[9]. În ceea ce privește factorul geografic, acesta reprezintă un aspect particular pentru problema generală a spațiilor urbane, care au suportat schimbări majore în estetica ambientului simultan cu dezvoltarea turismului. În acest context, atitudinea omului față de lucruri se rezumă la hedonism și posesie. Turistul tinde către experimentarea cât mai diversă a culturilor, de obicei într-un timp relativ scurt, tinde să achiziționeze obiecte-simbol al acestor experiențe (de obicei suveniruri) și caută autenticitatea locurilor vizitate fără să renunțe la confort. Aceste condiții ale turistului contemporan determină compromisuri care au

7 Titu Popescu, *Estetica urbană*, Editura Ecou Transilvan, Cluj Napoca, 2013, p.6

8 *„Însoțitor permanent al oricărui demers artistic, având tendința de a parazita valori consacrate, kitsch-ul dă seama de degradările ireversibile ale acestora”* Teofil Mihăilescu, „Cuvânt înainte sau Etnianî Tnâvuc”, *România paralelă/The Parallel Romania*, coord. Teofil Mihăilescu, Editura Universității ”Transilvania”, Brașov, 2016, p.11

9 Matei Călinescu, *Cele 5 fețe ale modernității,* Polirom, Iași, 2005, p. 219

ca rezultat aspecte comerciale ale spațiilor urbane, dezvoltând o altă industrie pe piața internațională, pe care Abraham Moles o descrie ca „industrie caracterizată prin diversitate în uniformitate."[10]

Referitor la obiectivismul aprecierii față de kitsch, acesta înseamnă sistematizarea teoriilor la câteva caracteristici generale. În cazul lui Thomas Kulka, acestea sunt ilustrate în cele trei condiții ale kitsch-ului: „*Condiția 1* – Kitsch-ul determină obiectele sau temele supraîncărcate emoțional; *Condiția 2* – Kitsch-ul simplifică semnificativ identificarea obiectelor sau temelor abordate; *Condiția 3* – Kitsch-ul nu contribuie substanțial la îmbogățirea culturală asupra obiectelor sau temelor studiate"[11]. Aceste trei condiții împreună cu principiile și factorii identificați anterior alcătuiesc un dicționar terminologic al kitsch-ului, care ajută la înțelegerea complexității pe care o include acest "sistem" și încearcă să răspundă la întrebarea *ce este și ce nu este kitsch?*

Deși nu putem vorbi despre o definiție clară a kitsch-ului[12], totuși putem afirma că acesta, alături de alte inadvertențe urbanistice estetice, afectează într-un mod sau altul imaginea estetică urbană. Aceasta poate fi citită ca arhivă a evenimentelor sau perioadelor istorice specifice sau poate fi interpretată ca ansamblu de aparențe superficiale, care implică experiența zilnică a individului[13]. Astfel, superficialitatea mediului, care se reflectă în estetica urbană, determină, la rândul ei, identități și valori superficiale.

Pentru corectarea acestor erori estetice din spațiul urban sau, cel puțin, pentru diminuarea efectului acestora, arta din spațiul public poate fi o alternativă artistică eficientă. Susțin acest punct de vedere prin faptul că educarea gustului estetic, este factorul care joacă rolul cel mai important. Iar gustul estetic este determinat de obiceiurile apreciative față de un anumit "standard al frumuseții" și de influența elementelor decorative din spațiul urban, care constituie acea "normă estetică" a comunității (Decorațiunile sezoniere de iarnă și vară, De-

10 Abraham Moles, *Psihologia kitsch-ului*, Editura Meridiane, București, 1980

11 Thomas Kulka, *Art and Kitsch*, The Pennsylvania University Press, Pennsylvania, 1996.

12 „Nu avem o noțiune clară a kitsch-ului și probabil nu o vom avea niciodată", *Ibidem.*

13 Christiane Wagner, *Visualizations of Urban Space*, Routledge, Taylor and Francis, Oxon, 2022.

corațiunile de Paști sau Strada Umbrelelor (Fig. 6), etc.). Expunerea indivizilor dintr-o comunitate la exemple artistice de calitate[14], aflate în spațiul public, poate face diferența în aprecierea și formarea gustului estetic colectiv.

Faptul că oamenii influențează spațiul public, iar spațiul public influențează, la rândul său, comunități, determină percepția spațiului public ca pe o artă[15]. Acest tip de reciprocitate în relația spațiu public și privitor, garantează sentimentul de apartenență, dar și o interdisciplinaritate între artă și urbanism.

Problema artei din spațiul public se ascunde în complexitatea multidisciplinarității urbanistice. Faptul că nu ocupă o poziție prioritară în procesul planificării urbane și amenajarea teritorială, nu înseamnă că nu mai este actuală pentru stilul de viață contemporan. Necesitatea estetică a fost dintotdeauna parte inerentă din instinctul uman, iar individul modern nu este o excepție. Existența contemporană nu este impregnată complet de materialism[16], dimpotrivă mai mult ca niciodată, valoarea estetică este aspirația urbanității, uneori, chiar în defavoarea funcționalității spațiului. De aici se poate deduce că arta ar trebui să intervină în spațiul public „mai energic decât în orice altă epocă trecută, pentru a îndulci viața și pentru a aduce în aceasta o notă de frumusețe și echilibru în măsură să compenseze tristele consecințe ale urbanizării atotcuprinzătoare: limitări de spațiu, de lumină, de frumusețe naturală”[17].

Problema actualității valorilor artistice în contextul orașelor constă, mai degrabă, în provocările aduse de relația de interdisciplinaritate, deoarece sensul larg al multidisciplinarității presupune planificarea urbană din perspective diferite, vizând în prim stadiu analiza particularului decât a generalului, iar când etapa planificării ajunge la stadiul

14 „Expunerea ‚subiecților culturii inferioare’ la o cultură adevărată, cu condiția ca aceasta să le placă, chiar dacă nu o înțeleg în întregime, poate modifica percepția acestora asupra artei” Augustin Ioan, „Acestea nu!”, *România paralelă/The Parallel Romania*, coord. Teofil Mihăilescu, Editura Universității ”Transilvania”, Brașov, 2016, p.38

15 Camillo Sitte, *Arta construirii orașelor. Urbanismul după principiile sale artistice*, Trad. Rodica Eftenie et alii, Editura Tehnică, București, 1992

16 Gustavo Giovannoni, *Orașele vechi și noul urbanism*, trad. C. Severin, București: Gemma, 2016, p. 120

17 *Ibidem*, p. 122

practicii, multidisciplinaritatea urbanistică se transformă în interdisciplinaritate, unde interesele diferitor direcții de cercetare anterioară trebuie să se suprapună și să găsească acea cale de mijloc pentru a fi aplicată realității. Congruența multitudinii de domenii pune, evident, anumite probleme. Astfel, fiecare dintre specializările urbanistice abordează spațiul după maniere și teorii proprii.

Seria provocărilor în dialogul artă – urbanism începe cu diferențele de limbaj în abordarea spațiului, unde termenii tehnici, obiectivele practice și perspectiva funcțională a urbanismului contrazice limbajul creativ, subiectiv și expresiv al artei.[18] În acest sens, multe specializări din domeniul urbanistic opun rezistență față de integrarea artei în spațiul public, considerând că este o practică nejustificată și care nu poate fi evaluată ca utilitate urbană[19]. Problema evaluării și măsurării impactului artistic în contextul urban poate prezenta o provocare majoră, întrucât influența produselor practicii artistice sunt dificil de evaluat în termeni cuantificabili. De asemenea, și diversitatea stilistică sau conceptuală în abordarea artistică poate crea senzația unei lipse de consistență în abordările urbanistice, ceea ce poate fi percepută ca incoerență. În general, contradicțiile dintre prioritățile artistice și urbanistice conduc către un proces decizional foarte complex, care provoacă problemele de integrare și coeziune.

Acest decalaj în relația interdisciplinară dintre specialitățile economico-sociale și cele fizice din cadrul sistemului urbanistic indică problema coeziunii dintre artă și urbanism. De obicei partea estetică a spațiilor publice se limitează la arhitectura orașelor, iar acum mai nou, și la design-ul ambiental. Cu toate acestea, arta din spațiul public diferă ca semnificații prin faptul că nu înseamnă doar funcția sa decorativă, ci și comentarii sociale, politice, provocări pentru discursuri ale comunității, exprimări artistice individuale și participă semnificativ la formarea gustului estetic.

Așadar, arta urbană poate exista prin două forme: ca parte a multidisciplinarității urbanistice sau ca parte independentă, care apare ulterior ca decorație sau revitalizare a spațiilor.

---

18 *Ibidem*, p. 127

19 R. LeGates, Stout, F., *The City Reader*, 7th Edition, Routledge, Taylor and Francis, New York, 2020

În componența multidisciplinară a planificării urbanistice se pot identifica câteva forme ale artei: ca parte decorativă a proiectelor arhitecturale, ca modalitate artistică în contextul designului ambiental și ca ansamblu de principii artistice pentru planificarea și amenajarea teritorială a unei zone urbane. Comun pentru aceste aspecte este faptul că acest tip de artă urbană (componentă a sistemului urbanistic) răspunde obiectivelor practice și funcționale dictate de urbanism. Astăzi, practica artistică, aflată în strânsă relație cu practica urbanistică, este cunoscută ca design urban. Acesta a devenit popular ca strategie a urbanismului tactic (Fig. 7), unde experimentul aspectului fizic al spațiului ajută la înțelegerea necesităților actuale și poate încuraja reactualizarea valorilor urbane, prin intermediul intervențiilor artistice temporare.[20] Există din ce în ce mai multe proiecte din cadrul planificării urbane, care au obiectivul de a adapta imaginea orașului la realitatea contemporană și de a transforma orașul pentru mașini în oraș pentru oameni.

Cea de-a doua formă a artei urbane reprezintă o completare a aspectului estetic urban deja format. În acest caz se disting câteva aspecte ale artei publice determinate de obiectivele urmărite: arta cu rol decorativ (Fig. 8) și arta destinată strict revitalizării spațiilor (Fig. 9).[21] Pe lângă aceste două forme există și arta liberă din spațiul public, reprezentând expresia artistică, care poate avea un caracter efemer (Fig. 10).

Aceste aspecte au în comun semnificația lor pentru spațiul public și în comunitate și individul ca actor principal al urbanității. Valoarea elementelor artistice inserate în mediul citadin se remarcă în acea configurație culturală specifică fiecărui oraș[22], contribuind prin exprimarea socială, comentariile sociale și politice și prin provocarea discuțiilor și dezbaterilor în cadrul comunității și prin formarea ”gustului” în aprecierea estetică[23] a locuitorului de rând al orașului, care în cele din urmă se transformă în „experiență artistică colectivă”[24].

---

20 M. Lydon, A. Garcia, *Tactical Urbanism*, Island Press, 2015

21 Christiane Wagner, *Vizualization of urban space. Digital age, Aesthetics and Politics*, Routledge, Oxon, 2023

22 Marilena Preda Sânc, Ion Stendl, Lisandru Neamțu, *Arta în Spațiul Public*, Cetatea de Scaun, 2007

23 Titu Popescu, *Estetica urbană*, Editura Ecou Transilvan, Cluj Napoca, 2013

24 Marilena Preda Sânc, *op.cit.*

Diversitatea formelor de artă în spațiu public continuă să se adapteze și să vorbească despre necesitățile actuale ale unei comunități. În acest sens, arta ca formă de activism este încă un exemplu relevant, care participă activ în exprimarea comunității prin comentariile politice sau sociale, provocând discuții, dezbateri, soluționând anumite probleme ale spațiului public sau doar indicând către erorile din sistemul urbanistic (precum practica artistică a lui Richard Ankrom[25]).

Astfel, potențialul artistic referitor la soluționarea problematicilor de ordin urban se manifestă prin rolurile prezentate mai sus. Arta cu scop de revitalizare a spațiilor, arta ca parte a urbanismului tactic, „arta-camuflaj", arta care corectează erorile urbanismului, arta ca decorație, vexilologia, arta ca expresie artistică independentă, toate aceste forme se disting prin tipul de comentarii sociale și discursuri provocatoare pe care le afișează, însă le rămâne comun faptul că toate reprezintă experiență artistică colectivă.

În acest mod, produsul artistic în contextul urban poate diminua efectul inadvertențelor urbane, poate schimba percepția spațiului și poate determina sentimentul de apartenență, de valori culturale cu care se asociază locuitorul orașului, prin care își poate asigura formarea calitativă a experienței constante de "educare a gustului" estetic[26]. Însă majoritatea spațiilor urbane contemporane sunt lipsite de acest avantaj cultural, fie din cauza globalizării, fie din cauza desconsiderării impactului artistic, fie din inerția percepției unui spațiu strict funcțional. Cauza acestui dezacord este în mare parte, lipsa coeziunii de calitate dintre artă și urbanism. Lipsa conexiunii între cele două rezultă în eclectismul urban la care suntem martori astăzi, în kitsch-ul urban, în deteriorarea valorii de urbanitate, după sensul său clasic.

Urbanitatea contemporană necesită o reformulare a valorilor, întrucât prevede noi perspective asupra realității, mai ales prin intermediul tehnologizării, care influențează semnificativ "formalismul estetic". Reactualizarea percepției asupra urbanității se referă direct la coeziunea dintre artă și urbanism, deoarece nu putem ignora faptul că pe lângă materialismul noii civilizații, apetitul pentru cultură și estetic

25 Roman Mars, Kurt Kohlstedt, The 99% Invisible City, HarperCollins, New York, 2020

26 Titu Popescu, *op. cit.*

a urmat aceeași ascensiune în valorile urbane, doar că aceasta a fost și rămâne influențată de fenomenul globalizării. Compromisul dintre funcționalitatea spațiilor urbane și estetica urbană se poate realiza conștient și fără riscul devierii către kitsch, prin intermediul coeziunii dintre urbanism și artă.

În acest context coeziunea estetică se referă la integrarea elementelor urbane (străzi, parcuri, zone comerciale, clădiri, etc) într-o formulă estetică unitară, oferind o experiență autentică, deoarece coeziunea calitativă dintre artă și urbanism contribuie în primul rând la identitatea și caracterul particular al unui oraș sau a unei zone dintr-un oraș. Deoarece mediul urban nu este un act finit, transformarea sa permanentă presupune eforturi de adaptare a noilor inserții fie acestea clădiri noi, fie servicii tehnologizate sau proiecte de reabilitare a spațiilor, toate trebuie să urmărească principiul adaptării la tradiția și identitatea spațiului. Perspectiva artistică este prima direcție pe care decizia urbanistică trebuie să o ia în calcul.

Soluțiile creative au potențialul de a oferi personalitate spațiului, de a umaniza spațiul de a inspira alte decizii de reabilitare sau amenajare a spațiului. Însă pentru ca asemenea practici să devină mai vizibile, este nevoie să se promoveze integrarea coezivă și eficientă dintre urbanism și artă. Devine imperativă colaborarea dintre artiști și planificatorii urbani, pentru a se promova și valorile estetice ale spațiului pe lângă cele funcționale. Această abordare holistică ar însemna conștientizarea avantajelor atât pentru viața socială cât și pentru cea economică din cadrul unui oraș.

Bibliografie

Călinescu, Matei*, Cele 5 fețe ale modernității,* Polirom, Iași, 2005

Giovannoni, Gustavo, *Oraşele vechi şi noul urbanism*, trad. C. Severin, București: Gemma, 2016

Ioan, Augustin, Mihaela Gheorghe, Horia Mihail, Gabriel Bebeșelea, Cristian Muntean, Onelia Pescariu, Marius Cisar, *România paralelă/The parallel Romania*, coord. Teofil Mihăilescu, Editura Universității ”Transilvania”, Brașov, 2016

LeGates, Richard, Frederic Stout, *The City Reader*, 7th Edition, Routledge, Taylor and Francis, New York, 2020

Lydon, Mike, Anthony Garcia, *Tactical Urbanism*, Island Press, 2015

Mars, Roman, Kohlstedt Kurt, The 99% Invisible City, HarperCollins, New York, 2020

Moles, Abraham, *Psihologia kitsch-ului*, Editura Meridine, București

Mumford, Lewis, *What is a city?: Architectural Record (1937),* 5th Edition, Routledge, 2011
Herman, Istvan, *Kitsch-ul, fenomen al pseudoartei*, Editura Politică, București, 1973
Kulka, Thomas, *Art and Kitsch*, The Pennsylvania University Press, University Park, Pennsylvania, 1996
Popescu, Titu, *Estetica urbană*, Editura Ecou Transilvan, Cluj Napoca, 2013
Preda Sânc, Marilena, Ion Stendl, Lisandru Neamțu, *Arta în Spațiul Public*, Cetatea de Scaun, 2007
Sitte, Camillo, *Arta construirii orașelor. Urbanismul după principiile sale artistice*, Trad. Rodica Eftenie et alii, Editura Tehnică, București, 1992
Wagner, Christiane, *Visualizations of Urban Space*, Routledge, Taylor and Francis, Oxon, 2022

Listă ilustrațiilor

Fig.1 Diagrama generală a urbanizării estimate până în 2023
Sursa: https://ourworldindata.org/urbanization/
Fig.2 Diagrama populației în mediul urban și rural, Uniunea Europeană 1960-2021
Sursa: https://ourworldindata.org/urbanization/
Fig.3 Turnul negru (Tour Noire), Bruxelles, Belgia
Sursa: https://citygomaps.blogspot.com/our-noire-brussels-belgium.html
Fig.4 Mobilier urban care duce în derizoriu valorile naționale
Fig.5 Turnul Eiffel din Slobozia, România, 1996
Sursa: https://actualitate.net/a/turnul-eiffel-din-slobozia
Fig.6 Decorație sezonieră, Strada umbrelelor, Istanbul
Sursa: https://www.european-umbrellas.com/
Fig.7 Piazza Apperte Project, Spoleto-Venini, Milano, Italia, 2018
Sursa: https://globaldesigningcities.org/update/piazze_aperte_report-en/
Fig.8 Monkeybird, *Mymesis, ființe și locuri*, Decorație murală, Burgos, Spania, 2021
Sursa: https://streetartcities.com/cities/burgos/markers/
Fig.9 VHILS, Predominate, Decorație Murală, Lisabona, Portugalia, 2014
Sursa: https://streetartnews.net/html
Fig.10 Optical animal, *Projection Napping,* Proiecții video, New York City, 2016
Sursa: https://www.m.opticalanimal.com/Projection-Napping/

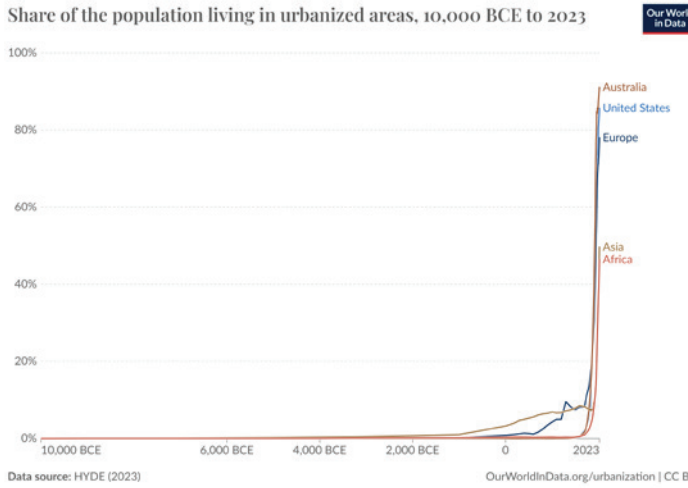

Share of the population living in urbanized areas, 10,000 BCE to 2023
Our World in Data
100%
80%
60%
40%
20%
0%
10,000 BCE
6,000 BCE
4,000 BCE
2,000 BCE
0
2023
Australia
United States
Europe
Asia
Africa
Data source: HYDE (2023)
OurWorldInData.org/urbanization | CC BY

Fig. 1

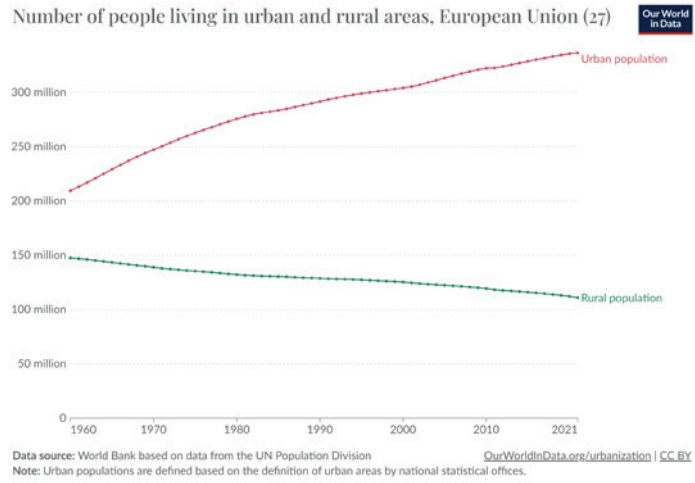

Number of people living in urban and rural areas, European Union (27)
Our World in Data
300 million
250 million
200 million
150 million
100 million
50 million
0
1960
1970
1980
1990
2000
2010
2021
Urban population
Rural population
Data source: World Bank based on data from the UN Population Division
OurWorldInData.org/urbanization | CC BY
Note: Urban populations are defined based on the definition of urban areas by national statistical offices.

Fig. 2



Fig. 3



Fig. 4



Fig. 5



Fig. 6



Fig. 7



Fig. 8



Fig. 9



Fig. 10

EXPERTIZAREA PICTURILOR MURALE INTERIOARE PROPUSE SPRE ÎNLOCUIRE CU PICTURĂ MURALĂ NOUĂ

EXPERTISE OF INTERIOR MURAL PAINTINGS PROPOSED FOR REPLACEMENT WITH NEW MURAL PAINTINGS

Lăcrămioara Ioniceanu (Anton)
doctorandă la Universitatea Națională de Artă, București
antonlacramioara@yahoo.com

ABSTRACT

The issue of evaluating a painting from historical, artistic, and technical perspectives, as well as the delicate task of deciding whether to preserve or remove an existing mural, is at the core of my study entitled "Expertise of Interior Mural Paintings Proposed for Replacement with New Mural Paintings". This concern arises in the context of increasingly frequent situations in which architecturally valuable places of worship are adorned with paintings that, on occasion, do not meet the necessary criteria to justify the complex and, not least, costly operations of conservation and restoration.

The preparation of scientific documentation for the assessment of mural paintings is a complex undertaking. Through appropriate research methods, it is possible to determine whether the existing mural painting has historical, technical, artistic, and aesthetic value. Based on these criteria, conservation and restoration measures are proposed for valuable paintings. Conversely, if the lack of these three values (historical, aesthetic, artistic) is demonstrated and no other layers of painting worthy of conservation are identified beneath the visible layer, the mural can be removed. It is recommended that a new mural be created that is technically and stylistically appropriate and in harmony with the architecture of the place of worship.

Keywords: *conservation, expertise, monument, mural painting, restoration*

Pictura murală, așa cum arată și numele, vine să decoreze zidurile unor clădiri, iar la noi în țară se poate vorbi cu preponderență despre pictura murală realizată în principal în tehnica *al fresco* la bisericile

monument istoric și mai puțin în cazul clădirilor laice.

În cazul bisericilor, ea îndeplinește un rol foarte important. Semnificația picturii murale bisericești este în primul rând una teologică, iar rolul ei este unul pedagogic și de mediere a rugăciunii[1]. În același timp, pictura este și purtătoarea unor semnificații de ordin social, politic și cultural, care sunt relevante cu privire la ctitorii și comunitatea mai largă sau mai restrânsă, din jurul bisericii.

Posibilitatea de a înțelege pictura murală ca valoare estetică și istorică depinde în cea mai mare parte de starea de conservare în care aceasta se află și de modul de interpretare a modificărilor pe care timpul și intervențiile umane i le-au pricinuit. Astfel, consistența fizică a operei trebuie să aibă prioritate, ea reprezentând locul manifestării imaginii, care asigură transmiterea imaginii în viitor garantându-i astfel receptarea în conștiința umană[2].

Sistemul de expertiză a operelor de artă sau a bunurilor de patrimoniu cultural cuprinde coroborarea între două sisteme expert: expertiza artistică și expertiza tehnică. La acestea, pentru expertizarea bunurilor eclesiale, se adaugă și expertiza teologică. Acestea, utilizează împreună și elemente de analiză comparativă.

După cum se știe, dosarul de conservare-restaurare al unui bun de patrimoniu cultural cuprinde documentele scrise, fotografiate și desenate, iar examinările și analizele fizico-chimice fac obiectul unei înregistrări (fotografică, radiografică, spectrală, etc.) care alături de alte reprezentări grafice formează ansamblul de date experimentale privind compoziția, caracteristicile mecanice și fizico-structurale, din care se formează bazele de informații pentru autentificarea, determinarea stării de conservare precum și pentru stabilirea materialelor și tehnicilor corespunzătoare de intervenție[3].

În ceea ce privește expertiza tehnică, metodele de analiză fizi-

1 Elena Dana Prioteasa, „Enciclopedia imaginarilor din România", *Vol. IV - Imaginar religios*, coord. Ioan Chirilă, Iași, Editura Polirom, 2020, p. 129.

2 Cesare Brandi, „Conceptul de restaurare", *Teoria del restauro*, Giulio Einaudi Editore s.p.a. Torino 1977, traducere de Ruxandra Balaci, *Teoria Restaurării,* Editura Meridiane, București 1996, p. 37.

3 I. Sandu, Irina Crina Anca Sandu, Antonia Van Saanen, *Expertiza științifică a operelor de artă, vol. 1, Autentificarea, stabilirea paternității și evaluarea patrimonială,* Editura Universității „Al. I. Cuza", Iași, 1998, p. 7.

co-chimice și biologice folosite la datarea bunurilor de patrimoniu, necesită o atenție deosebită, deoarece datarea reprezintă un reper esențial în procedura de autentificare, evaluare, stabilire a paternității, dar și pentru stabilirea protocolului de intervenție corespunzător.

Simultan cu efectuarea investigațiilor tehnice implicate în evaluarea și autentificarea unei opere de artă, se realizează permanent expertiza artistică ce este întocmită de către istoricul de artă. Acesta realizează într-o etapă preliminară analiza documentară în care efectuează un studiu asupra datelor de arhivă precum și observații directe asupra bunurilor de patrimoniu. Este analizată tehnica artistică, tehnologiile de punere în operă, datele legate de dimensiuni și formă precum și relația dintre acestea. Este analizat tipul lucrării, genul, curentul și epoca din care face parte, stilul, formația, școala sau atelierul de care aparține. Se analizează, de asemenea, din punct de vedere cromatic și se studiază tipologia personajelor (expresivitate, vestimentație, etc.).

Se studiază canonicitatea programului iconografic, normele după care se pictează un lăcaș de cult, modul în care trebuie să fie executată această pictură fiind date de *Erminiile de pictură bizantină*, care reprezintă o sinteză a tradiției iconografice eclesiale, ca bază pentru unitatea liturgică între generații și spații geografice diferite, în care se află comunități creștine ortodoxe[4]. Este analizată corectitudinea reprezentării de tip bizantin atât în cazul portretelor a căror înfățișare trebuie să reflecte natura spirituală, a redării veșmintelor personajelor sfinte unde, reprezentarea acestora, nefiind de tip naturalist, se realizează prin forme geometrice: triunghiuri, dreptunghiuri, ovaluri, linii paralele. De asemenea, în cazul compozițiilor picturii murale bizantine se analizează modul de redare a peisajelor. Acestea, spre deosebire de cele de natură realistă care utilizează perspectiva naturală, evită în mod deliberat utilizarea sistematică a principiului perspectivei naturale[5].

Studiul de față prezintă activitatea de cercetare și investigare a picturilor murale din interiorul Bisericii cu Hramul *Sfânta Treime* din satul Izvoarele, județul Olt, realizată în vederea întocmirii documentației

4 ***, *Regulamentul pentru organizarea și funcționarea Comisiei de Pictură Bisericească a Patriarhiei Române,* Editura Institutului Biblic și de Misiune Ortodoxă, București 2013, p. 11.

5 Constantine Cavarnos, *Ghid de iconografie bizantină,* traducere de Anca Popescu, Editura Sophia, București 2005, p. 21.

de expertizare a picturii murale interioare, și a proiectului de conservare-restaurare, de identificare a zonelor de pictură originală și stabilirea etapelor de urmat pentru restaurarea picturii murale interioare originale, precum și a determinării deciziilor ce vor fi luate în legătură cu pictura adăugată ulterior[6].

S-au efectuat cercetări și investigații în toate compartimentele bisericii folosindu-se de lumini puternice și dirijate ce au pus în evidență starea de conservare a peliculei de culoare, a stratului pictural și a suportului, și intervențiile anterioare (reparații mortare, repictări, vernisări).

Asupra monumentului s-au efectuat cercetări și investigații complexe, teste de curățare și sondaje stratigrafice, propunându-se etape de lucrări de conservare – restaurare pictură.

Biserica Sfânta Treime din satul Izvoarele, comuna Izvoarele, județul Olt este monument istoric, o construcție de categoria a I-a, COD LMI OT-ll-m-B-08929, având o suprafața estimativă de pictură interioară de 468 mp.

A fost construită din iunie 1871 15 până în 15 octombrie 1872. Vechiului hram i s-a mai adăugat și hramul Sf. Arhangheli Mihail și Gavriil. Biserica e construită în mare parte cu cărămida vechii biserici demolate, care se află lângă actuala biserică (Fig. 1).

Ctitorul principal este Mihalache Izvoranu a cărui reprezentare se regăsește pe zidul de la intrarea în biserica, la dreapta, fiind pictat ținut de braț de nepotul sau Mișu Izvoranu, înveșmântați în costume vechi, de epocă (Fig. 2).

De plan triconc, biserica are structura de rezistență din cărămidă, fundația din cărămidă, planșeul și bolții din lemn, aceștia fiind tencuiți în sistemul paiantă, acoperișul este de tip șarpantă de lemn, iar învelitoarea din tablă. Pridvorul actual este adăugat mai târziu, dat fiind faptul că cel vechi devenise neîncăpător. Peste acela este înălțată turla de lemn, de formă octogonală atât la interior cât și la exterior, acoperită cu tablă.

Pictura murală interioară de la biserica Sfânta Treime este realizată în două etape. Astfel, în urma cercetărilor preliminare efectuate, s-au

6 Proiectul a fost realizat în colaborare cu expertul restaurator Ioan Darida si restauratorul Dorin Grecu.

descoperit două straturi de pictură murală, ambele realizate în tehnica *secco* în ulei. După realizarea cercetărilor stratigrafice s-a identificat pictura veche în absida altarului precum și în zona pereților de vest ai pronaosului.

Așa cum reiese din vechea pisanie, acoperită de pictorul Guriță, dar transcrisă anterior în proiectul de pictură nouă, murala originală și catapeteasma au fost executate de maestrul Belizarie Paraschivescu[7].

În momentul repictării, pictura veche a fost îndepărtată cu excepția tablourilor votive și a absidei altarului, pe această zonă suprapunându-se noua pictură.

Suportul pentru pictură a fost realizat din var și nisip cu o granulație mare fără să fie acoperit. Suprafața fiind foarte rugoasă, chiar improprie picturii, supradimensionează ideea de pictură neîngrijită, fiind aproape imposibilă execuția detaliilor în întregul câmp pictural (Fig. 3). Această suprafață nu permite trasarea blocurilor precise. De aceea, luminile sunt puse accidental, dezordonat, lipsind uneori logica ce ar trebui să redea volumetria veșmintelor și chipurilor.

Stratul pictural de la 1985, așa cum reiese din analizele fizico-chimice, este format dintr-una sau mai multe pelicule de culoare suprapuse, formate în general din oxizi de slabă calitate. Aceste culori au fost sărăcite în liant datorită absorbției zidului, ele căpătând un aspect lipsit de prospețime. Lipsa utilizării unor culori de calitate se simte pe suprafețe întinse, creându-se anumite desprinderi și exfolieri.

Aspectul estetic al picturii realizate în anul 1985 este îndoielnic, ba chiar grotesc pe alocuri, acest lucru datorându-se imposibilității de a picta anumite detalii fine pe o suprafață nefinisată și foarte rugoasă. Pe de altă parte se observă lesne aspectul neîngrijit al picturii începând de la desenul și proporțiile personajelor, așezarea cutelor și blicurilor pe veșminte, fiind aruncate întâmplător, fără a urma o logică estetică. Desenul sfinților este deformat, lipsit de proporții, prezentând stângăcii în redarea anatomiei (Fig. 4). Cromatica este agresivă, utilizând foarte multe culori în stare pură. Egalitățile cromatice și valorice prezente pe întreaga suprafață fragmentează pictura care devine obositoare (Fig.

7 Belizarie Paraschivescu (1847- 1901), adept al stilului neobizantin a pictat numeroase lăcașuri de cult și a fost considerat un maestru al picturii bisericești, https://www.argesexpres.ro/index.php/cultura/13833-belizarie-o-dinastie-de-pictori-argeseni, accesat la data de : (25.05.2024)

5). Chipurile sfinților sunt modelate neglijent, cu tonuri agresive, determinând o expresie nepotrivită pentru pictura religioasă (Fig. 6).

Metodele științifice de analiză și examinare se grupează în:

Metode nedestructive - care au rolul de a evidenția starea de conservare a suprafețelor;

Metode distructive - care solicită prelevări și prelucrări de probe sub formă de micro-eșantioane. Acestea sunt prelevate de regulă din diversele straturi componente (strat suport, tencuială, pictural, de verni, etc.).

În ceea ce privește starea de conservare, arhitectura bisericii se află într-o stare bună, permițând desfășurarea lucrărilor de conservare - restaurare a picturii murale interioare.

În urma cercetării suprafeței murale s-a observat că stratul de *arriccio* face priză relativă atât cu zidăria cât și cu stratul de preparație, prezentând desprinderi și burdușeli pe suprafețe considerabile.

Pictura murală prezintă, la diferite niveluri de intensitate și întindere, degradări de natură fizică și chimică sau combinate, determinate de structura materialelor, de condițiile de microclimat și de gradul de afectare a monumentului din cauza activității umane. În general, acțiunile de deteriorare au un grad mare de inter-dependență, prezenta uneia consemnând apariția unui lanț întreg de alte procese. Lacunele sunt prezente pe suprafețe destul de mari, atât în pronaos, naos cât și în altar, și au diferite profunzimi. De asemenea, suprafața picturii este acoperită de un strat dens, relativ uniform, de fum cu depuneri, mai accentuat în zonele superioare. Pe zone destul de extinse sunt prezente exfolieri, ridicături și gonflări, apărute ca urmare a pierderii aderenței stratului pictural de suport.

În vederea întocmirii proiectului de conservare-restaurare, cercetarea s-a realizat *in situ*, cuprinzând întreaga desfășurare a compartimentelor arhitecturale ale monumentului. Au fost realizate teste de curățare (Fig. 7). De asemenea, prelevarea pentru analize fizico-chimice[8] (Fig. 8) s-a realizat pe eșantioane de pigmenți de cromatică diferiți din toate cele trei compartimente ale monumentului.

8 Analizele fizico-chimice XRF ale pigmenților prelevate din biserică, analizele de microscopie electronică de baleiaj cuplată cu spectrometrie de radiații X cu dispersie după energie (SEM-EDS) au fost realizate la Centrul Regional de Cercetare - Dezvoltare pentru Material) în laboratorul Materiale Avansate Microscopie Electronică din cadrul Universității din Pitești.

S-au ales zone în mod special, situate pe registre repartizate diferențiat la înălțimi graduale, pe cât posibil în această etapă fată de sol, în naos, pronaos și altar. Au fost efectuate diferite tipuri de sondaje pentru determinarea zonelor ce prezintă pictura originală și starea ei de conservare, prezența repictărilor și posibilitatea de îndepărtare a lor (Fig. 9).

În urma expertizării picturii murale interioare existente de la Biserica cu Hramul Sfânta Treime din satul Izvoarele, jud. Olt, a testelor stratigrafice și a documentației întocmite de o echipă de specialiști restauratori, s-a constatat că: „în afară de altar și de zona din pronaos destinată tablourilor ctitorilor, nu mai există pictura originală realizată de Belizarie Paraschivescu, decât puncte și pete mici de culoare rămase în urma unei curățiri agresive pregătitoare pentru pictura din 1985…”[9]

De asemenea, în documentația amintită s-a constatat că pictura murală realizată în 1985 de pictorul Guriță este de calitate slabă și s-a cerut îndepărtarea picturii murale realizată în anul 1985, pentru a se realiza o pictură nouă, cu calități mai bune atât stilistice, cât și din punct de vedere tehnic.

În acest sens am propus un program iconografic[10] (Fig. 10) corespunzător spațiilor arhitecturale existente, care să completeze iconografic pictura murală originală existentă în altar și pronaos.

Având în vedere că pictura murală originală de la Biserica Sfânta Treime din Izvoarele, Olt a fost executată în tehnica ulei, am recomandat ca noua pictură să se execute în tehnica *a secco*, pentru a se încadra stilistic în conceptul original, reîntregind unitatea cu suprafețele ce vor rămâne din pictura veche (altarul și ctitorii).

9 Coord. expert restaurator Ioan Darida, restaurator Dorin Grecu - Proiect tehnic de intervenție, conservare - restaurare asupra picturii murale interioare și catapetesmei în tehnica ulei, Biserica cu Hramul Sfânta Treime, Parohia Izvoarele, jud. Olt, 2020, p. 89

10 Schițele care cuprind propunerile pentru un nou program iconografic sunt realizate în program AUTOCAD.

Bibliografie

Brandi, Cesare, *Teoria Restaurării*, Ruxandra Balaci (trad.), Meridiane, București, 1996

Brandi, Cesare, *Teoria generală a criticii*, Mihail B. Constantin (trad.), Editura Univers, 1985

Cavarnos, Constantine, *Ghid de iconografie bizantină,* traducere de Anca Popescu, Editura Sophia, București, 2005.

Constantinescu, Grigore, „Belizarie - o ‚dinastie' de pictori argeșeni", https://www.argesexpres.ro/index.php/cultura/13833-belizarie-o-dinastie-de-pictoriargeseni, accesat la data de: 25.05.2024

Philippot, Paul, Mora Laura, Mora Paolo, *Conservarea picturilor murale*, Editura Meridiane, 1986

Prioteasa, Elena Dana, „Enciclopedia imaginariilor din România", *Vol IV - Imaginar religios,* coord. Ioan Chirilă, Iași, Editura Polirom, 2020

*****, Regulamentul pentru organizarea și funcționarea Comisiei de Pictură Bisericească a Patriarhiei Române,* Editura Institutului Biblic și de Misiune Ortodoxă, București 2013

Sandu, I. Sandu, Irina Crina Anca, Van Saanen, Antonia, *Expertiza științifică a operelor de artă, vol. 1,Autentificarea, stabilirea paternității și evaluarea patrimonială,* Editura Universității „Al. I. Cuza", Iași, 1998

Lista ilustrațiilor

Fig. 1 Biserica Sfânta Treime, sat Izvoarele, jud. Olt - foto exterior

Fig. 2 Ctitorii Bisericii, Mihalache Izvoranu și Mișu Izvoranu- pictură murală originală aflată pe peretele de vest al pronaosului Bisericii

Fig. 3 Analiză la microscop pentru a evidenția suprafața rugoasă a stratului pictural

Fig. 4 Foto interior sfinți în mărime naturală, imagine ce relevă desenul și proporțiile de slabă calitate a picturii realizate în 1985

Fig. 5 Imagine de ansamblu a picturii realizate in 1985 de către pictorul D. Guriță

Fig. 6 Portrete ale sfinților realizate necorespunzător de către pictorul D. Guriță în anul 1985

Fig. 7 Test de curățare

Fig. 8 Analiză chimică a unui pigment

Fig. 9 Sondaj stratigrafic

Fig. 10 Releveu cu propunere program iconografic pentru pictură nouă



Fig. 1



Fig. 2

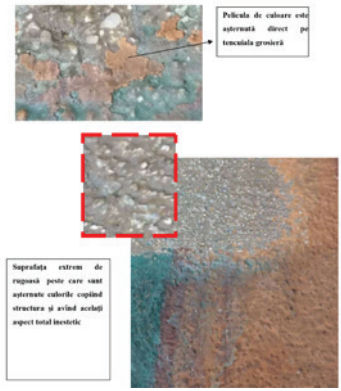


Fig. 3



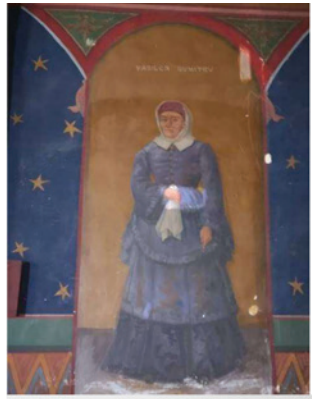
Fig. 4

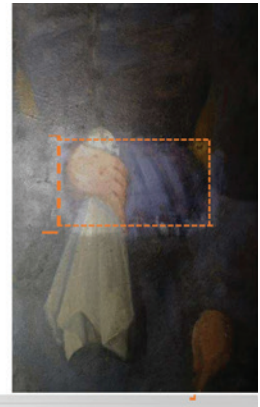


Fig. 5



Fig. 6





Test de curăţare

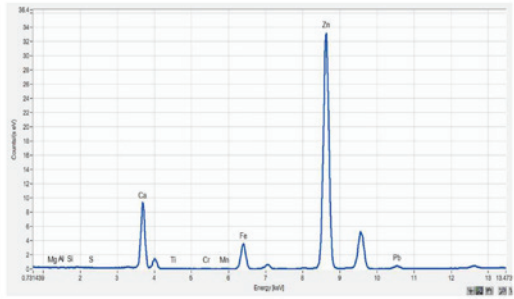
Zona de intervenţie: pronaos ,sud

Obiectiv: Curăţarea depunerilor şi a repictărilor. Dimensiunile probei: 20/ 10 cm

Fig. 7

BISERICA IZVOARELE

Vesmant ocru-Sf.Laurentiu -Altar S R3917



COMPOZITIE CHIMICA%

MgO		1,94
Al2O3		0,74
SiO2		0,98
S		0,52
CaO		27,14
Ti		0,05
Cr		
Mn	0,02	
Fe	1,07	
Zn	2,15	
Sn	0,01	
Pb	0,03	

REZULTAT : Ocru galben de fier cu alb de zinc.

Fig. 8

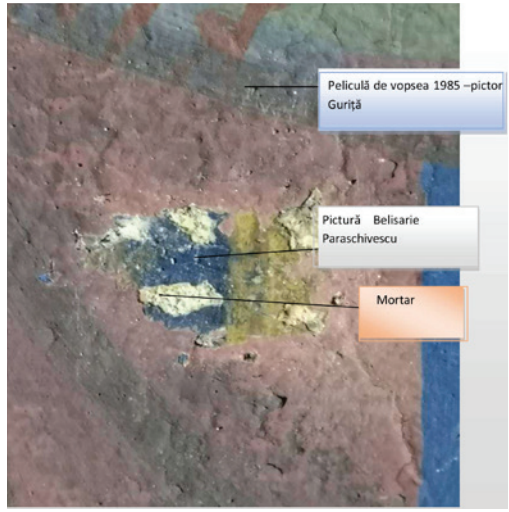

Peliculă de vopsea 1985 –pictor Guriță
Pictură Belisarie Paraschivescu
Mortar

Fig. 9

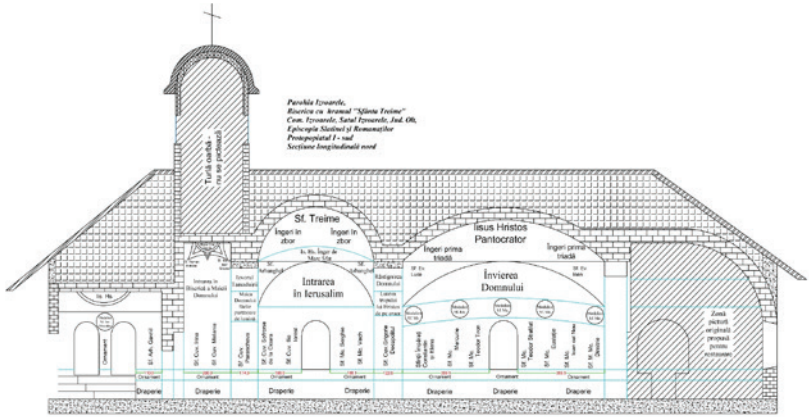

Parohia Izvoarele,
Biserica cu hramul "Sfânta Treime"
Com. Izvoarele, Satul Izvoarele, Jud. Olt,
Episcopia Slatinei și Romanaților
Protopopiatul I - sud
Secțiune longitudinală nord
Turlă sudică (nu se păstrează)
Sf. Treime
Îngeri în zbor
Intrarea în Ierusalim
Iisus Hristos Pantocrator
Îngeri prima triadă
Învierea Domnului
Ornament
Draperie

Fig. 10

SOMATIC COMPOSITION AND EMBODIED FILMMAKING – CASE STUDY OF A CREATIVE LAB

Jobbágy Bernadett
PhD candidate, Hungarian University of Fine Arts, Budapest,
bernadett.jobbagy@gmail.com

ABSTRACT

How do we film from the body, and how do we embody (moving) images? How do we film, when we invite a somatic approach into filmmaking? How do we exist and act in the continuously unfolding present tense experiencing of space, of body awareness, and of kinaesthetic affect? What do we film, when we film bodies in motion or in stillness? How can we transmit the quality of space around and within the body?

Among others, these questions were the starting point of the Somatic Composition and Embodied Film Lab in Tallinn, which I facilitated in March 2024, in partnership with Somaatikum, center for Body Mind Centering® education (Estonia), SZOME Association for Somatic Education and Movement (Hungary), and TantsuRUUM (Estonia). The workshop and lab aimed to directly apply somatic practice – in this case, Body-Mind Centering® – to the creative process, to inform and generate both the movement, dance practice, and the filmmaking practice. Within this one week, we split into our somatic selves, filmed, and edited works from that place and also held a public screening followed by a roundtable discussion. The case study examines the dance and somatic practice that lay behind these moving image-works, the working method, and the way of participation and facilitation in dialogue with each other. It includes reflection on the process and the works created along this process. This text, also my presentation at the Symposium, is an excerpt of a more detailed review of the Tallinn experiment and experiences.

Keywords: *body, camera, embodied film, lab, somatic practice*

Introduction

My research is entitled *Moving Image and the Somatic Self – embodiment processes as creator, performer and spectator, at the intersection of A moving image and performing art.* Within the frame of this research, I'm studying the somatic potential of filmmaking and the embeddedness of moving images. I'm interested in the kinetic and multisensorial affect instead of focusing only on the visual perception. In my methodology, I focus on how the somatic practices feed into the artistic creation: the ways in which body consciousness informs the creation (creator and process), and also how we can start a 'dialogue' with the beholder primarily through body resonance. I study the relationship between touch, perception of movement and vision; non-narrative ways of filmmaking – mainly through theoretical and experimental investigations of *choreographic moving images* (– Szűcs, 2016) and somatic practices. My research is therefore not only focused on the theoretical background of the embodiment paradigm but also on the understanding of film practices and body (somatic) experiences as personal and collective experiences. Along this practice-based research path, in March 2024, I held a workshop and Lab in Tallinn, with the title: *Somatic Composition and Embodied Filmmaking.*

Soma, Somatics, and My Somatic Inquiry in Filmmaking

Besides my education and degree as a Landscape Architect, I am an experienced dancer, choreographer, and filmmaker. My movement background is rooted in contemporary dance and improvisation, and also somatic techniques or so to say: *somatics*. The word *'somatics'* was coined by Thomas Hannah in the 1970s to describe and unify those many approaches and techniques which were already developing at that time, emerging from the potential of deeply listening to one's body. *"Somatic inquiry was buoyed by this growth of existentialism and phenomenology as well as through dance and expressionism. [...] From the unique experiences of exploratory individuals across the globe, fresh approaches to bodily care and education emerged"* (– Eddy, 2009, 6) and through these, educators and practitioners[1] gained a deeper awareness of 'the self

1 When I say practitioner, here, I mean all individuals and groups who have practiced (and who are practicing) this way of listening to the body, and acting from within.

that moves'[2] which we can feel from inside.

Instead of the Cartesian dualism of the mind and the body, somatics has a holistic understanding of the self and values the personal bodily experience. Somatic pioneers and philosophers started to acknowledge and value the wisdom of the body and listen to its intelligence. In this understanding, the mind is embedded in the body, and even further, the body, its structures, or even each cell has a mind of its own, or rather its own intelligence. Because of the shift in paradigm, the word 'body' was no longer an exact formulation of what they were trying to express, because of its connotations. The Greek word σῶμα – sōma, or with simplified transliteration: soma, points to the living body, which became a keyword in phenomenology and also in those mind-body techniques that we refer to as somatics. Within this branch of techniques, I'm studying and practicing Body-Mind Centering®, which is an experiential anatomy approach, and I also practice Tai Chi and QiGong. But there are many other somatic techniques and approaches, such as the Alexander Technique, Feldenkrais Method®, Skinner Releasing Technique (SRT), and so on.

My research questions emerged from this somatic inquiry and practice. *How to film from the body and how do we embody moving images? How do we film when we invite a somatic approach into filmmaking?* It can be applied quite directly, or in a more subtle way. *How do we exist and act while experiencing the continuously unfolding present tense of space (Morris, 1995)*[3]*, of body awareness and of kinaesthetic*

In the context of Body-Mind Centering® education, the somatic approach developed by Bonnie Bainbridge Cohen and her students, 'Practitioner' is a certification level. Other certification levels include SME (Somatic Movement Educator), IDME (Infant Developmental Movement Education), Yoga Immersion Series, etc.

2 In the publication of Martha Eddy, *A Brief History of Somatic Practices and Dance*: Historical Development of The Field of Somatic Education and Its Relationship to Dance, she uses the expression 'the self that moves', and refers to a college course, entitled 'The Self that Moves' that she took in 1974 with Bartenieff trained movement analysts Tara Stepenberg and Diana Levy.

3 I'm using here the title of the publication of Robert Morris, *The Present Tense of Space*, published in Continuous Project Altered Daily: The Writings of Robert Morris; The MIT Press; 1995. By using this wording in my text, I am not only referring to the text of Robert Morris but also to my thinking about the embodiment process of space, which was elaborated in more detail in my publication entitled

affect? What do we film, when we film bodies in motion, or in stillness? And how can we transmit the quantity of space around and also within the body? My embodiment of structure and space[4] lies there in every practice and creative act I do or offer.

The structure of the Lab

[The] "point of view — that one might possibly formulate a perception "more objectively" by excluding from consideration the apparatus delivering the perception — is false. By comparison, it would be the same as regarding the coloured edges which an old, nonachromatic lens allows to appear around all contours to be characteristic of the observed object and not characteristic of the lens of the telescope or microscope being used." (- Konrad Lorenz, 1983, 74)

This quote by Konrad Lorenz has been haunting me and resonating with my thoughts for nearly two decades. The example of chromatic aberration, as it beautifully shows how *the apparatus delivering the perception* is affecting the perception itself, became important to me. Similarly, the way we frame a situation, and how we provide the circumstances for a process to unfold will affect what will emerge. Therefore, the structure – or the frame – of the lab is the base for the experiment to occur: it defines the outlines for the process and while affording the space for the experiences to unfold, also cuts things out.

In this case, the *Somatic Composition and Embodied Film* workshop and lab was a 5-day experiment in March 2024, preceded by two days of preparation on-site, and of course many days of preparation online, and it was followed by a public sharing in form of a screening and roundtable discussion on the 6th day. The days of on-site preparation provided not only the possibility to meet and talk with my col-

---

Embodying Space – the inside and the outside of soma in a creative process (2024); PAH/P'Arts'Hum (Papers in Arts and Humanities) academic journal

4 We can embody anatomical and also social structures and space as well. The first few sentences of Bonnie Bainbridge Cohen in the interview on the Embryological Embodiment of Space, entitled *'The Place of Space'* in the book *Sensing, Feeling and Action* (2012) are: *"I'm very interested in embryological development because it is the embodiment of space versus the embodiment of structure. […] The first embodiment, before we embody structure, is that we embody empty space. But we don't just inhibit space; we create space." (Bainbridge Cohen, 2012, 163)*

leagues in person and get in tune with each other and work, but also gave us the chance to know a new city and settle in a temporary place. This gave me a sense of being grounded and the feeling of safety, which was a good starting base for the week. It was essential to have Joanna Kalm (Doctoral Student at Estonian Academy of Arts), and Mari Mägi (Body-Mind Centering® teacher, director of Somaatikum) as locals being part of the organizing team. The participants of the workshop arrived from different fields and with various backgrounds such as visual arts, media studies, dance, philosophy, anthropology, dance-film making, somatics, or dance and movement therapy.

The workshop itself was a 5-days process, with 5 hours spent together each day, from 10:00 to 15:00, which we spent mainly in a dance studio at TantsuRUUM and in its surroundings. We started each day with a 90-minute somatic class, based on the Body-Mind Centering® approach. After the class we had a break, and then 3 hours in the afternoon for a more laboratory-like filmmaking session. Mari and I were switching roles, leading the morning classes. This way, both of us could also experience being 'only' a participant, which, in general, is very nourishing. During the last 2-3 afternoons we filmed and edited – within and beyond our given frames –, and finally, on the 6th day we shared our pearls, the finished projects, and also the insights of the process.[5]

Somatic Morning Classes

"I really appreciate the morning practices we did. I think I haven't done systematic movement for such a... no, actually I have. But it's not like an everyday thing that I would be doing some movement every morning and then continue with something else. And I feel like it was a really important part of this workshop and gave a lot of ideas on how to work in general." – said Mona, participant of the Lab.

Doing some kind of body-based or movement-work at the start of the day, is not a commonly used practice, at least not in the West. And not as a collective experience for the group of people who work together during the day, especially not as an integral part of the work

5 The screening is not available publicly, but the roundtable discussion is published online on my website, under Research Activities / Somatic Composition and Embodied Filmmaking Lab, Tallinn [2024] – EN

or the working day itself. In 2022, at the PAE 30 – The Promise of Pragmatist Aesthetics conference at MOME – Moholy-Nagy University of Art & Design, Budapest, Kristina Höök shared their practice of a Soma Design process. For me, the key element of that example was a daily somatic practice with the designers together, which in that case was the Feldenkrais method, as the opening of the day. As Höök wrote in the abstract of her keynote lecture,

"First, a Soma Design process foregrounds the lived body of the designer, seeking to develop extensive bodily experience through personal practice. Second, through engaging somatically with the digital materials, their somaesthetic potential is revealed and can be shaped into felt, orchestrated experiences relevant to the design aims. The design aim, ultimately, is to design interactions that lets our users to deepen their aesthetic appreciation and meaning-making from a position as sentient, subjective selves." (Höök, 2022, 12)

The same goals can be formulated in a somatic filmmaking process, aiming that the body experience of the film crew interacts with the audience to deepen their *aesthetic appreciation and meaning-making from a position as sentient, subjective selves*. In her lecture, Höök pointed out, that the somatic or body-awareness practice should be short enough to engage frequently, and long enough to understand with the aid of the body. And I might also say that to do it as a team is important because in that way, we (the group of designers in that case, or the group of film crew in our case) become one body, and through a common practice we can reach the feeling of togetherness. This example of a workflow was for sure one of my inspirations for the structure of the Somatic Filmmaking Lab. Our daily BMC® practice took a third of our time each day. Therefore, it wasn't so *short* after all. But, instead of pushing some kind of productivity or any preconceived outcome, it made me prioritize the process.

We worked with some of the body systems (fascial and ligamentous systems, blood which is part of the fluid system, etc.), with senses and perceptions, developmental movement patterns, embryology, and with space. We worked with skin as a sensory organ, which became a mediating surface; fascia as the space between, fluidity, adaptability, gravity and suspension; and last, but not least, with some of the Neu-

rocellular Patterns[6] – the Yield and Push, Reach and Pull (Y&P, R&P)[7] – and their adaptation to vision.

The Process as our Shared Ground – The Process as Decision

The workshop and lab were proposed as a research-oriented platform. I wrote in the description that *"along the questions and encounters, I aim to guide you through an experience which manifests itself through moving images."* I intended to explore connections and gateways from the pure somatic work – in this case, Body-Mind Centering® – towards creation and composition with the body and the camera throughout space and time. I also promised in the workshop's call that *"These experiences of the morning classes will be transcribed in composition."* But instead of giving a ready-made recipe, or a manual on how to do that 'transcription', I showed examples of a couple of moving image works to start a discussion, and also to offer the possibility to experiment and to bring different solutions. Starting from not-knowing was one of the strategies I followed. Being informed by the somatic practice, we could make creative decisions from that point onward. Thus, participants – including myself – came up with personal ways on how to bring somatics into filmmaking. And as I'm trying to

6 In Body-Mind Centering, the *"Basic Neurocellular Patterns (BNP) are a series of automatic movement sequences that normally emerge and ideally integrate through infancy. […] The BNP have a global influence on our functioning – they establish a foundation on which we build our movement, physical, perceptual, emotional and cognitive processes. They guide our interactions with gravity and space, and underlie the discovery of our sense of self and our relationship to others and environment."* (Bainbridge Cohen, 2018, Introduction) BNP work is part of the Embodied Developmental Movement studies, and divided into two groups: pre-vertebrate patterns and vertebrate patterns. Yield & Push, Reach & Pull are part of the vertebrate patterns.

7 In the exploration process, while throwing and catching balls, we played with exaggerating each pattern, and after also with shutting down (or quiet) them one by one. So, we tried to move and function without a Yield, or a Push, or a Reach, or a Pull. As a funny coincidence, Kunsthalle Bega presented the sculpture exhibition *Trying to Move Without a Push* by artist Andrei Arion at Kunsthalle Bega Box. Though Arion might not arrive to his inspiration from a somatic or developmental perspective, as another artistic manifestation of a similar problem I found this coincidence interesting, and took the chance to visit the exhibition.

grasp and clarify these options, I am operating from the position of a researcher, analysing the data of the experiment.



Fig. 1. Moments of the group exercise. Still images of video materials.

During one of the exercises when all of us were in the same space, half of the group had cameras in their hands. (See: Figure 1.) Despite acting together, some played the predominant role of a mover (performer) and some of an observer, or the person behind the camera (photographer). Through this exercise we practiced this shared presence, the soft gaze through the camera, and the simplicity of letting ourselves be watched – which is not an easy task.

Besides the very concrete (mundane) practice of how to operate the camera, technically and p to get physically, the image I wanted, and also the above-mentioned practice of being present, or rather the exercise itself allowed us to practice decision-making in the given moment. Our decisions revolved around what we should focus on, what we should cut out of frame, and how to film (focusing on the rhythm, the motion, or stillness of the camera, zooming in or out, etc.). But on a more global layer, each individual approach to filmmaking in our shared time and space was a decision. Consciously deciding or intuitively (unconsciously) navigating by instinct somewhere in the background, each one of us gave our answer to the questions: *with how many people, or exactly with whom do I want to work?* And: *what can I do within these 5 days?*

In terms of this second question, one decision was that we took it as an experiment or as research and focused on the process. What manifested itself as moving image, was an imprint of the process, that could be unfinished and unpolished. Accepting the vulnerability of this approach required courage – but it was a basic attitude for prac-

tice-based research or art-as-research. Another option was to use this opportunity to make drafts and to try things out for a later film, as if doing sketches.[8] And, of course, it is possible to figure out, shoot and edit something ready and final, knowing your capacities and abilities, and knowing what you can aim to make in five days. Let's say it means to bite as much as you can digest. There were examples for all of these choices within the group. Also, there were examples of collaborative filmmaking and individual artistic visions realized with the help of other bodies. These small groups and crews also formed very organically; it almost felt like everything simply fell into place.

Yield & Push, Reach & Pull With the Vision

Developmental Movement studies are part of the BMC® work, and as mentioned earlier, we touched upon certain parts of this, namely the Yield & Push, Reach & Pull (Y&P, R&P) patterns which are part of the vertebrate patterns in movement development. It is mentioned in the book Basic Neurocellular Patterns – Exploring Developmental Movements, that:

"Yielding is the process of actively responding to gravity […]" – instead of a collapse, when we passively respond to gravity. Actively yielding "*offers us both the choice to rest and the choice to move. Through yielding, we perceive the rebounding force of gravity and the resulting grounding strength and buoyant lightness."* (Bainbridge Cohen, 2018, 165).

Integration of active yielding into our movement pattern gives us the base to push away, to push from the grounding surface, and also to have *strength and connectivity* (– Bainbridge Cohen, 2018, 169) in our push, while maintaining our integrity and relationship with ourselves. Yield and Push (Y&P) are condensing movement patterns, while Reach and Pull (R&P) are elongating ones, *"which develop lightness*

8 For me shooting as I wish, and edit only a draft for the sharing falls in this category. The raw material is there, and you can come back to it later, when the experience of the shooting is already digested, and we have some distance and overview of the thing. This helps to see the image itself, the reality of the footages without the interference of our knowledge of the "behind the scenes" and out of the frame information. Further to read about this in the book: In the Blink of an Eye by Walter Murch.

in the spine through a relationship with space." (– Bainbridge Cohen, 2018, 193). Y&P and R&P patterns integrated in a cycle under many successful actions from baby crawling to complex dance movements.

Working with these movement patterns in the realm of sensing and perceiving shifts, our understanding of the movement possibilities and the activity of each sensory organ, greatly enriches how you can work with your senses. Two films, *'Calibration'* and *'of(f) focus'* represent possible applications: experimenting with Y&P and R&P in vision was used as a movement score and was performed in front of the camera in both cases. Performing and filming such a tiny shift in movement – while a whole journey happens in the mind – is something that has a stake.



Fig. 2.: Still images from the films *'Calibration'* and *'of(f) focus'*
a) *'Calibration'* [7:19] team: Mari Mägi (dir.), Ann Mirjam Vaikla, Mona Tärk, Triin Kauber
b) *'of(f) focus'* [5:22] team: Ann Mirjam Vaikla (dir.), Triin Kauber, Mari Mägi, Mona Tärk

After the screening, maybe the most specific and extensive feedback was given on these short experimental films. One of the viewers shared, that these works were very touching to her, and also reminded her of Marina Abramovich's works. After one of the performers shared her inner process while shooting, the viewer also expressed: "*this works with me too, because this was a journey to me too. And all these three women […] are so different and have different stories."*

The Embodied Performer, The Embodied Photographer, and All Inbetween

Without explaining further examples in detail within this context, I can share the fact that there was a group that created video works out of the frustration of how the pebbles stuck in the soles of the boots

squeak on the pavement[9], and there was a creator who was interested in capturing the texture of the skin, the touch from an extreme closeup, and she built her visual material on that.[10]

What does it mean to be embodied as a performer, embodied as the person behind the camera, and embodied as the editor of the films? In our discussions with the participants, honesty, and authenticity arose many times, as the presence and the shared presence regardless of who had which role, and also the movement of the camera. To give or show the presence of the camera (even more so the person behind the lens), a very easy solution is to move with the camera. However, I would warn everyone to be careful with this tool, because a handheld camera – or a Steadicam, if we have access to that technical apparatus – used for no reason or simply too much can make the viewer feel dizzy, disconnect you from the topic of the film, or it can create a sense of amateurism. And of course, in other cases, when it's embedded well in the texture and the dramaturgy of the film, it can help us see things from someone else's point of view, or it's able to underline feelings such as harassment, persecution, disturbance, etc. What else creates a sense of connection between the partners in front of and behind the camera? In many filmic situations, a static (fixed) camera could help us connect with the image even better. So, I would suggest planning the action of the camera according to the desired atmosphere and meaning of the images, and having a soft and "listening" gaze through the lens.

In *somatic film(making)*, there's a quality of listening – rather than doing, performing, etc. – behind every action. And this quality of listening can help us stay in the present moment, and base every action on this listening. The physical and mental state of each participant is important and affects the result. Synchronizing our nervous systems, and other systems of the body helps tune into a shared presence, and connect with the same intuitive field.

9 *'Let's Rock'* – working title [2:52] and *'Looking 4 Somatic Directions'* [4:00]; team: Triin Kauber, Karolin Poska and Jaana Persidski

10 Rūta Ronja Pakalne: *'Landscapes'* [4:51]; performed by Bernadett Jobbágy, Helina Karvak

Wood Ball Floor Women – a Dancefilm Beyond My Regular Path

„The development of language brings the possibility to name and create a mutual experience of meaning. It also allows one to distance oneself from the direct experience. "Language causes a split in the experience of the self" (Stern 1985), as language moves the relatedness into the impersonal. This can be different when one is speaking directly out of the movement experience, because the direct experience is still resonating in the language." (- Heike Kuhlmann, 2023)

The film Wood Ball Floor Women was shot on the last day of the workshop. This work emerged from the encounter of two inspirations: my attention was drawn towards that wooden floor, and the atmosphere of the place where it lays. I wished to shoot there and capture the soft crackles of the floor as bodies give and transfer weight. I also wished to capture the touch of the wood in a sensorial way, and the encounter of hard and soft surfaces as bodies meet the floor and each other. This interest met with the attraction of Helina, one of the performers in the film, who had a wooden ball. She was curious to bring the ball – created by the artist Viljar Talimaa –, and interact with and through this object, to meet the physicality of the ball and the floor, the different and similar wooden textures, and how these dialogue with the moving bodies. So, I was filming them, interacting with the floor and the ball, exploring touch and gravity and the weight of it.



Fig. 3.: Still images of *'Wood Ball Floor Woman'* – working title
Team: Bernadett Jobbágy, Helina Karvak and Mona Tärk

I did not plan to make a "talking dance-film". Most of the time, when I see a choreographic moving image with a voiceover, I don't feel it's organically connected, very often it disrupts my experience as an audience. But in this case, when we finished the shooting, as a

content sigh, this sentence fell out of Mona's mouth, with a pleasant exhalation:

- Ohh, I feel so good in my body after all of this!

This sentence felt so anchored in the body experience, it sounded so honest and authentic, that I grabbed the voice recorder, and asked her if she was able to repeat what she'd just been saying. But of course, she couldn't repeat it as genuinely as she did initially, yet a conversation unfolded organically as a continuation, or rather as part of the movement process that lasted for almost an hour. The movement experience was directly resonating in the language, as their dialogue was rooted in the experience, kinaesthetic memory, and embodied associations, and were emerging from the body. For the first time in my practice, I feel like using this text as a layer woven into the texture of the moving image.

Language can emerge directly from the movement experience. This requires practice, as with everything else, and we have some tools or a methodology on how to bring it to the front. During the Lab, we did one exercise: a 20-minute movement improvisation with only a few and quite loose focus, directly followed by an automatic writing process in a 10-minute time span. In automatic writing, you write without stopping; so, instead of thinking about what to write, you just let the pen run with no judgmental mind, observing meanwhile. This written text is not to be shared with the group, but we spent some individual time choosing words or sentences that we later read to each other. We collected these – and sometimes such material can become a powerful part of an art piece –, but in the case of this lab, this text was not used directly. However, I feel like the way the conversation emerged after the shooting of the Wood Ball Floor Woman, the underlying experience of this previous exercise was there.

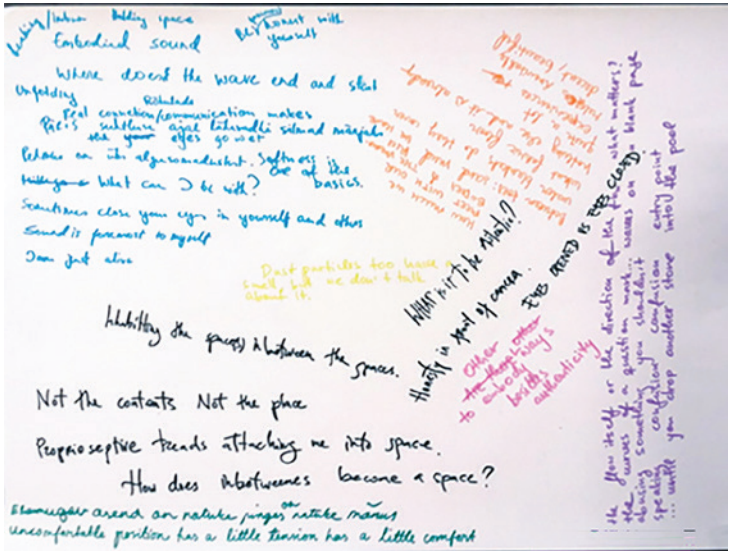


Fig. 4.: Imprint of the automatic writing exercise

Conclusion

In *somatic filmmaking*, there's a quality of listening – rather than doing, performing, etc. – behind every action. The *Somatic Composition and Embodied Film* workshop and lab was a week-long process where we kept a certain balance between pre-planned and spontaneous actions, and let things just evolve along the way. Each morning we dived into our senses with the help of the daily Body-Mind Centering® practice. As the facilitator of the lab, I was prioritizing the process, through which we shared experiences and questions, rather than pushing for an outcome. We were following what felt good and right at the moment, meanwhile paying attention to each other and also to ourselves. The courage of not knowing, or the spirit of the happy amateur – as Mari expressed – was welcome, and from there we could explore and experiment. Intuition – listening – action – rest – and trying again. While respecting and valuing human needs and connectedness instead of individual professionalism coordinated in a well-orchestrated crew, participants were able to try out somatic viewpoints and BMC® inspired scores in filmmaking.

Acknowledgement

The author's Artistic Research within the framework of the HUFA Doctoral School [2021 – 2025] is supported by the KDP-2021 Program of the Ministry for Innovation and Technology from the source of the National Research, Development and Innovation Fund. The author's travel to Tallinn for holding the workshop was supported by the Erasmus+ staff mobility grant, thanks to SZOME Association for Somatic Education and Movement in Hungary.

Bibliography

BAINBRIDGE COHEN, Bonnie. *Basic Neurocellular Patterns: Exploring Developmental Movements*. El Sobrante, CA, USA: Burchfield Rose Publishers, 2018, Introduction, 151-208

BAINBRIDGE COHEN, Bonnie. *Sensing, Feeling and Action: The Experiential Anatomy of Body-Mind Centering®* (3rd edition). Northampton MA, USA: Contact Editions, 2012, 163-174

EDDY, Martha. *A Brief History Of Somatic Practices And Dance: Historical Development Of The Field Of Somatic Education And Its Relationship To Dance*. Journal of Dance and Somatic Practices Volume 1 Number 1., 2009, DOI: 10.1386/jdsp.1.1.5/1

JOBBÁGY, Bernadett. *Embodying Space – The Inside And The Outside Of Soma In A Creative Process*; PAH/P'Arts'Hum (Papers in Arts and Humanities) Academic Journal, 2024

KUHLMANN, Heike. *The Development of Movement and the Self* – In book: The Fluid Nature of Being, ed. Linda Hartley. London: Singing Dragon, 2023, 111-125

LORENZ, Konrad. *The Waning of Humanness* (KICKERT, Robert Warren Trans.). Canada, Little, Brown and Company. (Original work published in 1983 by R. Piper & Co. Verlag, Munich), 1987, 73-94

MURCH, Walter. *In the Blink of an Eye. A Perspective on Film Editing.* (2nd edition). West Hollywood, CA, USA: Silman-James Press, 2001 (Original work published in 1992)

PAE 30 – The Promise of Pragmatist Aesthetics: Looking Forward After 30 Years, conference booklet; MOME Doctoral School and Magyar Szómaesztétikai Fórum (Hungarian Somaesthetics Forum), 2022

Somatic Composition and Embodied Filmmaking Lab, Tallinn [2024] - roundtable discussion is published online on the website https://onopordum.hu/ , under Research Activities

SZŰCS, Réka. *On Choreographic Moving Images: Analytical experiments*. University of Theatre and Film, Doctoral School, 2016

List of images

Fig. 1 Moments of the group exercise. Still images of video materials.
Fig. 2 Still images from the films *'Calibration'* and *'of(f) focus'*
a) *'Calibration'* [7:19] team: Mari Mägi (dir.), Ann Mirjam Vaikla, Mona Tärk, Triin Kauber
b) *'of(f) focus'* [5:22] team: Ann Mirjam Vaikla (dir.), Triin Kauber, Mari Mägi, Mona Tärk
Fig. 3 Still images of *'Wood Ball Floor Woman'* – working title
Team: Bernadett Jobbágy, Helina Karvak and Mona Tärk
Fig. 4 Imprint of the automatic writing exercise

REPREZENTĂRILE ARTISTICE ALE SFÂNTULUI ȘTEFAN. O ANALIZĂ CRONOLOGICĂ

ARTISTIC REPRESENTATIONS OF SAINT STEPHEN. A CHRONOLOGICAL ANALYSIS

Ștefan Luca
doctorand la Universitatea de Vest din Timișoara
luca_stefan22@yahoo.com

ABSTRACT

Saint Stephen, known as the first martyr of Christianity, has had a profound and lasting impact on religious art throughout the centuries. The study examines the artistic representations of Saint Stephen in chronological order, identifying major stylistic evolutions and iconographic themes. From the early symbolic depictions in the Paleochristian period, through the balanced Renaissance style, the dramatic Baroque, and the Romantic reinterpretations, to contemporary expressionism, his image reflects the cultural and theological changes of various periods. These artistic representations provide insight into Christian faith and culture, highlighting the courage, sacrifice, and devotion of the martyr, symbols that continue to inspire and provoke reflections on martyrdom, faith, and art.

Keywords: *Saint Stephen, religious art, paleochristian period, renaissance, baroque, romantic period, contemporary expressionism, martyrdom, faith*

Sfântul Ștefan, cunoscut drept primul martir al creștinismului, a avut un impact profund și durabil asupra artei religioase de-a lungul secolelor. Primele reprezentări ale Sfântului Ștefan au apărut în perioada paleocreștină, continuând să evolueze și să se diversifice pe parcursul Evului Mediu, Renașterii, Barocului și până în epoca modernă și contemporană. Aceste imagini reflectă nu doar stilurile artistice predominante ale fiecărei perioade, ci și schimbările teologice și culturale ale societăților care le-au produs.

Scopul acestui studiu este de a analiza reprezentările artistice ale Sfântului Ștefan într-o manieră cronologică, identificând evoluțiile stilistice și temele iconografice majore asociate cu figura sa.

Primele reprezentări artistice ale Sfântului Ștefan au fost adesea simple și simbolice, reflectând contextul istoric și cultural al timpului lor. În perioada paleocreștină, Sfântul Ștefan era adesea înfățișat ca un tânăr diacon sau martir, purtând o stolă și cu o expresie de devotament sau suferință pe chipul său[1].

Imaginile sale au fost adesea găsite în catacombele romane, unde creștinii se adunau în secret pentru a practica credința lor în timpul persecuțiilor.[2] Aceste reprezentări au fost, în primul rând, mijloace de inspirație și încurajare pentru comunitățile creștine, evidențiind curajul și devotamentul martirului.



Fig. 1 Lapidarea Sf. Ștefan. Novalesa Abbey, Turin, Italia, sec. XI



Fig. 2 Lapidarea SF Ștefan, 859 d. Hr.

1 Constantine Cavarnos, *Ghid de iconografie Binzantină*, Ed. Sophia, București, 2005

2 H. E Gombrich, *Istoria Artei*, Ed. Arthur, București, 2021, p. 38.

În timpul Renașterii, reprezentările Sfântului Ștefan au fost în general influențate de stilul și tehnicile artistice ale epocii. În Italia, unde Renașterea a avut o influență puternică, artiștii precum *Giovanni Bellini* și *Filippo Lippi* au creat tablouri care îl ilustrau pe Sfântul Ștefan într-o manieră mai echilibrată și mai armonioasă. În aceste lucrări, Sfântul Ștefan era adesea prezentat ca un martir stoic, cu o expresie calmă sau solemnă pe chip. Un alt aspect important al reprezentărilor din această perioadă este detalierea și realismul. Artiștii Renașterii au fost interesați de anatomie și de reprezentarea corectă a formei umane. Astfel, Sfântul Ștefan era deseori pictat cu o atenție la detalii axată pe vestimentație și în expresia feței sale. Odată cu perioada Barocului, reprezentările Sfântului Ștefan au devenit mai dramatice și mai teatrale. Această schimbare reflectă schimbările culturale și spirituale din acea perioadă, precum și accentul pus pe emoție și pe impactul vizual. Un exemplu remarcabil îl reprezintă lucrarea *Sfântul Ștefan aruncat de pietre* a lui Caravaggio, în care momentul martiriului este redat cu o intensitate extraordinară.[3] Luminile și umbrele dramatice amplifică senzația de conflict și suferință. Figura sa este adesea plasată într-un cadru dinamic, cu gesturi expresive și cu o expresie facială care transmite suferință sau triumful spiritual.[4]



Fig. 3 Martiriul Sfântului Ștefan, Carlo Crivelli, 1476

3 Rudolf Preimesberger, "Sfinții și martiriul în arta Barocului", *Studii de artă religioasă*, vol. 30, nr. 2, 2012, pp. 217-235.

4 Jennifer Montagu, "Bernini și revoluția sculpturii baroce în Roma*", Journal of Baroque Studies*, vol. 18, nr. 3, 2016

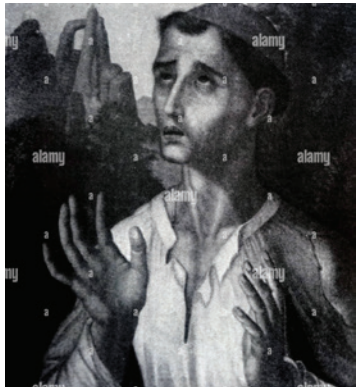


Fig. 4 Portret al Sf. Stefan, El Greco, sec XVI

Reprezentarea Sfântului Ștefan în artă a cunoscut o evoluție semnificativă din perioada post-renascentistă până în prezent. Această evoluție nu se limitează doar la aspectele tehnice și stilistice, ci implică și o reinterpretare a simbolismului asociat cu acest sfânt martir.

În acest eseu, ne propunem să explorăm cum simbolurile și reinterpretările reprezentărilor Sfântului Ștefan au evoluat de-a lungul timpului, de la epoca post-renascentistă până în prezent.



Fig. 5 Uciderea cu pietre a Sf. Ștefan



Fig.6 Martiriul Sfântului Ștefan, Rembrandt Harmensz van Rijn 1635 Sec. XVII

În perioada Romantică și în secolul al XIX-lea, reprezentările Sfântului Ștefan au fost reinterpretate într-un mod mai subiectiv și mai personal. Această perioadă a fost marcată de un renăscut interes pentru religie și pentru spiritualitate, iar unele lucrări au reflectat această preocupare prin prezentarea Sfântului Ștefan ca un ”erou romantic”, luptând împotriva nedreptății și a opresiunii.[5] De exemplu, în picturile lui *Eugène Delacroix*, Sfântul Ștefan este adesea reprezentat ca un simbol al luptei pentru libertate și dreptate socială.

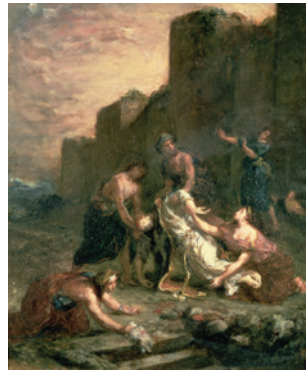


Fig.6 Eugène Delacroix- Sfantul Ștefan, 1860

5 Peter Wagner, “Simbolismul și reprezentarea Sfântului Ștefan în pictura romantică”, *Journal of Romantic Art*, vol. 12, nr. 3, 2008, p. 321

Această lucrare oferă o călătorie prin reprezentările artistice ale Sfântului Ștefan, ilustrând evoluția sa cronologică, simbolurile sale complexe și impactul în arta și teologia creștină. Ca o frescă vastă și variată, această analiză ne dezvăluie nu doar povestea unui sfânt și martir, ci și o panoramă a evoluției artei religioase, reflectând credința și cultura creștină într-o varietate de contexte istorice și culturale.

Începând cu primele reprezentări paleocreștine și continuând până în epoca modernă și contemporană, lucrarea explorează cum figura Sfântului Ștefan a fost reinterpretată și recontextualizată în diferite perioade și stiluri artistice. De la simbolurile simple ale martiriului la reinterpretările expresioniste și conceptuale, această analiză ilustrează cât de profundă și complexă poate fi relația dintre artă și spiritualitate.

Prin intermediul temelor și simbolurilor sale recurente, reprezentările Sfântului Ștefan devin un portal către înțelegerea mai profundă a credinței și culturii creștine. Martiriul său devine o metaforă puternică pentru lupta împotriva persecuției și pentru triumful credinței asupra adversităților. Prin intermediul cădelniței sale luminoase și crucii sale înălțătoare, el devine un simbol al slujirii și sacrificiului, inspirând devotament și reflecție spirituală.

În concluzie, reprezentările artistice ale Sfântului Ștefan oferă o privire fascinantă asupra evoluției artei religioase și a modului în care credințele și valorile culturale s-au reflectat în imagini de-a lungul timpului. De la primele icoane paleocreștine la interpretările contemporane, imaginea Sfântului Ștefan continuă să inspire și să provoace reflecții asupra martiriului, credinței și artei.

Bibliografie

Cavarnos, Constantine, *Ghid de iconografie Binzantină*, Ed. Sophia, București, 2005
Gombrich, H. E., *Istoria Artei*, Ed. Arthur, București, 2021
Montagu, Jennifer, "Bernini și revoluția sculpturii baroce în Roma*", Journal of Baroque Studies*, vol. 18, nr. 3, 2016
Preimesberger, Rudolf, "Sfinții și martiriul în arta Barocului", *Studii de artă religioasă*, vol. 30, nr. 2, 2012
Wagner, Peter, "Simbolismul și reprezentarea Sfântului Ștefan în pictura romantică", *Journal of Romantic Art*, vol. 12, nr. 3, 2008

Lista ilustrațiilor

Fig. 1 Lapidarea Sf. Ștefan. Novalesa Abbey, Turin, Italia, sec. XI
Fig. 2 Lapidarea SF Ștefan, 859 d. Hr.
Fig. 3 Martiriul Sfântului Ștefan, Carlo Crivelli, 1476
Fig. 4 Portret al Sf. Stefan, El Greco, sec XVI
Fig. 5 Uciderea cu pietre a Sf. Ștefan Rembrandt Harmensz van Rijn 1635
Fig. 6 Martiriul Sfântului Ștefan, Sec. XVII
Sursa: www.alamy.com (accesat 01.06.2024)

FUZIUNEA DINTRE JOCURILE VIDEO ŞI MODĂ

THE FUSION OF VIDEO GAMES AND FASHION

Ioana Liana Magda
doctorandă la Universitatea de Vest din Timișoara,
ioana_liana_popa@yahoo.com

ABSTRACT

In recent years, the synergy between video game companies and fashion brands has become a powerful force in defining fashion trends. These collaborations not only blurred the boundaries between the two worlds but also led to the emergence of unique fashion collections that are found in the taste of both players, as well as fashion enthusiasts. Video game companies have realized the enormous potential of their intellectual properties in the fashion industry, and through collaborations with renowned fashion brands, they have entered a global market ready to show their passion for games through clothing and accessories.

Video games and collaborations in the field of fashion are proof of the evolution of style and the influence of video games in the fashion world. They provide a unique platform for players to express their passion and demonstrate that games are not just a hobby, but a way of life. As these collaborations continue to progress, they not only create a bridge between games and fashion but also open up exciting avenues for creative expression that transcend the traditional boundaries of both industries.

Keywords: *collaboration, gaming, fashion, influence, video games*

În ultimii ani, sinergia dintre companiile de jocuri video și brandurile de modă a devenit o forță puternică în definirea tendințelor modei. Aceste colaborări nu numai că au estompat granițele dintre cele două lumi, dar au dus și la apariția unor colecții de modă unice, care se regăsesc atât în gustul jucătorilor, cât și al pasionaților de modă. Companiile de jocuri video au conștientizat potențialul enorm al proprietăților lor intelectuale în industria modei, iar prin colaborări cu branduri de modă de renume, ele au intrat pe o piață globală gata să-și arate pasiunea pentru jocuri prin intermediul îmbrăcămintei și a accesoriilor.

Jocurile video și colaborările din domeniul modei reprezintă o dovadă a evoluției stilului și a influenței jocurilor video în lumea modei. Ele oferă o platformă unică pentru jucători pentru a-și exprima pasiunea și pentru a demonstra că jocurile nu sunt doar un hobby, ci un mod de viață. Pe măsură ce aceste colaborări continuă să progreseze, ele nu numai că creează o punte între jocuri și modă, dar deschid și căi interesante pentru exprimarea creativă, depășind granițele tradiționale ale ambelor industrii.

Dacă la începutul apariției jocurilor pe calculator, moda a fost cea care a ghidat realizatorii de jocuri în privința designului vestimentar al personajelor, treptat rolurile s-au inversat, jocurile devenind o sursă semnificativă de inspirație în lumea modei, demonstrând o influență tot mai vizibilă asupra tendințelor vestimentare și ale designului. Pe măsură ce industriile creatoare de jocuri au crescut în popularitate și impact cultural, elementele de design, stilurile de îmbrăcăminte și chiar accesorizările specifice personajelor din jocuri au început să se reflecte în colecțiile designerilor de modă contemporani. Această incursiune a esteticii digitale în moda reală subliniază nu doar o fuziune între cele două domenii, ci și o expansiune a modului în care societatea percepe influențele culturale emergente. Într-un peisaj unde tehnologia și moda se întrepătrund în moduri inovatoare, jocurile pe calculator oferă o platformă unică pentru experimentarea și redefinirea normelor estetice, transformând virtualul într-o sursă palpabilă de inspirație pentru designerii de modă și pentru consumatorii lor.

Moda se află într-o perpetuă schimbare, influențată de o varietate de surse, de la marile prezentări din Paris până la tendințele urbane din Tokyo. În ultimii ani, însă, a apărut un nou actor pe scena modei, unul digital, virtual și plin de inovație: jocurile pe calculator. Această fuziune captivantă dintre gaming și modă a generat o subcultură unică care este într-o continuă expansiune, şi care atrage atenția atât pe ecranele noastre, cât și în viața de zi cu zi.

În epoca digitală, jucătorii au devenit *influenceri* de stil, ieșind din limitele ecranelor lor și redefinind modul în care tendințele modei sunt create, promovate și adoptate. Odată cu expansiunea platformelor de *live streaming* (transmiterea în direct) și a conținutului de gaming pe platforme precum Twitch și YouTube, jucătorii au devenit veritabile

simboluri de stil, exprimându-și personalitățile unice prin alegerile lor vestimentare și influențând industria în moduri remarcabile.

Gaming-ul nu mai înseamnă doar distracție, ci reprezintă și un nou mod de autoexprimare, iar hainele pe care le adoptăm în aceste lumi virtuale adesea reflectă alegerile noastre vestimentare din realitate. Legătura dintre jocuri video și modă nu se rezumă doar la aspectul estetic; ea explorează și domenii precum identitatea, comunitatea și chiar comerțului.

Anii 1980-1990

În anii 1980 și 1990, sălile de **jocuri video *arcade*** au devenit locuri de întâlnire esențiale pentru entuziaștii jocurilor, consolidându-se ca adevărate epicentre ale unei culturi de joc distincte, complete cu tendințe vestimentare proprii. Îmbrăcați în tricouri colorate ce afișau scene sau personaje din jocurile *arcade* favorite, jucătorii și-au exprimat mândria și simțul de apartenență la comunitatea lor printr-un stil care a devenit emblematic. Astfel, fuziunea dintre jocuri video și modă a fost inevitabilă. Acest lucru este subliniat şi în revista *The Teen Magazine*: "În anii '80 și '90, *arcade*-le au fost nucleuri de activitate socială pentru jucători. Aici a apărut o cultură distinctă a jocurilor, completă cu propriile tendințe de modă. Jucătorii au purtat tricouri vibrante, pline de grafică, cu jocurile lor *arcade* preferate sau personaje."[1]

Moda și cultura anilor 1980 au avut o influență semnificativă asupra jocurilor pe calculator din acea perioadă, jocurile nu numai că au reflectat tendințele stilistice și estetice ale deceniului, dar au și integrat elemente culturale specifice acelor ani. Datorită limitărilor tehnice, jocurile pe calculator utilizau o paletă de culori puternice și contrastante. Această limitare a dus la dezvoltarea unei estetici distincte de *pixel art*, care este acum considerată retro și nostalgică, evocând direct stilul vizual al anilor 1980. Inclusiv pe cabinele jocurilor *arcade*, extrem de populare în anii '80, se poate observa influenţa cromatică a acelor ani, deoarece acestea erau viu colorate cu un design strălucitor care atrăgea

1 Afraz Adeel, *How Video Games Are Shaping Fashion Trends*, The Teen Magazine, 7 Noiembrie 2023; "In the '80s and '90s, arcades were hubs of social activity for gamers. It was here that a distinct gaming culture emerged, complete with its own fashion trends. Gamers sported vibrant, graphic-heavy T-shirts featuring their favorite arcade games or characters"(Traducere Ioana Popa)

jucătorii și reflecta estetica vibrantă a vremii.

Un exemplu îl reprezintă influența reclamei Yvest Saint Laurent din 1980 a colecţiei designerului francez Emanuel Ungaro primăvară/vară din anul 1989 asupra jocului Pac-Man. Atât în creaţiile vestimentare, cât şi în jocul *arcade* se poate observa o utilizare îndrăzneață a culorilor vibrante și strălucitoare. Designul simplu şi culorile precum albastrul, verdele, galbenul și portocaliul crează un impact vizual puternic ce reflectă tendințele vizuale ale deceniului.

În această perioada costumul purtat de femei a devenit un simbol puternic al puterii și emancipării. Tendința a fost cunoscută sub numele de *power dressing* și a fost strâns legată de creșterea numărului de femei care intrau în forța de muncă și ocupau poziții de conducere. Costumele erau proiectate pentru a transmite autoritate, încredere și profesionalism.



Fig. 1. Reclamă Yves Saint Laurent, 1980



Fig. 2. Jocul Pac-Man, 1980



Fig. 3. Emanuel Ungaro - colecția primăvară/vară, 1989

Anii 1990-2000

Pe măsură ce jocurile oferă o platformă unică pentru jucători pentru a-și exprima pasiunea și pentru a demonstra că jocurile nu sunt doar un hobby, ci un mod de viață, aceste colaborări dintre modă și gaming continuă să progreseze. Ele crează nu doar o punte între jocuri și modă, dar deschid și căi interesante pentru exprimarea creativă, depășind granițele tradiționale ale ambelor industrii. Perioada dintre 1988-1993 este cea mai productivă sub aspectul expansiunii industriei de jocuri la nivel global. Astfel, piețele de jocuri pentru calculatorul personal a cunoscut o creştere fără precedent în istorie. Adevărata creştere a fenomenului jocurilor PC a avut loc în anii ’90, odată cu dezvoltarea graficii 3D. În acest fel, jocurile devin o reprezentare a realităţii cotidiene, simulând situaţii din viaţa de zi cu zi.



Fig. 4. Reclamă Christian Dior - Îmbrăcăminte pentru femei - 1980-1990



Fig. 5. Givenchy - primăvară/vară - 1991



Fig. 6. Personajul Scorpion din jocul “Mortal Kombat” - 1992

Costumul Christian Dior folosește un motiv în dungi alb-negru, în colecția Givenchy se poate observa o ţinută dominată de un galben intens și viu, iar personajul “Scorpion”, din jocul video este, de asemenea, îmbrăcat într-o nuanță vibrantă de galben, ceea ce arată o preferință comună pentru culori care captează atenția. Dungile în costumul de la Christian Dior și schemele de culori puternice la Givenchy și Scorpion reflectă o tendință de a folosi elemente grafice marcante pentru a crea un impact vizual. Acest stil grafic este evident și în designul costumului lui “Scorpion”, care include forme geometrice și blocuri de culoare.

Costumele de la Dior și Givenchy prezintă o structură clară și o croială definită, similară cu costumul lui “Scorpion” care, deși este

destinat unui joc video, prezintă linii puternice și o structură ce oferă un sentiment de forță și autoritate. Costumul lui "Scorpion" este conceput pentru a reflecta un personaj luptător într-un joc video, punând accent pe teme de luptă și rezistență.

Anii 2000-2010

Influența personajelor din jocuri video depășește limitele lumii virtuale, extinzându-se în viața reală și inspirând alegeri de modă care transced jocurile video. Ele au declanșat o adevărată revoluție în modă, permițând jucătorilor și entuziaștilor de modă să-și exprime personalitatea, creativitatea și admirația pentru aceste personaje prin stilul lor vestimentar. Acest lucru este subliniat şi de Afraz Adeel în revista *The Teen Magazine*: "Personajele emblematice ale jocurilor video au traversat cu ușurință granița de la ecranele pixelate ale consolelor de jocuri până pe podiumurile modei, lăsând o amprentă de neșters asupra culturii. Stilurile și ținutele lor distinctive au depășit sfera jocurilor, influențând tendințele modei care rezonau atât cu fanii devotați, cât și cu designerii."[2]



Fig. 7. Designer Giles Deacon - Săptămâna modei din Londra - 2008

2 Afraz Adeel, "How Video Games Are Shaping Fashion Trends", *The Teen Magazine*, 7 Noiembrie 2023; "Iconic video game characters have seamlessly transitioned from the pixelated screens of gaming consoles to the runways of the fashion world, leaving an indelible mark on popular culture. Their distinctive styles and outfits have transcended the gaming realm, influencing fashion trends that resonate with both dedicated fans and designers alike."(Traducere Ioana Popa)

În 2008, designerul britanic de modă Giles Deacon a prezentat o colecție inspirată de Pac-Man la *Săptămâna Modei* din Londra. Deacon este cunoscut pentru utilizarea printurilor neobișnuit și a referințelor culturii pop pentru a merge împotriva tendințelor. Această colecție este inspirată de un joc video, dar este și o privire spre viitorul modei. Piesa care a avut cea mai vizibilă influență din jocul din 1980 a fost o rochie albă care a prezentat personajul Pac-Man și fantomele. Stilul și producția colecției de primăvară-vară din 2008 a fost departe de a fi conservatoare, cu un podium decorat cu imagini grafice cunoscute din jocurile video ale anilor 1980. Ca omagiu adus jocului video, câteva modele purtau capete mari din metal care imitau personajul principal, Pac-Man.

Colecția folosește o gamă variată de materiale, de la țesături ușoare și vaporoase la materiale mai rigide, cum ar fi cele folosite pentru căștile lucioase. Acest contrast de texturi adaugă profunzime și interes vizual colecției. Culorile variază de la tonuri pastelate, cum ar fi rozul, până la culori vii și saturate. Această diversitate cromatică aduce o notă de dinamism și modernitate.

Este o demonstrație clară de îndrăzneală în modă, explorând limitele dintre tehnologie, artă și vestimentație. Această abordare nu doar că redefinește siluetele clasice, dar împinge și limitele a ceea ce poate fi considerat modă purtabilă, transformând fiecare ținută într-o operă de artă contemporană.

Anii 2010-prezent

Interferența dintre dintre modă și jocurile pe calculator este tot mai evidentă în ultimii ani. Pe măsură ce personajele din jocuri video continuă să evolueze și să captiveze imaginația noilor generații, impactul lor asupra modei este definitoriu, granițele dintre real și virtual fiind dizolvate și în ceea ce privește lumea modei care împrumută fără rezerve viziunea designerilor de jocuri. Lumea jocurilor și cea a modei pare să fuzioneze până la contopire. Infuzia elementelor provenite din jocuri se face tot mai prezentă nu doar când vine vorba de jucători sau fani, ci și pe scenele ce promovează noile tendințe ale modei. Mai mult decât atât, direcția în care aceasta se întreaptă pare a fi imersată în realitate virtuală, creatorii de modă și cei de jocuri apelând la cele mai avansate tehnologii în proiectarea digitală a pieselor.

Fuziunea dintre jocuri și modă nu este doar o tendință trecătoare; este un fenomen cultural care se hrănește din sfera digitală și o reinterpretează în lumea fizică. Pe măsură ce personajele din jocurile video continuă să evolueze și să captiveze imaginația noilor generații, impactul lor asupra modei este sigur și de durată, asigurând astfel o legătură vie și dinamică dintre aceste două tărâmuri creative.

Ținutele Prada, din versiunea digitală au fost create de studioul Visual Works al Square Enix din Japonia pentru ediția din 12 aprilie a revistei de modă *Arena Homme+,* creaţiile vor fi prezentate în 12 pagini din acea revistă. Colaborarea între Prada și "Final Fantasy XIII-2" ilustrează cum moda de lux poate fi extinsă dincolo de podium în lumea digitală a jocurilor video, păstrându-și identitatea. Aceasta nu doar că deschide noi orizonturi pentru brandul Prada, dar și demonstrează cum moda poate fi integrată în experiențe digitale, menținând coerența stilistică și estetică între real și virtual.

Ținutele atât în realitate cât și în versiunea digitală, arată o măiestrie în croitorie cu linii curate și structurate. Acest lucru se vede în tăieturile precise ale sacourilor și în forma elegantă a pantalonilor, în finisajele la guler sau pliurile şi manșetele, ce sunt evidente și în versiunile digitale. Acest lucru demonstrează o atenție la detaliu în transferul esteticii de modă în mediul virtual. În ambele se remarcă utilizarea imprimeurilor geometrice și a texturilor bogate, care adaugă profunzime și interes vizual. Paleta de culori folosită este relativ conservatoare și rafinată, predominând nuanțele de gri, negru, maro, și alb, care sunt frecvent folosite în colecțiile Prada. Aceste culori sunt alese pentru a sublinia eleganța și rafinamentul.



Fig. 8. Colecția Prada primăvară/vară - 2012 - În colaborare cu jocul pe calculator "Final Fantasy XIII-2"

"Lightning" devine nu doar un avatar în joc, ci o veritabilă muză a modei, purtând creații care ar putea fi la fel de dorite în realitate, pe cât sunt de impresionante în digital.

Louis Vuitton, explorează noi frontiere de exprimare artistică și de branding, integrându-și proiectele într-un univers virtual. Această abordare nu doar că extinde prezența brandului în spațiul digital, dar creează și o punte între entuziaștii modei și cei ai jocurilor video, oferind o nouă dimensiune experienței de consum din ambele domenii.

Directorul de creație Nicolas Ghesquière, a numit-o pe "Lightning" „o adevărată eroină" într-o postare pe Instagram, iar în articolul intitulat *'I am proud to be chosen': Final Fantasy Character Lightning on Being Welcomed into the Louis Vuitton 'Family'* din ziarul *The Telegraph* subliniază din nou importanţa acestui personaj: "Lightning este avatarul perfect pentru o femeie-eroină globală, și pentru o lume în care rețelele sociale și comunicarea sunt acum perfect întrețesute în viața noastră", a spus Ghesquière, adăugând: "Ea este, de asemenea, simbolul unor noi procese picturale. Cum puteți crea o imagine care depășește principiile clasice ale fotografiei și designului? Lightning anunță o nouă eră de exprimare."[3]

3 Olivia Lidbury, "I am proud to be chosen: Final Fantasy character Lightning on being welcomed into the Louis Vuitton family", *The Telegraph,* 12 ianuarie

Ambele ținute pun accentul pe detalii fine, de la texturile bogate la accesoriile atent selecționate, cum ar fi lanțurile și elementele metalice ale genților, care reflectă estetica de lux a firmei Louis Vuitton. Utilizarea materialelor precum pielea sau imitațiile de piele, și textilele lucioase în context digital, evidențiază angajamentul brandului pentru inovație și calitate.



Fig. 9. Colaborare dintre Louis Vuitton și jocul pe calculator "Final Fantasy XII - Caracterul "Lightning" în campania Louis Vuitton Seria 4 - 2016

În anul 2019 Moschino aduce moda high-fashion fanilor lumii jocurilor cu o nouă colecție inspirată din jocul pe calculator "The Sims". Parteneriatul dintre designerul de modă italian și jocul video de simulare a vieții aduce o colecție de îmbrăcăminte inspirată de Sim-uri, permițând astfel cumpărătorului să se îmbrăce ca propriul lui Sim, dar în viața reală. Colecția "The Sims" este creată special pentru a sărbători 20 de ani în industria modei. Această colecție constă în îmbrăcăminte pixelată, concepută pentru a semăna cu blugi și jachete din piele, accesorii, costume de baie și carcase de telefon. Concomitent, în jocul pe calculator "The Sims", Sim-urile vor putea purta cel puțin un articol din colecție Moschino, anume un hanorac "Freezer Bunny".

"The Sims" reprezintă o serie de jocuri video de simulare a vieții create de Maxis și distribuite de Electronic Arts. Cu aproape 200

2016; "Lightning is the perfect avatar for a global, heroic woman and for a world where social networks and communications are now seamlessly woven into our life," said the Frenchman, adding: "She is also the symbol of new pictorial processes. How can you create an image that goes beyond the classic principles of photography and design? Lightning heralds a new era of expression."(Traducere Ioana Popa)

de milioane de exemplare vândute la nivel global, această franciză se numără printre cele mai populare și bine vândute serii de jocuri video din istorie.



Fig. 10. Colecția “The Sims” - 2019



Fig. 11. Hanorac “Freezer Bunny” din jocul The Sims, Moschino - 2019

În ziarul britanic *Independent* un articol scris de Chelsea Ritschel în 11 aprilie 2019, având titlul “Moschino Reveals Capsule Collection with The Sims”, directorul creativ al casei de modă Jeremy Scott, declară: “Îmi place ideea de a fi capabil să-mi imaginez, să proiectez și să aduc la viață o lume de personaje individuale cu universul The Sims.”[4] Colaborarea Sims și Moschino este interesantă pentru fanii ambelor mărci, deoarece reunește doi lideri din industrie, ambii cunoscuți pentru celebrarea individualității.

Figura 12 prezintă o colaborare între marca de modă Ralph Lauren, sub brandul Polo, și jocul pe calculator Fortnite, anunțată în 2022. În cadrul acestei colaborări, Ralph Lauren a creat o serie de *skin*-uri (îmbrăcăminte și accesorii virtuale) pentru personajele din Fortnite, integrând stilul iconic Polo într-un context de joc video.

Personajele sunt prezentate într-o postură care denotă încredere, indicând atât funcționalitatea cât și stilul acestor noi ţinute. Îmbrăcămintea personajelor este în stilul sportiv specific Ralph Lauren - Polo, incluzând jachete, pantaloni și accesorii cu sigla Polo și detalii distincte, precum anul 1992, un an de referință pentru brand. Culorile dominante sunt roșu, negru și alb, menținând estetica clasică și sportivă a brandului.

4 Chelsea Ritschel, “Moschino Reveals Capsule Collection with The Sims”, *Independent*, 11 aprilie 2019, “I love the idea of being able to imagine, design and bring to life a world of individual personas with The Sims universe.” (Traducere Ioana Popa)



Fig. 12. Colaborare dintre Ralph Lauren și Fortnite - 2022

Colaborare reprezintă o fuziune interesantă între modă și gaming, oferind oportunități de marketing inovatoare și extinzând influența ambelor branduri. Ralph Lauren beneficiază de expunerea în comunitatea globală de jucători de Fortnite, în timp ce Fortnite își diversifică oferta de personalizare a carecterelor, atrăgând astfel noi segmente de jucători care apreciază moda și stilul. De asemenea Adam Sussman, președintele de la Epic Games, declară într-un articol scris de Murray Clark în revista *GQ*: "Exprimarea autentică este esențială pentru experiența jucătorului din Fortnite. Designului emblematic 'Polo' a lui Ralph Lauren împreună […] cu stilul inconfundabil al Fortnite, au avut ca rezultat o campanie inspirată și un aspect atemporal […] pe care jucătorii din întreaga lume îl vor îndrăgi."[5]

5 Murray Clark, "Ralph Lauren lands on Fortnite island", *GQ*, 31 octombrie 2022; "Authentically expressing yourself is core to the player experience inside Fortnite. Ralph Lauren's iconic 'Polo' design history together with the […] unmistakable style of Fortnite have resulted in an inspired campaign and timeless looks that […] players worldwide are sure to love." (Traducere Ioana Popa)



Fig. 13. Brandul de îmbrăcăminte Han Kjøbenhavn - Milano Fashion Week - 2023



Fig. 14. Afiș de prezentare a jocului pe calculator Diablo IV - 2023

Imaginea prezintă o colaborare între brandul de îmbrăcăminte pentru bărbați Han Kjøbenhavn cu sediul în Copenhaga, Danemarca, şi jocul video Diablo IV.

Pentru revista Vogue - Scandinavia, fondatorul şi director de creație Jannik Wikkels, Davidsen declară: "Prefer să ies şi să fiu eu, izbucnesc din acele linii stricte pentru a lăsa aerul să intre şi pentru a crea emoţii extreme." De asemenea, o colaborare cu viitorul joc video Diablo IV este confirmată, care, la fel ca Han Kjøbenhavn, "găsește frumusețea într-o distopie infernală."[6]

Elementele de design reflectă o estetică întunecată și mistică a jocului, reimaginată într-un context modern. Materialele folosite, precum pielea sau imitații ale pielii sunt lucioase și reflectă lumina, oferind un contrast vizual puternic, în special în lumina reflectoarelor de pe podium. Aceste materiale sunt alese pentru a evoca armurile lucioase și întunecate ale personajelor din jocul video Diablo IV. Cromatica este dominată de negru și roșu intens, culori asociate adesea cu temele din jocul Diablo IV, cum ar fi focul, sângele și lupta între bine și rău. Aceste culori sunt folosite pentru a transmite o anumită putere și intensitate.

Bibliografie

Adeel, Afraz. "How Video Games Are Shaping Fashion Trends", *The Teen Magazine*, 7 Noiembrie 2023

Clark, Murray. "Ralph Lauren lands on Fortnite island"*, GQ*, 31 octombrie 2022Shiffman, Allyson. "Han Kjøbenhavn - AW23", *Vogue Scandinavia*, 27 februarie 2023

Lidbury, Olivia."I am proud to be chosen: Final Fantasy character Lightning on being welcomed into the Louis Ritschel, Chelsea. "Moschino Reveals Capsule Collection with The Sims"*, Independent*, 11 aprilie 2019

Vuitton family", *The Telegraph,* 12 ianuarie 2016

Surse Web

https://www.telegraph.co.uk/fashion/people/final-fantasy-character-lightning-on-starring-in-louis-vuitton-c/

https://www.independent.co.uk/life-style/fashion/moschino-the-sims-capsule-

6 Allyson Shiffman, "Han Kjøbenhavn - AW23", *Vogue Scandinavia*, 27 februarie 2023; "I'd rather go all out and be me, I break out of those strict lines to let air in and create extreme emotions. Also on deck, a collaboration with forthcoming video game Diablo IV, which, like Han Kjøbenhavn, finds beauty in a hellish dystopia" (Traducere Ioana Popa)

collection-designer-a8865446.html
https://www.gq-magazine.co.uk/fashion/article/ralph-lauren-fortnite-collection-2022
https://www.voguescandinavia.com/articles/han-kjobenhavn-aw23

Lista ilustrațiilor

Fig. 1 Reclamă Yvest Saint Laurent - 1980
Fig. 2 Jocul Pac-Man -1980
Fig. 3 Emanuel Ungaro - colecţia primăvară/vară -1989
Fig. 4 Reclamă Christian Dior - Îmbrăcăminte pentru femei - 1980-1990
Fig. 5 Givenchy primăvară/vară - 1991
Fig. 6 Personajul Scorpion din jocul "Mortal Kombat" – 1992
Fig. 7 Designer Giles Deacon - Săptămâna modei din Londra – 2008
Fig. 8 Colecţia Prada – primăvară/vară 2012 în colaborare cu jocul pe calculator Final Fantasy XIII-2
Fig. 9 Colaborare dintre Louis Vuitton si jocul pe calculator "Final Fantasy XII" – personajul
Lightning în campania Louis Vuitton Seria 4 - 2016
Fig. 10 Colecţia Moschino "The Sims" - 2019
Fig. 11 Hanorac "Freezer Bunny" din jocul The Sims, Moschino - 2019
Fig. 12 Colaborare dintre Ralph Lauren şi Fortnite - 2022
Fig. 13 Brandul de îmbrăcăminte Han Kjøbenhavn - Milano Fashion Week – 2023
Fig. 14 Afiş de prezentare a jocului pe calculator Diablo IV - 2023

CRAFTSMANSHIP AND ART. INVESTIGATING PAINTED DOWRY CHESTS THROUGH THE LENS OF CONSERVATION

Ștefania Meșteriuc
doctorandă la Universitatea Națională de Artă, București
stefaniamesteriuc@yahoo.com

ABSTRACT

Dowry chests, intricate objects intertwined with social and cultural identity, serve as embodiments of community tradition. Crafted by skilled artisans, these chests are adorned with artistic and spiritual symbols. Serving as a testament to ancestral values and customs, they are deeply rooted within the fabric of the community. This connection to the region and local community is reflected not only in their construction methods, choice of materials, and decorative motifs but also in subsequent interventions, such as repairs undertaken by the chests' owners in an effort to preserve them.

Conservation practices not only safeguard these cultural treasures but also provide insights into historical aspects, manufacturing techniques as well as the nature of materials used for crafting these chests. By employing study methodologies focused on conservation, the layers of history embedded within each chest can be unravelled, shedding light on their cultural, social, and artistic contexts.

Moreover, conservation and restoration efforts serve as a bridge between the past and the present, promoting appreciation for traditional local craftsmanship and sparking contemporary artistic dialogue. Through this interdisciplinary approach, painted dowry chests reveal to us the profound story of the communities that created and preserved them.

Keywords: *conservation, craftsmanship, dowry chest, heritage, investigation*

Throughout history, customs and traditions have found stability in ceremonial rituals, often centered around symbolic objects. One such tradition is the dowry which, amongst other material manifestations, took the form of dowry chests. This humble furniture piece played a crucial role in the social rituals of human life. The dowry chest was not

only a practical storage item in archaic peasant homes but also a social and cultural part of a woman's wedding ceremony[1]. In some ways, this was her only palpable, material possession from her parental home, but it was also a social standing signifier. The larger the chest, the more brightly decorated or intricately carved, the better the financial standing of the woman. Sometimes, the dowry itself was so large, it was difficult to fit it all in a single chest. However, this was rare, as dowry chests seemed to mostly be used in villages and smaller communities, therefore the dowry was rarely abundant.

During her life, the chest's contents evolved from household items to special garments, used for important events, such as church-going, the so-called "Sunday clothes". As time passed, the content of the chest would shift according to the woman's needs. Freshly woven raw textile fabrics would be placed there, in expectation of being turned into new clothes, and it eventually became a repository for burial necessities, such as burial clothes and towels, fabric napkins, and head covers. This evolution of contents contained within the chest illustrates this piece's enduring significance in the life and traditions of peasant communities.

Despite its intrinsic qualities, the dowry chest has been a symbol of both financial value and the objectification of the young bride[2]. It assigned a monetary worth to the woman, reducing her to a transactional asset in the marriage process. Yet, paradoxically, the dowry chest was often the only possession that truly belonged to her. This singular ownership granted her a semblance of autonomy within the patriarchal confines of her society.

The dowry chest serves as a poignant reminder of the duality of the hardships women faced: valued for their economic worth while simultaneously striving for personal identity and autonomy[3]. Over time, this chest transcended its initial transactional role to become a vessel of memories, raw materials, and cherished possessions. It held the fabrics

1 Anderson, Siwan. "The Economics of Dowry and Brideprice", *Journal of Economic Perspectives* 21, no. 4 (2007): 151-174.

2 Anderson, Siwan; Bidner, Chris, "Property Rights over Marital Transfers", *The Quarterly Journal of Economics*, Volume 130, Issue 3, (2015): 1421–1484.

3 Arunachalam, Raj; Logan, Trevon D., "On the heterogeneity of dowry motives", *Journal of Population Economics*, no. 29, (2016): 135-136.

of her life's work, the garments she wore, and the items she treasured.

Due to a lack of bibliographical sources that document this craft, as well as folk art being viewed generally as lesser in juxtaposition with cultured or high art, we have little information about how these objects were exactly made and how they were manufactured. We can deduce some information if we look at the economic status of the areas where these objects were crafted[4]. Socio-cultural movements combined with the economic aspect of the area they were crafted in can also help in determining certain aspects such as the nomenclature, the influence on the decorations, or building techniques[5]. However, now, as these pieces are becoming extinct, the only way to understand them is through conservation studies.

As it is defined by a highly interdisciplinary dimension, the practice of conservation makes use of scientific analysis and methods, combining aspects of physics, biology, and chemistry, and it helps build a profound and in-depth image of the identity of these pieces. Through conservation practices focused on several case studies, all painted carpentry dowry chests[6], we now have insights into historical aspects,

4 Purici, Ștefan, "Colonizări și imigrări în Bucovina între anii 1775-1848", *Analele Bucovinei*, Tom II, 2, (1995): 357-374.

5 Weslowski, Elias, "Zeitschrift für Österreichische Volkskunde", ed. dr. Michael Haberlandt (Wien: Buchdruckerei Helios 1906), 49-56.

6 In regards to the proper nomenclature through which we can differentiate these dowry chests into typologies, we need to understand that the names of these objects were closely connected to the craft and the name of the crafter. Therefore, we observe the use of the term "woodworker" and the nomenclature of "woodworkers' dowry chest", specifically used for chests that were entirely handcrafted, from cutting down the tree to manufacturing the wooden panels and applying the incised decoration on the surface. These types of chests were characterized by a small body with legs, a wooden hinge system, a beech wood essence, and incised decoration on all panels of the chest, with an applied ash or resin varnish on the surface and in the incised decorative motifs.
The other typologies of chests, such as the "carpenters' chests", emerged after the large-scale adoption of automated tools following the Industrial Revolution and its spread to smaller communities such as villages. Made by carpenters using automated tools, such as water-powered sawmills for producing wood panels, these chests were defined by a larger body with no legs. The essence of the used wood also changed, from beech to coniferous essences such as pine or fir, as this type of wood was more abundant in the area. The difference was also qualitative, as resinous wood is less resistant to environmental factors such

manufacturing techniques as well as the nature of materials used for crafting these chests.

Certain specific characteristics in the construction of these dowry chests enhance our understanding of them as both art objects and practical items. For instance, two primary methods were employed for joining wood in painted chests: the "dovetail" joint and an edge-to-edge joint using animal glue and nails. Each of these joinery techniques presents distinct advantages and disadvantages. The dovetail joint (Fig. 1) is special because it allows for a fixed connection, which permits the distribution of applied pressure evenly along the panel. In chests with this type of joint, oftentimes we can see how metal strips in the shape of an L have been applied to both sides of the panels forming the joint (Fig. 2). These strips ensure the structural integrity of the chest. If the joint fails and the possibility of geometric deformation of the entire chest seems imminent, the metal strips ensure the shape and integrity of the piece.

The edge-to-edge joint operates by transferring the stress from usage pressure on the panels to the nails (Fig. 4). While functional, this method is hindered by the quality of materials available during that period. The nails, often of suboptimal quality, were prone to cracking under pressure or corroding within the wood. Over time, this could lead to significant geometric deformations of the chest. Additionally, corrosion not only compromised the metal but also spread through the wood structure, further accelerating degradation.

Another aspect of interest was the study[7] of the painted surfaces

as humidity and has a higher percentage of wooden knots, which affects the integrity of the final object.

The other stark difference for this type of chest is the decoration. We notice a shift towards painted decoration, largely concentrated on the front panel of the chest. This not only saved time but also labour and money, and it provided a more impressive aesthetic aspect. This greatly contributed to how the chest was viewed socio-culturally: the brighter the colors and the more intricate the decorative patterns, the higher the perceived financial status of the woman, and therefore, of the family she was marrying into.

7 This study was conducted through non-invasive as well as minimally invasive techniques. Visual analysis of the surfaces, as well as optical microscopy through different visual spectrums such as ultraviolet and infrared was conducted on the painted surfaces of the chest. Further analysis was conducted through sample

(Fig. 5). The nature of materials used for the priming grout, as well as the pigments and the nature of the binding agents have been undergoing a process of analysis. It was found that most dowry chests had priming grouts made of calcium carbonate and animal glue. Some had two types of grouts, one for isolating wood knots against microclimate factors and one with added black pigment for coverage purposes for the front panel (Fig. 6).

In terms of what is used for the painted surfaces, we see an increased usage of lead-based pigments. Consistently we encounter red lead, also known as minimum, which was a commonly used pigment, beloved for its bright color, coverage power, and longevity. The study cases shown here do have a common element of having the same iconography and decorative elements used on the front panel, however, we've identified red lead pigments in all the other study cases, which do not have the same common elements.

Another area of heightened interest for these chests is the lid (Fig. 7). The front panel was not the only surface decorated with symbols; although less intricate, the lid decorations raise numerous questions that remain unanswered and could offer significant insight into their cultural and functional roles. Were these simple drawings a form of the crafters' signature? Perhaps they were declarations of their beliefs and wishes for the bride. Some instances feature trees and symbols related to abundance[8], yet the reason for choosing this specific surface for

analysis by means of chemical component determination as well as stratigraphic sections. Material identification and binder determination was also conducted through Fourier Transform Infrared Spectroscopy. The analysis was conducted within the Chemistry Laboratory of the Department of Conservation and Restoration of the National University of Arts Bucharest, by univ. lecturer Huică Irina.

8 Mythological popular culture attributes mystical and ritualistic qualities to the fir tree, as explained by Doina David in "Bradul și simbolismul său în arta populară românească", *Angvstia 2*, (1997): 399-402 : "For the decorations of folk objects... the fir tree has a special significance. It is a sign of identity for Romanians who live in the 'Land beyond the forests'; it signifies a perishable civilization through the material chosen for construction, but eternal through the profound symbols it contains. ...In our Christian tradition, there is the idea that the fir tree would be a tree of the first covenant. In traditional Romanian mythology, there is the custom that before marriage, the "covenant at the fir tree" was made, as a kind of sacred pledge made in the shade of the tree that represents the birth and regeneration of man."

decoration remains unclear. Exclusive access granted to the woman, through possession of the key, further emphasizes the personal and possibly protective nature of the lid's decorations. Was this surface intended solely for her eyes? Perhaps it served as a blessing, conveyed through ancestral motifs.

This surface also reveals aspects of the chest's preservation over time. The lid regularly lifted and lowered, experienced structural degradation due to constant vibrations. Owners commonly repaired this area by attaching two strips of wood to the inside of the lid and securing them with iron nails (Fig. 8). These pragmatic repair methods were guided by common sense and a desire to prolong the functional life of these important household items. Such practices also highlight an organic conservation practice by the chests' owners. Though not optimal by modern conservation standards, these methods effectively preserved the chests until they could receive professional restoration. This blend of cultural significance and practical conservation efforts reflects the integral role these dowry chests played in the households, as treasured objects both for their utility and their symbolic value.

The dowry chest can be examined as a complex artifact that encapsulates the gendered dynamics of power, possession, and identity. It stands as a testament to women's resilience, as they imbued this object with personal significance, transforming it from a symbol of economic exchange into a repository of their lived experiences and memories. Thus, the dowry chest is not merely a historical relic but a lens through which we can explore the intersection of gender, economics, personal agency, craftmanship, and art.

Moreover, conservation and restoration efforts serve as a bridge between the past and the present, promoting appreciation for traditional local craftsmanship and sparking contemporary artistic dialogue. Through this interdisciplinary approach, painted dowry chests reveal to us the profound story of the communities that created and preserved them. In the search for more information regarding the history of these pieces, from the lens of their social role as well as their cultural and manufacturial aspects, a semi-formal interview was conducted with an older generation of women, specifically born between 1938 and 1942. Through these interviews, information such as what was placed in the-

se dowry chests, what role this piece of furniture played in their lives and their families' lives, as well as the rituals that were conducted with the dowry and the dowry chest during the marriage ceremony. The women who were interviewed lived at the precipice of modern pieces of furniture being incorporated in the home. Their mothers still had these furniture pieces and used them in the household, however, the habit of providing the daughters with dowry chests shifted to larger closets. This was aided by the reach of effects rippling from the large-scale usage of automated power mills. Besides a shift happening inside the trade of carpentry, there was a shift happening on a socio-cultural level as well. Larger furniture meant a larger dowry, and with a larger dowry, came an elevated social standing of the family and woman, who was getting married.

By engaging with these objects through the lens of conservation, we foster a deeper understanding and appreciation of our cultural heritage. This interdisciplinary approach allows us to connect with the personal histories and collective memories that these chests represent. In preserving them, we ensure that the stories they hold continue to resonate, offering valuable lessons and inspiration for contemporary society. Not only this, but we also actively honour the craftsmanship and tradition of earlier communities as we gain insights into their ways of life, values, and social structures. The dowry chest thus stands as a testament to the enduring importance of cultural preservation, reminding us of the timeless human desire to cherish and protect the artifacts that shape our identity and history.

Bibliography

Anderson, Siwan. "The Economics of Dowry and Brideprice." *Journal of Economic Perspectives 21*, no. 4 (2007): 151-174.

Anderson, Siwan; Bidner, Chris. "Property Rights over Marital Transfers." *The Quarterly Journal of Economics,* Volume 130, Issue 3, (2015): 1421–1484.

Arunachalam, Raj; Logan, Trevon D. "On the heterogeneity of dowry motives." *Journal of Population Economics,* no. 29, (2016): 135-136.

Butură, Valer. *Etnografia poporului roman*. ed. Dacia, Cluj-Napoca, (1978).

Capesius, Roswith. *Mobilierul țărănesc românesc*. ed. Dacia, Cluj-Napoca, (1974).

David, Doina. "Bradul și simbolismul său în arta populară românească." *Angvstia* 2, (1997): 399-402.

Harms, Mirja; Franke, Franziska; Klein, Peter Pop. "Der Henndorfer Truhenfund: Dokumentation und Datierung von 127 gefassten siebenbürgischen

Truhen des 15. bis 18. Jahrhunderts." Hildesheimer Beiträge zur Erforschung und Erhaltung von Kulturgut Vol. 1, (2012): 150.
Hoadley, Bruce R. *Understanding Wood: A Craftsman's Guide to Wood Technology*. ed. Taunton Press, Newton USA, (2000).
Pop, Florica. "Contribuții la cunoașterea prelucrării lemnului în Transilvania nord-estică Meșteri lădari pe Valea Șieului." *File de Istorie III,* (1974): 412-430.
Prepeliuc, Aurel. *Lăzi de zestre din patrimoniul etnografic al Muzeului Bucovina*. ed. Karl A. Romstorfer, Suceava, (2012).
Purici, Ștefan. "Colonizări și imigrări în Bucovina între anii 1775-1848." *Analele Bucovinei,* Tom II, 2, (1995): 357-374.
Schoch, W.; Heller, I.; Schweingruber, F.H.; Kienast, F. *Wood Anatomy of Central European Species.* 2004, (Online version: https://www.wsl.ch/land/products/dendro/micro.html).
Stoica, Georgeta; Horșia, Olga. *Meșteșuguri artistice tradiționale.* ed. Enciclopedica, București, (2001).
Stoica, Georgeta; Petrescu, Petre. *Dicționar de artă populară.* ed. Enciclopedica, București, (1997).
Weslowski, Elias. *Zeitschrift für Österreichische Volkskunde.* ed. Dr. Michael Haberlandt (Wien: Buchdruckerei Helios 1906), 49-56.

List of images

Fig.1. Study case nr. 2 has a dove-tail joint reinforced with metal strips that have a decorative as well as a structural purpose.
Fig. 2. Detail view of the assembly line area on study case nr. 2, in two different visual perspectives, one in direct light and one in raking light, show how the chest was assembled through a dove-tail method.
Fig. 3. Study case nr. 7 has an edge-to-edge joint, the panel being put together edge-to-edge and fixed with animal glue and iron nails.
Fig. 4. Detail view of the assembly line area on study case nr. 2, in two different visual perspectives, one in direct light and one in raking light, show how the chest was assembled through an edge-to-edge method.
Fig. 5. Detailed images of the painted surfaces on four study cases. These images show the paint layer exhibiting different types of degradations, such as lacunae, erosions, fissures, and pulverulence.
Fig. 6. Overview of the microscopic study of the surface where grout samples were taken in order to analyse the stratigraphy of the grouts. This revealed two types of grouts, one from the inner surface of the lid which revealed the application of a white grout in two layers, and one from the exterior surface of the front panel. This second sample revealed a dark grey primer, possibly also applied in two layers.
Fig. 7. This lid belongs to study case nr. 7 and it illustrates one of the simple, yet compelling decorative compositions we usually find on these pieces. It seems as though a possible interpretation of this drawing is an infinite type of motif, with reference towards the perpetual nature of life.

Fig. 8. The inside view of three lids belonging to painted dowry chests illustrates the repair solutions utilized by the owners of these pieces. Wooden strips, attached to the lid with iron nails, with the purpose of maintaining the lids' structural integrity, seem to have been the preferred method of intervention.



Fig. 1



Fig. 2



Fig. 3



Fig. 4

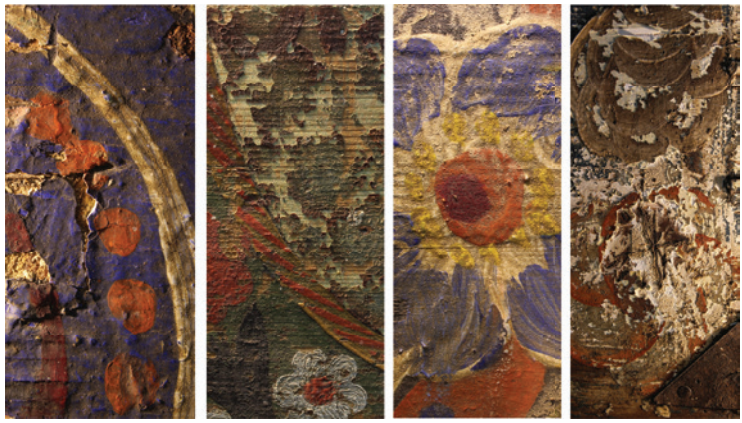


Fig. 5

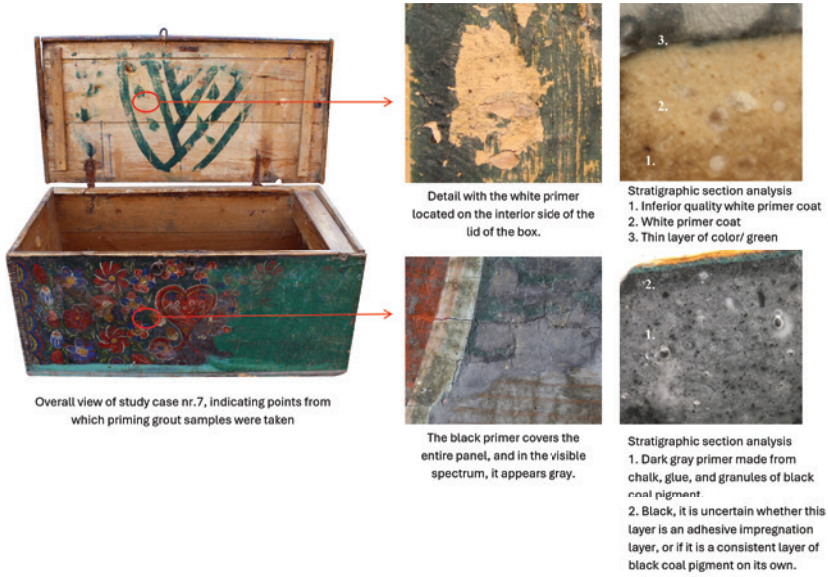

Overall view of study case nr.7, indicating points from which priming grout samples were taken
Detail with the white primer located on the interior side of the lid of the box.
3.
2.
1.
Stratigraphic section analysis
1. Inferior quality white primer coat
2. White primer coat
3. Thin layer of color/ green
The black primer covers the entire panel, and in the visible spectrum, it appears gray.
2.
1.
Stratigraphic section analysis
1. Dark gray primer made from chalk, glue, and granules of black coal pigment.
2. Black, it is uncertain whether this layer is an adhesive impregnation layer, or if it is a consistent layer of black coal pigment on its own.

Fig. 6



Fig. 7



Fig. 8

MYTHOLOGY IN POSTMODERN AND CONTEMPORARY CONSTRUCTED PHOTOGRAPHY

Luca Mixich
PhD. candidate, West University of Timișoara
luca.mixich90@e-uvt.ro

ABSTRACT

In this article, I propose to develop an inter- and trans-disciplinary analysis of the mythological dimension in postmodern and contemporary constructed photography. This topic is little explored in specialized literature. The relationship of classical, premodern visual arts with mythology is one that has been frequently analyzed theoretically, a fact due to the practice of many premodern artists who approached subjects or aspects related to mythology in their artistic creations. In postmodernism, however, mythology appeared less frequently in the creations of artists or in the analysis of theorists. When it does, the perspective on it is rather semiotic or deconstructive. The myth as a system of signs should be decoded and deconstructed (when it was not completely ignored). But much less emphasis was placed on the metaphorical, philosophical, or psychological aspects present in numerous mythological narratives, especially in relation to postmodern and contemporary constructed photography. This last aspect will also be developed in the present analysis.

Keywords: *constructed photography, mythology, postmodernism, contemporary art, conceptual photography*

Introduction. Methodology

In this article, I proposed to develop an inter- and transdisciplinary analysis of the mythological dimension in postmodern and contemporary constructed photography.[1] This topic is little explored in specialized literature. The relationship of classical, premodern visual arts with mythology is one that has been frequently analyzed theoretically, due to the practice of many premodern artists who approached subjects or aspects related to mythology in their artistic creations. In postmoder-

1 I must mention that this article is part of my PhD Thesis titled *Constructed Photography and Fiction. A Historical, Inter- and Transdisciplinary Analysis.*

nism, however, mythology appears less frequently in the creations of artists or the analysis of theorists. When it does, the perspective on it is rather semiotic or deconstructive (see Roland Barthes in *Mythologies*). The myth, as a system of signs, should be decoded and deconstructed (when it is not completely ignored). But much less emphasis was placed on the metaphorical, philosophical, or psychological aspects present in numerous mythological narratives, especially in relation to postmodern and contemporary constructed photography. This last aspect will also be developed in the present analysis.

A fundamental question from which I started in this analytical and hermeneutical approach was the following: Is mythology (and everything related to it; symbol, ritual, etc.) still capable or appropriate to influence the discourses or practices of contemporary artists? The answer is not easy to formulate. Certainly, compared to pre-modern art, created in the past centuries, mythology was much more present both conceptually and visually, as well as semantically. Probably more than half of the Western artistic creation, throughout history, was decisively influenced by mythology.

An important nuance from which any mythological-visual arts analysis should start is concerned with the methodology and development of the creative process; in other words, in what way did mythology manifest itself in various artistic creations, by various artists, from different historical periods? In most cases, art remained on the illustration layer in regards to certain narratives or mythological characters, without going into the depths of myths or symbols (except perhaps Symbolism which programmatically wanted to deepen the complex meanings of myths). At times, artists explored the mythological component in a more profound way than a simple illustration. The situation is different nowadays.

Contemporary Art and Classical Myth, the volume edited by Isabelle Loring Wallace and Jennie Hirsh, is one of the few theoretical texts that set out to convincingly analyze the aesthetic, cultural, or philosophical relationship between contemporary art and mythology. In this, Wallace and Hirsh proposed three different methodologies by which myth can be put in relation to visual arts.[2]

2 Isabelle Loring Wallace and Jennie Hirsh, (2016: 10-12).

1. Myth as meaning – in this case, the references towards mythology are direct and obvious (either in the title of the image or in the gesture of the characters). It can also be seen as a variable of the illustration situation previously mentioned, even though there could be instances where the references are direct, but the meaning is more complex.
2. Myth as medium – in this situation, the references are more oblique, art has an underlying mythological logic/structure thought of by the artist.
3. Myth as method – in this case, myth is used as a reflexive method to question aspects related to history, society, everyday life.



Fig. 1 Helen Chadwick, *Ego Geometria Sum: The Labours III* (1983)

Another interesting methodology of approaching mythology within contemporary arts was developed by David Burrows and Simon O'Sullivan, from a different philosophical nuance: Mythopoesis is proposed as a means productive of worlds, people, and communities to come, often drawing upon residual and emergent cultures. Myth-Science functions by producing alternate perspectives and models, revealing habits of thought concerning physical, historical, and social realities as yet more myth. Lastly, mytho-technesis concerns the ways in which technology enters into discourse and life, through projections of

the existing and future influence of machines.[3]

I will try to use these methods in my analysis of constructed photography and I will highlight which one will be more prevalent and why in Helen Chadwick's, Jana Sterbak's, Mary Reid Kelley's ,and Fabrice Monteiro's photographs.

In this instance, a short historical foray would be appropriate, as it provides a wider context in understanding the relationship between visual arts and mythology, and its relationship with contemporary arts, regardless of the adopted direction, must be understood starting from this historical context.

First of all, mythology found itself in a co-dependent relationship with the visual arts for a significant part of art history. From antiquity until the Romanticism of the 19th century, the subjects treated by most visual artists frequently intersected with mythology. Instead, for the 20th century, Symbolism and Surrealism are the modernist currents that approached myths programmatically. Otherwise, we rather find singular artists who at certain moments of their artistic practice turned towards the exploration of the mythological dimension (as was pointed out in the previous paragraphs).

Photography, especially the artistic kind with conceptual valences, had an even more complicated relationship with mythology than other visual arts. With the exception of the Pictorial current, within which there was a programmatic and relatively constant interest in symbol and myth (which mirrors the aesthetics of Romanticism), visible especially in the case of artists such as: Julia Margaret Cameron, Fred Holland Day or Henry Peach Robinson (to list only a few of the most influential in this regard). In their case, the method used was to illustrate a myth. Which, from a conceptual and aesthetic point of view, limits the potential of the mythological narrative, which is reduced to the most formal and superficial aspect. In the 20th century, there were not many modernist photographers that explored mythology.

3 David Burrows and Simon O'Sullivan, (2019:1)

Mythological Analysis of Postmodern and Contemporary Constructed Photography.

In postmodernism, however, the situation becomes more complicated in relation to mythology. Myths are either deconstructed (as can be seen in Roland Barthes' *Mythologies*, where myths are seen as systems of signs) or ignored by most theoreticians or artists. But there are exceptions: Louise Bourgeois, Damien Hirst, Tracey Emine, and Pierre Huyghe are amongst the most influential artists who developed artistic discourses during different moments of their careers (not always) that touched upon mythological themes/narratives/concepts.

If we are to look at the photographers from the same period, there are not many that were particularly interested in exploring (in different ways) the relationship between art and mythology. Of those few, Helen Chadwick, Jana Sterbak (whose work is very interdisciplinary and photography is one of the mediums she is interested in, and not the only one), Mary Reid Kelley or Fabrice Monteiro will be the artists analyzed in this section using the methodology developed by Wallace and Hirsh.[4]



Fig. 2 Jana Sterbak – *Sisyphus Sport* (1997)

Helen Chadwick (1953-1996) was a British artist. She was interested in different mediums (installation art, photography, performance, sculpture). This interdisciplinarity is visible especially in her photographs. In

4 Wallace and Hirsh, (2016: 10-12).

her series, *Ego Geometria Sum* (1983-1995), Chadwick, by using the self-portrait, has created a series of 10 images drawing inspiration from the mythical labors of Hercules. Here, the punishment does not come from imaginary gods but is self-imposed and metaphorical. Chadwick depicted herself throughout different stages of her life (from birth until her 30th birthday) and created plywood objects that were representative to a particular stage of life (the cradle can be noticed in Fig. 1). An intriguing tension develops between the posture of her naked body, with the face hidden from the camera, the plywood sculptures and the minimalistic, but theatrical space in which the artist is placed.

In an interview, Helen Chadwick talked about the influence of classical philosophy, in terms of rigidity and structure, and how the sculptures could be seen as "immutable forms which represent the pattern of growth".[5] The connection between conceptual art, classical philosophy, mythology, psychology, performance art, and sculpture, all of them meeting in the genre of constructed photography, is creatively expressed and directed. There is also a direct connection between the myth of Hercules and Chadwick's series but there is also an underlying mythological logic and structure that the British artist thought of and built around her photographic series.



Fig. 3 Fabrice Monteiro, *Untitled #2* (2013)

5 Cocker, (1998:1)

Jana Sterbak is another conceptual artist interested in exploring the mythological dimension in her art. Fig 2, *Sisyphus Sport* (1997) represents an intriguing example in this direction. Here, the Czech artist approached a famous Greek myth, the one of Sisyphus, in a conceptual and stylized manner (similar to Chadwick in a way, but also different because it is not a self-portrait and the approach is not so personal and auto-biographical). There is also a multi-disciplinary approach here as well (similar to Helen Chadwick), a hybrid consisting of performance, object, conceptual art, and constructed photography can be noticed in this instance. As opposed to the original myth, here the post-modern Sisyphus carries its boulder like a backpack, almost like a fashion item. Even though, the immense struggle, the physical tension, the somber tone, and the absurdity of the gesture are present in both the original and the contemporary adaptation, because of this conceptual change imagined by the artist, the meaning of the photograph changes. This happens because the symbol of the boulder develops a different connotation from the original one. The contemporary Sisyphus may struggle existentially and physically just like the mythical one, but because the boulder has straps he may choose to take it off when he feels like it; this is an option that the original Sisyphus did not have.

James Yood noticed how absurdity is at the core of Sterbak's philosophy and how to is developed creatively in this series, by using the figure of Sisyphus:

"In *Sisyphus*, 1991, a man is shown trying to roll around in his aluminum trap; he is in concerted motion while accomplishing precisely nothing. The piece has the concentrated commitment to absurdity that is close to the core of Sterbak's work, with the intensity of the body's struggle precisely mirrored by its abject futility. (The story of Sisyphus, with its insistence on the evocative poetry of exasperatingly repetitive activity and its function as a metaphor for the condemned course of all human life, is important for Sterbak and resurfaced in several additional works.)"[6]

Moreover, if we were to get closer to present times, the work of Senegalese photographer Fabrice Monteiro (1972-) should not be overlooked. Even though, he is not as well known in the art scene, as

6 James Yood, (1999)

the previous artists that were analyzed, his work in conceptual fashion photography is intriguing and worth being documented. Fig. 3, *Untitled #2* is part of a series of photographs, entitled *The Prophecy*, where the ecological crisis from Senegal was depicted by connecting a famous Greek myth, that of the birth of Venus, with a particular contemporary social and historical context. James Cahill noticed the conceptual interplay present in this image between mythology, animism, ecology, and fashion-photography in a creative manner.[7] The contemporary Venus rose from the sea, just like the original one, but the serene and floral mood was replaced by the high-fashion black oil monstrosity that carried a universal peace symbol, a bare-boned white dove. Here, mythology is treated both directly (the reference to the birth of Venus) and also indirectly (the social critique using mythological discourse), in a manner and concept similar to the before-mentioned artists with, stylistical differences.



Fig. 4 Mary Reid Kelley, *Minotaur with Skull* (2015)

Mary Reid Kelley (1979-) is the last artist that will be analyzed in this section. She was particularly interested in mythology throughout her career. She, alongside her partner Patrick Kelley, developed

7 James Cahill, (2018:35).

an artistic practice, which consisted of film, photography, installations, and performance, around mythology. The figure of the Minotaur was explored both in experimental film and in constructed photography.

In this instance, the perspective is feminist in tone. The Minotaur, a universal symbol of male irrational violence, becomes a woman. The post-modern irony and pop culture references are quite direct, from the paper bag on the head to the watch, from the graffiti on the wall to the noir-light and the skull (which can be seen as another ironical device towards Shakespeare's Hamlet).

Curator Emily Gonzalez-Jarret noticed that the artistic duo "frames the difference between the ancient concept of fate and the contemporary belief that suffering is generally the result of one's own bad choices"[8]. In this instance, mythology is used both directly and also re-interpreted metaphorically and politically. The contrast between these two extremes is well developed and creatively done.

In conclusion, the main purpose of this analysis was to argue for the importance of the somewhat marginalized (both theoretically and practically) connection between contemporary arts, specially constructed and conceptual photography, and mythology. This inter-disciplinary dialogue can be complex in references, and interpretation, and should be more present, in theoretical approaches, but also in the creations of the artists.

Bibliography

Barthes, Roland, *Mythologies,* Hill & Wang, 2013.

Burrows, David and O'sullivan, Simon, *Fictioning. The Myth-Functions of Contemporary Art and Philosophy,* Edinburgh University Press, Edinburgh, 2019.

Cahill, James, *Flying to Close to the Sun. Myths in Art from Classical to Contemporary*, Phaidon, 2018.

Cocker, Emma, "Interview with Helen Chadwick", *Helen Chadwick, Exhibition Catalogue*, Ferens Art Gallery, Kingston upon Hull 1998.

Gonzalez-Jarrett, Emily, *Mary Reid Kelley and the Myth of the Minotaur*, Hammer Museum, available on: https://hammer.ucla.edu/blog/2015/06/mary-reid-kelley-and-the myth-of-the-minotaur [accessed on 05.07.2024].

Wallace, Isabelle Loring and Hirsh, Jennie, *Contemporary Art and Classical Myth*, Routledge, New York, 2016.

Yood, James, "Jana Sterbak", *ArtForum*, January 1999 Vol. 37, No. 5.

8 Emily Gonzalez-Jarret, (2015)

List of images

Fig. 1 Helen Chadwick, *Ego Geometria Sum: The Labours III* (1983) - https://www.tate.org.uk/art/artworks/chadwick-ego-geometria-sum-the-labours-i-x-74215/3
Fig. 2 Jana Sterbak – *Sisyphus Sport* (1997) - https://www.artbasel.com/catalog/artwork/68055/Jana Sterbak-Sisyphus-Sport
Fig. 3 Fabrice Monteiro, *Untitled #2* (2013) - https://photographmag.com/portfolio/fabrice monteiro-the-prophecy/
Fig. 4. Mary Reid Kelley, *Minotaur with Skull* (2015) - https://www.frieze.com/article/burlesqueworlds-mary-reid-kelley-and-patrick-kelley

O PERSPECTIVĂ CONTEMPORANĂ ASUPRA SEMNELOR SCRIERII

A CONTEMPORARY PERSPECTIVE ON THE SIGNS OF WRITING

Cristina Mocan
doctorandă la Universitatea de Artă și Design Cluj Napoca
cristina.mocan@uad.ro

ABSTRACT

It's hard to predict the future of writing. In the current context, the act of writing is almost invariably done through a keyboard rather than by moving an instrument on a surface, so understanding the experience of writing is significant. According to Ferdinand de Saussure, the linguistic sign, as a concept, creates a sound-image, which is in fact an imprint of our senses. This means that the personal character of writing emerges from the mental image representations of stored sensations imprinted in our corporeality.

In such a conceptual framework, the gesture ultimately remains the keeper of time. The sign, as an integrated component of the trace, can be experienced, practiced, and theorized as a natural dialogue emerging from different cultures. In these conditions, the aesthetic space of linguistic signs is better understood as a creative entity with its own power of action, a space of intervention between two writing systems: the Latin alphabet letters, which don't have meanings by themselves, and the Chinese ideograms used in Japanese writing, which have meanings beyond their sounds. Ultimately, the sign does not isolate itself as an artistic direction within a specific culture but rather facilitates transfer between cultures.

Keywords: *contemporary art, gesture, body language, sign, text*

Introducere

Termenul *imagine* implică ideea de a fi o „imagine a ceva", de a trimite și a semăna cu altceva, chestiune care condiționează existența unei forme de referință. Jean-Jacques Wunenburger dispune de o atitudine parțială asupra termenului *imagine*, care ne orientează spre o natură dublă, contradicție în care problema reprezentărilor a ceva se

confruntă cu criteriile de adevăr înseși[1]. Extinsă la planul expresiilor verbale, analiza funcției expresive a imaginii determină același conținut de gândire tradus prin mai multe imagini, dintre care nici una nu este suficientă pentru a coincide cu exprimatul. Lumea, cu toate că este unică, „se exprimă într-o infinitate de moduri și, prin urmare, orice ființă singulară se exprimă într-o infinitate de moduri", afirma Wunenburger.[2]



Fig. 1 Thomas Ingmire, *I Sing You*, 1942



Fig. 2 Henri Michaux, *Untitled*, 1975

1 Wunenburger, Jean Jacques, *Filosofia Imaginilor,* Ed. Polirom, Studii asupra imaginii, 2004, pp. 130-132.

2 Spinoza, *Oeuvres completes,* Gallimard, „La Pleiade", 1954, p. 1265, *apud* Wunenburger, Jean Jacques, *Filosofia Imaginilor,* p. 156.

Imaginea textuală

Categoria imaginilor textuale definește imaginile care țin de activitatea verbală și a cărui suport este un sistem articulat de semne fonetice și grafice, capabil să exprime și să comunice economic conținuturile gândirii[3]. Cu toate acestea, în încercarea de a reprezenta existența, imaginea ne este relevată în funcție de sursele senzoriale din care derivă sau în funcție de canalele corporale pe care le urmează. Proliferarea imaginilor asociate cu scrierea, se bazează pe un anumit spectacol sunet-imagine-concept-simbol. Totuși, aceste reprezentări vizuale devin la un moment dat insuficiente și adesea reductive dacă sunt modelate de o gândire care nu consideră spațiul interactiv și de transformare. În astfel de condiții, în ceea ce privește referirea la imaginea textuală, am putea presupune că determinarea caracterului personal al scrierii reiese din imaginea reprezentărilor mentale a unor senzații înmagazinate, întipărite în corporeitatea noastră. Ca urmare, un hibrid între scriere și imagine, menținut de prezența caligrafiei și a diverselor sisteme de notație, ar putea stabili cadrul referențial pentru definirea unei mitologii personale.



Fig. 3 Casilda García Archilla, *Drawing No. 4,* 2005

Științele cognitive contemporane confirmă că adevărul imaginii ține de o echivalență între existența lucrurilor și reprezentarea lor de către creier, care transformă semnalele în semne, iar imaginea ajunge să nu mai fie o replică analogică a obiectului, ci o reconstituire digita-

3 Wunenburger, Jean Jacques, *Filosofia Imaginilor,* p. 58.

lă, dată de o logică internă. Astfel, semnul depinzând de configurațiile lui, angajează propriile experiențe și permite trecerea pragului dintre interpretarea specifică și cea universală, contribuind astfel la experimentarea prin corp a lumii și a noi înșine. În acest fel se trasează distincția dintre o dimensiune neglijată a experienței noastre: corpul trăit și lumea fenomenologică.

Arnheim consideră că formele perceptuale și pictoriale nu sunt doar traduceri ale gândurilor, ci substanța gândirii însăși, așa cum un șir întrerupt de interpretări vizuale conduce de la gesturile umile zilnice la „declarațiile unei măreațe opere de artă".[4]



Fig. 4 Henri Michaux, Mouvements, 1951

În spațiul conceptual al semnului, recunoaștem două instanțe diferite, și anume: *trace* (fr.), care este marca unui *altceva, aici-și-acum,* pe care o putem numi *urmă,* și *mark* (en.), care se referă la însemnarea propriu-zisă pe o suprafață cu un instrument oarecare, adică *însemnare.* Luând în considerare aceste referințe, am putea spune că un cuvânt poartă reziduurile altor cuvinte, absoarbe prezențele lor trecute, străbaterea lor. Din această perspectivă, orice semn conține concomitent prezențe și absențe imposibil de cartografiat, referințe și interferențe care se afirmă și se neagă pe ele însele.

4 Arnheim, Rudolf, *Visual Thinking,* University of California Press, Berkeley, Los Angeles, London, 1997, p. 134.

Modelarea spațiului pictural prin intermediul gestului

"At the dawn of the civilisation, when writing and drawing were the same thing..."[5], scria Paul Klee. Pentru acesta, nu există o diferență între a scrie o linie și a desena. Similar, Roland Barthes susține că scrierea și desenul au la origine același gest, ale căror scopuri sunt *ritmicitatea*, și nu semantica sau figurativismul, în accepțiunea căruia se dezvăluie componenta stilistică individuală.

Corpul permite așadar producerea de imagini specifice, mimice sau gestuale, cu funcții ilustrative, expresive sau destinate unei comunicări codate, într-un mod mult mai universal decât expresia verbală, prin care se comunică stări afective sau intelectuale. După cum a fost demonstrat de-a lungul istoriei umanității, corpul a apropiat hieroglifele de limbajul gestual:

„Muții se exprimă prin mijlocirea gesturilor sau obiectelor având legături naturale cu ideile pe care ei vor să le traducă. Această axiomă constituie principiul hieroglifelor de care s-au servit ca să se exprime toate națiunile în epocile primitive ale barbariei lor. Este și principiul limbajului natural vorbit odinioară în lume".[6]

În termenii unei asemenea apropieri, Vilém Flusser tratează *exprimarea* gândirii într-o gamă întreagă de gesturi, printre care, cel al scrisului, cu linearitatea sa unică, iar dialectica dintre cuvinte și mesajul care trebuie exprimat, are un loc special. Puterea sa transformatoare presupune experiența relativă a tipăririi, a apăsării *a ceva* peste *altceva*, un gest pentru care propune o altă explicație: apăsarea unei realități virtuale ascunsă în numeroase straturi, care se realizează întotdeauna dinspre interior spre afară.[7]

„Limbajul este un fel de țesut exterior, prin care mă pot atinge de celălalt. Este ca și cum aș avea cuvinte în loc de degete, sau degete în vârful cuvintelor mele" afirma Roland Barthes[8].

Explorarea conceptuală a textului, prin prezența tipurilor de ca-

5 Klee, Paul, *Notebooks, Volume 1: The Thinking Eye*, Lund Humphries, Londra, 1961, p. 105.

6 Vico, G.-B., *Scienza nuova*, Nagel, 1986, p.20 *apud* Wunenburger, Jean Jacques, *Filosofia Imaginilor,* p. 31.

7 Flusser, Vilém, *Gestures,* University of Minnesota Press, Minneapolis, p. 22.

8 https://www.theartstory.org/

ractere, a literelor recognoscibile și a cuvintelor a transformat radical peisajul artelor vizuale de-a lungul timpului. Puterea sa transformatoare vine dintr-o utilizare a textului și grafiei pentru a provoca, a pune întrebări și a angaja privitorii într-un dialog care depășește barierele lingvistice convenționale. Artiști contemporani, precum Isidore Goldstein, Joao Vieira, Mira Schendel, Cy Twombly și mulți alții au redefinit granițele dintre cuvântul scris și arta vizuală, intervențiile lor reușind să perturbe narațiunile tradiționale prin sublinierea literei ca formă centrală de expresie.



Fig. 5 Mira Schendel, *Untitled* (*Disks*)*,* 1972



Fig. 6 Mira Schendel, *Objetos Graphicos,* 1967-1968

Despre opera lui Mira Schendel Flusser afirma că „este o încercare de a ne prezenta construcțiile gândirii ca imagini, de a le face imaginabile”[9]. Din această perspectivă, explorarea potențialului literelor și simbolurilor, nu doar ca mijloace de comunicare scrisă, ci și ca instrumente vizuale capabile să transmită mesaje artistice complexe, invocă o nouă estetică în care o imagine devine poezie vizuală. Astfel, este evidentă capacitatea artei de a participa la găsirea de noi definiții și aprecieri în ceea ce privește modurile în care ființele umane creează și împărtășesc sensul. Din această perspectivă, semnul în opera lui Mira Schendel surprinde transferul experienței de viață instantanee, plină de vigoare prin impregnarea cu o tentă de memorabilitate și eternitate relativă.

Opera lui Cy Twombly, subliniază în primul rând abordarea literelor și angrenarea acestora ca unelte conceptuale în tratarea emoțiilor complexe, fiind descrisă de Roland Barthes drept o multi-referențialitate, în care lucrările se referă mai degrabă la *gestul* în sine, dincolo de conținut.[10] Un exemplu în acest sens sunt lucrările din seria *Virgil,* care nu sunt doar picturi cu acest nume, ci reprezentări în care Twombly a interogat complexitatea experienței unui nume de a fi în timp și în afara timpului. Pentru ca un nume să existe, el trebuie mai întâi să fie întruchipat într-o anumită materialitate, fie de sunet dacă este rostit, fie de grafism dacă este scris. Astfel, forma grafică pe care o ia numele *Virgil*, este semnificativă. Literele sunt neuniforme, înclinate ușor spre dreapta, instabile, aplecate înainte, ca și cum ar exista un sentiment de mișcare spre dreapta, sau poate de dor, de tânjeală a ceva. Mai mult, contururile estompate ale literelor, „aburii forțați de radieră”, capătă caracteristicile unei atmosfere, în care ștergerea deși nu este o absență, poate deveni semnul unei absențe.[11]

9 Schwenger, Peter, *Asemic: The Art of Writing*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2019, p. 17.

10 Barthes, Roland, https://www.theartstory.org/

11 Schwenger, Peter, *Asemic: The Art of Writing*, p. 43

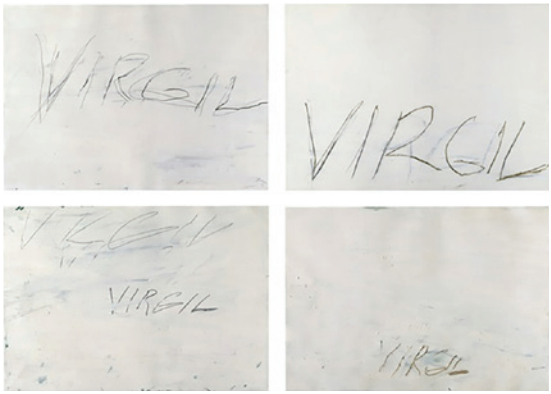


Fig. 7 Cy Twombly, *Virgil,* 1973



Fig. 8 Cy Twombly, *Letter of Resignation XXV,*1967

În acest context al artei, abordarea prin care se realizează citirea unui limbaj drept o imagine se referă la formele și procesele care eliberează și încapsulează mișcarea, și este caracteristică pentru practicile artistice interdisciplinare în general.

Concluzie

Cu toate acestea, cu greu ne putem imagina viitorul scrisului. A devenit imposibil să nu remarcăm urmele supremației eficienței imaginii în cultura contemporană. În era internetului și a tehnologiei, imaginea a câștigat modalități noi de manifestare care au contribuit semnificativ la tendința actuală de îndepărtare de codurile liniare ale scrierii. Dincolo de reprezentările canonice sau alteori glorificate ale grafiei, care țin de conservarea și transmiterea complexității, se află o dimensiune estetică care traduce experiența acestuia prin prisma unei noi realități cinetice, în care primează mișcarea.

George Steiner, scria: "Numai prin schimbarea barierelor limbajului, un observator vizionar poate intra în lumea unei înțelegeri totale și imediate. Când asemenea înțelegere e obținută, adevărul nu mai trebuie să sufere impuritățile și fragmentarea pe care vorbirea în mod necesar o presupune."[12]

Bibliografie

Arnheim, Rudolf, *Visual Thinking*, University of California Press, 1969.

Bachelard, Gaston*, Poetica Spatiului,* 2000, http://archive.org/details/bachelard-gaston-poetica-spatiului-v.-1.0 online, consultat la data 30 ianuarie 2024.

Barthes, Roland, *Cy Twombly*, Paris: Seuil, 2016, http://archive.org/details/cytwombly0000bart online, consultat la data de 30 ianuarie 2024.

Berger, René*, Mutatia Semnelor*, Editura Meridiane, 1978

Flusser, Vilém, *Writing*, *Electronic mediations, Volume 6*, Andreas Strőhl, editor, translated by Erik Eisel, University of Minnesota Press, Minneapolis / London 2002.

Flusser, Vilem, Gestures https://z-lib.io/book/16905160 online, consultat la data de 10 ianuarie 2024.

Jacobus, Mary; Twombly, Cy, *Reading Cy Twombly: poetry in paint,* Princeton University Press, Princeton & Oxford, 2016 https://z-lib.io/book/16960044 online, consultat la data de 10 februarie 2024.

Klee, Smirna, *Paul Klee Notebooks, Vol. 1*, http://archive.org/details/PaulKleeNotebooksVol1TheThinkingEye online, consultat la data de 10 iunie 2024.

Merleau-Ponty, Maurice, *Signs*, Northwestern University Press, 1964.

Roth, Nancy Ann, *Mira Schendel's Gesture: On Art in Vilém Flusser's Thought, with 'Mira Schendel' by Flusser* , Tate Papers, Tate, https://www.tate.org.uk/research/tate-papers/21/mira-schendels-gesture-on-art-in-vilem-flussers-thought-with-mira-schendel-by-flusser online, consultat la data de 27 aprilie 2024.

12 Steiner, George, "Retreat from the Word", *George Steiner: A Reader,* New York: Oxford University Press, 1984, p. 283.

Steiner, George, *The Retreat from the Word*, The Kenyon Review, vol. 23, nr. 2, Kenyon College, 1961.
Schwenger, Peter *Asemic: The Art of Writing*, https://z-library.se/book/11000229/f5c334/asemic-the-art-of-writing.html online, consultat la data de 27 martie 2024.
Wunenburger, Jean-Jacques, *Filozofia imaginilor*, Editura Polirom, 2004

Lista ilustrațiilor

Fig. 1. Thomas Ingmire, *I Sing You*, 1942
Fig. 2. Henri Michaux, *Untitled*, 1975
Fig. 3. Casilda García Archilla, *Drawing No. 4,* 2005
Fig. 4. Henri Michaux, *Mouvements,* 1951
|Fig. 5. Mira Schendel, *Untitled* (*Disks*)*,* 1972
Fig. 6. Mira Schendel, *Objetos Graphicos,* 1967-1968
Fig. 7. Cy Twombly, *Virgil,* 1973
Fig. 8. Cy Twombly, *Letter of Resignation XXV,*1967

HOW IS IT MADE? VISUAL STORIES ABOUT VANISHED TECHNOLOGIES

Cornelia Moţăianu
PhD candidate, National University of Arts, Bucharest, Romania
e-mail cornelia.motaianu@gmail.com

ABSTRACT

Modernity has brought about significant technological changes in rural cultures, resulting in the slow disappearance of traditional crafts from our surroundings. These crafts are integral to the identity of rural communities, and it is crucial to preserve them to maintain the material heritage of traditional culture. While there are centres that currently teach technology to young people, these efforts are insufficient in terms of introducing traditional technologies to all youth, not just those in rural areas. It is important for adults to pass on these craft-based technologies, which hold significant value for traditional culture, and one effective way to do so is by using infographics.

An infographic is a quick visual tool that helps you learn about a certain topic. It can contain a lot of data, tell a story, or demonstrate a technical process in a way that is easy to understand. For example, an infographic can use a series of images to explain how a craft or technology works in a simple and coherent manner. Adults can use leaflets to show children how traditional crafts were made, even if the children haven't experienced them firsthand.

It's important for young people to ask themselves "How is it made?" when looking at traditional folk objects, not just in museums but also from their grandparents' possessions. Understanding how these objects were created can be insightful. Infographics can serve as a visual tool to help children comprehend the process of creating these objects.

Keywords: *infographic, crafts, technology, tradition, intangible heritage, graphic design.*

Introduction

Since 1989, modernity has brought both positive and negative changes to the Romanian village. The traditional architecture, customs, and identity have been significantly altered, and new urban behaviors and objects have replaced the old ways. One of the major losses due to mo-

dernity has been the disappearance of traditional technologies, which are an integral part of the community's heritage[1]. Sadly, many people overlook the significance of this cultural transformation and fail to recognize the loss of rural identity that comes with it.

The preservation of technologies represents the preservation of identity. Japan is a great example of this, as it has embraced hyper-modernism while also preserving all traditional technologies[2]. Therefore, it has successfully kept the spirit of Japanese rural life alive.

In Romania, many traditional technologies have disappeared over the years, including ceramics, textiles, leather, fur clothing, embroidery, and wood carving. However, after 1989, efforts have been made to preserve these traditional technologies. One example is the preservation of ceramics in the Vădastra commune[3]. A project initiated by Professor Dragoș Gheorghiu, known as the "Vădastra Project" and later as "Time Maps"[4], aimed to revive prehistoric and ancient technologies (Fig. 1), including ceramics. This initiative has led to the revitalization of other crafts in the Oltenia region (Fig. 2) of southern Romania. Currently, I am involved in the "Time Maps" project as a graphic designer, working on preserving the visual identity of the rural area[5].



Fig. 1 Professor Dragoș Gheorghiu emptying a prehistoric kiln
Image source: © Dragoș Gheorghiu archive

1 https://ich.unesco.org/en/what-is-intangible-heritage-00003 (accessed 03.06.2024)

2 https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000076658 (accessed: 03.06.2024)

3 Gheorghiu, D., 2001, Le projet Vădastra, *Préhistorie Européenne*, 16-17, Liège

4 https://timemaps.net/ (accessed: 05. 06. 2024)

5 https://timemaps.net/timemap/?page_id=17



Fig. 2 Vases made by students inspired by prehistorical ancient ceramics. Image source: © Dragoș Gheorghiu archive

An additional effort to preserve intangible heritage is the pottery school located in Piscu, within the Ciolpani commune of Ilfov County, Muntenia. Known as "The School in the Museum," this institution invites children, parents, educators, and teachers to visit and explore its exhibition space[6]. The Piscu school specialises in educational activities for children.

In the village of Vădastra, various projects have been carried out since 2000, involving teachers and students from the National University of Arts in Bucharest (NUAB) and archaeologists from several European countries[7]. These projects focused on reconstructing prehistoric and ancient technologies in the area, as well as incorporating traditional ceramic-making techniques. This fusion of technologies has led to the emergence of a new folkloric style inspired by the past, which has gained popularity among the public. One villager, Ionel Cococi (Fig. 3), participated in the *Time Maps* project and received training from *NUAB* ceramists. Over time, he became a master ceramist, creating vases that are now exhibited worldwide[8].

6 chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://muzeu.piscu.ro/wp-content/uploads/2021/07/Suplimentul-pentru-educatie.pdf (accessed 05.06.2024)

7 Gheorghiu, D. (ed.), 2016, *Time Maps. Real Communities – Virtual Worlds – Experimented Pasts*, Bucharest, UNArte.

8 https://observatornews.ro/social/romanul-care-a-readus-la-viata-un-mestesug-vechi-de-7500-de-ani-din-mainile-lui-ies-comori-laudate-si-de-unesco-516307.html; https://bucurestibusiness.ro/un-exemplu-un-simbol-olarul-ce-prin-mun-



Fig. 3 Ionel Cococi, a villager trained by ”Vădastra” and Time Maps project, now an important potter in Oltenia region. Here in him workshop. Image source: © www.timemaps.net

We cannot restore the traditional identity of Vădastra village by recovering just one technology. This is the main point of this communication.

To understand the challenges with traditional technology, we must first analyse the way knowledge is passed down from craftsman to apprentice, and how they learn and teach.

In Vădastra, in the Oltenia region, there is another traditional craft that involves tailoring thick leather clothes. These clothes are made from sheep or lamb fur (Fig. 4) and are worn as essential clothing in rural areas. Over the last hundred years, a specific type of sheepskin coat called the “sheepskin coats of Romanați” has been ethnographically attested in Vădastra. These coats are decorated with motifs inspired by Neolithic pottery and the Bronze Age, incorporating spirals and lozenge patterns.

ca-sa-aduce-in-actualitate-multimilenara-ceramica-de-vadastra/



Fig. 4 A specific decorated leather clothing from Vădastra.
Image source: © Cornelia Moțăianu



Fig. 5 Dumitru Liceanu a craftsman of leatherhead clothing's from Vădastra.
Image source: © Cornelia Moțăianu

Over the past sixty years, craftsman Dumitru Liceanu (Fig. 5) has been dedicated to preserving the art of making fur coats. He has formed several groups of children and personally taught them the techniques involved. However, in the last ten years, due to the rapid modernization of the community, no children have enrolled in his courses. Sadly, this means that the profession will vanish with the craftsman. This loss can be attributed to parents' lack of appreciation for traditional culture, as they have forsaken the customs of their ancestors in their pursuit of

modernity. It is crucial to engage adults in encouraging young people to value and continue these traditions, including traditional craftsmanship.

How can we undertake the process of cultural recovery?

The most effective approach to preserve cultural values is through education, both at school and within families. Adults can educate younger people about traditional technologies, such as textile production, and encourage them to join clubs or non-governmental organizations (NGOs) that promote these traditional techniques. At the community level, infographics play a significant role in education.

What are Infographics?

Infographics are visual representations of information, ideas, or concepts that convey complex messages in a way that is quickly and easily understood. By combining words with images, infographics aim to inform, educate, and prompt people to act[9]. In my opinion, all infographics used in modern graphic design use visual representations in the form of graphical elements. They are employed in the teaching and learning process within the educational system, helping to integrate transmitted information. We can say that information + graphic design = visual learning[10].

How can infographics be applied to traditional technologies?

The use of infographics allows for the sequential presentation of the operations involved in a technological activity. This can be thought of as a visual representation, which I refer to as "Visual Stories of Vanished Technologies".

To help young people and adults in the community understand the functionality of traditional technologies and to preserve rural identity, contemporary stories are needed. To achieve this, I suggest using visual narratives such as comics to represent the village before modernity and traditional crafts.

9 Smiciklas, M. (2012) *The Power of Infographics: Using Pictures to Communicate and Connect with Your Audiences*. Indianapolis: QUE, p. 3

10 *Ibid*., p. 4

What is included in an infographic?

Infographics are visual narratives that consist of sets of images (storyboards[11]) meant to be viewed in a specific order. A storyboard, also known as a visual storyboard, is a sequence of frames in a story presented as drawings or sketches accompanied by brief descriptions. It is used as a planning tool in various fields, including film, television, animation, advertising, and education. Both storyboards and infographics help convey messages clearly, which is crucial for effective communication and stimulating creativity in any field. In summary, the narrative clearly demonstrates how an object is created using a specific technology.

How is it done? It is the question that any young person who looks at a traditional object should ask. The infographic, in this case, plays the role of a visual teacher, its visual instructions will guide the user to understand at some point without aid, how these objects are made.

Case Study: The Revitalisation of Traditional Textiles in the Village of Vădastra.

The initial approach involved using ethnographic data carefully chosen to elucidate the various stages of a specific technique. The database from the *Time Maps* project[12] was utilised for this purpose.

I have documented the process of making bundles of colored thread, manufacturing thread spools, and creating balls of thread through sequential image captures (Fig. 6). It has become increasingly challenging to find individuals capable of accurately reproducing all the stages involved in the creation of traditional textile objects. In the village of Vădastra, there are few people remaining who engage in textile production. Some of them are elderly and no longer possess the necessary dexterity to reproduce these techniques correctly. To address this issue, I have proposed graphic solutions in the form of a leaflet and a flyer (Fig. 7-8), both of which provide visual explanations of the different stages of the technologies involved.

11 https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/storyboard (accessed: 06.06.2024)

12 https://timemaps.net/timemap/?page_id=413 (accessed: 06.06.2024)

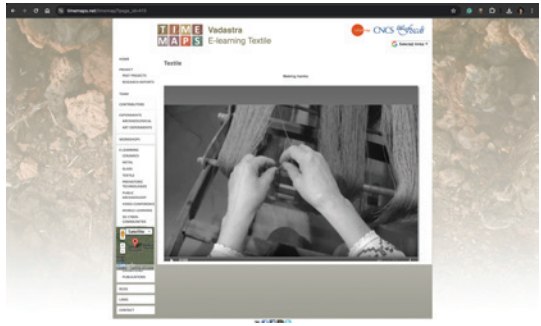


Fig. 6 A sequence of the technological chain of making bundles of threads.
Images source: © www.timemaps.net



Fig. 7 A leaflet with the specific sequences of making bundles of threads.
Image source: © www.timemaps.net
Graphic Design: © Cornelia Moțăianu



Fig. 8 A leaflet with the specific sequences of making bundles of threads.
Image source : © www.timemaps.net Graphic Design: © Cornelia Moțăianu

The second method used is making use of explanatory drawings, which analyze the ethnographic image and present it in the form of a simple and schematic drawing that captures the key moments in the making of a clay vessel, using an ancient technology, the potter's wheel (Fig. 9-10).

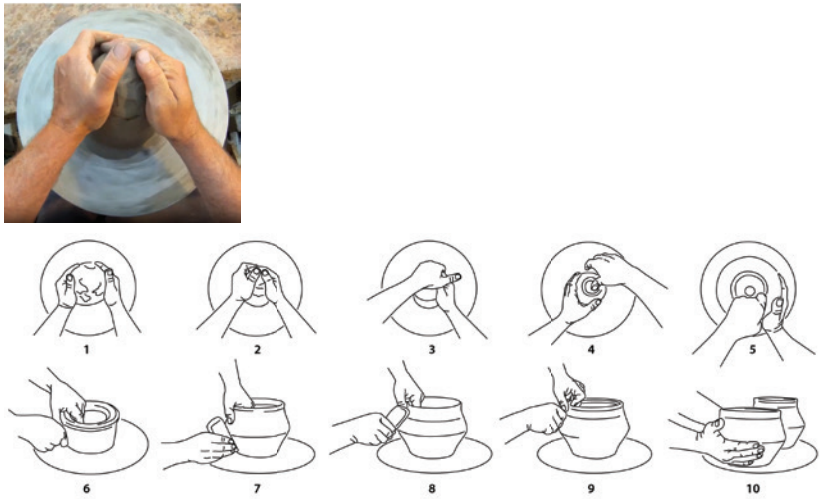


Fig. 9 Drawings of the specific sequences of making clay vases.
Image source: © www.timemaps.net

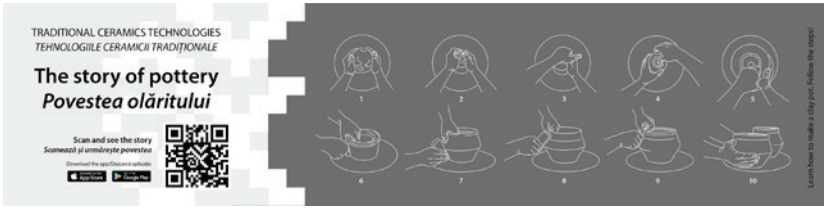


Fig. 10 A leaflet with the specific sequences of making clay vases.
Created & illustrated by © Cornelia Moțăianu

Both communication methods include printed materials and digital options, with direct access to videos on the *Time Maps* website. This access is facilitated through the QR scanner application for informational and educational purposes. The QR code is present on the printed material. Therefore, after an adult describes the technological process, the link can be accessed to watch the video documenting this endangered technological process.

Conclusions

The significance of using infographics as a simple and effective tool was evident through the experience with students at the Faculty of Journalism and Communication Sciences where I am responsible for teaching a seminar on *Desktop Publishing and Infographics*, and the students confirmed the effectiveness of this visual tool.

For the implementation of the project of using infographics, I propose as a first step the identification of the last craftsmen in the village and the collaboration with them in the creation of infographics. The second step will be to educate the community for the use of the created infographics. And the third step will be the collaboration with different NGOs to use the infographics made in collaboration with the village community.

This paper is not a manifesto against modernity; on the contrary, it expresses a desire for modernity to embrace tradition, like the coexistence of modernity and tradition in Japan.

Bibliography

Gheorghiu, D., 2001, Le projet Vădastra, *Préhistorie Européenne*, Liège
Gheorghiu, D., (ed.), 2016, *Time Maps. Real Communities – Virtual Worlds – Experimented Pasts*, Bucharest, UNArte

Logofătu, C., 2007, *Monograph of Vădastra-Olt Commune*, Craiova: Arves Publishing House
Smiciklas, M., 2012, *The Power of Infographics: Using Pictures to Communicate and Connect with Your Audiences*, Indianapolis: QUE

List of images

Fig. 1 Professor Dragoș Gheorghiu emptying a prehistoric kiln
Image source: © Dragoș Gheorghiu archive
Fig. 2 Vases made by students inspired by prehistorical ancient ceramics, Image source: © Dragoș Gheorghiu archive
Fig. 3 Ionel Cococi, a villager trained by ”Vădastra” and Time Maps project, now an important potter in Oltenia region. Here in him workshop. Image source: © www.timemaps.net
Fig. 4 A specific decorated leather clothing from Vădastra., Image source: © Cornelia Moțăianu
Fig. 5 Dumitru Liceanu , a craftsman of leatherhead clothing’s from Vădastra, Image source, © Cornelia Moțăianu
Fig. 6 A sequence of the technological chain of making bundles of threads. Images source: © www.timemaps.net
Fig. 7 A leaflet with the specific sequences of making bundles of threads. Image source © www.timemaps.net
Graphic Design :, © Cornelia Moțăianu
Fig. 8 A leaflet with the specific sequences of making bundles of threads.Image source : © www.timemaps.net Graphic Design : © Cornelia Moțăianu
Fig. 9 Drawings of the specific sequences of making clay vases.Image source: © www.timemaps.net
Fig. 10 A leaflet with the specific sequences of making clay vases. Created & illustrated by © Cornelia Moțăianu

NOTE LA CONCEPTUL DE STIL

NOTES ON THE CONCEPT OF STYLE

Lisandru Neamțu
doctorand la Universitatea Națională de Arte, București
lisandruneamtzu@yahoo.com

ABSTRACT

The article brings back into focus the concept of style, which is so necessary in the field of art and aesthetic judgment. The lack of a coherent stylistic approach can lead to chaos and disorder in artistic expression. Without a unifying stylistic framework, artworks may appear disjointed, inconsistent, and lacking in direction.

Art is connected to the entire human experience, with the two mutually determining each other. The relationship between style and cultural identity is symbiotic. Style not only reflects the unique character of a culture but also contributes to the formation and preservation of that identity. As cultures evolve and adapt to changing circumstances, their styles often evolve as well, serving as a means of expressing cultural continuity and adaptation. Style can indicate to members of one culture what is happening to members of another culture, often establishing an ideal and positive paradigm of interpretation.

Keywords: *style, art, culture, identity, esthetic*

Suntem adesea puși în fața unor situații referitoare la vizual sau estetică, în care trebuie să ne exprimăm prin intermediul unor judecăți. Primul refugiu lingvistic și mental îl găsim în cuvântul „stil". În el aflăm un reper în care, se pare, problematica interpretării unei imagini își află numeroase puncte de convergență. Cât înseamnă acest cuvânt cu rol instrumentar, care sunt reperele sale și cum se manifestă în aria semantică a limbajului ca instrument al cunoașterii? Valoarea cognitivă a cuvântului *stil* creează punți între gândire și limbaj, prin relaționare reciprocă în procesul de configurare a structurii gândirii celui care o exprimă. Vom încerca mai departe, sintetizarea unor referințe la noțiunea de *stil*, adăugând din parte sublinieri ce pot interesa din punctul de vedere al dinamicii creației și receptării acesteia.

Se cuvine, încă de la început, să atribuim noțiunii de *stil* locul său marcant în comunicare. Indiferent de semnalul comunicat şi de mijloacele prin care aceasta se realizează, stilul se referă la veşnicul „cum?" şi „sub ce formă?". Atunci când luăm contact cu o idee, o imagine, o stare, un sentiment, luăm de fapt nemijlocit parte la actul comunicării. Când la rândul nostru răspundem sub orice formă, unei astfel de participări sensibile, comunicăm activ sau pasiv şi ne întrebăm neîncetat *cum* să o facem. Stilul devine o modalitate de fi, un *modus*[1] a ceea ce emitem sau a ceea ce primim. Filosofia limbajului și logica filosofică îi atribuie legătura cu *sensul*[2] și *referința*[3]. Realizăm în consecință că *sensul* și *referința* sunt interconectate, deoarece *sensul* determină *referința*[4].

Intră în firescul existenţei ca lucrurile lipsite de stil să nu fie luate în seamă, să li se asocieze doar comentarii efemere, să fie marginalizate. În schimb, fiinţarea „*cu stil*" se constituie în ordinea trăirii umane chiar într-o formă a fericirii. Spuneam referindu-ne la mijloacele comunicării că – indiferent de forma lor sau de modalitatea de transmitere – comportă acest factor comun, care justifică persistenţa termenului de *stil*. Tudor Vianu amintea trei niveluri de stil: inferior (humilis), mediu (mediocrus), şi sublim (grans), corespunzând unei ierarhii a genurilor literare, dar care prin extrapolare devin trei categorii posibile atinse de duhul clasicizării: „Vom defini stilul: unitatea structurii artistice într-un grup de opere raportate la agentul lor, fie că acesta este artistul individual, națiunea, epoca sau cercul de cultură. Unitatea și originalitatea sunt cele două idei particulare care fuzionează în conceptul stilului. Este deci lipsit de stil amestecul de lucruri disparate și neasimilabile, confuzia și anarhia"[5]. Lucian Blaga este citat de Tudor Vianu atunci

1 Cuvântul *modă* vine de la substantivul latinesc *modus*, care are trei accepțiuni majore: măsură, restricție și modalitate.

2 *Sens* se referă la felul în care un cuvânt sau o expresie este percepută și interpretată. *Sensul* este legat de modul în care cuvântul este prezentat și de contextul în care este utilizat.

3 *Referința* este atribuită obiectului sau entității la care se referă un cuvânt sau o expresie. *Referința* este legată de obiectul real care este numit de cuvânt.

4 Nicolae Sfetcu, *Înțeles, sens și referință în filosofia limbajului și logica filosofică,* MultiMedia Publishing, 2019, p.34.

5 Tudor Vianu, *Studii de stilistică*, Editura didactică și pedagogică - București, 1968, p. 31.

când reoferindu-se la stil îl definește ca reprezentând acele „valori extraestetice pătrunse în estetic”.[6]

Filosoful, german Max Bense sesiza că din absența stilistică ar rezulta haosul: „Completa originalitate a unei opere de artă ar face-o imposibil de înțeles; totuși, momentele de stil - întotdeauna identificabile care adaugă o redundanță estetică la informația estetică, facilitează percepția”.[7]

Lucian Blaga a încercat să atribuie marilor culturi trăsături stilistice proprii, bazate pe matricea identității lor. Aceste trăsături ar corespunde unor trăiri interioare complexe, ce sunt concluzii latente rezultate din combinația esteticii, a eticii, a spațiului și a timpului corespunzător: cultura antică — corpul izolat, cultura occidentală — infinitul tridimensional, cultura arabă — peștera (bolta), cultura egipteană — drumul labirintic, cultura chineză — drumul în natură, cultura rusească — planul nemărginit, cultura babiloniană — spațiul geminat[8], cultura arabă — spațiul perdelat, cultura românească populară — spațiul ondulat. Este vorba mai degrabă, de un duh diferențiat, nuanțat de rezonanțe subtile, cu valoare constitutivă.

Dar prin forța sa de sugestie, studiul său asupra problemei stilului[9] ne deschide o cale spre înţelegerea noţiunii de *cultură şi stil*. Lumea creată de Blaga este o lume marcată de un spirit filosofic şi poetic de cea mai vibrantă sensibilitate. Lămuririle pe care autorul le face încă de la început privesc inconştientul. Nu este adoptat nici punctul de vedere romantic, nici acela psihanalist, acestora Blaga adăugându-le un inconştient încărcat de valoare: „ca o realitate psihică de mare complexitate, cu funcţii suverane, şi de o ordine şi un echilibru lăuntric, graţie

6 Tudor Vianu, *op. cit.,* p. 30.

7 Max Bense, *SEMIOTIK Allgemeine Theorie der Zeichen*, Agis-Verlag Baden-Baden,1971, p. 22.

8 Spațiul geminat este, în esență, o combinație a spațiului material și a celui simbolic unde simbolismul și materialitatea sunt integrate. Acest concept permite o abordare mai profundă a relației omului cu spațiul, care este mai complexă și mai bogată decât cea care se baza pe un spațiu fizic simplu. Prin intermediul spațiului geminat, Blaga încearcă să înțeleagă și să descrie experiențele umane și rolul artei în aceste experiențe.

9 Lucian Blaga, *Trilogia culturii*, ed. Minerva 1985, vol. 9, cap. *Orizont şi stil*, 1935)

căruia el devine un factor în mai mare măsură sieşi suficient, decât e conştiinţa. (Blaga 1985, 84) Recursul la această zonă a cunoaşterii umanului, se datorează convingerii lui Blaga că valorile de personanţă,[10] prin variabilitatea şi forma apariţiei lor, sunt constitutive pentru sufletul uman".[11] De la vestita *sociologie a visului*[12] a lui Roger Bastide la formulele onirice ale creaţiei de tip suprarealist, de la stările de transă a membrilor unor societăţi la capacitatea cathartică supusă unor coduri precise[13] de iniţiere, toate aceste manifestări se dovedesc a fi un fundal al creaţiei, amprentat de o natură abisală. Dar, continuând firul expunerii lui Blaga, în ceea ce priveşte stilul şi problemele sale, vom aminti faptul că *stilul* este dat de o pluralitate de factori pe care autorul îi numeşte pe rând: accent axiologic, atitudine anabasică şi catabasică, năzuinţă formativă. Constelaţia lor, modelează în cele din urmă, caracterul stilului unei culturi. Termenul pe care Blaga îl propune este „matricea stilistică". Ea se manifestă ca „substrat permanent, pentru toate creaţiile de-o viaţă întreagă ale unui individ. Matricea stilistică poate fi – cel puţin prin factorii esenţiali, asemănătoare până la echivalenţă la mai mulţi indivizi, la un popor întreg sau chiar la o parte din omenire în aceeaşi epocă. Singură, existenţa unei matrici stilistice inconştiente lămureşte un fapt impresionant, cum fără nici o îndoială este consecvenţa stilistică a unor creaţiuni".[14] Prin această idee *matricea stilistică*[15] se regăseşte ca reper al creaţiei în general, sub toate for-

10 „O însuşire graţie căreia inconştientul răzbate cu structurile, cu undele şi cu conţinuturile sale până sub bolţile conştiinţei (…) de-o parte inconştientul colaborează şi nuanţează necurmat conştiinţa, de altă parte, inconştientul izbuteşte să se constituie în întruchipări aproape de sine-stătătoare chiar în spaţiul propriu al conştiinţei. Penetraţiunile şi iradiaţiunile inconştientului în conştiinţă au un aspect când mai difuz, când mai palpabil", Lucian Blaga, *op. cit.,* p. 99

11 Lucian Blaga, *op. cit.,* p. 97.

12 Sociologul şi etnologul francez Roger Bastide îşi întemeiază teoria sa cu privire la vis şi transă prin raportul care se stabileşte între psihicul inconştient şi cultură: „între ficţiunile individuale şi constrângerile sociale, culturalul pătrunde în psihic şi psihicul se înscrie în cultural.", Roger, Bastide 1967, 178.

13 Antropologii americani se concentrează asupra acestor aspecte — Alfred Metraux scrie despre voodoo-ul haitian în timp ce Melville Herskovitz aminteşte manifestarea lor în Brazilia şi Dahomey.

14 Lucia Blaga, *op. cit.,* p. 177.

15 „Cu teoria despre matricea stilistică socotită ca un complex inconştient facem o

mele sale, într-o unitate explicată de chiar dinamismul său. Este vorba de o unitate, ce poartă acelaşi nume, oriunde aceasta s-ar manifesta: unitatea de stil. „Unitatea stilistică se realizează într-o puritate adesea miraculoasă, miraculoasă mai ales dacă se ţine seama de mediul psihologic atât de întrerupt, de incert, de neliniar, de caleidoscopic şi de agitat în care apare unitatea”[16]. Bineînţeles că explicarea stilului prin prisma unei culturi, interesează în mod direct orice creaţie artistică. Faptul că omul se află sub stil, aduce o undă de melancolie demersului creator. Autorii nu sunt întotdeauna conştienţi şi interesaţi de faptul că sunt conţinuţi într-un duh. „Oricât creatorii ar prinde de veste că sunt părinţii unor fapte spirituale, ei nu-şi dau decât foarte stins, sau aproape deloc seama de caracterul stilistic mai profund al produselor lor. În cele mai multe cazuri creatorii nu ajung la conştiinţa că opera realizată implică accente şi atitudini şi poartă şi o pecete formală, care le depăşeşte intenţiile”.[17] Autorul amintea de *conştiinţa periferială a stilului lor*. De multe ori însă portretul acestei „melancolii” apare în istoria artelor, ca un memento în faţa sensului ontic al creaţiei.

Revenind la încercările anterioare de definire a stilului, vom spune că, aşa cum există un *în sine* al lumii exterioare, există un *în sine* al operei de artă. Acest element participă întotdeauna la judecarea operei, pentru că el nu depinde, spuneam, de o opţiune individuală sau doar de virtuozitatea unui limbaj. Dimensiunea supra individuală a stilului, se manifestă aşadar, numai în măsura în care o operă, beneficiază de o experienţă de viaţă autentică, din partea individului integrat acestei di-

---

incursiune în regiunea care condiţionează această stare. Pentru a cuprinde bine problema stilului, în toată amploarea cuvenită trebuie mai ales să ne dăm seama de acest dublu aspect: matricea stilistică e un complex inconştient dar rostul ei nu se consumă în cadrul inconştientului. Semnificaţia acestui complex inconştient se rotunjeşte, ajungând la capătul texturii sale de fapt în zona conştiinţei. Matricea stilistică figurează cu alte cuvinte, cu ascunsa ei faţă, printre acele complicate momente şi dispozitive secrete, prin care inconştientul administrează conştiinţa, neştiut din partea acesteia. Matricea stilistică, aşa um ne-o închipuim, poate fi substratul permanent pentru toate creaţiile de o viaţă întreagă ale unui individ; matricea stilistică poate fi, cel puţin prin factorii esenţiali, asemănătoare până la echivalenţă, la mai mulţi indivizi, la un popor întreg sau chiar la o parte din omenire în aceeaşi epocă.”, Lucian Blaga, *op. cit.*, p. 177)

16 Ibid.

17 Blaga, *op. cit.,* p. 72.

mensiuni. Este aceasta, o condiţie a valorii autenticului. De fapt, vom realiza că există o congruenţă, între datele stilului personal, cu acelea ale stilului de epocă şi de grup cultural, determinat în spaţiu şi timp.

Continuând aceste prime circumscrieri ale termenului de stil, nu vom uita să amintim că în sfera vizualului, stilul devine *spectacol*. Dacă asociem modalităţilor şi trăsăturilor stilistice ale formelor de expresie în varietatea lor estetică şi morfologică, imaginea peisajelor culturale în care se manifestă, vom vedea că, de fapt, aria acestui domeniu este atât de vastă, încât cuprinderea ei ar necesita viziuni spectaculare, cu adânci semnificaţii antropologice. Tentaţia parcurgerii unor zone colorate, ale mărturiilor vizuale, corespunde cu străbaterea culturemelor[18] unde arta este întotdeauna prezentă.

Prezența artei răspunde implicit și nevoii de *martor*. Mărturia artei dă măsura a ceea ce ne închipuim că va fi fost o societate sau un grup uman, la un moment dat: *„* Imediat ce avem în față un tablou, ne putem da seama din tematică, compoziție și stil cărei epoci îi aparține. Avem de-a face, așadar, cu un „salt temporal" prin intermediul căruia alte epoci devin vizibile pentru noi, împreună cu prejudecățile lor specifice. Prin intermediul acestui salt, în măsura în care implică întreaga noastră ființă, noi nu percepem doar presupozițiile intelectuale ale respectivei epoci, ci putem presimți și ceva din dispoziția sa afectivă. Cu alte cuvinte, noi intrăm cu totul în atmosfera respectivei lumi și o trăim ca atare*"*.[19]

Câmpului artelor vizuale, incluse deja în istorii validate de şcolile de istorie a artelor, i s-au pus permanent întrebări în ceea ce priveşte interpretarea stilului şi criteriile după care ea se face. Valoarea stilistică este numai o treaptă în cercetarea și judecarea generală, în sfera vizualului. Gombrich își baza de exemplu, analizele pe dezvoltare stilistică: „Cunoaşterea arbitrară a obiectului şi a contururilor sale esenţiale contau încă, precum şi impresia directă transmisă de vedere. Am recunoscut de mult timp că acesta nu este un defect pentru o operă de artă, că nu scade cu nimic valoarea ei şi că fiecare stil poate să ajungă la per-

18 Termenul "culturemă" este un termen specific în domeniul antropologiei și este folosit pentru a descrie un element cultural distinct și specific unei culturi, care ajută la definirea și transmiterea identității culturale.

19 Constantin Aslam, Cornel-Florin Moraru, *Curs de filosofia artei: mari orientări tradiționale și programe contemporane de analiză*, vol. I, Ed. UNArte, 2016, p. 52.

fecţiune în propriul domeniu. Grecii înlăturaseră legile rigide ale artei vechiului Orient şi porniseră la descoperirea tuturor caracterelor noi pe care observaţia le putea adăuga imaginii tradiţionale a universului".[20]

Mari personalităţi ce au interpretat cultura şi dimensiunile sale, au făcut apel la noţiunea de stil, conferind acesteia conotaţii personale. Astfel, cercetătorii de nuanţă morfologistă, văd problema stilului legată de noţiunea de *suflet* al unei culturi. Ei au realizat, că un stil se manifestă ca formă a identităţii. Epoca în care se înscrie opera lor, este o epocă de pionierat în cercetarea antropologică şi în sintezele despre cultură. Descoperirile legate de continentul african sau de lumea îndepărtată a Oceaniei i-a îndreptăţit să formuleze teorii despre cultură în termenii interpretărilor personale, bazate pe morfologia culturilor descoperite. Pentru aceştia, de exemplu, culturile sunt organisme vii în care se realizează ciclic etapele vieţii: „Lumea exterioară își exercită atracția. Paideuma are însă capacitatea de a reacționa la această atracție - mediul formează paideuma. Desigur paideuma este înzestrată cu un impuls interior de a se dezvolta, dar desfășurarea lui trebuie să decurgă sub influența lumii înconjurătoare. Pentru tai de Uma mediul nu este numai o lume reper. Paideuma este expresia mediului, este transcendența mediului, devenită chip prin oameni".[21] Viaţa însăşi se manifestă într-un mod specific, care nu devine un în-sine, ci există într-un firesc, integrat perfect culturilor aparţinătoare. Stilul – în cazul lor – este acea naturaleţe de manifestare, în faţa căreia oricine poate recunoaşte un anume tip de existenţă. Stilul lor nu are nimic strident, el se consumă într-un natural care devine, prin comparaţie, dimensiune a identităţii acelei culturi: „Fie că vom străbate un sat de indieni din Brazilia, o localitate melaneziană, o tabără africană, o aşezare a popoarelor polare – nu vom observa nimic strident, ci doar lucruri de la sine înţelese, întrepătrunse, ceva ce vădeşte legături cu mediul în toate direcţiile, în podoabe şi veşminte, în meşteşuguri şi agricultură, în unelte şi arme. Omul vorbeşte aici tot atât de puţin despre stil şi armonie pe cât vorbeşte despre cultură. Totul este inconştient şi de la sine înţeles".[22]

---

20 Ernst Gombrich, *Istoria artei*, („The Story of Art", 1950) (ediția a 16-a, revizuit si adăugită, 1994), p. 157.

21 Frobenius, 1985, p. 172.

22 Frobenius, *op. cit.*, p. 207

S-a cercetat spre pildă, cum sentimentul spaţiului joacă un rol aglutinant de valori proprii. Fiecărei culturi, îi corespunde un anume registru în perceperea şi formularea spaţiului, aceasta fiind marca de diferenţă, stilul, duhul propriu. Spengler – precursor cum spuneam şi al lui Blaga – vorbeşte de spaţiu ca de formă şi esenţă, loc, mişcare, putere. Acestui topos *(locus, Ort, spatium, vacuum)* îi corespund diferenţe definitorii: spaţiul este diferit, are însemnătate diferită, *îl vedem şi comparaţiile le facem în funcţie de noi.* (Spengler 1929, 234) Pentru a-şi sublinia teza, Oswald Spengler atribuie naturii trăsături subiective determinante, fapt care transformă raportul creaţie – natură, într-un specific al fiinţării: „conţinutul simbolic al unei ordini, o ordine a naturii, unde natura este a fiecăruia, este o proprietate care se hrăneşte cu trăsăturile personale (...) Natura este o funcţie corespunzătoare unei culturi*"*. (Spengler 1929, 219) Stilul este formulat ca rădăcină (*Urphänomen şi Ursymbol*) al culturilor în care se manifestă. Spengler asocia stilului *habitusul sufletesc al fiinţei.* (Spengler1929:145) La greci acesta se manifesta prin plastica volumetrică şi frescă, la occidentali prin contrapunct, pictura în ulei şi scris, prin ezoterism în India etc. Cu alte cuvinte manifestarea constantă a anumitor valori fundamentale, *unitatea în expresie şi conţinut* a acestora, determinau în viziunea sa *existenţa stilului*. O amprentă stilistică puternică poate apare nu numai din unitatea unor elemente ci şi din disocieri, din moduri antagonice. Scopul ultim ar fi existenţa sub o anumită formă. Stilul puternic conturat al unei culturi, reflectă de multe ori contraste de personalităţi, manifestări opuse ale energiilor creatoare. Arta poate apărea ca accident, ca efort neîntrerupt şi susţinut, ca reacţie de negare, ca teamă metafizică, ca voinţă de excepţional etc. Dacă adeseori opera se judecă în termeni ideali, artistul nu se poate supune unei astfel de abordări. Biografiile artiştilor sunt exemple într-o varietate deschisă spre infinit de nesupunere în faţa propriei vieţi, în faţa timpului lor. Ei propun neîncetat reguli pentru a exista ca excepţii în masa generală a oamenilor. În multe societăţi sunt recunoscuţi ca atare, ca elite, ca fermenţi ai noutăţii, ca excepţii. Marca interioară, prin care individualul este recunoscut este fără îndoială o *trăsătură ontologică*.

Concepţiile morfologiste de la începutul secolului al XX-lea au suscitat dezbateri, au animat spirite. Contribuţia spengleriană în filosofia culturii, în problema stilului se face simţită şi în opera lui Blaga.

Normele vizualității sunt valabile în toate variantele istoriei, idee ce ne îngăduie să afirmăm o anume echivalenţă, bazată pe o viziune largă de înţelegere a creaţiei, în care arta în genere poate fi *subsumată* unei analize de antropologie a creației. Ea ar avea funcţia precisă a *comunicării vizuale*, prin intermediul obiectelor plastice sau „*fragmentelor* acestora, *ce pot funcţiona ca agenţi ai creatorului lor"*.[23] cum afirma Alfred Gell, cu importante contribuții în antropologia artei și a limbajului și care a susținut o abordare a artei unde scopul nu este identificarea și izolarea formelor și principiilor estetice inerente fiecărei culturi, ci mai degrabă rolul artei este de a influența indivizii și relațiile dintre ei. Înțelegem în acest caz că *stilul* devine numai o normă socială, un prag, sau un mod de definire a identității.

Istoricul de artă Heinrich Wőlfflin, care scrisese adesea despre *sensul formei* în artă, propunea acum mai bine de o sută de ani, într-o conferinţă din anul 1911, două direcţii care puteau constitui în complementaritate, puncte de plecare în înţelegerea noţiunii de stil. Acestea sunt de fapt două categorii opuse de concepte, prin care putea fi determinată esenţa unui stil: pe de-o parte concepte pur formale, care nu vizează decât modalităţile optice de reprezentare ale unei epoci (*Seh und Darstellungsweise*), pe de altă parte, concepte de conţinut, care indică felul în care o epocă, un popor sau un individ ajung să exprime în cadrul acelor modalităţi de reprezentare, un sentiment, o idee, sau o concepţie. Cu alte cuvinte, raportul ochiului cu lumea este independent de raportul sufletului şi cugetului cu lumea.

Această teză este contrazisă însă de întemeietorul iconologiei, Erwin Panofsky, în anul 1915 în articolul cu titlul *Problema stilului în arta plastică.* Panofsky arată că orice formă are caracter expresiv, „*putând fi înţeleasă, ca proiecţie a unui conţinut spiritual"*. (Panofsky 1915, 460) Modalitatea de repezentare tipică, pentru o epocă artistică, – moment general al stilului – se deosebeşte de momentele individuale, prin faptul că „*ea poate exprima nu sentimentul particular al unui individ, considerat în sine, ci doar gândirea supra-individuală a unei întregi epoci"*.[24] Faptul că Rafael şi Dürer au putut să dea operelor lor

23 Gell, Alfred, *Art and Agency: An Anthropological Theory*. Oxford: Oxford University Press,1998. p. 21

24 Erwin Panofsky, Erwin Panofsky, *Meaning in the Visual Arts, University of*

o formă comună, înseamnă în cele din urmă că ei aveau în comun anumite conţinuturi intersubiective, aflate simultan în spaţiul conştiinţei lor individuale. O astfel de idee ne poate introduce într-o metodă de cercetare a fenomenului numit *stil*, care se bazează exact pe explicarea acestor conţinuturi.

Operele individuale sunt aşezate în spaţiul vast al unui spirit al epocii, și Panofsky integrează problema stilului într-un sistem explicativ, care mută permanent semnificaţia faptului artistic din conştiinţa şi proiectul individual, într-o altfel de realitate. Este o realitate a unei forţe inconştiente (*das unbewusste Zeitwillen*[25]) care suscită o cercetare complexă a acestui mediu (*Zeitgeist* şi *Weltanschauung*[26]). Valoarea sa meta-individuală se manifestă asupra oricărei conştiinţe creatoare individuale şi aparţine în fond marii familii a structurilor explicative, fie ele psihanalitice, estetice, lingvistic structuraliste.

În acest punct, se cuvine să subliniem eficienţa acestei interpretări pentru demersul nostru: stilul se poate substitui unui sistem de tip gramatical de analiză şi se poate defini, prin însăşi valoarea sa, ca entitate definitorie a limbajului cultural. Datele stilistice nu exclud pe cele structurale, manifestându-se după părerea noastră o reciprocitate.

Structura ideologică de adâncime, generatoare de produse individuale într-o cultură este denumită în continuare de Erwin Panofsky *habitus*. Menţionarea sa, credem că are importanţă în explicarea unei dimensiuni de dinamică profundă, în interiorul unei culturi, din care apare stilul. Este vorba de un ansamblu de scheme fundamentale, asimilate în prealabil – deci cumva pre-existente – care pot genera, după o artă a invenţiei analogă componisticii muzicale, o infinitate de scheme particulare. „Trebuie să observăm în primul rând că schemele care organizează gândirea oamenilor cultivaţi în societăţile dotate cu o instituţie şcolară (…) îndeplinesc fără îndoială aceeaşi funcţie ca şi schemele inconştiente pe care le descoperă etnologul prin analiza unor

Chicago Press, 1964, p. 23

25 Conceptul introdus de Panofsky se referă la ideea că modul în care percepem și înțelegem timpul este influențat de procesele mentale inconștiente și de contextul cultural.

26 reprezintă ansamblul de cunoștințe, gândiri, sentimente, voințe și comportamente ale unui individ sau unei grupuri, care definesc modul în care ei înțeleg și percepă lumea și existența.

creaţii ca riturile şi miturile, la indivizii aparţinând unor societăţi lipsite de aceste instituţii." (…) În capitolul *La force formatrice d'habitudes,* acelaşi autor precizează că „aceasta se instaurează prin difuziunea a ceea ce am putea numi (…) o habitudine mentală — în scolastică acest clişeu apare mai precis în principiul ce reglează acţiunea —Importans ordinem ad actum".[27] „Asemenea habitudini mentale există în toate civilizaţiile."[28] Alături de conştiinţa artistului care elaborează programul simbolic, în operă lucrează şi duhul inconştient al colectivităţii, *habitusul* căruia artistul i se subsumează şi pe care opera ajunge să-l conţină şi să-l simbolizeze. În citirea operei prin acest mod, este util a se trece dincolo de sensul intenţionat şi enunţat al conţinuturilor. Este de asemenea posibil, un contact cu valorile simbolice, inconştiente ale trecutului, precum şi sesizarea acestora ca valori simbolice prin capacitatea de a cunoaşte intuitiv structuri artistice. Devine necesar astfel, *un diagnostic*,[29] fundamentat de o reflecţie asupra civilizaţiilor, în care cercetătorul se iniţiază în filosofia culturii, în antropologia vizuală.

Ca model de *înţelegere metaforică* a artei, Blaga afirmă că întreaga substanţă spirituală a unei culturi provine din „*coeficientul prin care un produs al spiritului uman îşi dobândeşte demnitatea supremă la care poate aspira".* (Blaga 1944, 7) Suntem tentaţi să îi ilustrăm teza printr-o asociere cu opera lui Brâncuşi, genialul sculptor gorjan. Opera acestuia în întreaga ei fire, este parcă ilustrarea acelui gând blagian. Brâncuşi a demonstrat-o prin viaţa şi prin actul său creator, ce au marcat adânc arta şi vizualul secolului al XX-lea. El a oprit timpul – frământat până atunci – al artistului preocupat în primul rând în a-şi repeta experienţele de atelier într-o manieră eficientă (ca Rodin de pildă). Brâncuşi – uitând de timp – a încercat o mutare în absolut, în

27 Toma d'Aquino

28 Erwin Panofsky, *op. cit.*, p. 83

29 „Când dorim să surprindem principiile fundamentale care dirijează alegerea şi prezentarea motivelor, cât şi producerea şi interpretarea imaginilor, istoriilor şi alegoriilor şi care dau sens chiar şi compoziţiilor formale şi procedeelor tehnice utilizate, nu putem spera să găsim un text anume care să explice acele principii fundamentale, aşa cum Evanghelia după Ioan explică iconografia Cinei de Taină. Pentru a surprinde aceste principii avem nevoie de o facultate spirituală comparabilă cu cea a diagnosticianului – facultate pe care, deşi termenul este discreditat, nu am cum să o numesc altfel decât intuiţie sintetică…", Erwin Panofsky, *op. cit.*, p. 64

ritmul şi lumile valorilor absolute. Prelungitele şedinţe de şlefuire ale ovoidelor, mângâierea marmurei ce putea capta şi transmite energie tactilă sunt opriri din goana unui stil contemporan cu el. Atelierul său avea parcă, menirea de a transforma în *ideal* piatra şi lemnul. Acestea, deveniseră prin însăşi natura lor ancestrală, cele mai potrivite medii ale ideilor şi trăirilor sale.



Fig.1 Constantin Brâncuşi - muză
(foto din arhiva personală)

Gândurile sale înaripate apar senine, imuabile, pregătite de o sărbătoare a văzului. Suntem tentaţi să afirmăm, că sculptorul a creat stil, prin atitudine şi nu prin detaliu. Sintetica sa ordine este însă, însoţită de modelări şi remodelări, de reveniri şi întoarceri, de chin şi aşteptare. Metaforic, Brâncuşi îşi formula un ideal în aceea de a fi „regele sclav", demiurg al ideilor sale.

În aceste lumi de valori, creaţiile sunt de multe ori concluziile rostite sau nu, ale autorilor lor. De aceea, aceste lumi sensibile, se cer citite prin *cheia stilistică proprie.*

Se poate concluziona că stilul poate sugera cifrul de înţelegere a unor *manifestări umane perpetue*. Se stabileşte prin stil o relaţie complexă între *fiinţa* vie şi *forma* apariţiei sale. Stilul se poate traduce prin preponderenţa unor factori mereu unici.

Metafora împreună cu funcţia *sintetică* şi cea *tipologică* a stilului pot explica membrilor unei culturi, ceea ce se întâmplă membrilor altor culturi, instituind adesea o paradigmă ideală și pozitivă de interpretare.

Bibliografie

Aslam, Constantin, Moraru, Cornel-Florin, *Curs de filosofia artei: mari orientări tradiționale și programe contemporane de analiză*, vol. I, Ed. UNArte, 2016.

Bastide, Roger, *Le rêve et les societés humaines*, Ed. Gallimard, 1967.

Bense, Max, *Semiotik Allgemeine Theorie der Zeichen*, Agis-Verlag, Baden-Baden, 1971.

Blaga, Lucian, *Trilogia Culturii*, vol. Opere 9, Ed. Minerva, 1985.

Frobenius, Leo, *Paideuma,* ed. Meridiane, 1985.

Gell, Alfred, *Art and Agency: An Anthropological Theory*. Oxford: Oxford University Press, 1998.

Gombrich, Ernst, *Istoria artei*, („The Story of Art", 1950) (ediția a 16-a, revizuită și adăugită, 1994).

Panofsky, Erwin, *Meaning in the Visual Arts, University of Chicago Press,* 1983.

Sfetcu, Nicolae, *Înțeles, sens și referință în filosofia limbajului și logica filosofică,* MultiMedia Publishing, 2019.

Spengler, Oswald, *The Decline of Civilisation*, 1925.

Vianu, Tudor, *Studii de stilistică*, Editura didactică și pedagogică - București, 1968.

Lista ilustrațiilor

Fig.1 Constantin Brâncuşi - muză (foto din arhiva personală)

ATELIERELE COLABORATIVE DIN SUA. NAȘTEREA UNOR NOI DIRECȚII CĂTRE EXPERIMENTUL ÎN GRAVURĂ

COLLABORATIVE WORKSHOPS IN THE USA. THE BIRTH OF NEW DIRECTIONS TOWARDS EXPERIMENTATION IN PRINT

Andrei-Răzvan Neciu
doctorand la Universitatea de Vest din Timișoara
neciuandrei26@gmail.com

ABSTRACT

The present study aims to analyze and discuss some key moments and stages of an early 20th century revival of printmaking in the United States, repositioning this medium in the center of artists' interest. Thus, the article will focus on the catalyst, namely the emergence and development of the collaborative workshops in the US, which brought with them new challenges, leading to considerable changes in the canonical principles of printmaking and encouraging artists toward a more experimental area. I will be delving into the history of experimental printmaking, presenting the general context in which collaborative workshops have facilitated fast innovation in printmaking, an approach that we can identify in the trend of contemporary printmakers today.

Atelier 17, ULAE, Tamarind, Gemini G.E.L and Tyler Graphics had an avantgardist interpretation of aesthetics and art. The contribution of these studios plays a significant part in the circulation of new methods of application. Once established, the studios worked with various artists of the time, providing them with skilled technicians in the field of printmaking. The studios became meeting centers for artists and different mediums which, once brought into dialogue, encouraged change in techniques and visual outcomes, leading to an experimental approach.

Keywords: *collaborative workshops, experiments, contemporary printmaking, printmaking, prints*

Putem afirma în urma documentării istorice că în trecut, gravura ca manieră în artă era bine definită, având stricte delimitări atât tehnice cât și vizuale și fiind constrânsă de o serie de rigori practice și estetice. Spre deosebire de alte genuri artistice ce se aflau în rapidă expansiune

și progres, gravura a menținut și respectat principii tehnice sub forma unor reguli implicite, legitimitatea și originalitatea imaginii executate fiind definită prin loialitatea în raport cu aceste reguli.

În secolul XIX s-au conturat primele intenții ale artiștilor de a descoperi noi posibilități creative în gravură, ca rezultat al practicării acesteia de un număr mare de artiști ce începeau a se îndepărta de simpla funcție de reproducere.

Europa a găzduit un număr impresionant de tipografii, însă majoritatea erau specializate mai degrabă pe producția în masă a cărților, ziarelor și bunurilor publicitare. Un număr restrâns de oameni s-a dedicat în mod special procesului de tipărire artistică și ediții de gravură, supraviețuind în fața crizelor economice și schimbărilor majore survenite în industria tipografică.

În secolul XX arta se dezvoltă din ce în ce mai radical și odată cu această dezvoltare, granițele mediilor de exprimare devin mai puțin limitate și restrictive. Putem afirma că tehnica și forma în gravură joacă un rol important, subliniind o distincție între imprimarea conform tehnicilor consacrate și imprimarea influențată și modificată de experiment. Artiștii care apreciau manualitatea procedeelor de imprimare căutau noi proprietăți și fiindu-le dificil de gestionat atât procesul creativ de concepere a operei cât și procesul tehnic, au căutat să colaboreze cu un maestru tipograf care să poată executa imprimarea.

În timpul celui de-al Doilea Război Mondial, marea majoritate a studiourilor de gravură din Spania și Franța și-au oprit activitatea și un număr semnificativ de artiști au emigrat către Statele Unite ale Americii. Acești artiști au lăsat o amprentă considerabilă asupra artei gravurii, influențând și învigorând o nouă generație de artiști americani. După încheierea războiului, s-a produs un soi de schimb de experiență, iar artiștii americani au plecat în Europa ca să experimenteze acele medii în care se formaseră artiștii cu care avuseseră contact și mișcările care i-au cultivat, precum suprarealismul și dadaismul. Tot după încheierea celui de-al Doilea Război Mondial, noile abordări au demonstrat că regulile rigide în arta gravurii pot fi încălcate. Expansiunea interdisciplinarității și noile alternative apărute, odată adoptate, au reușit să pună sub semnul întrebării perspectiva generală a esteticii și artei și au deschis drumul artiștilor gravori către producții asociate

cu alte medii de exprimare.

În secolul XX se produce o repoziționare a gravurii pe teritoriul Statelor Unite ale Americii, readucând-o în centrul de interes al artiștilor și aducând după sine noi provocări și cercetări în direcția experimentului în gravură, deja în expansiune în spațiul european. Aceste studiouri de gravură au reprezentat o influență deosebită, pentru artiștii și tipografii cărora înființarea atelierelor colaborative le-a facilitat colaborarea.

În cele ce urmează voi prezenta istoricul și contextul general în care s-a dezvoltat, în cadrul atelierelor, un nou demers tehnic ce se va dovedi crucial pentru evoluția gravurii. Atelier 17, ULAE, Tamarind, Gemini G.E.L și Tyler Graphics, prin abordările lor avangardiste, se vor dovedi a avea cea mai semnificativă contribuție în diseminarea de noi idei și metode de realizare.

Înființat în 1927 la Paris de către artistul și tipograful Stanley William Hayter, Atelier 17 avea să joace un rol deosebit de important în revizuirea standardelor procesului tehnic în gravură. Acest studio avea să devină un mediu stimulativ atât pentru figurile emergente cât și pentru artiștii consacrați. Încă de la înființarea studioului, dorința lui Hayter a fost aceea de a întemeia un atelier, mai degrabă decât o școală, în cadrul căreia acesta nu intenționa să fie profesor, ci îndrumător. Deși a încercat să evite relația ierarhică între profesor și student, limitându-și expunerea de sfaturi sau opinii legate de metodă sau tehnică, în mod cert ideile și concepțiile sale despre artă au ajuns într-un timp foarte scurt să influențeze generații de artiști ce au lucrat sau colaborat în studio. Conversațiile ce aveau loc în atelier acopereau întreaga gamă a operei artistice, interiorul studioului devenind astfel un loc în care se dezbăteau probleme ce depășeau cu mult o înțelegere canonică și tradițională asupra gravurii.

În anul 1940 Hayter se mută la New York, motivul principal fiind agitația și primejdia resimțită în Europa ca rezultat al izbucnirii celui de-al Doilea Război Mondial. Apariția lui Hayter la aceea vreme în New York a fost considerată propice pentru arta americană și artiștii ce își doreau schimbare, revoluționând perspectiva americană asupra acestui mediu și poziționarea ei în fața întregii culturi și arte americane.

Tehnicile și metodele de lucru erau împărtășite de la un artist la

altul, influențându-se reciproc. În cadrul atelierului lui Hayter, experiența lucrului și dezvoltarea mediului au fost mult mai relevante decât imaginea sau desenul creat. În acest fel, se demonstra studentului-artist că gravura nu era o prelungire a desenului sau a picturii, ci aceasta se bucura de posibilități expresive și caracteristici unice.

Influența Atelierului 17 în vremea în care își derula activitatea la New York a fost remarcabilă, iar atelierul a fost un model după care multe alte studiouri și ateliere de gravură au fost fondate în anii ce vor urma.

Fondat în anul 1957 în West Islip, New York de către artista de origine rusă Tatyana Grosman, studioul ce poartă numele de ULAE (Universal Limited Art Editions) este considerat unul dintre atelierele ce a dictat standardul gravurii postbelice din America. Scopul urmărit de către Grosman a fost acela de a publica gravuri și cărți de artist asemenea atelierelor deja consacrate din spațiul european. Stilul și maniera în care artistul lucra au reprezentat dintotdeauna punctul central pe care ULAE îl urmărea. Neîncetatele eforturi ale lui Grosman pentru a face pe plac artiștilor constau, de cele mai multe ori, în selectarea și pregătirea materialelor pe care aceasta le considera potrivite. Talentul ei consta în sensibilitatea pentru materialele necesare imprimării și a relației intuitive cu artistul. Reprezentând un mediator între maestrul tipograf și artist, Grosman transcria intențiile artistului, ca urmare elimina orice persuasiune de ordin tehnic venită din partea tipografului. ULAE a stabilit un nou standard pentru calitatea estetică a gravurilor contemporane; studioul mai rămâne un punct de reper în istorie datorită atmosferei intime și relaxate.

Spre deosebire de ULAE, atelierul de litografie Tamarind Lithography Workshop și-a propus alte idealuri și obiective. Fondatoarea, artista June Wayne, a susținut o renaștere a litografiei pe coasta de Est a Statelor când a deschis atelierul de litografie Tamarind Lithography Workshop, dorind să aducă pe piața artei contemporane din State câteva din calitățile unice dezvoltate în practica gravurii europene. Cu ajutorul colegilor artiști și tipografi Clinton Adams și Garo Antreasian, aceasta a înființat atelierul în Los Angeles în 1960. Creat cu o bursă oferită de Ford Foundation pentru Wayne în 1959, Tamarind a fost fondat deoarece Wayne a identificat o lipsă în Los Angeles (și în America

în general), de facilități adecvate pentru a-și realiza ambițiile în domeniul litografiei. Obiectivul lui Wayne era să înființeze un soi de institut care să pregătească tipografi profesioniști, după modelul european al marilor maeștri și implicit să adopte calitatea, standardele și relația dintre artist și artizan pe care acestea erau bazate. În consecință, funcția declarată pe care Tamarind o propunea era de a forma tehnicieni în Statele Unite, pentru a nu mai fi nevoie ca artiștii să călătorească la Paris ca să lucreze cu tipografi francezi iscusiți. Majoritatea studenților din cadrul institutului erau la bază artiști și absolvenți de facultăți de artă. Formarea studenților de la Tamarind consta în colaborarea cu artiști invitați, ce beneficiau de o colaborare intimă cu studenții tipografi care învățau să se adapteze pentru a se potrivi cu variatele sensibilități artistice ale artiștilor parteneri ale căror opere trebuiau să imprime și să însuflețească, fără să își lase propria amprentă artistică sau estetică pe lucrările lor.

Atelierul de litografie Tamarind a devenit un institut de gravură asociat Universității din New Mexico în 1970 când s-a mutat din Los Angeles în Albuquerque. Acesta operează și în prezent, îndeplinindu-și cu succes misiunea de a reîmprospăta arta litografiei în Statele Unite, pregătind sute de maeștri tipografi și susținând colaborări roditoare cu mari artiști în arta gravurii.

O altă entitate majoră în parcursul istoriei gravurii contemporane este reprezentată de artistul gravor Kenneth Tyler, fondatorul a două importante studiouri de gravură experimentală, Gemini G.E.L și Tyler Graphics din New York. Tyler este cunoscut și apreciat datorită inovațiilor tehnice continue ca maestru gravor și listei impresionante de artiști cu care acesta a colaborat și lucrat. Cu o experiență impresionantă, acumulată încă din perioada de stagiatură ca tipograf în cadrul atelierului Tamarind din Los Angeles în anul 1963, acesta devine director și rămâne în cadrul studioului până când reușește să își înființeze propriul atelier. Anul 1966 definește momentul în care acesta, alături de și cu susținerea prietenilor săi Stanley Grinstein și Sidney Felsen, înființează o nouă identitate- Gemini G.E.L (Graphics Editions Limited), în care Kenneth Tyler va fi implicat trup și suflet până la părăsirea atelierului în 1973.

În perioada colaborării sale la Gemini G.E.L, Tyler a influențat un

număr impresionant de tineri artiști proeminenți precum Roy Lichtenstein, Frank Stella și Claes Oldenburg să își extindă orizonturile tehnice și să ofere o șansă gravurii. Perioada incipientă a Gemini G.E.L. a fost marcată de colaborări cu artiști mai în vârstă, care fuseseră deja remarcați, precum Mark Rothko și Edward Hopper. Când Robert Rauschenberg a venit să lucreze la Gemini G.E.L., a reușit să convingă tipografii să lucreze cu generațiile mai tinere de artiști, fapt ce a marcat profund direcția și practica atelierului. Înființarea acestor ateliere independente a adus cu sine noi chestionări asupra statului pe care gravura îl avea, aspect ce progresiv va oferi gravurii americane un nou caracter revitalizat, evidențiind calitățile sale expresive și diversitatea posibilităților tehnice. Gemini G.E.L. a adus o contribuție specială și unică în înfloritoarea practică a atelierelor de gravură datorită deschiderii sale remarcabile către nou, experimental și tehnologic. Chiar dacă cooperarea unui număr de gravori, tipografi și coloriști nu era un fenomen nou, Tyler a adus numărul producției la o proporție demnă de gravura contemporană.

După părăsirea Gemini G.E.L, Kenneth Tyler își înființează un nou atelier, Tyler Graphics Ltd. în New York în 1974. Amplasarea spațiului pe coasta de est i-a oferit o deschidere mult mai mare atât către diferiți artiști dar și către noi proiecte mult mai interesante. Apetitul lui Tyler pentru fabricarea mecanică s-a mai diminuat în favoarea lucrului manual. Nu a abandonat complet înclinația către tehnologic, dar după mutarea sa la New York, a descoperit o pasiune pentru lucrări unicate: monotipuri, gravuri pictate manual, lucrări făcute din pastă de hârtie. Până în 1976, convinsese artiști care până atunci fuseseră aderenți ai mecanizării și esteticii industriale propuse la Gemini să reia tehnici vechi, consacrate. Unicatul și manualul înlocuiseră imaginea lucioasă, imprimată mecanic ce fusese specialitatea lui Tyler la studioul precedent. Cariera lui Tyler la Tyler Graphics reprezintă o continuare și totodată o evoluție, artistul dovedind o capacitate remarcabilă de adaptare. Lista artiștilor colaboratori dar și noilor veniți continua să crească, aducând în consecință o diversitate stilistică a abordărilor, iar Tyler Graphics avea să ajungă în câțiva ani unul dintre cele mai importante și influente studiouri din întreaga țară.

Astfel, aceste puncte reper din parcursul istoric fiind descrise, se

poate afirma că fondarea acestor spații colaborative a avut un puternic impact asupra dezvoltării gravurii, creând o direcție distinct experimentală de evoluție în care s-a pus un puternic accent pe inovație și pe colaborarea dintre artiști și îmbinarea de abordări, tehnici și materiale de lucru într-un mod cu totul nou.

Bibliografie

Armstrong, Elizabeth, *Tyler Graphics, the Extended Image*, Abbeville Press Publishers, New York, 1987.

Hayter, William Stanley, *New Ways of Gravure,* Revised Edition, PANTHEON, 1981.

Laidler, Paul Anthony, *Collaborative Digital and Wide Format Printing: Methods and Considerations for the Artist and Master Printer*, University of the West of England, Faculty of Creative Arts, Humanities and Education, Bristol, 2011

Montada-Pelzer, Ruth, *Perspectives on contemporary printmaking,* Manchester University Press, 2018

Tala, Alexia, *Installations & Experimental Printmaking*, Herbert Press, London, 2008.

Lista ilustrațiilor

Fig.1. Atelier 17, fotografie realizată de Krishna Reddy, New York, 1950
https://www.metmuseum.org/blogs/ruminations/2016/workshop-and-legacy-stanley-william-hayter

Fig.2. Robert Rauschenberg lucrând alături de maestrul tipograf Robert Black Brun la ULAE, fotografie realizată de Hans Namuth, New York, 1962
https://www.zeitcontemporaryart.com/blog/41-in-conversation-with-larissa-goldston-universal-limited-art-editions-ulae/1962

Fig.3. Directorul și fondatorul *„Tamarind"* atelier de litografie, Jane Wayne, fotograf anonim, Los Angeles, 1960
https://hyperallergic.com/633964/taramind-lithography-workshop-june-wayne/

Fig.4. Jasper Johns at Gemini G.E.L, fotograf anonim, New York, 1968
https://www.art-almanac.com.au/wp content/uploads/2023/04/araluen_arts_centre_list_0423.jpg

Fig.5. Kenneth Tyler, Lindsay Green și David Hockney în fața atelierului Tyler Graphics Ltd, fotografie realizată de Gregory Evans, Bedford Village, New York, 1972
https://www.artsy.net/article/phillips-david-hockney-paper-pools



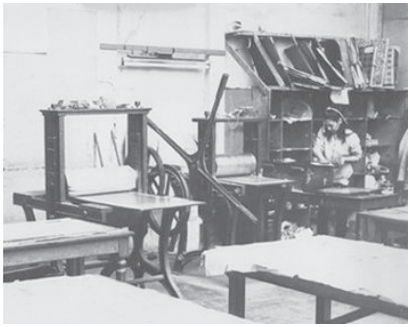


Fig. 1



Fig. 2



Fig. 3



Fig. 4



Fig. 5

VECHI TEHNICI DE POLEIRE A MINIATURILOR MEDIEVALE DE MANUSCRIS

OLD GILDING TECHNIQUES FOR MEDIEVAL MANUSCRIPT MINIATURES

Elena-Teodora Necula
doctorandă la Universitatea Națională de Arte, București
necula.teodora@yahoo.com

ABSTRACT

In addition to the iconographic image made with great accuracy on parchment, the painting of miniatures involved the preparation of pigments and the use of precious materials such as gold leaf applied to a layer of bolus that created a slight relief. For example, a good binder for miniature painting was egg white emulsion, which allowed manuscript pages to be touched and rubbed together without darkening or damaging the surface. Parchment and vellum were used until the use of paper as a writing instrument in Europe. They used minium, cinnabar, also known as chinovar or vermillion red, to make the drawing. The texts were written with iron gall ink, which became a symbol of medieval manuscripts that were prepared from oak galls. This ink was then used to transcribe decorations in lettering. The vignettes from illustrations reflected symbols of enchantment and oak leaves. Many of these techniques, the materials used, and the methods of copying manuscripts were depicted in the images within the drawings or paintings they highlighted. The study of medieval manuscript miniatures is a part of art history that has always focused on understanding them from a historical and iconographic point of view without analyzing the materials used, which can be researched from a physicochemical point of view.

Keywords: *miniature, gilding, gold, lettering, vignette*

Schimbările social-economice au influențat și cultura de pe teritoriul României. Astfel, fondul de manuscrise medievale s-a păstrat într-un număr destul de mare. Cele mai iscusite miniaturi păstrate datează din secolul a XIII-lea, perioadă în care excelează arta prelucrării manuscriselor ce continuă până în secolul al XVI-lea.

Tehnica de execuție a acestora este influențată de perioada istorică, zona geografică și circulația materialelor necesare, pergament, hârtie, cerneală, pigmenți, etc. Procurarea materialelor era influențată și de creatorii acestor opere religioase, care uneori erau adevărați artiști ce mânuiau foarte bine condeiul.

În linii mari, miniatura presupune un desen sau o pictură manuală care decorează manuscrise antice și medievale. Specific miniaturilor de manuscris era executarea primei litere a textului cu un pigment roșu creat cu miniu de plumb, la o dimensiune mult mai mare decât a restul literelor și împodobirea acesteia cu decoruri specifice subiectului din titlu. Inițial era decorată doar prima literă cu roșu din miniu de plumb, iar ulterior termenul a fost preluat pentru întreaga decorație pictată policrom. Miniera, este o artă specifică perioadei medievale, însă originile sale pot să fie identificate cu mult în urmă în rolele egiptene de papirus, sau în ilustrațiile greco-romane.

Termenul de miniatură provine din latinescul „minium" care înseamnă roșu plumb sau în termeni chimici oxid de plumb (Pb3O4) cu care se realiza desenul pregătitor. Confundat cu pigmentul cinabru (HgS), o sulfură de mercur, mai portă și denumirea de Chinovar. Acest pigment este menționat de către Pliniu sub numele de miniu – denumire atribuită mai târziu oxidului roșu de plumb. Romanii utilizau în mod frecvent pigmentul cinabru pentru scrierea literelor inițiale. Îl extrăgeau din minele Almaden (Spania), iar această activitate era sub monopolul statului. De exemplu, pigmentul acesta s-a utilizat în pictura murală de la Pompei[1].

Pigmentul roșu miniu este cel care a definit numele picturilor din manuscrise drept miniaturi. Acesta este un pigment mineral sintetic obținut prin arderea ceruzei sau a litargei la 480°C[2]. Dezavantajul acestui pigment este că nu rezistă la alcalii și este afectat de lumină, schimbându-și culoare în brun închis. Constatare menționată și de Cennini[3] este că miniu este foarte bun pentru pictura de icoane pe panou de lemn, însă devine negru la pictura al fresco pe zid.

Perioada medievală conține și manuscrise *miniate* sub denumirea de *anlumină,* sau *anluminare,* care înseamnă a da strălucire[4]. Se pre-

1 Ioan Istudor, *Noțiuni de chimia picturii*, Ed. ACS, București, 2011, p. 143

2 *Ibidem,* p. 145

3 Cennino Cennini, *Tratatul de pictură, Ed. Meridiane,* București, 1977, p. 60

4 Florea Oprea, *Manual de restaurare a cărții vechi și a documentelor grafice*,

conizează că această denumire are legătură cu decorarea fondurilor cu mult aur sau argint[5], acestea ajungând să strălucească. Distincția dintre miniatură și *anlumină* constă în modul de decorare a paginii pictate; miniatura făcea parte din *anlumină,* iar aceasta din urmă reprezenta o compoziție mai complexă și policromă a manuscriselor. *Anlumina* conținea atât decorarea unei pagini întregi sub forma unei miniaturi, cât și decorarea inițialelor folosind majuscula, vinieta, letrina, arabescuri și ancadramente, ce înconjurau textul manuscriselor.

Pentru a înțelege cât mai bine vechea tehnică de poleire cu aur, trebuie înțeleasă și studiată suma materialelor puse în operă, procedeele și metodele de lucru, începând de la suport și ajungând la ultimul strat aplicat de culoare.

Tehnica de execuție a manuscriselor latine

Pe teritoriul Europei au circulat manuscrise grecești, latine și slavone. O bună parte din manuscrisele slavone au fost scrise de abia din secolul al XVI-lea în limba română, însă inițial folosind alfabetul chirilic. Alfabetul latin s-a impus ulterior și a devenit majoritar destul de repede. Alfabetul latin s-a dezvoltat în Roma antică fiind inspirat de cultura etruscă[6] și fiind utilizat pentru prima dată de către romani prin preluarea anumitor sunete din alfabetul grecesc arhaic. Textele erau scrise cu cerneală, în mod diferit față de pictarea miniaturilor și a ornamentelor din jur. Cernelurile și tușurile utilizate la scrierea pe pergament erau pe bază de carbon, obținute din negru de fum sau cărbune măcinat și amestecat cu un liant, acesta fiind fie clei animal, fie gumă arabică. Deși aceste categorii de materiale prezintă vulnerabilitate la umiditate și instabilitate la lumina și radiațiile UV, în condiții de păstrare optimă se pot conserva sute de ani.

Manuscrisele existau sub forma unui bloc de carte și erau formate din coperți de lemn căptușite în piele și cu aplicații de aur. Foile manuscriselor erau de pergament și erau scrise de mână, folosindu-se teste cu cerneală ferogalică, iar în final pagini întregi fiind decorate cu

---

Ediția a 2-a revizuită și adăugită., Ed, MNLR, București, 2013, p. 84

5 V. Olteanu, *Din istoria și arta cărții, Lexicon,* Ed. Enciclopedică. București, 1992*,* p. 250

6 Iacobescu R. Vasile, Iacobescu V. Vasile, *Tehnica scrierii artistice,* Ed. Tehnică, București, 1989, p. 4

miniaturi pictate. Cele mai vechi manuscrise păstrate sunt din secolele III-IV, iar acestea au folosit ca suport papirusul. Pentru ca foile manuscrise să întregească o carte, acestea trebuiau legate într-un singur cotor. Cea mai veche formă de carte a fost Codexul, termen ce provine din latină însemnând *scoarță*, referindu-se aici la scoarța copacului din care erau confecționate coperțile. În acest amalgam de tehnici sunt incluse materiale ca: lemnul, pielea, pergamentul, velumul, cerneala, pigmenții naturali sau minerali, aurul, bolusul, etc.

Paginile erau împărțite încă de la început și liniate pentru a ajuta la aranjarea textelor. Miniaturile erau executate de peroane specializate în acest sens, care cunoșteau arta picturii pe pergament, iar textele erau executate de către scribi. Deseori aceste centre de fabricare sau copiere a manuscriselor erau în mănăstiri, fiind vorba, în cea mai mare parte de manuscrise religioase. Pe lângă acestea s-au păstrat: documente de cancelarie, codexuri, breviare, armuriere, etc.

La pictarea miniaturilor s-au utilizat diferiți pigmenți și aplicații de foiță de aur sau de argint. Textul era scris cu cerneală de culoare închisă, iar fondurile se realizau uniform[7].

Termenul 'acuarelă' provine din latinescul aqua care înseamnă apă; de aici se înțelege 'acuarela' drept orice pigment amestecat cu un liant solubil în apă. Astfel acuarela este un gen de pictură executată pe hârtie, carton, pergament, sau fildeș compusă din pigmenți foarte fini și amestecați cu lianți de tipul: gumă arabică, albuș de ou sau miere[8]. Guma arabică conferă vâscozitate cernelii, contribuind în același timp la fixarea pe suport a particulelor de pigment. În unele cazuri se adăuga și sulfat de cupru (CuSO4), denumit și vitriol albastru, iar pentru intensificarea culorii, negru de cărbune[9].

Transparența culorilor de apă oferă o particularitate a picturii în acuarelă, în ușurința cu care ele pot fi spălate de pe suport. Tehnica picturii miniaturilor este foarte asemănătoare cu pictura în acuarelă, considerată ca fiind una din cele mai vechi genuri de pictură rusă. Așa

7 Liana Turgearu, *Miniatura și ornamentul manuscriselor din colecția de artă românească,* vol. I, Ed. Muzeul Național de Artă al României, București, 1996

8 ******Dicționar de artă, Forme, tehnici, stiluri artistice,* A-M, Ed. Meridiane, București, 1995, p. 11

9 Florea Oprea, *Manual de restaurare a cărții vechi și a documentelor grafice*, Ediția a 2-a revizuită și adăugită., Ed, MNLR, București, 2013, p. 84

cum ne prezintă A. Vinner, pictura executată în tehnica acuarelei se întâlnește în vechile manuscrise rusești din veacurile X-XII, manuscrise care sunt ilustrate cu miniaturi în acuarele.[10] Albușul de ou a fost cel mai important liant utilizat în pictarea miniaturilor de manuscrise medievale[11]. Acesta are însușiri adezive datorită albuminei care ajută la aglutinarea pigmenților în unele tehnici pe bază de apă.

Utilizarea pigmenților pentru diferitele tehnici de execuție a picturii a făcut ca liantul să rămână singurul element ce face distincția între acestea. Pigmenții fiind asemănători atât pentru pictura pe suport de lemn a icoanelor, cât și pentru pictura miniaturilor pe pergament.

Categoriile de pigmenți variază în funcție de compoziția chimică și de modalitatea de extragere sau obținere a acestora. Astfel, în perioada medievală se utilizau pigmenți de natură vegetală, animală (insecta purtătoare de ouă *Coccus ilicis* pentru culoarea roz – pigmentul cârmâz sau culoarea stacojie – coșenilă) sau minerală (argile roșii, oxizi de fier, lapislazuli – albastru ultramarin, azurit, sulfat de cupru, sulfat de fier, miniu de plumb)[12].

Manuscrisele au avut o evoluție destul de îndelungată de-a lungul timpului și o viață ce a durat peste o mie de ani. Cesare Brandi preciza: „Diferențierea artelor în timp și spațiu este provizorie și iluzorie, întrucât timpul și spațiul sunt condiții formale ale oricărei opere de artă și se regăsesc indisolubil legate în ritmul care instituie forma”[13].

Imaginea transmisă în miniaturi redă o gamă cromatică bogată în pigmenți minerali, dar și vegetali. Figurile umane sunt surprinzătoare, înconjurate de ornamente bogate în vrejuri și frunze. Textele paginilor de manuscris realizate cu cerneală sunt întrepătrunse cu ornamente, decoruri, simboluri și motive zoomorfe realizate din culori compuse din pigmenți și lianți. Bogăția materialelor componente face ca acest complex de artă medievală să reprezinte un obiect de studiu pentru cercetătorii științifici în domeniu.

---

10 Vinner A., *Materiale de pictură, ulei, acuarelă, guașe, tempera și culori de clei*, Ed. Casa Centrală a Creației Populare, București, 1956, p. 41

11 *Ibidem, p. 20*

12 Sofia Știrban, *Conservarea preventivă a manuscriselor pe pergament,* Central and Eastern European Online Library, Muzeul Național al Unirii Alba Iulia, p. 394

13 Cesare Brandi, *Teoria restaurării,* Ed. Meridiane, București, 1996, p. 53

Suportul miniaturilor de manuscris

Suporturile pentru miniaturi au fost diverse, unul dintre acestea fiind papirusul, care a constituit în Egiptul Antic materialul predilect pentru scriere. Papirusul a fost exportat în tot Orientul Apropiat și în bazinul Mediteraneean. Acest suport de scris este invocat și în Vechiul Testament, fiind utilizat până în secolul al IX-lea, când a fost înlocuit cu pergamentul.

În Evul Mediu a fost utilizat ca suport pergamentul din piele de viței sau miel. Este al doilea suport grafic important de origine biotică. Denumirea de *membrana* sau *charta pergamena*[14] era utilizată de către romani pentru pergament. Apogeul producției de pergament a fost atins în Evul Mediu, moment în care era suportul de bază utilizat pentru confecționarea codexurilor și manuscriselor, până în secolul al XVI-lea[15], când a fost înlocuit cu hârtia odată cu apariția tiparului. În trecut, manufactura era singura modalitate de producție a pergamentului, iar măiestria producerii unui pergament de calitate era rezultatul unei experiențe vaste. Maestrul își pregătea cu acuratețe materia primă din pielea animală. Însă, producția de pergament a început să scadă, în detrimentul hârtiei utilizate ca suport pentru tiparul cu litere de plumb. Tranziția de la pergamentul, pe care se putea scrie doar manual, la hârtia imprimată a fost accelerată în această regiune după anul 1500, când în Țările Române s-au adus tiparnițe și s-au înființat primele fabrici de hârtie. Costurile utilizării pergamentului erau destul de mari. Tocmai de aceea paginile de pergament erau șterse, răzuite și reutilizate. Palimpsestele, după cum erau denumite paginile reutilizate, reprezentau pergamente șterse și rescrise, pe care nu se mai vedeau urmele vechiului text.

Abia în Europa secolul al XV-lea, hârtia a devenit suportul de bază pentru scriere. Datarea hârtiei constituie un bun reper de datare a cărților și documentelor. O altă caracteristică a hârtiei este filigranul. Acesta reprezintă un alt reper pentru determinarea vechimii acestor documente. Filigranul este o lucrătură artistică de orfevrărie, asemănătoare ca aspect cu o dantelă, realizată din fire subțiri de aur, argint, etc.[16]

14 V. Olteanu, *Din istoria și arta cărții, Lexicon,* Ed. Enciclopedică. București, 1992, p. 280

15 R. Reed, *Ancient Skins, parchements and Leather*, Londra – New York, 1972, pp. 114-123

16 Henri Stahl, Damian P. Bogdan, *Manual de paleografie slavo-română*, Fundația pentru Literatură și Artă „Regele Carol II”, București, 1936, p. 53

Aurul utilizat în decorarea manuscriselor

În manuscrisele franceze, pentru a compensa gama cromatică restrânsă se utiliza cu abundență[17] foița de aur. Deși este un material prețios și destul de costisitor, în unele cazuri era mai ieftin decât anumiți pigmenți, care se obțineau cu foarte mari eforturi. Aurul, sau fondul de aur simbolizează lumina divină și a fost pus în decorarea icoanelor pentru a da strălucire personajelor reprezentate. Miniaturile franceze și cele scrise în alfabetul latin au preluat fondul de aur, moștenire bizantină[18] îmbogățită prin depășirea modelor, utilizând ornamente și decoruri floral-vegetale.

Tehnica de execuție a miniaturilor medievale executate pe pergament este extrem de laborioasă și presupune utilizarea unor materiale prețioase, cum este aurul.

Existau două tehnicii de aplicare a arului, fie sub formă de foițe prin tehnica poleirii cu bolus, fie sub formă de pulbere amestecată cu un liant, obținându-se un lichid foarte bun de aplicat cu pensula. Ultima tehnică menționată era utilizată mai ales la decorarea veșmintelor sau aplicate peste alte tonuri de culoare.

Metalul nobil, aurul este prezentat sub trei forme distincte cu care se putea lucra în perioada medievală: foiță de aur (*gold leaf*), aur pur – solid (*shell gold*), aur pulbere (*gold powder*).[19]

Termenul de *„shell gold"* nu are sinonim potrivit în limba romană, în traducere liberă înseamnă *aur de scoică.* O explicație referitoare la acest aur utilizat doar în perioada medievală este că pigmenții se păstrau în scoici, după omogenizarea cu liantul potrivit. Așa cum este prezentat în studiul realizat de Claire Travers[20], aurul *shell gold* este de fapt pulbere de aur în amestec cu gumă arabică. Aurul-pulbere era cu greu obținut în Epoca Medievală prin procedee laborioase. Tensiunea particulelor din aurul pur tinde să unească aurul în timpul măcinării.

17 Viorica Dene, *Miniatura franceză, secolele VII-XVI*, Ed. Meridiane, București, 1983, p. 8

18 Gheorghe Buluță, Corneliu Dima – Drăgan, *Manuscrise miniate franceze în colecții din România*, Ed. Meridiane, București, 1978, p. 8

19 Claire Travers, *Beginning of illumination, Learning the Ancient Art, Step by Step*, Ed. Schiffer Publishing Ltd, Antglen, 2016, p. 13

20 *Ibidem.*

Pentru ca particulele să fie ținute la distanță una față de cealaltă a fost necesară utilizarea unui ingredient ce face posibilă această separare. În urma măcinării se obținea o pulbere grosieră de pilitură ce era apoi amestecată cu miere sau sare și ulterior măcinată foarte fin.[21]

Poleirea este termenul utilizat doar pentru aplicarea foiței de aur sub formă de folie subțire. Acest tip de foiță din aur era obținută prin baterea manuală și subțiată la o anumită grosime astfel încât să se poată lucra cu ea fără să se piardă în timpul aplicării. Din acest motiv astăzi este comercializată doar pe foaie de transfer lipită.

Procedeul laborios de obținere a pergamentului nu era finalizat după obținerea produsului finit, urma apoi tăierea bucăților la dimensiunea potrivită manuscrisului și legarea acestor într-un singur bloc la care se adăugau coperțile. Ulterior legării se stabilea decorarea paginilor de fiecare autor, scribi și miniaturiștii. Un manuscris era elaborat de mai multe persoane, în funcție de specialitatea acestora.

Inițial se realiza trasarea desenului și ulterior aplicarea decorurilor aurite, urmate apoi de pictarea propriu-zisă. Pregătirea pergamentului presupunea frecarea acestuia cu o pulbere pe bază de carbonat de calciu obținută din măcinarea cojilor de ou sau pulbere din rășina de sandarc[22]. Liantul utilizat pentru aplicarea aurului era organic și se obținea dintr-o combinație de clei animal sau vegetal și bolus de Armenia, o argilă foarte fină utilizată cu precădere la poleirea cu aur a picturilor indiferent de suport.

Lianții utilizați în rețetele de bolus diferă în funcție de suportul pe care se picta. În cazul miniaturilor pe pergament era practicată o rețetă din clei de pergament (se fierbeau fragmente de pergament, iar lichidul obținut era foarte bogat în colagen și un bun liant) și gume vegetale, cum ar fi Guma Arabică. De-a lungul timpului s-au utilizat foarte mulți lianți cu proprietăți adezive ușor de utilizat și la îndemâna oricui: miere, usturoi, albuș de ou, gume vegetale din pomi fructiferi.

Pentru un efect spectaculos se obținea o pastă sub forma unui *grund – asiso*[23] care aplicat în relief producea efecte de strălucire a aurului

21 Daniel Thompson Jr. *Materiale și tehnici de pictură în Evul Mediu*, Ed. Sofia, București, 2006, p. 224

22 Claire Travers, *Beginning of illumination, Learning the Ancient Art, Step by Step*, Ed. Schiffer Publishing Ltd, Antglen, 2016, p. 13

23 Cennino Cennini, *Tratatul de pictură*, Ed. Meridiane, Bucurtești, 1977, p. 136

mult mai accentuate. Acest grund era pe bază de praf de cretă sau ipsos și bolus de Armenia ca materiale inerte de formare a volumului, iar cleiul animal și guma arabică sau emulsia de albuș de ou erau utilizate drept liant. Existau mai multe rețete medievale pentru alcătuirea acestui grund – bolus de poleire cu foiță de aur, dar care aveau același rol de aderare la suprafață și de rezistență în timp.

Măiestria aplicării aurului era deținută de marii maeștri ai artei miniaturale, mulți dintre aceștia rămânând anonimi. Costurile de manufactură a manuscriselor erau extrem de ridicate, atât din punct de vedere al materialelor, cât și al manoperei, astfel încât acestea trebuiau executate în cele mai bune condiții pentru a dăinui un timp îndelungat.

Aplicații practice – reproducerea tehnicii de poleire

Reproducerea miniaturilor de manuscris poate fi în primă fază privită doar din punct de vedere optic, impactul vizual fiind cel care primează, însă privită în detaliu este de apreciat faptul că materialele componente și tehnica de execuție este cea care dă calitatea unei miniaturi medievale de manuscris. Policromia ornamentelor întrepătrunse în texte sunt cele care scot în evidență calitățile excepționale ale acestor vestigii de artă.

Un text reprodus după o miniatură, în care s-a urmărit în de-aproape forma și culoarea a fost realizat în primă fază pe suport papetar în acuarelă, folosindu-se un liant asemănător celor utilizate în perioada medievală. Suportul nu era tocmai cel potrivit, însă grosimea considerabilă a hârtiei din bumbac a fost cea care a putut susține bogăția ornamentelor și scrijelirea peniței cu tuș. Tehnica abordată a fost de realizarea desenului în tuș aplicat cu peniță metalică și pictarea ulterioară în culori de apă. Tot pe suport de hârtie s-a încercat o reproducere a grundului pe bază de bolus și gumă arabică ce formează un relief considerabil și care a putut fi susținut de suportul flexibil.

Ca o reproducere a tehnicilor tradiționale de poleire s-a încercat o rețetă de gesso cu bolus și o rețetă de acuarele medievale (lipsite de strălucire din cauza conținutului slab de miere).

Grundul pe bază de bolus avea în componența sa: bolus, praf de cretă, clei de pește, emulsie de albuș de ou, zeamă de usturoi și miere. Toate acestea erau mixate pe o placă mare de marmură și presate cu o moletă. Cu foarte mare greutate se mai găsesc materialele necesare

pentru reproducerea acestor rețete, iar dificultatea intervenției este că o bună parte din acestea sunt produse industrial și nu în regim manufacturiei.

După unii cercetători se presupune că acest grund, devenit foarte lichid din cauza conținutului mare de apă (se recomandă uscarea pe hârtie cerată și apoi utilizarea) se aplica în stare fierbinte (cleiul utilizat în compoziție devine gel la temperaturi scăzute) cu ajutorul unei *pene de gâscă.* Dificultatea aplicării a fost observată în cazul utilizării hârtiei din bumbac ca suport, și nu a pergamentului care permitea zgârierea ușoară, deoarece se cerea crearea unor șanțuri ce mențineau grundul pe traselul prestabilit, oprind migrarea în zonele adiacente. Execuția pe hârtie a fost mai dificilă și executată cu mare atenție față de cea pe pergament, ceea ce nu se poate aproba și în cazul pictării. Aplicarea culorilor de apă pe o suprafață nepolară cum este pergamentul a făcut ca aderarea să fie slabă. S-a constat aici foarte utilă șlefuirea anterioară cu pulberea din coajă de ou (alb) sau sandarac.

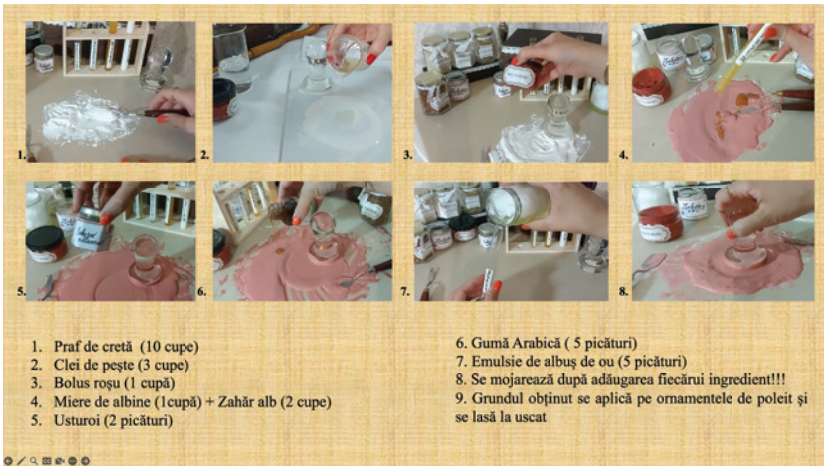


Fig. 1. Modalitatea de preparare a grundului pe bază de bolus – rețetă medievală



Fig. 2 Pogorârea la Iad, miniatură de manuscris.

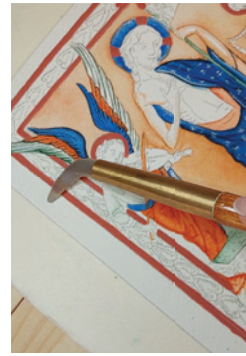


Fig. 3 Șlefuirea zonelor cu grundul pe bază de bolus



Fig. 4 Hârtie din bumbac și aplicații de aur (22k)



Fig. 5. Aplicarea grundului obișnuit cu ajutorul unei pene de gâscă. Foarte utilă în distribuirea uniformă a boluslui pe suprafața respectivă.



Fig. 6 Aplicare bolus și șlefuirea suprafeței cu piatra de agat.



Fig. 7. După aplicarea foiței de aur (22k)

Rețeta de acuarelă presupune amestecul pigmenților cu un liant pe bază de: gumă arabică, glicerină, emulsie de albuș de ou și foarte puțină miere. Pentru o bună omogenizare pigmentul a fost lăsat un timp îndelungat în contact cu liantul pentru ca particule din pigment să fie întrepătrunsă de acesta, dând astfel o bună rezistență în timp și evitând uscarea rapidă ce poate duce la cracluri. După urcarea completă a culorilor s-a obținut o pastilă solidă asemeni acuarelelor, care pot fi diluate cu apă în timpul procesului de pictare. Puterea de acoperire a acestor acuarele obținute a fost în funcție de calitatea pigmentului utilizat. S-a încercat utilizarea pigmenților medievali, cum sunt: albastru ultramarin, roșu miniu, roșu cinabru, verde malahit, negru de fum, verde de pământ, auripigment, pământuri, etc.



Fig. 8. Pergament aplicat pe suport de lemn



Fig. 9. Utilizarea cojilor măcinate de ou



Fig. 10. Realizarea desenului pregătitor



Fi. 11. Aplicarea grundului pe bază de bolus

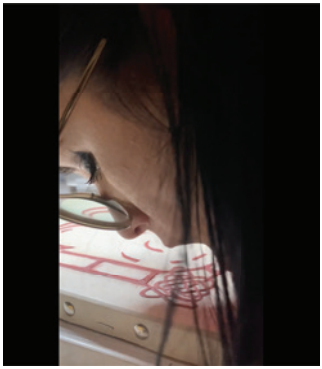


Fig. 12. Tehnica de activare la vapor cald



Fig. 13. Aplicare grund de bolus



Fig.14. Aplicare foiță de aur (22k).



Fig. 15. Desenul pregătitor

Concluzii

Studiul miniaturilor de manuscris se aseamănă foarte mult cu studierea picturilor murale din istoria artei și în special cu influențele pe care le-au avut icoanele de-a lungul timpului. Acestea par curg o bună parte a evoluției omului în Evul Mediu și constituie o sursă imensă de date istorice.

Cercetarea științifică asupra miniaturilor de manuscris poate fi sub forma de analiză vizuală, analiză științifică de laborator și de reproducerea a tehnicilor de execuție prin realizarea unor copii fidele a acestora. Investigația lianților cu care au fost legați pigmenții, cercetări asupra suportului sau a altor intervenții in timp realizate în diverse etape presupune o muncă laborioasă și de lungă durată. Mulți cercetători din țara noastră au privit miniaturile de manuscris doar din punct de vedere al formei, culorii, stilului și maniera picturii, fără a pune în pagină materialele componente și nicidecum metodele de utilizare al acestora. Fiind un patrimoniu mobil a avut mai mult de suferit din cauza tranzacțiilor și transferului dintr-un loc în celălalt, provocând degradări sau chiar pierderea totală.

Vechile tehnici de realizare a manuscriselor se constituie din tehnica de prelucrare a pergamentului, ceea ce astăzi este aproape pierdută, tehnica de preparare a culorilor, extragere a pigmenților și tehnica de poleire cu aur și evident prelucrarea acestuia.

Tehnica de poleire cu aur pe paginile de pergament este extrem de costisitoare și implică multe materiale, dintre care cel mai prețios și extrem de scump este aurul. Chiar și ustensile care ajută la poleirea cu aur (cuțitul de tăiat, perna piatra de agat pentru șlefuit, pensule pentru bolus) sunt extrem de costisitoare. Însă rezultatul final este nobil și merită tot efortul depus, în condițiile în care se respectă rețetele tradiționale acestea au și o stare bună de conservare în timp.

Viitoarele studii vor avea în vedere cunoașterea compoziției materialelor și metodele de aplicare a acestora pe suprafața suportului, ajutând astfel la reproducerea tehnici de execuție a manuscriselor medievale.

Bibliografie

Brandi Cesare, *Teoria restaurării,* Ed. Meridiane, București, 1996,

Buluță Gheorghe, Dima-Drăgan Corneliu, *Manuscrise miniate franceze în colecții din România*, Ed. Meridiane, București, 1978

Dene Viorica, *Miniatura franceză, secolele VII-XVI*, Ed. Meridiane, Sibiu, 1983.

Ioan Istudor, *Noțiuni de chimia picturii*, Ed. ACS, București, 2011,

Iacobescu R. Vasile, Iacobescu V. Vasile, *Tehnica scrierii artistice,* Ed. Tehnică, București, 1989

Olteanu V., *Din istoria și arta cărții, Lexicon,* Ed. Enciclopedică. București, 1992,

Oprea Florea, *Manual de restaurare a cărții vechi și a documentelor grafice*, Ed. MNLR, București, 2009

R. Reed, *Ancient Skins, parchements and Leather*, Londra – New York, 1972

Stahl Henri și Damian P. Bogdan, *Manual de Paleografie slavo-română,* Ed. Fundația pentru Literatură și arta „Regele Carol I", București, 1936

Știrban Sofia, *Conservarea preventivă a manuscriselor pe pergament,* Central and Eastern European Online Library, Muzeul Național al Unirii Alba Iulia,

Thompson Daniel Jr. *Materiale și tehnici de pictură în Evul Mediu*, Ed. Sofia, București, 2006

Travers Claire, *Beginning of illumination, Learning the Ancient Art, Step by Step*, Ed. Schiffer Publishing Ltd, Antglen, 2016.

Turgearu Liana, *Miniatura și ornamentul manuscriselor din colecția de artă românească,* vol. I, Ed. Muzeul Național de Artă al României, București, 1996

Vinner A., *Materiale de pictură, ulei, acuarelă, guașe, tempera și culori de clei*, Ed. Casa Centrală a Creației Populare, București, 1956,

****Dicționar de artă, Forme, tehnici, stiluri artistice,* A-M, Ed. Meridiane, București, 1995,

Lista ilustrațiilor

Fig. 1. Modalitatea de preparare a grundului pe bază de bolus – rețetă medievală
Fig. 2 Pogorârea la Iad, miniatură de manuscris
Fig. 3 Șlefuirea zonelor cu grundul pe bază de bolus
Fig. 4 Hârtie din bumbac și aplicații de aur (22k)
Fig. 4 Hârtie din bumbac și aplicații de aur (22k)
Fig. 5. Aplicarea grundului obișnuit cu ajutorul unei pene de gâscă. Foarte utilă în distribuirea uniformă a boluslui pe suprafața respectivă.
Fig. 6 Aplicare bolus și șlefuirea suprafeței cu piatra de agat.
Fig. 7. După aplicarea foiței de aur (22k)
Fig. 8. Pergament aplicat pe suport de lemn
Fig. 9. Utilizarea cojilor măcinate de ou
10. Realizarea desenului pregătitor
Fi. 11. Aplicarea grundului pe bază de bolus
Fig. 12. Tehnica de activare la vapori de apă
13. Aplicare grund de bolus
14. Aplicare foiță de aur (22k).
15. Desenul pregătitor
Fig.16.Poleirea cu foiță de aur
Fig. 17. Activarea liantului
18. Lustruirea foiței de aur

TRAIECTORIA MATERIALULUI VITRIC AL ANTICHITĂȚII CĂTRE TERITORIILE ACTUALE ALE ROMÂNIEI

THE TRAJECTORY OF ANCIENT GLASS MATERIALS TOWARDS THE CURRENT TERRITORIES OF ROMANIA

Dana-Maria Panțur-Irimia
doctorandă la Universitatea Națională de Arte, București
panturmaria@gmail.com

ABSTRACT

This doctoral work describes the origins of glass and other vitreous materials, capturing its development in Antiquity, from the first appearances in Mesopotamia, to the first traces of glass production in the current territory of Romania. The innovative aspect of this thesis is casting archeological and historical evidence into glass, with the aim of merging art with science. Collecting date in one unifying visual environment will not only translate both the scientific and artistic sides but will also contain them at an inseparable level. Accommodating a wide range of techniques, glass contains a very complex language, able to translate its history and this study into a very accessible and comprehensible medium. Converting this information into a visual, and revealing context allows a much more organic understanding. Capturing the attention and curiosity of the public through an artistic approach, molded on scientific data is the core of this study.

Keywords: *art, antiquity, glass, history, Romania*

Sticla își are originile într-un proces pur geologic, fiind practic un produs al naturii ce a coordonat ingredientele principale. Sticla naturală are legătură cu erupția primilor vulcani, descărcarea trăsnetelor, formarea cristalelor sau impactul unui meteorit (moldavitul)[1]. Obsidianul este o rocă vulcanică, de culoare neagră, format prin răcirea bruscă a lavei[2], fapt ce favorizează cristalizarea și care a servit drept material pentru diverse unelte, încă din perioada neoliticului.

1 *Dictionary of Geological Terms: Third Edition*, American Geological Institute, Knopf Doubleday Publishing Group, 1984

2 Ibid.

Desemnarea unei informații exacte referitoare la descoperirea exactă a acestui material vitros de către om este aproape imposibilă, dar un numitor comun, repetitiv, al tuturor surselor consultate până acum în această cercetare doctorală, este reprezentat de perioada Antichității și cele 3 teritorii: Siria, Mesopotamia și Egipt. Fiecare dintre cele 3 zone are particularitățile sale distincte, atât din punct de vedere al compoziției chimice al sticlei influențate de resursele fiecărui teritoriu (fapt ce determină și cromatologia variată), cât și a factorilor interni (cultura, tradiția, ritmuri diferite ale dezvoltării tehnicilor și ideilor) și externi (situația politică, etc.).

Din punct de vedere cronologic și geografic, primele apariții ale materialului vitric sunt strict legate de teritoriile Mesopotamiei, ce și-a extins rapid influențele spre Nordul Siriei și Egiptul Antic[3] (*Figura 1*). Muzeul Victoria & Albert din Londra confirmă că sticla a apărut acum 4500 de ani în Mesopotamia, iar obiectele găsite aici și datate de-a lungul unei perioade de 1000 de ani sunt de dimensiuni reduse, cel mai probabil fiind mărgele, provenite de la bijuterii, podoabe și obiecte cu caracter ornamental.[4]

Aceasta teză doctorală va viza mai mult sticlăria utilitară, și va analiza mai puțin obiectele ce au un caracter strict ornamental, privat de funcționalitate.

Cu toate că arheologii au găsit multe fragmente de sticlă antică, primele apariții par a fi mai mult legate de glazuri, 'faianțe'a și smalțurib, și nu de existența sticlei ca material de sine stătător.[5]

---

3 Olga, Drahotova, *L'Arte del vetro in Europa*, *L'arte del vetro nell'antichità e i suoi primmi passi in Europa*, La Spezia: Fratelli Melita Editori, 1991, 9

4 W.B. Honey, *Victoria and Albert Museum: Glass: A Handbook For The Study Of Glass Vessels Of All Periods*, The Ministry of Education, First Edition, 1946, 12.
a Faianța este creată dintr-un amestec de nisip de cuarț și o substanță alcalină acoperită de o glazură vitroasă care, odată amestecată, devine o pastă ce poate fi apoi modelată, rulată, presată, etc. Deși poartă același nume, nu are legătură cu faianța glazurată din cositor din Europa.
b Smalțul este o masă sticloasă formată din diverși oxizi anorganici, cu care se acoperă suprafața obiectelor de ceramică sau de metal pentru a le face impermeabile, a le feri de oxidare sau a le înfrumusețea.

5 David Battie, Simon Cottle, *Sotheby's Concise Encyclopedia of Glass*, *Pre-Roman Glass*, Conran Octopus, Antiques & Collectibles, Little Brown, 1991, 16.

Smalțurile și glazurile erau aplicate pe obiecte mici precum mărgelele, pandantivele și sigiliile, sau pe bijuterii, pandantive, și amulete; având un rol protector, ele formau o peliculă ce conferea impermeabilitate, dar și un aspect estetic, lucios. Muzeul de Arheologie din Londra are o colecție impresionantă de piese, unele datate și afiliate unor dinastii și teritorii, iar altele cu date incomplete.[6]

La începutul Epocii Bronzului sticla exista sub forma unei paste opace care se metamorfoza cel mai adesea în bijuterii, mărgele, pandantive, sigilii cilindrice, care era prelucrată în baghete și lingouri, folosite apoi pentru realizarea anumitor tiparuri.[7]

În jurul anului 1650 î.Hr., această pastă de sticlă opacă era prelucrată în Nordul Mesopotamiei prin tehnica formării în miez, care a fost folosită pentru fabricarea primelor recipiente de sticlă.[8] Practic, se modela în jurul unei tije metalice forma dorită pe un nucleu/un miez format dintr-un amestec de nisip, argilă, noroi și alte materiale organice, iar apoi se acoperea cu pasta de sticlă opacă. Pentru netezirea pereților, vasul se rotea pe o suprafață plană de metal, urmând să fie ulterior decorat cu diverse baghete sau modele, iar apoi din nou rotit pe suprafața metalică. Spre sfârșit se adăugau mânerele, bazele, gurile, toate adaosurile dorite, iar când vasul se răcea era îndepărtat miezul din interiorul său.[9]

Această tehnică a fost descoperirea tehnologică care a produs primele vase de sticlă și, ulterior, a permis producției de sticlă să devină o industrie în sine.[10] Este cea mai răspândită tehnică preluată din Mesopotamia (cel mai probabil prin contacte comerciale și/sau prin

---

6 Vera I. Evison, *Catalogue of Anglo-Saxon Glass in the British Museum*, British Museum, London, 2008.

7 Helmut Ricke, *Reflex der Jahrhunderte. Die Glassammlung des Kunstmuseums Düsseldorf mit Sammlung Hentrich. Eine Auswahl*, Kunstmuseum Düsseldorf, Dusseldorf, 1989, 16.

8 Frederic and Lilli Schuler, *Glassforming: Glassmaking for the Craftsman, A Brief History of Glassforming Techniques Casting and Fusing Techniques, The Ancient Period*, Chilton Book Company, 1970, 14.

9 Jutta-Annette Page, Stefano Carboni, *The Art of Glass: Toledo Museum of Glass, Ancient Mediterranean*, Toledo Museum of Art, 2006, 28-29.

10 Sandra Davison, *Conservation and Restoration of Glass, Historical Development of Glass*, Routledge; 2nd edition, 2020, 18.

războaie de cucerire) și mai apoi, răspândită, prelucrată, particularizată cromatic, compozițional și tehnic, și adaptată la resursele din jur.

Din punct de vedere al evoluției sticlăriei utilitare, se constată două mari capitole de o importanță majoră și anume perioada Egiptului Antic până la declinul Mesopotamiei și explozia tehnologică ce urmează a fi diseminată odată cu începutul Epocii Romane.

Startul propriu zis al vaselor antice utilitare este cunoscut odată cu a XVIII-a dinastie egipteană, în timpul faraonului Tuthmosis III (1501-1450 î.Hr.)[11]. Unul dintre primele vase de sticlă din Egipt este datat în jurul anului 1500 î.Hr.[12], (*Figura 2)*, existând puține dovezi ale producției extinse de sticlă în Egipt înainte de Noul Regat (c. 1540 î.Hr.)[13].

Evoluția rapidă a sticlăriei din perioada Egiptului Antic s-a manifestat și la următorul conducător, faraonul Amenhotep (1436-1411 î.Hr.), (*Figura 3)*, asociat și cu apariția primelor statuete din sticlă, rezultate ale tehnicii turnării și fuzionării sticlei. Sticla era fascinantă aici pentru meșterii antici mai ales pentru că permitea imitarea pietrelor semiprețioase și chiar și a celor prețioase, mult mai scumpe și mai rare. Așadar, au dezvoltat tehnici la rece de tăiat și șlefuit, metode de a presa pasta de sticlă în diverse matrițe și chiar tehnica fuziunii.[14]

Vasele acestei perioade au avut numeroase forme și dimensiuni, și includeau pahare, ulcioare, krateriskoi (vaze), baloane sub formă de rodie, borcane, tuburi de kohl și amphoriskoi (vase mici pentru uleiuri sau unguente), cea mai răspândită culoare fiind albastru[15].

Procedurile de turnare mai complexe necesitau două sau mai multe matrițe interconectate, fie pentru folosirea tehnicii cerii pierdute[16], fie, mai frecvent, umplerea progresivă a spațiului dintre matrița interioară și exterioară cu sticlă fierbinte până când spațiul devenea plin. În această ultimă variantă se turna direct sticla, sau se adăugau diverse

11 Yael Israeli, *op. cit.,* 8.

12 Battie, Cottle, *Sotheby's Concise Encyclopedia of Glass, Pre-Roman Glass*, 24.

13 Ibid.

14 Frederic and Lilli Schuler, *Glassforming: Glassmaking for the Craftsman, A Brief History of Glassforming Techniques*, Chilton Book Company, 1970, 16-17

15 Battie, Cottle, *Sotheby's Concise Encyclopedia of Glass, Pre-Roman Glass*, 17.

16 Dan Klein, Lloyd Ward, *The History of Glass, The Origins and Early History of Glass, Ancient Techniques*, Little Brown, 1984, 10.

baghete, pulberi, bucățele de sticlă. Tehnica cerii pierdute, în schimb, constă în modelarea unui „negativ" cu ceară care, reprodusă în ipsos sau pe pământ, va forma vasul de topire a sticlei și va da vasului o formă proprie.[17] Se obțineau și farfurii curbate între două matrițe ce erau apoi supuse unui proces de recoacere.

La sfârșitul Epocii Bronzului însă, industria sticlei se prăbușește, ca rezultat direct al războiului continuu dintre Orientul Apropiat și estul lumii mediteraneene. Egiptul a fost drastic slăbit de bătălii constante și Mesopotamia a decăzut rapid, și încă nu s-au găsit dovezi de sticlă semnificativă fabricată între 1200 și 900 î.Hr.[18]

Obiectele din sticlă din zona Mediteranei se caracterizează în cea mai mare parte prin utilizarea unei sticle albastre aproape opacă, în care au fost aplicate fire albastre, galbene și albe care au fost aplicate pentru a forma modele orizontale sau curbate. Amalgamul firelor de sticlă a fost prelucrat și în festone concentrice pe un fond contrastant violet sau alb, și încă se mai practică. Formele le imită pe cele ale obiectelor din ceramică sau din metal. În secolele al VI-lea și al V-lea î.Hr. Rhodos a fost casa fabricilor de sticlă specializate în acest stil.[19]

Putem deci vorbi chiar de o Perioada Elenistică a industriei sticlei, în care au fost introduse noi forme și decorațiuni, producția vaselor a crescut, deşi s-a înregistrat o scădere a esteticii calitative. De remarcat în această perioadă dezvoltarea unor tehnici aparte, între care tehnica producerii sticlei mozaicate, o tehnică foarte minuțioasă, în care diverse baghete erau trase și secționate, iar mai apoi, murinele erau îmbinate ca un fel de puzzle pe o formă ușor deformată, ce urmează sa fie supusă focului pentru a fuziona.[20]*(Figura 4)*

Totodată, în aceasta perioadă, se dezvoltă și tehnica cameo, ce permite formarea vaselor din două sau mai multe straturi de sticlă suprapuse, iar între acestea erau inserate pulberi sau foițe de metale prețioase.*(Figura 5)* Așadar, se formează un fundal pentru modelul în relief

17 Drahotova*, L'Arte del vetro in Europa, L'arte del vetro nell'antichità e i suoi primmi passi in Europa*, 13.

18 Battie, Cottle, *Sotheby's Concise Encyclopedia of Glass*, *Pre-Roman Glass*, 18.

19 Israeli, *Antike Glaskunst Im Israel Museum, La verrerie ancienne au Musee d'Israel*, 21.

20 Davison, *Conservation and Restoration of Glass, Historical Development of Glass*, 22.

al figurilor mitologice, frunze de viță de vie și alte motive ale artei elenistice.[21]

Aceste tehnici sunt mai apoi preluate de romani și perfecționate.[22] (Figura 4). Chiar dacă sursele literaturii vremurilor nu sunt atât de bogate în descrierea mai amănunțită a acestui proces al prelucrării sticlei, un lucru rămâne cert: romanii, începând cu primul lor împărat, au revoluționat acest domeniu, de la apariția suflării sticlei, la obținerea transparenței, la multiplicarea obiectelor, la obținerea calității chimice, a matrițelor, la multitudinea și originalitatea decorului și chiar se presupune că ar fi primii care să fi descoperit sticla dicroică.[23]*(Figura 6)*

Tehnica suflării, împreună cu modelele din sticlăria egipteană ce în mod clar au servit și ele inspirației romane, au dus la forme spectaculoase, un fel de amfore ale Egiptului Antic aduse la un nivel superior, mult mai rapid de realizat din punct de vedere tehnic și decorate după bunul plac, inclusiv suflate într-o matriță.[24]*(Figura 7)*

Așadar, originile sticlăriei utilitare suflate din România, se află în Dacia romană.[25] Arheologia confirmă aceste informații, prin numeroasele vase de sticlă/artefacte de lux (pahare –poculum, farfurii –catillum, diverse flacoane –ampulla, balsamaria, unguentaria etc.), sticlă de geam, „pietre" de inel turnate din sticlă, şi mărgele de sticlă, descoperite în numeroase situri din Dacia romană.[26] Un atelier de sticlărie propriu zis se pare că a funcționat la Sarmizegetusa.[27]

Așadar, așezări ca Sarmizegetusa, Dierna, Histria, Tomis (Figura 8), Tibiscum, Napoca, reprezintă niște primi muguri plantați, în strânsă legătură cu ce a urmat să se întâmple în câteva sute de ani după, până în Evului Mediu și perioada modernă.

---

21 Ibid, 22.

22 Klein, Ward, *op. cit.,*10.

23 Klein, Ward, *op. cit.,* 11.

24 Ibidem.

25 Mihai Bărbulescu et al, *Istoria României, Partea I: De la începuturile civilizației la sinteza românească*, Editura Enciclopedică, București, 1998, 46.

26 Husar, Adrian, *Dacia romana (Istoria antica)*, Capitolul 6, Viața economică din Dacia romană, 6.3 Meșteșugurile, Presa Universitara Clujeana, Cluj-Napoca, 2002, 430.

27 Bărbulescu et al, *Istoria României, Partea I: De la începuturile civilizației la sinteza românească,* 46.

A corela fragmente din istorie cu acest meșteșug este esențial pentru înțelegerea în profunzime a sticlăriei utilitare. Doctoratul continuă traiectoria meșteșugului antic și o poziționează pe harta actuală a țării, iar apoi prin conectarea informațiilor, suprapunând hărțile Antichității, cu cele ale Evului Mediu și cu cele din prezent, se formează o altfel de percepție, una revelatoare ce arată un fir mult mai clar al traiectoriei sticlăriei pe teritoriul României.

O astfel de reconstituire va fi ulterior transpusă în partea practică a doctoratului, mai exact informațiile vor fi pictate și gravate pe sticlă, ulterior arse culorile la un cuptor de specialitate, iar mai apoi hărțile vor fi transpuse și cu ajutorul gravurii, pe aceleași sticle/geamuri groase astfel încât informația să se păstreze chiar în materialul studiat.

Sistemul de hărți nu va fi transpus doar într-un format fizic la propriu (desenat, gravat, pictat, termo-format), ci și transpus cu ajutorul procesului de digitalizare/stocare/arhivare, adaptat societății contemporane astfel încât să fie accesibil tuturor categoriilor de vârste, dar mai ales să devină o prioritate, un semnal de alarmă sau măcar o bază de date ușor de accesat generațiilor viitoare, atât pentru privitori ce preferă să urmărească o hartă printată, cât și pasionaților de lumi virtuale. Așadar, această teză doctorală va exista în mai multe variante și anume: formatul scris (publicația propriu-zisă, tipărită sau în varianta virtuală), format fizic (transpus în sticlă prin hărți gravate pe geamuri groase de 1 cm, hărți pictate și supuse procesului arderii sau chiar termo-formării), iar ultimul format ce va conecta primele două, virtual (pentru un acces facil).

Bibliografie

***, Auswahl, *Eine die Glassammlung des Kunstmuseums Düsseldorf mit Sammlung Hentrich. Reflex der Jahrhunderte*, Dusseldorf, 1989

Battie, David Simon Cottle, *Sotheby's Concise Encyclopedia of Glass*, Conran Octopus, Antiques & Collectibles, Little Brown, 1991

Cuneaz, Giuliana*, Les Âges Du Verre, Histoire et techniques du verre de l'antiquité à nos jours.*, Skira/seuil, Paris, 2003

Davison, Sandra, *Conservation and Restoration of Glass, Historical Development of Glass*, Routledge; 2nd edition, 2020

Drahotova, Olga, "L'Arte del vetro in Europa., L'arte del vetro nell'antichità e i suoi primmi Passi", *in Europa, La Spezia*: Fratelli Melita Editori, 1991

Israeli, Yael, *Antike Glaskunst im Israel-Museum / La verrerie ancienne au Musee d'Israel*. Israel-Museum, Jerusalem, traduction française Anne-Marie

Sharon, 1998
Klein, Dan, and Ward Lloyd, eds. *The History of Glass. The Origins and Early History of Glass*, Little Brown, 1984
Luther, Louise, *Miller's Art Glass: How to Compare & Value,* Octopus Publishing Group, Antiques & Collectibles, 2002
Page, Jutta-Annette, Carboni, Stefano, *The Art of Glass: Toledo Museum of Glass, Ancient Mediterranean*, Toledo Museum of Art, Antiques & Collectibles, 2006
Schuler, Frederic and Lilli*, Glassforming: Glassmaking for the Craftsman, A Brief History of Glassforming Techniques*, Chilton Book Company, 1970
Streinu, Alina, *Vase Antice de sticlă din colecția "Maria și dr. George Severeanu",* Cetatea de Scaune, Târgoviște, 2019
Whitehouse, David*, Roman Glass in the Corning Museum of Glass,* Volume II, Hudson Hills; First Edition, Corning, New York, June 2020

Lista ilustrațiilor

Fig. 1. Traseul materialului vitros in Epoca Bronzului. Sursa: C. M. Jackson, Science, 2005, cu modificări de Th. Rehren.
Fig. 2 – Vas din timpul lui Thoutmosis III, L'Arte del vetro in Europa., L'arte del vetro nell'antichità e i suoi primmi passi in Europa, p.12
Fig.3, fotografie proprie din Muzeul Victoria & Albert, Londra.
Fig.4. Bol de sticlă lucrat în tehnica mozaicului, specific perioadei Elenistice, Sotheby's Concise Encyclopedia of Glass, p.21
Fig. 5. Vas Elenistic aurit între două straturi, Sotheby's Concise Encyclopedia of Glass, p.21
Fig. 6. Fotografie proprie din Muzeul Victoria & Albert, Londra.
Fig.7. Fotografie proprie din Muzeul Victoria & Albert, Londra.
Fig. 8. Fotografie proprie a vaselor de sticlă din Muzeul de Istorie Națională și Arheologie Constanța/Tomis

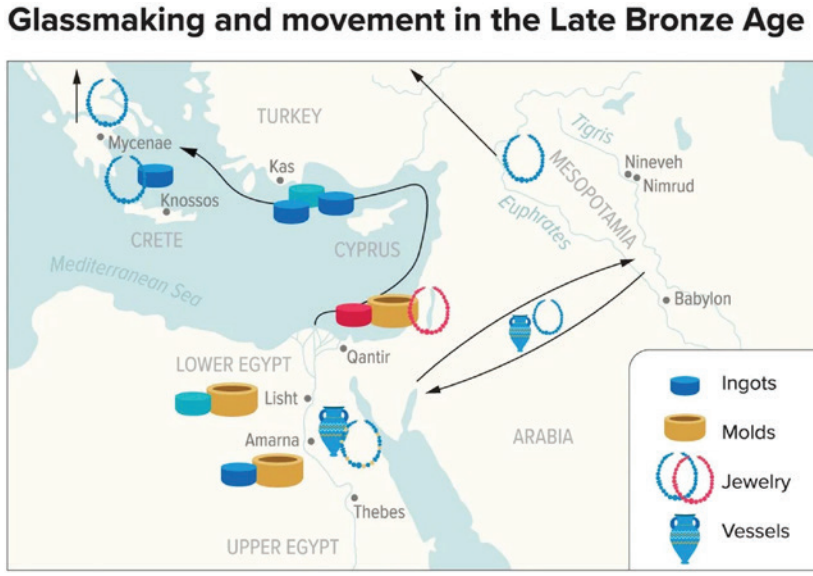

Glassmaking and movement in the Late Bronze Age
TURKEY
Mycenae
Kas
Knossos
CRETE
CYPRUS
Mediterranean Sea
Tigris
Euphrates
MESOPOTAMIA
Nineveh
Nimrud
Babylon
Qantir
LOWER EGYPT
Lisht
Amarna
ARABIA
Thebes
UPPER EGYPT
Ingots
Molds
Jewelry
Vessels

Fig. 1

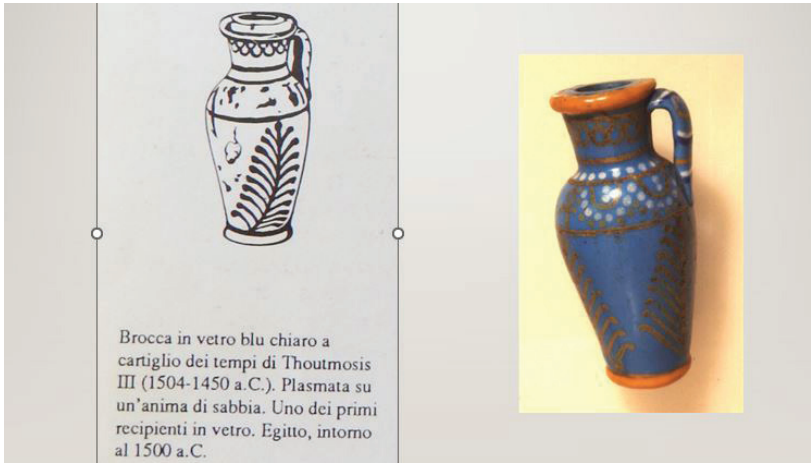

Brocca in vetro blu chiaro a cartiglio dei tempi di Thoutmosis III (1504-1450 a.C.). Plasmata su un'anima di sabbia. Uno dei primi recipienti in vetro. Egitto, intorno al 1500 a.C.

Fig. 2


Unguent jar (krateriskos) 9847
Core-formed and with combed thread decoration
Egypt (possibly Malqata); 18th Dynasty (1400-1336 BC), probably during the reign of Amenhotep III

Fig. 3

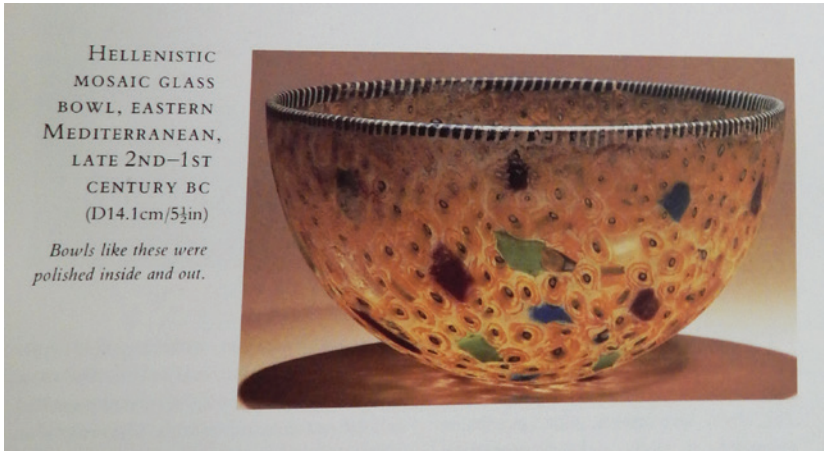
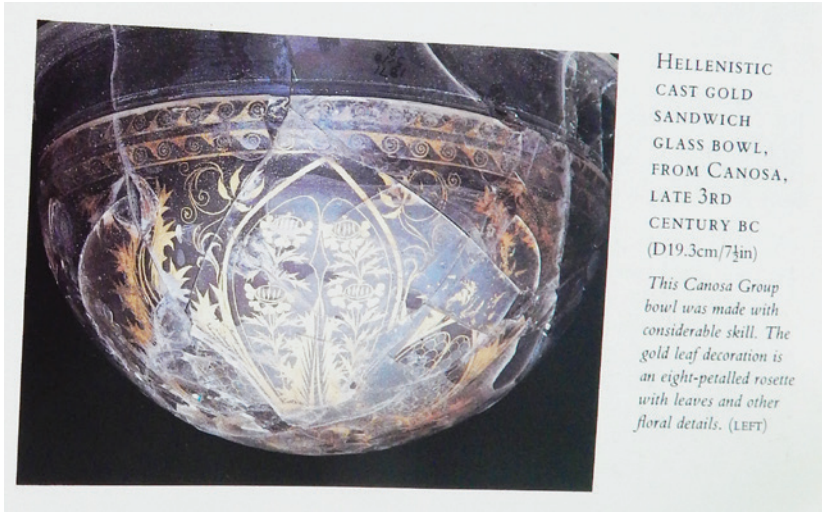

HELLENISTIC MOSAIC GLASS BOWL, EASTERN MEDITERRANEAN, LATE 2ND–1ST CENTURY BC (D14.1cm/5½in)
Bowls like these were polished inside and out.

Fig. 4



HELLENISTIC CAST GOLD SANDWICH GLASS BOWL, FROM CANOSA, LATE 3RD CENTURY BC (D19.3cm/7½in)

This Canosa Group bowl was made with considerable skill. The gold leaf decoration is an eight-petalled rosette with leaves and other floral details. (LEFT)

Fig. 5



Fig. 6


THE INVENTION OF BLOWING
50 BC to 700 AD
The most far-reaching innovation in the whole history of glass was the technique of blowing. Invented in the Syro-Palestinian area about 50 BC, it spread rapidly through the whole Roman Empire; by 50 AD it dominated all other techniques.
A quantity of molten glass, gathered on the end of a hollow metal rod, could be inflated like a balloon, and manipulated into an infinite variety of shapes. Glass was made in large quantities; for the first time it became a cheap commodity for tablewares and storage jars. Decorative techniques were introduced: mould blowing allowed complex patterns to be easily repeated; enamelling, cutting and engraving provided more luxurious objects.
Roman traditions continued after the collapse of the Empire. The Franks and Anglo-Saxons produced simple wares. Rituals changed with the spread of Christianity: after about 700 AD goods were no longer buried with the dead and therefore little glass survives.

Fig. 7


Fotografii din Muzeul de Istorie Națională și Arheolog
Constanța, vase secolul I-II, Tomis.

Fig. 8

VIZIUNE ARTISTICĂ ȘI DISCURS ALTERNATIV ÎN SPAȚIUL MUZEAL / STUDIU DE CAZ: MUZEUL NAȚIONAL AL ȚĂRANULUI ROMÂN

ARTISTIC VISION AND ALTERNATIVE DISCOURSE IN MUSEUM SPACE / STUDY CASE: THE ROMANIAN NATIONAL MUSEUM OF ROMANIAN PEASANT

Lila Passima
doctorandă la Universitatea Națională de Arte, București
lilapassima@yahoo.com

ABSTRACT

Svetlana Alpers posed the questions: "How do we look? What do we see in a museum?" These serve as a starting point for exploring and mapping three curatorial approaches that have shaped the National Museum of the Romanian Peasant's identity throughout its cultural history. An analysis of these curatorial discourses needs to proceed from a historical and cultural point of view, taking into account the transformation the N.M.R.P. has traversed in the three major periods that have defined its cultural identity. The study will also take into account the professional background of the curators, leading figures of Romanian culture with a deep understanding of artistic heritage and ethnography, Al. Tzigara Samurcaș, Tancred Bănățeanu, and Horia Bernea. They were interested not only in the mere process of collecting artifacts, regardless of their origin, but were also inspired by the social changes. Their work as founders of cultural institutions coincided with historical periods that favored their plans. The accumulation of a heritage or any form of cultural artifacts is paradoxically limiting, unless is paired with a vision that puts the concept of a museum first.

Keywords: *alternative discours, poetics of museography, recovery, stratigraphy, recomposing, artistic vision*

“Cum privim? Ce vedem într-un muzeu?”

Interogațiile aparțin Svetlanei Alpers[1] și constituie punctul de plecare al exercițiului de decodificare, respectiv de cartografiere a celor trei discursuri muzeografice care au definit identitatea Muzeului Național al Țăranului Român (MNȚR) de-a lungul istoriei sale culturale. O analiză de imagine a celor trei discursuri muzeografice trebuie să pornească de la contextul istoric și cultural pe care MNȚR l-a traversat în cele trei perioade majore care i-au definit identitatea culturală, dar și de la contextul profesional al celor care le-au propus și realizat.

Cei trei directori ai muzeului, Al. Tzigara Samurcaș, Tancred Bănățeanu și Horia Bernea, personalități ale culturii românești cu o profundă cunoaștere a patrimoniului artistic și etnografiei, nu sunt preocupați doar de simplul proces de colectare a artefactelor, indiferent de proveniența pe care ar fi avut-o acestea, cu atât mai mult cu cât activitatea lor în calitatea de întemeietori ai unor instituții culturale coincide cu perioade istorice care le-au favorizat proiectele. Acumularea unui fond patrimonial, al oricărei forme de cultură, este în mod paradoxal limitativă dacă nu este dublată și de o viziune care să propună un concept muzeal.

Deși sunt diferiți în încercările lor de a angaja patrimoniul acumulat într-un discurs cultural, muzeografiile celor trei personalități care marchează nu doar istoria Muzeului Țăranului Român, ci și muzeografia românească se întâlnesc în unele puncte. Toți trei teoretizează, Bănățeanu și Bernea raportându-se nu doar la artefactele propriu-zise, ci și la realizările anterioare lor, în vreme ce Tzigara-Samurcaș are repere în modele muzeografice din spațiul cultural european, și îndeosebi cel scandinav[2].

În relația Tzigara-Samurcaș – Bernea există în special puncte de intersecție și raportări apropiate în practica curatorială, în interpretarea și viziunea estetică asupra obiectului și artei țărănești, un model de continuitate în înțelegerea funcției artefactului din lumea tradițională. De asemenea, în succesiunea cronologică Tzigara-Samurcaș – Bănățeanu există o continuitate în direcția unei activități de colectare, achiziție

1 Alpers, S., ”The Museum as a Way of Seeing”, în Karp, Ivan et al., *Exhibiting cultures. The Poetics and Politics of Museum Display*, Smithsonian Institution, (1991): 25-32.

2 Rădulescu, Mihai Sorin, „Skansen și muzeele etnografice din București”, *România literară*, 41, no. 36, (2009): 18-19.

și patrimonializare. Deși se delimitează de perspectiva „naivă" instituită de Tzigara-Samurcaș, Bănățeanu preia în practica muzeografică unele formule de expunere de la precursorul său. Teritoriile comune în dezvoltarea formulelor muzeografice ale acestora, în sens warburgian, sunt colectarea, arhivarea, cercetarea care fac posibile recompunerea și reinterpretarea trecutului în care obiectul și imaginea sunt vehicule ale memoriei. Cele trei discursuri muzeografice oferă teme, structuri și module care pot suporta un exercițiu de arheologie și analiză a imaginii prin aplicarea modelului polisemantic și interdisciplinar al *Atlasului Mnemosyne* al lui Aby Warburg.

Discursul identitar: o estetică a patrimoniului

Contextul istoric al sfârșitului de secol XIX și începutul secolului XX conturează formarea statelor națiune (în siajul destrămării imperiilor Otoman și Austro-Ungar) și anunță o deschidere culturală și politică a noilor state în definirea și promovarea identităților naționale.

În acest context, în societatea românească se concretizează ideea înființării unui muzeu al artei naționale ca rezultat al conștientizării existenței unui fond patrimonial național. Este perioada de început a achizițiilor obiectelor țărănești și de întemeiere a unor colecții private[3]. Apare interesul și cadrul social al realizării unor inițiative ale personalităților culturale și politice care să statueze un proiect național dedicat culturii tradiționale. Titu Maiorescu propune în 1875 înființarea unui muzeu național care să găzduiască toate artefactele culturii naționale, dar proiectul rămîne nefinalizat. Spiru Haret, în calitatea sa de ministru al lucrărilor publice, preia ideea și în 1901, decide înființarea Muzeului de Arte Naționale cu scopul declarat de a colecta și conserva toate producțiile artistice ale culturii naționale ce puteau fi recuperate și achiziționate pentru a fi sursă de inspirație pentru studenții Școlii de Arte Naționale[4].

Primul muzeu etnografic românesc cu un program muzeografic conceput și asumat este înființat în anul 1906 sub denumirea *Muzeul etnografic de Artă națională, Artă decorativă și Artă industrială*. Clădită pe locul fostei Monetării a Statului, instituția capătă diverse de-

3 Muzeul de antichități al colecționarului lt. col. Dim. Papazoglu, colecția Elizei Brătianu, colecția Casei Regale, colecțiile D. Comșa, Zahacinski, etc.

4 Tzigara-Samurcaș, Al., „Scrieri despre arta românească", (1987): 214.

numiri și transformări ale discursului muzeografic de-a lungul schimbărilor politice din sec. XX (Muzeul Etnografic și de Artă Națională, Muzeul de Artă Națională, Artă decorativă și Artă industrială, Muzeul de Artă Națională Carol I, Muzeul de Artă Populară, Muzeul Mișcării Muncitorești și Sociale, Muzeul Țăranului Român și, în prezent, Muzeul Național al Țăranului Român).

Denumit până în 1947 *Muzeul de Artă Națională Carol I*, însă fiind cunoscut în memoria colectivă cu denumirea *Muzeul de la Șosea*, muzeul este construit în urma unui concurs de arhitectură după planurile arhitectului N. Ghika-Budești, preluând elemente arhitecturale și decorative ale stilului neo-brâncovenesc.

Al. Tzigara-Samurcaș este investit prin Decret Regal în anul 1906 ca director al *Muzeului de Artă Națională, Artă decorativă și Artă industrială*, rămas ulterior cu denumirea de *Muzeul de Artă Națională Carol I*. Personaj vizionar, cu preocupări interdisciplinare și studii în istoria artei, arheologie, filozofie și arhitectură,[5]Tzigara-Samurcaș formulează conceptul de muzeu ca „depozit al culturii românești, un muzeu care să cuprindă arta națională[6] și construiește un discurs identitar care tezaurizează și valorifică prin expunere artefactul țărănesc. Doctor în istoria artei și profesor la Școala de Belle Arte, comisar al unor expoziții internaționale, colecționar împătimit, fin cunoscător al artei țărănești, Samurcaș are conștiința valorii spirituale a patrimoniului în păstrarea și afirmarea identității naționale, fiind profund atașat de valorile civilizației tradiționale. Cu o practică în depozitele și colecțiile muzeelor europene (Berlin, Munchen, Paris) și o documentare etnografică în muzeele scandinave (Suedia, Danemarca), folosite ca surse de inspirație în conceperea expunerii *Muzeului de Artă Națională*, Tzigara-Samurcaș realizează o operă de pionierat în muzeografia românească, imaginând o expunere muzeală cu un discurs concentrat pe o viziune integratoare a civilizației țărănești și pe un ansamblu vizual estetic. O sută de ani mai târziu, viziunea sa curatorială, atribut al unei perspective interdisciplinare în abordarea patrimoniului, va fi preluată și reinterpretată de Horia Bernea, în compunerea ansamblurilor și relațiilor dintre obiecte.

5 Tzigara-Samurcaș, „Scrieri,” 215

6 Tzigara-Samurcaș, *op. cit.,* 158-159.

Cu o experiență de muzeograf și curator, Tzigara-Samurcaș concepe prezentarea colecțiilor pornind de la un discurs bazat pe o structură științifică și perspectivă etnografică, categoriile reprezentate major în arta țărănească fiind împărțite în trei direcții principale, textilele, lemnul, ceramica, având diferite subdiviziuni. Acesta structurează expunerea în două secțiuni tematice majore: cea etnografică, prin reprezentarea realității rurale cu expunerea instrumentarului locuirii și al obiectelor utilitare, și cea a dimensiunii spirituale și religioase, prin expunerea obiectelor de cult și a reprezentărilor spațiului sacru.

Imaginea-cult a patrimoniului național este creată printr-un procedeu de alăturare, juxtapunere a unor obiecte supradimensionate care dau expunerii impresia de monumentalitate și materialitate, prezența bogată a scoarțelor fiind ritmată de troițele și porțile uriașe și punctată central de formele sintetice ale ceramicii. Rafinamentul și eleganța țesăturilor, ștergarelor, podoabelor, costumelor țărănești, a căror ornamentație, cromatică și croială trimit la o expresie aristocratică a obiectului, sunt puse în relație cu materialitatea și căldura lăzilor de zestre, a furcilor, blidarelor, troițelor, porților și obiectelor utilitare din lemn. Scos din contextul casnic, obiectul țărănesc este tezaurizat și investit cu valoarea obiectului de artă, deci este demn de a fi expus într-un muzeu pentru conținutul său artistic și estetic.

Al. Tzigara-Samurcaș pune pe picior de egalitate expresia monumentalității și a forței simbolice a obiectului tradițional cu cea a unui monument clasic[7]– este primul muzeograf-curator care expune o casă țărănească în totalitatea ansamblului ei într-o sală de muzeu, casa țăranului Antonie Mogoș, salvată de la dărâmare, element arhitectural devenit obiect iconic, reconstruit de-a lungul timpului în diferite formule de expunere[8].

---

7 Templul din Pergamon, Pergamon Museum, Berlin.

8 Casa lui Antonie Mogoș este adusă în 1908 în prima formulă a muzeului instalat în clădirea fostei Monetării a Statului. O reinterpretare a ei este realizată la Roma în Pavilionul României de la Expoziția universală din 1911. După ce i se dedică o sală în Muzeul de Artă Națională Carol I, după deschiderea acestuia în 1931, casa lui Antonie Mogoș va fi demontată și mutată în incinta Muzeului Satului în 1948. În sfârșit, după anul 2000 va reveni în clădirea unde a fost consacrată, fiindu-i dedicată sala *Casa-n casă* din Muzeul Țăranului Român.

În paralel cu discursul său identitar și viziunea estetică, Samurcaș urmărește trei obiective majore: de colectare continuă prin achiziții din teren și donații, de promovare și de salvgardare. Prin prelegerile și conferințele ținute acesta militează pentru un discurs educativ și formator al muzeului pe modelul de muzeu-școală, loc de studiu, instruire artistică și deschidere spre cunoașterea aprofundată a patrimoniului național. El propune un sistem exhaustiv de inventariere națională a tuturor artefactelor cu denumirea locală, regională, oficializată, transpuse într-un catalog național, pentru păstrarea lor în cadrul unor instituții culturale ca măsură de protejare a patrimoniului și împotriva acțiunilor de înstrăinare și migrare a acestora prin achiziționarea de către colecționari sau instituții străine[9]. Pentru Al. Tzigara-Samurcaș rolul muzeului este unul de arhivar al trecutului care trebuie să pună la dispoziția cercetătorului substanța, conținutul istoric și cultural al societății. Într-un sens apropiat vede Eric Hobsbawm istoria ca un protest împotriva uitării (Obrist: 57).

Discursul etnografic-științific: între continuitate și ideologie

Începînd cu anul 1947, ca urmare a schimbărilor politice radicale ale societății românești, cînd România devine Republica Populară Română, iar monarhia constituțională este înlocuită cu Partidului Comunist Român, apar odată cu noile transformări sociale și fracturile de discurs ideologic în structura instituțiilor culturale. Se construiește o poziționare și raportare radical diferită a muzeelor la patrimoniul tradițional printr-un discurs „înnoitor", conform viziunii culturii socialiste și a directivelor PCR. În anul 1953, colecțiile *Muzeului de Artă Națională Carol I* sunt mutate în Palatul Știrbei unde vor funcționa până în anul 1978, iar muzeul este redenumit Muzeul de Artă Populară. Tancred Bănățeanu, filolog, specializat în etnografie, este numit director și va construi discursul muzeografic preluând modelul misiunii afirmate de Samurcaș, de muzeu-școală și factor activ în instruirea publicului, schimbând însă paradigma prin politizarea actului cultural.[10]

Tancred Bănățeanu afirmă necesitatea dezvoltării colecțiilor prin

9 Popovăț, P., „Contribuții ale lui Al. T. Samurcaș în muzeografia românească", *Revista muzeelor*, nr. 6 (1979): 53.

10 Sarafolean, Gavrilă, "Muzeele și monumentele – factori activi în desfășurarea muncii politico-educative de ridicare a conștiinței socialiste a maselor", *Revista muzeelor*, nr. 7, (1979): p. 23.

ample campanii de achiziții și prezentarea lor prin raportarea la cercetarea etnografică bazată pe descrierea științifică și documentarea de teren a contextelor sociale și etnice. Etnograful mută accentul de pe rolul viziunii estetice și artistice în construcția discursului muzeografic pe rolul științific — care uneori suportă accente ideologico-politice — al muzeului în formarea culturii maselor. Muzeul *reformat* și reformulat prezintă intenția și pretenția reconstrucției contextului social al obiectelor (diorame) prin care se dorește susținerea funcției de formator cultural. Frazarea ideatică a noului discurs este una propagandistică, ideologia politico-socială schimbă perspectiva asupra obiectului. Obiectul simplu trecut prin filtrul viziunii identitare, simbolice și estetice a lui Tzigara-Samurcaș, de această dată parcurge o experimentare muzeografică în care prioritatea este acordată cercetării contextului social, provenienței și utilității obiectului.

Expunerea muzeală capătă rolul de factor evocator al unor evenimente sociale importante și realizări artistice ale creației populare.

Reducția sau anularea funcției simbolice a obiectului este vizibilă în sistemul de expunere. Închise și expuse prin sistemul etalării în vitrine sau montate pe socluri, compuse tematic și pe regiuni etnografice, printre panouri cu mesaje de propagandă, într-o asamblare exclusiv documentară, obiectele devin ilustrări ale unui discurs cu rol științific, social și istoric. Imaginea manechinelor din plastic montate în vitrine de sticlă cu postura rigidă anulează frumusețea și expresivitatea costumului țărănesc.

În perioada de început a Muzeului de Artă Populară, în noua construcție muzeografică fragmentaritatea obiectelor iese în evidență prin dispunerea lor pe fundaluri din pânză de sac nerelaționată convingător cu spațiul muzeal, folosită ca instrument de integrare organică a artefactelor și reprezentărilor „populare". Discursul care secondează etalarea obiectelor este unul patriotic, instructiv, cu semnificații ideologice. Apare astfel o nouă formă de expunere, care mai târziu va genera o estetică de tip *romartizana,* a dioramei aplatizante, din care sunt eliminate funcționalul, materialitatea și expresivitatea artistică a obiectului eșuând prin inadecvare și kitsch. Două decenii mai târziu discursul lui Tancred Bănățeanu schimbă perspectiva muzeografică în sensul unei conceptualizări de ansamblu care integrează viziunea estetică și prac-

tica artistică pe care la începutul anilor ’50 o găsea decadentă.

„Tematica unei expoziţii trebuie să reprezinte, de fiecare dată, o înlănţuire de idei care vor să comunice, să demonstreze, să convingă, schema unui mesaj, care — în accepţiunea modernă a muzeografiei — trebuie să aibă valenţele şi forţa de exprimare a unui scenariu. În acest context, obiectele ce se expun sînt semne, sînt codificări ale unor idei. Dar, spre a putea fi decodificate de către public, ideogramele trebuie organizate, trebuie să devină mesaje, printr-un travaliu pe care l-am denumi regizoral. Însă, pe lîngă calităţile acestea de scenarist şi regizor se cere ca muzeograful să fie şi propriul său scenograf — chiar dacă nu ca executant — spre a putea pune în pagină, a ilustra, a da măsura maximă a posibilităţilor de decodificare, a da cheia codului, iar toate împreună să dea cheia executării partiturii, ritmul şi întreaga orchestraţie. Individualizarea creaţiei expoziţionale şi raportul-dialog dintre creatorul-muzeograf şi publicul consumator se reflectă şi în afirmaţia substanţială a lui J. Gabus: «Fiecare expoziţie nu are niciodată decît forma pe care ţi-o doreşti: aceea care se apropie mai mult de impresia resimţită».”[11]

Deși în viziunea lui Tancred Bănățeanu se produce o deschidere către teoretizarea artistică în conexiune cu practica muzeografică, noua sa abordare rămâne de chestionat, atitudinea pe care o are în contextul recuperării patrimoniului tradițional în forme artistice de interpretare contemporană — polemica în jurul *cazului Lena Constante*[12] — fiind conservatoare și limitantă.

Discursul alternativ: poetica muzeografiei

O nouă schimbare radicală în istoria societății românești se produce după anul 1989, anul *Revoluției* post-decembriste[13], moment care declanșează revenirea la un sistem politic democratic. Contextul cultural al anilor ‘90 produce o efervescență culturală favorabilă apariției unor instituții culturale eliberate de principiile de funcționare și clișeele culturii socialiste de stat.

11 Bănățeanu, Tancred, „Conceptul de muzeu în contemporaneitate. Considerații privind locul și funcțiile expozițiilor etnografice în structurile culturale contemporane”, *Muzeul Național*, no. 2 (1975): 126-127.

12 Bănățeanu, Tancred, „Modă «folclorică»?”, *Flacăra*, 25, no.19, (1976): 22.

13 Termenul este contestat și interpretat atât ca lovitură de stat, cât și ca revoltă socială spontană a populației.

Muzeul de la Șosea, fostul *Muzeu de Artă Națională Carol I*, devenit apoi *Muzeul de Artă Populară* și înlocuit cu *Muzeul Partidului Comunist Român*, revine în clădirea din Șoseaua Kiseleff împreună cu toate colecțiile depozitate timp de 11 ani la *Muzeul Satului și de Artă Populară.* Cu o nouă denumire și o echipă interdisciplinară de specialiști[14], *Muzeul Țăranului Român* caută o nouă formă de expresie prin experiment și descătușarea de formalismul unei muzeografii puternic ideologizate[15]: obiecte țărănești sunt scoase la *primenit* pe pajiștea din fața muzeului sau în alte locuri reprezentative din București (curtea Bibliotecii Institutului de Istoria și Teoria Artei), se produc happeninguri etnografice (*Muzeul misionar* de pe Calea Victoriei sau la așezăminte pentru bătrâni), concerte ale tarafurilor descoperite și cercetate de etno-muzicologul Speranța Rădulescu în curtea muzeului, dar și în diverse locuri publice din București, expoziții manifest concepute de Irina Nicolau și Ioana Popescu, cu nume și obiceiuri țărănești: *Ion, Maria, Prunc, Podoabe de cap și Găteala capului, Miri, Scoarța pietrei, Opinci, Crucea – semn și materie, Aventura Szatmary, Sînzienele, Cămașa țărănească, Dar din dar*.

Născut dintr-un gest recuperator, Muzeul Țăranului Român schimbă paradigma muzeului etnografic și propune o perspectivă holistică de reinterpretare culturală a lumii tradiționale. Noul muzeu opune spațiului muzeal clasic pe cel al muzeului de autor. Lumea țărănească este privită și gândită ca o construcție organică, care se revelează gradual,

14 Ministrul Culturii de atunci, istoricul de artă Andrei Pleșu, îl numește director al noului muzeu pe pictorul Horia Bernea, personalitate culturală a artei contemporane românești și europene. Lui i se alătură o echipă de etnologi de la Institutul de Etnografie și Folclor și de muzeografi de la Muzeul Satului și de Artă Populară.

15 Passima, L., „De departe vezi aproape”, *Dilema veche*, nr. 870, (2020): „… în anii ‘90 exersam bricolarea și integrarea materiilor paupere în construirea unei expresii de autenticitate a lucrului de mână, a scrisului cu peniță, a textului xeroxat, a colajelor pe diferite suporturi. Refăceam frumusețea cusăturilor țărănești pe pînzătură de casă, exploatam expresivitatea și plasticitatea materiilor naturale: hârtie, piele, lemn. Aduceam pentru prima dată meșteri în muzeu și luau naștere atelierele de etnologie Arca lui Noe - de la neolitic la Coca – Cola, *Dimineţile muzeului* ale Irinei Nicolau, (…) *Sîmbăta apaticilor*, *Sîmbăta specialiştilor* și *Sîmbăta trebnicilor* la Școala satului, mic univers țărănesc reactivat cu bănci de școală veche și planșe didactice de biologie. Și tot atunci a luat naștere primul atelier de creativitate pentru copii într-un muzeu românesc.”

cu tensiuni[16], structurând spațiul simbolic, un loc în care se experimentează ceva vechi[17] și reface legătura cu muzeul înființat în 1906, a cărui activitate o continuă.

Bernea propune un discurs alternativ, definit ca un muzeu de contexte, anti-muzeu, muzeu-antidot, muzeu laborator, muzeu fără etichete, al cărui caracter experimental, unic în peisajul muzeal românesc, e conturat prin învecinări, intersecții, suprapuneri, având structura unui „traseu ierarhic accesibil în funcție de capacitatea de înțelegere a fiecăruia"[18]. Construit conceptual ca spațiu activ investit cu sensuri multiple, are structura unui corp viu cu articulări ideatice și poetice, cu tatonări, construcții de raporturi, juxtapuneri de materialități.

„În muzeografia actuală obiectul este obligat să acționeze într-un spațiu neutru, abstract, sau este plasat în contextul de origine, refăcut în mod artificial. Distribuite în contexte slabe, obiectele slăbesc prin muzeificare. (…) Un exces de formalizare în cadrul discursului muzeal poate duce pînă la distrugerea obiectului."[19]

Horia Bernea acordă obiectului tradițional o nouă funcție, transformându-l în obiect-martor, obiect-vector, purtător de sens, intermediar al dialogului dintre absență și prezență, fragment și întreg, lumină și umbră, urmă și creație. Bernea construiește relații de potențare reciprocă între poetica fragmentului și materialitatea obiectului folosind în instrumentarul viziunii artistice conceptul de frumusețe.

Ritmul, gestul, modul de articulare dintre instalațiile care structurează spațiul expozițional devin elemente ale discursului muzeal și creează o estetică a expunerii în care obiectele comunică direct cu vizitatorul, nefiind intermediate de vitrine, diorame, etichete ori elemente high-tech și informații științifice care perturbă conținutul mesajului și expresia artistică. Bernea gândeste muzeul în termenii unei construcții *mereu în stare născândă*, un laborator interior care dă naștere unei noi forme de discurs muzeografic: poetica muzeografiei[20].

16 În notele și schițele de muzeu Horia Bernea folosește termenii „articulații slabe și tari".

17 Pleșu A., „Masă rotundă", *Suplimentul Alfa & Omega - Cotidianul*, 2, nr. 6 (1993): 5.

18 Bernea H., Nicolau. I, Huluță C., *Câteva gînduri despre muzeu, cantități, materialitate și încrucișare. Dosar sentimental*", (2002): 136

19 Bernea H., et al, (2002): 105, 112

20 Oroveanu, Anca, „Horia Bernea and the Museum of the Romanian Peasant: A

„În muzeu după obiect important e gestul. […] Trebuie să existe un gest cheie care să dea valoare obiectelor pe care le declarăm patrimoniu. […] Modul de prezentare înseamnă o atitudine față de obiect". […] Am îndoieli, de pildă, că un muzeu ca Muzeul Țăranului Român – care nu e un muzeu de capodopere, ci un muzeu de contexte, de relație (între obiecte, sau între obiecte și spațiu) de ritm-poate fi conceput în afara unei gîndiri cu privire la materialitate și cu privire la raportul dintre materialități."[21]

„Sistemul de relații care se creează între obiecte este mai aproape de zona muzicală decît am bănuit. Expunerea trebuie să cînte. Obiectele trebuie să interacționeze armonic."[22]

În construcția discursului muzeografic, Bernea schițează cel puțin patru atitudini muzeografice:

„1. Arătarea unei realități patrimoniale fără criterii antropologice („frumusețea crucii" alege doar pe criteriul frumuseții semnul crucii, „ubicuitatea crucii" alege, fără a discerne, tot ce-i cruce, oriunde o găsim) 2. Selecție și prezentare cu deplina conștiință a unui fond comun emoțional și operativ ce circulă prin toate obiectele prezentate (vezi „Fast"). Obiectele și spațiul în care sunt plasate acționează solidar, ca un tot! 3. Expunere „scenografică" – centrifugarea de la sala „Reculegere" și articularea puternică a obiectelor de la sala „Puterea crucii" 4. Expunere de tip „relicvariu", unde nimic nu se aruncă, totul are valoare (egală din punct de vedere spiritual), nu există criterii estetice, etnografice sau antropologice (științifice) – sala Moaște (…)."[23]

Irina Nicolau privește muzeul ca un loc fără trasee stabilite, ca pe o grădină a potecilor ce se bifurcă[24], cu descoperiri, căutări, reveniri, un ansamblu ce poate fi revizitat de fiecare dată altfel, ca o construcție a cărei bogății de sensuri este inepuizabilă.

Poetics of Museum Display", *Paradoxos: incorporar a cidade / Paradoxes: the embodied city*, Fundação Calouste Gulbenkian / Centro de Arte Moderna José de Azeredo Perdigão, (2005): 64.

21 Bernea, H., et al, (2002): 71.

22 Bernea, H., et al, (2002): 101.

23 Passima, L., Cazacu, S., *Descoperă muzeul singur*, Muzeul Țăranului Român, (2002): 16-17.

24 În prezentările pe care le face muzeului, Irina Nicolau alternează metafora preluată din proza lui Borges cu scena înaintării într-un spațiu necunoscut din filmul *Călăuza* a lui Andrei Tarkovski.

Pentru Gérard Althabe expunerea de tip Bernea (sălile parterului cu expunerea „Crucea") este o punere *în scenă ca un poem – o magnifică simfonie a obiectelor, toate extrase din lumea satului, în afara oricărui realism etnografic.* Obiectul etnografic este detașat de universul social și simbolic în care a fost produs și utilizat și recontextualizat în compoziții estetice.[25]

Elemente de construcție, raporturi ale poeticii muzeografiei: lumină–atmosferă, spațialitate–monumentalitate respirație–imagine, relația plin–gol, articulație slabă–puternică, străvezime–materialitate

În aceeași paradigmă a „efectului muzeu" (*the museum effect*) conchide și Svetlana Alpers. când obiectele expuse sunt scoase din context sau separate de ritual pot fi privite și înțelese mai atent și mai profund (Alpers: 1991-26). Asemeni lui Horia Bernea[26], Svetlana Alpers vede educarea privirii ca un proces important în revelarea mesajului unei expuneri fiind într-un raport strâns cu modul de a expune obiectele. Există un numitor comun în gândirea vizuală a celor doi autori, desprins din concluziile Svetlanei Alpers[27], și anume, că instalația și articulațiile care se nasc din relațiile construite între obiecte și modul în care comunicăm mesajul pe care acestea îl transmit privitorului, compun împreună substanța discursului muzeal.

Adâncimea spațiului ideatic este transpusă prin puterea de expresie a obiectului și prin articulările complexe ale instalațiilor artistice construite cu ajutorul instrumentarului etnografic. Bernea reface astfel legătura cu muzeografia lui Al. Tzigara-Samurcaș, întemeietorul muzeului, reconstruind continuitatea istoriei locului prin recompuneri ale lumii țărănești într-o viziune particulară, integratoare și sintetică asupra tradiției.

---

25 Althabe, G., *Une exposition ethnographique: du plaisir estetique, un lecon politique*, Musee du Paysan Roumain, (1993): 1-2.

26 Bernea, H., *Desene și note pentru muzeu – 1990-1996*, Colecția Marga Bernea: „Un muzeu care pune probleme înseamnă un efort de generalitate mai mare, o acțiune ce depășește cu mult limita obiectului expus. La tot pasul vizitatorul e surprins de elemente, obiecte și relații noi. Materialități, lumini și culori expuse surprinzător, adică viu. Prin această operațiune de vrajă, de fermecare, vizitatorul este obligat să asimileze de multe ori subliminal, adevăruri profunde la care în mod obișnuit nu avea acces."

27 Alpers, S., "The Museum": 27: "When objects like these are severed from the ritual site, the invitation to look attentively remains and in certain respects may even be enhanced."

Noul discurs muzeografic impune imaginea țăranului român ca arhetip al omului european, lărgind orizontul de cunoaștere al culturii tradiționale românești în contextul civilizațiilor mediteraneene. Muzeul Țăranului Român nu propune o simplă patrimonializare sau tezaurizare a lumii țărănești și a tradiției, ci o redescoperă și o dezvăluie printr-o *muzeografie mărturisitoare*, *adresată afectului*, o *poetică a muzeografiei*, așa cum o definește Horia Bernea însuși.

Bibliografie

Alpers, S. "The Museum as a Way of Seeing", în Karp, Ivan and Lavine, Steven D. ed., *Exhibiting cultures. The Poetics and Politics of Museum Display*, Smithsonian Institution, (1991): 25-32

Althabe, G., „Une exposition ethnographique: du plaisir estetique, un lecon politique", Musée du Paysan Roumain, 1993

Bănățeanu, Tancred, „Conceptul de muzeul în contemporaneitate. Considerații privind locul și funcțiile expozițiilor etnografice în structurile culturale contemporane", *Muzeul Național*, no. II (1975): 125-128

„Modă «folclorică»?", în *Flacăra*, 25, no.19, (1976): 22

Bernea H., *Cîteva gînduri despre muzeu, cantități, materialitate și încrucișare. Dosar sentimental*",

Nicolau, I., Universitatea din București și editura Ars Docendi, 2002, Huluță C.

Bernea, H. *70 de ani, 70 de pagini, texte și desene încă neprivite*, ed. Martor, București, 2008

„Un objet total. Eglises en bois du Musée du Paysan Roumain" – entretien avec Anca Manolescu, *Martor*, no. 4, (1999): 11-36

Desene și note pentru muzeu – 1990-1996, Colecția Marga Bernea

Nicolau, I., „Moi et les musée e du monde", *New Europe College Year Book 1994*, Humanitas & New Europe College, București, (1996): 15-42

Nicolescu, G., *The Porous Museum, The Politics of Art, Rupture, and Recycling in Modern Romania*, Bloomsbury Visual Arts, Bloomsbury Publishing Plc, 2023

Obrist, H. U., *Ways of Curating*, Penguin Books, 2014

Oroveanu, A. „Horia Bernea and the Museum of the Romanian Peasant: A Poetics of Museum Display", *Paradoxos: incorporar a cidade / Paradoxes: the embodied city*, Fundação Calouste Gulbenkian / Centro de Arte Moderna José de Azeredo Perdigão, 2 de Junho a 4 de Setembro de 2005

Passima, L., „De departe vezi aproape", *Dilema veche*, no. 870, (2020)

Passima, L., *Descoperă muzeul singur*, Muzeul Țăranului Român, 2002, Cazacu, S.

Pleșu A. „Masă rotundă", *Suplimentul Alfa & Omega - Cotidianul*, anul II, nr. 6 (8), 18.06.1993

Popovăț, P. „Contribuții ale lui Al.T.Samurcaș în muzeografia românească", *Revista muzeelor*, no. 6, (1979): 53

Rădulescu, M. S. „Skansen și și muzeele etnografice din București", *România literară*, 41, no. 36, (2009): 18-19

Sarafolean, Gavrilă ”Muzeele și monumentele – factori activi în desfășurarea muncii politico-educative de ridicare a conștiinței socialiste a maselor”, *Revista muzeelor*, 16, no. 7, (1979): 20-25
Tzigara-Samurcaș, Al. *Scrieri despre arta românească*, Editura Meridiane, București, 1987

Lista ilustrațiilor

Fotografiile fac parte din fondul de imagine al Arhivei de Imagine a MNȚR
01- colecția MAP, casa lui Antonie Mogoș, expunerea din Muzeul de Artă Națională Carol I,p.3
02- colecția MAP, cărți poștale cu secțiunile tematice ale Muzeul de Artă Națională Carol I,p.3
03- Pergamon museum, Berlin, p.4
https://en.wikipedia.org/wiki/Pergamon_Altar#/media/File:Pergamon_Museum_in_Berlin.jpg,p.4
04,05- colecția MAP, imagini din Muzeul de Artă Națională Carol I,p.4
06,07- colecția MAPc, sălile Muzeului de Artă Polulară, expunere muzeală Tancred Bănățeanu, p.6
08,09,10- f-arhiva de imagine MȚR, întemeierea MȚR, acțiuni *muzeul misionar, primenire,*p.8
11,13,15,16 - f-arhiva de imagine MȚR, Marius Caraman, facerea muzeului, șantier în lucru, p.9
12- Horia Bernea, intervenție în sala Fast, arhiva de imagine MȚR, p.9
14,18- Horia Bernea, schițe muzeu,arhiva de imagine MȚR, p.10
17- sala Fast, Marius Caraman, arhiva de imagine MȚR, p.10
19,20- sala Triumf, Marius Caraman, arhiva de imagine MȚR, p.11
21- fragment sala Frumusețea crucii, Marius Caraman,arhiva de imagine MȚR,p.11
22- sala Crucea pomul vieții, Marius Caraman,arhiva de imagine MȚR, p.11
23- sala Puterea crucii, Marius Caraman, arhiva de imagine MȚR,p.11
24- sala Moaște, Marius Caraman, arhiva de imagine MȚR, p.12
25- sala ferestre, Marius Caraman, arhiva de imagine MȚR,p.12
26- Sala Fast, Marius Caraman, arhiva de imagine MȚR, p.12
27- Sala Puterea crucii, Marius Caraman, arhiva de imagine MȚR, p.12
28- Salonul Triumf, expunerea Haina, Marius Caraman,arhiva de imagine MȚR, p.13
29- salonul Triumf, expunerea Rînduiala vieții, Marius Caraman, arhiva de imagine MȚR, p.13
30- Sala Munca, secțiunea apa, Marius Caraman,arhiva de imagine MȚR, p.13



Fig. 1



Fig. 2



Fig. 3



Fig. 4



Fig. 5



Fig. 6



Fig. 7



Fig. 8



Fig. 9



Fig. 10



Fig. 11



Fig. 12



Fig. 13

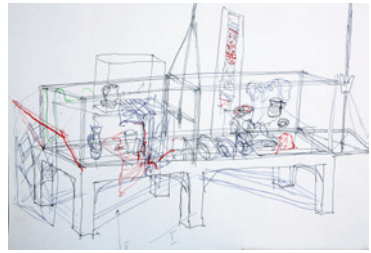


Fig. 14



Fig. 15

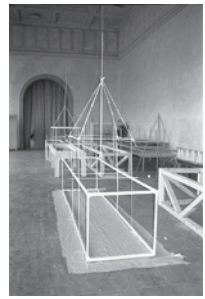


Fig. 16



Fig. 17



Fig. 18



Fig. 19



Fig. 20



Fig. 21



Fig. 22



Fig. 23



Fig. 24



Fig. 25



Fig. 26



Fig. 27



Fig. 28



Fig. 29



Fig. 30

„COBORÂREA LA IAD" ÎN ARTA MITROPOLITULUI ANASTASIE CRIMCA

"DESCENT TO INFERNO" IN THE ART OF METROPOLITAN ANASTASIE CRIMCA

Ana Platon
doctorandă la Universitatea de Vest din Timișoara
anyplaton@yahoo.com

ABSTRACT

Manuscripts or miniatures can be found for more than a thousand years in cultures and artistic traditions around the world. Many manuscripts are true works of calligraphic and ornamental art, with finely crafted miniatures and polychrome frontispieces adorned with precious bindings, executed at the behest of great Romanian rulers. Metropolitan Anastasie Crimca's school of miniatures is distinguished by its particular style and individual technique. In the Tetraevangeliary of 1609, the oldest of the Dragomirna Monastery manuscripts, the artist tried to reproduce the Easter cycle under the influence of the mural paintings of the time, which is also found in the mural paintings of this monastery. The present study aims to draw a parallel between the theme of the Descent into Hell reflected in the miniature of Metropolitan of Moldova Anastasie Crimca, but also in the fresco of the Dragomirna Monastery, founded by the same great archbishop and after whose drawings it is believed that this majestic monument was decorated.

Keywords*: sacred art, descent into hell, iconography, miniatures, metropolitan anastasie crimca*

Introducere

Studiul de față își propune o paralelă între tema *Coborârii la iad* oglindită în miniatura Mitropolitului Anastasie Crimca, dar și în fresca Mănăstirii Dragomirna, pictată de către zugravii Popa Crăciun Mătieș, Popa Ignat și Grigore[1], ctitorie a aceluiași mare arhiereu și după schi-

1 Mănăstirea Dragomirna, https://manastireadragomirna.ro/prezentare/fresca-manastirii/, accesat în: 05.07.2024.

țele căruia se consideră că acest maiestos monument a fost decorat.

Necesitatea abordării acestei teme se datorează, după cum am mai menționat și la alte manifestări artistice faptului că până la momentul actual, specialiștii au atribuit de-a lungul timpului puține rânduri artei manuscrisului și în mod special al celei românești[2]. Desigur, în această prezentare nu ne vom referi doar la această temă iconografică reprezentată în arta miniaturii, ci, după cum reiese din titlu, la întregul parcurs artistic al vrednicului de pomenire Mitropolit Anastasie Crimca. Referitor la acest aspect, cărțile de specialitate amintesc faptul că însăși pictura mănăstirii Dragomirna ar fi fost realizată după o parte din concepția Mitropolitului Anastasie Crimca, ceea ce pentru pictura moldovenească reprezintă un act unic, putându-se observa foarte bine în arta sa raportul dintre unitatea miniaturilor și stilul grafic utilizat în pictura murală[3].

Deși sursele istorice menționează faptul că arta miniaturii s-a dezvoltat în cadrul complexelor monahale încă din primele veacuri creștine, totuși, apariția celor mai importante școli de artă miniaturală au fost consemnate în perioada Evului Mediu.

Pe teritoriul țării noastre, această artă caracterizată prin atât de multă originalitate, se dezvoltă în Moldova, începând cu secolul al XV-lea, prin intermediul școlilor monahale înființate de către Gavriil Uric și Nicodim, însă miniatura cunoaște o dezvoltare aparte în a doua jumătate a secolului al XVI și începutul secolului al XVII-lea, în cadrul școlii fondate de către Mitropolitul Anastasie Crimca, cunoscut om de cultură și artist de excepție[4].

Întreaga artă a acestui mare creator de școală poate fi ușor recunoscută datorită stilului și tehnicii sale inconfundabile, ce poate fi remarcat atât în manuscrisele pe care le-a decorat cu atâta migală, cât și în frescele

2 Ana Platon, „Răstignirea Domnului - Tradiție și continuitate în arta manuscrisului. Studiu de caz- Evangheliarul lui Rabbula și miniatură omonimă a Mitropolitului Anastasie Crimca", în: *Stadii ale cercetării teoretice și artistice în Artele Vizuale- Lucrările Conferinței Naționale a Doctoranzilor din Domeniul Arte Vizuale*, Ediția a V-a, Coord. Adriana Lucaciu, (Timișoara: Editura Universității de Vest, 2023), 180.

3 Ștefan S. Gorovei, *Mănăstirea Dragomirna*, (București: Ed. Victor B Victor, 2006), 90.

4 Ana Platon, „Les miniatures du manuscrit. Théologie, Art et Histoire", în: *Journal of romanian literary studies*, no. 30, (Târgu-Mureș: Published by Arhipelag XXI Press, 2022), 445.

mănăstirii pe care a ctitorit-o. Întreaga sa artă este o sinteză a tradiției și a rafinamentului, fiindcă, menționează Popescu-Vîlcea în cartea sa *Miniatura românească,* că în niciun loc din țara noastră nu s-au utilizat atât de multe culori și aur ca miniatura lui Anastasie Crimca[5].

„Coborârea la iad" în arta Mitropolitului Anastasie Crimca

Despre praznicul *Învierii Domnului* se spune că nicăieri în lume nu este mai important și mai cinstit ca în Ortodoxie, fapt remarcat de-a lungul timpului și în iconografia bizantină, atât prin modul de realizare a scenei, cât și prin reprezentările des întâlnite în arta murală sau pictura pe icoană.

Prin *Pogorârea la iad*, Iisus devine subiectul central, fiind reprezentat nu ca un „prizonier al acestuia, ci ca un învingător"[6]. Prin coborârea Sa în „adâncul pământului", El ne-a deschis poarta spre cer, iar pentru a confirma acest lucru, Sfântul Grigorie Teologul menționează că această sărbătoare întrece toate celelalte sărbători, fiind considerată „sărbătoarea sărbătorilor și praznicul praznicelor"[7].

În iconografia bizantină scena *Învierii* sau a *Coborârii la iad*, cum este des întâlnită, nu are la bază o relatare din Evanghelii ci, este cunoscut faptul că este redată în diferite verste din Vechiul sau Noul Testament, iar pentru a confirma acest lucru, însuși Sfântul Apostol Pavel menționează în Epistola sa către Efeseni că: „Cel ce S-a pogorât, Acela este Care S-a suit mai presus de toate cerurile, ca pe toate să le umple"[8] (Efes. 4, 10). De cele mai multe ori, această temă iconografică, ce apare însemnată în cărțile de specialitate sub denumirea de *Anastasis*, a fost reprezentată fie printr-un mormânt gol, în fața căruia stătea un înger ce arăta femeilor mironosițe minunea, fie prin zugrăvirea *Coborârii la iad* a lui Iisus[9].

În ceea ce privește tema *Coborârii la iad* redată de către Mitropo-

5 G. Popescu-Vîlcea, *Miniatura românească*, (București: Ed. Meridiane, 1981), 37.

6 Daniel Rousseau, *Icoana lumina feței Tale*, (București: Ed. Sophia, 2020), 182.

7 Leonid Uspensky, Vladimir Losky, *Călăuziri în lumea icoanei*, (București: Ed. Sophia, 2011), 194-198.

8 Constantine Cervanos, *Ghid de iconografie bizantină*, (București: Ed. Sohia, 2001), 97-99.

9 G. Popescu-Vîlcea, „Școala miniaturistică de la Dragomirna", în: *Dragomirna. Istorie, Tezaur, Ctitori*, Vol I, (Putna: Ed. Mitropolit Iacov Putneanul, 2014), 264.

litul Anastasie Crimca, prin studiile de cercetare personală am regăsit faptul că această temă este reprezentată în cel mai vechi manuscris de la Mânăstirea Dragomirna, *Tetraevangheliarul* de la 1609, carte de cult, în care este înfățișat un întreg *Ciclu al Patimilor*. Dacă ar fi să comparăm modul de compunere al scenelor *Patimilor* în arta miniaturală a școlii de la Dragomirna și arta miniaturii de la Mănăstirii Sucevița, vom putea observa că în prima variantă, scenele sunt răspândite pe în întreg manuscrisul, în timp ce în cea de-a doua școală, scenele apar redactate în ordine cronologică.

Compoziția *Învierii Domnului sau Coborârea la iad* o găsim nu numai în fresce sau în numeroase miniaturi, ci și în ferecăturile Evangheliilor. De asemenea, coperțile de argint aurit prezentate mai jos, cărți liturgice ce sunt adăpostite la momentul actual de Muzeul Mănăstirii Dragomirna.



Fig. 1 *Învierea Domnului*



Fig. 2 *Învierea Domnului*, Copertă ferecată în argint aurit, Copertă ferecată în argint aurit, Tetraevangheliar, 1614, Mănăstirea Dragomirna Tetraevangheliar, 1609, Mănăstirea Dragomirna



Fig. 3. *Coborârea în iad*, prima jumătate a secolului al XVI-lea, icoană rusească, Solvychegodsk, Muzeul Regional de Arte Frumoase Arkhangelsk

Cele două coperți ferecate cuprind scena *Coborârii la iad* într-o manieră foarte complexă, mult mai detaliată decât reprezentările pe care le întâlnim în mod normal în pictura icoanelor, a picturilor murale sau a miniaturilor. Ele au fost realizate în atelierul meșterului Grigore Moisiu, atingând apogeul în perioada ctitorii Mitropolitului Anastasie

Crimca[10]. Scenele sunt foarte încărcate, cuprinzând o serie de personaje biblice de mare importanță, iar marginile coperților sunt decorate asemeni miniaturilor, cu modele vegetale și geometrice. Se poate observa totodată că cele două exemplare nu conțin pietre prețioase, după cum suntem obișnuiți în general să vedem aplicate pe cărțile liturgice.

Făcând o paralelă cu iconografia rusă, putem remarca faptul că personajele sunt grupate, formând simetrii ce au fost inspirate din arta graficii. Totodată, cele două imagini sunt identice din punct de vedere compozițional, putând observa că în ferecăturile *Tetraevangheliarelor* de la Mănăstirea Dragomirna se întâlnesc compoziții ample, cu multe personaje, asemeni icoanei *Coborârii la iad* de la Muzeul Regional de Arte Frumoase Arkhangelsk din Rusia.



Fig. 4 Anastasie Crimca, *Pogorârea la iad*

10 Ștefan Gorovei, Mihaela Palade, Stravofora Macrina Săucinițanu și alții, *Frescele Mănăstirii Dragomirna*, (Suceava: Editura Mitropolit Iacov Putneanul, 2015), 24.



Fig. 5 *Coborârea la iad (Anastasis)*, miniatură din Tetraevangheliarul icoană rusească, aprox. anul 1500 de la Dragomirna, 1609, inv. 1/1934, f. 11v. Muzeul Național din Stockholm

Tema *Pogorârii la iad*, pictată de către Anastasie Crimca cuprinde pe lângă detaliile pe care le găsim în majoritatea reprezentărilor de acest fel și amănunte comune, însă, există și câteva particularități prin care miniatura sa se deosebește și poate fi recunoscută cu ușurință față de alte redactări iconografice omonime, din secolul al XVI-lea, precum icoana rusească *Anastasis* de la Muzeul Național din Stockholm.

În primul rând, manuscrisul domină o pagină întreagă, separat de textul liturgic, fiind conturat, încadrat de o ramă cu motive florale, caracteristice specifice școlii lui Anastasie Crimca. Cromatica este destul de restrânsă, miniaturistul folosindu-se de nuanțe de roșu vermillon, albastru, violet, verde smarald și alb. Bineînțeles, nu lipsește foița de aur așezată în zona aureolelor și în cea a chenarului decorativ.

Centrul de interes îl reprezintă pe Mântuitorului, ce poartă nimb, în vreme ce în mână, susține o cruce cu două brațe ce vine prin filiera rusă. El întinde mâna dreaptă spre Adam, care este plasat în dreapta scenei, alături de Eva și alte personaje biblice. În partea din stânga scenei, apar reprezentați Apostoli și Profeți, unul dintre ei fiind regele

Solomon, ce se distinge prin faptul că poartă o coroană pe cap. Asemeni, reprezentărilor din compozițiile de tradiție bizantină, Iisus stă pe o cruce (ușă) în formă a literei grecești X, iar în groapa colorată cu negru vizualizăm un ciocan, un lacăt, clește, piroane și lanțuri. Pe fundalul scenei, miniaturistul a reprezentat trei stânci în formă de trepte, pictate în culori complementare, iar Iisus este redat într-o mandorlă cu flăcări în zig-zag[11], lucruri întâlnite și în iconografia rusă. Atât această reprezentare, cât și luminile aurii de pe veșmintele personajelor biblice constituie o noutate a secolelor al XVI-XVII –lea și o caracteristică a stilului Mitopolitului Anastasie Crimca. Din scenă lipsește îngerul ce leagă diavolul aflat la baza compoziției, fiind prezente înscrierile în limba slavonă.



Fig. 6 *Pogorârea la iad*, frescă de la Mănăstirea Dragomirna

Punând în contrast cele două reprezentări, putem să găsim foarte multe asemănări, pentru că atât miniatura cât și arta murală a Mănăstirii Dragomirna inspirată după planul Mitropolitului Anastasie Crimca, însă față de alte exemple din pictura moldovenească se deosebesc prin „unicitate și model”[12].

Dacă mai sus aminteam de anumite aspecte unice în miniatura Mitropolitului ctitor, Anastasie Crimca, prin faptul că în manuscrisele

11 G., Popescu-Vîlcea, „Școala miniaturistică de la Dragomirna”, 263-265.

12 Gorovei, Palade, Săucinițanu și alții, *Frescele Mănăstirii Dragomirna*, 17.

sale s-a renunțat la ,,stilul pictural, optându-se pentru un stil grafic”[13], putem remarca faptul că în ceea ce privește pictura murală, aceasta se deosebește prin înclinația spre amănunt, detaliu și o cromatică decorativă unitară în ceea ce privește realizarea cerului (fundalului). Putem evidenția elementele decorative deosebite, ce prin cromatica deosebită formează ,,acorduri și armonii perfecte prin juxtapunerea unor culori stridente”, inclusiv în cazul personajelor siluetele sunt colorate în același timp și delicat, dar și contrastant. Culorile ce acoperă suprafețele mari de pictură sunt cele complementare: verdele și roșul, care, așezate una lângă cealaltă, capătă luminozități deosebite. Pentru a lega compoziția din punct de vedere cromatic, pictorul utilizează ocrul, griul neutru și negru, iar pentru a crea armonie, artistul a aplicat foița de aur, ce oferă unitate și stil specific[14]. Fresca este o altă metodă de exprimare chiar dacă tema este aceiași cu cea din miniatură. Anastasie Crimca este un personaj unic în arta românească și cu o creație unică inspirată din iconografia rusă.

Concluzii

Tema iconografică *Anastasis* este mai recentă în arta bizantină, însă monumentele moldovenești au utilizat în pictura murală două tipuri de reprezentări: una în care Mântuitorul îl prinde pe Adam de mână pentru a-l trage din mormânt și alta în care Iisus este pictat în mijlocul compoziției, avându-i pe Adam și Eva de o parte și de alta, așezați simetric, tot la fel pictați, în aria sarcofagului. Această temă era plasată pe peretele de miazănoapte din naos.

Cu toate acestea, în miniatura de la Dragomirna, excelează o compoziție echilibrată, epurată de amănunte, mai complexă decât în pictura murală din monumentul amintit anterior[15].

Atât în arta miniaturală, cât și în cea murală, Mitropolitul Anastasie Crimca și-a pus amprenta personală, lăsând moștenire neamului un ogor de o frumusețe incontestabilă, înțesat de rugăciune și impregnat de culoare.

Miniatura se identifică și detașează de frescă prin simetria ansam-

13 Gorovei, Palade, Săucinițanu și alții, *Frescele Mănăstirii Dragomirna*, 20.

14 Gorovei, Palade, Săucinițanu și alții, *Frescele Mănăstirii Dragomirna*, 20.

15 G. Popescu-Vîlcea, ,,Școala miniaturistică de la Dragomirna”, 264-265.

blului compozițional, suplețea, înălțimea, înălțimea, proporția maiestoasă a figurilor, coloritul sau acordul cromatic oranj, albastru, roșu și verde. Simplificarea peisajului, claritatea liniei, rafinamentul decorației florale și vegetale (frunze), mult îndatorare artei iconografice ruse din epocile de dinainte.

Bibliografie

Cervanos, Constantine. *Ghid de iconografie bizantină*. București: Ed. Sohia, 2001.
Gorovei, Ștefan S.. *Mănăstirea Dragomirna*. București: Ed. Victor B Victor, 2006.
Gorovei, Ștefan, Palade, Mihaela, Stravofora Săunciniţanu, Macrina și alții, *Frescele Mănăstirii Dragomirna*. Suceava: Editura Mitropolit Iacov Putneanul, 2015.
Mănăstirea Dragomirna, https://manastireadragomirna.ro/prezentare/fresca-manastirii/, accesat în: 05.07.2024.
Platon, Ana. „Les miniatures du manuscrit. Théologie, Art et Histoire". În: *Journal of romanian literary studies*, no. 30. Târgu-Mureș: Published by Arhipelag XXI Press, 2022.
Platon, Ana. „*Răstignirea Domnului* - Tradiție și continuitate în arta manuscrisului. Studiu de caz- Evangheliarul lui Rabbula și miniatură omonimă a Mitropolitului Anastasie Crimca". În: *Stadii ale cercetării teoretice și artistice în Artele Vizuale- Lucrările Conferinței Naționale a Doctoranzilor din Domeniul Arte Vizuale*, Ediția a V-a, Coord. Adriana Lucaciu. Timișoara: Editura Universității de Vest, 2023.
Rousseau, Daniel, *Icoana lumina feței Tale*. București: Ed. Sophia, 2020.
Popescu-Vîlcea, G.. *Miniatura românească*. București: Ed. Meridiane, 1981.
Popescu-Vîlcea, G.. „Școala miniaturistică de la Dragomirna". În: *Dragomirna. Istorie, Tezaur, Ctitori*, Vol I. Suceava: Ed. Mitropolit Iacov Putneanul, 2014.
Uspensky, Leonid și Losky, Vladimir. *Călăuziri în lumea icoanei*. București: Ed. Sophia, 2011.

Lista ilustrațiilor

Fig. 1 *Învierea Domnului*, Tetraevangheliar, 1614, Mănăstirea Dragomirna, sursă: Dragomirna. Istorie, Tezaur, Ctitori, Putna: Ed. Mitropoliul Iacov Putneanul, 2014, p.245.
Fig. 2 *Învierea Domnului*, Copertă ferecată în argint aurit, Tetraevangheliarul 1609, Mănăstirea Dragomirna, sursă: Dragomirna. Istorie, Tezaur, Ctitori, Putna: Ed. Mitropoliul Iacov Putneanul, 2014, p.243.
Fig. 3 Fig. 3. *Coborârea în iad*, prima jumătate a secolului al XVI-lea, Solvychegodsk, Muzeul Regional de Arte Frumoase Arkhangelsk, sursă: https://bethfelkerjones.substack.com/p/questions-about-hell, accesat în: 04.07.2024.
Fig. 4 Anastasie Crimca, *Pogorârea la iad*, miniatură din Tetraevangheliarul de la Dragomirna, 1609, inv. 1/1934, f. 11v, sursă: Arhiva Mănăstirii Dragomirna.
Fig. 5 *Coborârea la iad (Anastasis)*, icoană rusească, aprox. anul 1500,

Muzeul Național din Stockholm, sursă: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Icon_1500s_Anastasis.JPG, accesat în: 04.07.2024.
Fig. 6 *Pogorârea la iad*, frescă de la Mănăstirea Dragomirna, sursă: Ștefan Gorovei, Mihaela Palade, Stravofora Macrina Săucinițanu și alții, *Frescele Mănăstirii Dragomirna*, Suceava: Editura Mitropolit Iacov Putneanul, 2015, p. 305.

FUZIONAREA PROFANULUI ÎN SACRUL; SIMBOLISTICA MĂŞTII – COSTUM ÎN RITUALUL EROTIC DIN BASME. INTERPRETĂRI ŞI STUDII

THE FUSION OF THE PROFANE IN THE SACRED; SYMBOLISM OF THE MASK – COSTUME IN THE EROTIC RITUAL OF FAIRY TALES. INTERPRETATIONS AND STUDIES

Raluca-Elena Popa
doctorandă la Universitatea Națională de Artă, București
popa.raluca.07@gmail.com

ABSTRACT

The topic presented in this collection of texts represents one of the subchapters from my PhD thesis. The general research is focused on fairy tales. In this study, I will talk about the beliefs and ideas of our community: Romanian Mythology, and Sacred Rituals and Ceremonies, in order to understand fairy tales. My paper investigates how rituals and ceremonies are visible today in folk theater. Simultaneously, it explores the symbols found on stone idols from the Cucuteni, Vinča-Turdaș, and Gumelnița cultures and how they are still present today on bird masks. Cultural identity and artistic expression are manifested within traditional Romanian communities in bird-mask games. I find in this village custom an entire ritual of memory, because of the symbols present on the masks and costumes: the Brezaie, Bird and Birdman, Cuci and Cucoaice Masks - telluric symbols of fecundity and fertility. The century-old fusion of the Profane in the Sacred involves a triumph of the secular world, but it retains its fertilizing role within village festivals.

Keywords: *eroticism, fertility, mask, mythology, bird, rituals*

Studiul prezent urmează o cronologie, începând din vremurile străvechi ale comunei primitive, când oamenii practicau ritualuri și foloseau idoli pentru a-și exprima credințele, iar întreaga cercetare doctorală examinează basmul, considerându-l un mit deteriorat[1]. În final, va fi evidențiat peisajul mitic contemporan și modul în care elementele

1 Marie-Louise von Franz, *Interpretarea viselor,* Editura Trei, București, 2019.

profane s-au integrat în sacru. Astăzi, rămășițele metamorfozate ale scrierilor fantastice pot fi observate în mass-media, iar manifestările erotice au pierdut sacralitatea de altădată.

Tema expusă în cadrul acestei conferințe vizează identitatea culturală şi expresia artistică, implicit, un subcapitol extras din cercetarea doctorală finalizată. Deși studiul se concentrează pe basm, în această prezentare mă voi axa pe ansamblul de credințe și idei specifice colectivității noastre: Mitologia Românească, Ritualurile și Ceremoniile sacre. Acest demers îmi va permite să analizez și să înțeleg basmul în întregime.

Se consideră că în perioada Paleoliticului superior, aproximativ 20.000 î.e.n., prima formă de exprimare artistică a oamenilor a fost costumarea șamanilor în cadrul ritualurilor și ceremoniilor, folosind o mască-costum. Nefiind doar o mască, ci un ansamblu complet de travestire,[2] aceasta funcționa ca un instrument împotriva temerilor resimțite de om, fie ele reale sau psihologice, amplificate în mod extraordinar. Masca-costum era un ansamblu vestimentar decorat cu simboluri și forme geometrice, conferind protecție magică și energie purtătorului.

În vremurile comunei primitive, ritualurile erau desfășurate cu scopuri magice sau domestice, iar sacralitatea se manifesta dublu: prin folosirea costumului-mască de către șamanii care chemau demonii măștii și prin manipularea idolilor din piatră sau ceramică. Șamanii intrau într-un delir euforic în timpul cultelor politeiste pentru a atinge diverse scopuri: invocarea naturii, învingerea dușmanilor, cucerirea teritoriilor, obținerea hranei, etc.[3] Starea de frenezie a acestuia era îmbinată

2 Vasile Drăguț, *Arta Românească*, Ed. Vremea, 2000, p.16.
„Pot fi înregistrate câteva fapte ce vor avea importante consecințe pe planul creației artistice (…) atât bărbații, cât și femeile au început să se gătească. Împodobirea trupului este fie directă prin tatuare, fie pe cale vestimentară – fiind, în fapt, prima manifestare tipică pentru ceea ce numim creație artistică. Înainte de a făuri opere de artă autohtone, omul s-a împodobit pe sine."

3 Jean Chevalier, Alain Gheerbrant, *Dicționar de simboluri,* vol.2., Ed.Polirom, 2009, p. 275.
„*masca ar putea fi mijlocul consacrat de a ajunge la extaz, de vreme ce ea ține într-însa zeul sau duhul".* Astfel poate avea loc *„pierdere temporară a contactului cu mediul ambiant, indusă prin hipnoză, substanțe psihotrope sau practici religioase*"

cu euforia și forța demonului, sălășluit în mască, căpătând totodată ocrotirea, vigoarea și sufletul celui pe care îl invoca![4]

Masca era confecționată din materiale felurite și putea avea forme variate. Deși aparent încerca să imite ingenuu aspectul facial uman sau animalier, masca devenea însuși demonul pe care îl reprezenta. Concomitent, era considerată un simbol sacru și un instrument cultural care putea „transcende timpul și spațiul profan".[5] Masca transforma figura umană, fiind folosită în timpurile primitive pentru a personifica zeii mitici și strămoșii telurici, în perioada feudală pentru a reprezenta indivizii sociali reali, iar în epoca contemporană pentru a simboliza eroii culturali.

Măștile ritualice transportau indivizii în stări onirice, în timp ce măștile ceremoniale stimulau activitățile colective, adăugând importanță și vizualitate obiceiurilor. Dansurile cu măști aveau un rol agricol în timpul echinocțiilor de primăvară și toamnă, precum și în vremea solstițiilor de vară și iarnă. Fertilitatea recoltelor și bogăția solului, precum și regenerarea naturii într-un ciclu continuu erau reprezentative aceste perioade ale anului.[6] Simultan, măștile nu aveau doar un rol ritualic fertilizator-agricol, ci puteau fi regăsite și în practicile de vânătoare, de inițiere, în ritualuri de naștere, căsătorie și moarte; acestea aveau aspect antropomorf, fitomorf, sau zoomorf.

În acele timpuri îndepărtate, modul de gândire era diferit față de expresiile contemporane, mai ales în ceea ce privește manifestarea dorințelor. Indivizii foloseau atât deghizarea cu măști, cât și manipularea idolilor de piatră sau ceramică pentru a incanta fertilitate și fecunditate,

---

4 Jean Chevalier, Alain Gheerbrant, *Dicționar de simboluri,* p. 274.
„Măștile au o putere magică; ele îi apără pe cei ce le poartă (...)fiind un instrument de posedare"

5 Mircea Eliade, *Sacru și Profan,* Ed. București, 1957, p.149

6 Jean Chevalier, Alain Gheerbrant, *Dicționar de simboluri,* p.274.
„Măștile reînvie, la intervale regulate, miturile ce vor să explice originea obiceiurilor de zi cu zi. Ceremoniile cu măști sunt adevărate cosmogonii ce regenerează timpul și spațiul."
„Procesiunile și dansurile cu măști evocă la sfârșitul muncilor agricole, evenimentele de la origini (…) ele nu se mulțumesc să le reamintească, ci le repetă spre a le arăta permanenta lor actualitate și spre a reactiva realitatea prezentă, raportand-o la vremurile fabuloase când ea a fost zămislită de zeul ajutat de duhuri."

aceasta fiind și direcția cercetării mele doctorale. Anumite valori simbolice străbat timpul, în lupta lor contra profanului care ademenește contemporaneitatea și sunt vizibile în zilele noastre. Dintre acestea, un loc aparte îl ocupă pasărea. Zeița generatoare este adesea reprezentată sub forma unei păsări acvatice precum rața, gâsca, cocorul sau lebăda, simbolizând conexiunile dintre apă, vitalitate și principiul nutritiv. Această reprezentare accentuează sentimentul aducerii prosperității și norocului, simboluri care au rezistat în timp și se regăsesc în mitologie (ispitirea Ledei de către Zeus, metamorfozat în lebădă sau seducerea tinerelor fete de către Zburătorul românesc), în alchimie (etapa Albedo), în lumea fantastică a basmelor (Pasărea Măiastră, descrisă de Petre Ispirescu) sau în arta plastică și decorativă (Leda lui Brâncuși, purtătoare a mesajului androginității).

În vremurile primitive, idolii și altarele erau decorate cu simboluri. Valoarea acestora este dezvăluită odată cu descifrarea mesajelor incizate. Mărturii ale modului de gândire și ale manifestărilor sunt reflectate în numeroasele artefacte de ceramică descoperite atât pe teritoriul țării noastre, cât și în alte regiuni. Marija Gimbutas, antropolog și arheolog specializat în cultura neolitică și a Epocii bronzului din Europa veche, a dedicat un studiu Zeiței Pasăre, considerată cea mai veche zeitate cunoscută, datând aproximativ între 15.000 și 13.000 î.e.n., slăvită în cultul fecundității.

Atunci, Zeița Pasăre era reprezentă prin idoli antropomorfi (mascați cu cioc), în sculpturi hibride femeie-pasăre (~ 6000 î.Hr.), pe amulete cu rol apotropaic sau pe vase ornitomorfe, folosite în libații[7]. Valoarea acestor statuete, percepute ca idoli, constă în simbolurile de pe trupurile lor. Semnele simbolice pictate sau incizate cu elemente schematizate, de pe idoli și obiecte, redau caracteristice Zeiței Păsare din Cultura Vinča- Turdaș[8], cercetare de Marijna Gimbutas, precum: V-uri, chevronuri (v-uri multiple sau căpriori), X-uri, meandre, linii paralele

7 *Libația* era un act ritual care consta în gustarea și apoi vărsarea unei cupe de lichid ca omagiu adus unei divinități

8 (anexă 1.) *Cultura Vinča – Turdaș,* reprezentarea *Zeiței Pasăre – figuri antropomorfe (mascate) cu cioc* cultură arheologică neolitică în Serbia, Bulgaria și România de astăzi, datează din perioada 5700 - 4500 î.Hr.
Marijna Gimbutas, *Civilizația Marii Zeițe și sosirea cavalerilor războinici*, Ed. Lucrețius, 1997, p.139.

duble, triple, cvadruple și multiple, spirale, clepsidre sau triunghiul pubian cu rolul său sacru, procreator.[9]

În reprezentările lor, indivizii primitivi nu se concentrau pe toate elementele anatomice feminine, ci pe cele cu cea mai mare valoare simbolică și generatoare de viață, specifice ritualurilor de fecunditate. Acestea erau: sânii considerați sacrii, fiind reprezentați timp de mai multe milenii, zona pubiană redată prin simbolul triunghiului cu vârful în jos, regăsit mai târziu și în alchimie, deformare steatopigică a bazinului, simbolizând fecunditatea și fertilitatea feminină, chipul decorat cu măști de pasăre, pentagonale cu cioc**,** lipsa gurii, gât lung, coafură sau coroană și aripi.

Descoperirea și venerarea acestor elemente de-a lungul a aproximativ 20.000 de ani demonstrează că acestea au avut un rol semnificativ și simbolic în concepția indivizilor din Paleolitic și Neolitic. Zeița generatoare, venerată în acele perioade, a supraviețuit în cultură până în prezent, manifestându-se în diverse forme culturale, chiar și în vremurile contemporane, după cum vom observa în manifestările teatrului popular.

În timpul Neoliticului, zeitatea fecundă a fost reinterpretată ca o zeitate fertilizatoare a pământului, în relație cu descoperirea agriculturii. Pământul a fost venerat ca o mamă gestantă, o sursă de belșug, viață și hrană în vechile credințe.

Cultul Zeiței Mamă sau Zeița Glie pune femeia într-o poziție centrală în timpul matriarhatului, considerându-se că ea deține cunoștințele sacre ale procreației în cadrul familiei și poate influența productivitatea agricolă, conform afirmațiilor lui Mircea Eliade.[10]

---

9 (anexa 2.)
Cultura Vinča – Turdaș, reprezentarea *Zeiței Pasăre - semnele de pe figurine, vase ornitomorfe și alte obiecte de cult*
Marijna Gimbutas, *Civilizația Marii Zeițe și sosirea cavalerilor războinici*, p.139.

10 Mircea Eliade, *Sacru și Profan,* p.17.
„Fertilitatea pământului este solidară cu fecunditatea feminină, deci femeile sunt responsabile de belșugul recoltelor." Totodată el consideră că „este limpede că sistemele de simboluri și cultele legate de PământuI-Mamă, de fecunditatea umană și agrară, de sacralitatea Femeii și altele nu s-au putut dezvolta spre a alcătui un sistem religios bogat articulat decât datorită descoperirii agriculturii; este tot așa de limpede că o societate preagricolă, specializată în vânătoare, nu putea percepe în același mod și cu aceeași intensitate sacralitatea Pământului-Mamă."

Cultura Cucuteni (5500-2750 î.Hr.) a evidențiat importanța femeii în comunitate prin statuetele de lut ars, descoperite în Moldova. Aceste reprezentări feminine sunt decorate cu motive geometrice și spiralate, care înconjoară trupul antropomorf. Motivele devin simboluri ale fertilității și fecundității: triunghiul cu vârful în jos, incizat în zona pubiană, sugerează organul de reproducere feminin, în timp ce spiralele reprezintă caracterul ciclic al timpului nesfârșit, regenerarea naturii, toate în beneficiul recoltelor bogate și a belșugului familial (vezi Anexa 3).

Conform acestor descrieri iconografice, constat o similaritate între cele două zeițe, dacă nu chiar o identificare completă între Zeița Pasăre și Zeița Pământului, prin prezența aceluiași simbol situat în zona pubiană. Astfel, consider că prima a fost asimilată și inclusă în cultul fertilității și fecundității dedicat Zeiței Mamă.

O nuntă sacră este prezentă pe teritoriul nostru între membrii cuplului de îndrăgostiți, din cultura Gumelnița, reprezentând unul dintre primele grupuri statuare antropomorfe de pe aceste meleaguri, care înfățișează două ființe unite. *Perechea primordială* ilustrează o îmbrățișare încărcată de afecțiune, care transcede timpul, fiind un simbol al uniunii și al androginului. Dincolo de analiza: feminin-masculin: ambii poartă pe chip măști cu cioc de pasăre (similare celor din Cultura Vinča-Turdaș), fiind actanți ai ritualurilor sacre.[11] Aceste simboluri incizate pe trupurile idolilor oferă o descifrare, atât vizuală, cât și simbolică, a elementelor prezente, cât și o legătură strânsă între simbolul Păsării, al Zeiței Mamă și al fertilității.

În secolele următoare, Cultul Soarelui va deveni o practică din ce în ce mai răspândită odată cu creșterea puterii masculine, diminuarea practicilor ritualice agricole și depășirea fascinației acordate Cultului Zeiței Mamă, fapte evidențiate prin dezvoltarea armelor în Epoca de Bronz. Noul cult se transformă într-un fenomen de natură spiritual-sa-

11 Marijna Gimbutas, *Civilizația Marii Zeițe și sosirea cavalerilor războinici*, Ed. Lucrețius, 1997, p. 51.
„Zeitățile masculine apar rareori în sculpturile masculine, nedepășind 2-5% (...) Bărbații cu măști de pasăre sau de animal pot reprezenta participanți în diverse ritualuri."
„Doi are mai multă putere procreativă decât unu, iar în arta Vechii Europe, din Neolitic până la sfârșitul culturii Minoice, se regăsește deseori motivul dublului."

că, practicat pe teritoriul României, în Munții Sebeșului, la Sarmizegetusa Regia.[12]

Este fundamental să înțelegem trecutul arhaic, presărat cu manifestări primitive. Evoluția măștii implică cel puțin trei direcții de dezvoltare, după o clasificare proprie a evoluției sale. În felul acesta, ea se poate metamorfoza dintr-un obiect sacru (utilizat în ceremonii și contexte mitico-rituale pentru protecție magică), într-un accesoriu popular, profan, festiv – ludic. Totodată, poate fi o sursă vizuală de inspirație pentru artele plastice și decorative (de la pictură la obiect), dar și un element definitoriu pentru înfățișarea personajelor fantastice. Clasific procesul de transformare astfel:

- *Ritualuri și Ceremonii → Teatralizarea obiceiurilor comunitare → Teatrul popular → Teatrul cult*
- *Ritualuri și Ceremonii → Mitologie românească → Mituri (sacre) → Basme (populare/ profane)*[13]
- *Ritualuri și Ceremonii → Arta plastică și decorativă → Peisajul mitic contemporan*

În cadrul acestei coferințe, tema expusă se ațintește doar asupra teatralizării obiceiurilor comunitare în care sunt prezente *măștile reale, divertismental-satirice, populare, ludice,* încărcate de valoare mitico-magică, care rememorează faptele adevărate și informațiile autohtone, îndepărtate. Aceste măști care împodobesc chipurile umane sunt comice, intrând în relație cu caracterele umane și reacțiile psihologice ale colectivului de indivizi. Ritualurile și ceremoniile lasă o formă vizibilă în practile teatrului popular, cu prilejul Anului Nou.

Expresia artistică a măștilor prezente astăzi conturează identitatea culturală românească, deoarece păstrează elemente simbolice, sacre, chiar dacă este vizibilă izbânda profanului.

În cultura tradițională românească, jocurile cu măști de pasăre sunt

---

12 Vasile Drăguț, *Arta Românească*, p.31.
„Spre deosebire de epoca Neoliticului, în Epoca Bronzului producția de statuete (feminine) este relativ modestă ca număr și ca realizare artistică. (…) Statuetele de la Cârna – Vas dublu cu capac recurg la reprezentarea originală care ne demonstrează că obsesia fecundității a fost depășită."

13 Marie Louise von Franz, *Interpretarea viselor,* Ed. Trei, București, 2019.
Basmele poartă în structura lor, prin moștenirea inconștientului colectiv, aspecte mitce deteriorate.

adânc înrădăcinate într-o memorie ritualică bogată, datorită simbolurilor prezente pe costumele specifice: de Brezaie,[14] Pasăre și Păsăroi, de Cuci și Cucoaice (toate fiind simboluri telurice ale fertilității sau ale fecundității în cadrul familiei). Evidențiez legătura esențială dintre pasăre, erotism și fertilitate, o tradiție transmisă din timpuri străvechi.

Masca de brezaie

În comuna Domnești din județul Ilfov, cetele de tineri prezenți pe ulițele satului, sunt formate din peste cincizeci de indivizi mascați, purtând măști zoo-antropomorfe. Unii dintre aceștia poartă înfățișări fantasmatice sau caricaturale, înfățișând personaje precum draci, popi, doctori, călugări, moși cu mască sexuală asemănătoare cu cea din jocul Călușarilor, babe, mire și mireasă sau proști. Doar câțiva participanți nu poartă măști: vătaful/căpitanul, toboșarii și fluierașii.[15] Alți indivizi din ceată poartă măști zoomorfe, spectaculoase, decorate cu ornamente extravagante și pene de cocoș, înzestrate cu simboluri mitice asociate fertilității, preluate din vremurile îndepărtate când înfățișau o zeitate preistorică: Zeița Pasăre.

Nu pot omite costumul din acest ansamblu spectaculos de travestire care acoperă trupul uman. Costumul este realizat din broboade colorate, decorate cu panglici de hârtie sau pânză, flori, clopoței și foițe de staniol, fiind destinat cortegiilor de Anul Nou.[16] Purtând aceeași valoare avimorfă, unele veșminte au aripi care pot atinge o înălțime de un metru și jumătate (vezi Anexa 4).

---

14 Iuliana Băncescu, *Obiceiuri tradiționale din România, Sărbători în imagini,* Colecția Tradiții, Centrul Național pentru Conservarea și Promovarea Culturii Tradiționale, București, 2006, p. 42.
„În toate jocurile de tip turcă, brezaie, capră, recuzita centrală este capul de animal cu cioc clămpănitor, făcut din lemn şi jucat de un flăcău. Între capră, turcă şi brezaie există foarte multe asemănări. Uneori, ele se identifică. Diferă numai denumirea, în funcție de zona în care se practică."

15 Romulus Vulcănescu, *Măști populare,* Ed. Științifică, București 1970, p. 155.
„Fără să fie un scenariu magico-ritualic, micile grupuri de jucători din ceata de mascați improvizează din fiece situație, un episod de pantomimă sau mimodramă. Igeniozitatea lor dramatică, nu are limită în acestă privință."

16 Romulus Vulcănescu, *Măști populare,* p. 237.
Toate acestea sunt „relicte etnografice și reminiscențe folclorice ale unei magii imitative cu rituri de fecunditate (falaforia, falagoria, arătul simbolic cu falus de lemn, simulatul copulației în public) care au putut părea uneori obscenități, păstrate până la începutul secolului nostru."

În cartea sa, Romulus Vulcănescu descrie masca-costum de brezaie ca fiind cea mai neobișnuită mască animalieră de pe teritoriul României, având caracteristici hibride. Este *o hârcă nedefinită*,[17] cu capul nedeslușit, care poate sugera forma unei păsări (precum barza sau Pasărea Măiastră, o ființă supranaturală din Tărâmul celălalt, cu o frumusețe remarcabilă conform Mitologiei carpato-danubiene) sau a unui animal (lup, vulpe, câine).

Măștile de Cuci și Cucoaice

Sărbătoarea Cucilor este văzută ca un ritual de fertilizare, o tradiție agro-pastorală care simbolizează înnoirea ciclică a timpului. Cucii apar odată cu lăsarea secului și transformă ulițele satului într-un adevărat carnaval popular. Aceste măști sunt studiate de către Dr. Doina Ișfănoiu[18], cercetător etnolog, care afirmă că Mircea Eliade considera sărbătoarea Cucilor un obicei creștin, dedicat Soarelui, păstrând însă elemente păgâne în structura sa. Această tradiție amintește de simbolul solar al Păsării mitice, asociat regenerării continue a vieții. În viziunea mitică și magică, păsările creează legătura dintre cer și pământ, dintre sacru și profan. Zeița Pasăre este considerată a fi cea mai veche divinitate din Paleoliticul superior, fiind cunoscută pentru cunoașterea misterelor celor trei lumi: lumea pământeană, cerească și cea de dincolo. În acest fel, păsările pot avea și calități oraculare, fiind asociate cu profeția și cunoașterea viitorului, stârnind astfel interesul oamenilor pentru înțelegerea limbajului lor.

Doar bărbații poartă măști-costume de Cuci și Cucoaicele, chiar dacă includ atât veșminte masculine, cât și feminine, reprezentate de straie țărănești, decorate cu ciucuri și panglici fluturânde până la pământ, precum aripile (vezi Anexa 5). Cel mai important element este masca grea, impunătoare, decorată cu multiple elemente: obrăzar împodobit cu inimi și trifoi; o barbă din blăniță roșcată de iepure ce poartă simbolul fertilității și virilității, preluat din cultele dionisiace, ale grecilor antici sau traci.

Ca și în cazul Brezaei, Păsărilor sau Cucilor, masca era decorată cu pene, simbolul avimorf al Zeiței Pasăre.[19] Din costum făcea parte

17 Romulus Vulcănescu, *Măști populare,* p. 139.

18 Doina Ișfănoni, *Caietele Masca*, vol. 2. Teatrul Masca, București, 2017.

19 Mihai Pop, *Obiceiuri tradiționale românești*, Colecția Excellens- Univers, Edi-

o glugă, decorată inițial cu șiruri de ciucuri colorați, din lână și fulgi albi de gâscă, dispuși în mai multe straturi, având forma unei coroane pe capul purtătorului. În timp, aceasta s-a transformat într-o mască impresionantă decorată cu flori artificiale din hârtie creponată în tonuri vii de roșu, galben, albastru și verde,[20] coarne, trandafiri, șiraguri de mărgele, ciucuri de lână sau oglinzi (simboluri străvechi: solare și lunare), după cum a notat Romulus Vulcănescu în cartea sa destinată măștilor populare[21].

La finalul sărbătorii, Cucii și Cucoaicele trântesc măștile în focul purificator pentru a nimici răul sălășluit în mască și pentru a atrage îmbelșugarea.

Măștile de Pasăre și Păsăroi

Aceste măști sunt cunoscute în zona Bacăului, fiind purtate în timpul festivităților de pe ulițele satului de către bărbați. Costumele urmăresc reguli tradiționale, fiind realizate din panglici colorate care fâlfâie în partea de jos, iar pe umeri poartă o pelerină colorată, evocând două aripi strânse de-a lungul corpului. Elementul cel mai distinctiv al acestor măști-costume este pălăria mare, de formă trapezoidală, precum un joben, decorată cu multe pene mari, fixată pe capul participanților (vezi Anexa 6). Cortegiul este o tradiție de iarnă în satele moldovenești, desfășurată în apropierea Anului Nou.[22]

În cazul Zeiței Pasăre, simbolul avimorf arhaic, sugerat prin masca cu pene, este treptat eclipsat de valoarea estetică pură a noii măști, decorată cu flori din plastic sau hârtie, purtată de Cuci și Păsăroi, diminuându-și atât aspectul vizual, cât și valoarea simbolică.

Masca capătă trăsături antropomorfe, reprezentând o victorie seculară a umanului asupra arhaismului avimorf, păstrând secvențial legătura dintre pasăre, erotism și fertilitate. Aceste măști de pasăre devin o expresie artistică a identității culturale românești prin perpetuarea esenței sacre, existând o strânsă legătură între ritualurile de fertilitate agricolă și fecunditate, teatralizarea obiceiurilor agricole contempo-

---

tura Univers, 1999, p. 103.

20 Simion Florea Marian, *Sărbătorile la români*, vol. I, Cârnilegile, editura Fundației Culturale Române, București 1994, p. 215.

21 Romulus Vulcănescu, *Măști populare.*

22 Iuliana Băncescu, *Obiceiuri tradiționale din România, Sărbători în imagini,* p. 58.

rane și rămășitelor mitologice vizibile în mentalitatea tradițională[23] (freamătul oniric, visele,[24] practicile magice, descântecele de dragoste, formulele lirice de găsire a ursitului,[25] sau mitul Zburătorului care nu au beneficiat de un interes aparte în acest studiu).

Prin fuzionarea profanului în sacru și prin culturalizarea maselor, alături de necesitatea de divertisment într-o societate laică, masca de pasăre și-a pierdut treptat caracterul ritualic în cadrul comunităților, dar a păstrat în componeneța sa, o fărâmătură sacră.

Lista Ilustrațiilor

Fig. 1 *Cultura Vinča – Turdaș,* reprezentarea *Zeiței Pasăre,* figuri antropomorfe (mascate) cu cioc; cultură arheologică neolitică în Serbia, Bulgaria și România de astăzi, datează din perioada 5700 - 4500 î.Hr.
Marijna Gimbutas, *Civilizația Marii Zeițe și sosirea cavalerilor războinici*, p. 139.
Fig. 2 *Cultura Vinča – Turdaș,* reprezentarea *Zeiței Pasăre, semnele de pe figurine, vase ornitomorfe și alte obiecte de cult* Marijna Gimbutas, *Civilizația Marii Zeițe și sosirea cavalerilor războinici***,** p. 139.
Fig. 3 *Cultura Cucuteni,* reprezentarea *Mamei Glie*, idol-statuetă de la Ghelăești, jud. Neamț. Vasile Drăguț, *Arta Românească,* pag. 27.
Fig. 4 *Teatru popular***,** *Masca de Brezaie*, județul Ilfov, comuna Domnești. Mihai Pop, *Obiceiuri tradiționale din România***,** pag. 49.
Fig. 5 *Teatru popular***,** *Măști de Cuci și Cucoaice,* județul Ilfov, comuna Brănești. http://www.caietelemasca.ro/2020/01/08/2-eseu/
Fig. 6 *Teatrul popular***,** *Măști de Păsări și Păsăroi,* județul Bacău.
Mihai Pop, *Obiceiuri tradiționale din România***,** pag. 58.

23 Ion Ghinoiu, *Calendarul ţăranului român, zile și mituri*, Editura Univers Enciclopedic Gold, București, 2017.

24 Sigmund Freud, *Interpretarea viselor*, Opere esențiale 2, Editura Trei, București, 2017.

25 Nicoleta Coatu, *Eros, Magie, Speranță,* Editura Rosetti Educațional, București, 2004.

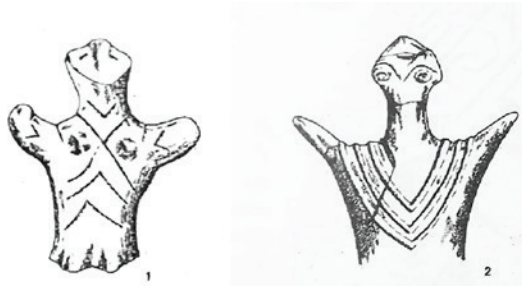


Fig.1

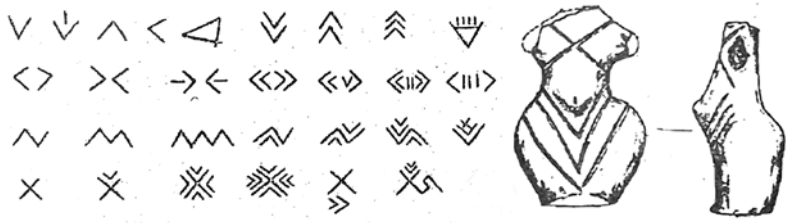


Fig.2



Fig.3



Fig.4



Fig.5



Fig.6

DE LA ARTIST LA CURATOR ÎN ERA INTELIGENȚEI ARTIFICIALE

FROM ARTIST TO CURATOR IN THE AI ERA

Oana Unciuleanu (Rinaldi)
PhD candidate, National University of Arts Bucharest
oanarinaldi@gmail.com

ABSTRACT

In the era of artificial intelligence (AI), the role of the artist has significantly evolved, transcending traditional boundaries of creation and assuming the role of a curator of AI-generated art. Image generation programs, such as DALL-E and Midjourney, enable artists to explore new styles and techniques by collaborating with algorithms, thereby democratizing access to creativity and innovation. This process not only enhances artistic productivity but also challenges the concepts of authenticity and originality in the created works.

The artist thus becomes a curator of their own creations, controlling and selecting AI-generated results to form a coherent and relevant narrative. AI, when used in curating, facilitates the analysis and organization of vast collections of data, highlighting new connections between artworks and offering fresh perspectives. Projects like Tate's "Recognition" initiative demonstrate the AI's potential to transform traditional curatorial practices and create new forms of art interaction and interpretation.

However, the use of AI requires a balanced approach wherein human input remains essential to ensure the authenticity and emotional depth of the artistic experience. This interplay between human creativity and AI capabilities promises to redefine the future of art and curation, fostering a symbiotic relationship that enhances both domains.

Keywords: *algorithms, art, curatorship, artificial intelligence, originality*

Evolution of art in the context of AI

Transformation of the Creative Process

Artificial intelligence has profoundly transformed the creative process in art, offering new ways to generate and manipulate images. A notable example is the annual Robot Art[1] competition, launched by entrepreneur Andrew Conru, which invites robots to create visually appealing paintings. Among the winners are a pointillist portrait of Albert Einstein and a copy of Vincent van Gogh's "The Starry Night", created by a robot in "four hours and fifty minutes."[2]. AI also enables artists to experiment with techniques of automatic image generation based on deep learning.

AI art generators have revolutionized contemporary artistic practices by providing new tools and techniques for creative exploration. These generators use complex algorithms and neural networks to produce artworks that often transcend the limitations of traditional media. For example, AI can generate surreal landscapes and abstract compositions, opening vast possibilities for artistic experimentation and collaboration.

Integrating AI into the artistic process allows artists to explore new techniques and styles, enriching the creative landscape. AI art generators can autonomously create artworks, sometimes indistinguishable from those made by hand. This revolutionary capability allows artists to manipulate and recombine images with unprecedented ease and precision.

Democratizing Art

Artificial intelligence has democratized art, making the creative process accessible to a broader audience. Fabrice Bousteau, the curator of the "La Belle Vie numérique" exhibition at the Fondation Groupe EDF, argued that digital art and AI "open up to a new audience beyond the traditional gallery visitors,"[3], declaring a wider range of people as "artists", from programmers and engineers to Instagram users. Addi-

1 "Robot Art," accessed June 11, 2024, https://robotart.org/.

2 Zylinska, Joanna. *AI Art: Machine Visions and Warped Dreams*. London: Open Humanities Press, 2020, p. 11

3 Ibidem, p. 62

tionally, a study by Elgammal showed that AI-based platforms allow users without artistic training to create „complex visual works."[4].

Proponents of AI art generators argue that these tools expand access to creative expression and facilitate interdisciplinary dialogue, pushing the boundaries of artistic innovation. They offer new avenues for collaboration and experimentation, empowering artists to explore new techniques and styles, enriching the creative landscape, and inspiring new forms of expression.

AI art generators can also increase productivity, allowing artists to produce more works in a shorter time. This advantage is particularly beneficial in sectors where quantity and speed are essential. However, this increase in productivity also raises concerns about market saturation and the potential decline in the value of art as the supply of AI-generated works increases.

New Styles and Techniques

AI technology has introduced new styles and techniques in art, such as "style transfer"[5], which allows an established artist's style to be applied to a new work. CloudPainter, created by Pindar Van Arman, makes stylistic interventions, producing images resembling those by Cézanne or Francis Bacon. Generative adversarial networks (GANs) also create unique images, as seen in the "DeepArt" project.

AI art often results from the collaboration between an artist and an AI system, with varying levels of autonomy, depending on the quality of the training data. Artists like Mario Klingemann blur the boundaries between human influence and machine creation. Projects like Botto, which combines AI creative decisions with community curation, exemplify this approach.

AI's role in art creation extends beyond image generation and includes deep learning, neural networks, and integrated AI controlling physical ob-

4 Ahmed Elgammal, Bingchen Liu, Mohamed Elhoseiny, Marian Mazzone, *CAN: Creative Adversarial Networks, Generating "Art" by Learning About Styles and Deviating from Style Norms*, arXiv:1706.07068, 21 June 2017, https://doi.org/10.48550/arXiv.1706.07068.

5 Zheng Xu, Michael J. Wilber, Chen Fang, Aaron Hertzmann, Hailin Jin, "Adversarial Training for Fast Arbitrary Style Transfer," *Computers & Graphics*, April 2020, https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0097849320300030?dgcid=coauthor.

jects like robotic arms. These technologies enable artists to explore new creative dimensions, pushing artistic boundaries.

AI art generators have significantly impacted contemporary artistic practices by offering new tools for innovation, democratizing art, and expanding creative expression. However, they present ethical and legal challenges, raise concerns about preserving the human element in art, and highlight AI's potential as a collaborative partner in the creative process.

Reception of AI Art

The reception of AI art requires technical competence, raising questions about what is revealed and hidden in the artistic discourse around AI. AI art can create new conditions and audiences but can also create challenges in understanding and appreciation. Technological education is crucial for better comprehension of these works.

The question is not whether computers can create art, but why we would want them to. "Instead of rendering ourselves obsolete, we would be better off concentrating on using digital technology as another part of our existing creative ability, in the full realization that there will always be uniquely human characteristics which we cannot fully describe and replicate"[6]. This underscores the importance of integrating AI into the creative process without losing the human essence of art.

The acceptance of AI art depends on the public's ability to understand its technological complexity. This requires openness to new artistic expressions and educational efforts to demystify the technologies used. AI art can expand traditional boundaries and create new ways of interaction, but this potential is only fully realized if the public embraces these innovations.

Therefore, it is essential to cultivate a nuanced understanding of AI art, recognizing both its technological and human contributions. This balance ensures AI art enriches the contemporary artistic landscape and resonates with the audience, maintaining the human element central to artistic creation.

6 Morris, James. *Can Computers Create Art?* Think Media EGS Series. New York: Atropos Press, 2009. p. 145

AI and the art of curatorship

AI-Driven Curatorial Projects

Artificial Intelligence (AI) has been increasingly integrated into the curatorial practices of museums and art institutions. One notable project is Tate's *Recognition*[7] initiative, which utilized algorithms to search the museum's databases, identifying visual and thematic similarities between artworks. This project produced over 7,000 matches between paintings in the Tate collection and images provided by Reuters, demonstrating AI's potential to uncover unexpected connections and perspectives.

Another significant project is *Dust and Data – The Art of Curating in the Age of Artificial Intelligence*[8], a two-year artistic research initiative. Supported by several museums and institutions, this project aims to explore the curatorial potential of AI. The interdisciplinary team, including curators, AI experts, and exhibition designers, is working on creating new means for curating in the AI era. The project also aims to transform digital discoveries into physical objects or tools, bridging the gap between digital and physical curation.

AI as Curator

The Nasher Museum of Art at Duke University has pioneered the exhibit of works curated by AI. Students and professors developed a tool to extract information from the museum's database, converting it into machine-readable data for OpenAI's ChatGPT[9]. The AI then selected the artworks and wrote the accompanying descriptions and introductory texts. This experiment highlights AI's potential to manage large datasets and generate curatorial content, although human oversight remains crucial to ensure the emotional and contextual relevance of the selections.

---

7 "IK Prize 2016: Recognition," Tate, accessed June 13, 2024, https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-britain/ik-prize-2016-recognition.

8 "Dust and Data." Accessed June 13, 2024. http://www.dustanddata.at/.

9 "Narratives Reimagined: The Emergence of AI as a Museum Curator," Fabular, accessed June 13, 2024, https://fabular.ai/articles/narratives-reimagined-ai-as-museum-curator/.

In a more ambitious project, an AI named Jarvis[10] was appointed curator of the Bucharest Biennale. Developed by the Spinnwerk studio in Vienna, Jarvis uses deep learning to analyze databases from universities, galleries, and art centers. The AI will create a main hypothesis, build on the gathered data, and make the final selection of artists and works. The Biennale will be a virtual event, with VR booths in Bucharest and Vienna to provide an immersive experience for visitors without VR sets at home.

Collaboration Between AI and Humans in Curating

Although AI has demonstrated remarkable capabilities in curating, the future likely involves a collaborative approach between AI and human curators. AI can quickly analyze and catalog vast amounts of data, identifying patterns and connections that humans might overlook. However, human curators bring essential emotional[11] and contextual understanding to the selection process, ensuring that curated exhibitions resonate with the audience on a deeper level.

For example, Harvard Art Museum's metaLAB project *Curatorial A(i)gents*[12] explores the intersection between AI and human curation. One initiative uses weather data and a live video feed of the sky to continually select works from the museum's collections, linking meteorological observations with the metadata of images. This project exemplifies how AI can introduce new curatorial concepts while relying on human oversight to ensure the selections are meaningful and engaging.

Challenges in the ai era for artists and curators

Technological Complexity and Accessibility

One of the biggest challenges for artists and curators in the AI era is the technological complexity involved. Artists must understand and

10 "Bucharest Biennial Will Be Curated Entirely by an A.I. Named Jarvis," Artnet News, accessed June 13, 2024, https://news.artnet.com/art-world/bucharest-biennial-curated-entirely-by-an-a-i-named-jarvis-we-asked-it-a-question-2120907.

11 "AI as a Support for Curatorial Practice in Museums," AMT Lab @ CMU, accessed June 13, 2024, https://amt-lab.org/blog/2023/11/how-can-ai-be-used-to-support-the-curatorial-practice-in-art-museums.

12 "AI and the Art of Curating," DailyArt Magazine, accessed June 13, 2024, https://www.dailyartmagazine.com/a-curating/.

manipulate machine learning algorithms, neural networks, and other advanced technologies to create artworks, which requires both artistic skills and advanced technical knowledge. For instance, CloudPainter[13], developed by Pindar Van Arman, uses deep neural networks and machine learning feedback to create art, allowing robots to make independent aesthetic decisions and evolve with the creative environment. Effective use of CloudPainter requires advanced knowledge of adjusting algorithm parameters, making it inaccessible without proper AI and programming training.

Curators face the challenge of personalizing visitor experiences. AI technologies must be precise, efficient, and adaptable to individual needs. "The need of personalization is important, so as to deliver the most appropriate information to visitors, thus making some form of adaptation a necessity."[14] This requires a deep understanding of technology and sensitivity to the cultural and emotional context of the audience. Thus, technological complexity is both a barrier and an opportunity for innovation and experimentation in the artistic field, pushing artists to become creators, engineers, and psychologists.

Access to the resources needed to create AI art is another significant challenge. Advanced technologies and necessary equipment are often expensive and not accessible to all artists. High-performance computers required to run deep-learning algorithms can cost thousands of dollars. Additionally, access to large and diverse datasets essential for training AI algorithms can be limited or costly. This disparity creates a gap in who can participate in AI art, potentially limiting the diversity of voices and perspectives in this emerging field.

Public Reception

Public reception is another major challenge. The public may have difficulty understanding and appreciating AI-created art, often viewing

13 CloudPainter. "CloudPainter: AI-Driven Robot Art." Accessed June 13, 2024. https://www.cloudpainter.com/.

14 Partarakis, N., M. Antona, și C. Stephanidis. "Adaptable, Personalizable and Multi User Museum Exhibits", *Curating the Digital: Space for Art and Interaction*, Editors: David England, Thecla Schiphorst and Nick Bryan-Kinns, Chapter 11. Springer Series on Cultural Computing. Heraklion: Springer International Publishing, 2016. DOI:10.1007/978-3-319-28722-5_11. p. 168

it as less authentic or valuable than traditional art. For example, AI art pieces presented at festivals like Ars Electronica[15] have often been criticized for being perceived more as technological showcases rather than authentic artistic expressions.

Critics of AI art generators argue that these tools can lead to the loss of the human element in art. While AI offers unprecedented speed and efficiency in creating artworks, it may lack the emotional depth and subjective interpretation inherent in traditional forms of art. The proliferation of AI-generated art raises questions about the role of the artist as a unique creative voice and the authenticity of artworks in the digital age.

Artists like Jon Rafman have highlighted AI's potential to open new perspectives on image-making, like how photography freed painting from pure factual representation. However, there is also concern about "a steady decline into the monoculture, where everything looks and feels the same"[16], suggesting that AI-generated art could lead to homogenization.

Opportunities in the AI era for artists and curators

Expanding Audience and Democratizing the Creative Process

AI expands the audience for digital art by creating interactive and personalized artworks that attract a diverse audience. AI art exhibitions draw the attention of various groups intrigued by the fusion of technology and art. "Creativity in art no longer requires the ability to use traditional artist's tools and materials, such as paint and pen, or even to have any artistic talent."[17]

Collaboration between artists, programmers, and curators is essential in AI art. These interdisciplinary efforts address issues of authorship, attribution, and authenticity, and have created interactive museum experiences using AI to offer new perspectives on collections. AI tools simplify the creation process, enabling those without traditional artis-

15 ***, "Ars Electronica News", Accessed June 13, 2024. https://ars.electronica.art/news/en/.

16 ***, "AI Will Become the New Normal: How the Art World's Technological Boom is Changing the Industry," *The Art Newspaper*, accessed June 13, 2024, https://www.theartnewspaper.com/2023/02/28/ai-will-become-the-new-normal-how-the-art-worlds-technological-boom-is-changing-the-industry.

17 ***, "Interesting Engineering. The intersection of AI and art: Exploring the future of AI-generated art." Accessed June 13, 2024. https://interestingengineering.com/innovation/ai-art-exhibits-galleries-museums-technology-creativity

tic skills to produce impressive artworks, such as using style transfer applications to apply famous artistic styles to their photos with ease.

Transparent communication about the creative process, and technologies can demystify AI art, promoting better understanding and appreciation. Through education and active engagement, the public can learn to value the innovation AI brings to art.[18]

Addressing Authorship and Attribution

Determining authorship and attribution for AI-generated art presents a unique challenge. Traditional art is usually created by a single artist or a group of artists, making attributions relatively straightforward. However, AI-generated art often involves collaboration between artists, programmers, and even the AI itself, raising questions about who should be credited for the final work.

In traditional art, curators can often rely on provenance and expert analysis to establish the authenticity and originality of a piece. However, AI-generated art can be easily replicated or modified, making it difficult to determine whether a work is original or a copy. This challenge raises questions about the value and significance of AI-generated art and how it should be preserved and exhibited.

New Forms of Artistic Expression

AI opens new possibilities for artistic expression, allowing artists to explore forms and concepts previously impossible without technology. For example, artists can use image generation algorithms to create abstract and complex works that push the boundaries of human imagination. A notable example is Pierre Huyghe's UUmwelt project, which uses AI to explore human and non-human perception. Huyghe states, „I don't want to exhibit something to someone, but rather the reverse: to exhibit someone to something".[19]

As AI art becomes mainstream, the art world must develop new guidelines and best practices for curators and exhibitions. This in-

18 Braguez, Joana. "AI as a Creative Partner: Enhancing Artistic Creation and Acceptance", *The Barcelona Conference on Arts, Media & Culture 2023 Official Conference Proceedings. IAFOR.* Accessed June 13, 2024. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://papers.iafor.org/wp-content/uploads/papers/bamc2023/BAMC2023_72833.pdf

19 Serpentine Galleries. "Pierre Huyghe: UUmwelt." Accessed June 13, 2024. https://www.serpentinegalleries.org/whats-on/pierre-huyghe-uumwelt/.

cludes creating standards for attribution, authenticating AI-generated art, and addressing ethical concerns related to data privacy.

AI-generated art is inherently digital, making traditional physical exhibition spaces less suitable. Embracing digital exhibition spaces allows curators to present AI art in its native environment and reach a wider audience, overcoming issues related to replication and preservation. Manovich highlights the unique challenges of digital exhibition by noting, "Most often virtual spaces are not true spaces but collections of separate objects. Or, to put this in a slogan: there is no space in cyberspace."[20]

AI technologies can enhance museum and gallery experiences by creating interactive and personalized guides. For example, AI can provide visitors with personalized information about artworks based on their preferences and interests, making visits more informative and engaging.

Case studies and examples

Eryk Salvaggio

Eryk Salvaggio explores the relationship between AI-generated images and biases in training datasets. Using Generative Adversarial Networks (GANs), he creates hybridized images that challenge traditional categories and highlight embedded biases. These images result from generative and discriminative neural networks collaborating to create modified images that expose and critique norms and stereotypes in the training data.

Salvaggio notes: "The images in these datasets exemplify these collective myths and unstated assumptions."[21] This highlights how the images reflect not just visual reality but also society's collective beliefs and biases integrated into the training data. His work demonstrates how artists can use AI to create art and reshape technology, transforming algorithmic tools into means of social and technological critique.

20 Manovich, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge, MA: MIT Press, 2001, p. 219

21 Salvaggio, Eryk. "How to Read an AI Image: Toward a Media Studies Methodology for the Analysis of Synthetic Images." *IMAGE: The Interdisciplinary Journal of Image Sciences 37*, no. 1 (2023): 83-99. DOI:10.1453/1614-0885-1-2023-15456. p. 84

These practices show AI art's potential as a powerful tool in the debate about the ethics and impartiality of advanced technologies. By highlighting dataset biases, artists can stimulate broader discussions about how datasets are created and used and their impact on society.

WangShui

WangShui's works blend nature and technology, human and machine, reflecting the current discourse on artificial intelligence and its influence. WangShui explores the intersection between AI and contemporary art practices, offering a unique perspective on technology's transformative potential in art.

The project "Certainty of the Flesh," presented at Haus der Kunst, integrates AI to create a community of androgynous avatars. These avatars, generated in real-time, reflect continuous psychological changes and human adaptation, showcasing how technology can create dynamic artistic experiences. WangShui developed datasets of movements and sounds for the AI, driving the fictional narrative displayed on multiple LED screens, suggesting that "artificial intelligence functions in WangShui's studio practice as a kind of oracle, a conduit for ways of seeing and understanding not immediately accessible to the narrative-hungry human gaze."[22]

This integration of AI into artistic practices expands the boundaries of creative expression and challenges traditional norms and stereotypes. WangShui uses neural networks to create personalities from other worlds, pushing the legacy of immersive media into new radical digital universes.

Future Perspectives

The future of AI in art curation presents exciting possibilities and challenges. As AI advances, its ability to analyze and interpret complex data sets will enhance curatorial practices, making them more sophisticated. Museums and art institutions are likely to adopt AI tools to create engaging exhibitions.

---

22 Droitcour, Brian. "How Artist WangShui Learned About Their Own Practice from AI: Ahead of Their Solo Show at Haus der Kunst, They Speak to Brian Droitcour About GANs, Reality TV, and the Trappings of the Figure." *Art Basel*. Accessed June 13, 2024. https://www.artbasel.com/stories/wangshui-haus-der-kunst-ai-gans

AI's efficiency in managing and analyzing large amounts of data is a significant advantage. Machine learning algorithms can identify patterns and connections that human curators might miss, providing tools for innovative exhibitions. For instance, AI can analyze visitor feedback to help curators tailor content based on audience preferences. However, the human element remains indispensable. The emotional and contextual understanding that human curators bring cannot be fully replicated by AI. Effective curatorial practices will involve a symbiotic relationship between AI and human curators, leveraging the strengths of both.

AI is transforming art curation by offering new tools for museums and art institutions. While challenges and ethical considerations remain, the collaborative potential between AI and human curators promises a future where technology and human creativity create meaningful art experiences. Art institutions must develop ethical guidelines for using AI responsibly.

Conclusions

AI art represents a pioneering frontier in the artistic field, offering both unique opportunities and challenges. It democratizes the creative process, allowing a more diverse audience to engage in artistic creation and providing artists with new techniques and styles to enhance productivity and expression.

However, these benefits come with significant challenges. Technological challenges include the need for advanced skills to manipulate AI technologies. Ethical and legal issues, such as authorship, authenticity, and algorithmic bias, also arise. AI-generated works raise questions about true authorship and the recognition of technology's role in the creative process.

In curation, AI has shown its ability to analyze and manage large datasets, offering new perspectives and connections between artworks. AI-driven curatorial projects, such as those at Tate and the Bucharest Biennale, demonstrate the technology's potential to transform traditional practices. However, the human element remains crucial to ensure the emotional and contextual relevance of curatorial choices.

In conclusion, the integration of AI in contemporary art and curation promises a symbiotic relationship between technology and human creativity. By addressing challenges and leveraging opportunities, AI can open new horizons for creativity and innovation. Artists and curators must adopt a critical and reflective approach to ensure the ethical and responsible use of AI in art, allowing technology and human creativity to work together to create captivating and meaningful artistic experiences.

Bibliography

***, "AI Will Become the New Normal: How the Art World's Technological Boom is Changing the Industry," *The Art Newspaper*, accessed June 13, 2024

***, "Ars Electronica News", Accessed June 13, 2024. https://ars.electronica.art/news/en/.

***, "Bucharest Biennial Will Be Curated Entirely by an A.I. Named Jarvis," Artnet News, accessed June 13, 2024,https://news.artnet.com/art-world/bucharest-biennial-curated-entirely-by-an-a-i-named-jarvis-we-asked-it-a-question-2120907.

***, "Interesting Engineering. The intersection of AI and art: Exploring the future of AI-generated art." Accessed June 13, 2024. https://interestingengineering.com/innovation/ai-art-exhibits-galleries-museums-technology-creativity

Braguez, Joana. "AI as a Creative Partner: Enhancing Artistic Creation and Acceptance", *The Barcelona Conference on Arts, Media & Culture 2023 Official Conference Proceedings. IAFOR.* Accessed June 13, 2024. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://papers.iafor.org/wp-content/uploads/papers/bamc2023/BAMC2023_72833.

CloudPainter. "CloudPainter: AI-Driven Robot Art." Accessed June 13, 2024. https://www.cloudpainter.com/.

Droitcour, Brian. "How Artist WangShui Learned About Their Own Practice from AI: Ahead of Their Solo Show at Haus der Kunst, They Speak to Brian Droitcour About GANs, Reality TV, and the Trappings of the Figure." *Art Basel*. Accessed June 13, 2024. https://www.artbasel.com/stories/wangshui-haus-der-kunst-ai-gans

Elgamma, Ahmed l., Liu Bingchen, Elhoseiny Mohamed, Mazzone Marian, *CAN: Creative Adversarial Networks, Generating "Art" by Learning About Styles and Deviating from Style Norms*, arXiv:1706.07068, 21 June 2017, https://doi.org/10.48550/arXiv.1706.07068.

Partarakis, N., M. Antona, și C. Stephanidis. "Adaptable, Personalizable and Multi User Museum Exhibits", *Curating the Digital: Space for Art and Interaction*, Editors: David England, Thecla Schiphorst and Nick Bryan-Kinns, Chapter 11. Springer Series on Cultural Computing. Heraklion: Springer

International Publishing, 2016. DOI:10.1007/978-3-319-28722-5_11.
“Robot Art,” accessed June 11, 2024, https://robotart.org/.
Manovich, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge, MA: MIT Press, 2001
“Narratives Reimagined: The Emergence of AI as a Museum Curator,” Fabular, accessed June 13, 2024, https://fabular.ai/articles/narratives-reimagined-ai-as-museum-curator/.
Salvaggio, Eryk. “How to Read an AI Image: Toward a Media Studies Methodology for the Analysis of Synthetic Images.” *IMAGE: The Interdisciplinary Journal of Image Sciences 37*, no. 1 (2023): 83-99. DOI:10.1453/1614-0885-1-2023-15456.
Serpentine Galleries. “Pierre Huyghe: UUmwelt.” Accessed June 13, 2024. https://www.serpentinegalleries.org/whats-on/pierre-huyghe-uumwelt/
Xu Zheng , Wilbe rMichael J. , Fang Chen ,Hertzmann Aaron , Jin Hailin , “Adversarial Training for Fast Arbitrary Style Transfer,” *Computers & Graphics*, April 2020, https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0097849320300030?dgcid=coauthor
Zylinska, Joanna. *AI Art: Machine Visions and Warped Dreams*. London: Open Humanities Press, 2020

PERFORMATIVE ACTIONS IN THE URBAN PUBLIC SPACE OF ROMANIA BETWEEN 1965 AND 1989

Ioana Roșu
PhD candidate, "George Enescu" National University of Arts, Iași
ioana.rosu312@yahoo.com

ABSTRACT

This paper aims to identify the types of experimental performative actions which were enacted within the urban public space in communist Romania between 1965 and 1989, emphasizing the link between ephemeral artistic intervention and the fragmented second public sphere(s) of the time. By comparing and discussing textual and photographic testimonies of educational actions and performances, alongside theoretical frameworks that highlight the plurality of artistic micro-communities and publics as an organic response to the state's artificially constructed dominant public sphere, it becomes evident that performative actions carried out in communist Romanian cities seem to have a wide variety of meanings and rationales. Even though they are articulated as a sparse presence, they emphasize the dynamic interplay between art and urban public space, offering insights into how artists navigated, documented, or questioned the socio-political context of their environment. By highlighting these practices through the lens of Jan Świdziński's notion of "real context art" and Jeff Kelley's distinction between "site" and "place," both educational actions and performances may be understood as precursors of temporary place-specific artistic interventions carried out in Romania's urban public realm after 1989.

Keywords: *educational actions, performance art, place specific art, public sphere, romanian communism*

Drawing attention to the Habermasian public sphere, Oliver Marchart argues that "if it exists, it is one public space among many, a space that is not in any way ontologically privileged over the others,"[1] and argues that denying the existence of conflict in favor of widespread

1 Oliver Marchart, *Conflictual Aesthetics: Artistic Activism and the Public Sphere*, (Berlin: Sternberg Press, 2019), 126.

agreement in society, as well as in the political and public spheres, is a feature specific to totalitarian regimes.[2] In this sense, referring to the Eastern Bloc, Piotr Piotrowski identifies the subordination of the public sphere to ideological doctrine as one of the aims of communist state policies, within a practice which he describes as "agoraphobic."[3] It is also important to mention that Katalin Cseh-Varga and Adam Czirak refer to the existence of a second public sphere within the Eastern Bloc[4]. This multi-faceted social and cultural phenomenon emerged organically as a response to the condition of the dominant public sphere, which was controlled and constrained by the policies of communist states. Within the realm of the socialist states of Central and Eastern Europe, these two public spheres were interlinked, since neither of them could have existed without the other[5]. Thus, it becomes clear that in both totalitarian regimes and democratic political systems, multiple public spheres coexist, always taking the form of spaces dedicated to communication and discourse. These are based on elements of language as well as images, signs, and symbols so that the circulation of different ideas in the public spheres of a state cannot be completely controlled by any political system.

Ileana Pintilie believes that in Ceaușescu's dictatorial regime in Romania, the second public sphere manifested itself as "a (semi)autonomous discursive field for creation and communication, with a paradoxical relationship to authoritarian order and features such as elusiveness, sabotage, isolation, border-crossing, escapism and political motivation/politicization."[6] Thus, the connection between experimental art and the public sphere in Romania, prior to the '90s, has its own particular nuances, in the sense that it develops in what could

2 Marchart, *Conflictual Aesthetics: Artistic Activism and the Public Sphere*, 133.

3 Piotr Piotrowski, *Art and Democracy in Post-communist Europe*, trans. Anna Brzyski, (London: Reaktion Books Ltd., 2012), 7.

4 Katalin Cseh-Varga and Adam Czirak, "Introduction," in *Performance Art in the Second Public Sphere: Event-based Art in Late Socialist Europe*, eds. Katalin Cseh-Varga and Adam Czirak, (London and New York: Routledge, 2018), 4.

5 Cseh-Varga and Czirak, "Introduction," 5-6.

6 Ileana Pintilie, "Questioning the East," in *Performance Art in the Second Public Sphere: Event-based Art in Late Socialist Europe*, eds. Katalin Cseh-Varga and Adam Czirak, (London and New York: Routledge, 2018), 60.

be identified as a fragmented secondary public sphere. This fractured social environment manifests itself through the creation of "art groups and micro-audiences that could form [...] another facet of the visible public sphere."[7]

Bearing in mind the dictatorial character of Ceaușescu's rule, Ileana Pintilie finds it "miraculous" that Romanian artists managed to create small-scale social circles in which they could communicate and create, working outside the official art system of the state[8]. Their artistic practice developed along the lines of experimentalism, which can be described as an attitude that can make use of a wide variety of tools for enactment.[9] Such artistic interventions include performative artistic practices, mail art, land-art practices, body art, cultural itineraries, and group actions that take place in private spaces, and all of these are brought into being by artists using both traditional and new media, such as photography, film, and installation, which can be perceived "as an extension of artistic communication."[10]

In communist Romania's urban public space, artistic practices of an experimental nature have included, on a small scale, both educational actions and performances. The first were carried out in the framework of projects implemented within the curriculum of high schools and universities, while the latter were often independently initiated by artists.

A series of educational actions were coordinated by the artist Ștefan Bertalan, who, alongside students from the Faculty of Architecture in Timișoara, participated in various activities held in the city's Central Park. One such action took place in 1977, bearing the name of *A Plastic Sunday. A performance For the Park's Public (O duminică plastică. Spectacol pentru publicul parcului)*, and it acted as a "rehearsal" for the following year's *Leonardo. Performance For the Public (Leonar-*

7 Cristian Nae, "Fissures in the Public Sphere: Experimental Exhibition Practices in Romanian Art, in the Period of Late Socialism," in *(IN)VISIBLE FRAMES. Rethorics and Experimental Exhibition Practice in Romanian Art between 1965-1989*, ed. Cristian Nae, (Cluj: Idea Design & Print and Bucharest: UNARTE, 2016), 33.

8 Pintilie, "Questioning the East," 61.

9 Alexandra Titu, "Experimentalism in Romanian Art after 1960," Institute for Contemporary Art Zagreb, accesed May 16, 2024, 5, http://www.institute.hr/en/90-texts-from-the-90s/.

10 Titu, "Experimentalism in Romanian Art after 1960," 16.

do. Spectacol pentru public).[11] Taking place in July, this second project involved fifty architecture students who created complex geometric shapes and placed them in the grass or tied them to trees, in order to study how their models related to light, shadow, and the natural environment in which they were inserted.[12]

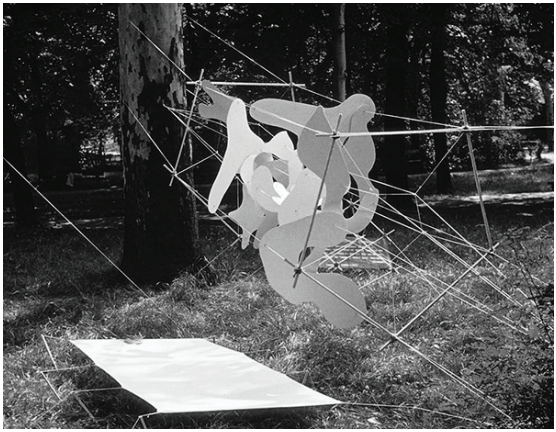


Fig. 1 Ștefan Bertalan and 2nd year students of the School of Architecture of Timișoara. *Leonardo. Performance for the public (Leonardo. Spectacol pentru public)*, Central Park of Timișoara, 1978.

Beyond its Bauhaus-inspired pedagogical model and main goal of training future architects[13], Bertalan's choice to enact this action/experiment in urban space can be read as "an attempt to shape public taste or to incite the development of personal opinions"[14]. Also, as part of his *Candle Actions* series, which were enacted by the artist in various contexts between 1978 and 1980, Ștefan Bertalan chose to work with architecture students yet again. During the mystical and experi-

11 Ileana Pintilie, "Ștefan Bertalan. Un demers creator de la natură prin estetica lui Leonardo," in *Patrimonium Banaticum* III, (2004): 221.

12 Pintilie, "Ștefan Bertalan. Un demers creator de la natură prin estetica lui Leonardo," 221.

13 Andreea Palade-Flondor, "Sigma — Space Utopias. The Relationship with Architecture," *InstitutulPrezentului*, February 28, 2019, https://institutulprezentului.ro/en/2020/02/28/sigma-space-utopias-the-relationship-with-architecture/.

14 Pintilie, "Ștefan Bertalan. Un demers creator de la natură prin estetica lui Leonardo," 221.

mental action, which he coordinated, the participants wandered around the same Central Park of Timișoara, holding candles in their hands, evoking the origin of life in a nocturnal atmosphere.[15]

In a similar manner, within the framework of the experimental educational program of the High School of Arts in Timișoara, artists Constantin Flondor, Doru Tulcan, and Iosif Király worked together with students during an action entitled *Equinox (Echinox)*. During this social and ecological intervention,[16] the participants were to identify the locations of the trees that had been previously removed by local authorities in order to widen the pedestrian circulation and then to trace their former position on the sidewalk



Fig. 2. Action of the students of the Art High School of Timișoara, coordinated by artists Constantin Flondor, Doru Tulcan and Iosif Király. *Equinox (Echinox)*. Timișoara, 1983.

Through such educational actions, the artists and students intervened directly in the existing everyday urban context and altered it by addressing the inhabitants of the city through a mechanism called "triangulation." This notion was defined by William H. Whyte as being "a process by which some external stimulus provides a linkage between people and prompts strangers to talk to each other as though they were

15 Ileana Pintilie, *Ștefan Bertalan. Drumuri la răscruce*, (Timișoara: Fundația TRIADE, 2010), 81.

16 Simona Dumitriu, "Expoziţii oficiale şi alternative în arta românească a deceniilor '70–'90. Un exerciţiu de călătorie în timp," in *Arta în România între anii 1945-2000: o analiză din perspectiva prezentului,* eds. Călin Dan et al., (București: Fundația Noua Europă/UNArte/MNAC, 2016), 170.

not."[17] In other words, triangulation refers to any event or object that encourages active social contact, by creating the sense of a shared experience in public space. Within dictatorial regimes, such educational actions may be understood as facilitators of active social contact and public engagement, through the mechanism of triangulation, within an artificially fabricated and actively scrutinized public sphere.

Performance art often emerges as an approach through which the artist can explore new ways to express themselves and move beyond dominant aesthetic norms. Moreover, in the restrictive context of communist regimes, the performative artistic act can become a way to document, question, or even challenge the political system, due to its ephemeral and spontaneous nature, which allows it to easily circumvent the bureaucratic mechanisms of censorship[18]. Even if artistic actions were not very common in Romania's urban environment before 1989, since "public space itself was being either simulated or controlled by the panoptic gaze"[19], there are several artists who have engaged in such performative actions, such as Paul Neagu, Decebal Scriba, Ion Grigorescu, Miklós Onucsán, Ioan Bunuș, and Rudolf Bone.

Between 1965 and 1989, performance art in the urban public space of Romania evolved as a sparse presence. Placed in the register of experimentalism, it has various rationales and meanings, which are dictated by the intentions of the authors. For example, Paul Neagu created the series of *Merits Collector (Colector de merite)* as an ironic commentary on socio-political hierarchies, through which he questions the way in which merit can be "measured" in the awarding of titles, honors, and "merit" medals in communist Romania.[20]

During the action, *The Gift (Darul)*, Decebal Scriba walked through the streets of Bucharest with an invisible item in his hands. Through this, the artist explored the relationship between an immaterial object

17 William H. Whyte, *The Social Life of Small Urban Spaces*, (Washington, D.C.: Conservation Foundation, 1980), 94.

18 Maja and Reuben Fowkes, *World of Art: Central and Eastern European Art Since 1950*, (London and New York: Thames&Hudson, 2020), 100.

19 Simona Dumitriu, "Expoziții oficiale și alternative în arta românească a deceniilor '70–'90. Un exercițiu de călătorie în timp," 170.

20 Ileana Pintilie, *Acționismul în România în timpul comunismului*, (Cluj: Idea Design & Print, 2000), 15.

and an artistic gesture, perceived through the prism of the social context. His "abstract gift"[21] becomes a symbol of the artist's alienation within the socio-political context of the time, as the photographs reveal the disinterest of passers-by toward his presence.[22] Moreover, the photographs capture their indifference towards and disconnection from the public space, which, in the absence of a dictatorial regime, should have acted as a supporting framework for the local public sphere.

Meanwhile, Ion Grigorescu's discrete photo-action *Electoral Meeting (Meeting Electoral)* documents the blunt reality of a political demonstration organized by the state in the spring of 1975



Fig. 3. Ion Grigorescu, *Electoral Meeting (Meeting Electoral)*. Bucharest, 1975. 29 b&w photographs, 27 x 40 cm. Photographs by Ion Grigorescu, in Kontakt-Collection

The twenty-nine photographs dispel the myth of the official reality[23] and reveal an amalgam of isolated silhouettes, in the detriment of the image of a supposedly unified group[24]. Thus, the work becomes a fragmentary X-ray of the paradoxically alienating rapports established between the members of a society which was artificially generated and forced to gather in urban public space.

The oppressive and asphyxiating context of the Romanian totalitar-

21 Olivia Niţiş, "Politici ale corpului corpului şi mecanisme de putere în arta românească în perioada 1970–1990," in *Arta în România între anii 1945-2000: o analiză din perspectiva prezentului,* eds. Călin Dan et al., (Bucureşti: Fundaţia Noua Europă/UNArte/MNAC, 2016), 147.

22 Cristian Nae, "Messages in bottles: documented performance and performative photography in Romanian art during late socialism," *Journal of Contemporary Central and Eastern Europe* 27, no. 1 (2019): 84.

23 Caterina Preda, *Art & Politics under Modern Dictatorships. A Comparison of Chile and Romania*, (New York: Palgrave, 2017), 286.

24 Juliana Maxim, "Developing Socialism: The Photographic Condition of Architecture in Romania, 1958–1970," *Visual Resources* 27, no. 2, (2011): 165.

ian regime is also captured in the tripartite photographic series *C'est ici que j'arrive tous les matins (It is Here Where I Arrive Everyday)*, created by Miklós Onucsán in 1982, and later included in a series of four frames, titled *Self-Portrait along the Way* (*Autoportret de parcurs '82-'92)*. The initial work reveals the artist standing in the courtyard of the craft cooperative where he was employed[25], holding a sign that reads "This is where I end up every morning" in French. Even though Onucsán claims that his gesture was not political but purely self-referential[26], it is possible to consider that the work captures both the impossibility of the individual to escape from the structuring framework of citizens' lives imposed by the regime[27], as well as the absurdity of the everyday reality of the time, so different from the imaginary society described by the official narratives.

Another artist who chose to include urban public space in his practice is Ioan Bunuș. For his *Action "T" (Acțiunea "T"*) from 1980, to which he invited his colleagues from the Youth Circle (Cenaclul tineretului), the artist suggested riding in silence on all of the city's tram routes. Once they arrived at the end of each line, the participants engaged in conversation around a series of agreed-upon topics. Intended as an "opportunity to meditate on movement and rest"[28], the action can be seen as a means to explore "unconventional artistic gestures"[29]. At the same time, *Action "T"* can also be considered an initiative to bring together a micro-community of artists in the city of Oradea, by creating a favorable framework for members who sought to include conceptual and experimental explorations in their artistic practice and research[30].

25 Mădălina Braşoveanu, "Miklós Onucsán," *Revista Arta Veche*, July 26, 2012. https://revistaartaveche.wordpress.com/2012/07/26/miklos-onucsan/.

26 Mădălina Braşoveanu, "Spaţii de socializare şi intervenţii artistice în Cenaclul Tineretului din Oradea: câteva cazuri, mărturii şi documente din primii ani," in *Arta în România între anii 1945-2000: o analiză din perspectiva prezentului,* eds. Călin Dan et al., (Bucureşti: Fundația Noua Europă/UNArte/MNAC, 2016), 126.

27 Preda, *Art & Politics under Modern Dictatorships. A Comparison of Chile and Romania*, 286.

28 Braşoveanu, "Spaţii de socializare şi intervenţii artistice în Cenaclul Tineretului din Oradea: câteva cazuri, mărturii şi documente din primii ani," 120.

29 Pintilie, *Acționismul în România în timpul comunismului*, 67.

30 Braşoveanu, "Spaţii de socializare şi intervenţii artistice în Cenaclul Tineretului

Rudolf Bone's street action *The Path (Calea)* becomes an opportunity for the insertion of disruptive stimuli into the everyday life of the city, as he draws a 50-metre long line of sand between the main entrances of two galleries in Oradea[31], and then proceeds to walk back through this path, barefoot



Fig. 4. Rudolf Bone, *The Way (Calea)*. Bucharest, 1989. 6 b&w photographs.

The last image of the six-frame photographic series, which visually documents the action, shows how the artist's intervention is deliberately removed from the city's public space.

Although fundamentally different, all these educational actions and performances have many things in common, among which we can discern the appetite for experimentation, dictated by the need to identify an artistic language different from that of official art, as well as the questioning of the relationship between artist/artists, the urban environment, and its public sphere(s). Art critic Paul Ardenne states that in the mid-1970s artist and theorist Jan Świdziński proposed the notion

din Oradea: câteva cazuri, mărturii şi documente din primii ani," 120.

31 Rudolf Bone, "The Way," Rudolf Bone. Wordpress, 2009. https://rudolfbone.wordpress.com/past-work/3-calea/.

of "real context art" in order to describe works carried out "directly in contact with society, through performances or temporary interventions in situ, in the street, related to a specific situation"[32]. When referring to educational actions and performances carried out in Romania's socialist urban public space, it seems that they may fall within the realm described by Świdziński's real context art.

Moreover, it is important to note that art critic Jeff Kelley states that there is a clear distinction between the notions of "site" and "place": if the former represents the "constituent properties of a place"[33], then the latter represents "the practical, vernacular, psychological, social, cultural, ceremonial, ethnic, economic, political, and historical dimensions of a site."[34] Bearing this distinction in mind, it seems that both educational actions and performances carried out in the urban public space of Romania between 1965 and 1989 deliberately focused on the environment in which they were taking place. They aim to emphasize the context's social milieu, alongside the political and economic dimensions that delineate the public spheres of their respective sites. Thus, they may be perceived as precursors to the place-specific artistic practices that have emerged in the urban public space of Romania since 1989 and up to the present day.

Bibliography

Bone, Rudolf. "The Way." Rudolf Bone. Wordpress, 2009. https://rudolfbone.wordpress.com/past-work/3-calea/.
Brașoveanu, Mădălina. "Miklós Onucsán." *Revista Arta Veche*, July 26, 2012. https://revistaartaveche.wordpress.com/2012/07/26/miklos-onucsan/.
Brașoveanu, Mădălina. "Spații de socializare și intervenții artistice în Cenaclul Tineretului din Oradea: câteva cazuri, mărturii și documente din primii ani." In *Arta în România între anii 1945-2000: o analiză din perspectiva prezentului*, edited by Călin Dan, Iosif Király, Anca Oroveanu, and Magda Radu, 111-129. București: Fundația Noua Europă/UNArte/MNAC, 2016.
Cseh-Varga, Katalin and Adam Czirak. "Introduction." In *Performance Art in the Second Public Sphere: Event-based Art in Late Socialist Europe*, edited by Katalin

32 Wanda Mihuleac, "Contextualisations. Interview with Paul Ardenne," Wanda-Mihuleac, accessed March 5, 2024, 24. http://wanda-mihuleac.com/images/pdf/monographie-WandaMihuleac-INT-001-031.pdf.

33 Jeff Kelley, "Common Work," in *Mapping the Terrain*, ed. Suzanne Lacy, (Seattle, Wash.: Bay Press, 1996), 142.

34 Kelley, "Common Work," 142.

Cseh-Varga and Adam Czirak, 1-15. London and New York: Routledge, 2018.
Dumitriu, Simona. “Expoziţii oficiale şi alternative în arta românească a deceniilor ’70–’90. Un exerciţiu de călătorie în timp.” In *Arta în România între anii 1945-2000: o analiză din perspectiva prezentului*, edited by Călin Dan, Iosif Király, Anca Oroveanu, and Magda Radu, 162-184. București: Fundația Noua Europă/UNArte/MNAC, 2016.
Fowkes, Maja and Reuben. *World of Art: Central and Eastern European Art Since 1950*. London and New York: Thames & Hudson, 2020.
Kelley, Jeff. “Common Work.” In *Mapping the Terrain*, edited by Suzanne Lacy, 139-148. Seattle, Wash.: Bay Press, 1996.
Marchart, Oliver. *Conflictual Aesthetics: Artistic Activism and the Public Sphere*. Berlin: Sternberg Press, 2019.
Maxim, Juliana. “Developing Socialism: The Photographic Condition of Architecture in Romania, 1958–1970.” *Visual Resources* 27, no. 2, (2011): 154-171.
Mihuleac, Wanda. “Contextualisations. Interview with Paul Ardenne,” Wanda-Mihuleac. Accesed March 5, 2024. http://wanda-mihuleac.com/images/pdf/monographie-WandaMihuleac-INT-001-031.pdf.
Nae, Cristian. “Fissures in the Public Sphere: Experimental Exhibition Practices in Romanian Art, in the Period of Late Socialism.” In *(IN)VISIBLE FRAMES. Rethorics and Experimental Exhibition Practice in Romanian Art between 1965-1989*, edited by Cristian Nae, 25-40. Cluj: Idea Design & Print and Bucharest: UNARTE, 2016.
Nae, Cristian. “Messages in bottles: documented performance and performative photography in Romanian art during late socialism.” *Journal of Contemporary Central and Eastern Europe* 27, no. 1 (2019): 81-97.
Niţiș, Olivia. “Politici ale corpului corpului şi mecanisme de putere în arta românească în perioada 1970–1990.” In *Arta în România între anii 1945-2000: o analiză din perspectiva prezentului*, edited by Călin Dan, Iosif Király, Anca Oroveanu, and Magda Radu, 143-161. București: Fundația Noua Europă/UNArte/MNAC, 2016.
Palade-Flondor, Andreea. “Sigma — Space Utopias. The Relationship with Architecture.” *Institutul Prezentului*, February 28, 2019. https://institutulprezentului.ro/en/2020/02/28/sigma-space-utopias-the-relationship-with-architecture/.
Piotrowski, Piotr. *Art and Democracy in Post-communist Europe*. Translated by Anna Brzyski. London: Reaktion Books Ltd., 2012.
Pintilie, Ileana. *Acționismul în România în timpul comunismului*. Cluj: Idea Design & Print, 2000.
Pintilie, Ileana. “Questioning the East.” In *Performance Art in the Second Public Sphere: Event-based Art in Late Socialist Europe*, edited by Katalin Cseh-Varga and Adam Czirak, 60-71. London and New York: Routledge, 2018.
Pintilie, Ileana. *Ștefan Bertalan. Drumuri la răscruce*. Timișoara: Fundația TRIADE, 2010.
Pintilie, Ileana. “Ștefan Bertalan. Un demers creator de la natură prin estetica lui Leonardo.” *Patrimonium Banaticum* III, (2004): 217-224.

Preda, Caterina. *Art & Politics under Modern Dictatorships. A Comparison of Chile and Romania*. New York: Palgrave, 2017.
Titu, Alexandra. "Experimentalism in Romanian Art after 1960." Institute for Contemporary Art Zagreb. Accesed May 16, 2024. http://www.institute.hr/en/90-texts-from-the-90s/.
Whyte, William H. *The Social Life of Small Urban Spaces*. Washington, D.C.: Conservation Foundation, 1980.

List of images

Fig. 1 Ştefan Bertalan and 2nd year students of the School of Architecture of Timişoara. *Leonardo. Performance for the public (Leonardo. Spectacol pentru public)*, Central Park of Timişoara, 1978. Photograph by arch. Mihai Zegrea, in Andreea Palade-Flondor, "Sigma — Space Utopias. The Relationship with Architecture, "Institutul Prezentului, February 28, 2019, https://institutulprezentului.ro/en/2020/02/28/sigma-space-utopias-the-relationship-with-architecture/).
Fig. 2. Action of the students of the Art High School of Timişoara, coordinated by artists Constantin Flondor, Doru Tulcan and Iosif Király. *Equinox (Echinox)*. Timişoara, 1983. Photograph by Iosif Király, in *Arta în România între anii 1945-2000: o analiză din perspectiva prezentului,* eds. Călin Dan et al., (Bucureşti: Fundaţia Noua Europă/UNArte/MNAC, 2016), 171).
Fig. 3. Ion Grigorescu, *Electoral Meeting (Meeting Electoral)*. Bucharest, 1975. 29 b&w photographs, 27 x 40 cm. Photographs by Ion Grigorescu, in Kontakt-Collection, https://www.kontakt-collection.org/objects/253/electoral-meeting;jsessionid=85565322E59F299823838A0A13021FB4
Fig. 4. Rudolf Bone, *The Way (Calea)*. Bucharest, 1989. 6 b&w photographs. Accesed May 24, 2024, https://rudolfbone.wordpress.com/past-work/1-calea/

MODERNITATEA LICHIDĂ ȘI FORME ALE DISCURSULUI PLASTIC ÎN ARTA CONTEMPORANĂ

LIQUID MODERNITY AND WAYS OF PLASTIC DISCOURSE IN THE CONTEMPORARY ART

Camelia Sadovei
doctorandă la Universitatea Națională de Arte „George Enescu”, Iași
cameliarususadovei@yahoo.com

ABSTRACT

The scientific exploration of the material world at the macro and micro-cosmic levels has increasingly revealed a multidimensional world, the spaces of which are motivated by subtle energies. Technology, digitalization, macro-social repositioning of the last decades are aspects that build a pattern of contemporaneity. The rapid changes, the state of insecurity, and dissolution mirror, the deconstructivist approach of contemporary arts through the need to reaffirm and legitimize life in general.

The philosophical concept of Liquid Modernity, defined by the Polish philosopher Zygmunt Baumann in the early '90s, thought as an alternative to the term post-modernity, proposes the ideas of multiplicity, modification, and simultaneity. The French philosopher Yves Michaud extrapolated the concept, redefining the idea of conflict as a beneficial necessity in human evolution for the creation of a new reality, a new truth, in which ethics outperforms morale. The idea of recycling, in its own way and figuratively, makes any fixation within limits and rules less important. Thus, from the controversial artistic acts without work, or artists like Yves Klein, to the contemporary exhibitions with unexpected technical collages, such as those by Anselm Kiefer, contemporary visual art is a unique means of expression.

Keywords: *alternativ, contemporaneity, new, liquid modernity*

Cercetările personale derulate în încercarea de definire a conceptelor de arhetip, mit, mitologie și nevoia noastră de a le reconsidera contextul contemporan, au pornit de la scrierile lui Mircea Eliade, ale cărei considerații subliniază clar legătura structurală dintre acestea și viața spirituală, indiferent de felul în care conceptele ca atare sunt remodelate. Este necesar ca omul contemporan să se reîntoarcă la formele semnificative și profunde ale acestora pentru a-și construi noua mitologie.

Societatea umană contemporană în întregul său, experimentează un tip de parcurs definit în filosofia ultimelor decenii ca fiind unul lichid. Conceptul, gândit și dezvoltat ca o alternativă celui de post-modernitate – devenit mult prea general și inconsistent în înțelegerea realităților contemporane – propune ideea de multiplicitate, modificare, simultaneitate. Schimbarea survine ca o necesitate de transformare a structurilor stabile și cunoscute ale modernității, al căror răspuns social nu mai corespunde socialului aflat în transformare. Această *Modernitate Lichidă* definită de filosoful Zygmunt Baumann la începutul anilor '90, vorbește despre curgere, transformare, disoluție și distrugere în contextul unui complex de factori. Filosoful polonez prefigurează acest concept parafrazând cuvintele lui Dante: „Abandonați orice speranță a întregului, a viitorului precum trecutul, cei care intrați în lumea modernității lichide"[1] Conceptul sugerează transformările rapide prin care societatea ultimelor decenii trece, demontând toate noțiunile ideii de durabilitate temporală. Implicând un simțământ al dezrădăcinării în toate tipurile de construcții sociale, lichiditatea acestei modernități, propune provocarea de a restabili structuri noi, care să jaloneze temporar formele prin care umanitatea se definește în această etapă a evoluției sale. Ca într-un dans dinamic, aspectele solide și lichide ale societății privite prin această prismă, au nevoie de o clarificare, o redefinire și o reconsiderare majoră. Omul acestor timpuri este descris de Z. Baumann ca un pelerin, călător, om modern care-și construiește viața, viitorul și identitatea, convins de un viitor anume, dar care acum nu-și mai poate găsi locul stabil și de durată. Din acest punct „ el este înlocuit de „flaneur" (domnul rătăcitor pe străzile orașului, emoționat de observarea peisajului), dar mai ales de „vagabond". Adevărat flagel al lumii moderne, figura postmodernă a vagabondului se definește prin lipsa de rădăcini și stabilitate, exact asemenea lumii în care se regăsește și trăiește. De asemenea, mai există „turistul", care spre deosebire de vagabond, are o casă, dar temporară, aflat în permanență în căutare de senzații și plăceri."[2]

1 Zygmunt, Baumann, *Modernità Liquida*, (Roma-Bari, Gius. Laterza & Figli S.p.A, 2012), p. 68

2 Zygmunt Bauman, "Zygmunt Bauman: l'àvvento della società liquida", *Sociologicamente*, 9 novembre 2016, https://sociologicamente.it/zygmuntbaumanlavventodellasocietaliquida/#:~:text=Secondo%20Bauman%20il%20povero%2C%20nella,%2C%20incluso%20l'essere%20umano.

Preluând ideea fluidității unei societăți a cărei gândire este dispusă la transformări atât de rapide și radicale cum sunt cele ale zilelor noastre, filosoful francez Yves Michaud aprofundează conceptul *modernității lichide* și propune printr-o analiză sociologică profundă, o abordare în care chestiunile referitoare la prevalența conceptului de *etic* asupra celui de *moral* în deciderea unor verdicte sociale devin punct de sprijin în evoluția socială contemporană. Conflictele, chiar violente, disoluția și divizarea sunt văzute de către Yves Michaud ca mijloc de evoluție cu valențe benefice „atâta timp cât fac să apară o nouă realitate, un nou adevăr. (...) Mai general, conflictele sunt pozitive când se realizează, sau se conștientizează existența ireductibilă a celuilalt (celorlalți). Se descoperă astfel că suntem obligați să ne punem de acord pentru a trăi. În acest sens, conflictul poate fi văzut nu doar ca factor de separare, ci și ca origine a creării unor entități superioare, puse de acord."[3] Reglarea socială a oricăror conflicte, în contextul permanentei existențe a diviziunilor de oricare tip antagonic: bogați-săraci, tineri-bătrâni, bărbați-femei, va duce la o schimbare de paradigmă, previzionând societăți din ce în ce mai puțin violente și asta pentru că mijlocul, intersecția culturală devine cea mai eficientă și rentabilă cale de existență în individualitate. Într-un conflict de identitate, așa cum descrie Bauman problema individului contemporan, soluția este aceea de a evita orice fixare, mai mult, așa cum este cuvântul de ordine astăzi, de a recicla totul, la modul propriu sau la modul figurat.

Această regândire a realității, presupune deopotrivă un activism implicat în marile probleme planetare, o transformare a operei de artă în formă activă manifestată pentru că, în toate aceste forme ale crizei pe care le resimțim, „imprevizibilul creației artistice poate documenta pierderea noastră și să întrupeze puterea regenerativă de care avem cu disperare nevoie."[4] Judith Butler, una dintre figurile proeminente ale filosofiei post-structuraliste americane, în analizele sale profund ancorate în societatea contemporană, vede în prezența actului artistic în comunitate o cale de regăsire și ieșire din marasmul complicat

3 Yves Michaud, "La violence apprivoisée, Autre temps, Cahiers d'étique sociale et politique*",* by Olivier Abel, *rev. Persée,* No.53, 1997. pp. 7-12;,26.03. 2019, p.11

4 Judith Butler*, "*Perdita e Rigenerazione, Ambiente, arte e Politica", (Venezia, Marsilio Editore, 2023), 76

al problemelor globale. „Principiile devin manifeste și cunoscute prin acțiune și numai prin acțiune”[5], iar în umbra operelor de artă se află realitatea asumată, experimentată și recunoscută sau numită.

Ne aflăm ca umanitate în fața unor probleme pe care filosofia, sociologia, antropologia, le consideră dificil de gestionat, dar care au nevoie de o mai amplă obiectivare. Suntem o lume întreagă, în aceeași barcă planetară în care abuzul de poluanți, exploatare, intoleranță și discriminare, aglomerarea și incertitudinea au nevoie de o gestionare comună.

Dacă globalismul este un concept contemporan, apelul la forma cea mai rapidă de comunicare este apelul la fundamentul conceptual arhetipal, cel despre care vorbește Mircea Eliade, și este văzut ca o speranță a ceva posibil de îndeplinit de către filosoful Jean Jacques Wunenburger. Acesta vede în diversitatea miturilor popoarelor europene, printr-un proces de mitologizare gândită, formarea unui „patrimoniu intelectual suficient de atractiv pentru a atrage mulțimile, a le aduce împreună fără a le egaliza, a le face solidare prin mituri fără a le anihila, ca entități diferite.”[6] Prin această necesitate a re-mitologizării, filosoful francez reconfirmă ideea că „mitul este solicitat îndeosebi atunci când trebuie gândite probleme precum răul, originea lucrurilor, evoluția și finalitatea vieții, etc.”[7]

Este important de reamintit că „în sine, întreg imaginarul este neutru, ambivalent, poate duce deopotrivă la frică sau entuziasm, tristețe sau bucurie. De asemenea, imaginarul poate deveni patogen, mijlocind comportamente obsesive sau isterice, după cum poate să fie sursă de bunăstare și eliberare a individului în raport cu structurile opresive sau dezamăgitoare. Căci imaginarul poate să devină deodată un izvor de frici și angoase dacă amintirile, anticipările și ficțiunile sunt sub presiunea (sau reprezintă sursa) amenințărilor, punând astfel în pericol securitatea sau identitatea unei ființe.”[8]

---

5 Ibidem, 205

6 Jean Jacques Wunenburger*, ”*Le mythe de l’Europe, l’Europe des mythes”, ”*Les Imaginaires europeens caietele Equinox”,* vol. 10, (Cluj, Dacia, 2006), p. 19

7 Jean Jacques Wunenburger*, ”Filosofia imaginilor”*, (Iași: Polirom, 2004), p. 300

8 Jean Jacques Wunenburger*, ”*Le mythe de l’Europe, l’Europe des mythes*”, ”Les Imaginaires europeens caietele Equinox,”* vol. 10, (Cluj, Dacia, 2006), p. 12

Ca o sumă a marilor probleme cu care se confruntă omenirea acum în căutarea unui *Paradis pierdut,* ca o ca o eternă reîntoarcere la timpul edenic, identitatea și autodeterminarea și păstrarea identității prin activism și ecologism, sunt două direcții identificabile. Locul operei de artă în acest context este unul special, pentru că așa cum spune Yves Michaud, în contextul unei modernități lichide, „Operele contemporane sunt adesea efemere, procesuale sau indeterminate, conceptul de *White Cube* modernist devenind din ce în ce mai puțin adaptat acestor manifestări."[9] Adeseori diagnosticul stării artelor contemporane este cel al dezorientării din punct de vedere al pieței, al definirii teoretice, dar între inerția unei stagnări în conceptele canonice deja cunoscute și adoptarea unor baze teoretice noi care să regândească totalitatea operelor de artă în noi perspective, cea de-a doua variantă este „de preferat atât la nivel ontologic cât și perceptual."[10] În domeniul vizual, se utilizează astăzi toate uneltele materiale și imateriale, unele cu caracter inedit în meșteșugul acesta, pentru a trezi și hrăni nevoia eternei reîntoarceri la sursă ca o nevoie de evoluție estetică cu implicații filosofice profunde.

Yves Michaud a identificat paradoxul pe care-l reprezintă triumfului esteticii într-o lume în care totul părea perfect pus la punct în lumea artelor vizuale și vorbește despre o mutație care este simptomul unei schimbări de percepție la nivel de societate umană, fenomen la care suntem spectatori. Trăim într-o lume în care triumfă esteticul. Totul se presupune că trebuie să fie frumos: produsele ambalate, trupurile construite în sălile de body building, mediul ambiant conservat și protejat, mâncarea din farfurii, chiar și cei care au murit sunt ambalați în huse de plastic curate. Este o lume cosmetizată. Dar în această lume cosmetizată, opera de artă nu mai are loc. Cel puțin acea operă de artă clasică, aflată în muzeu, la care toată lumea vine în admirație deplină. Opera de artă contemporană primește fragmente de hârtie pictată, linoleum,

---

9 Thériault, M. & Sirois-Rouleau, D. (2015). "Le luxe et la vaporisation de l'art: à propos de Le nouveau luxe. Expériences, arrogances, authenticité", *Philosophiques*, 42(1), pp. 177–191, Yves Michaud, *Le nouveax luxe. Expériences, arrogances, authenicité*. 2013, p. 112. https://doi.org/10.7202/1032223ar

10 Morizot Jacques. "La nouvelle vitalité de la philosophie de l'art.", *Figures de l'Art. Revue d'études esthétiques,* no. 10, 2005, *L'esthétique,aujourd'hui?,* 3750, https://doi.org/10.3406/fdart, 2005, p. 137, https://www.persee.fr/doc/fdart_1265-0692_2005_num_10_1_1374; p. 37

colaje, elemente recuperate, astfel că, la un moment dat, nu mai rămâne nimic din tablou, în sensul unei suprafețe colorate. Ce înlocuiește opera de artă? *Happening*-urile, instalațiile, *performance*-urile. Și mai rămâne în discuție aceeași problemă evidențiată la primul *ready made*: diferența dintre obiectul artistic de producție, de serie, mecanizat și cel unic, irepetabil, dar câteodată reinterpretabil. Ideea propusă de acesta este că „în esența sa istorică, opera de artă depinde de transformările sociale și descoperirile tehnologice ale vremii."[11]

Însă, într-o lume în care „estetica este constrânsă să funcționeze ca antropologie a unei condiții umane contemporane care are ea însăși, prin globalizare, tarele sale"[12], manifestarea artistică vizuală are nevoie de autodefinire și identificare. Nu este sfârșitul artei, nu este momentul lamentațiilor, dar se prefigurează finalul unui regim tradițional al artei, cel în care se produceau *obiecte de artă*. Nevoia de autodefinire și identificare survine în urma inconsistenței sau efemerității actului artistic promovat prin spectacolul existențial al unor instalații, performance-uri ori structuri conceptuale, care au nevoie de permanență în timp, accesibilitate vizuală și fizică.

Ca un memento al reciclării, al ecologismului, dar și al construirii unui mesaj privind problemele critice ale globalismului contemporan, Rodolfo Lacquaniti, arhitect și artist toscan, propune prin structurile sale alcătuite din deșeuri și obiecte abandonate, un tip de anti-artă cu un impact deosebit de spectaculos. Utilizând instalațiile, video-arta, fotografia și *performance*-ul, prin cuvânt sau poezie, dorește să facă cunoscute lumii cele mai importante probleme ale omenirii ultimelor decenii. Filosofia sa se focalizează asupra societății de consum și consumul de energie, poluarea și deșeurile care afectează viața și sănătatea societății moderne. Personajele sale iau viață singure din aceste „lucruri nedorite de nimeni, din groapa de gunoi a orașului, fiind teroarea metropolei. Ele au emoții, sunt exploratorii lumilor noi, combatanți impredictibili. Sunt martori ai războaielor umane, a prăbușirii lumii

11 Marion Duvauchel, *"*Yves Michaud, L'art à l'état gazeux. Essai sur le triomphe de l'esthétique *", Questions de communication,*,5|2004,misenlignele19juillet2013,consultéle09avril2024.URL:http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/7151; DOI: https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.7151

12 Yves Michaud,"L'arte allo stato gassoso, saggi sul trionfo dell'estetica", (Milano, MIM, sesto San Giovanni, 2019), 5

acestora, a colapsului resurselor, a creșterii necontrolate, a poluării, a revoluției tehnologice, a dependenței categorice de lumea naturală, a lăcomiei de neoprit, a vitezei din ce în ce mai mari. Își doresc o conexiune cu oamenii, un schimb de energii, explorarea formelor, a luminii, a transformărilor, a constelațiilor, a sunetului ploii."[13]

Despre expoziția din Palazzo Strozzi din Florența, din perioada februarie-iulie 2024 semnată de Anselm Kiefer, se vorbește ca fiind cea a unui maestru alchimist care transformă elementele materiale, precum plumbul în aur, într-un concept vizual monumental. Fiind un exponent remarcabil al vizualului contemporan, Anselm Kiefer stăpânește materiale și tehnici dintre cele mai spectaculoase pentru a reitera concepte care fac apel la memoria arhetipală. Vechiul și Noul testament, Kabalah, miturile europene, filosofia antică, apelul la pace, toate sunt propuse într-un discurs vizual de dimensiuni gigantice. Pânzele sale, ample montaje poliptice, suportă structuri de materie construită prin suprapuneri de emulsii, culori de ulei, acriluri, supuse unor tratamente dirijate de acoperiri, stratificări, straturi de schellack lăsat să construiască cracluri de suprafață prin arderi controlate, depuneri de electroliză cu inedite oxidări cromatice ale suprafețelor.

Peste toate aceste nivele de muncă sisifică a enormelor suprafețe de pânză, intervine cu montajele de suprafață, desigur integrate cromatic, dar care împlinesc acest tip de picto-sculptură. Aceste montaje sunt cele care așază ideea și construiesc compoziția, dându-le sens: structuri de plumb, bronz, metal (în lucrarea *Lucifer*, perpendicular pe suprafața pânzei este montată o aripă de avion), textile diverse închipuind trupuri și forme, inserții vegetale (cum este cazul Cymara – cu capitule de anghinare sau Halegalde – cu semințele de floarea soarelui). Spectacolul inedit este suplimentat de una dintre sălile de expunere în care artistul construiește din podea și inclusiv pe tavanul acesteia, o instalație cuprinzând 60 de pânze personale create din anii '80 până recent, pe care le-a ținut într-un container timp de un an, sub influența unei surse de plutoniu radioactiv. Toată instalația, numită *Picturi Iradiate*, se oglindește într-o enormă suprafață așezată puțin deasupra

13 Rodolfo Lacquiniti, "The Garbage Revolution", *Manifest al expoziției din cadrul Biennale dello Scarto 2022-2024, Firenze,* 14 martie - 7 aprilie, 2024 Galleria dlle Carrozze, Palazzo Medic Ricardi, www.labiennaledelloscarto.com

nivelului podelei. Sala obturată total, este iluminată de câteva lămpi așezate la înălțimea de circa 2 metri, direcționate spre tavanul sălii.

Iluzia primă este aceea a unei lumi primordiale, în care toate elementele sunt „precum în cer așa și pe pământ", cu drama materială a fiecărei pânze. Anselm Kiefer și-a dorit să imagineze o apocalipsă așa cum noi, ca ființe materiale, nu putem trăi. Compozițiile în care exploziile, aidoma coliziunilor formidabile ale particulelor primordiale, macerări uriașe de materie picturală, fac din ansamblul acesta întreg un purgatoriu al *re-facerii* de lume.

Rolul de observator moral al unor comportamente se face intuitiv prin comparație sau raportat la conceptul de frumusețe, așa cum îl percepem fiecare – spune Yves Michaud – „de aceea astăzi, morala devine estetică și cosmetizează comportamentele,"[14] Acesta este un fapt transformator, benefic, necesar, dar nu lipsit de nuanțe mai puțin luminoase.

Contextul în care cea de-a 60-a Bienală venețiană se derulează este unul destul de complicat și implicat social. Titlul generic sub care au fost selectați artiștii acestei manifestări, *Stranieri Ovunque – Foreigners Everywhere,* este preluat dintr-o serie de lucrări create începând cu anul 2004 de colectivul *Claire Fontaine*, creat la Paris și cu sediul în Palermo. Lucrările lor transformă letrismul inițiat la începutul secolului trecut, într-o formă adaptată modului de comunicare contemporan, într-un adevărat sistem al unei forme de exprimare. Mesajul lor inspirațional expune sub formă de sculpturi luminoase din tuburi de neon, în diferite limbi cuvintele "Foreigners Everywhere". Astfel, ambivalența termenului este subliniată prin diferitele tipuri de caractere, dar și prin „scrierea" tradusă în mai multe limbi. Expresia a fost la rândul său luată din numele unui colectiv omonim din Torino care, la începutul anilor 2000, a luptat împotriva rasismului și a xenofobiei în Italia. Evocând un foarte concret sens al înstrăinării pe care îl încearcă orice călător prin această lume globalizată – un sentiment care se referă la imigranți sau alte grupuri marginalizate, indiferent de rasă, gen sau clasă socială, lucrarea încearcă un discurs privind înțelesurile pe care multe dintre cele pe care le știm și le schimbă odată cu relocarea. Prin acest tip de investigare a „unui limbaj străin fără limbaj", acesta

14 Yves Michaud," *L'arte allo stato gassoso, saggi sul trionfo dell'estetica*",(Milano, MIM, sesto San Giovanni, 2019), 50

capătă noi înțelesuri care duc la concluzia că fiecare dintre noi poate fi, ori a fost vreodată străin la un moment dat în viață.

Adriano Pedrosa, director al acestei ediții, a insistat asupra sensurilor pe care expresia *Stranieri Ovunque* le poate avea. „În primul rând, înseamnă că oriunde te duci și oriunde te afli, vei întâlni întotdeauna străini: ei sunt/noi suntem peste tot. În al doilea rând, că, indiferent de locația lor, în adâncul lor suntem întotdeauna cu adevărat străini". Pentru că în multe dintre limbile europene termenul de „străin" este asemenea, dar poate avea conotații diferite, legate de sentimentul de alienare, discriminare, limitare." Expoziția se dezvoltă și se concentrează pe aprofundarea următoarelor direcții: arta *queer*, cea care se desfășoară sub influența diferitelor orientări sexuale și de gen; arta *outsideri*-lor, adică cei care se află la marginea lumii artistice, ca autodidacți sau artizani populari și arta indigenă, în special pentru cei care sunt tratați ca străini în propriul lor teritoriu. Acestea sunt cele patru surse pe care ediția curentă a Bienalei se sprijină.

Nucleul istoric se bazează pe opere ale secolului XX, semnate de artiști provenind din America Latină, Africa, Asia și din lumea arabă. „S-au scris multe despre modernismele globale și cele din sudul lumii, motiv pentru care în unele camere vor fi expuse lucrări din astfel de teritorii, pentru a constitui un fel de eseu, un proiect, un experiment curatorial ipotetic menit să pună la îndoială limitele și definițiile modernismului. Cunoaştem prea bine istoria modernismului în Euroamerica, dar modernismul sudului global rămâne în mare parte necunoscut. Modernismul european în sine a călătorit mult dincolo de Europa în timpul secolului 20, de multe ori împletindu-se cu colonialismul, ca mulți artiști din sudul global care au călătorit în Europa pentru a expune munca lor."[15]

Bibliografie

Bauman, Zygmunt "Zygmunt Bauman: l'àvvento della società liquida", *Sociologicamente*, 9 novembre 2016,https://sociologicamente.it/zygmuntbaumanlavventodellasocietaliquida/#:~:text=Secondo%20Bauman%20il%20povero%2C%20nella,%2C%20incluso%20l'essere%20umano

15 Adriano Pedrosa, "La mostra internazionale del curatore", *Biennale Arte 2024: Stranieri Ovunque - Foreigners Everywhere,* ARTE, 3.06.2024. https://www.labiennale.org/it/news/biennale-arte-2024-stranieriovunqueforeigners-everywhere

Baumann, Zygmunt, ”*Modernità Liquida”*, Roma-Bari, Gius. Laterza & Figli S.p.A, 2012
Butler, Judith, ”Perdita e Rigenerazione, Ambiente, arte e Politica”, Venezia, Marsilio Editore, 2023
Duvauchel, Marion, ”Yves Michaud, L’art à l’état gazeux. Essai sur le triomphe de l’esthétique”, Questionsdecommunication, 5, 2004, misenlignele 19 juillet 2013, consultéle 09 avril 2024. URL: http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/7151; DOI: https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.7151
Lacquiniti, Rodolfo ”The Garbage Revolution”, Manifest al expoziției din cadrul Biennale dello Scarto 2022-2024, Firenze, 14martie 7aprilie, 2024, Galleriadlle Carrozze, Palazzo Medic Ricardi, www.labiennaledelloscarto.com
Michaud, Yves, ”La violence apprivoisée, Autre temps, Cahiers d’étique sociale et politique”, by Olivier Abel, rev. *Persée,* No.53, 1997. pp. 7-12; 26.03.2019
Michaud,Yves, ”L’arte allo stato gassoso, saggi sul trionfo dell’estetica”, Milano, MIM, sesto San Giovanni, 2019
Morizot Jacques. ”La nouvelle vitalité de la philosophie de l’art.”, *Figures de l’Art. Revue d’études esthétiques,* n°10, 2005 L’esthétique, aujourd’hui? 3750, https://doi.org/10.3406/fdart.2005.137 https://www.persee.fr/doc/fdart_1265-0692_2005_num_10_1_1374
Thériault, M. & Sirois-Rouleau, D. (2015). ”Le luxe et la vaporisation de l’art : à propos *de Le nouveau luxe. Expériences, arrogances, authenticité”Philosophiques*, 42(1), 177–191, Yves Michaud, Le nouveax luxe. Expériences, arrogances, authenicité. 2013, 112. https://doi.org/10.7202/1032223ar
Wunenburger, Jean Jacques ”Le mythe de l’Europe, l’Europe des mythes”, ”*Les Imaginaires europeens caietele Equinox*,” vol. 10, Cluj, Dacia, 2006
Wunenburger, Jean Jacques, *Filosofia imaginilor*, Iași: Polirom, 2004

Lista ilustrațiilor

Fig.1 Rodolfo Laquaniti, det. expozitia The garbage revolution, Florenta, 2024, arhiva personală
Fig.2.Anselm Kiefer, Picturi Iradiate, instalatie, expozitia Ingeri Cazuti, Palazzo Strozzi, Florenta, 2024, arhiva personală



Fig. 1



Fig. 2

‘ONEIRIC TEXTURES’: DREAMLIKE IMMERSION INTO THE LANDSCAPE

Alexia Sera
PhD candidate, University of Beira Interior, Covilha Potugal
alexia.sera@ubi.pt

ABSTRACT

This article outlines the description and the filmmaking process of the short video ‘Oneiric textures’ (Alexia Sera, 2020), an immersion into the natural/postnatural landscape aggregating the human artist with the non-human realm, separated just by the camera. The imagistic black-and-white night-vision effects emphasize the dreamlike atmosphere and the integrative idea that all sorts of beings are somehow interconnected. Any whispered sound reverberates the past, with its transcendental mysteries of revealed secrets. This poetry film focuses on nature subjectivization, defining nature as an active collaborator of the filming process and objectifying humans in a sense that the artist positions herself as an extra element in the landscape, operating her trans-cognitive fluidity on other cognitions and languages.

Keywords: *postnatural, nature subjectivization, objectifying humans, trans-cognitive fluidity, transcendental.*

Introduction

If books transcend language and cultural barriers, as Prună (2022) points out, the audiovisual has an additional property to facilitate viewer-centered storry-telling. The audience is then an active participant in the narrative just like a witness or accomplice, and the lens and microphone of the camera are also the eyes and ears of both the narrator and spectator. In this age of digital media convergence with cinematic spectacular special effects, poetry films in particular demand full engagement from the viewers in order for them to understand the narrative. When it comes to more-than-human virtual ethnographies (Prună, 2022), images and sounds replace any description or explanation; just like poetry films or poetic documentaries that try to create visual-acoustic rhythms and patterns while portraying a poetic visual experience (Wijaya, 2018).

The recourse to a historical or a mythological setting has allowed filmmakers, like Kenji Mizoguchi, to approach universal themes (Le Fanu, 2005) which transcend time and place. To me, the most universal setting is in the realm of nature, ubiquitous until anthropogenic, post-naturalist intervention turned into reality, while the Anthropocene era is more and more present in our daily lives, modifying and imposing on the urban and non-urban scenarios as postnatural landscapes cover a great deal of the planet's surface (Prună, 2022).

The poetry film *"Oneiric Textures"* (Sera, 2020) displays scenes of natural landscapes that manifest themselves during the day and especially at sunset, when the dichotomy day-night becomes evident. The darkness of the landscape seems to echo the past in metaphysical manifestations, the filmmaker's senses being accentuated and making new connections and associations of symbolisms as a means of communication with the atmosphere of the moment; local images and sounds were affecting the senses' perception, straying away from objectivity, and evoking the Earth's past and my own.

As if I'd reinforce mind-body dualism, my presence within the realm of nature or post-nature could make me feel a little like carrying the 'spirits' of the bush, while my blood could flow intensely due to adrenaline-fueled heartbeats. The camera represented the eyes of the place as if it were filming my presence through the lens.

Theoric references and influences

As the human-nature dichotomy has been increasingly problematized in recent years, the notion of the relational vision of humanity-in-nature seems to gain ground. Postmodernism tears barriers down, and the interconnections between realities and realms are emphasized: the imagined, the imaginary, the imagistic, all visualized, deceptive appearances in the daytime.

The cinema of Kenji Mizoguchi

In the book 'Mizoguchi and Japan' (2005) by Mark Le Fanu, Godard defines the art of the Japanese director as "to prove that real life is at one and the same time elsewhere and yet here in its strange and radiant beauty." (Godard apud Le Fanu, 2005: 173).

Watching the film "Tales of the Watery Moon" (original title:

"Ugetsu monogatari", 1953), the film of Kenji Mizoguchi has been such an original sensation and experience of being transported to a different realm or dimension while helping the viewers identify with the hero, Genjuro, living that bizarre situation which felt compelling and aberrantly real, quite an uneasy mental experience. At the same time, we could feel for the first time the power of the cinematic language reaching our soul's meanders and stirring confusing emotions. In the same way, this film is a chronicle of an escape from the chaotic reality of life to ethereal and fictitious idleness and beauty (Santos, 1993). The beginning and the end of the film display a crane shot of the entire village which, according to McDonald (1992), implies a more universal philosophical idea.

The film contains this sung poem from Kokinshū, which is a compilation of Japanese ancient poems from the 10th century:

"In the depth of the night, reality is no more material than a luminous dream". (Santos, 1993: 282)

This poem perfectly describes my filming mood: utopic while portraying the imagistic materiality like a light-full dreamlike reality, documenting a version of it, while actually, my inner reality was dealing with the concrete situations in front of my eyes.

Postnatural with a pre-post-natural approach

In contemporary times, we are under a constant material and informational exchange, and the concept of *process philosophy* states that there are no real boundaries between humans and the environment and that all things are in a constant state of flux (Holt, 2019). By dissolving the boundaries between the disenchanting and dissolving natural and the unnatural, the close connection between human and more-than-human elements—as well as between self and other—emerges, crystallizing the Anthropocene paradigm as both a natural and sociocultural phenomenon (Prună, 2022); it also disempowers individuals from organizing themselves in the name of production models shared by the community (Popa, 2022).

In the individualism of nowadays, we miss the real meaning of sharing collectivism, that is, space, time, and activities together, which is the reason why I have decided to go back in time looking for pre-Anthropocenic or pre-post-naturalistic settings, for a more Arcadian, ro-

manticized place as unspoiled as possible. Objectively speaking, in my idealized film project, reality has shown human tracks and footsteps wherever I could go.

Cognitive fluidity.

If the *Homo sapiens* mind was capable of developing cognitive fluidity or integrating mind specializations, according to archaeologist Steven Mithen in 'Prehistory of the Mind' (1996), it would understand natural resources, social intelligence, and linguistic capacity much better. I wish to practice such integrative specializations, presumably by observing how life in the wild is generated, self-generated, self-continuous, and self-renewing, bearing in mind the metaphor of fluidity seen as a flowing river.

Such synergy interconnects various sources of consciousness, different codes of languages, and communication, elevating interactions to more-than-physical transcoding of trans-cognitive fluidity, or plasticity (to use a postnatural expression). A hydraulic metaphor for the brain and mind asserts that neural functions are governed by tubes carrying "spirits", or vital fluids; therefore, thought is also a fluid process (Minda, 2018).

If cognition were seen as information 'flowing' like liquid and brain functions understood metaphorically as fluid moving through tubes in the brain (Minda, 2018), then my symbol-laden, Baudelairean encounter with the wild became a trans-cognitive, dreamlike experience—an exploration through the winding pathways of universal consciousness via interactive cognitions. Additionally, different concepts are involved in the process of filming, editing, and recording the voice of the filmmaker.

‘Oneiric textures”, the film (2020)



Fig. 1 Oneiric Textures (stil frame). by Alexia Sera

Completely inexperienced, I simply went in with a camera, just relying on my instincts to film the wilderness or its inhabitants, nothing clearly defined in my mind. I had no idea what the footage would look like and no planning of the moment of the day or the light situation, no pre-planned or structured written storyline to follow, which is the reason why the short movie is a poetic audiovisual artifact depicting moments with no linear narrative; all the scenes shot in RAW mode in the best resolution.

Not having a clear vision of what I intended to get did not make the movie more difficult to film. I was both the cinematographer and the director; I wasn’t but a camerawoman filming the situations created in the shooting location, a Northern Portugal forest with large areas of dense vegetation and woodlands. My walks were in regions such as Porto, Vila Verde, Amares, Soajo, Sistelo and Castro Laboreiro. Part of this registered material was also used to produce another short movie entitled ‘Smoke’ (original title ‘Fumaça’, 2020), as well as my first attempt to make an ethnographic study with four artisans from the region, which resulted in the short movie ‘Mandrake’ (original title ‘Mandrágora’, 2021).

Everything was done without a crew; I haven't directed any scene, as I allowed all the actors, that is, the natural elements, to carry on with their ordinary day. The movie thrived on moments unfolding naturally, a flow of gestures and actions. Wide shots were used to establish context, close-ups to capture the details of the scene, and action shots to maintain a certain dynamism, especially when involving water flows or large fields.

In a way, the documentary is participatory because the filmmaker is there, interacting with the landscape. At the same time, it is observational, because the filmmaker does not intervene. My visual style was like taking pictures, while recording the movements and sounds of the landscape, capturing the dialogic moments of the conversation between the view provided by the camera and me on one side, and the elements of nature on the other.

I emphasized rhythm and composition to create visuals that could anticipate the poems that followed. I recorded my voice-over not in order to add an explanation, but as a tool to express the poetic moments while the scenes were filmed, a narration of the situation created by the presence of the filmmaker in the landscape, like a reproduction of the verses whispered in my ears by the atmosphere around.

Deleuze's (2007) idea of dreaming, "A dream is not a metaphor, but a series of anamorphoses that trace an enormous circuit." (Deleuze, 2007: 73), inspired the form of the transitions present in the film, from one shot to the next. When he speaks about the process of actualization of the images, the *cross dissolve* technique felt like the perfect way for the gentle transitions.



Fig. 2 Arranging dream sequences with drawings of the scenes to match the transitions. by Alexia Sera

Post-production was facilitated since all the scenes had been shot in RAW mode; post-production is all about choosing the best sequence of scenes to tell a dream of an existing imaginary world. For this purpose, I tried to capture a lot of footage, in order to select a bigger variety of scenes. Wide shots are meant to show where the scene is taking place, but in my case it was as if I were asking for permission to film something in there. The camera angle was usually frontal. The rare diagonal angles were the ones I loved most. Two elements, the extended length of each take and the stationary gaze, show the depth of the influence I received from Mizoguchi's cinematic sense of concentration trying to capture the viewer's attention with intensity (Le Fanu, 2005).

The voice-over. I wrote the following poem, "Oneiric Textures", which served as inspiration and guidance for the whole process of creating the short movie:

'Oneiric textures'

On my night travels
I rock myself to sleep flying in a moment
Where day and night alternate
But the time
Does not pass.

I keep these journeys inside my unconscious mind
In my little corner
Of the secretly perceived.

In every dream journey
A chapter divided into six acts blossoms
And I transform that
Into my personal mythology.

Additional features

My film is accompanied by the following text that expresses my state of mind during the project:

'Oneiric textures':

There is a reality, apparently stuck in the past, alien to modern life and large metropolises, that deserves to be liberatingly highlighted, a rediscovery of the same reality without touching it, only sensing it.

It is a serene coexistence of the wild - or pre-postnatural - ecosystem in harmony with anthropogenic transformations, a quite singular experience of capturing the different textures of the yet natural landscape, hiding a large spectrum of details: the multicolored drapery of the forest ground, fully covered with dry leaves, blended with freshly fallen green ones, trees filtering different shades of natural light, a mixture of sun and shadows; a symbiosis of sensorial and extrasensorial elements, a colorful composition scattered with sounds of vital energy vibrations.

Our past experiences are decoded and recoded in dreams. In this realm, time displays its rhizomatic structure freely bypassing the past, present, and future - a timeless time. In this sense, the camera works like a night wanderer, mixing present images and memories. Fog, smoke, out-of-focus scenes, still or slightly shaky scenes, birds singing, the sound of tree leaves playing the music of the wind, and the ceaseless movements of the water, all help create this dreamlike atmosphere and give fluidity to the uncatchable instant.

Contemporary capitalism has already settled on many surfaces of our planet and, as the philosopher Felix Guattari (1981) argues, no human activity escapes its grasp. After being uprooted, civilization needs to re-root itself and awaken its ontological background, under-

going an essential process of re-singularisation, a dreamlike utopia, a realistic possibility. Through cinematic experiences, like creating water ripples on the surface of a lake when throwing a pebble, we can stir people's subconscious in order to bring back that sense of belonging, lost within the anthropogenic, human-natureed dichotomization process. Presumably, as an evolution of cognitive fluidity, our brain might be able to connect us with non-human consciousness, languages, and emotions, to better understand zoo- and phyto-sociology and psychology.

Young people feel crushed, as Guattari (2005) points out, by the dominant economic power that makes their position particularly vulnerable to the production of a collectively manipulated mind from which they struggle to distance themselves and try determining their singularisation, assuming their natural ontological side. While filming, I could notice the contrast between the live images and sounds from that location with the dreamlike appearance of the images and sounds registered by the camera. I was trying to identify a distinction between the raw reality and the imagistic reality, a fluent transition. Furthermore, editing the footage and watching the results was quite a mind-transforming experience that only audiovisual equipment can provide.

Final remarks

Using only natural light and no diffusion filters to make the images more dreamy, my poetry film naturally lacks any linear narrative structure, being an emotional perspective on nature through the use of rhythmic visuals intended to provide an abstract and subjective interpretation of the transition between the consciousness of both the human and the non-human artists.

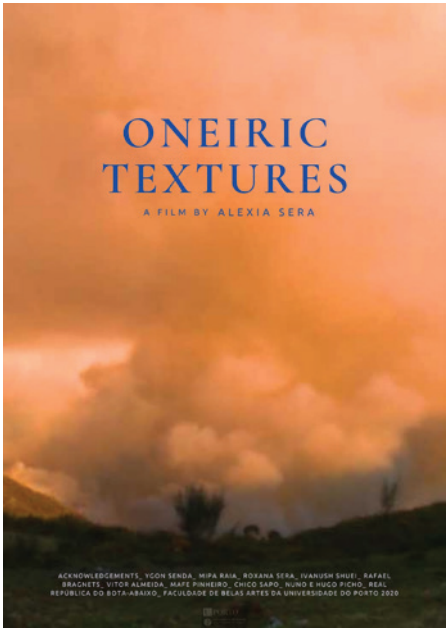


Fig. 3 Poster of the film. by Alexia Sera

My focus was on documenting real-life phenomena, and natural situations in their ordinary dynamics. The film was more of a poetic symbolistic experience, rather than a cinematic one, especially because I felt observed, filmed, and, bizarre as it sounds, directed, following a script, as did all the other elements of that natural space at that particular moment. I felt accepted and in good company, as if everything around me was working in harmony to support one of my first filming challenges unfolding in its usual yet unique way.

Bibliography

Deleuze, Gilles. A imagem-tempo. Trad: Eloisa de Araujo Ribeiro. São Paulo: Brasiliense, 2007.

Gattari, Felix. The Three Ecologies. London: Continuum. 2005.

Gattari, Felix. Integrated World Capitalism and Molecular Revolution. Conference on Information and/as New Spaces of Liberty (CINEL). Rio de Janeiro. 1981.

Holt, Lauren. Why the ‘post-natural’ age could be strange and beautiful. BBC. 2019, May 3. https://www.bbc.com/future/article/20190502-why-the-post-

natural-age-could-be-strange-and-beautiful.
Kalsotra, Abhimanyu. Cognitive Fluidity and the Prehistoric Mind: Early Modern Humans and their playfield. 2024. https://www.academia.edu/49284371/Cognitive_Fluidity_and_the_Prehistoric_Mind_Early_Modern_Humans_and_their_play_field.
Le Fanu, Mark. Mizoguchi and Japan. London: British Film Institute, 2005.
McDonald, Keiko I. Ugetsu: Kenji Mizoguchi. New Brunswick, New Jersey: Rutgers University Press. 1992.
Minda, John Paul. The fluidity of thought. 2018, June 11. https://jpminda.com/2018/06/11/the-fluidity-of-thought/
Mithen, Steven. The Prehistory of the Mind: The Cognitive Origins of Art, Religion and Science. London: Thames & Hudson. 1996.
Popa, Andrei Bogdan. "Towards a Postnaturalistic Ethics of Fiction: Misanthropocene and the Commons in Pond (2015) by Claire Louise-Bennett". Transilvania, no. 3 (2022): 57-66. https://doi.org/10.51391/trva.2022.03.07.
Prună, Florin. "Postnatural sightings". Media+ Environment. University of California Press. July 26, 2022. https://mediaenviron.org/post/1596-postnatural-sightings-by-florin-pruna.
Santos, Antonio. Kenji Mizoguchi. Madrid, Spain: Ediciones Cátedra, S.A. 1993.
Wijaya, Chynthia. Poetic Documentary Mode In The Era Of Media Convergence: Essay on Man With A Moving Camera And Samsara. 2018. https://www.academia.edu/41718136/Poetic_Documentary_Mode_In_The_Era_Of_Media_Convergence_Essay_on_Man_With_A_Moving_Camera_And_Samsara.

List of images

Fig. 1 Oneiric Textures (stil frame). by Alexia Sera
Fig. 2 Arranging dream sequences with drawings of the scenes to match the transitions. by Alexia Sera
Fig. 3 Poster of the film. by Alexia Sera

CONSIDERAȚII ASUPRA EVOLUȚIEI ARTEI DIGITALE

CONSIDERATIONS ON THE EVOLUTION OF DIGITAL ART

Alexandru Daniel Smuczer
doctorand la Universitatea de Artă și Design Cluj-Napoca
alexandru.smuczer@uad.ro

ABSTRACT:

In the world of advancing technology, digital art has seen growth, becoming a topic of importance in academic circles. This study delves into the evolution of art, tracing its path from its beginnings to its current intricate nature. Beginning with experiments in image manipulation during the 1960s by artists such as Frieder Nake and Harold Cohen, digital art has expanded to encompass augmented reality in present times. The research sheds light on moments and technological advancements that have influenced this realm showcasing the expanding diversity and accessibility of digital art. From pixel art and computer graphics to 3D animation and augmented reality. Despite facing challenges like the nature of and reliance on technology in digital creations, digital art remains a hub of innovation that offers fresh perspectives on contemporary art and culture. The shift from virtual to virtual realms is a step in the evolution of digital art, as seen through interactive installations and 3D printing practices. Notable examples include Rafael Lozano Hemmer's engaging displays and Joshua Harker's intricate sculptures made through printing techniques. Looking to the future, blockchain technology, along with promising solutions, addresses concerns related to authenticity and ownership in the field of digital art.

Keywords: *digital art, technological evolution, virtual reality, interactive installations, 3d printing*

Introducere

În contextul accelerării tehnologice, arta digitală a cunoscut o evoluție remarcabilă, devenind un subiect de studiu semnificativ în domeniul academic. Această lucrare își propune să analizeze traiectoria evolutivă a artei digitale. De la originile modeste până la complexitatea actuală. Începând cu primele experimente de manipulare a imaginilor

în anii ‘60, arta digitală a parcurs un drum lung, ajungând la realitatea virtuală și augmentată de astăzi. Lucrarea noastră se concentrează pe momentele pivotale și pe influențele tehnologice care au modelat acest domeniu artistic. În pofida provocărilor precum efemeritatea și dependența de tehnologie, arta digitală continuă să se dezvolte, să inoveze și să ofere noi perspective în arta și cultura contemporană.

1. Originile artei digitale

Originile artei digitale pot fi găsite în primele experimente de manipulare a imaginii realizate de artiști precum Frieder Nake și Harold Cohen în anii ‘60. Frieder Nake a fost unul dintre pionierii artei generative. El a utilizat calculatoare pentru a crea compoziții vizuale bazate pe algoritmi matematici[1]. Harold Cohen a creat programul AARON, un sistem de inteligență artificială capabil să creeze desene autonome.[2] Aceste inițiative au deschis calea utilizării calculatoarelor în creația artistică, marcând începutul unui nou domeniu.

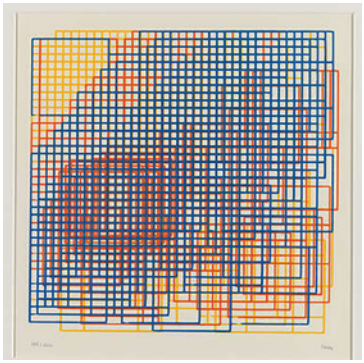


Fig. 1 Frieder Nake, *Walk-Through Raster*, 1972,
Desen generat de calculator, serigrafie după desen realizat cu plotter-ul

1 ***, Frieder Nake: Pioneer of Algorithmic Art. Edited by Michael Noll. Springer, 2019, p. 34.
Nake a fost unul dintre pionierii artei generative, utilizând calculatoare pentru a crea compoziții vizuale bazate pe algoritmi matematici.

2 McCorduck, Pamela. *Aaron's Code: Meta-Art, Artificial Intelligence, and the Work of Harold Cohen*. W.H. Freeman & Company, 1990, p. 45.
Harold Cohen a creat programul AARON, un sistem de inteligență artificială capabil să creeze desene autonome.



Fig. 2 Harold Cohen, *Arnolfini Series,* 1983,
Desen cu plotter-ul, cerneală pe hârtie, 60x80 cm

2. Dezvoltarea și diversificarea artei digitale

În deceniile următoare, arta digitală a evoluat și s-a diversificat, incluzând diverse forme și tehnici. Pixel art este o formă de artă digitală caracterizată prin utilizarea pixelilor individuali pentru a crea imagini; aceasta a devenit populară în anii ‘80, odată cu dezvoltarea graficii pe calculator[3]. Un alt moment important a fost apariția graficii computerizate. Acest lucru a revoluționat industriile de film și jocuri video. Artiști precum John Lasseter și compania Pixar au demonstrat potențialul artistic al animației 3D prin filme precum “Toy Story”[4].

3 Parker, Felan*. Playing with Pixels: The Future of Video Games*. Routledge, 2016, p. 52.
Pixel art, o formă de artă digitală caracterizată prin utilizarea pixelilor individuali pentru a crea imagini, a devenit populară în anii ‘80 odată cu dezvoltarea graficii pe calculator.

4 Price, David A. *The Pixar Touch: The Making of a Company*. Alfred A. Knopf, 2008, p. 68.
John Lasseter și compania Pixar au demonstrat potențialul artistic al animației 3D prin filme precum ‘Toy Story’.



Fig. 3 Susan Kare, *Machintosh Icons, Apple Computer Inc,* 1984, W: 32px H: 32px
Sursă: Museum of Applied Arts & Sciences



Fig. 4 Pixar, *Povestea jucăriilor,* 1995,
primul lungmetraj realizat integral prin intermediul graficii computerizate
Sursă: imdb.com

3. Realitatea virtuală și augmentată

Un alt pas major în evoluția artei digitale a fost dezvoltarea realității virtuale (VR) și realității augmentate (AR). Aceste tehnologii permit crearea unor experiențe imersive și interactive, deschizând noi posibi-

lități pentru arta contemporană. De exemplu, artista Laurie Anderson a utilizat VR pentru a crea instalații care oferă spectatorilor o experiență senzorială completă[5]. La rândul său, artistul Olafur Eliasson a integrat AR în proiectele sale, permițând utilizatorilor să interacționeze cu lucrările sale prin dispozitive mobile[6].



Fig. 5 Laurie Anderon, Hsin-Chien Huang, *To the Moon*, 2018, Instalație VR. Instalație realizată cu ocazia celei de-a 50-a aniversări a misiunii Apollo 11



Fig. 6 Olafur Eliasson, *The Weather Project*, 2003, Instalație site-specific

5 Anderson, Laurie. *All the Things I Lost in the Flood: Essays on Pictures, Language and Code.* Rizzoli, 2018, p. 88.
Artista Laurie Anderson a utilizat VR pentru a crea instalații care oferă spectatorilor o experiență senzorială completă.

6 Eliasson, Olafur. *Experience.* Phaidon Press, 2018, p. 99.
Artistul Olafur Eliasson a integrat AR în proiectele sale, permițând utilizatorilor să interacționeze cu lucrările sale prin dispozitive mobile.

4. Tranziția de la spațiul digital la cel fizic



Fig. 7 Rafael Lozano-Hemmer, *Pulse Topology*, 2021, Instalație site-specific multimedia, realizată din 10,000 de becuri

Pe măsură ce tehnologia a avansat, tranziția de la spațiul digital la cel fizic a devenit o temă importantă în arta digitală. Instalațiile interactive, care combină elemente digitale și fizice, au devenit tot mai comune. De exemplu, instalațiile artistului Rafael Lozano-Hemmer implică spectatorii într-o interacțiune directă cu lucrările, utilizând senzori și alte tehnologii digitale[7]. De asemenea, printarea 3D a oferit noi posibilități pentru creația artistică, permițând artiștilor să materializeze concepte digitale în forme fizice tangibile. Artistul Joshua Harker, cunoscut pentru sculpturile sale complexe realizate prin printare 3D, a demonstrat potențialul acestei tehnologii în artă[8].

7 Lazano-Hemmer, Rafael. *Rafael Lozano-Hemmer: Hypershadow*. Hatje Cantz, 2012, p. 103.
Instalațiile artistului Rafael Lozano-Hemmer implică spectatorii într-o interacțiune directă cu lucrările, utilizând senzori și alte tehnologii digitale.

8 Harker, Joshua. *3D Printed Fine Art: A Showcase of Artists Using 3D Printing*. CreateSpace Independent Publishing Platform, 2014, p. 115.



Fig. 8 Joshua Harker, Mazzo di Fiori, *Floral Filigree Series,* 2014, Poliamid printat 3D

5. Provocările și perspectivele artei digitale

În ciuda progreselor semnificative, arta digitală se confruntă cu numeroase provocări. Una dintre principalele probleme este efemeritatea lucrărilor digitale, care pot deveni rapid depășite din punct de vedere tehnologic[9]. De asemenea, dependența de tehnologie ridică probleme legate de accesibilitate și conservare. Cu toate acestea, arta digitală continuă să evolueze și să se adapteze, oferind noi perspective și oportunități. De exemplu, blockchain-ul și tehnologiile de tip NFT (Non-Fungible Tokens) oferă soluții pentru autenticitatea și proprietatea lucrărilor digitale[10].

Artistul Joshua Harker, cunoscut pentru sculpturile sale complexe realizate prin printare 3D, a demonstrat potențialul acestei tehnologii în artă.

9 Paul, Christiane. *Digital Art.* Thames & Hudson, 2015, p. 129.
Una dintre principalele probleme este efemeritatea lucrărilor digitale, care pot deveni rapid depășite din punct de vedere tehnologic.

10 Kugler, Logan. "The State of NFTs and Digital Art." *Communications of the ACM*, vol. 64, no. 6, 2021, p. 16.
Blockchain-ul și tehnologiile de tip NFT (Non-Fungible Tokens) oferă soluții pentru autenticitatea și proprietatea lucrărilor digitale.

Concluzie

Evoluția dinamică a artei digitale reprezintă un domeniu de studiu fascinant, cu un potențial enorm pentru viitor. De la primele experimente de manipulare a imaginilor în anii '60 până la tehnologiile avansate de realitate virtuală și augmentată de astăzi, arta digitală a parcurs un drum impresionant. Diversitatea și accesibilitatea acestei forme de artă continuă să crească, deschizând noi orizonturi pentru creativitate și inovare. În ciuda provocărilor, arta digitală rămâne un domeniu vibrant și dinamic, care continuă să influențeze și să fie influențat de evoluțiile tehnologice și culturale.

Bibliografie

Anderson, Laurie. *All the Things I Lost in the Flood: Essays on Pictures, Language and Code*. Rizzoli, 2018. ISBN: 978-0847861982. pagina 67.

Eliasson, Olafur. *Experience*. Phaidon Press, 2018. ISBN: 978-0714877584. pagina 198.

Gere, Charlie. *Digital Culture*. Reaktion Books, 2008. ISBN: 978-1861891433. pagina 112.

Gollifer, Sue, și Catherine Mason. *Computer Art in Context: SIGGRAPH's First 50 Years*. ACM, 2018. ISBN: 978-1450347465. pagina 34.

Harker, Joshua. *3D Printed Fine Art: A Showcase of Artists Using 3D Printing*. CreateSpace Independent Publishing Platform, 2014. ISBN: 978-1500667751. pagina 84.

Kugler, Logan. "The State of NFTs and Digital Art." *Communications of the ACM*, vol. 64, no. 6, 2021, pp. 15-17. pagina 16.

Lozano-Hemmer, Rafael. *Rafael Lozano-Hemmer: Hypershadow*. Hatje Cantz, 2012. ISBN: 978-3775734402. pagina 103.

McCorduck, Pamela. *Aaron's Code: Meta-Art, Artificial Intelligence, and the Work of Harold Cohen*. W.H. Freeman & Company, 1990. ISBN: 978-0716750106. pagina 123.

Nake, Frieder. *Aesthetic Computing*. MIT Press, 2006. ISBN: 978-0262134729. pagina 45.

Parker, Felan. *Playing with Pixels: The Future of Video Games*. Routledge, 2016. ISBN: 978-1138643778. pagina 78.

Popper, Frank. *From Technological to Virtual Art*. MIT Press, 2007. ISBN: 978-0262162302. pagina 145.

Price, David A. *The Pixar Touch: The Making of a Company*. Alfred A. Knopf, 2008. ISBN: 978-0307265753. pagina 152.

Tribe, Mark, și Reena Jana. *New Media Art*. Taschen, 2006. ISBN: 978-3822830413. pagina 89.

Frieder Nake: Pioneer of Algorithmic Art. Edited by Michael Noll. Springer, 2019. ISBN: 978-3030036006. pagina 56.

Paul, Christiane. *Digital Art*. Thames & Hudson, 2015. ISBN: 978-0500204238. pagina 215.

Lista ilustrațiilor

Fig. 1 Frieder Nake, *Walk-Through Raster*, 1972, Desen generat de calculator, serigrafie după desen realizat cu plotter-ul
Susă: http://dada/compart-bremen.de/item/art/work/1208
Fig. 2 Harold Cohen, *Arnolfini Series,* 1983, Desen cu plotter-ul, cerneală pe hârtie, 60x80 cm. Sursă: V&A Museum
Fig. 3 Susan Kare, *Machintosh Icons, Apple Computer Inc,* 1984, W: 32px H: 32px. Sursă: Museum of Applied Arts & Sciences
Fig. 4 Pixar, *Povestea jucăriilor,* 1995, primul lungmetraj realizat integral prin intermediul graficii computerizate
Sursă: imdb.com
Fig. 5 Laurie Anderon, Hsin-Chien Huang, *To the Moon*, 2018, Instalație VR. Instalație realizată cu ocazia celei de-a 50-a aniversări a misiunii Apollo 11, Sursă: Pratt Manhattan Gallery
Fig. 6 Olafur Eliasson, *The Weather Project*, 2003, Instalație site-specific, Sursă: Tate Modern, London
Photo: Tate Photography (Andrew Dunkley & Marcus Leith)
Fig. 7 Rafael Lozano-Hemmer, *Pulse Topology*, 2021, Instalație site-specific multimedia, realizată din 10,000 de becuri. Sursă: www.lozano-hemmer.com
Fig. 8 Joshua Harker, Mazzo di Fiori, *Floral Filigree Series,* 2014, Poliamid printat 3D. Sursă: www.joshharker.com

EVOLUTION OF ARTISTIC ANATOMY AS SCIENCE IN THE FIELD OF VISUAL ARTS

Iulian Solda
PhD candidate, West University of Timișoara
iulia.solda@e-uvt.ro

ABSTRACT

The purpose of this research is to elaborate a study on the expressive potential of the anatomical figure and to make a connection between anatomy, body construction, and the image obtained in this field, developing and complementing the skills to draw and illustrate this constellation of the human figure in the visual arts. The aim is to create a manual for vocational pre-university education through which I will explore the anatomical figure to provide students from art high schools with easy-to-understand anatomical study material. The motivation for the research came from my 20 years of experience as a teacher of graphics and drawing, at the "Sigismund Toduța" High School of Arts, in Deva, in which we found the need for a more synthetic material adapted to the 11th and 12th grade students' level of understanding and their training needs.

Keywords: *human body, artistic anatomy*

1.1. Context

This research will certainly bring a major contribution to the process of teaching and understanding the drawing of the human figure. The expected results will be of immense help to students who want to pursue such a practice, given that currently there is no such teaching material in Romania. Anatomy has long been a neglected topic in art high schools, not included as a formal subject in the curriculum, despite its importance in the early stages of drawing the human figure. Human anatomical drawings have traditionally been, and still are, studied exclusively within the academic framework.

The aim of exploring the connections between anatomy, body structure, and the images derived from this field is to create a complex artistic image. This process involves specific drawing techniques,

from the preparatory stage to the development of independent skills necessary for expressive work. Such a study can enhance the intricate depiction of the human figure in visual arts.

Throughout the doctoral research, we will explore the expressive and conceptual potential of the human body concerning existential aspects relevant in contemporary times. Visual representations will also focus on the contextualization of man in a society that becomes technological and artificial by definition, with an emphasis placed on the contrasts between organic and inorganic elements, between the human body and the technological skeleton.

With the experience of teaching drawing classes in high school, we found that the lack of examples and materials related to anatomical drawings does not enable students to reach the level where they can create a portrait or draw an anatomically correct human figure.

This manual will introduce a fresh perspective during drawing lessons, offering insights into understanding the forms and volumes of the human body, specifically tailored to the high school study level. Anatomy has long been a neglected topic in art high schools, not included as a formal subject in the curriculum, despite its importance in the early stages of drawing the human figure. Anatomical drawing studies have been a part of academic studies, within art universities.

This theoretical research begins with a comparative analysis of the materials available on the market, aiming to identify their common elements as well as the aspects that set them apart. Thus, we will be able to conceive a paper in which the missing aspects of those materials can correlate with new information, based on studies and personal sketches. Following the research, we can conclude that drawing in contemporary art is not only the art of representing the anatomical human figure through lines. In contemporary art, drawing takes on a distinctive character through its integration with new forms of digital media, making it a prominent feature across various styles and expressions.

Anatomical study is the observation of the human body, the organism's structure influenced by the interaction with the external environment, considering certain individual peculiarities, depending on age, gender, and other external influences. Anatomy is a science that has as an object of research, the organism of the living man. Anatomy is also the basis of medical science.

1.2. Historical references on the evolution of artistic anatomy as a science in the field of visual arts

Throughout history, many sources reference the origins of wall drawings from the Paleolithic period. These early cave sketches depict the silhouettes of animals, likely serving ritualistic purposes. This artistic expression evolved through time: from Egyptian art to early Greek art with geometric patterns, and later into drawings characterized by more expressive features. The evolution of drawing, from simple forms on cave walls, was also shaped over time by the influence of anatomical studies. Each artist has drawn inspiration from the human figure—not only as a model for anatomical studies conducted throughout history but also as a subject for individual exploration. By stripping away the skin, the human body is revealed as an intricate universe made up of bones, muscles, and a complex network of vessels, nerves, and morphological structures, all essential for bodily function and sustaining life.

1.2.1 Leonadro da Vinci's lesson

I chose this chapter as a landmark because the author presents Leonardo da Vinci as a pivotal figure in the advancement of anatomy. Driven by scientific curiosity, da Vinci used his visual demonstrations to document and illustrate his observations from studying various parts of the human body. Thus, the author presents us with some of those demonstrations, which convey those scientific observations but which also have a pedagogical role.

Leonardo's drawings are based on visual observations, serving as graphic demonstrations that play a crucial role in conveying scientific information. They are part of the process that shaped modern anatomy, marked by an objective neutrality in which he presents graphical representations of his visual observations, entirely devoid of emotion. Leonardo wanted to provide artists with knowledge on accurately depicting the human form, focusing on the expressions and movements of the face, so he studied his feelings, passions, and instincts, and he pursued their illustration on the face of man, making a correlation between the muscles of the face and the repetition of these psychological experiences. During his lifetime, many of Leonardo's ideas went unappreciated. They remained mere manuscripts and have not been published in their entirety to this day.

1.2.2.Andreas Vesalius

A striking contrast with Leonardo's drawings are those by Andreas Vesalius. They are engraved masterfully, combining real talent, scientific demonstrations, and the artistic knowledge of the depiction of the human body. The oeuvre of Vesalius is a monumental one. He represented the human figure with an artistic sensibility, in a real setting, using shadow effects and light.

In the drawings of Andreas Vesalius, skeletons with expressive attitudes, and skinned bodies embody the image of suffering, human drama, and death. Thus, there are differences between art and philosophy. For several centuries, Vesalius's anatomical illustrations dominated the field of medicine, leading to their widespread reproduction and adaptation across Western European countries.

1.2.4 Dissection as a method of investigating the anatomy of the human body

Throughout the history of anatomy, human dissections have been a research method of the organism, offering the possibility of direct investigation of all visible components.

In ancient Greece, we were dealing for the first time with an interweaving between medicine and philosophy, a time when dissection was answering questions about religion in advance and less about medicine. The Greek philosopher Hippocrates was the first to delineate medicine from philosophy in the 4th century B.C., and this idea was further developed by the Roman physician Galeo.

Human dissections and plastinated bodies in motion are permanently on display at the "Body Works" Museum in Amsterdam, Netherlands. These exhibits illustrate that the human figure remains a mystery that both scientists and artists have sought to understand over the centuries.

1.2.5 Eccorsae method and Constantin Brâncuşi

The method is widespread and is one of the oldest used for plastic anatomy. Remarkable is Michelangelo's crossword where we find a character in a dramatic attitude, but also the echo of Baccio Bondinelli, where we observe a character in a bold dance movement, support-

ing the weight of the body on one leg. Another echo, with remarkable anatomical accuracy, is the one executed by Ludovico Cordi, called *Cigoli*, from the 16th century.

A central figure in the modern artistic movement, Brâncuși is regarded as one of the greatest sculptors of the twentieth century. His sculptures are characterized by their elegant forms and sensitive use of materials, representing a progression toward the pure essence of artistic expression as a response to years of anatomical study.

Drawing anatomy in contemporary times

Since the Renaissance, drawing has evolved alongside the study of the human figure and the human body, progressing to the most advanced technologies. As a result, the role of drawing has shifted from being merely a tool for exploration to a means of research.

In the modern period, drawing began to be valued for its qualities of finesse and fragility, as well as its analytical aspects. It started to gain autonomy, evolving from simple lines or contours to accurately depicting aspects of reality, including the human form, and at times being perceived as a direct copy of reality.

In the contemporary era, we are witnessing transformations in how the body is perceived, reflecting a trend towards the derealization of artworks in favor of the body. This shift relates closely to the idea of life as a work of art and subjectivity as an aesthetically exploitable resource. Examples of this can be seen in Performance Art, Body Art, Dada, and Pop Art.

The image of the human body

The human body becomes a means of experimenting with the perceptions of the image and interpretation of reality, with artists using it to plot new ways of perceiving matter. The image of the human body in video art becomes a way of reporting reality, but visually suffering deformities of aesthetic stakes. Through video, the body and the image of the body become a vehicle of communication and existential problematization of the relationship between the body, time, and space. Human identities overlap, and dissolve in this continuous movement and in this game of perceiving reality and its image. Identity assumptions in video art reflect split-existential affirmations and an explora-

tion aimed at dissolving perceptual barriers and drawing soft ways of reporting to the contemporary world and its multiple projections.

Artistic Anatomy on a Path to Modernism

Artistic anatomy remains one of the fundamental disciplines for the visual artist. This work is based on a bibliography of over thirty titles, and the originality lies in the rigorous selection of the notions that define the horizon of artistic anatomy that students need in their artistic training. The human figure is viewed from a historical perspective, with a path towards modernism.

Bibliography

ALBU ROXANA, Anatomia și fiziologia omului, Ed. Corint, București, 1997
ARNHEIM R., Arta și percepția vizuală, Ed. Meridiane, București, 1979
BAMMES G., Der Nacktehensch, Veb Verlag der Kunst, Dresden, 1965
BERCUS C.I, Pagini din trecutul medicinei, vol.1, Ed. Medicală, București, 1970
CERBULESCU C., IFRIM M., MAROS T., NICULESCU GH., Atlas de anatomie umană, Vol.1, Ed. Științifică și enciclopedică, București, 1983
GHITESCU GH., Antropologie artistică, vol 2, Ed. Didactică și Pedagogică, București, 1981
GHITESCU GH, Anatomie artistică – Construcția corpului, vol.1, Ed. Meridiane, București, 1962
GHITESCU GH., Anatomie artistică – Formele corpului în repaus și mișcare, vol. 2, Ed. Meridiane, București, 1962
GHITESCU GH, Morfologia artistică, Expresia, vol.3, Ed. Meridiane, București, 1965
HOGARTH B., Le dessin de nus facile, Ed. Taschen, Hohenzollernring, 1993
IONESCU M., MIHAIL N., IONESCU MIHAELA, Anatomia umană, idei, fapte, evoluție, Ed. Dova, Craiova, 1996
LUCACIU A., Desenul – repere teoretice și practice, Ed. Brumar, Timișoara, 2007
LEAKEY R., Originea omului, Ed. Humanitas, 1995
MOISE D, Noțiuni de anatomie în anatomia artistică, Ed Poliam, Cluj-Napoca, 2001
PAPILIAN V., Anatomia omului, vol.1, Ed. Didactică și Pedagogică, București, 1974
SHEPPARD J., Anatomy – a complete guide for artists, New York, 1992
SZUMYOGHY A., Anatomy Drawing School, Konemann Publishing House, Koln, 1996

DESIGNUL INCLUZIV ȘI ÎMBRĂCĂMINTEA ADAPTIVĂ ÎN MODĂ – PRINCIPII ȘI STRATEGII

INCLUSIVE DESIGN AND ADAPTIVE CLOTHING IN FASHION – PRINCIPLES AND STRATEGIES

Evelina – Elena Tănasie
doctorandă la Universitatea de Vest din Timișoara
evelina.tanasie@e-uvt.ro

ABSTRACT

This paper explores the significance and evolution of inclusive fashion design, focusing on the needs of people with disabilities. Emphasizing inclusivity, diversity, and accessibility, it outlines design challenges and solutions, addressing difficulties in dressing, managing fasteners, and ensuring movement freedom. The importance of appropriate fabric choices, sufficient material for coverage, aesthetic appeal, and construction quality is discussed. The user-centered approach, illustrated by the Inclusive Design Cube model, prioritizes comfort, functionality, and ease of use. Principles of design thinking and universal design, such as equitable, simple, intuitive, low effort, and sufficiently sized designs, are highlighted alongside anthropological design principles, emphasizing functionality and aesthetics. The paper underscores the benefits of co-design and inter-industry collaborations, promoting adaptive design and minimalist styles to enhance accessibility. Inclusive fashion fosters economic growth, creativity, and social change, promoting a more empathetic and sustainable industry.

Keywords: *accessibility, adaptability, design, inclusion, universal*

Un stil vestimentar care favorizează ușurința în îmbrăcare și dezbrăcare însumează caracteristici ale stilului minimalist prin linii de croi clare, neutre și forme atemporale. Totuși, simplitatea liniilor de croi nu trebuie să fie echivalentă cu lipsa culorii sau a unui stil vestimentar în tendințe. Un astfel de stil poate facilita dezvoltarea caracteristicilor adaptive în design, prin eliminarea detaliilor ce nu țin de funcționalitate. Funcțiile adaptive care îmbunătățesc dificultățile referitoare la

îmbrăcare și dezbrăcare pot să fie implementat în deschiderile laterale pe față sau sistemele de închidere pe mijlocul spatelui. Gestionarea elementelor de închidere poate constitui o problemă serioasă pentru persoanele cu dizabilități și aceste detalii necesită o atenție sporită în design, de exemplu, plasarea și mărimea nasturilor, locul unde sunt cusute fermoarele, sau dacă acestea sunt înlocuite cu benzi Velcro.

Facilitarea mișcării poate fi îmbunătățită prin includerea pliurilor, talia elastică sau mai înaltă, croi pe bie sau alegerea unui tip de mânecă ce permite mai multă libertate de mișcare. Până în faza ideilor de design, funcționalitatea poate fi implementată încă din alegerea țesăturilor care pot avea funcții speciale, precum permeabilitatea sau izolația termică, dar și întreținerea ușoară, confortul sau durabilitatea.

Pentru poziția șezândă, lungimea suplimentară este foarte importantă. Din acest motiv, stilul vestimentar abordat poate să fie unul modest, cu o acoperire mare a corpului. Îmbrăcămintea poate include funcții de reglare a lungimii tivului sau a altor părți componente, precum un decolteu înalt sau mânecile lungi. Printr-o analiză atentă a zonelor de stres, calitatea îmbrăcămintei adaptive poate fi îmbunătățită prin cusături duble sau de întărire sau adăugarea de părți întărite acolo unde, de exemplu, mâna est amplasată pe scaunul cu rotile.

Moda este un instrument de comunicare, contribuind la percepția oamenilor despre societate. Este un loc de exprimare al creativității, cât și un câmp de luptă pentru economie, ecologie și etică.[1]

Datorită acestei complexități, proiectarea de îmbrăcăminte incluzivă necesită mai multe principii și strategii decât designul vestimentar *mainstream,* deoarece poate să satisfacă mai mulți consumatori, indiferent de gradul lor de capacitate fizică.

Încercarea de a dezvolta un singur produs de îmbrăcăminte care să ofere soluții pentru mai mulți utilizatori cu o varietate de abilități fizice, îndeplinind, în același timp, criteriile unui produs incluziv de succes, a fost o provocare. Pe parcursul proiectării unui astfel de produs, ne putem confrunta cu două seturi mari de constrângeri pe care trebuie să le îmbinăm: din partea consumatorilor și din partea industriei. Atunci când piața țintă include oameni cu o varietate de abilități fizice,

1 Johan Pas, ”Shaping the fashion of the future & the future of fashion”, *Forum+ 29*, nr. 2, (2021);

cercetarea de piață devine mai complexă din cauza nevoilor variate.[2]

Funcționalitatea trebuie să fie unul dintre principiile de bază ale vestimentației pentru persoanele cu dizabilități deoarece poate spori independența utilizatorului, dar trebuie găsit un echilibru pentru ca îmbrăcămintea să îndeplinească și principiul esteticii. Principalele constrângeri ale consumatorului sunt modul de confecționare, elasticitate, greutatea unei piese vestimentare, probleme de îmbrăcare sau dezbrăcare, sistemele de prindere, libertatea de mișcare, tipul de țesătură, confortul, tiparele și estetica. Funcționalitatea se poate modela în croi, tipul sistemelor de închidere și poziționarea lor, accesul facil, transformabilitate sau materiale tehnice, antibacteriene, cu proprietăți de eliminare a umidității, impermeabile, rezistente la uzură sau având capacitatea de a păstra căldura. Deși beneficiile acestor tipuri de materiale sunt multiple, sunt destul de costisitoare și trebuie ținut cont de bugetul consumatorilor.[3] Inovarea în material poate contribui la o îmbrăcare mai ușoară sau la menținerea hainelor la locul lor, mulțumită unor inserții, precum cele silicon. O soluție atât pentru versatilitate cât și pentru buget ar fi îmbrăcămintea de tip capsulă; articole pot fi combinate în diferite variante stilistice, reducând costurile și prelungind ciclul de viață al unei piese vestimentare.

A lucra deductiv pentru rezolvarea problemelor reprezintă bazele metodologiei ce ține de strategia Design Thinking, în care designerii privesc nevoile consumatorilor drept o problemă de rezolvat printr-un proces de rafinare, dar și de conștientizare. Această strategie învață oamenii cum să soluționeze problemele complexe prin empatie.[4] Designul universal urmărește să creeze produse, spații și sisteme care să răspundă nevoilor pentru o categorie largă de utilizatori, indiferent de

2 Kate Carroll; Doris Kincade, "Inclusive Design in Apparel Product Development for Working Women With Physical Disabilities", *Family and Consumer Sciences Research Journal* 35, nr. 4 (2009): 289-315, DOI: https://doi.org/10.1177/1077727X07299675;

3 Wei-Min Chang; Yu-Xiao Zhao; Rui-Ping Guo; Qi Wang; Xiao-Dan Gu; "Design and Study of Clothing Structure for People with Limb Disabilities", *Journal of Fiber Bioengineering and Informatics* 2, nr. 2 (2009): 61-66, DOI: 10.3993/jfbi06200910;

4 Joshua Halstead (coord.), "Disability Design: Summary report from a field scan", *National Endowment for the Arts' Accessibility Office in collaboration with the Design Program,* (2021): 14;

tipul sau gradul de abilități sau dizabilități, încercând să rezolve inaccesibilitatea. „Designul incluziv a apărut la mijlocul anilor 1990, nu ca o abordare nouă a designului, ci mai degrabă ca o sinteză a inițiativelor, experimentelor și perspectivelor care datează din anii 1960 și nu numai.”[5]

Unele cercetări s-au axat pe îmbunătățirea calității capitalului uman, folosind principiile designului antropologic aplicate la îmbrăcămintea incluzivă, nivelând diferențele dintre persoanele relativ sănătoase și cele cu restricții de sănătate. Principiile de bază ale designului incluziv, formulate de arhitectul american Ronald Mans, sunt: egalitatea în utilizare, flexibilitatea, simplitatea, inductivitatea, toleranța la greșeli, adecvarea dimensiunilor, a spațiului și accesibilitatea.

Ca parte a paradigmei de proiectare antropologică a îmbrăcămintei incluzive, se formează următoarele principii: flexibilitatea, ce permite utilizarea de materiale sau dispozitive inovatoare încorporate în îmbrăcăminte, pentru a controla sau a regla condiția umană, prin îmbrăcăminte incluzivă; utilitarismul, principiu ce asigură condiții confortabile pentru dezvoltarea proceselor fiziologice ale corpului uman și creează condiții favorabile pentru activități practice; versatilitatea, ce se axează pe satisfacția unui număr mare de persoane și demonstrează că nu sunt diferențe în îmbrăcămintea pentru persoanele cu nevoi speciale; capacitatea de transformare, ce implică mobilitatea unei structuri care se poate transforma în diferite moduri, tipuri de produse, iar pe baza acestui principiu, îmbrăcămintea incluzivă contribuie la simplificarea funcționării hainelor, asigurarea accesului facil la zonele de ajustare, independență în îmbrăcare; estetica, ce asigură corecția vizuală a aspectului în zonele corpului unde utilizatorul dorește, ținând cont de tendințele actuale ale modei și, ultimul principiu, socializarea, ce permite atingerea statutului social al unui individ și ajută la adaptarea în societate. Componentele designului antropologic sunt: designul social, ce rezolvă anumite probleme sociale, iar designerul este pus în situația de a ieși din zona de confort pentru a găsi soluții originale; biodesignul, designul sustenabil, designul universal, axat pe disponibilitatea pentru

5 John Clarkson; Roger Coleman, “History of Inclusive Design in the UK”, *Applied Ergonomics*, volumul 46, partea B, (2013): 235-247, DOI:10.1016/j.apergo.2013.03.002;

toate persoanele, indiferent de vârstă, boală și alți factori, oferind condiții confortabile de funcționare și designul ergonomic, ce optimizează parametrii de design prin analizarea caracteristicilor biomecanice ale mișcărilor umane, ceea ce face posibilă proiectarea incluzivă de îmbrăcăminte cu un anumit nivel de conformitate dinamică.[6]

Diversitatea în design promovează o industrie a modei care include persoane indiferent de sex, vârstă, etnie sau tip de corp și reprezintă un cadru optim pentru dezvoltarea hainelor adaptive, proiectate în jurul principiilor de design universal. Prin această strategie, se pot dezvolta produse destinate persoanelor de diferite abilități, scopul fiind eliminarea a cât mai multe bariere și înlocuirea lor cu accesibilitate. Această abordare de design poate fi observată și în mediul exterior: mobilierul ergonomic, rampele modificate, limbajul Braille aplicat diferitelor anunțuri, accesibilitatea în mijloacele de transport și, implicit, devine o strategie crucială pentru designul vestimentar incluziv. Încă de la începutul mișcării de design universal, la care au lucrat interdisciplinar profesioniști din industrie și oameni de știință din multe domenii de design, au creat și au îmbunătățit produse și spații care să se adreseze populației cu abilități fizice deficiente, făcându-le mai sigure și mai atractive pentru acest grup țintă. Această practică a devenit cunoscută sub numele de design incluziv.[7]

Unele studii au avut la bază criterii de proiectare incluzivă adaptate din cele șapte principii de design universal[8] dezvoltate în 1997 de Centrul pentru Design Universal la Universitatea de Stat Carolina de Nord. Termenul de *design incluziv* a fost folosit prima dată de Ronald Mace, în această universitate, dorind să elimine termenul de *nevoi speciale*. Conform Kate Carroll, aceste criterii de proiectare universale au fost inițial enunțate, definite și adaptate pentru designul vestimentar, după cum urmează:

---

6 T.A Zaytseva; L.A Koroleva; I.A Slesarchuk, "Anthropological Design of Inclusive Clothing as a Factor in Improving the Quality of Human Capital", *Advances in Economics, Business and Management Research* 128 (2020): 905-909, DOI: 10.2991/aebmr.k.200312.124

7 Carroll; Kincade, "Inclusive Design in Apparel Product Development for Working Women With Physical Disabilities", 289-315

8 Carroll; Kincade, "Inclusive Design in Apparel Product Development for Working Women With Physical Disabilities", 289-315

PRINCIPIU	EXPLICAȚIE	INTERPRETARE
1. Utilizare echitabilă:	Designul este util și comercializabil persoanelor cu abilități diverse.	Persoanele cu abilități diferite pot folosi produsele de îmbrăcăminte.
2. Flexibilitate în utilizare:	Designul se potrivește cu o gamă largă de preferințe individuale și abilități.	Produsul se poate adapta la o varietate de tipuri de corp.
3. Utilizare simplă și intuitivă:	Utilizarea designului este ușor de înțeles, indiferent de experiența utilizatorului, cunoștințele, abilitățile lingvistice sau nivelul actual de concentrare.	Nu pot fi făcute greșeli cu privire la modul în care va fi produsul purtat.
4. Informații perceptibile:	Designul comunică informațiile necesare în mod eficient utilizatorului, indiferent de condițiile ambientale sau de abilitățile senzoriale ale utilizatorului.	Neaplicabil, deoarece un produs de îmbrăcăminte, în general, nu conține informații ca parte a caracteristicilor sale intrinseci de design (etichetele de informații sunt extrinseci designului vestimentar).
5. Toleranță la eroare:	Designul minimizează pericolele și consecințele adverse ale acțiunilor accidentale sau neintenționate.	Minimizarea oricăror riscuri asociate cu purtarea produsului.
6. Efort fizic redus:	Designul poate fi utilizat eficient și confortabil și cu minim de oboseală.	Îmbrăcare, dezbrăcare și purtare ușoară.
7. Dimensiunea și spațiul pentru apropiere și utilizare:	Se asigură dimensiunea și spațiul adecvat pentru atingere, manipulare și utilizare, indiferent de dimensiunea corpului utilizatorului, postură sau mobilitate.	Spațiu suficient pentru confort și mobilitate.

Tabel. 1 *Criterii de proiectare universale definite și adaptate pentru designul vestimentar*, Kate Carroll;

Designul adaptiv este o altă strategie a modei incluzive și se referă la îmbrăcămintea versatilă și ajustabilă, care permite anumite modificări în funcție de diversitatea corporală. O modalitate ar fi existența unor curele reglabile combinate cu tipuri de închideri care facilitează utilizarea.

O strategie de design centrată pe utilizator este *Inclusive Design Cube,* fiind o extensie a Piramidei Utilizatorului dezvoltată de Maria Benktzon și Sven-Eric Juhlins de la Ergonomidesign, Suedia. Cubul extinde piramida în trei dimensiuni ale capacității ce interacționează între ele pentru a reprezenta întreaga populație. Prin utilizarea modelului *Inclusive Design Cube (1)*, designerii pot înțelege mai bine nevoile, iar modelele modulare și personalizabile pot spori foarte mult gradul de utilizare.[9] Abordarea centrată pe utilizator este o filosofie de design care plasează nevoile clientului ca o prioritate prin care se depun eforturi în a înțelege modul în care se va utiliza un articol vestimentar, acordând prioritate confortului, funcționalității și ușurinței de utilizare.

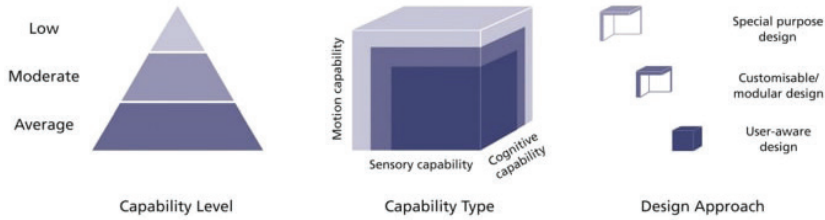


Fig. 1 *Inclusive Design Cube,* Maria Benktzon și Sven-Eric Juhlins

Design Thinking este o abordare antreprenorială și, conform lui Tim Brown, *„o disciplină care folosește sensibilitatea și metodele designerului pentru a satisface nevoile oamenilor cu ceea ce este fezabil din punct de vedere tehnologic și printr-o strategie de afaceri viabilă ce se poate transforma în valoare pentru clienți și într-o oportunitate de marketing.*"[10] Procesul de co-creație, designul universal și designul incluziv își au rădăcinile în strategia Design Thinking, proces creativ care utilizează empatia, ideația, experimentarea și designul centrat pe om pentru a găsi soluții.[11] Poate că empatia ar trebui utilizată doar în receptarea nevoilor exprimate de persoanele cu dizabilități, o ascultare obiectivă ce poate conduce la soluționări și idei de design bazate pe rezolvarea unor probleme generate de societate și propagate în îmbrăcăminte, nu pe fixarea purtătorului. Cul-

9 Coleman Clarkson, "History of Inclusive Design in the UK"*,* 235-247

10 Tim Brown, "Design Thinking", *Harvard Business Review* 86, nr. 6 (2008): 84-92, DOI: https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/18605031/

11 *Ibidem.*

tivarea empatiei trimite la importanța nevoilor consumatorului[12], ce pot fi nevoi funcționale: croi, mobilitate, protecție, îmbrăcare, dezbrăcare, confort; nevoi estetice, precum ar fi caracteristicile vizuale ce țin de culoare, țesătură, tipul de îmbrăcăminte și nevoile expresive: valori, încredere, status sau rol, conform modelului FEA al nevoilor consumatorului (3).

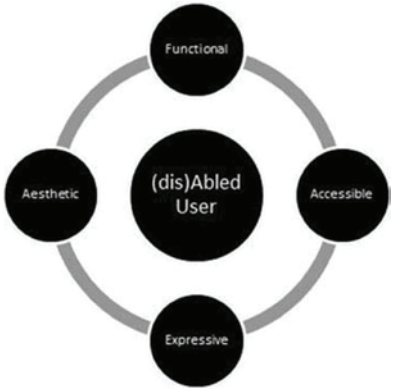


Fig. 2 *Model conceptual centrat pe utilizator*, extins de la modelul nevoilor consumatorilor lui Lamb și Kallal 1992

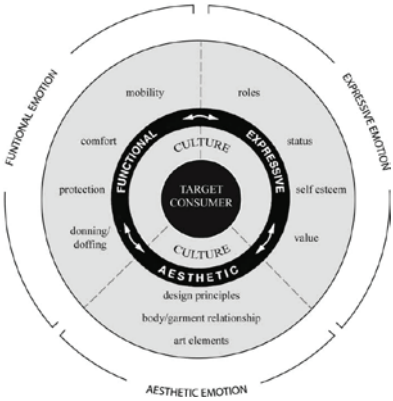


Fig. 3 *Modelul de nevoi emoționale FEA,* adaptat după modelul de nevoi ale consumatorilor FEA Lamb și Kallal, 1992

12 Martha Hall; Michele Lobo, "Design and development of the first exoskeletal garment to enhance arm mobility for children with movement impairments", *Assistive Technology: The Official Journal of RESNA* 30, nr. 5 (2017): 251-258, DOI: 10.1080/10400435.2017.1320690;

Co-designul este o metodă ce ține de moda funcțională dezvoltată pentru a aduce împreună designeri, persoane cu dizabilități, îngrijitori și profesioniști din domeniul sănătății, precum ar fi medicii, asistenții sociali, fizioterapeuții și terapeuții ocupaționali. Pentru o perspectivă detaliată asupra dizabilității, participarea persoanelor din domeniul sănătății în timpul momentului de co-creație s-a dovedit a fi eficientă.[13] S-a dezvoltat conceptul unei platforme colaborative pentru moda incluzivă prin utilizarea tehnologiilor și rețelelor sociale, dar și prin analizarea datelor pentru a crea o rețea care reunește consumatorii de modă cu dizabilități, companiile din industria modei și experții cu dizabilități. Acesta subliniază importanța co-designului de produse care să răspundă nevoilor specifice ale persoanelor cu dizabilități.[14] Colaborările inter-industriale reprezintă încă o strategie prin care designerii pot analiza expertiza altor profesioniști, contribuind și la eliminarea barierelor care există atât între oameni, cât și între industrii. Dacă designerii lucrează împreună cu grupurile minoritare, pot produce îmbrăcăminte care să reflecte nevoile acestora, alături de stilul lor vestimentar.

Există beneficii economice deoarece moda incluzivă se adresează unei game largi de consumatori prin accesarea unor piețe noi, fiind un tip de design care încurajează creativitatea ași inovația, dincolo de normele tradiționale de proiectare, contribuind la o industrie mai responsabilă, empatică și sustenabilă. Moda incluzivă contribuie la o schimbare profundă a societății prin acceptare și diversitate culturală, iar printr-un marketing pozitiv se poate dezvolta loialitate din partea consumatorilor.

---

13 Bruna Brogin; Maria Lúcia Liete Riberio Okimoto, "Co-Wear: Functional Fashion Co-Creation Method with People with Disabilities Enables the Development of Functional and Inclusive Fashion Garments*", Current Trends in Fashion Technology & Textile Engineering* 5, nr. 1 (2019): 29-36, DOI: 10.19080/CTFTTE.2019.04.555654

14 António Lucas Soares; Eric Costa; Solange Mazzaroto; Miguel Carvalho; David Allen; Kathleen Wachowski; Eric Gehl; Veronique Barreau, NGUEMBOCK, Deza Nguembok; Fernando Nunes Ferreira, "Open inclusive fashion: New insights for a co-design platform"*, Advances in Intelligent Systems and Computing (*2016): 265-275, DOI:10.1007/978-3-319-41962-6_24

Bibliografie

Brogin, Bruna, Okimoto, Maria Lúcia Liete Riberio, “Co-Wear: Functional Fashion Co-Creation Method with People with Disabilities Enables the Development of Functional and Inclusive Fashion Garments”*, Current Trends in Fashion Technology & Textile Engineering* 5, nr. 1 (2019): 29-36, DOI: 10.19080/CTFTTE.2019.04.555654
Brown, Tim, ”Design Thinking”, *Harvard Business Review* 86, nr. 6 (2008): 84-92, DOI: https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/18605031/;
Carroll, Kate, Kincade, Doris, “Inclusive Design in Apparel Product Development for Working Women With Physical Disabilities”, *Family and Consumer Sciences Research Journal* 35, nr. 4 (2009): 289-315, DOI: https://doi.org/10.1177/1077727X07299675;
Chang, Wei-Min, Zhao, Yu-Xiao, Guo, Rui-Ping; Wang, Qi, Gu, Xiao-Dan, “Design and Study of Clothing Structure for People with Limb Disabilities”, *Journal of Fiber Bioengineering and Informatics* 2, nr. 2 (2009): 61-66, DOI: 10.3993/jfbi06200910;
Clarkson, John, Coleman, Roger, “History of Inclusive Design in the UK”*, Applied Ergonomics* 46, partea B (2013): 235-247, DOI:10.1016/j.apergo.2013.03.002;
Hall, Martha, Lobo, Michele, “Design and development of the first exoskeletal garment to enhance arm mobility for children with movement impairments”, *Assistive Technology: The Official Journal of RESNA* 30, nr. 5 (2017): 251-258, DOI: 10.1080/10400435.2017.1320690;
Halstead, Joshua (coord.), “Disability Design: Summary Report From a Field Scan”, *National Endowment for the Arts’ Accessibility Office in collaboration with the Design Program,* (2021): 14;
Pas, Johan*,* ”Shaping the Fashion of the Future & the Future of Fashion”, *Forum+* 29, nr. 2, (2021);
Soares, António Lucas; Costa, Eric; Mazzaroto, Solange; Carvalho, Miguel; Allen, David; Wachowski, Kathleen; Gehl, Eric; Barreau, Veronique, Nguembok, Deza; Ferreira, Fernando Nunes, “Open inclusive fashion: New insights for a co-design platform”*, Advances in Intelligent Systems and Computing (*2016): p.265-275, DOI:10.1007/978-3-319-41962-6_24;
Zaytseva, T.A; Koroleva, L.A; Slesarchuk, I.A, “Anthropological Design of Inclusive Clothing as a Factor in Improving the Quality of Human Capital”, *Advances in Economics, Business and Management Research* 128 (2020): 905-909, DOI: 10.2991/aebmr.k.200312.124.

Lista ilustrațiilor

Fig. 1 *Inclusive Design Cube,* Maria Benktzon și Sven-Eric Juhlins
Fig. 2 *Model conceptual centrat pe utilizator*, extins de la modelul nevoilor consumatorilor lui Lamb și Kallal 1992
Fig. 3 *Modelul de nevoi emoționale FEA,* adaptat după modelul de nevoi ale consumatorilor FEA Lamb și Kallal, 1992

MATERIALE PLASTICE MIXTE

MIXED PLASTICS

Trofin Mădălina-Elena
doctorandă la Universitatea de Vest din Timișoara
madalina.trofin97@e-uvt.ro

ABSTRACT

It is no mystery these days that painting has gone through a process of transformation in recent decades, has morphed, decomposed, and accumulated information on its surface from many related areas. This appearance of the painting, full of materiality and mixed media compositions, makes every component of the work, from color and gloss to material and texture, acquire different meanings and functions for the viewer's eye. Thus, the work becomes a source and a resource of visual expression. Mixed plastics represent a sequence of research that focuses on new materials that are being developed in Europe, to reorient society towards ecological sustainability, by replacing commercial synthetic plastics. In this sense, I want to present a prototype of a new material that bears the simple name of bioplastic and the values it can capture while forming the basis of a work of art. Plastic has become a central topic of discussion, both in its literal sense as a material that connects to themes of recycling and nature, and in its metaphorical sense, symbolizing the artificial, false, or even invalid relationships between us as humans.

Keywords: *bio, experiment, material, plastic, sense*

Tentația resurselor materiale

În *Plastic capitalism: contemporary art and drive to waste*, Amanda Boetzkes povestește cum la începutul secolului XX, prezența gunoiului în domeniul artei moderne și a esteticii culturale a fost o tactică radicală care viza deconstruirea noțiunii de valoare. Astăzi, gunoiul nu mai înseamnă această devalorificare a noțiunilor vremurilor atribuite în artă, ci este privit direct ca material reciclabil ce leagă un regim estetic de discursul ecologiei.[1] Într-adevăr, interpretarea deșeurilor în

1 Amanda Boetzkes, *Plastic capitalism: contemporary art and drive to waste*, pp.

lucrările de artă va merge mereu mână în mână cu ideile societății pulsate de către știri și media, dar ar fi absurd să facem abstracție de valoarea estetică care poate pune în evidență alte tematici și noțiuni. Este precum o altă perspectivă asupra lumii, în care situațiile actuale pot fi transpuse prin prisma plasticului, fie el recuperat sau nu. În utilizarea plasticului ca material în lucrările de artă, inclusiv gestul de preluare a materialului din diferite contexte este plin de sens. Gestul de a fi culegător parcă devine un fel de misiune care cuprinde un soi de satisfacție internă când vine vorba de materiale abandonate: De ce să nu reutilizez materiale și să le ofer o altă viață? Este ca și când ai găsi o comoară: să vezi o draperie de nailon ce desparte un atelier de tâmplărie de unul de tapiserie auto. Farmecul acestei reutilizări stă în valoarea atribuită materialelor culese, dar conferă și un sentiment social prin care o părticică din om resimte practica binelui făcut. Culegerea deșeurilor este un gest care surprinde „infrastructura economică globală" și rețeaua pe care acestea o formează în realizarea unui peisaj dominat de om.[2]

Materialele utilizate în artă reprezintă o conștientizare a timpurilor prezente. Artistul Zoltan Kemeny (1907-1965) (Fig.1) a realizat compoziții bidimensionale din metal care ne aduc la cunoștiință dezvoltările care au loc la nivel urban prin varietatea materială dominantă în acea perioadă. Este un limbaj vizual tactil ce reprezintă o vibrație a peisajului vremurilor în sine. Într-o paralelă cu descrierea peisagistică pe care o face Zoltan Kemeny, și plasticul este o construcție informațională care descrie societatea prezentă, dezvoltarea, consumul și obiceiurile umane. Utilitatea acestui material este tot de a traduce lumea din jur și de a expune problematici intime, emoționale și umane. Plasticul este atât de prezent în toate contextele încât poate fi interpretat ca un element al naturii ce conține dualitatea de a reprezenta și binele și răul în funcție de atribuirile lui. Totodată, este o paralelă cu dublu sens și să expui plasticul ca metaforă a relațiilor care se creează între oameni, deoarece conține o esență atât pozitivă, cât și una negativă.

În 2023, la *Pinaul Collection* în Paris, este pus în scenă un set spectaculos de orașe din silicon, cauciuc și rășină realizate de artistul Mike

33-34

2 *Ibidem,* p. 34

Kelley (Fig.2). Planul oficial al lui Kelley pentru *Kandor Full Set* a fost ca aceste lucrări să fie „asemănătoare cu picturile lui Henri Matisse, în trei dimensiuni, cu nuanțe științifico-fantastice”.[3] Deși lucrările sale ilustrează orașe fantastice de pe planeta Kandor (loc fictiv preluat din benzile desenate cu Super Man), acestea sunt prezentate într-un cadru oniric al unui peisaj fantomatic ce s-a dorit a fi orașul utopic al viitorului, care însă nu a apărut niciodată. Până la urmă, artistul poate conferi orice sens lucrărilor lui cu condiția ca acestea să își găsească integrare în conștiința și trăirile societății.

Experimentul nou cu bază veche

Se spune că epocile oamenilor sunt definite de material, de la piatră, la fier, la bronz, plasticul situându-se undeva la începutul secolului al XX-lea, ca mai apoi în secolul XXI actorul principal prin popularizarea și utilizările sale să devină siliconul. În cadrul unui workshop care a făcut parte din *Future Materials Conference 2023 (Moholy-Nagy University of Arts and Design, Budapest)* susținut de către cercetătoarea Malu Lücking, participanții au avut ocazia să privească, să învețe și să creeze, într-o mică măsură, materialul care se numește bio plastic. Totuși, suntem conștienți că parcursul dezvoltărilor materiale nu se încheie aici, creându-se în mai multe colțuri ale lumii materiale noi (bio plastic) care să înlocuiască plasticul cu care ne-am obișnuit.

Bio plasticul este un material căruia noile dezvoltări ale secolului XXI nu i-au găsit încă o formă total stabilă pentru a înlocui plasticul chimic format pe bază de petrol. De aceea, chiar și denumirea aceasta, de bio plastic, este una mai mult intuitivă care se folosește de aproximativ 10 ani, fără a fi însă definită cu precizie. Bio plasticul este folosit pentru a descrie un material care are la bază materie primă organică sau biodegradabilă. Caracterul biodegradabil al materialului însemnă că se descompune în apă, dioxid de carbon sau biomasă, de exemplu solul în care materialul poate fi descompus de către organisme biologice precum ciupercile și bacteriile. Prezența acestui bio plastic în lucrările de artă poate reprezenta un risc pe termen lung (vorbind de ani), dar atâta timp cât lucrarea compusă este păstrată într-un mediu controlat, ferit de acțiunea distructivă a elementelor naturale, rezistența materia-

3 Jean-Marie Gallais, “Mike Kelley. Ghost and Spirit”, *Mythologies américaines* Bourse de Commerce, Bourse de Commerce - Pinault Collection, Paris, 2023, p. 11.

lului nu ar trebui contestată mai mult decât a unui material firesc. Încă nu s-a putut realiza o rată de descompunere a acestui material, dar la fel ca plasticul sintetic cunoscut nouă, perioada de degradare diferă în funcție de compoziția chimică și mentenanța care îi este acordată.

Obținerea materialului de lucru are la bază patru componente: solvent, plastifiant, biopolimeri naturali și aditivi naturali. Pe lângă rețeta pe care o utilizez și care conține biopolimeri naturali de origine animală, există componente similare formate din bio polimeri tehnici (polimeri produși direct de organisme) sau sintetizate direct din monomeri.

Biopolimerii naturali se impart în trei categorii:

1) polizaharide: amidon, cartof, porumb, grâu și alte derivate precum alginatele (fibra dezvoltată din algele marine);
2) proteine: de origine animală, cazeină, zer, colagen sau gelatină;
3) lipide: trigliceride reticulate.

Pe baza celor patru elemente menționate anterior, în formarea bio plasticului au fost utilizate apă, glicerină, gelatină animală, iar în funcție de culoarea dorită, aditivi alimentari precum curcuma, boia, spirulină, cărbune, ș.a., ori cretă sau diverși pigmenți. Cele patru elemente sunt supuse termic la o căldură controlată, iar proporția acestora diferă în funcție de consistența dorită și bineînțeles cantitatea de bio plastic pe care doresc să o obțin. Procesul de realizare a materialului este efectiv asemănător unei bucătării interne în care artistul își găsește activitatea în incinta atelierului.

Numesc procesul de producție a acestui material „experiment nou cu bază veche”, deoarece pare să reînvie, prin simplitatea rețetei, practicile de odinioară în care artiștii își preparau pânzele folosind diverse rețete de cleiuri și vernisuri.

Sens și semnificație în demersul profesional

Esența practicii artistice se axează pe îmbinarea bio plasticului cu plasticul sintetic. Cele două materiale contrare își găsesc calitatea expozițională prin antiteza lor, dar și prin caracterul similar de reprezentante ale aceluiași produs. Odată cu practica colectării, plasticul poate cuprinde mai multe sensuri în artă care nu sunt neapărat descrieri ale tematicilor de reciclare, sustenabilitate sau ecologizare. Raportul asupra materialelor este legat de viață și de interacțiunile inter-umane care presupun descrierea un contact real-valid sau virtual-fals, ori combina-

ții adiacente ale acestor termeni între diferiți actori-protagoniști. Astfel, plasticul ia un rol metaforic și trebuie privit ca atare, mai ales dacă contextul în care sunt prezentate lucrările este unul de socializare, atât între privitor și lucrare cât și între privitor și spațiu.

Arta postmodernă este cunoscută pentru caracterul ei experimental în artele vizuale, dar știm și că mulți artiști și-au pierdut încrederea în posibilitatea de a mai descoperi noi forme de exprimare vizuală. Folosirea plasticelor nu trebuie să constituie împlinirea unei misiuni către sustenabilitate și nici măcar o morală asupra lumii. Utilizarea plasticului are scopul de a crea noi sensuri și caracteristici vizuale, care în oarecare măsură să aibă parte de o întâlnire validă cu privitorul. Aceste experimentări sunt reprezentative pentru timpurile prezente.. Noțiunea de experiment și-a găsit sensul mereu în istoria artelor fie că a fost vorba de noi tehnicalități prezente în pictura de șevalet sau de grupări artistice precum COBRA, Support/Surface, G.R.A.V. sau Fluxus.

Plasticul este un material atât de răspândit încât are marea calitate de punere în scenă a unor modalități de expresie care să traducă viața cotidiană, întâmplări diverse și idei, făcând abstracție de esența tragică pe care o exprimă materialul în societate (poluarea). În lucrările personale, mai întâi a fost sensul stilistic, iar mai apoi cel al ideilor legate de material. Prin acest „sens stilistic" mă refer exact la momentul în care plasticul este privit ca material și la vibrația sa rămasă întipărită pe retină. Folosirea pungilor de plastic și a nailonului la început reprezentau efecte cromatice și spațiale aduse tehnicii picturii. Un material preluat, precum punga din comerț, prezintă caracteristici interesante: versatilitatea materialului, transparența, ruperea materialului (în funcție de compoziția chimică) și foarte interesant de observat, cromatica (în funcție de culoarea conținută a materialului). Astfel, de la aplicațiile simple pe suprafața picturală a pânzei, s-a ajuns treptat la o tehnică de suprapunere. Suportul de pânză a ajuns să fie inoportun pentru transmiterea mesajului lucrării. Suprapunerea presupune, într-o descriere simplă, adăugarea straturilor de plastic până la construirea imaginii dorite. Diversitatea a luat amploare în aceste dezvoltări de suprapuneri deoarece nu mai era doar o simplă construcție de spontană, care să dea spațialitate compoziției, ci a ajuns un proces de gândire complex care presupune executarea unui plan în prealabil, prin etapizare și reflecție.

În funcție de calitatea materialelor utilizate, anumite accente cromatice au fost puse în evidență sau au fost anulate, ascunzând personaje, semne și indicații care să iasă la iveală doar la acțiunea luminii.

Fiecare lucrare a constituit un proces de probe și teste în cazul utilizării bio plasticului. Lucrarea *De-a v-ați ascunselea* (Fig.3) a fost mai mult decât test de resistență și maleabilitate a materialului, aceasta fiind constituită dintr-un abajur din bio plastic cu structură transparentă din plexiglas. Procesual, lichidul fierbinte (bio plasticul) a fost turnat într-un cofraj improvizat din plexiglas în care au fost scufundate imaginile și formele din plastic sintetic pentru a construi compoziția direct pe suprafața lichidă din bio plastic. Fiind niște dezvoltări incipiente și destul de misterioase când vine vorba de acest material nou, punctul de interes a devenit de fapt, bio plasticul și calitățile lui. Din titlu reiese că lucrarea are un sens ludic, însă aceasta descri la propriu funcționalitatea unui abajur. Lucrarea din plastic conține în partea sa inferioară trei spoturi care în momentul în care sunt aprinse scot la iveală noi personaje pe suprafața abajurului, greu sesizabile cu ochiul liber, fără acțiunea luminii. Mesajul conținut al lucrării este curprins în acest glosar de sensuri atribuite unor materiale preexistente:

bio plastic - ceea ce este real, spațiul exterior;

plastic sintetic - o lume virtuală, în principal a interacțiunilor unidirecționale sau inexistente.

Personajele sunt create din ambele tipuri de plastic, iar acestea capătă roluri diferite în funcție de culoarea, transparența, poziția și expresia lor.

Lumina și umbra sunt factori care construiesc lucrarea, punând în evidență personajele surprinse în două ipostaze antitetice: unele colorate în prim plan ce sunt vizibile în umbră – ele sunt dinamice în mișcare și au culoare, iar în plan secund se observă urma unor personaje, negre precum niște umbre, ce ies în evidență numai prin acțiunea luminii. Prin citire metaforică, lucrarea prezintă două ipostaze, una a omului bucuros, interactiv și social care trăiește în viața reală, și cealaltă a omului captiv în virtual, închis și static, ce iese la iveală numai prin lumina artificială.

Pentru a observa lucrarea în deplinătatea ei, este nevoie să fie citită atât în lumină, cât și în umbră. Numai atunci se poate observa de-a

dreptul sensul său, calitatea plastică, cromatică și cea interactivă.

Cu atât mai mult, lumina care acționează nu este niciodată aleasă la întâmplare. Calitatea ei care transcede suprafața lucrării oferă sens și ajută la citirea mesajului. Astfel, contează dacă lumina prin care este expusă lucrarea este naturală, artificială, caldă sau rece.

În unele experimente compoziționale, materialele plastice au avut rolul propriu-zis de a fi suport alternativ, contruit de la zero, precum în *Extension/Extindere* (Fig.4) sau de a fi o amprentare a unor suprafețe deja existente care compun lucrări precum *Sunt aici* (Fig.5) și *Spațiu* (Fig.6). Proporția care stă la baza formării cleiului de bio plastic este definitorie în rezultatul final al lucrării, fiecare componentă a cleiului având un anumit rol în formarea structurii, a gradului de transparență sau de maleabilitate. Prin abordarea materialelor, cleiul ia asupra sa multiple forme și semnificații, care îmbogățesc suprafața plană a unei lucrări. Până la urmă, este un joc constant de îmbinare și proporție, pe de-o parte între plasticul sintetic și cel organic, iar pe de alta între subtanțele componente ale bio plasticului.

Melanjul de material, dizolvarea substanțelor bio și modul în care acestea se metamorfozează în funcție de expunerea în lumină, construiesc gramatica imaginii atât de experimentale. Combinația de bio plastic cu cea de plastic sintetic este susținută și se menține ca bază constitutivă a unei lucrări.

Aspectul material, abstract-figurativ al lucrărilor personale reușește să păsească în afara interpretărilor clasice de material reciclat și se reorientează către transmiterea unui mesaj prin încărcarea plasticului cu sens conotativ.

Bibliografie

BOETZKES, 2019, *Plastic Capitalism, Contemporary art and the drive to waste*, Cambridge, The MIT Press.

Gallais, 2023, “Mike Kelley. Ghost and Spirit”, Mythologies américaines Bourse de Commerce, Paris, Bourse de Commerce - Pinault Collection.

Lista ilustrațiilor

Fig.1. Zoltán Kemény, *Rose de Saturne*, 1960, sursa: https://www.mutualart.com/Artwork/Rose-de-Saturne-/DD8364D912CCADAA6D6D21CE313B26C4 accesat la 27.06.2024/19:19
Fig.2. Mike Kelley*, Kandors Full Set*, 2005-2009, arhiva personală
Fig.3. Trofin Mădălina-Elena*, De-a v-ați ascunselea,* 2023, arhiva personală
Fig.4. Trofin Mădălina-Elena, *Extension*/*Extindere,* 2024, arhiva personală
Fig.5. Trofin Mădălina-Elena, *Sunt aici*, 2024, arhiva personală
Fig.6. Trofin Mădălina-Elena, *Spațiu*, 2024, arhiva personală



Fig. 1



Fig. 2



Fig. 3



Fig. 4



Fig. 5

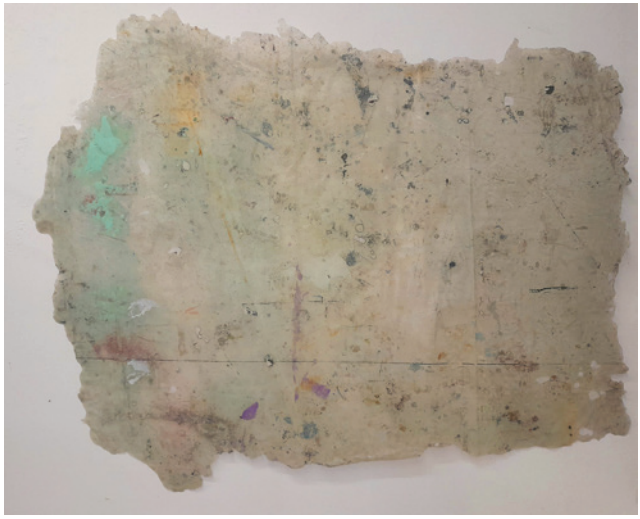


Fig. 6

ORIGINARUL ÎN PICTURA LUI HORIA BERNEA

THE PRIMORDIAL IN HORIA BERNEA'S PAINTING

Ana Beatrice Ungureanu
doctorandă la Universitatea de Vest din Timișoara
anabeatriceb@yahoo.com

ABSTRACT

During the turbulent years of communism, when totalitarianism made its presence felt, the painter Horia Bernea constantly analyzed both the world around him and his inner world, creating a synthesis between the West and Byzantium through his works. The artist proves great inner and pictorial freedom, expressed in the spirit of an act of faith, including almost oriental calligraphic elements, drawn from other times. His landscapes, from the Apple Meadow (Poiana Mărului) cycle, but also different thematic areas, such as Flag, Church interiors, Self-portrait, Gardens, are absorbed by a spiritual and creative force unique to Romanian painting today. For him, art was not a goal, but a means of communication, going beyond the concrete, and the divine relationship that he manifested without fail, as a fundamental element for his painting. At the same time, he sought true modernity, constantly appealing to its layer of depth, which is tradition.

Keywords: *communism, faith, modernity, painting, tradition*

„Tradiția și natura sunt „limitele" firești ale meseriei de pictor"[1]. Artistul Horia Bernea vorbește despre lucrările sale ca despre niște „punți" care fac posibil dialogul cu ceilalți, legătura prin comuniune.

Cu toate acestea, opera lui se poate înscrie în niște formule definitorii prin care se evidențiază conceptul curent de avangardism: „*Am devenit avangardist, dar în alt sens. În sensul autentic*.", declara Horia Bernea.[2]

1 ***, *Horia Bernea*, Muzeul Național de Artă al României. Departamentul de Artă Contemporană, București, 1997, p. 7.

2 Valentin Iacob, *Două decenii de eternitate: HORIA BERNEA – Un pictor și un om uriaș,* Formula AS, nr. 1445, https://www.formula-as.ro/2020/12/07/doua-decenii-de-eternitate-horia-bernea-un-pictor-si-un-om-urias/, accesat la 15.06.2024, ora 10:30.

Horia Bernea (n. 14 septembrie 1938, București, România – d. 4 decembrie 2000, Paris, Franța) a fost un pictor român, fiul sociologului și etnologului Ernest Bernea. În anul 1990 a fondat Muzeul Țăranului Român, unde a deținut funcția de director general, până la finalul vieții. Putem spune că înființarea acestui muzeu a reprezentat o operă deplină pentru artist. În anul 1965 a debutat ca pictor la *Cenaclul Tineretului* al *Uniunii Artiștilor Plastici*. A fost membru al grupului de la Poiana Mărului, membru al grupului *Prolog*, a luat parte la taberele de creație de la Tescani și Văratec, apoi la Paris și în Provence. A avut numeroase expoziții personale și de grup, iar pentru prima dată a expus în străinătate, în cadrul expoziției „Șase pictori români", la galeria *Lambert* din Paris în 1968[3]. Ulterior a expus în cadrul expoziției „Arta românească azi", organizată la galeria *Richard Demarco* din Edinburgh între 1970 și 1971. Artistul a fost prezent în expoziții internaționale la galeria *College* a Universității din Birmingham, *Sigi Krauss* din Covent Garden, Londra în 1971, *Compass* din Glasgow în 1971, *Richard Demarco* în 1976, *Generative Art* în Londra în 1976, etc.

Analogia între abstract și spiritual

Horia Bernea considera că arta e un act de credință mai mult decât o formă de cunoaștere, sau poate fi o formă de cunoaștere numai în măsura în care îndeplinește un act de iubire, iar credința și dragostea deschid problema **concretului,** a **materiei**.[4] Întreaga operă a artistului descoperă neîncetat „duhul" în coexistența materiei. El construiește mari cicluri tematice („Deal", „Grădini", „Autoportret", „Prapor", „Interioare de biserici"), ce sunt absorbite de o forță spirituală și creativă, cumva distinctă în pictura românească a secolului XX.

3 Mihai Oroveanu, *Horia Bernea*, Ed. NOI Media Print, București, p.185.

4 ***, *Horia Bernea...,* Editura MNAR, p. 8.



Img. 1 H. Bernea, *Poiana Mărului*, u/p, 1966



Img. 2 H. Bernea, *Zi de iulie,* u/p , 1965

Toate lucrările sale sunt în mod voit, „sume" ale culturii sale vizuale, suprapuneri ale tuturor performanțelor tehnice și spirituale ale trecutului. Pictura lui Horia Bernea se înscrie, completă, în acest răstimp. Ea delimitează un fel de paradis terestru în care tematicile occidentale s-au întrepătruns cu cele bizantine.[5] Ceea ce erau erminiile, manualele de practică a picturii religioase pentru zugravii de biserici în Bizanț, reprezintă acum, pentru mediul artistic al României din anii dictaturii, literatura filocalică și patristică, adevărate ghiduri despre exemplaritatea vieții. Într-o dictatură în care amenințarea artei țintește conversiunea artistului, **erminia** sa devine **filocalia**.



Img. 3 H. Bernea, *Prapor*, u/p, 1973



4. H. Bernea, *Prapor*, u/p, 1983

În ceea ce privește tema *praporilor,* aceștia constituie o prezență constantă în opera lui Bernea. Mesajul spiritual, aici mai direct înscris,

5 Ibidem, p. 11.

surprinde o gamă largă a tonalităților expresive, dar și a transpunerilor diferite, distincte față de viziunea pe care o îmbrățișa la timpul respectiv. Praporul s-a numit pentru prima dată „Piesă de trecere", apoi „Încrucișare", apoi „Marcaj pentru infinit", pe parcurs o serie de „imagini operative". O altă etapă a fost „Eseu despre spațiu" – o ultimă încercare de tip „științific" de a aprofunda problemele legate de ceea ce numeam în perioada aceea „spațiu calitativ", „spațiu preferat", „loc slab".[6]

Praporul, fiind inițial o încrucișare a două axe metalice, s-a transformat ulterior într-un câmp fertil în care dimensiunea spațiului acționează, în jurul elementelor, ca o „epidermă vie" de pictură. Pornind de la forma perfectă a pătratului, pictorul transcrie o geometrie sacră, ce înglobează ipostazele cele mai variate, de o încărcătură uimitoare, făcând trimitere, totodată, către tradiția scripturii privind marama Sfintei Veronica.

Paradoxal, praporul, fiind steagul de procesiune în deservirea actelor religioase, reprezintă, în același timp, vălul care înfășoară viscerele, conținând elementele biologice ale ființei.

Astfel, *praporii* reprezintă centrii ai experiențelor picturale ale artistului, dar și exerciții de disciplinare sufletească în actul personalizării și constituie locuri predilecte de întâlnire și de încrucișare a tuturor demersurilor spirituale.[7] „Emblema, semnul, simbolul, au constituit un traseu pe care l-am parcurs firesc. Aș zice că asta presupune o implicare de tip inițiatic. Dar e o afirmație care cere foarte multă circumspecție. Acest semn nu mă reprezintă pe mine. Nu e substanța ultimă a străfundurilor mele. El răspunde și pentru mine unor nevoi de echilibru interior", spunea Horea Bernea.[8]

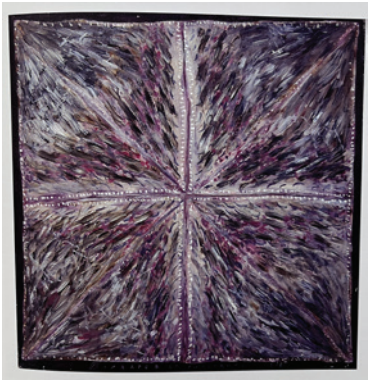
6 Anca Oroveanu, *Rememorare și uitare. Scrieri de istoria artei,* Ed. Humanitas, 2005, passim.

7 Mihai Oroveanu, *op. cit.*, p.26

8 Anca Oroveanu, *op. cit.*



Img. 5 H. Bernea, *Prapor*, u/p, 1980

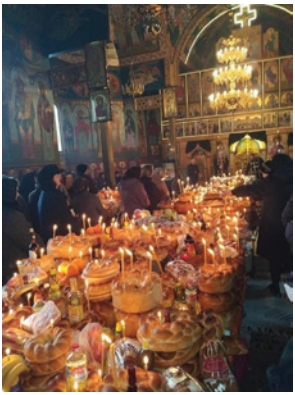


Img. 6 H. Bernea, *Prapor Constanța*, u/p, 1979

Între anii 1979-1981, pictorul Horia Bernea se dedică viziunii temeinice a unui nou subiect, *Hrana.* În perspectiva sa, **hranele** sunt libere de constrângeri compoziționale; acestea tranzitează spațiul și timpul într-o manieră spiritual-simbolică. Ceea ce l-a inspirat pe artist a fost chiar rânduiala și practica liturgică din biserică.



Img. 7 H. Bernea, *Hrană*, Food, u/p, oil on canvas, 1979



Img. 8 Fotografie realizată în timpul serviciului liturgic

Dealurile, în conceptul artistic al lui Horia Bernea

Ciclurile de dealuri pictate de Horia Bernea sunt inspirate din formele naturale de relief de la Poiana Mărului, acolo unde a și copilărit. Repetiția în tematica artei plastice pote însemna **nevoia reîntoarce-**

rii în timp la sine, o reîntâlnire cu noi înșine.[9] Dealul, în concepția omului, este poetic și cosmic. Cine s-a lăsat purtat de dealuri știe ce înseamnă. De pe ele poți să „decolezi" până sus, la stele și în Univers. Dar „Dealurile" lui Bernea sunt esențializate și abstracte, par din alt timp; au ceva în plus, sunt niște taine ce ni se arată în culori.

Comparând abordarea lui Horia Bernea cu cea a altor artiști din istoria artei, precum Paul Cezanne care a realizat serii de lucrări pe aceeași temă a „dealului" reprezentând *Mont Saint-Victoire,* se poate observa că ambii artiști lucrează de-a lungul vieții la anumite teme și le esențializează. De aceea, acest subiect devine un **laitmotiv** prin care ei se regăsesc de fiecare dată, oferind sentimentul deschiderii și al orizontului larg.



Fig. 9 H. Bernea, *Deal la Văratec,* u/p, 1975



Fig. 10 H. Bernea, *Deal,* u/p, 1976



Fig. 11 H. Bernea, *Studiu pentru deal,* u/p, 1976

9 Veronica Pavel Lerner, *Dealul lui Horia Bernea si Mont Sainte-Victoire al lui Paul Cezanne*, https://insemneculturale.ning.com/group/eseuri-jurnalism-literar-interviuri/forum/topics/dealul-lui-horia-bernea-si-mont-sainte-victoire-al-lui-paul, accesat la 16.06.2024, ora 14:20.



Fig. 12 P. Cezanne, *Mont Saint-Victoire*, u/p, 1895



Fig. 13 P. Cezanne, *Mont Saint-Victoire*, u/p, 1904-1906

Există și alte exemple de abordări în serii tematice, precum căpițele lui Claude Monet, sau *Domnișoara Pogany* al lui Constantin Brâncuși. *Dealul,* în concepția artistică a lui Bernea, reprezintă un „**model**" de univers. N. Steinhardt explică acest lucru, referindu-se la creația pictorului: „Artistul, având în față același deal, unic și neschimbat obiect, se schimbă el, devine altul, se transformă el de fiecare dată în Creator... infinitul ne stă la îndemână, sălășluiește în fiecare parte, porțiune sau părticică a totalului."[10]



Fig. 14 C. Monet, *Căpițele,* u/p, 1890



Fig. 15 C. Monet, *Căpițele,* u/p, 1891

10 N. Steinhardt, „Dealul Universal și românesc al lui Horia Bernea", *Incertitudini Literare*, Ed. Dacia Cluj Napoca, 1980, pp. 200-205.



Fig. 16 C. Brâncuși, *Madame Pogany*, bronz, 1913

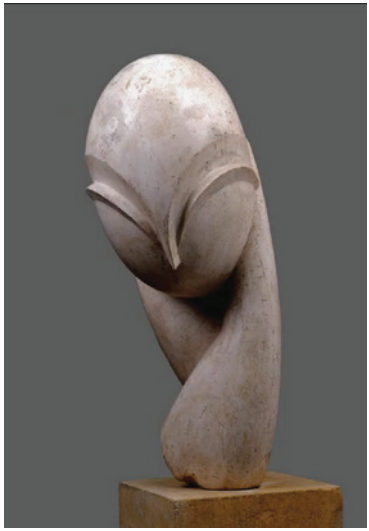


Fig. 17 C. Brâncuși, *Madame Pogany*, gyps, 1912

Coloana, parte a întregului din creația lui Horia Bernea

Coloana finalizează, în acest stadiu, relația reciprocă, oscilația echilibrată între **abstract** și **figurativ**, cu sublinierea aparentă a ultimei componente.[11] Ca și celelalte simboluri ale lui Bernea, coloana devine suport pentru abstractizare, în varianta „palpabilă", organică și densă.

În alt sens, *coloana* devine locul transcendenței și al întrupării sacrale, intersectând metaforic proiecția locului pe verticală. Astfel, *axis*-ul vertical stabilește realul flux al coerenței creației lui Horia Bernea.[12]

11 ***, *Horia Bernea...,* op. cit., p. 51.

12 *Ibidem.*



Fig. 18 Coloană din ruinele orașului Palmira, Siria



Fig. 19 Coloană de la biserica Stavropoleos



Fig. 20 H. Bernea, *Coloană,* u/p 1992

Așadar, pictorul Horia Bernea reprezintă un artist care nu urmărește doar să se **exprime** prin arta sa, ci să se **transforme** prin ea. Ca particularitate rămâne însă faptul că transformarea de sine prin artă nu se realizează ca un act disciplinar, ci ca o revenire în mod liber la criteriile primordiale, fiind **tradiția** și **studiul după natură**. Fiecare pânză este o analiză autentică a picturii întoarsă mereu spre **originile** ei, formulat într-o expresie a **misticului,** ce ascunde mereu o taină.

Bibliografie

***, *Horia Bernea*, Muzeul Național de Artă al României. Departamentul de Artă Contemporană, București, 1997.

Barbosa, Octavian, *Dicționarul artiștilor români contemporani*, Ed. Meridiane, București, 1976.

Bernea, Horia, *Text introductiv*, catalogul expoziției personale, Ateneul Român, București, 1969.

Cârneci, Magda, *Arta anilor '80, texte despre postmodernism*, Ed. Litera, București, 1994.

Cârneci, Magda, *Artele plastice în România, 1945-1989*, Ed. Meridiane, București, 2000.

Florea, Vasile, *Arta românească modernă și contemporană*, Ed. Meridiane, București, 1982.

Florea, Vasile, *Arta românească de la origini până în prezent*, Ed. Litera, București, 2016. GUȚĂ, Adrian, *Generația '80 în artele vizuale*, Ed. Paralela 45, Pitești, 2008.

Muller, Joseph-Emile, Arta modernă, Ed. Științifică, București, 1963.

Oroveanu, Anca, *Rememorare și uitare. Scrieri de istoria artei*, Ed. Humanitas, 2005

Oroveanu, Mihai coord., Horia Bernea, Ed. NOI Media Print, 2007.

Prut, Constantin, *Dicționar de artă modernă*, Ed. Albatros, București, 1982.
Sârbulescu, Mihai, *Dosar Prolog*, Ed. Ileana, București, 2011.
Steinhardt, N., "Dealul Universal şi românesc al lui Horia Bernea", *Incertitudini Literare*, Ed. Dacia Cluj Napoca, 1980, pp. 200-205.
https://www.formula-as.ro/2020/12/07/doua-decenii-de-eternitate-horia-bernea-un-pictor-si-un-om-urias/, accesat la 15.06.2024, ora 10:30.
https://insemneculturale.ning.com/group/eseuri-jurnalism-literar-interviuri/forum/topics/dealul-lui-horia-bernea-si-mont-sainte-victoire-al-lui-paul, accesat la 16.06.2024, ora 14:20
https://www.formula-as.ro/2020/12/07/doua-decenii-de-eternitate-horia-bernea-un-pictor-si-un-om-urias/, accesat la 15.06.2024, ora 11:00
https://www.artindex.ro/2014/05/20/bernea-horia-bernea/, accesat la 11.06.2024, ora 20:14.
https://g1b2i3.wordpress.com/alexandru-ciucurencu-pictor-roman/horia-bernea-14-septembrie-1938-4-decembrie-2000-pictor-roman/ accesat la 12.06.2024, ora 16:20.
https://www.wikiart.org/en/horia-bernea/all-works#!#filterName:all-paintings-chronologically,resultType:masonry accesat la 12.06.2024, ora 16:30.

Lista ilustrațiilor

Fig. 1 H. Bernea, *Poiana Mărului*, u/p, 1966, sursa: https://insemneculturale.ning.com/group/eseuri-jurnalism-literar-interviuri/forum/topics/dealul-lui-horia-bernea-si-mont-sainte-victoire-al-lui-paul
Fig. 2 H. Bernea, *Zi de iulie,* u/p , 1965, sursa: https://g1b2i3.wordpress.com/alexandru-ciucurencu-pictor-roman/horia-bernea-14-septembrie-1938-4-decembrie-2000-pictor-roman/
Fig. 3 H. Bernea, *Prapor*, u/p, 1973, sursa: http://ivangallery.com/index.php/horia-bernea/
Fig. 4 H. Bernea, *Prapor*, u/p, 1983, sursa: https://www.wikiart.org/en/horia-bernea/all-works#!#filterName:all-paintings-chronologically,resultType:masonry
Fig. 5 H. Bernea, *Prapor*, u/p, 1980, sursa: OROVEANU, Mihai, Horia Bernea, Ed. NOI Media Print, 2007.
Fig. 6 H. Bernea, *Prapor Constanța*, u/p, 1979, sursa: OROVEANU, Mihai, Horia Bernea, Ed. NOI Media Print, 2007.
Fig. 7 H. Bernea, *Hrană*, Food, u/p, oil on canvas, 1979, sursa: https://www.artindex.ro/2014/05/20/bernea-horia-bernea/
Fig. 8 Fotografie realizată în timpul serviciului liturgic, sursa: foto din arhiva personală
Fig. 9 H. Bernea, *Deal la Văratec,* u/p, 1975, sursa: https://g1b2i3.wordpress.com/alexandru-ciucurencu-pictor-roman/horia-bernea-14-septembrie-1938-4-decembrie-2000-pictor-roman/
Fig. 10 H. Bernea, *Deal,* u/p, 1976, sursa: https://www.wikiart.org/en/horia-bernea/all-works#!#filterName:all-paintings-chronologically,resultType:masonry
Fig. 11 H. Bernea, *Studiu pentru deal,* u/p, 1976, sursa: https://www.wikiart.org/en/horia-bernea/all-works#!#filterName:all-paintings-latest-first,resultType:masonry
Fig. 12 P. Cezanne, *Mont Saint-Victoire*, u/p, 1895, sursa: https://pathosstudio.uk/

collections/paul-cezanne
Fig. 13 P. Cezanne, *Mont Saint-Victoire*, u/p, 1904-1906, sursa: https://en.wikipedia.org/wiki/Mont_Sainte-Victoire_%28C%C3%A9zanne%29
Fig. 14 C. Monet, *Căpițele,* u/p, 1890, sursa: https://www.businessmagazin.ro/actualitate/capitele-lui-monet-ajung-cel-mai-scump-tablou-impresionist-adjudecat-la-110-7-milioane-de-dolari-18130099
Fig. 15 C. Monet, *Căpițele,* u/p, 1891, sursa: https://www.bursa.ro/tablou-vandut-cu-110-7-milioane-de-dolari-04731735
Fig. 16 C. Brâncuși, *Madame Pogany*, bronz, 1913, sursa: https://cimec.ro/ziua-nationala-constantin-brancusi-domnisoara-pogany/
Fig. 17 C. Brâncuși, *Madame Pogany*, gyps, 1912, sursa: https://www.artsy.net/artwork/constantin-brancusi-mlle-pogany
Fig. 18 Coloană din ruinele orașului Palmira, Siria, sursa: https://ro.pinterest.com/pin/853713673109512969/
Fig. 19 Coloană de la biserica Stavropoleos, sursa: https://www.societateamuzicala.ro/locurileculturii/biserica-stavropoleos/
Fig. 20 H. Bernea, *Coloană*, u/p, 1992, sursa: https://www.wikiart.org/en/horia-bernea/all-works#!#filterName:all-paintings-latest-first,resultType:masonry

MUZEUL NOMAD. STUDIU DE CAZ: GREGORY COLBERT, PROIECTUL *ASHES AND SNOW*

THE NOMADIC MUSEUM. CASE STUDY: THE GREGORY COLBERT PROJECT, ASHES AND SNOW

Ana-Maria Vasilescu
doctorandă la Universitatea de Vest din Timişoara
amy_vasilescu@yahoo.com

ABSTRACT

The Nomadic Museum intends to be a new type of museum authority, an alternative authority based on the conceptual, semantic, technical, management, and curatorial complexities/mobilities it cumulates, but also thanks to the intersection between a mobile museum and an itinerant exhibition. This is a foundation generated by the Ashes and Snow project, with multiple conceptual, technical, and expressively applicative valences, carried out by the Canadian photographer Gregory Colbert and designed by the architect Shigeru Ban as a "building that was easy to assemble and dismantle, ready to be raised anywhere on the planet without leaving any trace of its departure". Initially designed in 1999 as a "sustainable itinerant museum", the Nomadic Museum is a temporary construction that hosts Colbert's project in different locations worldwide. This temporary exposure and environment, designed and built to be dismantled and transported, is in itself an art object that the artist imagined, as the artist himself states, "as a structure that might easily be assembled in the harbors with stopovers from all over the world, offering a transitory environment for his work within his worldwide journey".

Keywords: *temporary construction, itinerant exhibition, conceptual mobility, transitory structure*

„Muzeul trebuie să fie o şcoală de gust şi o şcoală de istorie a gustului… trebuie să fie nu numai la dispoziţia oricui, dar şi să întindă mâna către oricine, pentru a şi-l atrage, a-l reţine cât se poate de mult", iar dacă publicul, din varii motive, nu ajunge la muzeu, atunci este cazul ca muzeul să ajungă la public (muzeul nomad, muzeul mobil, expoziţiile muzeale itinerante).

În cazul de față, expunem aspecte legate de adaptarea moștenită a instituției muzeale în contextul transformărilor din prezent. În acest sens, subliniem faptul că, muzeele de artă, centrele de arte vizuale, instituţiile de conservare, prezentare şi promovare a artelor vizuale, galeriile de artă, casele de licitaţii, colecţiile şi colecționarii și expoziţiile de artă continuă să fie creuzete ale extensiei crizei[1] și a depășirii ei, ceea ce necesită concepte noi privind agregarea, destinația, utilitatea și chiar și interogații și rezolvări privind existența lor. Amploarea evoluţiei societăţii contemporane din ultimii ani, datorată noilor tehnologii şi media care au revoluţionat arta şi care vin în ajutorul sau întâmpinarea galeriilor, muzeelor, publicului larg și colecționarilor, transformă modul în care interacționăm cu expozițiile, implicit cu operele de artă și conceptele curatoriale.

Subliniem, în spiritul susținerii acestei abordări, punctul de vedere al curatorului Sylvain Bellenger, care pune accentul pe importanța întâlnirii dintre public, dintre consumatorul de artă și muzeu, respectiv creație, argumentând faptul că: „muzeele trebuie să fie din ce în ce mai interactive cu publicul lor, nu numai ca spaţii ce aduc bucurie culturală, ci şi ca spaţii în care se produce cultură. Avem nevoie să atragem public format din turişti, desigur, dar mai ales din rezidenţi, vizitatori constanți și obișnuiți care simt nevoia să se hrănească cu colecţiile noastre pentru viața și munca lor de zi cu zi. Nu doar istoricii de artă, dar și cetățenii obișnuiți trebuie să se simtă ca acasă și trebuie să simtă nevoia de a vizita muzeele, fără teama de respingere”[2].

Ioan Opriş, reprezentant de seamă al muzeologiei româneşti contemporane, consideră publicul drept „singurul nostru judecător”[3], iar Claudia Cleja Stoicescu, în cartea *Sub Semnul Muzeului,* ne oferă o cugetare care poate fi considerată un statement anticipativ pentru per-

1 Cristina Bechtler & Dora Imhof, *Museum of the Future Now What?,* Geneva, JRP/Editions, 2021, pp. 6-7 „În prefaţa primei publicaţii am scris: «Este foarte posibil ca starea de criză să fie, în special pentru muzeele de artă contemporană, o stare permanentă.» […] Dar starea de criză reprezintă şi o stare de vitalitate”.

2 Sylvain Bellenger, *Museum of the Future Now What?*, Geneva, Cristina Bechtler & Dora Imhof, 2021, pp. 34-35.

3 Crișan Mușețeanu, Radu Coroamă, Doina Pungă, *In Honorem Ioan Opriş*, Tipografia Brastar Print S.A., Braşov, 2007, p. 38.

petua reînnoire şi reinventare[4] a muzeului, pentru declinările categoriilor de muzee şi re-paradigmărilor muzeelor şi a funcţiilor lor în secolul XXI, o anticipare de categorii de muzee ale secolului XXI. În textul ei, regăsim subtil noile categorii de muzee: nomad, imaginar, mobil şi posibili urmaşi ai acestora precum: muzeul hibrid, virtual, imersiv, replicat, muzeu-mall, experimental, etc.

Muzeul Nomad se prezintă drept un spațiu generos și util pentru reflecție și chiar pentru inițiativă conceptuală, tehnică și aplicativă abordându-se problemele ridicate de rolul și rostul instituțiilor și instanțelor muzeale, de la cele autentice la declinările, extensiile, hibridizările, alteritățile în conjugările dintre crizele ofensive de toate genurile, tipurile, provenienţele și evoluțiile civilizației, ale secvenţelor sociale, culturale, etice, economice, industriale, politice, ideologige și ecologice cu impact asupra instanţelor și instituțiilor muzeale.

Muzeul Nomad este o ctitorire generată de evoluția proiectului *Ashes and Snow (Cenuşă şi zăpadă)*[5], proiect cu multiple valenţe conceptuale, tehnice și expresiv-aplicative, realizat de fotograful canadian, Gregory Colbert[6].

---

4 Claudia Cleja Stoicescu, *Sub Semnul Muzeului*, Ed. Sport-Turism, 1983, p. 39. „O privire retrospectivă asupra conceptului de muzeu, realizată prin imaginara noastră călătorie în timp, ne îndreptăţeşte să afirmăm ca instituţia muzeală, componentă a vieţii social-politice şi culturale a tuturor timpurilor, funcţionează ca un *organism viu* [...] Și cum orice *organism viu* dispune în primul rând de *adaptabilitate*, ceea ce presupune o perfectă *mobilitate* în timp şi în spaţiu, discuţia despre un muzeu modern trebuie imaginată şi ea între aceiaşi parametri, pentru că, «optica» privitorului schimbându-se, şi datele problemei în discuţie vor fi altele".

5 https://gregorycolbert.com/ashes-and-snow/
„*Ashes and Snow* lui Gregory Colbert este un proiect în curs de desfășurare, format din lucrări de artă fotografică, un film de o oră, născut din călătoriile lui Colbert în India, Egipt, Birmania și Kenya și două scurtmetraje «haikus» și un roman cu litere, toate prezentate într-o structură temporară construită special numită Muzeul Nomad. Colbert a fotografiat peste 40 de specii, inclusiv o balenă, un urangutan, un lamantin și elefanţi – pentru a crea ceea ce criticii numesc un bestiar al secolului al XXI-lea."

6 https://gregorycolbert.com/
Artistul fotograf Gregory Colbert s-a nascut la Toronto, Canada, în anul 1960, iar experienţa artistică a început-o la Paris în anul 1983 realizând filme documentare despre probleme sociale. Prima lui expoziţie intitulată *Timewaves* a fost deschisă la *Muzeul Elysée* din Elveţia, în anul 1992, după care s-a retras din

Conceput iniţiat în anul 1999 ca un „muzeu itinerant durabil”, Muzeul Nomad, se prezintă ca o construcţie temporară care găzduieşte proiectul *Ashes and Snow* al lui Gregory Colbert în diferite locaţii de pe întreg mapamondul. *Ashes and Snow* constă în lucrări de artă fotografică, filme inedite de scurtmetraj, haiku-uri şi o naraţie literară, toate conjugate şi coagulate într-un film-eseu şi un proiect-eseu fotografic privind relaţionarea dintre om şi animale (fig. 1 şi fig. 2)[7], toate pliate pe un text-scenariu literar-simbolic şi metaforic prezentate simultan în cadrul fiecărui spaţiu-ambient, temporar şi mobil, modificat în funcţie de spaţiu şi loc. Expoziţia constituie o experienţă profundă şi inedită care combină lucrări de artă fotografică inedite, filme şi peisaje cu sonorizare găzduite într-o structură de călătorie. Acest ambient-spaţiu de expunere temporară conceput şi realizat pentru a putea fi demontabil şi transportabil este în sine un obiect de artă pe care autorul şi l-a imaginat, după cum spune chiar el, „ca pe o structură care ar putea fi asamblată cu usurinţă în porturile de escală din întreaga lume, oferind un mediu tranzitoriu pentru munca lui în călătoria sa globală” (fig. 3)[8].

Evoluția proiectului *Ashes and Snow*, după realizarea acestuia şi parcursurile de diseminare a rezultatelor, a impus o ceremonie inovatoare de prezentare și celebrare ce pune accentul pe mesajul acestuia, moment în care a început colaborarea cu arhitectul Shigeru Ban[9], căruia i-a propus în anul 2000 să-i construiască „un muzeu mobil pentru a-şi expune opera în întreaga lume”, dar proiectul a rămas o vreme doar la nivel de idee. Expunerea proiectului la *Arsenale*[10] în Veneția în

---

viaţa publică artistică preferând să călătorească pentru realizarea unor noi filme.

7 Gregory Colbert, https://gregorycolbert.com/ashes-and-snow/
[…] „Când am început *Ashes and Snow*, în 1992, mi-am propus să explorez relaţia dintre om și animale din interior spre exterior. Descoperind limbajul comun şi sensibilităţile poetice ale tuturor animalelor, lucrez pentru restabilirea bazei comune care exista cândva, când oamenii trăiau în armonie cu animalele”.

8 *Ibidem.*

9 https://en.wikipedia.org/wiki/Shigeru_Ban
„Ban Shigeru arhitect japonez născut la 5 august 1957, în Tokyo, cunoscut pentru munca sa inovatoare cu hârtie, în special tuburi de carton reciclat folosite pentru a găzdui rapid și eficient victimele dezastrelor”.

10 Gregory Colbert, *The Nomadic Museum*, Zócalo Mexico City,
„Colbert a transformat interiorul *Arsenalului de la Veneția* folosind elemente atmosferice, inclusiv piatra, perdelele realizate dintr-un milion de pliculeţe de

anul 2002, i-a oferit lui Colbert „notorietatea de a monta un spectacol de turneu", succesul expoziției reușind să îi aducă finanțare pentru prima locație a proiectului care a debutat în 2005 pe Pier 54 din New York (locația fiind cunoscută ca destinație a Titanicului). Mai târziu, Muzeul Nomad a călătorit în alte orașe precum: Los Angeles, Tokyo, Mexico City. Astăzi își continuă itinerariul fără o destinație finală, reușind să atragă peste zece milioane de vizitatori. Prima expunere a însemnat o expoziție itinerantă. Însă, în urma succesului obținut cu expoziția la Veneția, Colbert l-a întrebat pe arhitectul Shigeru: „de ce să nu muți întregul muzeu?!" Din acel punct a început proiectarea *Muzeului nomad*: „o clădire care era ușor de asamblat și demontat, gata să fie ridicată oriunde pe planetă fără a lăsa o urmă a plecării sale"[11]. Construcția proiectată de Shigeru Ban, „un concept arhitectural unic", după cum spune el însuși, a fost „construită din materiale ieftine, reciclate, reutilizabile și tehnici simple de construcție care puteau fi realizate oriunde. Au fost necesare 152 de containere pentru delimitarea spațiului pentru muzeu, stabilit anterior la 14.000 de metri pătrați: opt dintre ele ar fi trebuit să facă călătoria lungă în jurul lumii, în timp ce celelalte ar fi închiriate în fiecare oraș pe toată durata expoziției"[12].



Fig. 1 Fotografie din seria *Ashes and Snow*

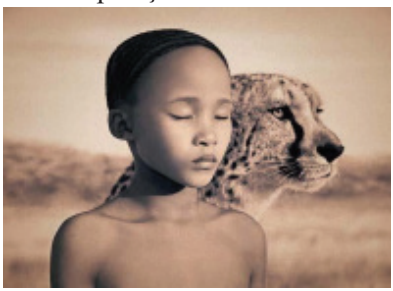


Fig. 2 Fotografie din seria *Ashes and Snow*

ceai de hârtie presată provenite din Sri Lanka și tehnici minimaliste de iluminare. Construit în 1104, *Arsenale* a fost inițial folosit pentru a asambla și lansa bărci în mare prin canalele venețiene. Arhitectura interioară a structurii a oferit un cadru ideal pentru *Ashes and Snow*, deoarece spațiul monumental a găzduit cu bunăvoință operele de artă și filmele fotografice ale lui Colbert, în format mare".

11 Shigeru Ban, *Arquitectura Viva*, Número 105, Madrid, p. 70.

12 Hao Zheng, The Failures of the Nomadic Museum, Hong Kong, 2016, https://www.researchgate.net/publication/325119955_The_Failures_of_the_Nomadic_Museum



Fig. 3 Muzeul Nomad, New York.

Ca urmare a experienţei cu Muzeul Nomad din oraşele anterioare, în Mexic, acesta a prins altă formă, închegare și modelare pe care Colbert probabil că a gândit-o nu doar ca remediere a costurilor și problemelor tehnice, ci și ca trecere la alt nivel al conjugării conceptuale și expresive, dintre pavilion și prezentarea proiectului *Ashes and Snow.* De data aceasta, arhitectura pavilionului îi aparține arhitectului columbian Simón Vélez şi este „cel mai recent muzeu nomad al lui Colbert, care s-a închis pe 27.04.2008, în Mexico City.” (fig. 4)



Fig. 4 Muzeul Nomad din Mexic

[...] „A fost un muzeu conceput pentru a călători în jurul lumii pentru a prezenta capodoperele fotografului, inclusiv 200 de fotografii la scară mare. Prima sa apariţie a fost în primăvara anului 2005 la New York, iar ulterior s-a mutat în Santa Monica în 2006 și la Tokyo în 2007, iar în cele din urmă containerele au fost înlocuite cu structuri din bambus şi mutate în Mexico City. Însuşi Muzeul Nomad a fost o operă de artă, dar şi o galerie de artă care putea fi mutată. Fiecare rând de containere era stivuit în patru straturi, iar strat după strat, fiecare container era aranjat încrucişat, arătând ca o tablă uriașă de șah.”

Arhitectul columbian i-a proiectat o clădire din bambus (fig. 5) demonstrând practici de construcţie durabile, folosind bambus şi containere de transport ca elemente principale împreună cu materiale reciclate şi/sau reutilizabile. Muzeul a ocupat 5.130 de metri pătraţi și conţinea două galerii şi trei teatre distincte. În interiorul muzeului, două galerii de 114 metri erau mărginite de o parte și de alta de apă, peste care operele de artă neînramate erau suspendate (fig. 6) între coloane de bambus. Filmele scurte haiku au fost prezentate în bucle continue în cinematografe la sfârșitul fiecărei galerii. Lungmetrajul a fost proiectat în marele teatru central.



Fig. 5. Muzeul Nomad, Mexic – detaliu



Fig. 6. Mexic, Zócalom 2008



Fig. 7. Muzeul Nomad, Mexic - interior

Pentru prima dată, Muzeul Nomad a încorporat apa ca element de design pentru a aminti istoria unică a Zócalo, care a fost odată înconjurat de canale. Această alegere arhitecturală a onorat semnificaţia simbolică a Zócalo ca centru al Mexic-Tenochtitlan, un oraş fondat de azteci pe o mică insulă din mijlocul lacului Texcoco în 1325.

„Ca şi alte elemente din *Ashes and Snow*, muzeul[13] este un proiect în derulare care se va transforma în fiecare locaţie pentru a se adapta la mediul său şi la conţinutul artistic în evoluţie al expoziţiei în sine. Colbert va continua să colaboreze cu arhitecţi inovatori pentru a integra cele mai recente progrese în arhitectura durabilă și pentru a oferi o nouă expresie muzeului pe măsură ce se deplasează". Citarea de față, semnificativă în prezentare datorită evoluției ideii și etapelor de proiectare, provine din perioada în care Muzeul Nomad a funcţionat, s-a desfaşurat, dar din motive de logistică şi de costuri, actualmente este închis, ceea ce nu îi reduce din valoarea sa de prototip pentru un nou tip de declinare de muzeu şi incintă, inclusiv de spaţiu itinerant împreună cu expoziţia pe care o adăposteşte.

În esență, Muzeul Nomad se doreşte a fi un nou tip de instanță muzeală alternativă prin complexitățile conceptuale, semantice, tehnice, de management și curatoriat ce le cumulează, dar și prin conjugarea dintre muzeul mobil și expoziția itinerantă. Singularitatea lui, și deocamdată, starea și situația de prototip incită la aplicații, de ce nu, utile și corespunzătoare noilor paradigme muzeale și expoziționale care să facă față provocărilor generate de polifonia crizelor cu care se confruntă planeta, civilizația și societatea.

13 https://gregorycolbert.com/images/press/pdf/Nomadic_Museum.pdf

Bibliografie

AMAELLE, Jean-Loup, *Le Musée Exposé*, Lignes, 2016, ISBN 978-2-35526-153-4 BECHTLER, Cristina & IMHOF, Dora, *Museum of the Future Now What?* 2021, JRP|Editions Geneva, ISBN 978-3-03764-569-7
ION, Narcis Dorin; ȘTEFĂNESCU, Radu, *In Honorem Ioan Opriş* : *Patrimoniu-Muzeografie monumente istorice I* Muzeul Judeţean de Istorie Braşov, Muzeul Naţional Bran; Braşov: C 2 Design, 2008, ISBN 978-973-8424-58-6
OPRIȘ, Ioan, *Transmuseographia*, Ed. Oscar Print Bucureşti, 2003, ISBN 973-9264-75-1 STOICESCU, Claudia Cleja, *Sub Semnul Muzeului*, Ed. Sport-Turism 1983

Periodice

Revista Muzeelor, Nr. 1 / 2022, Ed. Universul Academic, ISSN 1220-1723, ISSN L 1220-1723 *Arquitectura Viva*, Número 105, Madrid, ISSN: 0214-1256

Surse web

https://gregorycolbert.com/ashes-and-snow/
https://gregorycolbert.com/
https://arquitecturaviva.com/works/museo-nomada
https://www.britannica.com/biography/Ban-Shigeru
https://www.researchgate.net/publication/325119955_The_Failures_of_the_Nomadic_Museum https://www.archdaily.com/777307/ad-classics-nomadic-museum-shigeru-ban-architects
https://archello.com/fr/story/39385/attachments/photos-videos/5.
https://gregorycolbert.com/images/press/pdf/Nomadic_Museum.pdf

Lista ilustrațiilor

Fig. 1 Fotografie din seria *Ashes and Snow.*. Sursa: https://senatus.net/article/ashes-and-snow/
Fig. 2 Fotografie din seria *Ashes and Snow.* Sursa:https://homedesign515.blogspot.com/2010/10/gregory-colbert-ashes-snow-experience.html
Fig. 3 Muzeul Nomad, New York. Sursa: https://www.archdaily.com/777307/ad-classics-nomadic-museum-shigeru-ban-architects
Fig. 4 Muzeul Nomad din Mexic, Sursa: https://architizer.com/idea/1138367/
Fig. 5. Muzeul Nomad, Mexic – detaliu. Sursa: https://archello.com/fr/story/39385/attachments/photos-videos/5.
Fig. 6. Mexic, Zócalom 2008. Sursa https://gregorycolbert.com/project/exhibitions/
Fig. 7. Muzeul Nomad, Mexic - interior. Sursa: https://architizer.com/idea/1138367/

978-630-327-138-5