



Caiete

de Arte și Design



Uniunea Artiștilor
Plastici din România
Filiala Timișoara
Editura Eurostampa



Caiete de arte și design

Publicație a Uniunii Artiștilor Plastici din România,
Filiala Timișoara
Nr. 6, 2018



Coordonator / Redactor șef / Secretar general /	Ioan Iovan - critic de artă Lect. univ. Dr. Iosif Mihailo Lect. univ. Dr. Sergiu Zegrean
Membri / Prof. Dr. Hab. Grzegorz Biliński / Prof. Dr. Hab. Alicja Duzel-Bilińska / Dr. Norman Siu / Sha Feng / Kiss Ferenc / Szekernyes Janos / Conf. univ. Dr. Dan Moga / Prof. univ. Dr. Alexandru Jakabhazi / Conf. univ. Dr. Marius Sângeorzan / Conf. univ. Dr. Camil Mihăescu / Conf. univ. Dr. Diana Andreescu / Conf. univ. Dr. Eduard Jakabhazi / Lect. univ. Dr. Sergiu Zegrean / Lect. univ. Dr. Corina Nani / Lect. univ. Dr. Alexandru Bunii /	Academy of Fine Arts, Intermedia Faculty, Cracow Academy of Fine Arts, Intermedia Faculty, Cracow / Interior designer, architect and visual artist Independent Luxury Goods & Jewelry Professional, Hong Kong, PhD at The Hong Kong Polytechnic University Associazione di Design Cinese e Italiano in Italia, President / Zhongshan Polytechnic in China, Visiting Professor Lecturer, University of Szeged, Hungary / Graphic Designer, Member of the Association of Hungarian Typography Artists President of Romanian Artist's Union, Timișoara branch Facultatea de Arte și Design din Timișoara Facultatea de Arte și Design din Timișoara Facultatea de Arte și Design din Timișoara Facultatea de Arte și Design din Timișoara Facultatea de Arte și Design din Timișoara Facultatea de Arte și Design din Timișoara Facultatea de Arte și Design din Timișoara Facultatea de Arte și Design din Timișoara Facultatea de Arte și Design din Timișoara
Design & layout /	Sergiu Zegrean Claudia Feti Diana Buftea
Tehnoredactare /	

Editura **Eurostampa**
Tipar: Waldpress
ISSN 2393 - 042X
ISSN-L 2393 - 042X
Uniunea Artiștilor Plastici din România,
Filiala Timișoara

CUPRINS

Ioan IOVAN <i>Prof. univ. dr. și critic de artă</i> Ion Sălișteanu	/ 5
Iosif MIHAILO <i>Lect. univ. dr. - Facultatea de Arte și Design din Timișoara</i> Concepte inovatoare în concursuri de design industrial, performanțe ale Facultății de Arte și Design din Timișoara	/ 15
Valentina ȘTEFĂNESCU <i>Conf. univ. dr. - Facultatea de Arte și Design din Timișoara</i> Figurativ și abstract, concepte parcurse în istoria ultimelor secole a artelor textile	/ 23
Diana ANDREESCU <i>Conf. univ. dr. - Facultatea de Arte și Design din Timișoara</i> Silul Art Nouveau	/ 31
Alexandru BUNII <i>Lect. univ. dr. - Facultatea de Arte și Design din Timișoara</i> Digital Designer	/ 39
Szűcs ENIKŐ <i>Lect. univ. dr. - Facultatea de Arte și Design din Timișoara</i> Tensegriitatea. Originile tensegriității	/ 47
Daniela CATONA <i>Lect. univ. dr. - Facultatea de Arte și Design din Timișoara</i> Calitățile interactive ale obiectului ceramic	/ 53
Victor GINGIU <i>Lect. univ. dr. - Facultatea de Arte și Design din Timișoara</i> Designul pentru imprimeul textil în creația lui Roul Dufy, William Morris și Gustav Klimt	/ 59
Claudia FETI <i>Doctorand - Facultatea de Arte și Design din Timișoara</i> Limita creativității în designul grafic	/ 65
Gabriela ROBECI Site specific notions in socialist Romania	/ 73
Loredana IANOVICI Particularități ale peisajului	/ 79
Elena POPESCU Culele. Tipologii ale locuinței fortificate boierești	/ 85
Isac ALICE Spațiul urban-teritoriul de exprimare al artei digitale	/ 93
Larisa SPRAVIL Considerații despre artele vizuale	/ 101

Ioan IOVAN

ION SĂLIȘTEANU

Cuvinte cheie / Ion Sălișteanu, pictură, artă, stil, Banat

Rezumat / Acest articol prezintă aspecte stilistice și de problematică în opera pictorului Ion Sălișteanu.

Keywords / Ion Sălișteanu, painting, art, style, Banat

Abstract / This article presents aspects of style and issues in Ion Sălișteanu's artwork.

Între anul 1955, cel de absolvire a Institutului "Nicolae Grigorescu" din București, când realizează lucrarea de diplomă Ecaterina Varga îndemnând pe moși la revoltă, și anul 1965, anul primei expoziții personale, există intervalul de un deceniu activ al devenirii artistice, al schimbărilor importante înregistrate, atât de pictura românească de atunci, cât și pentru Ion Sălișteanu, deodată cu încă mulți alți pictori tineri care astăzi fac mare parte a edificiului artistic românesc semnificativ pentru specificul și valoarea artei contemporane. Pentru Ion Sălișteanu, ca și pentru alți mulți tineri absolvenți, întâi s-a produs o eliberare explozivă de constrângerile institutului bucureștean de atunci și începutul unei adevărate curse pentru aflarea unui drum, a unei problematice artistice proprii, a unui stil personal, încadrate cât mai adecvat, mai propriu în actualitatea artistică europeană. Artiștilor tineri români, absolvirea a fost un fel de revoltă la adresa școlirii, o despărțire hotărâtă și bruscă și chiar o energică afirmare contrară pregătirii din institut.

Caracteristicile generale care asigură întâi specificul operei ca întreg, cea realizată de Ion Sălișteanu, țin de o tonalitate melancolică, de concordii regimului diurn, de viziunea tonică, de diafanul existențial, toate instalate în miezul de poezie al lumii. Și partea cea mai bucuroasă a lumii este creația, șansa unică de a picta. Dar nu îl preocupă lumea în integralitatea ei, ci operează o anume selectivitate, optează pentru anumite regnuri ale ei,

pentru mineral și vegetal ca materialitate și pentru elementaritatea aerului inclusă, integrată formelor, de asemenea, pentru elementaritatea luminii cuprinsă, dispersată, disipată în lucruri. Tonalitatea de ansamblu a operei este dată și de prevalența afectivității, a stărilor sufletești, a dispoziției lăuntrice, dar și a momentului exteriorizat, fizic. Formele ivite din pensulă, din libertatea de aproximare a pensulei, sunt destinate să poarte un sens afectiv, un sentiment activ sub configurarea lor lapidară, sub prezența lor translucidă și diafană totodată. Sunt mijloacele prin care stările sufletești se comunică. De pe un asemenea eșafodaj de justificare, prin lucrările sale, pictorul propune un paralelism cordial între model și motiv, între natură și pictură, între realitate și imaginea realizată, între lumea reală și lumea din pictură artistul descoperind numeroase și variate corespondențe, la rândul lor, de asemenea de ordinul diafanului. Afectivitatea din forme conduce către poezia din lucruri, iar titlurile primite de lucrări trimit către poet. Diafan este și contrastul, devenit acord sub autoritatea afectivă, dintre regimul diurn al picturii, dintre lumina ca mediu de existență al lucrurilor și crepuscularul în care se află, în care se arată ca moment, ca prezent. Astfel cristalizează o lume de forme, făcută de pictor, o lume ieșită și construită din pensulă, din tușe, din urme de culoare.

Tot din direcția de ansamblu a operei, care nu s-a modificat pe parcurs și nici nu a scăzut în intensitate, este caracterul ei jubilat, pictorul trimițând vădit spre receptor propria bucurie de a picta și care este punctul de accepta instalarea în imagine a unei reverii, corespondentă reveriei lăuntrice auctoriale, mulțumirii de a picta. Este vorba, evident, de un cadru auctorial, dar în care lumea este acceptată pentru a i se conferi un statut domestic, justificat afectiv, căci lucrurile convocate de atenția artistului – priveliști și structuri, flori în vază, diferite obiecte casnice, recipiente – se convertesc, până la urmă, pentru a sluji starea sufletească melancolică și momentul crepuscular lăuntric. În fond, repertoriul imagistic este alcătuit din acele lucruri care sunt plecări ale zilei și reminiscențe ale luminii, sunt intruzii ale nopții, sosiri, prin lucruri, ale întunericului. Acolada, totuși, este amplă, întrucât lumea adusă în spațiul domestic se deschide, în mod necesar, către o posibilă extindere cosmică; nu este închisă și izolată ca mediu și ca formulare. Caracterul formelor aparține unui anumit domestic, poate ca loc, poate ca timp, dar, ca simțire, ca sentiment, se leagă prin fire subtile de cosmicitate. Condiția caldă, domestică a lucrurilor, sub aspect, le identifică în zona pitorescului, zona jupiteriană, dar, ca interioritate a lor, se așază în zona melancoliei, cea saturniană. Pitorescul de la vedere face simbioză cu melancolicul conținut. Bipolară este însăși pictura, aceasta oferind o lume particulară formulată după legități particulare, pornită dintr-un plin al sufletului și dintr-un păienjeniș al gesticii, o lume alcătuită anume numai din pensulă și culoare.

Lucrările realizate de Ion Sălișteanu dețin felul lor de a fi unice,

irepetabile prin modul în care spun o poveste, fie că referențiază un mit sau o legendă, fie că prezintă o figură sau un lucru, un peisaj sau un vas cu flori, dar se află întotdeauna situate în contul realității. Sugerează, de asemenea, că pot găzdui, că pot întreține orice lucru care are o istorie, o prezență care poate fi simțită în vederea povestirii lui prin imagine, adică prin ceea ce le poate suplini afectiv, prin formă și culoare. Acest fapt ține de întregul acestei picturi, de la convertirea lumii la imagine, până la a converti gestualismul și tașismul la figurativ. Libertatea gesticii de execuție și nonșalanța realizării dau la iveală sensuri și direcții, drumuri către cer, inspiră stări și gânduri, trasee spirituale. Se realizează permanent o aproximare a lucrurilor, prin spontaneități, prin tușe libere, menținute mereu într-o viziune diurnă, într-o lumină albă de zi perfect transparentă, generatoare de încredere, de optimism, la acel sentiment tonic general susținut de sprinteneala senzorialului, de vioiciune afectivă și de agilitatea intelectului. Își fac simțită, ca atare, prezența în toate fazele devenirii artistice ale lui Ion Sălișteanu și care, în mare, sunt ale geometrismului, apoi ale benzilor, la fel în lucrările cu un caracter baladesc, în cele de echivalare a realului, precum și în cele care domină structurile realizate gestualist și tașist. Își fac simțită prezența în toate speciile pe care le-a practicat, natura statică, florile, peisajul, portretul, compoziția figurativă, forma abstractă, cu precizarea că există o citibilă și din ce în ce mai accentuată importanță acordată structurilor.

Această lume din pictura lui Ion Sălișteanu, diurnă ca ambianță exterioară și crepusculară ca substanță lăuntrică, este alcătuită, în mod fundamental, din două regnuri, cel mineral și cel vegetal, un mineral întunecat în care strălucesc pietrele prețioase ale rubinului și chihlimbarului, ale topazului și ametistului, ale malahitului și safirului, ale agatului și smaraldului și un vegetal arid, sărmos și spinos, cu pigmentii calmi și cu sevele somnolente, fără freamăt, capabil numai să foșnească. Răstimpul acestui mineral și vegetal se află pe hotarul nehotărât, ambiguu dintre ele, între ziua din afară și noaptea dinăuntru. Atât formele de orientare figurativă cât și cele nonfigurative sunt alcătuite dintr-un amestec particular de mineral și vegetal, de lumină și umbră, de culoare și contur, de picturalitate și grafism, de entitate și structură. Fiind vorba de mineral, caracteristic este felul în care în masa lui de întuneric apar și strălucesc nestematele unor culori intense, în timp ce în vegetal, condiția lui modestă, avidă, cu forme sumare, le permite numai să foșnească din resturile de lucruri apărute în urma trecerii pensulei, a perierii pânzei. Există diferența, totuși, că formele minerale sunt obținute prin apăsări de pensulă, în timp ce formele vegetale apar mai repede dintr-o trecere pe deasupra pânzei, mai mult gest decât tușă. Dar există și o anume intersanjabilitate, căci formele care evocă mineralul par să foșnească precum frunzele uscate, iar formele promovate în numele vegetalului, mai ales corolele și petalele, primesc străluciri de pietre prețioase. Sunt fie pietre înflorite, fie flori din piatră, care, de altfel, nici nu lasă impresia că ar fi fost

vreodată altfel, sunt plante și flori prin care nu a circulat sevă niciodată și nestemate care nu au foșnit în adierea vântului, nu sunt plante care s-au uscat, nici minerale care au murit. Sunt forme aride aflate la marginea vieții, dar nu sunt morocănoase, necomunicative, ci, dimpotrivă, deși se exprimă laconic, sunt prietenoase și fiecare are ceva de spus, o poveste proprie. În formele echivalente prin urmele de pensulă se adună și se adresează cordial, de parcă ar vrea să spună că și în rămășițe lumea poate exista la fel de exuberant, precum a fost în plenitudinea ei. În echivalarea lor nu se simte nici un fel de frustrare care să le predispună la închiderea în sine.

Aceste însușiri sunt suficiente pentru a presupune că lucrurile din pictura lui Ion Sălișteanu sunt intrate într-un anotimp definitiv, sunt în starea de a fi percepute ca ieșite din timp, din schimbare, dincolo de cele patru anotimpuri știute ale naturii. Nu au trecut dincolo, în moarte, au rămas în perimetrul vieții, deși mai la marginea ei, la suficiența ei. Strălucirile de pietre prețioase și foșnetele vegetale rămân să aparțină lumii acesteia, trecătoare în fond, căci pânzele pictorului sunt total ferite de suflul de gheață al eternității, de vidul nimicului. Aici, la acest hotar dintre regnuri și la această margine a lumii, lucrurile care ne sunt arătate în pictura aflată în atenție sunt capabile de concordii, de spuneri existențiale, fără a face vreo precizare că sunt ale lor sau ale oamenilor. Iar artistul concede, întrucât se află, și el, în aceeași condiție și imaginile pe care le realizează nu pot fi decât oglinzi ale sale, chiar împărțite între mineral și vegetal, adică într-o biologie și tare și caldă, dar care rămâne în lume, fie chiar și la marginea ei, unde este posibilă viață cu simțire și cugetare.

Pictura lui Ion Sălișteanu este un joc de transparență făcut anume atât cât să sugereze lucruri, cât și să lase întrevăzută faptica picturii, să figureze imagistic, dar să și deconspire facerea, să slujească egal realul și arta. Ieșite formele, dar și lasă cu intenție posibilitatea de a se citi cum le-a creat, cum a procedat, cumva în răspăr cu o întreagă tradiție în care pictorii, prin finisaje, au acoperit devenirea lucrurilor, finisajele pregătindu-le, gătindu-le pentru întâlnirea de excepție, sărbătorească, evenimentială cu receptarea. Lucrările lui Ion Sălișteanu sunt realizate dintr-odată, fără adăugiri, fără schimbări, fără finisaje. Nu dețin în ele nici urme de retorică auctorială, sunt fundamental sincere exprimând momentul de existență al pictorului, clipa lui de atunci de viață, toată componența ei, de la biologic la demersul afectiv, de la cel senzorial la cel mintal, de la gestul fizic la gândul purtător de idee. Ar mai fi de adăugat observarea unui anumit fel auctorial în ivirea formelor și în minunarea cu care sunt luate în primire și sunt considerate, determinate de cum arată, de cum au ajuns să fie aceste forme. Apoi, nu face altceva decât, cu încântare, să le prezinte, dar tot cu o maximă sinceritate. Sunt tușe de pensulă fără subterfugii, dar ochiul pictorului, simțirea și mâna lui, gândirea, de asemenea, le încarcă cu anume identitate figurativă, le conferă nu doar sens, acces către real, ci le numește chiar dacă, provenite

din gest, nu răspund decât parțial și convențional sensului care li s-a înoculat. Pot fi flori, frunze, obiecte, lucruri, peisaje, figuri umane, pentru că aceasta dorește pictorul, dar nu reprezentarea este esențială, ci configurația formei ivite, sensul corespondent din real, dar încărcat cu posibilități de a provoca senzații și reprezentări, afectivități și gânduri, idei și sensuri conținând trimiteri largi, bogate către înțelesuri și către semnificații. Tușele joacă în exteriorizarea formelor, fără ca să le limiteze o simplă aparență, ci, dimpotrivă, remanențele figurale care le alcătuiesc contribuie, ele însele, atât la indicarea unei direcții, cât și la identificarea unui acces către conținut. Formele ivite nu-și ascund convenționalitatea, dimpotrivă, și-o exhibă. Nu se raportează decât vag la real și natural, numai atât cât să dea un sens formelor, se raportează mai mult la senzorial și ideatic, la creație și la artă. Forma înglobează și transmite un gest, o mișcare, rămânând la condiția de urmă, de trasare și făcând, totuși, trimitere necesară la floare, la frunză, la lucru, la obiect și aceasta fără intenția de a-l suplini sau substitui, devenind forme sanguinizate pentru minte și existând într-o natură proprie, paralelă cu cea reală. Formele sunt urme ale gesturilor din aer și ale pensulei de pe pânză, dar sunt evident investite cu dimensiune senzorială și afectivă, cu dimensiune destinată înțelegerii. Această lume din pensulă și din culoare deține, totuși, capacitatea de a exprima o secvență validă a realității.

În faza abstracționistă, urmele de pensulă, benzile trasate sunt lungi și late, paralele și verticale când desemnează o idee abstractă, sunt orizontale când alcătuiesc sugestiile unui peisaj, sunt orientate vertical în lucrările ce dezvoltă figura umană și sunt spontane, orientate divers, liber în desfășurările de structuri. Avem de a face cu un fel de joacă a pensulației, fără superstiții și fără timidități. Gestualismul se îngemănează cu tașismul în lucrările care evocă flori, de regulă tăiate, buchete aflate în diverse vase. Forma ivită spontan, cu excepția celei nonfigurative din faza respectivă, rămâne aluzie la lucruri, sugestie, aproximare a lor, dar întotdeauna relaționată, chiar sumar, cu realul. Formele respective, aproximări din pensulă, așadar, afirmă dintru început că nu sunt lucruri, nu substituie lucruri, ci se arată a fi cu toată pregnanța urme ale lucrurilor. Formele picturii sunt urme, atât ale lucrurilor evocate sumar, rapid, cât și ale pensulei, ale gesturilor și ale impactului cu pânza. Sunt fără volum, transparente și evanescente, umbre care vibrează în aer. Nu sunt modelate de lumină, de aceea nu au volum, dar lumina există ca fiind mediul lor de existență, uniform și pur, permanent, la fel cum permanent ca elementaritate, ca variantă a materiei, este aerul care ajută la ivire și rămâne înglobat în forme, asigurându-le transparența respectivă și evanescența. Dar nici lumina, nici aerul nu modelează forma, iar expresia ei este realizată și întreținută de culoare, dar și aceasta suferind reducția și urmând condiția generală de urmă, chiar dacă atinge uneori intensități deosebite. Acestea nu sunt ale trecerilor de pensulă, ci ale apăsărilor, ale impactului cu efect tașist. Fie trecerile ușoare, fie apăsările de

pensulă, sunt toate un fel de fluturări grăbite, de zboruri în toate direcțiile către forme care, după modelul real, așteaptă cu febrilitate să fie ivite și să li se acorde un rol vizual în orizontul nelimitat al celor sute și sute care au avut șansa să treacă prin mâna și pensula pictorului.

Forma, în pictura lui Ion Sălișteanu, cristalizează sub aspectul lucrurilor precum promoroaca pe crengile copacilor în diminețile senine și geroase de iarnă. În realizare este considerată mai mult spre a fi efect de pensulă, iar culoarea, fiind oarecum auxiliar, îi urmează îndeaproape în felul de sugerare a lucrurilor. Culoarea este un fel de material de construcție și de expresivizare și un element de definire formală. Forma, fie ieșită din ușoare atingeri, din mângâieri, fie din punctări apăsate, mereu spontană, vagă, dar cu dorite trimiteri spre figurativ, este disipată pe loc, între cât se vede pentru a sugera un lucru și cât este omis pentru a fi imaginat. În atare condiții, pensula este instrumentul de ivire a formelor, iar forma este "instrumentul" de sugerare a lucrurilor evocate de motive. Pensula este funcțională în ivire, iar formele în mecanismul de înțelegere.

Lucrările care dețin în temele lor figurativul uman sunt în mod caracteristic evocatoare, trimit la conținuturi arhetipale provenite din zone mitologice și legendare, folclorice și livrești, dar întotdeauna hotărâtor angajate în simbolică, în regim poetic, baladesc. Aici, mijloacele imagistice ale pictorului primesc cadențe solemne, personajele, liber notate, se fixează vădit în hieratism, precum niște sfinți bizantini din bisericile noastre strămoșești spre care este purtat gândul, fie în paralele verticale, fie în registre orizontale suprapuse. Se situează între trunchiurile arborilor simbolizând strămoșii neuitați și straturile de pământ în care dorm generațiile de străbuni (Fructele jertfei, Figură legendară, Ana lui Manole, Mitologie dunăreană, Figură atemporală). Dacă figura umană este încadrată mereu într-un context predominant simbolic, chipul uman cercetat în portrete este considerat la modul de sinteză, în primul rând, în funcție de expresie (Chipuri, Portret grav, Profil).

Traseul picturii lui Ion Sălișteanu nu este uniform, parcursul nu este liniar, ci este unul viu, cu o devenire care a determinat faze, iar în cazul fazelor a determinat variații în funcție de componenta imagistică dominantă. Prima expoziție personală, din anul 1965, la zece ani de la absolvire, este alcătuită din lucrări a căror tematică vădește o fază figurativă și care, dacă nu ar avea expresiile formelor, datorate suprafețelor rugoase și rafinementelor cromatice, ar putea fi taxate drept cubiste întrucât respectivele forme, cu necesar referent din realitate, sunt simplificate și geometrizeate, sunt forme de sinteză, masive și grele. Primesc concretețe prin rugozitatea suprafeței, prin tactilitatea structurii cromatice, prin expresivitatea de materialitate a culorii, percepută aproape în sine, suficientă, cumva independentă de lucrul mai degrabă ascuns, pierdut, pe care îl indică figurativ. Aceste forme își mișcă devenirea de la figurile peisagistice telurice masive și dense, grele

și compacte, către figurile geometrice, alcătuind combinativ compoziții aerisite cu accentul așezat pe ritmică în zonalitatea aparținând aerului ca elementaritate (Casă singuratică, Zidul spart, Pământul și luna, Flori cosmice, Luna târzie, Compoziție).

Ion Sălișteanu va adopta buna practică a realizării pe serii de lucrări tematice, care îi va permite cercetarea imagistică pe variante și își va rezerva pentru sine utilizarea mai largă și mai complexă a capacităților de execuție. Cu atât mai mult cu cât va capta în baza picturii sale a mijloacelor gestualiste și tașiste. Inițial, acest abstracționism realizat de pictor este strict nonfigurativ, eliminând orice referință la realitatea înconjurătoare și dezvoltând formele din imagine sub forma unor trasee, a unor benzi verticale de culoare pe ideea de ascensional, de creștere, de urcare, de drum spre cer, de aspirație sau a unor benzi orizontale paralele și ele, cu trimitere spațială peisagistică de plecare, de îndepărtare, de zare, de chemare a depărtărilor în perimetrul de autoritate, a teluricului, de mister al câmpiei (Aspirație către sublim, Vitalitate, Grelele umbre, Dimineață, Spațiu subcarpatic, Câmpul).

Curând, direcția verticală și orizontală, în întregul lor complex de reprezentare și de simbolică, este îmbogățit de afluența bogată a direcțiilor oarecare de compoziție și, mai ales, de pensulă, care conduc spre lucrări nonfigurative de efectiv gestualism și tașism (Energie eoliană, Astrul albastru, Energie vegetală, Pulsații sanguine), lucrări care arată că, în pictura sa, în imaginea ivită, pictorul face resimțită nevoia sa efectivă de repere, fie spațiale, fie figurative, fie simbolice și va opera, totuși, repede schimbarea care s-a impus. Trecerea sa prin asemenea lucrări i-a adus beneficiul descoperirii structurilor, acestea devenindu-i permanentă de realizare, mijloc de expresie și element de limbaj pictural (Scriitura privirii, Spațiu și materie, Lumina materiei, Fulgerul alb, Structuri, Configurări, Lavă și cenușă, Trasee active, Încremenirea clipei).

În fond, totuși, actul de a picta al lui Ion Sălișteanu este gestualist, întrucât gestul făcut lasă în urma lui, în urma pensulei mănuite astfel, linii, trasee și pete cromatice. Caracterul și ritmul gesticii este transferat cu bună intenție în figurarea de pe pânză, astfel încât mișcărilor gesticii devin forme ale imaginii tocmai atunci aflate în realizare. Jocul gesticii este alert și imprimă sprinteneală pensulei, imprimă respectiva agilitate în expresie. Însăși ușoara atingere a pânzei cu vârful pensulei se prezintă a fi o modalitate specifică de ivire a formei, ușoara ștergere rapidă a pensulei, atingerea aproape tandră produce urme pe măsură, evanescente, aeriene. Pensula pare să survoleze pânza pe trasee, fie paralele, fie în toate direcțiile, iar tușele rezultate sunt un fel de evanescențe ale pensulei, mărturii ale unor asemenea întâmplări ale picturii. Există o fervoare efectivă a execuției care divizează trecerea rapidă a pensulației peste pânză, fără insistențe și apăsări. Tușele sunt, în general, scurte, liniare pentru a sugera direcția compozițională și sensul simbolic și sunt zigzagate, labirintice pentru a

realiza structurile. Dar dinamica lor accentuată, mișcarea rapidă a mâinii, graba notației imprimă formelor un caracteristic ritm alert, lasă impresia unui joc iute, de spadasin al pensulei. Gestul în sine este abstract în aer, dar urma lui pe pânză, inițial abstractă și ea, acceptat, în numeroase cazuri, un sens figurativ și atunci imaginea, astfel alcătuită, poate fi pădure de verticale, de trunchiuri, de coloane ale aspirației, ale creșterii, drumuri marcate către cer, sau poate fi peisaj prin horizontalele trasate pe registre de adâncime, poate fi buchet de flori în vază, mai mult sau mai puțin sârmoase, uscate, flori și ramuri de gheață, frunze și corole de nestemate. Imaginea își dezvoltă întregul ansamblu de forme numai în plan, fără ierarhizări spațiale ale formelor. Efectul realizării este cel scontat de artist, rezultat din frenezia execuției, din economia anume a creației, dată fie de execuția pe serie de lucrări, fie de execuția paralelă a mai multor pânze. Numai că această realizare debordantă nu cunoaște reveniri, adaosuri, nu repetă nimic. Avântul creației trece prin pânze ca un vânt, ca un suflu furtunos.

Pictorul arată o totală încredere în gestul mâinii, în actul pictării, în momentul ivirii formei, dovedește totală miză pe urma de pensulă, deodată cu o anume suficiență a culorilor. Chiar dacă culorile sunt cele care fac formele, repertoriul lor este restrâns, întrebuițat fie la modul temperat, în cele mai multe locuri, fie maxim intensificate, în accente cu rol de centru de interes, de repere pentru ritmica imagistică. Lucrările pe care le realizează sunt acte de ivire a unei lumi paralele, o ivire spontană a lucrurilor, atunci, pe loc, iar apariția spontană, aproximată a lucrurilor atrage după sine ivirea pe măsură a lumii approximate sub proiectul unei alte lumi, paralelă, evident. Așadar, gestualismul lui Ion Sălișteanu este un gestualism angajat figurativ sau în sine, ci într-o reprezentare în cadrele căreia importantă este expresia tușelor, a urmelor de pensulă. Iar vagul figurativ nu se forțează spre identitatea lucrului, ci își aduce bucurioasa contribuție la construcția expresiei, la fel cum acțiunea artistică își aduce, la fel, contribuția la comunicarea acestei lumi.

Caracteristice pentru formele din pictura lui Ion Sălișteanu sunt structurile ieșite din pensulație, o pensulație liberă, de sugestie, forme care, alunecând spre abstract, spre informal, încă mai zvâcnesc spre figurativ și chiar se așază într-un terminal de figurativ, încă dețin regim ambiguu. Pensulațiile fâlfâie peste pânză cu sugestiile împărțite între corole approximate și zboruri de fluture fixate, dar trăind un timp matinal și înrourat, viu și proaspăt. În urma jocurilor de pensulă rămân benzi, scuturări, picuri, trasee, pete cromatice dense ori estompate, grafisme, punctări alcătuind ansambluri picturale cu regim de urme, de umbre, de remanențe de natură să anime o lume figurală declarat paralelă lumii reale și mereu aproape, mereu dezvoltându-se corespondențe. Textura pensulației este formată din tușe, din trăsături încrucișate precum cusătura cu acul, în cruciulițe, din costumele populare și de pe iile românești. Asemenea "cusătură" de pensulă are drept

consecință structura de tip mozaicat, labirintic în care sunt îmbinate benzi cu pete, urme gestuale grafice cu forme recognoscibile figurative. Structurile astfel realizate își păstrează proveniența de urme, de treceri ușoare, abia atingând pânza, de ștergeri mai mult, mai mult fluturări, zboruri de pensulă pe deasupra, survolări ale formelor. Pensula utilizată de mâna pictorului stă mai mult în aer decât se sprijină pe pânză. Cu aceste modalități particulare de realizare, Ion Sălișteanu și-a definit atât formele figurative, cât și cele nonfigurative, și-a definit temele și direcția de comunicare spre teritoriile diafanului și liricului, mai mult, acestea sunt oficiile care contribuie decisiv la articularea stilului.

BIBLIOGRAFIE

1. Barbosa, Octavian, *Dicționarul artiștilor români contemporani*, Editura Meridiane, București, 1976
2. Bogdan, Radu, *Reverii lucide*, Editura Meridiane, București, 1972
3. Drăguț, Vasile, Grigorescu, Dan, Florea, Vasile, Mihalache, Marin, *Pictura românească în imagini*, Editura Meridiane, București, 1970
4. Florea, Vasile, Cebuc, Alexandru, Lăptoiu Negoită, *Enciclopedia artiștilor români contemporani*, Editura Arc 2000, București, 1996
5. Grigorescu, Dan, *20 de pictori români contemporani*, Editura Meridiane, București, 1969
6. Grigorescu, Dan, *Ion Sălișteanu*, Editura Meridiane, București, 1980
7. Iovan, Ioan, *Concordii cu artiști și expoziții*, Editura Brumar, Timișoara, 2006
8. Mihalache, Marin, *Orașul văzut de pictori*, Editura Sport-Turism, București, 1975
9. Mocanu, Virgil, *Structuri și sinteze*, Editura Junimea, Iași, 1984
10. Prut, Constantin, *Dictionar de artă modernă și contemporană*, Editura Univers Enciclopedic, București, 2002

Iosif MIHAILO

Concepte inovatoare în concursuri de design industrial,

performanțe ale Facultății de Arte și Design din Timișoara

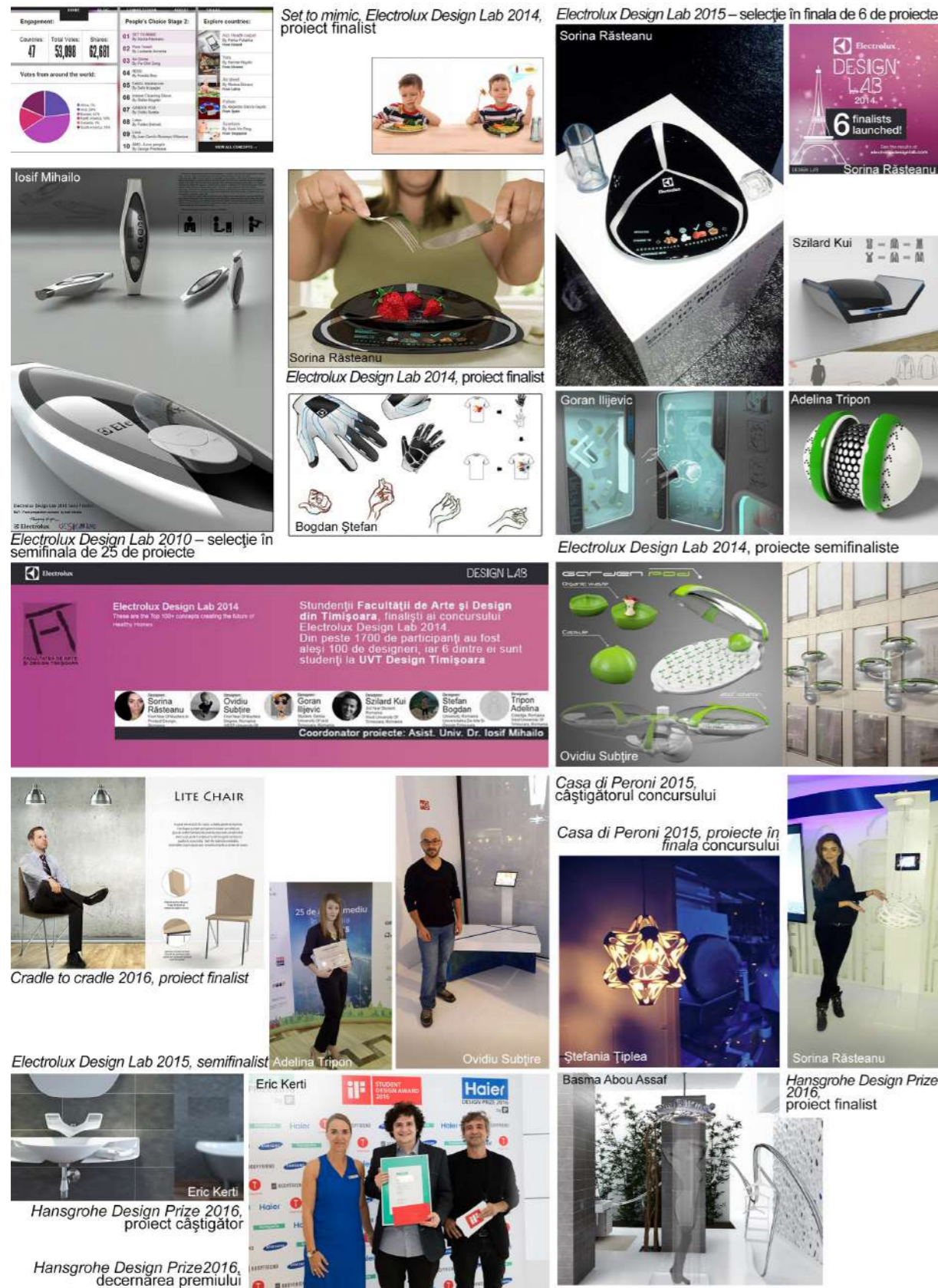
Cuvinte cheie / design industrial, vizionarism, concursuri internaționale, Facultatea de Arte și Design, Timișoara, Peroni, Instalart, Orange Smart Design Challenge, Hansgrohe Design Prize, Cradle to cradle.

Rezumat / Articolul conturează câteva date de situare axiologică a obiectualului, în subsecvent, a vizionarismului în design, având ca principal interes competițiile internaționale de design industrial. Prin evidențierea unor performanțe ale studenților Facultății de Arte și Design din Timișoara la concursuri de o deosebită importanță la nivel internațional, se întărește percepția apreciativă asupra școlii de design timișorene, lucru verificat în timp și reconfirmat de cele mai recente reușite. Prin raportarea la conceptele vizionare din aceste evenimente de prestigiu se pot anticipa anumite direcții ale devenirii obiectuale, fapt ce înlesnește apariția produselor inovative de design în viitorul apropiat.

Keywords / Industria design, visionary concept, Electrolux, international contests, Art Faculty, Timișoara, Peroni, Instalart, Orange Smart Design Challenge, Hansgrohe Design Prize, Cradle to cradle

Abstract / The article outlines some data of the axiological definition of the modern design objects, subsequently, of visionary design, referring to some international industrial design competitions at main interest to this research. By highlighting some outstanding performances of the students of the Faculty of Arts and Design in Timișoara featured in competitions of important importance at international level the appreciative perception of this design school is therefore reinforced. This fact has been proven over the past few years and it is reconfirmed by the latest achievements. By referring to the visionary concepts presented at these prestigious events, we might expect some distant design predictions or certain trends of industrial products. This facilitates the developing of new, original and innovative products in the near future.

Universul creațiilor obiectuale umane cuprinde, în cele mai recente secvențe, și produsele industriale, fapt ce-i asigură designului industrial mijloacele aproape exclusive ale devenirii obiectuale contemporane. Desfășurarea în timp a societății umane și felul cum astăzi oamenii își duc traiul au făcut ca acum să existe un fel propriu în care obiectele își justifică existența, menirea, întrebuințarea, apoi obsolescența, scoaterea din uz și reciclarea. Factorii relevanți pentru designul obiectelor contemporane, pe lângă cunoscutele comandamente efective, sunt anticiparea unor necesități generate de modificările sociale și empatia cu cei ce vor folosi produsele de design.



Firește, procesul de design este extrem de complex, dar acesta nu este obiectivul materialului de față. În accepțiunea generală, prin design se înțelege fie ceva care arată bine și este astfel un rezultat al capriciilor estetice în proiectare, fie ceva inefabil (pur și simplu „e de design” acea formă/ funcție etc), fie întreaga activitate de proiectare, de la *design thinking* și alte procedee creative până la dezvoltarea și implementarea proiectului. Această din urmă accepție este, fără doar și poate, cea corectă, designul trebuind să fie privit drept un domeniu ce însumează multe alte subdomenii, toate puse în slujba devenirii obiectuale. În limba engleză, design înseamnă proiectare, în sens general. Se face referire, așadar, la designul structurilor extrem de complexe, designul arealelor largi, poate chiar designul urbanistic. Toate sunt interpretate în sensul general de proiectare, planificare, iar nu doar în acela al aspectului și al înfățișării.

Dar pentru a avea un proiect temeinic structurat și, mai important, oportun unei situații date, este nevoie ca designul să-și tragă resursele de undeva mult mai profund, dintr-o gândire liber-asociativă, așadar, și din design thinking, procedee de stimulare a creativității. Uneori, scopul unor provocări de design ori competiții internaționale este acela de a aduna laolaltă o pleoră de idei și propuneri vizionare, cu scopul de a schimba paradigma obiectuală. Aproape niciodată, sau foarte rar, oricum, aceste propuneri își găsesc corespondent în realitate, dar aceasta nu înseamnă că sunt lipsite de valoare sau că nu și-au atins scopul. Dimpotrivă, acum pot germina idei și viziuni din care se pot naște ulterior precepte și concepte inedite ce privesc unele soluții de design. În mod firesc, nu toate propunerile subscrise sunt valide și nici chiar cele care sunt nu vor putea fi aplicate imediat sau fără intervenții de adaptare, dar acestea aduc mult necesarul aer proaspăt și abordează problema dintr-o altă perspectivă, fapt ce și-a dovedit în timp eficacitatea.

În cadrul unor asemenea competiții internaționale de design, Facultatea de Arte și Design din Timișoara, prin studenții săi, și-a format o veritabilă reputație de „școală de idei năstrușnice” [1], atât în media națională, cât și printre instituțiile internaționale de profil. Iată câteva performanțe ale studenților timișoreni din perioada recentă:

-Electrolux Design Lab – selecție în semifinala de 25 de proiecte, Iosif Mihailo, 2010 [2]

-Electrolux Design Lab – selecție în finala de 6 de proiecte, Sorina Răsteanu, coordonator: Iosif Mihailo, 2014 [3]

-Electrolux Design Lab – selecție în semifinala de 100 de proiecte: Adelina Tripon, Goran Ilijevic, Ovidiu Subțire, Szilard Kui și Bogdan Ștefan, coordonator: Iosif Mihailo, 2014 [4]

-Worls Bambo Design Competition – selecție în concurs, Sorina Răsteanu, coordonator: Alexandru Bunii, 2014

-Electrolux Design Lab – selecție în semifinală, Adelina Tripon, coordonator: Iosif Mihailo, 2015 [5]

-Casa di Peroni / Instalart – Ovidiu Subțire, câștigător al concursului, coordonatori: Iosif Mihailo și Sergiu Zegrean, 2015 [6]

-Casa di Peroni/Instalart – Ștefania Țiplea și Sorina Răsteanu, finaliste ale concursului, coordonatori: Iosif Mihailo și Sergiu Zegrean, 2015 [7]

-Cradle to cradle – Bianca Pașca, finalistă, coordonator: Alexandru Bunii, 2016 [8]

-Hansgrohe Design Prize – Eric Kerti, câștigător al concursului, coordonatori: Alexandru Bunii și Iosif Mihailo, 2016 [9]

-Hansgrohe Design Prize – Basma Abou Assaf, finalistă, coordonator: Alexandru Bunii, 2016

-Orange Smart Design Challenge – Ștefan Tinischi, finalist, coordonator: Dumitru Penteliuc Cotoșman, 2017

Cel mai recent eveniment în cadrul căruia s-au distins studenții timișoreni este Orange Smart Design Challenge [10]. În finala competiției s-au calificat două proiecte: Pic-Pot (Daniel Alexandru, Maria Barbu, Cristian Garoiu și Diana Petcușin - studenți în anul III, ciclul licență Design) și SmartHear (Ștefan Tinischi și Laura Raț – masteranzi Design de produs, anul I), ambele proiecte fiind coordonate de lect. univ. dr. Iosif Mihailo.

Pic Pot Design

de Daniel Alexandru, Maria Barbu, Cristian Garoiu și Diana Petcușin

Abordează aspectele ce caracterizează tot mai mult existența oamenilor din aceste vremuri. Astfel, în mediul urban, în viața unor oameni foarte activi, cu program încărcat, este de anticipat că timpul va fi un dar tot mai prețuit. În răstimpul cât oamenii lucrează sau nu sunt acasă este uneori nevoie să existe anumite aparate electrocasnice, gândite să îndeplinească niște sarcini simple, fără a fi nevoie de controlul uman. Firește că, în acest sens, există deja aparate ce pot fi programate să pornească sau să oprească o anumită funcție, având predefiniți niște parametri de funcționare, ori fiindu-le preselecțate niște comenzi ale utilizatorului. Anumite dispozitive pot comanda o serie de aparate electrocasnice de la distanță, sau se pot interconecta prin intermediul internetului cu alte dispozitive, gadgeturi ale modernității. Toate acestea sunt un rezultat al anticipării unor nevoie umane de către cei care gândesc un produs de design. Totul poate sta sub forma unui scenariu care aproape de fiecare dată începe cu ipoteza „cum ar fi dacă...?”

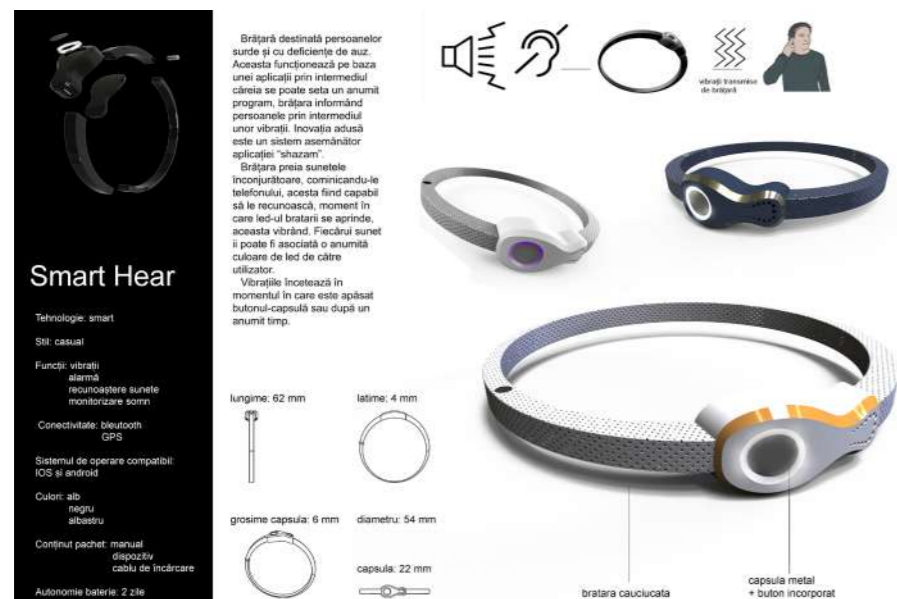
Experimentând, probabil, această stare, studenții Daniel Alexandru, Maria Barbu, Cristian Garoiu și Diana Petcușin au pornit de la premisa „cum ar fi dacă nu ar mai trebui să mă preocupe dacă am udat florile recent sau dacă le-am udat prea mult încât să le dăuneze?” Acest scenariu a condus,



printr-o serie de metode de stimulare a creativității, spre o propunere de soluție automatizată care să se bazeze pe senzori și pe informații predefinite și care să realizeze în mod autonom sarcina de udare a plantelor. Cea mai firească soluție a fost chiar aceea ca vasul ce conține planta să fie dotat cu funcția de umidificare a solului, printr-un sistem conectat la o aplicație de pe telefonul mobil.

Iată ce scriu studenții despre proiectul lor în secțiunea de descriere a conceptului din cadrul competiției Orange Smart Design Challenge: „Lovindu-ne de o problemă tot mai comună a oamenilor din secolul XXI, și anume lipsa timpului pentru a realiza cele mai ușoare sarcini, cum ar fi udarea plantelor, ne-am gândit să propunem un design de ghiveci ce vine în ajutorul nostru, datorită tehnologiei integrate în acesta. Cu ajutorul senzorului ce indică nivelul de apă din rezervorul integrat în baza ghiveciului și al senzorului ce indică umiditatea din sol vom ști mereu, cu ajutorul unei aplicații de pe telefonul mobil, starea plantei. În momentul în care umiditatea din sol scade vei primi o notificare pe telefon, acest lucru se întâmplă și când apa din rezervor ajunge la un nivel critic. Tot prin intermediul aplicației poți uda planta chiar dacă nu ești lângă ea. În cazul în care nu ai văzut notificarea sau ai uitat să uzi planta, chiar dacă notificarea a fost trimisă, există lângă butonul de pornire două leduri ce se vor aprinde, pentru umiditatea solului și pentru nivelul apei din rezervor. Apa este preluată din rezervor prin intermediul unei pompe și distribuită în mod egal prin mici orificii dispuse la baza părții superioare a ghiveciului. Rezervorul este alimentat cu apă de către utilizator prin intermediul unui sertar.”

Designul destinat persoanelor cu dizabilități comportă aprofundarea unor direcții de cercetare specifice acelei patologii, disfuncții etc. Fiind cunoscute datele preliminare, se fac adesea referiri și relații



Încrucșate cu alte domenii de cercetare, iar un proiect de design este cu atât mai reușit și mai aplicat pe necesitățile specifice cu cât coroborează problematica designului propriu-zis și cu alte domenii. O astfel de analogie inedită au reușit să facă studenții Ștefan Tinischi și Laura Raț, coordonați de lect. univ. dr. Iosif Mihailo. Pornind de la aplicații de entertainment care recunosc o anumită compoziție muzicală prin descifrarea ei la nivel de unde de sunet și compararea cu datele stocate, se poate presupune că anumite sunete din mediul înconjurător pot fi interpretate și asimilate categoriei din care fac parte. Astfel, dacă un sunet nu poate fi perceput de către o persoană cu deficiențe de auz, el poate fi receptat ca vibrație ori vizual, sub formă de culori și nu numai. Așadar, și de această dată, se poate pune întrebarea „cum ar fi dacă o persoană cu deficiențe de auz ar dispune de un aparat care să-i «traducă» sunetul în forme, culori sau vibrații, iar el să-l descrie astfel? Ca răspuns la această întrebare, masteranzii Ștefan Tinischi și Laura Raț au gândit un dispozitiv atașat la încheietura mâinii, cu înfățișare de brățară, întrucât aici au considerat că poate fi poziția cea mai comodă pentru purtare și cea mai vizibilă în utilizare.

Atunci când este detectat un sunet ce este predefinit în aplicație, se face conexiunea cu brățara, iar aceasta semnalează prin sistemul de avertizare vizuală sau tactilă. Notificarea poate fi oprită prin apăsarea unui buton, dacă sunetul este repetitiv, continuu sau dacă utilizatorul a luat la cunoștință și nu dorește să-i fie retransmisă acea notificare.

„Brățară destinată persoanelor surde și cu deficiențe de auz funcționează pe baza unei aplicații prin intermediul căreia se poate seta un anumit program, informând astfel persoanele prin intermediul unor vibrații. Inovația adusă este un sistem asemănător aplicației «Shazam». Brățara preia sunetele înconjurătoare, comunicându-le telefonului, acesta fiind capabil să le recunoască, moment în care ledul brățării se aprinde, aceasta vibrând.

Fiecărui sunet îi poate fi asociată o anumită culoare de led de către utilizator. Vibrațiile încetează în momentul în care este apăsat butonul-capsulă sau după un anumit timp.” [11]

Ca în cazul oricărei încercări de predicție a viitorului, aici a celui obiectual, nu pot exista certitudini, însă aceste încercări sunt, și ele, verigi ale înlănțuirii obiectualității potențiale. Se clădesc pe precedente, sunt condiționate de alte secvențe, iar la rândul lor vor facilita secvențele următoare. Nu este necugetată afirmația că o serie de astfel de “idei năstrușnice”, cum le-a numit jurnalistul ce a scris despre conceptele studenților timișoreni, pot deveni resurse de dezvoltare a unor concepte din viitor, odată ce și tehnologiile evoluează și le ajung din urmă, făcându-le posibile. Așadar, revendicările conceptelor de design vizionar, așa cum e de așteptat, nu concordă acum cu realitatea socio-obiectuală, însă aici transpare o încurajatoare asumare disuasivă.

NOTE

- [1] https://adevarul.ro/locale/timisoara/foto-Scoala-idei-nastrusnice-timisoara-studenta-i-a-uimit-straini-inventat-jucarie-yoyo-purifica-aerul-1_5576c792cfbe376e-35174c5a/index.html
- [2] <http://www.yankodesign.com/2010/06/14/the-top-25-entries-of-electrolux-design-lab-2010/>
- [3] <https://www.electroluxgroup.com/en/electrolux-announces-design-lab-2014-finalists-19733/>
- [4] <https://www.electroluxgroup.com/en/wp-content/uploads/sites/2/2014/06/Background-Electrolux-Design-Lab-2014-Semi-finalists.pdf>
- [5] <https://www.electroluxgroup.com/en/the-35-semi-finalists-of-electrolux-design-lab-2015-revealed-20887/>
- [6] <https://www.igloo.ro/castigatorii-proiectului-instalart-obiect-002-inspired-by-peroni-care-vor-merge-la-romanian-design-week-2/>
- [7] <https://www.igloo.ro/castigatorii-proiectului-instalart-obiect-002-inspired-by-peroni-care-vor-merge-la-romanian-design-week-2/>
- [8] <https://www.c2ccertified.org/connect/2015-design-challenge-2-winners>
- [9] https://assets.hansgrohe.com/assets/jp--ja/PressInformation_Winners_Hansgrohe_Design_Prize_2016_by_iF_1607.pdf
- [10] <https://www.orange.ro/techabreak/smart-design-challenge/proiecte>
- [11] <https://www.orange.ro/techabreak/smart-design-challenge/proiecte/171>

BIBLIOGRAFIE

1. Day, Christopher; Parnell, Rosie (2003): *Consensus Design. Socially inclusive process*, Architectural Press, Oxford
2. Dune, Anthony; Raby, Fiona (2013): *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*, The MIT Press, Cambridge
3. Klein, Caroline (2011): *Futuristic: Vision of Future Living*, Daab, Köln
4. Lanier, Jaron (2013): *Who Owns the Future?*, Simon & Schuster Publishing, New York
5. Mihailo, Iosif (2014): *Electrocasinicele viitorului în competiții internaționale de design*, în „Caiete de Arte și Design”, Editura Eurostampa, Timișoara, nr.1/2014
6. Mihailo, Iosif (2016): *Propuneri vizionare în competiții internaționale de design industrial*, în „Caiete de Arte și Design”, Editura Eurostampa, Timișoara, nr.4/2016
7. Norman, A. Donald (2007): *The Design of Future Things*, Basic Books, New York
8. Quinn, Bradley (2011): *Design futures*, Merrell Publishers, Londra

WEBGRAFIE

- www.electroluxdesignlab.com
www.designartpapers.ro
www.igloo.ro
www.orange.ro
www.yankodesign.com

Valentina ȘTEFĂNESCU

Figurativ și abstract,

concepte parcurse în istoria ultimelor secole a artelor textile

Cuvinte cheie / tapiserie, monumental, figurativ, abstract, revigorare, clasic, modern.

Rezumat / Totalitatea lumilor vizibile și imaginabile poate deveni obiectul și subiectul unei reprezentări, aceasta poate fi o definiție a conceptului de figurativ. Arta figurativă se prezintă ca o raportare la realitatea vizibilă, neputând fi concepută ca fiind ea însăși o imitație servilă a realității. Artiștii textiliști au aprofundat de-a lungul timpului figurativul și au oscilat în ultimele două secole între cele două concepte. Ritmicitatea, aprofundarea unuia dintre ele, evidențierea alteleia sunt oscilații specifice mediului, timpului, stării culturale, sociale și politice chiar.

Keywords / tapestry, monumental, figurative, abstract, revival, classic, modern.

Abstract / The totality of visible and imaginable worlds can become the object and subject of a representation, this may be a definition of the figurative concept. Figurative art presents itself as a reference to the visible reality, and can not be conceived as itself a servile imitation of reality. Textile artists have deepened the figurative over time and have oscillated between the two concepts over the last two centuries. Rhythmicity, deepening one of them, highlighting another are oscillations specific to the environment, time, cultural, social and political state.

Tapiseria a fost asociată cu reînnoirea artelor decorative la început de secol XX. Anglia rămâne un timp fidelă perceptelor enunțate de William Morris spre sfârșitul secolului al XIX-lea. El și Burne-Jones [1] au încercat să readucă în actualitate interpretările din Evul Mediu și început de Renaștere. Morris, fiind prin definiție designer, realizează în compozițiile comune vegetația, verdure cum s-ar fi numit cu o epocă în urmă, iar Edward Burne-Jones realizează personajele, fiind un bun portretist.

Au rezultat compoziții de mari dimensiuni cu personaje executate decorativ, inspirate parcă din pictura manuscriselor miniaturale, cu perspectivă inexistentă, înconjurate de vegetație abundentă.

Între 1919 și 1938 Marie Cuttoli [2] a aprovizionat atelierelor de la Aubusson cu picturi de Rouault, Braque, Picasso, Miro, Matisse, Leger și Le Corbusier. Arta producerii tapiseriilor nu s-a despărțit încă de perioada imitațiilor, pictorii producând cartoane pentru tapiserie în care compoziția, tușa, subiectele aveau caracteristicile neschimbate ale picturii.



William Morris, Căutarea Sfântului Graal [3]



Pablo Picasso, Jaqueline, Trei muziceni, tapiserie



Henry Matisse, Polynesie

Timp de aproape două secole tapiseria decade ajungând prin definiție „o bucată de țesătură lucrată manual, folosită pentru decorare...” (Diderot) [4]. Astfel constatăm decadența tapiseriei de la bogăția eroică și heraldică a timpurilor gotice, de la statutul de operă de artă unică și prețioasă, ajungând pe o poziție nu mult superioară perdelelor, seturilor de scaune sau oricărei decorațiuni.



Jean Picart le Doux, Orinoco

Secolul al XX-lea este revigorant pentru poziția tapiseriei, cercetările și eforturile artiștilor de a înțelege arta tapiseriei ajung să-i ofere acesteia un nou statut, ea nu mai este o copie a unei picturi. Compozițiile figurative sunt tratate fără a se apela la perspectivă. Observăm aceste demersuri în tapiseriile lui Marcel Gromaire, Jean Lurçat, Jean Picart le Doux, precum și în tapiseria non-figurativă.



Marcel Gromaire, Tăietorii de lemne din Mormal

Artiștii începutului de secol îi atribuie tapiseriei un rol monumental cu caracter mural, ea, fie că este figurativă sau nu, trebuie să se încadreze la scară arhitecturală. Lurçat spune că „tapiseria este un obiect prin excelență mural mergând mână în mână cu arhitectura” [5]. Putem spune deci că evoluția arhitecturii a încurajat dezvoltarea tapiseriei moderne.

Primele eforturi reale au avut loc în jurul anului 1920, când Marlus Martin, directorul Școlii de Arte Decorative din Aubusson, a înțeles cerințele esențiale pentru a reînvia acest meșteșug. El a pledat pentru limitarea numărului de culori, folosirea hașurării și pentru întoarcerea la un stil decorativ [6]. Un prim pas a fost făcut de Jean Lurçat, care a ajuns la o altfel de abordare datorită experimentelor.

Studiind secolul al XV-lea, Lurçat a ajuns la concluzia că meșteșugarii acelei perioade au descoperit secretul echilibrului în ceea ce privește densitatea de nuanțe. Experimentele și concluziile sale au fost hotărâtoare în schimbarea concepției generale asupra tapiseriei atât tehnic, cât și în privința designului. Jean Lurçat a combinat scene ale istoriei cu reprezentări fantastice fitomorfe și entomorfe, realizând o sinteză a stilizărilor din tapiseria religioasă medievală cu abstractizările din arta modernă.

Avangardismul Artei 1900 în domeniul decorăției s-a ilustrat strălucit în diferite modalități de rezolvare a transpunerii în material, adevărate premoniții ale tapiseriei de azi, soluții ce prevestesc tehnici noi, ce depășesc spectaculos limitele clasicului.

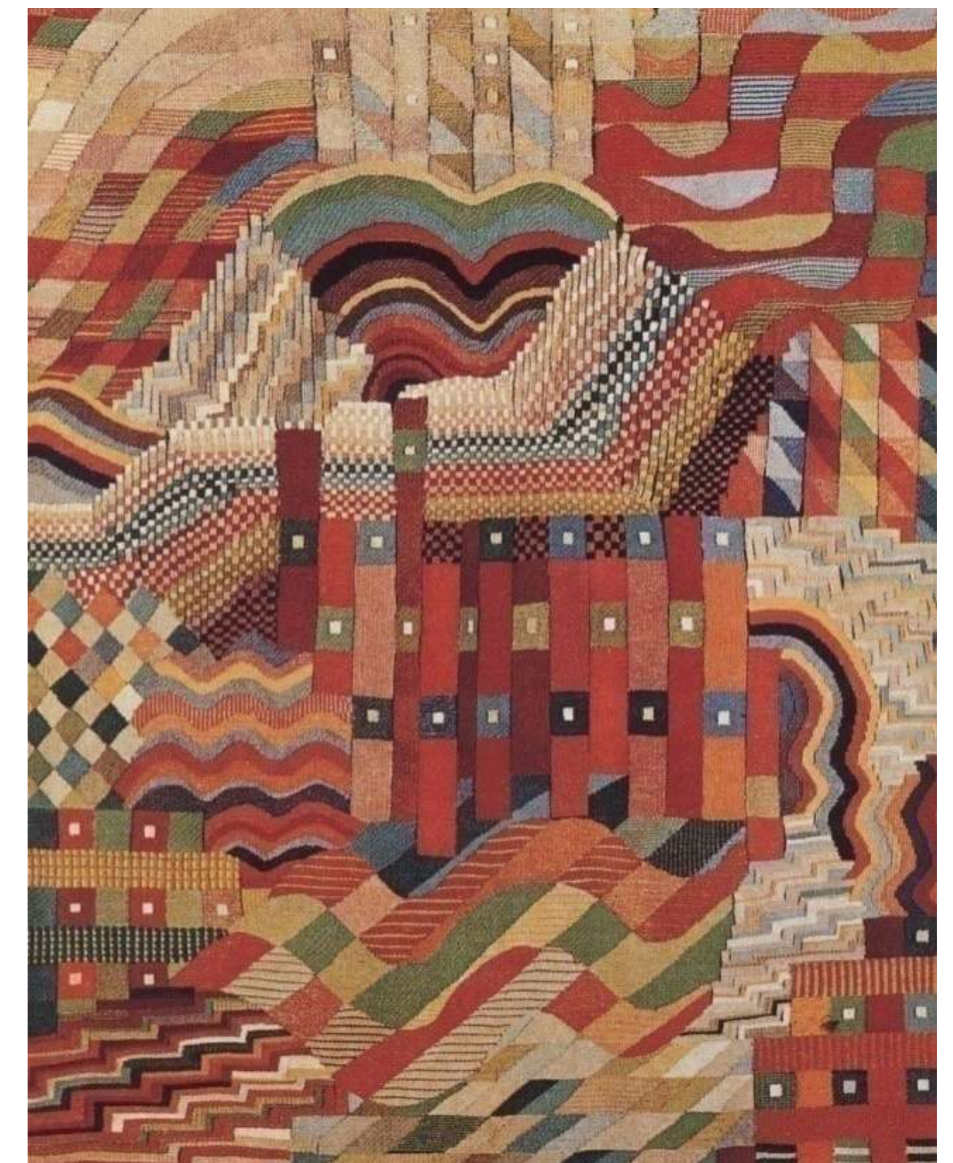


Jean Lurçat, Cântecul lumii detaliu, Pești, Tânăru



Jean Lurçat, Libertatea, Mandolina

Un rol important în reînvierea tapiseriei europene l-a avut și Școala de la Bauhaus. Atelierele de țesut au fost influențate de marile personalități ale avangardei artistice precum Georg Muche și Paul Klee. Primele țesături haute-lisse de viziune expresionistă, cubistă, constructivistă sau, în general, în spiritul abstractismului au fost realizate, începând cu 1920, de artiști ca Gunta Stolzl, Max Pfeiffer Watenphul, Paul Klee, Benita Otte Koch [7]. Orientarea modernă, tendințele novatoare ale atelierului textil de la Bauhaus nu s-au oprit doar la concepția cartonului, ci și în invenția tehnică. În afară de țesătura înnodată, folosită în compozițiile moderne, s-au experimentat soluții și materiale în afara tehnicii clasice (cânepă, fuior, resturi de stoffe, țesături ajurate, mari varietăți de punctaj).



Gunta Stolzl, Tapiserie

Criza în care s-a aflat tapiseria la început de secol ar corespunde cu perioada pe care am putea să o numim începuturile abstracțiunii. „În jurul anului 1910, în mai multe țări, apar opere lipsite de orice interes pentru imitația naturii, indiferent dacă ea era de tip realist de exemplu, sau aluziv. La acest fenomen s-a ajuns prin strădaniile artiștilor care concep arta până la pragul neidentificării subiectului.” [8]

Trecerea de la figurativ la abstract a însemnat pentru tapiserie nu numai trecerea prin curente prin care pictura evolua și pe lângă care tapiseria a mers mult timp ci și o revoluție tehnică, însemnând deci începutul folosirii tehnicilor combinate (tehnicile specifice tapiseriei), ieșirea în relief și într-un final ieșirea în spațiu.

Începând cu anii '60 statutul tapiseriei evoluează rapid suferind modificări fundamentale impunând-o drept una din cele mai revoluționare și dinamice arte ale veacului. Un rol important în dezvoltarea ei rapidă l-au avut experimentele artiștilor polonezi din deceniul șapte, experimente sprijinite de o sumă de factori printre care amintim: înființarea unei secții de învățământ textil (la nivel superior); încredințarea posturilor de profesori unor artiști de prim plan, precum Magdalena Abakanowicz sau Jolanta Owidzka; acțiunile inițiate de secția de arte decorative a Uniunii Artiștilor Plastici din Polonia; organizarea, începând din anul 1972, a unor expoziții triennale textile la Lodz, centru al unei vechi industrii textile; înființarea tot în acest oraș a unui muzeu special dedicat istoriei industriei textile. În afara acestor acțiuni, la nivel național, o mare importanță au avut-o bienalele internaționale de la Lausanne (create în 1962), bienale la care artiștii polonezi au fost prezenți în permanență. Arta aplicată polonă, inițiată în 1901 la Cracovia, milita pentru reînvierea iconografiei și tehnicii chilimului popular.

Țesăturile realizate în perioada de după cel de-al Doilea Război Mondial (1945-1960) sunt încă tatonate, supuse încă modelului popular. Odată cu anul 1960 se deschide marea perioadă a tapiseriei poloneze ale cărei recunoscute pioniere sunt Magdalena Abakanowicz și Jolanta Owidzka. Caracteristica acestei a doua jumătăți de secol al XX-lea este deschiderea atât către tradiție cât și spre experimentele și curente ce-și fac drum în epocă. Artiștii acestor ani recuperează într-un mod novator tradiția, având o atitudine nouă față de material și tehnică, întorcându-se către valorile lor arhaice, actualizând proceduri de mult uitate.

Figurativul și abstractul au pătruns în sfera compoziției specifice tapiseriei datorită pictorilor cartonieri și mai ales a evoluției tuturor genurilor, istoria fiind prezentă în egală măsură și în aria acestei arte.

NOTE

[1] Edward Burne-Jones și William Morris au lucrat în parteneriat la unele dintre cele mai mari tapiserii înainte să ia ființă mișcarea Arte și Meșteșuguri. Adorația Magilor este probabil cea mai cunoscută și complexă tapiserie religioasă; ea a fost realizată în 1890, țesându-se însă alte zece versiuni între 1890 și 1907. Cf.: Angela Dawson http://articles.webraydian.com/article13489-Tapestries_The_life_and_art_of_William_Morris.html, 11.08.2008

[2] A doua jumătate a secolului al XX-lea a fost o perioadă destul de activă, cu noi abordări în tehnica țeserii. Reprezentativă în aria țeserii lucrărilor marilor artiști ai vremii respective este și Yvette Cauquil-Prince. A început din anul 1959 cu lucrări ale artiștilor din Gruparea Cobra, Asger Jørn, și Pierre Wemaere. Din anul 1961, a lucrat ca un țesător pentru Alexander Calder, Emile Hecq, Xavier Lalane, Roberto Matta, Jean Piaubert, Nicki de Saint Michel Phalle și Seuphor. Din anul 1967 ea a produs tapiserii pentru cei mai mari artiști ai secolului 20, cum ar fi Georges Braque, Alexander Calder, Marc Chagall, Max Ernst, Wassily Kandinsky, Paul Klee, Roberto Matta, Henry Miller și Pablo Picasso. În total a produs aproximativ 80 de tapiserii, din care circa 25 de piese au fost realizate după cartoanele lui Marc Chagall, zece după Max Ernst și șapte după Fernand Léger. Tapiseriile pot fi întâlnite în Muzeul Picasso din Antibes, Franța, în Textilmuseum Max Berk din Heidelberg, Germania, în colecții din Japonia, în Statele Unite și alte țări. Cf. <http://www1.kunsthawien.com/english/austellungen/masters.php> 03.08.2008.

[3] Căutarea Sfântului Graal este un ansamblu compus dintr-o serie de șase tapi-serii, în prezent expuse la Muzeul Birmingham. Ele au fost proiectate de Edward Burne-Jones și țesute între 1895 și 1896. Cf.: Angela Dawson http://articles.webraydian.com/article13489-Tapestries_The_life_and_art_of_William_Morris.html, 06.08.2008.

[4] P. Verlet, M. Florisoone, A. Hoffmeister, F. Tabard, op .cit., p. 146

[5] P. Verlet, M. Florisoone, A. Hoffmeister, F. Tabard, op. cit., p. 147.

[6] Cf. P. Verlet, M. Florisoone, A. Hoffmeister, F. Tabard, op.cit., p. 148.

[7] Constantin Paul, *Mică enciclopedie de arhitectură, arte decorative și aplicate moderne*, Ed. Științifică și Enciclopedică, București, 1977, p. 149

[8] Nadejje Laneyrie-Dagen, op .cit., p. 256.

Diana ANDREESCU

Silul Art Nouveau

Cuvinte cheie / design, industrial, producție, funcțional, istorie, manufactură.

Rezumat / Ca și Arts&Crafts, din care într-o mare măsură provine, Art Nouveau este și el un curent profund romantic – de altfel ultimul mare curent romantic. A fost un curent al intelectualității burgheze dornice de a schimba condiția socială a maselor din marile orașe prin forma frumoasă, de bun gust. Iar bunul gust însemna subordonarea formelor unor rațiuni de natură tehnologică și funcțională, în ultimă instanță socială. Și asta pentru că produsele, la scară mare, erau destinate – cel puțin ca intenție – oamenilor simpli. A fost, de asemenea, un curent romantic, pentru că a fost o mare căutare, un efort de creativitate în domeniul formei, și anume una care să fie adecvată noului conținut. Și tot ca Arts & Crafts, poate fi privit, cu solide argumente, drept primul mare curent modern – cam din aceleași rațiuni. A fost deci, în același timp, un epilog și un prolog.

Keywords / design, industrial, production, function, history, manufacturing.

Abstract / Like Art & Crafts, of which it comes to a large extent, Art Nouveau is also a deeply romantic trend - the last romantic stream. It was a trend of bourgeois intelligentsia desirous of changing the social condition of the masses of the big cities in a beautiful, good shape. And good taste meant the subordination of forms of technological and functional reasons, ultimately social. And that's because the products, on a large scale, were intended - at least as an intent - for ordinary people. It was also a romantic trend, because it was a great quest, a creative effort in the field of form, that is, one that would be appropriate to the new content. And like Arts & Crafts, it can be viewed, with solid arguments, as the first great modern current - about the same reason. It was, at the same time, an epilogue and a prologue.

Art Nouveau a fost un curent individualist. Spre deosebire de înaintașul său însă, al cărui promotor s-a numit William Morris și a cărui scenă a fost Anglia, Art Nouveau a evoluat în paralel pe multe scene, a purtat diverse nume și s-a confundat cu mai multe personalități purtătoare care s-au numit Victor Horta, Henry van de Velde, Hector Guimard, Otto Wagner, Joseph Maria Olbrich, Josef Hoffmann, Charles Rennie Mackintosh, Antoni Gaudi, Peter Behrens etc. A fost un curent caracterizat în egală măsură de căutarea de forme noi și, paradoxal, de aderența la tradiția locală. Artiștii și arhitecții căutau forme radical noi opuse celor care ilustrau lumea veche, patriarhală, aflată în declin. În acest sens, se pune întrebarea, dacă Art Nouveau – o expresie artistică inconfundabilă – s-a rezumat la inovații formale, a fost deci doar un stil sau a fost un curent cu o ideologie, cu un program și câteva concepte proprii. A fost, în mod categoric, ambele.

1. În unele țări s-a manifestat mai mult ca stil decorativist, cu o accentuată preocupare pentru o nouă relație între suprafață și ornament – Spania, Italia, Franța, chiar Belgia franceză. Modelarea sculpturală, forța liniei curbe, mișcare și în mod special înlocuirea vocabularului istoric de forme cu un altul, în general de inspirație vegetală, au fost trăsăturile principale ale Art Nouveau ca stil. Asemeni Arts & Crafts, decorativismul Art Nouveau s-a născut dintr-o reacție acută la clasicismul convențional, la „modelele” abstracte ale stilurilor istorice, erodate și golite de sens – mai ales neoclasicul. Noul vocabular propus nu numai că era anistoric, dar inspirația lui vegetală transmitea mesajul organicității, a forței vitale, naturale, a noii arte. În același timp, o virtute esențială a decorativismului Art Nouveau era una programatică: ornamentul nu mai era un adaos, ci era conținut, în mod intrinsec și inseparabil, în structura constitutivă a produsului artistic.

Artiști ai altor regiuni europene au fost preocupați într-o mai mare măsură de concepte cum ar fi Gesamtkunstwerk („opera de artă totală”, integrarea tuturor artelor în jurul arhitecturii), raționalitatea structurală, accesul maselor (cultural și financiar) la produsul de artă aplicată, promovarea unei estetici superioare menite chiar să transforme societatea. („De la prostul gust la infraționalitate nu e decât un pas.”) Au fost, în fine, alte țări, care marcate fiind de o problemă politică națională (Finlanda, Țările Române) sau regională (Cataluña) au exprimat prin elita lor artistică frustrări și idealuri de un patetic dar convingător patriotism. La fel ca ornamentul, tehnologia era și ea conținută de obiectul artistic. Asemeni Arts & Crafts, Art Nouveau aspira să salveze populația de atmosfera tehnologizată și s-a manifestat ca o reacție la industrializarea invadatoare. Spre deosebire de Arts & Crafts însă, în calitatea ei de prelungire a acestei mișcări artistice, Art Nouveau a acceptat parteneriatul cu tehnica industrializată, a recuperat valoarea metalului și a colaborat cu industria, în efortul de a armoniza arta cu tehnica. Contactele dintre artă și tehnologie fuseseră, de-a lungul secolului al XIX-lea, punctuale și conjuncturale. La Art Nouveau însă, efortul de convertire artistică a metalului respingător într-unul cu vocație expresivă a căpătat consistență ideologică. Motivul acestui demers a fost responsabilitatea socială, în măsura în care numai produsele de serie puteau fi cu adevărat accesibile maselor. (Experiența lui William Morris a putut sluji ca lecție.) Producția Art Nouveau a apărut însă de multe dintr-o stare prea febrilă și într-o fază de imaturitate a curentului, motiv pentru care a fost criticată de ambiguitate. A rătăcit între două fronturi: produsul manufacturier (cu virtuțile lui subliniate de John Ruskin) și produsul industrial, căruia în teorie încă i se opuneau. A avut însă, în acest sens, meritul de a fi deschis un drum designului. Cu adevărat, disonanțele dintre tehnică și artă, aveau să le rezolve Peter Behrens și școala Bauhaus. Ca și în cazul lui William Morris, componenta socială a fost și ea quasi perdantă, în sensul că n-a apucat să-și producă efectele în cazul acestui curent individualist.

Exponenții lui, în cea mai mare parte artiști la origine, în general pictori de șevalet (William Morris, care fusese scriitor și pictor la origine), au abandonat arta pură și au coborât în arenă pentru a face artă aplicată, pentru mase: mobilier, textile, vitralii, obiecte de uz casnic, bijuterii, corpuri de iluminat, produse din piele, vestimentație, ceramică, porțelanuri, sticlărie, argintărie, metalopastie, dar și fațade, case, teatre-manifest. N-au renunțat la condiția lor superioară de creatori, dar s-au pus în slujba publicului, angajându-se să înobileze obiectele de uz comun și să propage bunul gust la nivel de mase. Au fost însă personalități unicate, iar producția lor a rămas brandul lor personal, care n-a apucat să disemineze la scară largă. Dar cum orice succes are loc pe seama unor sacrificii, și orice eșec are părțile lui bune. Marca van de Velde, marca Joseph Hoffmann etc. au rămas intacte, necompromise de reproducere degeneratoare, demonetizare și uzură morală prin diluare sau saturare. Destinul curentului Art Nouveau a fost să rămână într-o stare de imaturitate. Nu ia fost dat să atingă cristalizarea ca stil, după care să intre în declin. S-a stins brusc, în plină formare, lăsându-ne portretul din tinerețe, zâmbind, așa cum a fost cunoscut și în timpul scurtei sale vieți. Visul artiștilor, reprezentanți ai unei visătoare burghezii cu asumată responsabilitate socială a fost spulberat de primul război mondial. La fel iluzia transformării „maselor” înapoi în „comunitate”, prin forme frumoase, artă, mediu de viață salvat de la vulgaritate. Toate aceste idealuri nu-și mai aveau locul într-o lume galopant desfigurată de crunta criză de după război. Se cereau acum măsuri de criză, cantitative.

La fel cum o serie de artiști care reprezentaseră mișcarea Arts & Crafts se convertiseră din mers la Art Nouveau, tot astfel artiști/arhitecți cunoscuți ca reprezentanți ai Art Nouveau - Charles Rennie Mackintosh, Henry van de Velde, Otto Wagner, Joseph Maria Olbrich, Josef Hoffmann, Peter Behrens, Hendrik Berlage, Adolf Loos - au devenit în final pionieri ai modernismului.

Belgia vallonă Belgia era un hibrid alcătuit din două regiuni cu tempe Belgia vallonă era un hibrid alcătuit din două regiuni cu temperamente artistice diferite. O putem lua ca reper pentru a vedea cum, pe măsură ce coborâm către sud, lucrurile evoluează diferit în raport cu ceea ce se întâmplă pe măsură ce urcăm spre nord. Așa precum Belgia vallonă și Belgia flamandă, tot așa Victor Horta și Henry van de Velde se deosebesc temperamental. Într-un fel, Bruxelles a fost capitala curentului ArtNouveau. De aici, printr-un consens extraordinar, noul vocabular de forme a diseminat cu rapiditate, luând în diferite locuri diferite aspecte. Patru sunt personalitățile pe care le voi menționa: Paul Hankar, Victor Horta, Gustave Serrurier-Bovy și Henry van de Velde – acesta din urmă relevant pentru spațiul valon doar la începutul carierei. Ei sunt inventatorii stilului à membrures – acea linie curbă deschisă, elegantă, aeriană, dinamică, numită și coup de fouet (lovitură de bici). Paul Hankar (1859-1901) a murit tânăr,

altminteri ar fi fost poate cel puțin egalul lui Horta. Gustave Serrurier-Bovy (1858-1910) a creat cele aproape exclusiv piese de mobilier și a decorat interioare, într-o manieră ce va deveni o marcă a Belgiei. Amândoi au lucrat în lemn, dar tot lor li se datorează trecerea de la acest material tradițional la cel nou – metalul. Astfel au trecut de la tradiție la modernitate, prin forme, materiale, tehnici și fuziunea dintre structură și decorație, până la topirea uneia în cealaltă.

Victor Horta (1861-1947) este însă emblema belgiană a curentului. Ceea ce caracterizează creația lui Horta este transparența, dar motivul nu este unul pur estetic, ci este soluția unei probleme pur arhitecturale. Fațadele, și deci interioarele înguste, aveau nevoie să fie iluminate bine și să li se creeze cel puțin iluzia spațialității. Utilizarea metalului la structură, goluri, luminoare, scări, apoi utilizarea oglinzilor, au fost mijloacele folosite. Deci, de la o simplă necesitate, Horta a dezvoltat o estetică. Creată de el e simbioza dintre elementele raționale și cele estetice – un principiu programatic al arhitecturii moderne. Motivele vegetale dau ansamblului suplețe și dinamică. Exemplară este Casa Tassel, ea fiind și prima casă particulară realizată cu structură din metal. La Maison du Peuple, construcție acum demolată, el a creat o complementaritate între rigid și fluid – adică între zidărie și elementele metalice. Construcția își păstrează expresia fluidă de la exterior și la interior.

Între cele două case există o diferență de expresie, firească ținând cont că prima este locuința unui burghez intelectual, care trebuia să-l reprezinte, iar a doua un sediu de partid socialist, care nu trebuia să exprime decât funcționalitate, fără nici o intenție de înfrumusețare. Singurul element grațios este doar curbura fațadei, care însă era dictată de forma pieței. Horta a fost un arhitect consecvent, cu o carieră constantă, de-a lungul căreia și-a perfecționat măiestria. El a primit până la sfârșitul vieții comenzi de locuințe elegante, pentru beneficiari înstăriți și cultivați. A fost un arhitect foarte serios, dar mai puțin riguros decât compatriotul lui Henry van de Velde. Uneori jungla ondulatorie din interioarele lui parcă ar fi trebuit puțin temperată și un pic mai organizată. Henry Van de Velde (1863-1957) a evoluat diferit de Horta. La începutul carierei, când era pictor, s-a aliat și el laturii franco-belgiene a curentului, ca admirator a lui Seurat, Signac, apoi a lui van Gogh. Apoi a abandonat pictura și din 1892 s-a orientat către artele aplicate: tapiserii, grafică de carte, tapete, bijuterii și, bineînțeles, mobilier. Marea lui contribuție constă în creativitatea ca „designer”, formator de bun gust. Spre deosebire de Horta, cel sigur de sine și mereu confirmat prin succesele lui „de public”, van de Velde a fost un căutător, un ezitant, un creator profund. Linia lui a avut aceeași forță, dar conținea mult mai multă problematizare. Iar grafica lui a fost ceva mai reținută, pavând viitorul modernist. (Horta a rămas un frumos capitol închis.) Odată cu proiectarea casei proprii de lângă Bruxelles, a început și o carieră de arhitect. Dar

nici arhitectura și nici urbanismul nu au fost punctele lui forte. A fost un raționalist, cu principii consecvent susținute. De exemplu, a fost credincios conceptului de Gesamtkunstwerk (opera de artă totală). De la amenajarea exterioară, trecând prin arhitectura de obiect, el s-a ocupat de interioare până la nivelul detaliilor de genul tacâmuri și vestimentația de interior a soției.

Și în arhitectură s-a deosebit de Horta, arhitectul sută la sută. Van de Velde fost un continuator al curentului Arts & Crafts. Și el a respins, ca și preraphaeliții, creația de după evul mediu, dar goticul nu transpare deloc în arhitectura lui. De asemenea, în disputa din cadrul Werkbundului cu Hermann Muthesius (marele admirator și promotor german al Arts & Crafts), van de Velde susținea individualitatea artei, și nu standardizarea, așa cum susținea Muthesius. Sub aspectul crezului social, pleda și el pentru o societate nouă și pentru arta pusă în slujba acestei societăți. În practică, s-a confruntat însă cu aceeași contradicție ca William Morris: s-a aflat între concepțiile lui sincer egalist-proletare și creația lui, aflată inevitabil sub patronaj elitist, mult mai puțin democratic decât și-ar fi dorit. Acest ideal avea să fie atins de Bauhaus, dar pe a cărui fundație el a fost cel care, într-un fel, a pus-o la Weimar. Prin orientarea lui socialistă, credea în arta menită să influențeze calitatea maselor. Arta fiind cea aplicată la obiecte de uz comun, ea trebuia să le îmbunătățească mediul fizic de viață, și astfel calitatea umană. El spunea: „Urâtenia corupe nu doar ochii, ci și inimile. Iar de la prostul gust la infracționalitate nu mai e decât un pas.”

Franța. Hector Guimard a fost crescut sub influența lui Henry Labouste și Viollet le Duc, era deci înarmat pentru atingerea scopului său, care era același, specific timpurilor: crearea unui stil nou local - o nouă renaștere franceză. Acest stil avea să îmbine logica structurală medievală, cu nevoile pragmatice ale apociei, cu tehnologia aflată acum la dispoziție și cu o decorație creată după propria fantezie. Variabila eternă era forma, care urma să cuprindă toate acestea. Astfel, până la 1900, numai Hector Guimard a abordat cel puțin trei versiuni de Art Nouveau: rustic, liber și combinat. Faima avea să i se tragă de la stațiile de metrou, comandate în 1899, unde, inspirat, a abordat stilul liber. A fost totuși criticat pentru contradicția dintre artisticitatea arhitecturii supraterane, în raport cu tehnologia seacă a stațiilor subterane.

Italia. Giuseppe Sommaruga (1867-1917) a fost poate cel mai original și expresiv reprezentant al ramurii italiene al curentului. Aici, curentul s-a numit Stil Floreal (sau Liberty Style, uneori, ca în America). Se observă abundența din ce în ce mai mare de ornamente florale, de decorativism, pe măsură ce coborâm în zonele meridionale. Ornamente erau chiar adăugate – ceea ce contravenea principiilor ideologice ale curentului. Se urmărea în special crearea de imagini puternice, se urmărea expresivitatea, prin bogăția detaliilor. Unul din efectele urmărite aproape

cu ostentație era contrastul dintre atmosfera rustică, obținută cu ajutorul pietrei și filigranul din fier forjat, suplu și curbiliniu. Nici la exterior și nici la interior nu exista prea multă rețineră în materie de luxurianță.

Spania. Regiunea catalană este exemplară, atunci când vorbim despre efuziunile Art Nouveau cuprinse de frison patriotic. Dominația spaniolă asupra unei regiuni etnice a creat frustrări, care s-au exprimat printr-o tradiție artistică cu o identitate foarte puternică. În restul Spaniei, versiunea locală de Art Nouveau se numește simplu Modernismo. Creațiile spaniole și catalane din jurul anilor 1900 sunt expresia unei arte și unei arhitecturi extrem decorative. Explozițiile plastice sunt fie de origine florală, fie izvorăsc din medieval, au mult în comun cu arta maură, sugerează elemente din natură din cele mai diverse peșteri, nori, cuiburi de albine, buze, valuri etc. și nu suportă nici un fel de rețineri cromatice. Cea mai spectaculoasă personalitate a fost Gaudi, datorită fanteziei lui plastice neîngrădite. Trebuie subliniată însă admirația lui Gaudi pentru logica structurală a catedralei medievale, pe care a interpretat-o neconținut.

Viena la jumătatea secolului 19., au fost demolate zidurile de incintă ale vechii Vindobone medievale. A apărut astfel, în jurul centrului istoric, o excelentă ocazie de a construi în noul spirit al vremii – pe atunci, romantic. Așa au apărut acolo, pe Ring, marile instituții ale Vienei, în maniere istoriciste sau eclectic. În preajma schimbării de secol și cu ocazia reacției la acea arhitectură, au apărut, în general dincolo de Ring, de-a lungul axelor radiale, o seamă de construcții semnate Otto Wagner, revoluționare ca manieră. Viena era un oraș relaxat, cu o oarecare tradiție în a capta noutatea arhitecturală, cu o burghezie mai echilibrată decât în locuri, în care din motive politice tradiția se lupta cu acribie să fie păstrată. Astfel că noua arhitectură a fost primită ca ceva de la sine înțeles. În acest context a fost creată în 1897 asociația Wiener Sezession, o aripă ruptă din Asociația Artiștilor Vienezi, care își manifestase dezacordul față de conservatorismul stilistic ce domina artele și arhitectura. Din Wiener Sezession mai făceau parte la întemeiere Gustav Klimt, Koloman Moser și Josef Hoffmann. Otto Wagner a patronat acțiunea, el a fost protectorul tinerilor secesioniști, deși la data înființării alianței lor el era un renumit arhitect și profesor trecut de tinerețe. Spiritul lui neconvențional s-a manifestat deci pe toate căile, deși el provenea din clasa aristocratică educată, avea studii la universități prestigioase, un birou propriu și o catedră la Academie. Aici l-a avut student pe Joseph Maria Olbrich, un tânăr strălucit, care i-a devenit asistent și colaborator. Olbrich a fost colaborator la proiectarea stațiilor de metrou de către Otto Wagner, fondator la Wiener Sezession și autorul celebrului ei sediu. Decorația parietală a clădirii a fost proiectată de Klimt. Toată decorația, ca și posterele care anunțau expozițiile, erau marcate de motive vegetale, fie că era vorba Domenech I Montaner, Ospedal San Pau, Barcelona. Despre frunze de laur, despre bradul veșnic verde sau despre arborele lui Klimt, care-și extrage

seva din pământ. Toate simbolizau vitalitatea organică, opusă istoricismului artificial și obosit. Motive vegetale sau statui și bazorelieful eroice și înaripate dădeau căldură și fațadelor lui Otto Wagner. Se vorbește despre influența talentatului Olbrich asupra rigurosului Wagner. Josef Hoffmann a înființat, împreună cu Koloman Moser, Wiener Werkstätte – Atelierele vieneze. Era un centru de proiectare și execuție de obiecte de uz casnic și arte aplicate. Produsele cu marca Wiener Werkstätte au avut un succes deosebit, pe tot parcursul celor cca. 30 de ani de existență. Josef Hoffmann a fost un creator care s-a desprins repede de influențele florale, în favoarea unghiului drept. Singura lui construcție de referință este Palatul Stocklet din Bruxelles. Colaboratorii lui plasticieni au fost Koloman Moser și Gustav Klimt, Otto Wagner.

Josef Hoffmann a înființat, împreună cu Koloman Moser, Wiener Werkstätte – Atelierele vieneze. Era un centru de proiectare și execuție de obiecte de uz casnic și arte aplicate. Produsele cu marca Wiener Werkstätte au avut un succes deosebit, pe tot parcursul celor cca. 30 de ani de existență. Josef Hoffmann a fost un creator care s-a desprins repede de influențele florale, în favoarea unghiului drept. Singura lui construcție de referință este Palatul Stocklet din Bruxelles. Colaboratorii lui plasticieni au fost Koloman Moser și Gustav Klimt.

Adolf Loos, arhitectul vienez care s-a născut în aceeași zi, lună și an cu Josef Hoffmann, nu a fost un reprezentant al curentului Art Nouveau, ci un funcționalist convins. Astfel, el e adesea calificat drept proto modernist. Joseph Maria Olbrich la Darmstadt. Marele duce Ernst Ludwig von Hesse a inițiat și sponsorizat, începând din 1899, la Darmstadt, pe un deal numit Mathildenhöhe, o colonie de artiști, sub titlul „Un document al artei germane”. (Germania se află încă sub impresia marelui eveniment al unificării ei.) Cu ocazia expoziției din 1901 avea să fie expusă arhitectură ca Gesamtkunstwerk (operă de artă totală). Cei invitați să creeze sub aceste auspicii au fost Olbrich – ca unic arhitect și șase pictori – printre care și Peter Behrens. A fost o „tabără de creație” de câțiva ani, ai cărei eroi au fost cei doi, deveniți pe parcurs rivali. Olbrich a construit totul – pavilionul central, cu Turnul nunții, vila Ernst Ludwig și casele pictorilor – cu excepția celei a lui Behrens, pe care acesta și-a construit-o singur. Arhitectura ei, mult mai sobră, a avut în mediul german un succes mai mare decât plastica explozivă a talentatului Olbrich. De fapt, amândoi au strălucit, iar creația originală de pe Mathildenhöhe a avut un răsunet mondial. Din păcate, cariera lui Olbrich avea să se termine brusc, prin moartea lui prematură, în timp ce pentru Behrens acesta a fost momentul lansării lui pe orbita creației.

Jugendstil la München. Și la München atmosfera era una de toleranță – mai puțin sofisticată decât la Viena însă. Aici se dezvoltau, aproape în mod subversiv față de arta oficială din alte orașe germane, mai conservatoare, nu numai artele aplicate, dar și literatura, cabaretul, muzica și

jurnalismul. De aici, de la jurnalism, se trage de altfel și denumirea acreditată a versiunii germane a curentului Art Nouveau: Jugendstil. Numele vine de la revista „Jugend”, o publicație tânără, liberă, ironică, actuală, angajată. Numele care au dominat perioada la München au fost August Endell, Richard Riemerschmid, Hermann Obrist.

Charles Rennie Mackintosh. La Glasgow, într-un oraș industrial dintre cele mai cenușiiși poluate, la etajul unei case severe a apărut o rază de lumină. Era biroul, în alb și violet, al recentul absolvent al Glasgow School of Art, Charles Mackintosh și al soției sale, Margret MacDonald. Aici creeau ei o artă marcată de influențe japoneze și ale arhaicilor celți, care avea să uimească Europa și să-și păstreze actualitatea până azi. Cariera lui Mackintosh a fost scurtă, și e păcat, pentru că a fost un talent debordant, un creator imaginativ, dar o fire boemă și un loser. Așa că după un debut glorios, a urmat decăderea. El a ratat toate ocaziile care i s-au oferit, dar în istoria arhitecturii a rămas. Opera sa majoră a fost reconstrucția școlii pe care o absolvise. Aici domină contrastul dintre zidăria masivă și suprafețele vitrate, subliniate de feronerie. Pentru noi însă, impresionante sunt interioarele și mobilierul lui. O linie decorativă suplă a fost creată din racordarea dintre curbe și acuratețe rectilinie.

BIBLIOGRAFIE

1. Achitei, G. (1972): *Ce se va intampla maine?*, Editura Albatros, București
2. Ailincai, C. (1982): *Introduceri in limbajul Visual*, Editura Dacia, Cluj-Napoca
3. Balaban, Delia Cristina (2009): *Publicitatea - de la planificarea strategică la implementarea media*, București: Polirom
4. Kotler, Ph. (1999): *Managementul Marketingului: Analiză, Planificare, Implementare, Control*, București: Teora
5. Raboca, Horia (2008): *Măsurarea satisfacției clienților serviciilor publice*, Cluj-Napoca, Accent
6. Tambini, M (1996): *The Look of the century*, Millenium, London
7. *** (2002): *Encyclopaedia Britannica*, Londra, v

Alexandru BUNII _____

Digital Designer

Keywords / design, product, jewelry, efficiency, digital tools.

Abstract / Industry and consumer market allow less and less time for any steps of the designing process and the way to adapt is not only to embrace but also efficiently use available digital and rapid prototyping tools. Use of digital technology, as a way to efficientize the design process, has been feared as being a way to lose craft attributes and yet a necessary step towards achieving unmatched creativity within a controlled, predictable and forgiving environment (where we can undo any mistakes).

IT'S NOT ME WHO INVENTED THE WHEEL! IT'S NOT ME WHO PERFECTED THE WHEEL! BUT I TRY TO USE IT AS EFFICIENTLY AS POSSIBLE.

Beginning of 2018 I was invited to give a speech entitled entitled New Horizons of Digital Craftsmanship: Ways of Freeing Jewellery Designing Process from Materialized Restrictions as part of A New and Contemporary Jewellery Design Approach: Integration of Hand Craftsmanship and Digital Craftsmanship seminar, co-organized by the professional association IAJMPP - HK and HKTDC - Hong Kong International Jewellery Show [1] (35th edition) which, from the point of view of total number of exhibitors, number of visitors and contracts that are being signed during the exhibition period of the Hong Kong event, is considered to be the world's largest and the third most important in the world. This is a hot topic and is being debated for years by everyone, from designers to manufacturers, from simple bloggers to researches, discussing questioning or underlining the benefits of using digital tools in designing and prototyping today's concepts and rethinking the entire concept to finished product process.

Based on my 18-year professional work in the field of product and jewellery design I presented and supported the benefits of using digital tools and new prototyping technologies in streamlining the jewellery design process – **image A**. As I see it, the design process, generally speaking, is subjected to a continuous transformation that aims to improve and efficientize every step of the project, from collecting / researching all

Long distance communication:

Jewelry brand USA + Consultant USA + Designer Europe + Manufacturing Asia
Aaron Basha 2012 / Research USA-Romania



Image 1 (2)

Long distance communication:

Jewelry brand USA + Consultant USA + Designer Europe + Manufacturing Asia
Aaron Basha 2012 / Visualization Romania

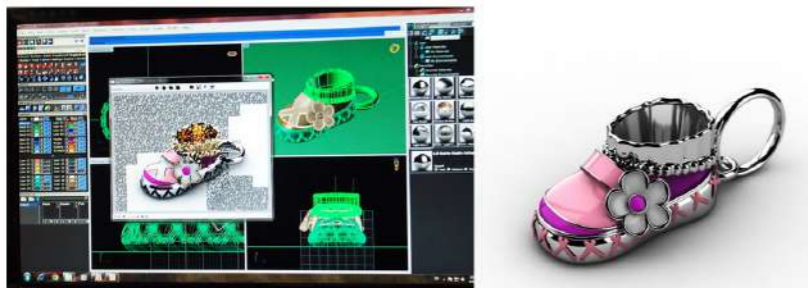


Image 1 (3)

Long distance communication:

Jewelry brand USA + Consultant USA + Designer Europe + Manufacturing Asia
Aaron Basha 2012 / Variations Romania (over 1200 in 4 months)



Image 1 (4)

Long distance communication:

Jewelry brand USA + Consultant USA + Designer Europe + Manufacturing Asia
Aaron Basha 2012 / Manufacturing Thailand



Image 1 (5)

information regarding a brand / product / technology / material to concept development and presentation.

One of the problems I am constantly confronted with is the amount of time the industry and consumer market allow for concept and design stages. There is less and less time available for any steps of the designing process and the way to adapt is not only to embrace but also efficiently use available digital and rapid prototyping tools.

Over the years, and especially when affordable and easier to use technology was introduced, the transition from traditional or conventional design process (library / art volumes / magazines research, hand drawn sketches for presentation and hand crafting a prototype) to the use of digital technology, as a way to efficientize the design process, has been feared as being a way to lose "craft attributes and tacit qualities" [2] and yet a necessary step towards achieving true freedom of expression and unmatched creativity within a controlled, predictable and forgiving environment (where we can undo any mistakes).

And indeed, at first, this has led to the separation of designing activity from production process and designers "have lost almost all their knowledge and experience concerning making jewellery" [3]. I can remember some of the early problems of my generation where we were struggling not only to understand and use some of the newly available digital tools but also comply to a design market that still preferred drawings instead of a 3D model and small scale models and countless prototypes to a clean virtual simulation.

The evolution of specialized designing tools (3D CAD modelling – Rhinoceros, RhinoGold, Matrix, 3Design, Fusion 360, SolidWorks and 3D sculpting – Zbrush, 3D Coat, Blender etc.) allows the new generation of designers not only to build and present a correct visualization of the concept but, by using CNC milling, 3D printing or even sintering [4] technologies, to establish a valid relation between virtual concept and resulting prototype thus overcoming some of the lost craftsmanship skills and manufacturers limited understanding of the digital tools benefits.

Today, a number of specialized tools and resources are available within each specialized software:

- mechanical simulation, material stress simulation etc.;
- carat weight calculator, stone shapes library, gem cutter and prong library and editor, precious metal weight calculator, findings, international sizes, 3D texture creator etc.;
- render engines with photorealistic results for visualization (static, animation and virtual prototype);
- native support for CNC milling and 3D printing.

Speed:

Research to Drafting to 3D Modeling to Static Rendering, Animation or Virtual Prototype to Rapid Prototype
 Renaissance 2012 / Briefing USA > Sketches Romania > CAD Romania



Image 2 (1)

Speed:

Research to Drafting to 3D Modeling to Static Rendering, Animation or Virtual Prototype to Rapid Prototype
 Renaissance 2012 / Manufacturing China



Image 2 (2)

Speed:

Research to Drafting to 3D Modeling to Static Rendering, Animation or Virtual Prototype to Rapid Prototype
 Renaissance 2012 / Presentation



Image 2 (3)

Repeatable Results:

Create and Save models and templates, build digital library
 3D texture – ready for milling or 3D print



Image 4

The benefits of using digital tools in all design stages go far beyond from just building a nice 3D model and presenting it to the beneficiary for fabrication, during my speech I relied on my experience to identify and describe other benefits:

1. Long distance communication: A designer can work from anywhere in the world, keep in touch with his employer and send updates or complete work via e-mail. Example – 2012 - Jewelry brand USA (Aaron Basha) + Consultant USA (Evert deGraeve) + Designer Europe (Alexandru Bunii) + Manufacturing Asia (Fish Enterprises) – **image 1** (brief, research, 3D models and visualization, updates and variations of virtual prototypes, virtual prototype vs manufactured model).

2. Speed: Research to Drafting to 3D Modeling to Static Rendering, Animation or Virtual Prototype to Rapid Prototype. Example – 2012 - Jewelry brand USA (Renaissance-Neil Coppel) + Consultant USA (Evert deGraeve) + Designer Europe (Alexandru Bunii) + Manufacturing Asia (ACCA China) – **image 2**.

3. Multiple Variations: Metal, Stones, Texture, Sizes, Formats. Example – 2012 - Jewelry brand USA (Aaron Basha) + Consultant USA (Evert deGraeve) + Designer Europe (Alexandru Bunii) + Manufacturing Asia (Fish Enterprises) – **image 3**.

4.Repeatable Results: Create and Save models and templates, build digital library – **image 4**.

5.Vast array of Digital Tools: Illustration, 3D Modeling, Visualization, Simulation, Rapid Prototyping – **image 5**.

Of course, use of digital tools has its benefits but there are also some costly downsides to consider. Yes, you can design from anywhere, easily communicate with manufacturing facilities across the globe, you can rely on controlled and repeatable results, have accurate price simulation (carat weight, metal weight, 3D printing costs etc.), send photorealistic presentations for potential clients and above all, surpass traditional limitations for working with different materials and exceptional and spectacular designs are easier and cheaper to produce. Some of the cons may be the initial acquisition costs for both hardware and software, constant and costly software and hardware update and continuous learning of new or improved tools.

Should we rely solely on digital tools for achieving spectacular results? I think nowadays this is more and more possible to do and a unique aesthetic value can be expressed flawlessly, from concept to prototype, without any interpretation or alteration. Yet, the multitude of available digital designing and prototyping tools are not meant to further alienate and isolate the designer from production process by encouraging a

limitless but empty strive for visually extraordinary and impossible results but offers the chance to combine the precision, repeatability and flexibility with tactile emotion to create and express through merger (with traditional tools) authentic, mature, well balanced and unique values.

Design, in general, and jewellery design, in particular, is passion, is statement and is emotion and to properly evolve it deserves to benefit from all advantages of CAD and RP tools to allow designers personal traits become part of the design, without interpretation or alteration.



Image 5 (1)



Image 5 (2)



Image 5 (3)

NOTE

[1] A New and Contemporary Jewellery Design Approach: Integration of Hand Craftsmanship and Digital Craftsmanship [Citat 14 noiembrie 2018], disponibil pe internet la adresa: http://hkjewellery.hktdc.com/pdf/2018/events/A_New_and_Contemporary_Jewellery_Design_Approach.pdf

[2] N.W.C. Siu, C. Dilnot / Automation in Construction 10 (2001) p.703

[3] N.W.C. Siu, C. Dilnot / Automation in Construction 10 (2001) p.704

[4] Direct Metal Laser Sintering technology accurately forms complex geometries not possible with other metal manufacturing methods. Some manufacturers claim to be 10 to 100 faster than current industrial 3D printing processes and able to compete on price and speed with high volume injection molding, without the associated design limitations, upfront tooling, stock and shipping costs. High speed sintering (HSS) [Citat 14 noiembrie 2018], disponibil pe internet la adresa: <https://www.highspeedsinteringtechnology.com/about/>

BIBLIOGRAFIE

1. A New and Contemporary Jewellery Design Approach: Integration of Hand Craftsmanship and Digital Craftsmanship [Citat 14 noiembrie 2018], disponibil pe internet la adresa: http://hkjewellery.hktdc.com/pdf/2018/events/A_New_and_Contemporary_Jewellery_Design_Approach.pdf

2. High speed sintering (HSS) [Citat 14 noiembrie 2018], disponibil pe internet la adresa: <https://www.highspeedsinteringtechnology.com/about/>

3. N.W.C. Siu; C. Dilnot (2001): *Automation in Construction 10*, pp 703-704

Szűcs ENIKŐ

Tensegritatea

Originile tensegrității

Cuvinte cheie / tensegrity, structure, kenneth snelson, buckminster fuller, geodesic dome.

Rezumat / În acest articol regăsim o scurtă introducere a ceea ce se numește tensegrity, originile lui și câteva exemple în imagini a proiectelor realizate de însiși promotorii ideii și nu numai. Principiile tensegrity se aplică în primul rând în natură, în organismul corpului uman și la nivel celular. În structurile de tensegritate tensiunea este transmisă în mod continuu prin toate elementele din ansamblu, adică mărirea tensiunii într-un singur modul automat va duce la creșterea tensiunii în fiecare componentă. În acest fel structura devine rigidă, rezistentă și stabilă. B. Fuller a descris acest fenomen ca tensiune continuă.

Keywords / tensegrity, structure, kenneth snelson, buckminster fuller, geodesic dome.

Abstract / In this article we find a brief introduction of what is tensegrity, its origins and some illustrated project examples made by the promoters. We first found principles of tensegrity in nature, from human body to cellular level. In tensegrity systems the tension is transmitted continuously through all the elements, increasing one module's tension will increase the pressure in each component. In this way the structure becomes rigid, resilient, and stable. B. Fuller described this phenomenon as continuous tension.

Denumirea "tensegrity", tensegritate sau integritatea tensională a fost inventată de vizionarul, designerul, arhitectul, poetul și inventatorul american Fuller Buckminster, cel bine cunoscut pentru cupolele sale geodezice. De-a lungul carierei sale, Fuller experimentase încorporarea componentelor de tracțiune în lucrarea sa, cum ar fi în structura casei sale dymaxion (fig.1).

Tehnica utilizată în construcții de către arhitecții din întreaga lume se bazează pe menținerea structurii cu ajutorul greutateii sale și a continuității eforturilor induse, practic, prin comprimare. De exemplu, fiecare componentă a unei cupole sau a unui pod de piatră este tensionată acționând în jos prin structură. Dar continuitatea compresivă este încă responsabilă pentru susținerea celei mai mari părți ale încărcăturii. Pe de altă parte, arhitectura tensegrity reprezintă un principiu complet diferit, de continuitate de tensiune și continuitate a compresiei. [1]

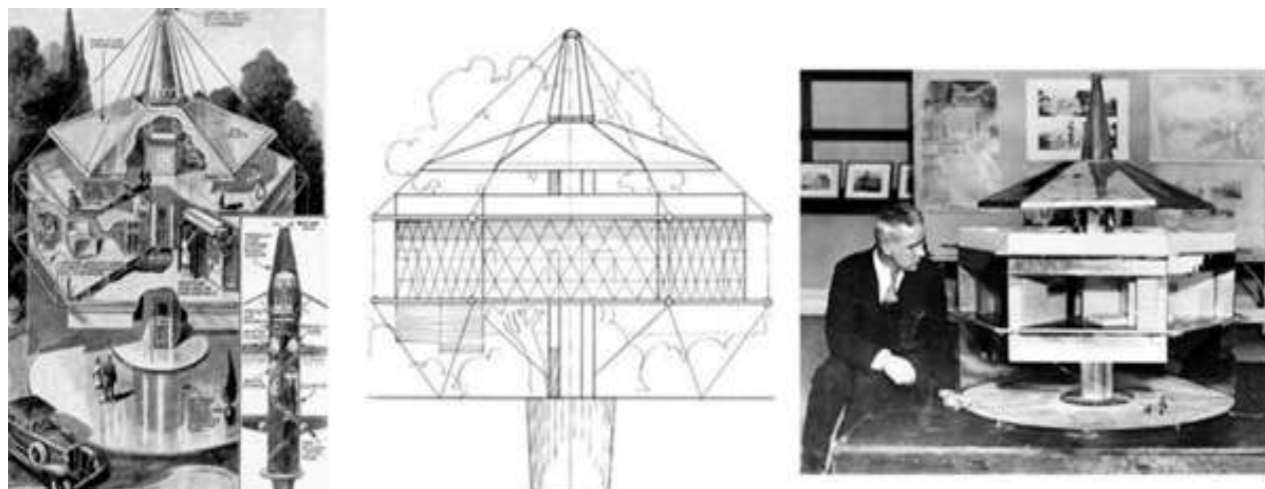


Figura 1 [2]

Tensegrity este un principiu structural bazat pe utilizarea componentelor izolate în comprimare în interiorul unei rețele de tensiune continuă, într-un mod în care elementele (de obicei cunoscute sub denumirea de bare) comprimate nu se ating, iar elementele pretensionate (cunoscute de obicei sub denumirea de cabluri / tendoane) definesc sistemul spațial. În natură, structurile tensegrity pot fi găsite ca principiu de guvernare în multe sisteme biologice, de la celule până la țesuturi și structuri organice. De exemplu, sistemul muscular-scheletic poate fi înțeles ca o structură tensegrity. Unele dintre studiile recente arată că moleculele ADN și citoscheletul celular pot fi de asemenea văzute ca structuri stabile bazate pe tensegrity. În tehnologie, principiul tensegrity este folosit pe scară largă în construcția de noi structuri, poduri etc. (Fig.2,3)

Originile structurilor de acest tip sunt controversate, artistul rus Viatcheslav Kulebikov a susținut că aceste tipuri de structuri au fost inventate mai întâi de Kārlis Johansons, artist avangardist sovietic, care în 1921 a contribuit cu opere la expoziția principală a constructivismului rus (Fig 4,5). Inginerul francez David Georges Emmerich a remarcat, de asemenea, cum lucrarea lui Kārlis Johansons (și ideile de design industrial) pare să prezinte

Fig.2,3 Cel mai mare pod tensegrity din lume "Kurilpa Bridge- Brisbane" [3]

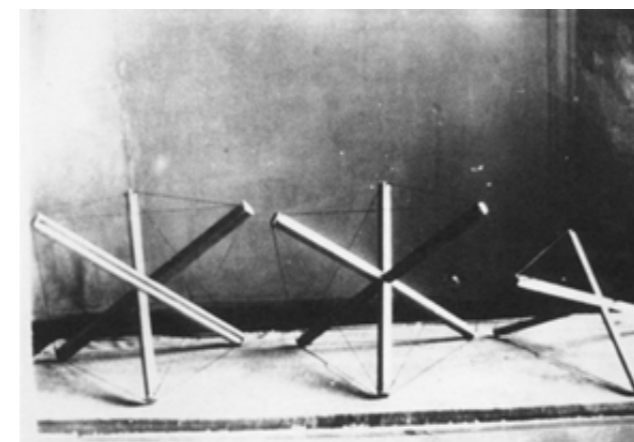


Fig.4 [4]



Fig.5 [5]

concepte tensegrity .

Sculptorul și fotograful contemporan, Kenneth Snelson, elevul arhitectului B. Fuller, a recunoscut constructivității drept o influență pentru munca sa . Fuller Buckminster a început să-și dezvolte viziunea în anii 1920, într-un moment în care mulți explorau noi direcții în design și arhitectură. Elevul lui, sculptorul Kenneth Snelson în 1948 a creat prima structură folosind două brațe din lemn în formă de X (Fig.6) suspendate în aer printr-un cablu din nailon întărit, Snelson a capturat trăsăturile definitorii [6] ale structurilor tensionate denumite câțiva ani mai târziu "tensegrity":

1. Tensiunea pervazivă și separarea elementelor rigide.

În construcția lui Snelson, elementele rezistente la compresiune nu se ating, ci sunt ridicate individual, fiecare fiind interconectate printr-un sistem continuu de cabluri tensionate, o condiție pe care Snelson și Fuller o numeau "tensiune continuă, compresie discontinuă".

2. Stabil. Deși aspectul eteric – structurile în formă de X aproape par să plutească - sculptura lui Snelson este remarcabil de stabilă, în ciuda faptului că a utilizat minimul de elemente rigide. Componentele de

Fig.6 [7]



Fig.7 [8]



Fig.8 [9]



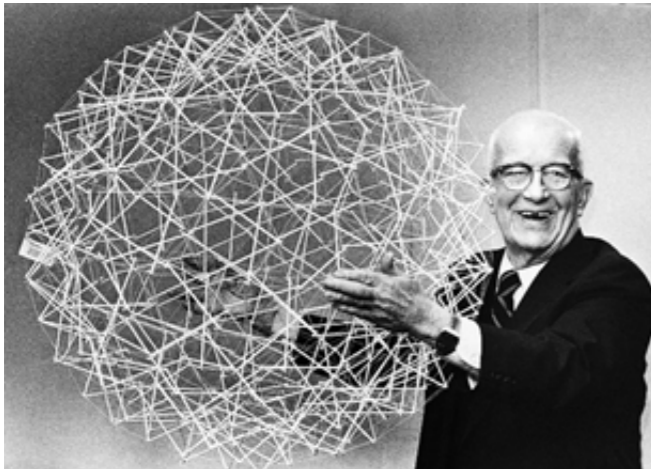


Fig.9 [11]

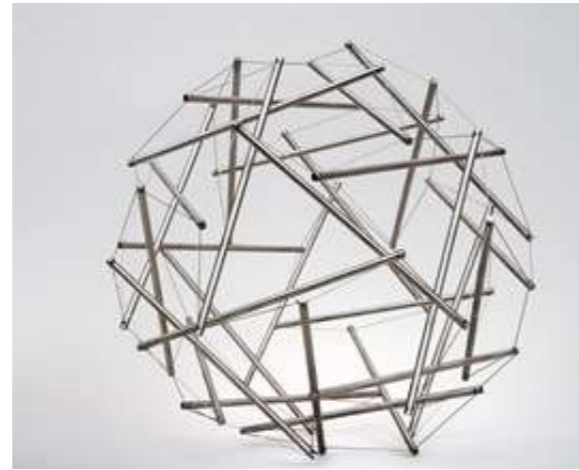


Fig.10 [12]

întindere și compresiune sunt în echilibru mecanic

3. Precomprimat. Acest echilibru rezultă din modul în care componentele de compresiune și tracțiune interacționează pentru a scoate la iveală natura esențială a celeilalte: cablurile se introduc pe ambele capete ale corzilor, în timp ce barele se împing și se întind cablurile. Rezultatul este că fiecare element dintr-o structură de tensegritate este deja accentuat - elementele de compresie sunt deja comprimate, elementele de tracțiune deja tensionate.

4. Elastic. În timp ce ele sunt stabilizate prin precomprimare, structurile tensegrity sunt, de asemenea, extrem de receptive la perturbarea din exterior. Componentele lor se reorientează imediat atunci când structura este deformată și o fac în mod reversibil și fără rupere.

5. Integrate în întregime. Deoarece componentele sunt atâtde interconectate, ceea ce este resimțit de unul este simțit de toți, producând o structură cu adevărat holistică.

6. Modular. Deși complet pe cont propriu, o structură tensegrity se poate combina cu alte astfel de structuri pentru a forma un sistem mai mare. În aceste sisteme, unitățile individuale de tensegritate pot fi perturbate fără a compromite integritatea sistemului.

7. Ierarhic. De fapt, structurile de tensegritate mai mici pot funcționa ca și componente compresive sau de întindere într-un sistem mai mare de tensegritate, care, la rândul său, poate avea o funcție similară în sistemele și mai mari.

În 1949, Fuller a dezvoltat un icosaedru bazat pe tehnologie, iar el și studenții săi au dezvoltat rapid mai multe structuri și au aplicat tehnologia pentru construirea cupolelor. După o pauză, Snelson a continuat să producă o mulțime de sculpturi bazate pe concepte tensegrity. Principalul corp al lui Snelson a devenit public în 1959, când a avut loc o expoziție pivotală la Muzeul de Artă Modernă. Cea mai cunoscută piesă a lui Snelson este Turnul cu ace de 18 metri înălțime, din 1968. (Fig 7,8)



Fig.11,12,13: Exemple de structuri tensegrity realizate de studenții specializării Design-Design de produs, Facultatea de Arte și Design din Timișoara (Georgiana Gheorghe, Petre Luca, Răzvan Pașca), fotografii: Eniko Szucs

Snelson a susținut că tensegritatea este un principiu care se realizează numai prin obiecte create de om. Dar viziunea lui Fuller s-a bazat pe convingerea că natura este construită pe baza principiilor tensegrity. Într-adevăr mușchii, ligamentele și tendoanele țesute pe oasele rigide ale animalelor și a corpului uman, stabilizându-le astfel și sprijinindu-le împotriva forței gravitaționale, este un prim exemplu de tensegritate. În ultimele decenii, oamenii de știință au arătat că tensegritatea este un principiu de bază al naturii, care funcționează la nivelul organelor, țesuturilor, celulelor și chiar al moleculelor (Ingber, 1998) [10]. Descoperirile lor duc la o serie întreagă de structuri de tensegritate create de om, de data aceasta la micro și chiar la nano-scale.

În ultimele decenii, oamenii de știință au arătat că tensegritatea este un principiu de bază al naturii, care funcționează la nivelul organelor, țesuturilor, celulelor și chiar al moleculelor (Ingber, 1998) [10]. Descoperirile lor duc la o serie întreagă de structuri de tensegritate create de om, de data aceasta la micro- și chiar la nano-scale.

NOTE

- [1] tradus din publicatia Overview of tensegrity-I: Basic structures https://www.researchgate.net/publication/311680149_Overview_of_tensegrity_-_I_basic_structures
- [2] sursă: <https://www.researchgate.net/figure/Dymaxion-House-Buckminster-Fuller>
- [3] sursă : <https://www.e-architect.co.uk/brisbane/kurilpa-bridge>
- [4] sursă: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:K%C4%81rlis_Johansons_1921_Spatial_Constructions_\(Alt\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:K%C4%81rlis_Johansons_1921_Spatial_Constructions_(Alt).jpg)
- [5] Expoziția din OBMOkHu (The Society of Young Artists). Bolshaia Dimitrovska, Moscow, 1921.
Sursă: <https://www.artsy.net/artwork/karl-ioganson-view-of-second-spring-exhibition-of-the-obmokhu-bolshaia-dimitrovska-moscow>
- [6] tradus din: articolul -Donald E. Ingber and Misa Landau (2012), Scholarpedia, 7(2):8344, Donald E. Ingber and Misa Landau, Wyss Institute for Biologically Inspired Engineering at Harvard University, Boston, MA
Sursă: <http://www.scholarpedia.org/article/Tensegrity>
- [7] sursă: <http://www.tensegriteit.nl/e-xmodule.html>
- [8] sursă: <https://thedreambeing.wordpress.com/tag/kenneth-snelson/>
- [9] sursă: <https://www.smithsonianmag.com/smithsonian-institution/how-does-hirshhorn-60-foot-needle-tower-stay-upright-in-stiff-wind-180953391/>
- [10] The Architecture of Life, article by Donald E. Ingber, http://time.arts.ucla.edu/Talks/Barcelona/Arch_Life.htm
- [11] sursă: <https://www-tc.pbs.org/wnet/americanmasters/files/2001/12/BuckminsterFuller.jpg>
- [12] sursă: https://www.edwardcella.com/artist/Buckminster_Fuller/works/3455

BIBLIOGRAFIE

1. Fuller, R. Buckminster (1982) [1975]: *Synergetics: Explorations in the Geometry of Thinking*. I. Macmillan. ISBN 978-0-02-065320-2
2. Fuller, R. Buckminster; Marks, Robert W. (1973) [1960]: *The Dymaxion World of Buckminster Fuller*. Anchor Books. Figs. 261–280. ISBN 0385018045
3. Snelson, Kenneth: *Tensegrity Weaving and the Binary World*
4. Donald, E. Ingber: *The Architecture of Life*, Scientific American, ianuarie 1998
5. Donald, E. Ingber (1997): *Cellular Tensegrity and Mechanochemical Transduction*, Annual Reviews of Physiology, 19:329-339
6. Mihailo, Iosif (2014): *Electrocasnicele viitorului în competiții internaționale de design*, în „Caiete de Arte și Design”, Editura Eurostampa, Timișoara, nr.1/2014
7. Mihailo, Iosif (2016): *Propuneri vizionare în competiții internaționale de design industrial*, în „Caiete de Arte și Design”, Editura Eurostampa, Timișoara, nr.4/2016
8. Norman, A. Donald (2007): *The Design of Future Things*, Basic Books, New York
9. Quinn, Bradley (2011): *Design futures*, Merrell Publishers, Londra

vv

WEBGRAFIE

1. <http://kennethsnelson.net/>
2. <https://www.britannica.com/biography/R-Buckminster-Fuller>
3. <https://en.wikipedia.org/wiki/Tensegrity>
4. <http://www.scholarpedia.org/article/Tensegrity>

Daniela CATONA _____

Calitățile interactive ale obiectului ceramic

Cuvinte cheie / ceramică, interactivitate, interacțiune, mișcare, sunet, tactilitate.

Rezumat / Textul de față se referă la o perspectivă asupra materialului ceramic văzut ca un mijloc în care conexiunea și interacțiunea devin factori principali de relaționare. O succintă viziune asupra istoriei ceramicii pune în evidență modalitatea în care ceramica contemporană restabilește rolul deopotrivă spiritual și interactiv care datează încă din perioada preistorică, când obiectul ceramic acoperea o arie care se întindea de la recipiente pentru acțiuni cultice la idoli sau amulete. Ceramica contemporană propune un mod de interacțiune total, în care manipulării obiectului ceramic, care își activează calitatea reconfigurabilă, i se asociază mișcarea, tactilitatea și sunetul.

Keywords / ceramics, interactivity, interaction, movement, sound, tactility.

Abstract / This paper refers to a perspective where the ceramic material is seen as an element in which connection, interaction, become the main factors of approach. A brief view of the history of ceramics highlights the way which contemporary ceramics restores the spiritual and interactive role that dates back to the prehistoric period when the ceramic object covered an area from container bowls to idols or amulets. Contemporary ceramics proposes a way of total interaction, in which the manipulation of the ceramic object that activates its reconfigurable quality, is followed by motion, tactility and sound.

Dincolo de destinația primară a obiectului ceramic, cea de „conținător”, de recipient, relația dintre obiectul ceramic și interactivitatea percepută ca termen care desemnează o conectare s-a stabilit încă în preistorie în obiectele care aveau un rol cultic. Recipientele care se foloseau în cadrul activităților ritualice, idoli sau talismanele, îndeplineau funcții ale căror scopuri sunt dincolo de aparenta interacțiune vizuală sau mecanică, anunțând un tip de relaționare care va ajunge să fie repusă în drepturi abia de ceramica modernă sau contemporană.

Mai apoi, Vasele Canopice sau figurinele Ushabti din Egiptul Antic sunt printre exponențele valențelor legate de funcția ritualică a celebrării vieții de apoi. Recipientele în care se depozitau organele defunctului în timpul îmbalsămării devin obiecte încărcate de vitalitatea corpului până nu demult viețuitor, figurinele Ushabti alăturate mormântului devin replici ale defunctului. Ocarinele, obiecte de mici dimensiuni care reacționează sonor



Fig. 1 Ocarină, China, (206 AD–220 AD)



Fig. 2. Joc Liubo Dinastia Han, China (206 BC–220 BC)

prin vibrația aerului, erau importante pentru omul preistoric în comunicarea la distanță. (Vezi figura 1)

În China Antică, ceramica atinge o arie largă de subiecte, printre acestea aflându-se și o exemplificare a relației dintre gestul uman și obiectul transformat în pion, element cu predilecție interactiv, într-un joc din ceramică care datează încă din perioada dinastiei Han. (Vezi figura 2)

Aceste exemple vin să întregescă ideea unui obiect ceramic care își dobândește utilitatea prin interacțiunea cu ființa umană, dincolo de rolul vizual și instrumentarea mecanică, alcătuind un tip de relaționare construită pe diferite paliere cognitive și spirituale. Ceramica modernă și cea contemporană readuc în discuție funcția spiritualizată a artefactului, reliefând această latură oarecum „uitată”, acest lucru petrecându-se atât la nivel formal, legat de modalitățile estetice care readuc în discuție demersuri vizuale de esențializare a formei, cât și la nivel conceptual, prin aportul ceramicii artistice, respectiv al folosirii acestui mediu asemeni oricărui mijloc de exprimare plastică.

Din punct de vedere istoric, gruparea Fluxus pune bazele unei noi

Fig. 3 Cecil Kemperink



Fig. 4 Neha Kudchadkar



modalități de relaționare cu obiectul artistic, proprietățile acestuia fiind extinse din arealul vizual spre alte simțuri: auz, tactilitate sau chiar miros. Fluxus este o grupare, dar dincolo de asta, Fluxus este și o „modalitate de a face lucrurile” [1], modalitate care poate fi regăsită în multiple contexte în arta contemporană, indiferent de mediul de expresie.

Arta interactivă primește o autonomie proprie, în care participarea activă a vizitatorului transformă și influențează lucrarea [2]. În acest context valențele de reconfigurare specifice obiectului sau chiar instalației ceramice sunt un teren fertil de investigare, jocul cu formele tridimensionale și funcția interșanjabilității acestora, devin mijloace de operare destinate interacțiunii cu privitorul, devenit participant activ.

Situarea ceramicii în acest context este oarecum atipică, folosind ca material unul din cele mai vechi instrumente de lucru ale umanității. Roy Ascott spune că „arta este în căutarea unor noi limbaje, noi metafore și noi modalități de construcție a realității, cu scopul de a ne redefini pe noi înșine” [3]. Aici includem cele mai noi mijloace tehnologice, cele la care se referă autorul, dar putem extrapola spre zona ceramică, din aceleași motive enumerate de Ascott. Se naște astfel o arie fertilă, încă în evoluție, în care tocmai asocierea dintre materialul ceramic îndeobște asociat zonei tradiționale, și mișcare, tactilitate sau sunet, creează spectacolul.

Cecil Kemperink realizează niște suprafețe asemeni unor zale, obținute prin înlănțuirea unor cercuri din material ceramic, din care rezultă un instrument interactiv care poate fi atașat corpului printr-o manipulare, bineînțeles, grijulie. Fără a avea calități vestimentare, obiectele lui Kemperink se situează în zona instalației ceramice interactive, acestea putând fi organizate în funcție de modalitatea de manipulare a obiectului ceramic. Funcția sonoră a acestei interacțiuni devine un element variabil și dinamic care se asociază întregului demers interactiv. (Vezi figura 3)

Neha Kudchadkar folosește obiectul ceramic atașat corpului într-o

Fig.5 Nathan Craven



Fig.6 Céleste Boursier-Mougenot





Fig. 7 Fedde ten Berge



Fig. 8 Adrián Villar Rojas

viziune de alăturare expresivă, văzută ca o prelungire a corpului. Friabilitatea ceramicii devine secundară în alăturarea cu imaginea corpului. (vezi figura 4) „Vise la viața lucrărilor mele, la a fi atinse, jucate, mutate, purtate și ținute, la a fi un catalizator al emoțiilor și un declanșator al unor relaționări legate de valoare, autonomie, control și responsabilitate. Unde începe corpul și unde începe obiectul? Cum și cât de mult unul îl controlează pe celălalt?” [4], se întreabă artista.

Nathan Craven se situează în zona ambientală, construind în seria Footing suprafețe modulare din elemente ceramice reconfigurabile, de obicei structurate în funcție de o predilecție cromatică. Vizitatorul este invitat să pășească efectiv pe suprafața ceramică, interacționând realmente prin mers. (Vezi figura 5)

Céleste Boursier-Mougenot construiește o instalație amplă la National Gallery Victoria din Melbourne, Clinamen, 2013, în care un număr mare de recipiente din porțelan plutesc pe suprafața unui bazin cu apă albastră, atingerea aleatorie a acestora producând sunete melodioase. (Vezi figura 6)

Fedde ten Berge realizează un obiect acustic în The Shroom, 2017, în care interacțiunea mâinilor sau a unor instrumente cu o calotă din material ceramic creează vibrații care sunt preluate de senzori și transformate în

Fig.9 Echo Hn Wang



Fig.10 Suzanne Stumpf



sunete. (vezi figura 7)

Instalația de tip aproape imersiv aparținând lui Adrián Villar Rojas și intitulată Today We Reboot the Planet, 2013, expusă la Serpentine Gallery din Londra, folosește materialul ceramic în starea lui pură, nevitrificată, pentru a configura o lume a viitorului alcătuită din ruine fosilizate. Pavimentul galeriei este înlocuit cu elemente din cărămidă extrem de instabile, care dau trecătorului o senzație de relativă instabilitate, asociată și cu factorul sonor adiacent. (vezi figura 8)

Pentru Ikuko Iwamoto volumul devine un pretext pentru suprafața texturată, artistul creează obiecte ceramice tactile și invitând la descoperire prin atingere, tipul de interacțiune vizuală dintre obiect și privitor fiind trimis într-o zonă care amintește de alfabetul Braille.

Echo Hn Wang se focusează pe o cercetare combinatorie a unor forme tridimensionale realizate din porțelan, gândite a fi reorganizate într-o multitudine de variante, într-un joc de inteligență interactivă. (vezi figura 9)

Conceptul artistic al ceramistei Suzanne Stumpf se cantonează în zona interacțiunii văzută ca un motor definitoriu. Artista realizează compoziții ceramice minimaliste, în care elementele au calități reconfigurabile, această reconfigurare având la bază atât un traseu proiectat de artistă, cât și alte posibile variante. (Vezi figura 10)

Fiecare din aceste multiple variante de abordare a obiectului ceramic devin investigații pe diferite paliere de racordări vizuale și interactive. Ceramica contemporană dinamizează și fructifică acest tip de relaționare, preluând straturi profunde și pline de conținut, paradoxal existente încă din timpuri imemorabile, acum repuse în ecuații actuale.

NOTE

- [1] *Freedom? Nothingness? Time? Fluxus and the Laboratory of Ideas*, KEN FFRIEDMAN, Swinburne University of Technology, Australia, 2012
 [2] <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/i/interactive-art>
 [3] *Art, Technology, Consciousness mind@large*, ROY ASCOTT Intellect Books, Bristol, 2000, pg. 4
 [4] <https://www.instagram.com/p/Bq-TQYJANAE/>

BIBLIOGRAFIE

- Ascott, Roy (2000): *Art, Technology, Consciousness mind@large*, Intellect Books, Bristol
- Frideman, Ken (2012): *Freedom? Nothingness? Time? Fluxus and the Laboratory of Ideas*, Swinburne University of Technology, Australia
- Ruhrberg, Schneckenburger, Fricke, Honnef (2005): *Art of the 20th Century, Vol. 2*, Editura Taschen, Köln
- <https://www.allclassical.org/the-audio-visual-art-of-celeste-boursier-mougenot/>
- <http://www.cecilkemperink.nl/en.html>
- <http://www.ceramicsatthebarn.com/drupal/works>
- <https://www.instagram.com/ekokaxi/>
- <http://www.nathancraven.com/>
- <https://www.instagram.com/nehakudchadkar/>
- <https://www.tate.org.uk/> (Accesare www. 15.12.2018)

Victor GINGIU

Designul pentru imprimeul textil în creația lui Roul Dufy, William Morris și Gustav Klimt

Cuvinte cheie / imprimeul textil, Roul Dufy, William Morris, Gustav Klimt, Art Nouveau.

Rezumat / Acest scurt articol încearcă să evidențieze câteva aspecte mai puțin cunoscute ale creației unor artiști renumiți precum: Roul Dufy, William Morris și Gustav Klimt, un segment al creației lor dedicat realizării de design pentru imprimeuri

Keywords / textile print, Roul Dufy, William Morris, Gustav Klimt, Art Nouveau.

Abstract / This short article attempts to highlight some less known niceties of pieces of work related to print design from the creation of the artists Roul Dufy, William Morris and Gustav Klimt.

În perioada Art Nouveau genurile artei vor fuziona, elementele de limbaj stilistic devenind universale. Astfel că și în imprimeuri sunt predilecte liniile curbe, ondulate, uneori sub forma unor arabescuri vegetale, într-o ritmică degajată. De asemenea, unele compoziții deși devin tot mai decorative, au un mai mare grad de abstractizare a elementelor din natură. Ambele direcții surprind dinamismul creșterii firești al plantelor, ce sunt redată în toate ipostazele creșterii, de la muguri, până la procese de înflorire.

Artistul din această perioadă a dezvoltat subiecte care par de obicei neînsemnate, repertoriul său imagistic cuprinzând muguri florali, flori de liliac, iriși, orhidee, ierburi marine, sau motive vegetale de proveniență orientală (crengile de palmier, algele, papirusul), insecte precum lăcuste, păsări răpitoare, păuni, rândunele, lebede, precum și feline.

Abundența elementelor vegetale precum și stilizarea elementelor

provenite din natură, dau naștere unor imprimeuri, care sunt ca și dimensiune stilistică o continuare firească a compozițiilor deschise de tip baroc sau rococo, uneori dezvoltând elemente ale acestora precum „scoica” sau „flacăra”.

Fără a fi cercetat exhaustiv literatura de specialitate, Roul Dufy este unul dintre cei mai mari inovatori în materie de imprimeu vestimentar. Deși acest segment al creativității sale a fost mai puțin cunoscut, este pentru Franța promotorul noii tendințe. Imprimeurile sale textile, în mare parte cu motive vegetale, în special florale, nu se deosebesc prea mult de cele pictate de mână, ne putându-se face distincție clară între pictorul și decoratorul Dufy, mărturie în acest sens stând mătăsurile din anul 1920.

În 1924 a creat o serie de imprimeuri pe mătase în stilul secolului XVIII, reprezentând figuri surprinse în timpul unor activități, într-o structură de arabescuri.

A colaborat cu Bianchini Ferrier, lider în manufacturile de mătase și cu Paul Poiret, un inovator al modei franceze, care a realizat brocarduri somptuoase de mătase și haine cu imprimeuri create de Dufy.

Compozițiile florale sunt fie libere, într-o înlanțuire firească repetativă, fie doar un motiv repetat continuu, separate doar de elemente decorative vegetale. Când sunt compoziții mai ample, în care apar și figuri umane și animale, păsări, ca o scenă de vânătoare, repetarea este aleatorie,



Ținută de seară „La Pers”, 1911, realizată de Poiret cu imprimeu de Dufy



Roul Dufy, imprimeu, detaliu

dar într-o înlanțuire firească, ușor de urmărit. În ceea ce privește cromatică, se pare că Dufy preferă combinațiile binomice, albastru galben (auriu) sau albastru (cu nuanțe diferențiate, uneori până la indigo) cu alb.

Sunt semnate de același Dufy și compoziții mai narative, ample, în care figurativul este diversificat. Într-o vegetație luxuriantă apar castele fantastice, mici ambarcațiuni care plutesc pe ape învâlvurite, dar și grupuri de oameni în posturi și atitudini diferite.

Spărgând canonul binar, Dufy creează și compoziții în care apar motive tradiționale asiatice – elefantul, tigru bengalez, pasărea Garuda (cea care îi poartă în zbor pe Vișnu), accentuând atmosfera feerică și prin armonizarea cromatică.

Spre sfârșitul secolului, în Anglia, se constată apariția unor elemente de viziune Art Nouveau. Astfel se face trecerea de la rigoarea de blazon anterioară la decorativismul specific artei noi.

William Morris este unul dintre premergătorii designului modern. Acesta s-a inspirat mult din arta și lucrul de mână din trecut, din tapiserii și broderii, adaptându-l la nevoile contemporane. Morris a utilizat un design bidimensional pentru tapet și țesături imprimate. Motivul florii ondulate este preluat din designul pe catifea din Italia sec XV-XVI care într-un fel anume au impus Art Nouveau. Designul lui Morris este un stil mai naturalistic, el spera că rodiile, margaretele, nervurile de la vița de vie, florile de iasomie, creanga de salcie, lăleaua, caprifoi, macul, trandafirul, crizantema, păsările și alte motive naturale, pot fi combinate creativ în vederea obținerii unor noi structuri care „să-ți umple ochiul și să-ți satisfacă mintea”.

„Scopul unui design în textile ar consta în combinarea clarității formei și a fermității structurii cu misterul care rezultă din abundența și bogăția de detaliu”, afirma artistul.

Roul Dufy, ilustrații pentru Bestiarul lui Apolinaire

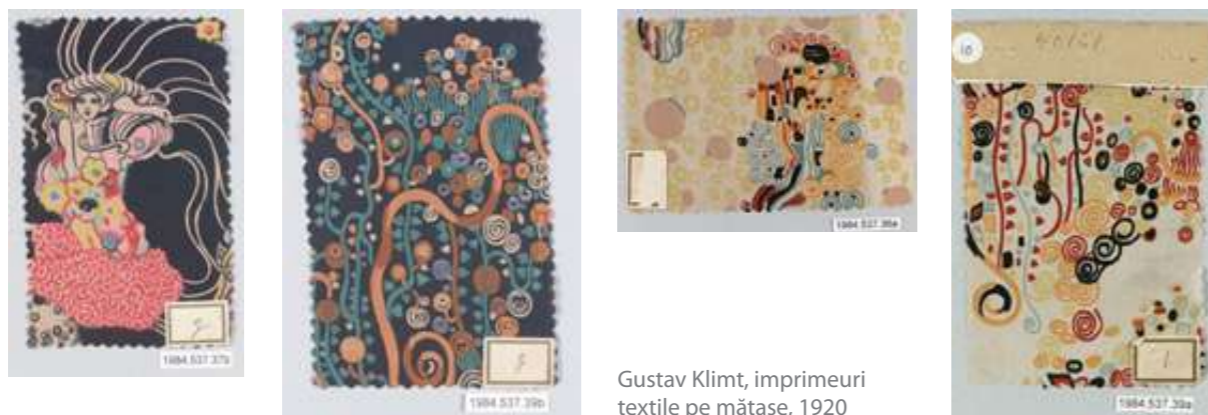




Raul Dufy, imprimeu, detaliu



Design pentru imprimeuri realizate de William Morris



Gustav Klimt, imprimeuri textile pe mătase, 1920



Snakeshead este dovada clară că a faptului că Morris a fost fascinat de textilele indiene. Imprimeurile indiene pe mătase și bumbac au fost extrem de populare în timpul anilor 1870, fiind între cele mai disponibile și moderne mărfuri comercializate. Personalitatea artistului a dominat în atât arta imprimeriei încât și imprimeurile lui John Henry Dearle, par a fi ale lui William Morris iar acesta, neaducând nimic nou în limbajul stilistic, pare un epigon.

Gustav Klimt este, de asemenea un promotor al Art Nouveau-ului european. În imprimeu el utilizează unele dintre structuri, binecunoscute în pictura sa, pe care le diversifică cu diferite elemente decorative, unde spirala devine elementul predilect alături de liniile sinuase, care uneori dau naștere unor personaje stilizate, creând astfel un desing original.

În ceea ce privește arta modernă, fiind vorba despre individualizarea personalității artistice (sesizabil, de fapt, începând cu perioada renașterii), creația marilor artiști a devenit subiect pentru imprimerie. Motivele figurative pot fi extrase astfel din opera acestora, dând naștere unor desene de tip: Miró, Klimt, Dufy, Matisse, Léger, Andy Warhol sau naive de tip Rousseau.

Un exemplu, în acest sens sunt imprimeurile realizate în tehnica batik, cu aplicații în relief, de către o studentă a Facultății de Arte din Timișoara, după o pictură de Klimt.

BIBLIOGRAFIE

1. <http://home.earthlink.net/~raoul.dufy/id2.html>
2. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/483693>
3. Gombrich, E.H. (1975): *O istorie a artei*, Editura Meridiane, București
4. Bell, J. (2007): *Oglinda lumii. O nouă istorie a artei*, Ed. Vellant, București
5. Murno T. (1981): *Artele și relațiile dintre ele*, Ed. Meridiane, București, p. 115

Claudia FETI _____

Limita creativității în designul grafic

Cuvinte cheie / design grafic, creativitate, comercial, limite, reguli, principii, concept.

Rezumat / Articolul prezintă o scurtă introducere despre designul grafic, realizând o trecere spre esența subiectului, respectiv limita creativității întâlnită în acest domeniu. Deși legătura cu arta este foarte puternică, în designul grafic întâlnim o serie de factori ce influențează aspectul final al lucrării, fiind necesară, în majoritatea cazurilor, o abordare profesională decât una personală a subiectului.

Keywords / graphic design, creativity, commercial, limits, rules, principles, concept.

Abstract / This article is a short introduction about graphic design followed by the subject presentation which is the creativity limit encountered in this domain. Although there is a strong connection between graphic design and art, we are always greeted by a series of factors that influence the final aspect of our work, this mostly leads us to take a more professional approach rather than a personal one.

Designul grafic ca și orice alt domeniu de activitate creativ este construit pe baza unor concepte care îl definesc. El se subordonează unor reguli ce se transpun ca un zid între creativitate și produsul final. Un designer grafic creează, dar asta nu înseamnă că este și creativ, ci mai mult prezintă capacitatea de a reprezenta într-un mod diferit gânduri originale. [1] Înainte de a prezenta limita creativității în acest domeniu, consider importantă o scurtă introducere în ce este designul grafic.

Există o varietate de definiții care descriu termenul de design grafic, fiecare fiind redată prin prisma experienței individuale cu domeniul în care activează. [2] Pentru unii designul grafic a devenit o industrie, care continuă să crească și să se dezvolte; privită din acest punct de vedere cea mai pragmatică definiție este oferită de designerul Richard Hollis care descrie designul grafic ca reprezentând „un fel de limbaj cu o gramatică incertă și un vocabular care se extinde continuu.” [3] Totuși, descrierea este

una abstractă care nu oferă un răspuns exact, ci mai degrabă creează un ambalaj estetic care face doar referire la ce se află în interior.

Termenul de „design grafic” a fost folosit prima dată în 1922 de William Addison Dwiggins, care mai folosea și noțiunea de „super-print”. Alți termeni folosiți au fost: „artă mecanizată”, „artă comercială”, „comunicare vizuală” sau „grafică publicitară”. [4] Termenii folosiți creează o perspectivă corectă dar incompletă; designul grafic nu este sinonim cu comunicarea vizuală, [5] ci este o formă de comunicare vizuală ce combină tipografia cu imaginea (elemente grafice 2D sau 3D, fotografia, ilustrația, etc) pentru a compune un mesaj. Produsul finit trebuie să fie estetic, iar mesajul trebuie să rezoneze intelectual și afectiv cu publicul. Folosind o analogie între opera lui Brâncuși și designul grafic putem spune că la fel ca operele marelui sculptor, acesta urmărește să șlefuiască și să simplifice produsul final, în așa măsură încât să obțină esența și să transmită mesajul într-un mod cât mai clar.

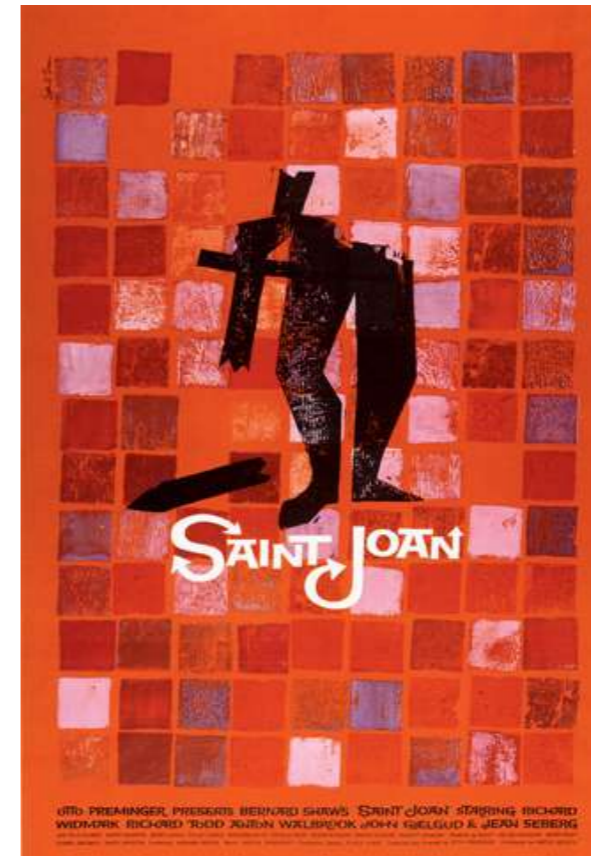
Influențe limitatorii în ceea ce privește creativitatea în designul grafic:

1. Designul grafic nu este artă

„Designul grafic nu e același lucru cu artele frumoase.” [6]

Scopul este cel care redă cel mai bine diferența dintre cele două. În timp ce designul este conceput pentru un client și pentru anumite nevoi, arta capătă un caracter intrinsec și aparține mai mult „eului” creatorului. Designul este precis și explicativ și se bazează pe o structură, spre deosebire de artă care este ambiguă și nu urmărește un set de reguli definite, ea reprezentând, de cele mai multe ori, o exprimare proprie a artistului. Instrumentele cu care cele două jonglează în realizarea unui concept sunt interschimbabile. [7] Deosebirea constă în scopul pentru care este creată lucrarea.

Există totuși și în designul grafic lucrări care sunt concepute individual, fără scopul comercial de a vinde și fără să urmărească cerințele unui client. E o muncă creată pentru portofoliu personal și poate face parte dintr-o expoziție sau publicație, dar în același timp poate primi un rol comercial și poate fi direcționată spre diverse proiecte. Chiar dacă designul grafic nu este considerat artă, el are aceeași putere de a transmite emoție și poate fi la fel de puternic și complex ca și arta. Există numeroase exemple de lucrări din acest domeniu care redau imagini unice și remarcabile, multe dintre ele le regăsim la designeri grafici renumiți, dar nu numai. [8]



Saul Bass, afiș de film- Saint Joan, 1957



Saul Bass, afiș - Environment 1971



Armin Hofmann – colecție de postere
(Giselle, Basler Freilichtspiel, Stadt Theater Basel, Tell)

2. Dorința sau nevoia clientului

Designul nu este conceput să satisfacă nevoia designerului ci trebuie să se adreseze nevoii clientului. [9] În multe situații rezultatul final poate să nu coincidă deloc cu gustul designerului. Cu toate acestea, nevoia clientului nu trebuie să fie decât o bază de la care se pleacă nicidecum rezultatul final. Paul Rand, unul din cei mai mari designeri grafici oferă cel mai bun exemplu de unde se oprește intervenția clientului în design. În anul 1986 acceptă să creeze logo-ul pentru noua companie a lui Steve Jobs, respectiv NEXT. Când Steve Jobs i-a cerut să vină cu câteva propuneri acesta i-a răspuns: „Nu, îți voi rezolva problema pe care o ai și tu mă vei plăti. Și nu trebuie să utilizezi soluția! Dacă doriți opțiuni, mergeți la alte persoane! Dar îți voi rezolva problema în cea mai bună metodă pe care o cunosc, și dacă o folosești sau nu, depinde de tine, tu ești clientul. Dar mă plătești.” Poate că doar Paul Rand și alte nume cunoscute din domeniu își pot permite un asemenea răspuns. Trebuie să privim totuși rezultatul final al proiectului și să observăm faptul că Paul Rand a luat în considerare nevoia angajatorului și nu a făcut din asta o provocare artistică personală. [10]

Ca o concluzie, designerul trebuie să țină cont de nevoia clientului și să îi ofere acestuia soluția cea mai potrivită, asta nu înseamnă că nu poate fi creativ în a rezolva „problemele” clientului. Dacă transformarea lucrării într-o creație artistică aduce rezolvare la problema acestuia și are un impact pozitiv pentru public, modul de abordare are sustenabilitate.

3. Reguli/Principii

Singura regulă a designului grafic este că acesta trebuie să simplifice și nu să complice informația, restul le putem numii principii. Indiferent de domeniul de activitate specializat din marea familie a designului grafic, există câteva principii care joacă un rol fundamental în conceperea unei lucrări de design, acestea definind totodată elementele de bază ale limbajului vizual.

Forma. Prin aceasta mă refer la totalitatea elementelor folosite care influențează aspectul și mesajul lucrării. Felul în care omul percepe și interpretează ceea ce vede prezintă un interes major pentru designer care trebuie să transmită un mesaj cât mai inteligibil. Fiecare punct, linie, formă geometrică sau pată care fac parte din compoziția finală trebuie să fie integrate armonios. Trebuie ținut cont de spațiu, de relația dintre forme, de simetrie, de poziționarea acestora și de perspectivă. Formele sunt privite și analizate în context, interpretarea lor fiind raportată la restul componentelor cu care coexistă.

Culoarea deși face parte din limbajul vizual, la rândul ei prezintă o expresie proprie, fiecare culoare având o semnificație diferită în

funcție de cultură sau chiar de individ. Alegerea culorilor este esențială în comunicarea vizuală, ele având un rol determinant în transmiterea emoției și a sentimentelor. Culoarea este totodată un factor important ce ajută la stabilirea calității lucrării, generând varietate și spațialitate. La fel ca și compoziția, culoarea este responsabilă de atmosfera lucrării, dacă combinațiile de culori sunt neplăcute la fel va fi și lucrarea. Unii oameni pot crea variații cromatice armonioase fără să fi studiat culoarea, dar asta nu este o generalizare, motiv pentru care studiul culorii este obligatoriu pentru un designer.

Conceptul este punctul de plecare în design, pilonul pe baza căruia se dezvoltă acesta. Înainte de realizarea propriu-zisă a lucrării de design există un proces care trebuie parcurs, fiecare pas fiind important, fără acest proces existând riscul de a lucra fără rost. Informația primită de la client trebuie analizată, se caută soluții grafice pentru problema în cauză, după care se alege cea mai bună variantă care ulterior se reprezintă grafic. Pentru ca obiectivul să fie atins, forma, culoarea și conceptul trebuie să se completeze reciproc și să fie realmente în armonie. David Dabner, prin afirmația: „Designul grafic de calitate nu este exclusiv rezultatul unei realizări excelente de natură tehnică, ci și expresia puternică a unor idei inteligente. Adesea cercetarea este cheia proiectelor de succes.” [11], conturează și întregeste noțiunea de concept, oferindu-i o valoare și o importanță majoră.

4. Stil

„Stilul are o funcție: limitează alegerile.” [12]

Prin stil mă refer la un mod de exprimare unic prin care un designer, în cazul de față, se diferențiază de un alt designer. Artistul tinde spre unicitate, își caută un stil care să îl definească și care să îl separe de ceilalți, dar designerii nu sunt artiști, de ce ar căuta ei un stil specific prin care să se exprime când au la îndemână atâtea metode diferite de a reda o lucrare. Unicitatea pleacă din interiorul nostru, suntem la fel ca oameni, dar diferiți în același timp, totuși asta e o problemă mai apropiată de domeniul antropologiei sau al psihologiei și nu trebuie dezbătut aici. Cert e că fiecare individ are o amprentă unică care de multe ori este transpusă în ceea ce face, în mod inconștient.

Designul grafic are nevoie de varietate, el e în continuă dezvoltare bazată pe raportul timp, spațiu și variații culturale. E adevărat că același context poate fi reprezentat în stiluri diferite, dar trebuie ținut cont de subiect și de publicul căruia i se adresează. Ștefan Sagmeister este unul dintre cei mai cunoscuți designeri grafici, cu siguranță nu mai are nevoie de introducere, stilul său este bine definit și recognoscibil, dar nu vom realiza niciodată un afiș în stilul specific acestuia care să fie destinat copiilor.

Unicitatea este un lucru bun, dar poate duce la un impas și la tratarea greșită a unei probleme a cărei subiect nu corespunde cu stilul caracteristic designerului.

5.Trendurile predefinite

Trendul reprezintă un fenomen aflat în continuă dezvoltare, influențat de timp și de societate a cărei gândire și percepție este în continua mișcare. Lucruri și concepte acceptate acum 100 de ani sau 20 de ani în urmă, s-au schimbat, au ieșit din norma cotidiană și au făcut loc altora. Schimbarea aduce un beneficiu, să ți pasul cu ceilalți sau să fi cu un pas înainte e o necesitate până și în designul grafic. Totuși decizia radicală de schimbare nu ajută întotdeauna, în unele cazuri poate distruge sau afecta imaginea construită pe ani întregi de muncă. Moda se reinventează, se schimbă și revine, e ok să porți tricoul preferat chiar dacă nu mai e în trend, uneori poate fi cea mai bună alegere, nu vrei ca o schimbare bruscă să afecteze percepția celorlalți și să transmită un mesaj eronat despre persoana care ești.

Coca-Cola a ținut mult timp topul celor mai puternice brand-uri de pe piața globală și este un exemplu care dovedește că timpul poate face o imagine mai puternică și că nu e nevoie de o schimbare radicală care să coincidă cu trendurile vremii. Cu siguranță au făcut schimbări pe partea de marketing și vânzare, dar în ceea ce privește imaginea vizuală modificările au fost subtile și minore. Logo-ul Coca-Cola a rămas conceptual identic ca în 1887, a suferit doar mici ajustări, o schimbare radicală a acestuia ar crea o confuzie în rândul consumatorilor care asociază calitatea produsului cu imaginea vizuală. Starbucks pe de altă parte, a reușit să „reinterpreteze un produs clasic și aproape banal”[13] aducându-l mai aproape de public, atât prin schimbarea strategiei de marketing cât și prin schimbarea vizuală. Logo-ul a suferit o schimbare, nu totală, dar majoră, care a ajutat la integrarea brand-ului în rândul brand-urilor moderne.

Cele două exemple oferă o viziune, sper eu, mai clară asupra conceptului de trend. De multe ori trebuie ținut cont de tendințele actuale pentru a realiza un design apropiat de „gustul consumatorului”, fără să transformăm asta într-o regulă sau principiu de urmat. Dacă contextul, imaginația și creativitatea se contopesc și creează un design al cărui rezultat final își atinge obiectivul, nu mai are importanță dacă s-a ținut sau nu cont



Evoluția logo-ului Starbucks

de trend-urile vremii.

Voi încheia articolul printr-o exprimare liberă referitoare la percepția personală asupra designului grafic. În scurta experiență cu acest domeniu atât de vast și de general, am învățat că limita în creativitate există, e ca o regulă nescrisă dintre designer, client și consumator. [14] Produsul ideal, sau cel mai aproape de reușită, este un raport și un compromis între primele două entități (designerul și clientul) și cererea și cultura celei de a treia părți. Pentru că designul grafic este o activitate comercială, are nevoie de un client și de un public, iar nevoile acestora nu pot fi ignorate doar pentru că nu coincid cu viziunea designerului. Dar cum limitele sunt un fel de reguli, ele pot fi încălcate, cu condiția ca rezultatul final să producă un impact pozitiv și calitativ pentru beneficiar.



Logo-ul original și cel actual al brand-ului Coca Cola

NOTE

- [1] <https://work.chron.com/role-creativity-graphic-design-22779.html>
- [2] Domenii de sine stătătoare care fac parte din marea familie a design-ului grafic: design corporativ, design editorial, design de ambalaje, design de semnalizare, web design, game design, etc.
- [3] Quentin Newark, *What is Graphic Design?* RotoVision SA 2007, p.12
- [4] Quentin Newark, *Op. cit.*, pp.12-13, 28
- [5] Comunicarea vizuală prezintă un domeniu mult mai larg decât designul grafic (fotografia, sculptura, filmul, teatrul, etc. fac parte tot din comunicarea vizuală). Relația dintre comunicarea vizuală și designul grafic poate fi comparată cu relația dintre mamă și fiu.
- [6] Ryan Hembree, *The Complete Graphic Designer*, p.12
- [7] Vezi: Quentin Newark, *What is Graphic Design?*
- [8] Vezi lucrările din: *The Design of Dissent*, forword by Tony Kushner, Rockport, 2017
- [9] Prin nevoia clientului nu se face referire la ce îi place clientului sau la gustul acestuia în materie de design, ci la mesajul pe care acesta vrea să îl transmită.
- [10] <https://www.fastcompany.com/90164213/3-essential-branding-lessons-from-a-rare-steve-jobs-interview?fbclid=IwAR19-0yZ8bJPTN2xbGhS-KpEgW5t-WMUCEMhJVvHng1qLHDBBf9Qwa-4Z1tw>
- [11] David Dabner, *Design Grafic, Principiile și practica designului grafic*
- [12] Quentin Newark, *Op. Cit.*, p. 18
- [13] Aneta Bogdan, *Branding pe frontul de Est*, ediția a II-a, București 2011, p.63
- [14] Consumatorul reprezintă marea masă a populației de cele mai multe ori, sau doar o nișă în unele cazuri. Lucrarea unui designer, fie ea și personală, se adresează unui public care este beneficiarul direct al rezultatului final, prin urmare și „criticul de drept” a acesteia.

BIBLIOGRAFIE

1. Arnheim, Rudolf (2011): *Arta și percepția vizuală, ediția a II-a*, Polirom
2. Bogdan, Aneta (2011): *Branding pe frontul de Est, ediția a II-a*, București
3. Dabner, David: *Design Grafic, Principiile și practica designului grafic*
4. Hembree, Ryan: *The Complete Graphic Designer*
5. Kushner, Tony (2017): *The Design of Dissent*, Rockport
6. Newark, Quentin (2007): *What is Graphic Design?*, RotoVision SA
7. Noble, Ian (2003): *Comercial Illustration*, RotoVision SA

SURSE IMAGINI

1. <http://www.saulbassposterarchive.com/>
2. <http://www.designishistory.com/1940/armin-hofmann/>
3. <https://www.fineprintart.com/art/history-of-the-starbucks-logo>
4. <https://www.coca-colajourney.com.au/stories/trace-the-130-year-evolution-of-the-coca-cola-logo>

Gabriela ROBECI _____

Site specific notions in socialist Romania

Keywords / site specific, land art, earth art, installation, environment, ambient.

Abstract / The following work presents the way in which site specific art was thought about and described during the socialist times, in Romania. Magazine publications, participating in art exhibitions abroad and having a direct contact with international works are the ways through which artists developed their site specific ideas. These shall be debated in the following material.

Having a glance over the art world of Eastern Europe between the 1960s and 1980s, it is debatable in which amount contemporary art notions could be applied to the local scene. One of the biggest surprises is the equal level of tolerance and control that the governments imposed upon the artistic creations, at times being more forgiving and as time went by becoming more restrictive, even by shutting down exhibitions altogether. When the focus is channeled upon the Romanian example, the desire to integrate art works in an exhibition ambiance was in accordance with international movement, happening beyond the European borders. One of the key common things was the desire to evade the flat, traditional surface of canvases and textile works and the will to expand the spatial influence sculptures used to have. Nowadays, this means of representation could simply be described as site specific. However, such a notion was not used at the referred time. Presenting glimpses of those times, can shed some light upon local features that distinguish the art production in socialist Romania from other site specific examples from around the world.

Firstly, the way in which people talked about the art production is encased in the times' publications. Arta magazine, distributed by the Union of Visual Artists, U.A.P. [1], is the only national piece of writing that



Ana Lupaș, *Covor zburător*, cartier Grigorescu, Cluj-Napoca, 1966.

mainly dealt with contemporary art. However, there were a couple of other publications that also sometimes related to the contemporary art scene. Not only art criticism, description and manifestos could be found in *Arta* magazine, but also translations of the latest and internationally most influential aesthetic and philosophical ideas. At times, the names of American and European artists that dealt with land art, earth art or installations were quoted, as is the case with Gerry Schum in *Arta* magazine, number 3 from 1970 [2], Christo in 1987 [3], Denis Oppenheim talking about art ambiance and its international changes in 1983 [4] or Jasper Johns in 1970 [5]. These international art examples were furthermore detailed by talking about exhibitions and biennials happening abroad. They could have, in many occasions, served as a means of connecting to the global scene. For example, the spatial textile pieces from the Venice Biennial could have served as a source of inspiration for the desire of escaping the flat tapestry surface [6], present in Romania between the late 60s and late 70s.

The year 1969 is the one in which the notion of ambiance was used to present a vivid interest for the urban problematic of space and environment [7]. One year later, *ambiance* and *ambiental* started to be used for describing works of art composed of objects and elements spread around a space and which, as a whole, composed a unique art piece. Horia Damian was exemplifying an “*ambiental structure*” [8] and Romul Nuțiu and Gabriel Kazinczy were exhibiting a painting-sculpture-object ambiance [9].

The works of art themselves were also a means through which art notions could have been understood. Even if the written descriptions failed to extensively conceptualize, the visuality of the works was strong enough to speak for itself, especially when their pictures were published. Such was the case of one of the earliest Romanian installation examples, entitled

Flying Carpet [10]. It belongs to the artist Ana Lupaș, who firstly composed the piece in the urban scene of Cluj-Napoca, in 1966, deliberately evading the enclosed gallery space and taking her work out in the public place.

Secondly, taking part in international exhibitions, meeting artists or having contact with their works were ways through which artists could directly get in contact with international ideas and concepts. Publishing about such acts represented an extra means of broadcasting these notions to the magazine’s readers. One example is the case of the two artists Ritzi and Peter Jacobi, who took part in the 1969 Tapestry Biennial from Laussane [11], the same place where various European creators were present, including Magdalena Abakanowicz from Poland. Mihai Drișcu used the word *environment* to describe the works displayed by the Jacobi couple at the Laussane Biennial. Peter Jacobi was talking about an attempt of uniting tapestry with textile sculpture in a complete ensemble [12].

In that time’s Western Europe people were talking about environmental art education [13], which included teacher-artists, who invited their students to study nature and experiment new creations while directly immersed in nature. The same concept echoed in Timișoara; however, the same phenomenon was seen from the perspective of developing science and technology. Art education was considered a part of an interdisciplinary study of the natural processes. This interest was illustrated by Constantin Flondor and Ștefan Bertalan, who explained the idea of ambiental art according to their pedagogical projects held during a period of 5 years, together with the local art high-school’s students. Constantin Flondor was describing ambient art as the process of „shaping

Mamú, Pământ-cer, Târgu Mureș, 1983



Wanda Mihuleac, 6 corpuri de peisaj, cu baza sector de cerc, lucrare din seria de Proiecte Psiho-Eco-Logice, 1979 – 1980.



space” [14]. One of his desires was also to encourage students to investigate the natural environment, seen as an object of visual arts. He instructed students to have an active role in „shaping the surrounding environment” [15].

Erőss István discusses about what might have spiked Eastern European artists’ interest for what he described as environmental art. He considered Brâncuși at the forefront of site specific art through the group of works present at la Târgu Jiu, being able to exert, for this European area, a return to the artists’ original residence, the village. Such ideas could be observed in environmental works of art installed in the natural site, as was the example of Humid Installation, made by Ana Lupaș in 1970 in Mărgău village. Ștefan Bertalan together with the members of Sigma art group also placed art installations in the natural landscape, in 1973 at Timiș river, Bands tensioned over the Timiș and in 1976 hanging pieces of delicate cloth, entitled Membranes in Timișoara’s neighboring forest. In 1976 Constantin Flondor developed a means of recording the shade dispersed by the sun’s rays over the white snow from *Retezați Mountains*, entitling the work *Solarograms* [16]. All of these creations were in line with the artistic act of returning to the specificity of the natal-natural medium, to the village and towards the open space of the landscape. The means through which artists were able to return to their roots was by renewing traditional arts and crafts materials or even folkloric rituals.

If art in the 60s and 70s was fairly freely accepted and while site specificity was actually encouraged in galleries, as long as it was kept abstract and conceptual, things changed starting with the second half of the 1980s. The further radicalization of the political system lead to a stronger interest in creating art which would not be exhibited in galleries or museums, but which was specifically created for and in villages or artists’ abodes. Because of some materials that were used, such as clay, earth, stones, plants, water or fire, art installations in the natural space started to resemble what we could now call land art or even earth art. Object-installation was the term used to describe the physical results accomplished by the Mamú group, in Gârda village, Mureș county [17], while Wanda Mihuleac’s art was coined as “psycho-ecological projects” [18].

When it comes to the art made for a natural environment display, the Eastern side of Europe was characterized by the growing interest for, not only the works of art, but also for their perimeter and their placement environment. For Romanian art culture, the words ambient, tridimensional and object-installation are the ones that define site specific art. Land art, eco art or earth art were never actually defined, even if critics and artists described the interest for site specificity almost from an instinctual interest by using the already consecrated terms. Even if the notions were not exact, a

retrospective analysis of the contemporary art movements from the period before the 1989 revolution, shows that Romanian artists synchronized their concepts with the rest of the art world, especially when it came to integrating their art works in their designated environment.

NOTE

- [1] Ad literam Union of Plastic Artists, where ‘plastic’ refers to the act of visually making art
[2] Mihai Drișcu, *Retropesctive, Tele Artă?*, Arta, no. 3, 1971, p. 28
[3] Constantin Chirculescu, *Christo sau mitizarea inutilității operei-proiect*, Arta, no. 3, 1987, p. 36
[4] Anca Oroveanu, *Idee și realiare, concepție și concretizare*, Arta, no. 6, 1983, pp. 37-44
[5] Arta, no. 11, 1970, p. 37.
[6] Ion Frunzetti, *Veneția XXV*, Arta, no. 11, 1970, pp. 28-30
[7] G. C. Argan, *Urbanistica: spațiu și ambient*, Arta, no. 5, 1969, pp. 12-22
[8] Radu Varia, *Horia Damian, în planul realului*, Arta, no. 9, 1970, pp. 25-27
[9] Simeze, Arta, no. 9, 1970, p. 37.
[10] Mihai Drișcu, *Covor zburător, simbol al păcii*, Arta, no. 2, 1974, pp. 7-10
[11] Pierre-Henri Liardon, *Centru internațional al tapiseriei*, Arta, no. 11, 1969, p. 21
[12] Mihai Drișcu, *Sculpturile textile ale echipei Jacobi*, Arta, no. 4, 1970, pp.34-35
[13] Jan van Boeckel, *At the Heart of Art and Earth*, Doctoral Dissertations, Aalto University, 2013, p. 100
[14] Constantin Flondor Străinu, *Armonia creație-educație*, Arta, no. 8, 1970, p. 33
[15] Ibidem
[16] Ileana Pintilie, *Acționismul în România în timpul comunismului*, Idea Design & Print, Cluj-Napoca, 2002, p. 25-26
[17] Erőss István, *Grupul Mamú, Atingeri: mici și mari*, Arta, no. 4-5, 2012, pp. 24-29
[18] Mihai Drișcu, *Proiecte Psiho-eco-logice*, Arta, no. 3, 1983, p. 33

BIBLIOGRAFIE

- *** (1970): *Arta*, no. 11
- *** (1970): *Simeze*, Arta, no. 9
- Argan, G. C. (1969): *Urbanistica: spațiu și ambient*, Arta, no. 5
- Chirculescu, Constantin (1987): *Christo sau mitizarea inutilității operei-proiect*, Arta, no. 3
- Drișcu, Mihai (1971): *Retropesctive, Tele Artă?*, Arta, no. 3
- Drișcu, Mihai (1974): *Covor zburător, simbol al păcii*, Arta, no. 2
- Drișcu, Mihai (1970): *Sculpturile textile ale echipei Jacobi*, Arta, no. 4
- Drișcu, Mihai (1983): *Proiecte Psiho-eco-logice*, Arta, no. 3
- Flondor, Constantin (1970): *Armonia creație-educație*, Arta, no. 8
- Frunzetti, Ion (1970): *Veneția XXV*, Arta, no. 11
- István, Erőss (2012): *Grupul Mamú, Atingeri: mici și mari*, Arta, no. 4-5
- Liardon, Pierre-Henri (1969): *Centru internațional al tapiseriei*, Arta, no. 11
- Oroveanu, Anca (1983): *Idee și realiare, concepție și concretizare*, Arta, no. 6
- Pintilie, Ileana (2002): *Acționismul în România în timpul comunismului*, Idea Design & Print, Cluj-Napoca
- Van Boeckel, Jan (2013): *At the Heart of Art and Earth*, Doctoral Dissertations, Aalto University
- Varia, Radu (1970): *Horia Damian, în planul realului*, Arta, no. 9

Loredana IANOVICI

Particularități ale peisajului

Cuvinte cheie / peisaj, natură, pictură, imagine, vizual, transpunere, model, motiv.

Rezumat / Peisajul, ca specie a genului artistic pictura de șevalet, s-a constituit, în arta românească modernă de după 1800, într-o adevărată coloană, într-un palier de prim ordin al edificiului nostru de artă, reprezentativ ca tematică și ca stil, ca valoare artistică, practicat de către toți pictorii români, de la Henric Trenk și Anton Chladek, până la Ion Sălișteanu și Viorel Mărginean, incluzând și marii pictori Nicolae Grigorescu, Ion Andreescu și Ștefan Luchian. Cu toți aceștia, peisajul românesc încă își așteaptă teoreticienii, atât pentru a fi continuat studiul peisajului din secolul al XIX-lea, cât și cel din secolul al XX-lea. Peisajul este o specie care s-a dovedit a fi capabilă de realizări de mare valoare artistică și care a suscit, totodată, și o importantă stimulare în planul istoriei și teoriei de artă

O cercetare corectă asupra peisajului, ca specie a genului artistic pictura de șevalet, trebuie să pornească și să-l considere în funcție de condiția lui fundamentală, aceea de a fi imagine, de a fi adică mediere între lumea văzută care există în realitate și conștiința care vede și înțelege. Peisajul ca imagine este o modalitate, o punte de trecere dintre lume și înțelegere, dintre văzut și înțeles, pe care circulă, în ambele sensuri, multitudini de semnale și semne, de forme și culori, de informații, de simboluri care transportă formele din realitate și le echivalează în conștiință cu înțelesurile ce le sunt proprii, apărute și considerate în vastul proces de existență și experiență, acela al interacțiunii dintre mediu și organism, dintre loc și individ. Lumea ne este livrată prin simțuri și mai ales prin simțul văzului, care este cel mai important dintre ele și cel mai frecvent în a ne asigura prezența în clipă, în lume. Pentru a putea fi percepută, lumea trebuie transformată în senzații și percepții, adică transformată în imagine. La fel ca toate lucrurile aflate în câmpul vizual real, activ, ceea ce este văzut e transformat în imagine,



Alexandru Popp, *De la râu*



Ștefan Luchian, *Sălciile de la Chiajna*

peisajul însuși fiind imagine, lumea transformată în imagine și percepută ca atare, peisajul, așadar, ca fapt. Imaginea este mediere între individ și lume, în situația în care peisajul este, pe de o parte, lumea existentă și văzută, ca realitate și, pe de alta, lumea ca imagine, ca reprezentare, ca faptică existențială și psihică. Peisajul, între lumea existentă și văzută și lumea simțită a reprezentărilor, este nu numai mediere, ci este chiar medie, atât timp cât peisajul este o împletire între elementele lumii reale și văzute și cele ale lumii de reprezentare căreia i s-a conferit, în mod caracteristic, sens. Trebuie să existe și să funcționeze simetria și corespondența lumii reale cu cele ale reprezentării, căci prezențele peisagistice în sine nu sunt decât simple repere spațiale și abia prezența unei conștiințe aflate de față realizează un conținut, înțelesuri și semnificații. Peisajul este, deci, alcătuit din două componente care își corespund și se suprapun, alcătuind o unitate, un tot de trăire și comunicare, de senzații și reprezentări, pe de o parte și de senzori și semnificații, pe de alta. Văzutul și înțelesul formează un aliaj de sine stătător pentru trăire și gândire, pentru idee și expresie. Ansamblul lucrurilor aflate în câmpul nostru vizual se întâlnește cu sensurile din intelect ale acelor lucruri, formând complexitatea duală a fapticii de conștiință, implicând atât senzorialul cu fidelitatea sa, cât și gândirea cu libertatea ei de exprimare. Peisajul este parte a lumii vizuale naturale, parte a senzorialității și, devenind artă, este parte a unei importante valori create de către om, valoarea artistică, valoarea lui de superioritate. [1]

Acestea sunt datele primare ale peisajului ca imagine, cel al cărui conținut este lumea văzută, cel în care se întâlnește ceea ce se vede cu ceea ce se simte, ceea ce se gândește cu ceea ce se dorește. Adică, ceea ce se știe cu ceea ce se așteaptă, pentru că natura românească este potrivită firii

acestor oameni, formează o simbioză, o existență armonioasă. Natura și omul vin unul în întâmpinarea celuilalt, își satisfac, cu toată reciprocitatea, cele necesare. Românul sătean așteaptă de la natură, dar nu cere ce aceasta nu îi poate da, la fel cum natura, nefiind forțată în vreun mod, își oferă întreaga dărnicie a normalității ei. De altfel, în această concordanță dintre român și natura în care trăiește se află și principala însușire a peisajului românesc, chiar a întregii picturi românești, adică o anumită armonie, un anumit calm, sărace și triste – e adevărat, dar lipsite de dramatism și de spaime. Aici, peisajul are dublul său înțeles, cel de priveliște din natură, din real și cel din imagine, din tablou, iar tocmai armonia funciară pe care o resimte românul și aduce cu sine numeroasele concordanțe dintre modelul naturii și motivul picturii. Cu atât mai mult, pictura respectă modelul și chiar găsește suficiente date cu care să-l perfecționeze, să-l facă mai frumos. Șansa specifică a peisajului românesc este aceea de a fi avut la îndemână, sub ochi, o natură deosebită, caldă, primitoare și de a fi avut, în sufletele pictorilor și mințile lor, o viziune și o atitudine pe care tradiția și spiritualitatea, credința, le-au consolidat de-a lungul sutelor de ani. Nici unul dintre pictorii români nu a simțit și gândit altfel decât cum au făcut-o miile și miile de strămoși, de străbuni. [2]

Peisajul este ansamblul lucrurilor aflate în câmpul vizual al privitorului sau în câmpul realizat al tabloului, lucruri învecinate cumva, percepute simultan, cuprinse dintr-o privire. Peisajul este parte a lumii vizuale, fragment al ei, decupaj desprins dintr-un continuum spațial. Este priveliște în real și este cadru în tablou, este vedere efectivă și este fragment pictat. Evident, problema de cercetare, în textul de față, este peisajul ca pictură, ca operă de artă, ca realizare a unei manualități conduse de talent, a unei anumite tehnici de execuție și a unui scop, a unei valori artistice și de comunicare. Fiind parte componentă a lumii de pe pământ, a vieții noastre, peisajul este spațiul precizat, având identitate și purtând un nume,

Nicolae Grigorescu, *Păstorița* [3]



este particular, este locul unde suntem, unde ne aflăm și spre ce mergem, locul unde suntem prezenți, locul anume în care se întâmplă ceva. Este mereu orizontul nostru de referință, de situare și de orientare, de mișcare și de înțelegere, este, totodată, depozit de cunoaștere pentru noi, dar, și mai important, este imagine a clipei de față, care trece odată cu timpul, dar, atunci când este imagine în pictură, depășește timpul, se fixează și rămâne. Peisajul, mai departe, este imagine în minte când ține de prezent, este amintire când ține de trecut și este proiecție când vizează viitorul. Face parte din încercarea umană permanentă de a transcende timpul și, uneori, reușește, fie prin subiectivitate și imaginar, fie prin artă. Peisajul se manifestă mereu prin cele două ipostaze posibile ale sale, întâi de prezență imediată, fizică, de acum și aici, apoi ca pictură, ca imagine efectivă, ca și convenție necesară de comunicare.

Așadar, peisajul trebuie înțeles ca fiind un teren bipolar alcătuit, pe de o parte, din realitate și, pe de alta, din percepție. Astfel încât se vădește a fi teren de translatări și simbioze între fizic și intelectual, între văzut și înțeles.[4] Lumea fizică și lumea perceptivă stau față în față ca două realități complementare interdependente și niciodată ca două oglinzi, căci peisajul nu este oglinda înțelegerii, ci este conținutul ei autonom, iar percepția nu este oglinda mecanică a peisajului. Între cele două planuri ce stau față în față au loc schimburi, intervin elemente fiziologice și subiective care produc un proces de o deosebită complexitate necesar funcționării minții, proces din care, într-o oarecare măsură, reușește să rețină și pictura, dar excluzând funcția de oglindă. Există, într-adevăr, anumite grade de a se reflecta, dar în naturi și în lumi total diferite. Peisajul, în pictură, pentru a fi peisaj, trebuie, în mod necesar, să preia din realitate anumite elemente, dar nu ca simplă oglindire, ci ca suport pentru emoții și stări, pentru înțelesuri, semnificații și idei care în respectivele elemente de peisaj și-au găsit locul, vehiculul de comunicare. Cu un repertoriu nelimitat de concordanțe și de corespondențe, dar și de diferențieri, peisajul își află locul și rațiunea de a fi între imaginea din realitate și cea percepută, între imaginea văzută și imaginea determinată, realizând sinteza pentru imaginea înțeleasă, intelectuală, adică pentru peisajul în doi timpi, văzut și înțeles, perceput și pictat. Cu precizarea că înțeles înseamnă atât în sens propriu, denominativ, cât și simbolic, în sens conotativ, iar văzut înseamnă ceea ce există aievea, din care s-a reținut ceva și s-a tradus prin oficiile senzorialului, prin senzații, percepții și reprezentări, acestea fiind baza necesară pentru oficiile intelectului, afecte, emoții, noțiuni, acțiuni, idei, formulări de înțelegere și comunicare. Imaginea, fie senzorială, fie picturală, artistică, este alcătuită în comun din ceea ce vedem și percepem din realitate, într-o primă instanță, pentru ca apoi să apară diferențierile, particularitățile

determinate de afectivitate și de intelect. După imaginea din realitate, imaginea din pictură restituie cu aproximație ceea ce s-a văzut, prin construcția artistică de linii, culori, forme, propunând o altă realitate, un alt peisaj aflat pe aceeași direcție vizuală, având un conținut vizual asemănător. Peisajul la care se face referire este imaginea din pictură fixând o priveliște, transfigurând-o, un loc nuanțat sufletește, un loc colorat ideatic.[5] Peisajul este o imagine care nu repetă natura, ci își realizează o natură proprie în care proporția de reproducere, de oglindire, este mereu variabilă, în funcție de sensul comunicării artistice, de particularitatea lui determinată de pictor, dar cu o vastă posibilitate de desfășurare în funcție de imagine, dacă este văzută sau amintită, transfigurată sau imaginată, fixată sau actualizată, dotată cu sens și înțelesuri, cu anume semnificații

NOTE

[1] Kenneth Clark, teoretician al peisajului, cu alte cuvinte, susține același lucru: "Arta e legată de toată ființa noastră – de cunoștințele, de amintirile, de asociațiile noastre de idei. A limita pictura la redarea unor impresii pur vizuale, înseamnă a atinge spiritul nostru doar în mod superficial... Suprema imagine artistică este imaginea care se impune spiritului." (Kenneth Clark, *Arta peisajului*, Editura Meridia-ne, București, 1969, pag. 97)

[2] La rândul său, Andrei Pleșu scrie: "... peisajul european e un episod din biografia omului, mai mult decât din aceea a naturii, un portret – am mai spus-o – apofantic al naturii, unul din care nu afli cum este ea de fapt, ci, mai degrabă, cum nu poate fi ea într-un context în care majestatea lui «este» e rezervată exclusiv regnului uman." (Pleșu, Andrei, Pitoresc și melancolie. *O analiză a sentimentului naturii în cultura europeană*, Editura Univers, București, 1980, pag. 44)

[3] Reprezentativ pentru pictura românească este Nicolae Grigorescu, la care peisajul reprezintă tematica direcționară, astfel încât s-a exprimat opinia judicioasă că "... Grigorescu refuză excesul analitic și nu aderă la impresionism decât în sens larg, ca adept al picturii în aer liber și al instantaneului. Fugozitatea se transformă într-o grabă molcomă, supusă contemplației; transcrierea plastică a motivului, oricât de spontană ar părea, poartă amprente dispoziției meditative." (Guy Marica, Viorica, *Ipostaze ale picturii moderne*, Editura Meridiane, București, 1985, pag. 275)

[4] "În natură, ca într-un caleidoscop, totul este supus unei permanente schimbări. Cu fiecare oră, observăm o modificare a luminii, modificări ale unora și acelorași forme în unul și același spațiu." (Aleksander Wojciechowski, *Arta peisajului*, Editura Meridiane, București, 1974, pag. 65)

[5] Max Friedländer notează că peisajul "... continuă să influențeze, însă, ca orice artă, lumea sentimentelor: lumina strălucitoare, de pildă, fiind în măsură să potențeze forța vitală, iar armonia blândă să calmeze sufletul privitorului. Forma relatează, culoarea ne bucură; forma este textul, culoarea – melodia." (Friedländer, Max, Jakob, *Despre pictură*, Editura Meridiane, București, 1983, pag. 122)

BIBLIOGRAFIE

1. Clark, Kenneth (1969): *Arta peisajului*, Editura Meridiane, București
2. Focillon, Henri (1977): *Viața formelor*, Editura Meridiane, București
3. Friedländer, Max Jakob (1983): *Despre pictură*, Editura Meridiane, București
4. Guy, Marica Viorica (1985): *Ipostaze ale picturii moderne*, Editura Meridiane, București
5. Huyghe, René (1971): *Puterea imaginii*, Editura Meridiane, București
6. Iovan, Ioan (2012): *Timp și loc. Studii și comentarii de artă*, Editura Hestia, Timișoara
7. Lhote, André (1969): *Tratate despre peisaj și figură*, Editura Meridiane, București
8. Pleșu, Andrei (1980): *Pitoresc și melancolie. O analiză a sentimentului naturii în cultura europeană*, Editura Univers, București
9. Wojciechowski, Aleksander (1974): *Arta peisajului*, Editura Meridiane, București
10. Wunenburger, Jean-Jacques, (2004): *Filosofia imaginilor*, Editura Polirom, Iași

Elena POPESCU _____

Culele.

Tipologii ale locuinței fortificate boierești

Cuvinte cheie / cula, arhitectură românească, turn, case tradiționale românești, locuință fortificată, foișor, cerdac, pridvor

Rezumat / Prefigurată prin prisma unor caracteristici tradiționale, accentuate de prezența unor elemente arhitecturale specifice și de apărare, determinate de poziție, timp, localizare, de împrejurările istorice și sociale, construcția de tip culă reprezintă o prețioasă relicvă care evocă cea mai originală formă de locuință fortificată românească. Începând cu secolul al XVII-lea, tipologia culei, sub forma turnului de apărare, cu unul sau mai multe niveluri, a fost diversificată stilistic în cele două spații principale de răspândire, Oltenia și Muntenia, constituind unul din pilonii care conturează stilul arhitectural românesc.

Keywords / Kula, Romanian architecture, traditional Romanian houses, tower, fortified house, verandah, balcony, church porch

Abstract / Foreshadowed by traditional characteristics, emphasized by the presence of specific and defensive architectural elements, determined by position, time, localization, historical and social circumstances, the kula-type construction represents a precious relic which evokes the most original form of Romanian fortified houses. Starting with the 17th century, the typology of the kula, its defensive tower with one or more levels, has been stylistically diversified in the two main spaces of its extension, Oltenia and Muntenia, constituting one of the pillars which define the Romanian architectural style.

Construcția de tip culă păstrează caracterul național, atât datorită ariei de răspândire, cât mai ales, prezenței unor importante repere tradiționale, cerdacul și foișorul întâlnite în arhitectura populară vernaculară a locuințelor din spațiul subcarpatic meridional. În contextul arhitecturii naționale este dificil de ignorat relația compozițională dintre tipologia casei tradiționale și structura culei sau a conacului boieresc. Culele sunt construcții de tip monobloc, cu un plan de formă pătrată sau dreptunghiulară și formă predominantă de turn, cu scară interioară ce facilitează trecerea între etaje. Cu o tipologie caracteristică satului românesc, întâlnit de-a lungul și în apropierea văilor râurilor, construcțiile de tip culă domină întreg peisajul înconjurător. Raportul geometric perceptibil dintre sat și configurația culei este de autoritate și dominare. Dimensiunea, consistența materială,



Culă. Centrul de Informare „Constantin Brâncuși”, Tg-Jiu

volumetria, sistemul constructiv și piesele care compun cula, precum și izolarea și unicitatea ei, reasigură supremația acesteia față de peisajul și de precaritatea locuințelor țărănești din proximitate.

Culele cu funcția de locuință permanentă sunt reprezentative pentru cea de-a doua jumătate a secolului al XVIII-lea, cele mai des întâlnite fiind aliniate pe colinele Văii Jiului și Gilortului, aparținând boierilor dregători în stăpânirea și epoca fanariotă, unii dintre aceștia fiind instalați în Oltenia după retragerea ocupației austriece. La sfârșitul secolului al XVII-lea și începutul secolului al XVIII-lea, pe fondul unor stări de nesiguranță și din nevoia de autoapărare, în contextul dominației otomane de la sud de Dunăre, mica boierime românească din mediul rural a ridicat un tip de locuință fortificată cu două sau trei nivele cunoscută sub numele de culă, denumire ce derivă din termenul turcesc kule, care are semnificația de turn. Deci, cula este o locuință întărită în formă de turn, o „locuință-cetate”. [1] În subsidiar și cu caracter mai mult provizoriu, ele puteau fi uneori locuite, servind în același timp funcției de apărare și de veghe. Pornind de la noțiunea de turn, cula, prin extensie, ajunge să definească orice tip de construcție întărită, militară sau civilă, incluzând și locuințele țărănești cu parter înalt. Semnificația culei începe să se restrângă la construcțiile care posedă, pe lângă trăsăturile și însușirile specifice turnului, și o utilitate principală, aceea de locuire permanentă.

După modalitatea de construcție, a formei și a amplasării pe teren, culele vor îndeplini mai multe funcții diferite. Variate ca dimensiuni și înfățișare, cu un caracter complex sau redus, ele prezintă anumite caracteristici de plan, funcție și structură care vor permite formularea destul de precisă a tipologiei. Așadar, au fost clasate atât după criterii funcționale, cât și după variațiile de structură, care le divizează în două grupuri, cu un



Cula Cornoiu, Curtișoara, Gorj

singur etaj și cu două etaje, acestea din urmă fiind încadrate într-o tipologie specifică. După sistemul constructiv al părților componente și amplasament culele îndeplinesc funcția de veghe, refugiu, apărare, de locuire temporară ori permanentă. [2] Compuse din ziduri masive, cu uși ferecate din lemn de stejar, și metereze orientate pe scările interioare și pe porțiunile înguste ale fiecărui etaj, erau poziționate strategic, astfel încât, structura culei devine strâns legată de geografia terenului, de funcție și de perspectiva cât mai amplă de supraveghere. Culele de refugiu, de apărare, sau de locuință temporară aveau pe fațadă două balcoane în relief, care serveau pentru supraveghere. Culele de tipul locuință permanentă, locuibile pe parcursul întregului an, erau dotate cu camere cu sobe, bucătărie, cămară și dependințe sanitare exterioare, acestea din urmă fiind atașate ca și extensie arhitecturală cu acces direct din interiorul culei. Excepție de la formula constructivă a dependințelor extinse cu legătură interioară fac culele din Gorj, Pojogeni și Curtișoara, datorită corpurilor sanitare separate de construcție cu intrare printr-o galerie. Caracterul de locuință temporară este subliniat de spațiul destul de limitat, prin lipsa dependințelor și a încăperilor accesorii necesare pentru o viață mai îndelungată.

În spațiul subcarpatic și al podișului, culele au în componența ultimului etaj un pridvor cu coloane rotunde și scurte din zidărie ce sprijină galeria de arcuri trilobate sau treflate, de cele mai multe ori străpunse de metereze. Spre deosebire de acest tipar compozițional, regăsit la culele oltenești din Lupoaia, Buzesți și Vlădaia, apare și tipologia culei cu pridvorul susținut de arcuri în plin cintru. Culele din Oltenia redau un decor desprins din arhitectura brâncovenească prin prezența, în partea superioară, a foișorului deschis, a colonadei cu travee și forme trilobate. Ca și elemente specifice trebuie menționate balustradele sculptate și arcadele, acestea din



Foișor, interior, Cula Cornoiu, Gorj

urmă fiind înlocuite și cu grinzi din lemn. Aspectele decorative interioare sunt caracterizate de sobrietate și simplitate volumetrică și de ingeniozitate în compartimentarea spațiilor și încăperilor, ornamentate de regulă cu elemente monocrome. Meterezele, ferestrele și orificiile serveau pentru trasul cu arma în caz de atac, iar din această cauză aveau deschideri mari spre exterior și mai mici pe interior. Barbacanele, deschiderile lungi și foarte înguste de tip metereze, și găurile conice, aflate în vecinătatea intrării principale, constituiau puncte de tragere în cazul forțării acesteia. Leșite din comun sunt ornamentele în stucatură cu canaturi traforate în piatră, întâlnite la ferestrele culelelor din Măldărești, Vâlcea, sau tipul ferestrelor extrem de înguste și lungi, în chenar de piatră, regăsite la cula din Racovița, Argeș.[3] Intrările, reduse ca număr și ca dimensiune, cu deschidere spre interior, au fost prevăzute cu sisteme de închidere variate: zăvoare, ferecături, balamale sau drugii din lemn ori fier. Indiferent de funcția îndeplinită și de caracterul lor, de locuire, de apărare și de refugiu, culele sunt construcții prin excelență de apărare, întărite ca adevărate fortărețe, a căror evoluție va fi în concordanță cu realitățile istorice în care au fost ridicate.

Considerate elemente arhitecturale definitorii ale arhitecturii casei tradiționale, cerdacul, prispa, foișorul și pridvorul au fost adoptate în compoziția structurii culei din spațiul subcarpatic meridional, constituind concesiile de ordin estetic și de confort în dezavantajul necesităților de apărare. Spațialitatea foișorului este redată de arcadele sprijinite pe coloane din cărămidă sau din lemn, în contrast cu structura și amenajările defensive. Astfel, spațiul semideschis devine un punct vulnerabil în caz de pericol. Aflat la etajul superior, deține în același timp dubla funcție de observație



Cula Tudor Vladimirescu, Cerneți, vedere dinspre miazăzi

și belvedere. Foișorul conferă culei oltenești o notă de originalitate, care nu se regăsește în tipologia balcanică, reinterpretând în spațiul românesc modelul pridvorului casei tradiționale autohtone și pe cel al logicei din arhitectura brâncovenească. Nu de puține ori, a fost integrat de către meșterii locali, deprinși cu construcția prispei și a cerdacului, ca element arhitectural de ordin estetic sau de fortificare la construcțiile de biserici. În arhitectura țărănească din Oltenia, dar și în alte zone etnografice românești foișorul, prispa, cerdacul și pridvorul constituie elementele arhitecturale specifice oricărei locuințe.

Se păstrează și astăzi în Gorj, Vâlcea și Dolj, în ordinea cronologică a edificării, Cula Cornoiu din Curtișoara, Cula Tudor Vladimirescu din Cerneți, Cula Greceanu și Măldărescu din Măldărești, precum și cele din Bujoreni, Brabova, Cernătești, Groșerea, Almăj-Poenaru. Din categoria culelelor dispărute din Oltenia sunt menționate, datorită sistemelor de apărare și a unor dispozitive complexe, culele din Pojogeni, Rovinari, Vlădaia, Lupoia sau Popești Gorunești. Culele din Oltenia se evidențiază după structură ca și construcții tipice cu două etaje, cu plan mai dezvoltat sau cu un singur etaj. Cula lui Tudor Vladimirescu din Cerneți - Piatra Albă reprezintă varianta cu un singur etaj, cu o tipologie structurată pe două nivele, cu parter masiv și etaj. Partea dreaptă a fost prelungită printr-o galerie de lemn (astăzi din zidărie) ce face trecerea spre corpul sanitar construit din piatră, în formă de turn pentagonal, cu două deschideri înguste pe fiecare parte. În perioada 1967-1977 clădirea a adăpostit un muzeu dedicat lui Tudor Vladimirescu, iar în prezent edificiul, înscris pe Lista Monumentelor Istorice se află într-o stare apreciabilă de degradare.



Intrare principală, Cula Cornoiu, Gorj

Cula Cornoiu din Curtișoara, este situată la 10 km nord de Târgu-Jiu, capitala județului Gorj, spre șoseaua care merge spre Defileul Jiului și reprezintă unul dintre cele mai interesante monumente de tip culă. Amplasată strategic pe un platou, Cula Cornoiu îndeplinea funcția de refugiu și apărare fiind construită pe trei nivele, un parter și două etaje cu plan pătrat perfect și o singură intrare principală. Cula Cornoiu este o construcție masivă și impunătoare reprezentativă tipologiei. Foișorul oferă o bună vizibilitate a împrejurimilor, fiind înălțat pe partea dinspre apus, pe patru trepte cu o platformă, ce putea servi ca spațiu de odihnă și relaxare.

Spre sfârșitul secolului al XIX-lea, când România era în plină modernizare, culele își vor schimba funcționalitatea, multe dintre acestea fiind modificate spre un mai bun confort. S-a renunțat la întrebuintarea lor în scopuri defensive, iar aspectul lor va fi de conac boieresc în urma transformărilor survenite prin lărgirea ferestrelor și adăugarea unor corpuri.

NOTE

[1] Radu Crețeanu, Sarmiza Crețeanu, *Culele din România*, Editura Meridiane, București, 1969, pp. 5-6

[2] Iancu Atanasescu și Valeriu Grama împart culele după amplasament și piesele constructive în trei categorii cu funcții diverse. Culele de refugiu, de apărare sau locuință temporară serveau proprietarilor doar în caz de necesitate. Au fost construite în interiorul conacelor, ori în apropiere pe movile, permițând astfel o vizibilitate cât mai cuprinzătoare. „În incinta conacelor au fost construite cula Groșerea, Beharca, Bărbeni, Almăj, Borăscu, Bujoreni, Gorunești, Tămășești, Crainci sau cât mai aproape de ele, pe o ridicătură, de unde privirea putea să supravegheze o zonă cât mai largă-Șiacu, Curtișoara, Tatomirești, cula veche din Măldărești etc.” (Iancu Atanasescu, Valeriu Grama, *Culele din Oltenia*, Editura Scrisul Românesc, Craiova, 1974, p. 26)

[3] Ioan Godea, *Culele din România. Tezaur de arhitectură europeană*, Editura de Vest, Timișoara, 2006, pp. 105-106

BIBLIOGRAFIE

1. Andreșoiu, Bruno; Zamora, Luiza (2007): *Cule. Case boierești fortificate din România, Boyar fortified houses in Romania*, Editura Igloo, Media

2. Atanasescu, Iancu; Grama, Valeriu (1974): *Culele din Oltenia*, Editura Scrisul Românesc, Craiova

3. Costiuc, Silvia (2013): *Culele oltenești răspunsul creativ al comunităților locale la evenimentele marii istorii*, în *Arhitectura* nr. 6

4. Crețeanu, Radu; Crețeanu, Sarmiza (1969): *Culele din România*, Editura Meridiane, București

5. Grigore, Ionescu (1986): *Arhitectura românească. Tipologii. Creații. Creatori*, Editura Tehnică, București

6. Stoicescu, Nicolae (1970): *Bibliografia localităților și monumentelor feudale din România, Țara Românească, Muntenia, Oltenia și Dobrogea, vol. I*, Editura Mitropoliei Olteniei, Craiova

7. Patrulius, Radu (1975): *Locuința în timp și spațiu*, Editura Tehnică, București

8. Ștefulescu, Alexandru (1904): *Gorjul istoric și pitoresc*, Tip. Miloșescu, Târgu-Jiu

Isac ALICE _____

Spațiul urban-teritoriul de exprimare al artei digitale

Cuvinte cheie / spațiu urban, artă digitală, relații spațiale, artă vizuală, festival Art Futura

Rezumat / Acest articol cuprinde un scurt istoric privind percepția vizuală a artei digitale în spațiul urban precum și metodele de exprimare ale acesteia. Importanța artei digitale care este una dintre multele tendințe stabilite în a doua jumătate a secolului al XX-lea are o semnificație deosebită pentru recunoașterea spațiului urban și amenajarea spațială a locurilor publice, în contextul urban. De asemenea sunt exemplificate diverse forme de artă urbană din Europa, Asia și America.

Keywords / urban space, digital art, space relations, visual art, Art Futura Festival

Abstract / This article contains a short history about visual perception of digital art in urban space as well as its methods of expression. The importance of digital art, which is one of the many trends set in the second half of the 20th century, has a special significance for the recognition of urban space and the spatial arrangement of public places in the urban context. Various forms of urban art are also explored in Europe, Asia and America.

Arta modernă, perioada cuprinsă între impresionism și postmodernism, caracterizată prin independența artei față de aspectul realist de care fusese legată, este percepută ca o realitate complexă, fundamentată pe o maximă libertate de exprimare.

Unele dintre elementele fundamentale care fac parte din istoricul apariției sale, sunt contextul în care aceasta este prezentată, modalitatea de expunere și, în același timp, un întreg sistem de relații de interconectare, deoarece, depășind condiția de simplu obiect, aceasta poate fi acțiune sau experiment, prin urmare, având ca primă trăsătură capacitatea aparte de interacționare.

Contextul de reprezentare este asigurat de spațiile publice convenționale, ca muzeele, galeriile clasice sau virtuale și centrele

expoziționale de artă, spațiile publice neconvenționale sunt zone cu alte destinații, dar adaptate expunerii. În mod special acest tip de spații se regăsesc în marile metropole.

Desigur nu pot ieși din discuție nici alte categorii urbane, deoarece rezidenții oricărei forme de organizare administrative, s-a demonstrat de-a lungul istoriei că au nevoie de un instrument de recunoaștere a spațiului pentru a se familiariza cu mediul în care trăiesc și de a-l recunoaște. Orașele istorice aveau o Piață centrală, care reprezenta inima orașului. De asemenea biserica era un punct de reper, rețeaua lizibilă de stradă, legată de nodurile de pătrate, marcau locuri valoroase din punct de vedere formal, care facilita "modelarea" (conf. Lynch, 1960) în labirintul urban.[1]

Expansiunea spațială a orașelor din secolul al XIX-lea și a secolului al XX-lea, a suburbiilor lor, amestecul de forme, funcții și stiluri arhitecturale, au provocat un adevărat haos, ceea ce S. Chermayeff și Ch. Alexandru au definit ca fiind o "salată modernă spațială". Îndepărtarea față de armonie și a ierarhiei tradiționale, au contribuit la simțul disafecției și alienării, însă, aceste tendințe moderne au stârnit revoluția în artele vizuale urbane. Arta abandonează saloanele de dragul străzilor. Strada devine un spațiu neconvențional, un spațiu comun, al tuturor membrilor unei comunități, un teritoriu de tranziție, dinamic. Încă din antichitate spațiul public urban, ambiental, reprezintă centrul informațional, al publicității și al dezbaterilor, aceasta fiind o zonă extrem de vizibilă, aflată la dispoziția maselor.

S-au făcut cercetări privind percepția vizuală a artei și a mass-mediei în spațiul urban, iar Teoria Gestalt a dat naștere la percepția holistică a conceptului de spațiu, care constă în perceperea componentelor vizuale ca modele sau mulțimi organizate, în loc de multe părți diferite. Odată cu examinarea și identificarea proceselor de percepție, s-a propus, de către cercetători un cod spațial al organizării urbane care determină orientarea și identificarea spațiului în funcție de peisagistică, din punct de vedere al factorilor care influențează compoziția peisajului, din perspectiva unui observator în mișcare, de exemplu : iluzia optică, culoarea, fundalul, ritmul, contrastul, cadrele, liniile de conducere, suprafețele de divizare și închidere, punctele nodale și altele. Seria de opinii, percepută și memorată de un observator în mișcare, creează un lanț de imagini mentale. Observațiile despre "viziunile seriale" și secvențele "spațiului vizual" au dus spre ideea că percepția este un proces dinamic, idee ce a dus mai departe la concluzia că viteza de a primi stimuli vizuali de către un observator, are o influență maximă asupra percepției și recunoașterii spațiului urban. Profesorul polonez K. Wejchert, arhitect și planificator urban (1984) a introdus o înregistrare a secvențelor vizuale sub forma unui grafic al emoțiilor destinatarului, așa-numitele "curbe ale impresiilor".[2]

În anii '70, Michael Trieb propusese de asemenea, un cod simbolic de notare secvențială a planului urban, care include locația privilegiată

în spațiu, închiderea, limitarea mișcării, dominația spațială, îngustarea și continuarea contextului. El a subliniat, de asemenea, rolul artei și "mobilierului stradal" în amenajarea spațiului urban.

Interiorul urban și peisagistic, "spațiul exterior", precum și "spațiul exterior în aer liber", reprezintă termeni referitori la percepția spațiului, însemnând o unitate peisagistică limitată, construită din podea, pereți, tavan de obicei cerul și elemente de peisaj "mobilier". Semnificația termenului de incintă, conferă spațiului statutul de "loc". Ideea incintei, derivată din designul peisajului, conform Hubbard & Kimball (1917) și Kepes (1944) și dezvoltată de Gordon Cullen (1961) și Yoshinobu Ashihara (1962), poate fi determinantă pentru percepția artei vizuale în contextul unui anumit loc. Imaginea morfologică a unui oraș rezultă din relația dintre spațiul pozitiv (spațiul P)- forma determinată și spațiul negativ (spațiul N) - goliciunea fără formă. Relațiile spațiale dintre o formă și împrejurimile ei au fost explorate simultan de Y. Ashihara (1962) și J. Żórawski (1962) și aprofundate de Engel & Jagals (1970/1971), J. Tanghe (1976), Ch. Alexander (1977), R. Trancik (1986), J. L. Motloch (1991), S. Bell (1993) și mulți alții. P. Peters (1973) a scos la iveală faptul că o structură a orașului se bazează pe "celule", determinând identitatea sa spațială, iar percepția spațiului străzilor și a patrimoniului rezultă din abilitățile kinestezice umane. Potrivit lui Yi-Fu Tuan (1977) "a fi într-un loc" este legat de nevoia de identificare, în timp ce experiența spațiului necesită mișcare dintr-un singur loc.[3]

În acești termeni definiți, spațiul urban ca teritoriu de manifestare și al artelor vizuale contribuie în nenumărate moduri la dezvoltarea umană pe planuri multiple. Așa cum spunea și Marilena Preda Sânc, în cartea sa Arta în spațiul public, Ed. Cetatea de Scaun, București, 2007, p. 34. „Activ ca prezență socială și responsabil din punct de vedere moral, artistul plastic iese decis din atelier, abandonează sala de expoziții sau, în cel mai bun caz, îi schimbă fizionomia obișnuită și vine în stradă, recuperează spații uitate sau compromise, polemizează direct sau indirect cu muzeul și cu spiritul academic.”

Termenul „spațiu augmentat” a fost enunțat de Lev Manovich, profesor de științe informatice din USA, în 2002, ca definind un „spațiu fizic peste care se suprapune un schimb dinamic de informație”. Augmentarea spațiilor se regăsește sub diferite aspecte de la smartphone la fațadele media și cu predilecție în mediul urban, sub formă de panouri publicitare integrate sau nu într-o clădire, sau cu mici experimente artistice, peisajul urban primește o infuzie de artă, media, publicitate digital urbană.[4]

Arta vizuală este aceea care se adresează în primul rând sensului vizual. Arta digitală este una dintre multele tendințe stabilite în a doua jumătate a secolului al XX-lea și are o semnificație deosebită pentru recunoașterea spațiului urban și amenajarea spațială a locurilor publice, în contextul urban. Peisagiști, designerii urbani și arhitecții acordă o

importanță deosebită cartografierii contextului arhitectural, pe când artiștii evidențiază expresia individuală, autonomia și universalitatea artei.

Artiștii au fost încurajați de "Directiva privind echipa de design" din SUA să-și împărtășească responsabilitățile cu arhitecții și planificatorii urbani în luarea deciziilor privind amenajarea spațiilor publice. Acțiuni similare s-au desfășurat și în Europa, în special în Regatul Unit, cu scopul de a crea "îndrumări de planificare a amenajării", precum și de metodologie și cadru pentru cartografierea și planificarea culturală.

Enumerând unele din formele de artă digitală ca ANSI, Chiptune, Demo, pictura digitală, Pixel-art, proiecții 3D sau laser pe clădiri, putem vedea saltul uriaș facut de tehnologie, de la programarea vizuală, care a apărut din combinarea graficii pe calculator, a limbajelor de programare și a interacțiunii om-calculator, arta gasindu-și repede un loc de exprimare complex în această eră digitală.

Odată cu această evoluție, arta digitală a depășit limitele monitoarelor, ieșind în spațiul urban pentru a fi expusă, pentru a fi admirată și pentru a înfrumuseța societatea.

Ca exemplu, citând site-ul Italian www.lastampa.it/, la Florența în anul 2006 după întâlnirile avute cu marii protagoniști ai arhitecturii contemporane, ca Norman Foster, Yona Friedman, Bernard Tschumi, Peter Eisenman, Thom Mayne și Greg Lynn, s-au dezbătut cele mai inovatoare soluții realizate în domeniul utilizării mijloacelor media digitale în spațiul public de către grupul de cercetare al proiectului MIT City Design and Development, Departamentul de Studii Urbane și Planificare, în colaborare cu Media Labo.

Astfel în câteva orașe din Europa și Asia, MIT a dezvoltat o serie de proiecte, care încorporează mediile digitale, în toate aspectele zilnice ale spațiului public, cu scopul de a crea locuri care să satisfacă nevoile vizitatorilor.

Deasemeni aflăm că Profesorul francez, director al grupului de cercetare Orașul Design și Dezvoltare, va aborda tema prin prezentarea proiectului elaborat recent de grup pentru Orașul Zaragoza- Mile Digitale. Presupunerea pe care se bazează proiectul este aceea că spațiul digital este mult mai sensibil la nevoile utilizatorului în ceea ce privește spațiul fizic tradițional: care încorporează capacități digitale din elementele urbane comune - fațade de clădiri, de iluminat, mese, corturi, umbrele, decorațiuni, mobilier, fântâni - calitatea și conținutul vizual și fizic al unui spațiu se pot schimba în timpul zilei, în sezon sau în funcție de activitatea care are loc acolo, prin urmare același spațiu în care joci fotbal sau faci plimbări în după-amiază seară poate fi transformat într-un teatru în aer liber cu lumină dinamică, ecrane video și sunete. Se oferă astfel utilizatorilor posibilitatea de a influența, chiar și de a schimba, creând un mediu mai dinamic.[5]

Un alt exemplu, cu totul diferit îl regăsim în spațiul urban japonez,

unde în arta publică personajele de benzi desenate și animație, prezintă diverse evoluții în spațiul urban de astăzi. Artă publică în această țară a început, cu sculptură în aer liber, în scopul îmbunătățirii peisajului urban.

Odată cu dezvoltarea marilor metropole, pe lângă rolurile culturale și educaționale, rolurile așteptate de la introducerea personajelor, cum ar fi benzi desenate și animație în spațiul urban, sunt comune în ceea ce privește revitalizarea zonei sau creșterea atracției și sunt relativ simple și clare. În timp ce rolul lor este clar, forma unor astfel de personaje în oraș duce la o dezvoltare complexă a mass-mediei, cum ar fi o instalație care servește ca nucleu de atragere a oamenilor sau o statueta uriașă, un obiect de modelare sau apropierea de abordare, un vehicul care oferă acces la zona de afișare. Caracterele precum manga și animația ca o subcultură în spațiul urban, încep să depășească în mod clar scopul inițial de a contribui pur și simplu la creșterea atractivității regionale.[6]

Grupul de la Berlin, VR / Urban, a prezentat la festivalul Art Futura, festival de Cultură digitală și Creativitate, proiectul său SMSlingshot, proiect care primise o mențiune de onoare la Festivalul de artă și cultură IMAGINEA digitală din São Paulo, care propune o serie de dispozitive în formă de praștii, dotate cu o tastatură și un ecran, permițând utilizatorului să scrie un mesaj ca apoi să-l arunce pe un perete sub formă de graffiti digital. Artiștii realizează acest efect prin intermediul unei proiecții care acoperă peretele. Proiecția respectivă este controlată de un computer conectat la o cameră foto și o antenă de rețea Bluetooth. După scrierea mesajului, utilizatorul întinde banda de cauciuc a praștiei și astfel activează un laser care marchează un punct pe perete. Aparatul foto recunoaște acest punct, astfel încât atunci când eliberează cauciucul, mesajul este trimis la calculator de către rețeaua fără fir și proiectează animația care arată o vopsea cu textul înainte de a fi scris, în același loc cu punctual lansat de laser.[7]

Un mozaic ciudat a fost executat pentru Casa Mechatronică din Annecy-le-Vieux, pe un perete real de 3m-6, împărțit în 390 de cărămizi individuale motorizate. Circulația computerizată a acestor cărămizi, și proiecția de lumini colorate pot crea ambele variante de secvență geometrice în trei dimensiuni și jocuri cu iluminări, care apar și dispar în mișcările componentelor .

Multitudinea proiectelor, printre care unele beneficiază, în Franța și în alte țări din Europa, de metode și proiecte de finanțare, încep să impună ideea capacității acestor lucrări de a se stabili permanent în spațiul public. Mulți artiști integrează din ce în ce mai des această problemă în munca lor. Diferitele modalități de integrare, de la panourile publicitare ale proiectului A +, al lui Thierry Fournier până la instalarea marcajelor geografice Google Maps de către Aram Bartholl (MAP), au incorporate în mare măsură capacitatea formatelor digitale dintre cele mai diverse care există în spațiul real și urban. UVA cu bolta sa luminoasă de la Canopy din Toronto,

lucrările de iluminat pe turnul Dexia din Bruxelles, Omicron, prima proiecție permanentă de cartografiere pe domul cu diametrul de 65m din sala Centenarului din Wrocław din Polonia sunt deasemeni exemple în acest sens. Districtul Deurne, o suburbie a Anversului, găzduște, deasemeni o lucrare perenă.[8]

Din spațiul urban, înapoi în spațiul virtual este pasul asigurat de programul Street Art Finder, care a fost implementat folosind tehnologii web populare, disponibil pe desktop și variantă mobilă. Utilizatorii pot încărca fotografiile ale obiectelor de artă stradală pe pagina web, cu metodate cum ar fi "numele încărcătorului", cuvinte cheie, precum și un "text descriptiv" opțional. Sunt disponibile următoarele opțiuni: Graffiti, Șablon, Pictura, Paste-Up, Instalare, etc.. În cele din urmă, utilizatorii pot seta opțional locația artei stradale marcând-o într-un extras Google Maps.

NOTE

- [1] Kevin Lynch, *MAPPING METHOD: Physical & Spatial Characteristic Of Environment*, Chapter two
[2] Wolfgang Kohler, *Gestalt Psychology: The Definitive Statement of the Gestalt Theory*, January 17, 1970
[3] Yi-Fu Tuan, *Space and Place: The Perspective of Experience*, Publisher: Univ Of Minnesota Press; Reprint edition, February 8, 2001
[4] <http://manovich.net/index.php/projects/the-poetics-of-augmented-space>
[5] <https://www.lastampa.it/2006/10/10/tecnologia/the-digital-mile-come-il-digital-cambier-gli-spazi-urbani-jUVdqASBFjVN5SvTuPFs5N/pagina.html>
[6] <https://ci.nii.ac.jp/naid/110009804385>
[7] <http://laboralcentrodearte.uoc.edu/?p=734>
[8] Thierry Fournier, proiect: THIERRY FOURNIER: A+ (SEE YOU) <https://collabcubed.com/2013/01/14/thierry-fournier-a-see-you/>

BIBLIOGRAFIE

1. Aynsley, Jeremy (2001): *A Century of Graphic Design*
2. Căpălescu, Oana Andreea: *Augmentarea spațiului urban – percepție și interacțiune socială*, lucrare în cadrul Facultății de Arhitectură, Universitatea de Arhitectură și Urbanism „Ion Mincu”
3. Erlbaum, Lawrence (2005): *Handbook Of Visual Communication, Theory, Methods And Media*, Laxxuss
4. Januchta-Szostak, Anna: *The Role of Public Visual Art in Urban Space Recognition* Published: January 1st 2010 DOI: 10.5772/7120
5. Sânc, Marilena Preda (2007): *Arta în spațiul public*, Ed. Cetatea de Scaun, București
6. <https://www.hamburg.de/contentblob/8718414/792d82396c28df2ce1870322f995d06f/data/konzept-urbane-kunst.pdf>

Larisa SPRAVIL

Considerații despre artele vizuale

Cuvinte cheie / arte liberale, arte mecanice, arte plastice, arte vizuale, clasificare, studia humanitatis, trivium, arte frumoase

Rezumat / Încă de la zorii civilizației, omul a simțit nevoia să își marcheze existența și să comunice prin artă. Impulsul universal de a crea, atât de firesc naturii umane, s-a materializat însă într-o etapă relativ târzie a evoluției noastre ca specie – în ciuda faptului că istoria omului modern începe în urmă cu aproximativ 150.000 de ani, primele imagini pictate sunt înregistrate mult mai târziu, între 35.000 și 25.000 î.e.n., undeva la sfârșitul ultimei ere glaciare, când mentalitatea rudimentară și instinctul de supraviețuire au făcut loc creativității artistice.[1]

Keywords / liberal arts, mechanical arts, plastic arts, visual arts, clasification, studia humanitatis, trivium, fine arts

Abstract / From the dawn of civilization, man felt the need to underline his existence and to communicate through art. The universal impulse of creation, so customary to human nature, has materialised in a relatively late period of our evolution – despite the fact that the history of modern man starts roughly about 150.000 years ago, the first painted images are registered much later, between 35.000 and 25.000 B.C., at the end of the last glaciation, when rudimentary thinking and survival instinct made way for artistic creativity.

Deși deosebit de complex, procesul dezvoltării cognitive a omului modern, așa cum apare în cele mai multe scrieri de specialitate, are la bază un factor comun unificator – adaptabilitatea inteligenței umane și capacitatea de a face față limitelor impuse de un mediu ostil și primejdios. Uneltele fabricate și perfecționate în timp i-au permis omului timpuriu să controleze într-o oarecare măsură lumea înconjurătoare, oferindu-i în mod incontestabil un avantaj, însă numai avântul cognitiv manifestat de homo sapiens a putut alimenta următorul salt în traiectoria umanității, dând naștere unui nou limbaj complex, bazat pe sisteme simbolice, care a înlocuit gesturile și articulațiile simple ce au stat la baza comunicării de până atunci. Desenul și ornamentațiile, muzica, dansul și povestirile au devenit mijloace prin care strămoșii noștri și-au exprimat credințele, istoria, cunoștințele și

ideile, lăsând în urmă adevărate documente culturale, care în prezent ne oferă o perspectivă amplă referitoare la modul în care au trăit cei dinaintea noastră și ce anume era valoros pentru ei.

După mai bine de 2,5 milioane de ani de la fabricarea primelor unelte din piatră, cele mai apropiate exemple de expresivitate plastică sunt niște zgârieturi incizate în piatră sau os, a căror valoare simbolică rămâne contestată de către cercetătorii de specialitate până în prezent.[2] Arta, însă, își va face apariția impresionantă la o distanță de 30.000 de ani de prezent, odată cu primele picturi rupestre din zona peninsulei Iberice și a bazinului mediteranean, a căror măiestrie tehnică și forță sugestivă nu evocă nimic rudimentar sau primitiv – așa cum este de așteptat – ci din contră, se prezintă într-o manieră complexă și sofisticată ce ar putea foarte ușor corespunde conceptelor plastice moderne. Reprezentarea lumii înconjurătoare prin imagine marchează începutul revoluției umane, sau ceea ce arheologii numesc explozia creativă[3] - acel moment unic în istoria evoluției noastre, în care primele forme de manifestare artistică de tipul picturii, desenului, sculpturii sau modelajului apar simultan, aproape în toate colțurile lumii.

Catalogarea acestor reprezentări drept artă rămâne însă o problemă de conjunctură, având în vedere faptul că pentru cea mai mare parte a preistoriei, obiectele culturale au fost integrate în practicile colective, având astfel implicații sociale și spirituale puternice. În contextul unor limite imprecise, aproape insesizabile care să separe sfera artistică de activitățile practice și religioase, se vorbește foarte des despre un anume sincretism al culturii primitive, unde inscripțiile paleolitice, povestirile, cântecele și dansurile nu constituie o producție artistică în sine, ci mai degrabă o serie de manifestări definite de o funcție utilitară, fie ea ritualică sau magică, fie de comunicare.[4]

Pentru o perioadă îndelungată de timp, elementele artistice ale culturii primitive s-au dezvoltat din elementele non-artistice, fără a se detașa de acestea. Imaginile animalelor pictate în interioarele peșterilor, pe stânci sau pe mânerile uneltelor au avut aport ritualic, asigurând buna desfășurare a vânătorii, în timp ce decorarea corpului uman cu brățări, mărgel și podoabe diverse avea cel mai probabil rolul de a indica apartenența individului la o anumită comunitate tribală și de a-i defini poziția socială. Pe fondul acestor argumente, unii specialiști evită noțiunea de „artă” atunci când se raportează la obiectele și reprezentările plastice care constituiau sistemul de comunicare al comunităților primitive, optând în schimb pentru termeni mai neutri precum simboluri, imagini sau pictograme.[5] Dincolo de aceste divergențe terminologice, cert este că artele vizuale reprezintă probabil cele mai vechi dintre arte, regăsindu-se și originea și începuturile în desenele și reprezentările timpurii ale erei paleolitice. Tradiția artelor vizuale s-a manifestat diferit în cadrul fiecărei

civilizații majore, reflectând o cultură mai vastă, din care aceasta a luat naștere. Pe măsură ce aceste culturi s-au schimbat, scopul, stilurile și caracteristicile sistemului artelor vizuale au suferit la rândul lor modificări.

Arta, ca noțiune, a avut parte de o istorie complexă și interesantă de-a lungul timpului. În perioada antică, termenul grecesc pentru artă (τέχνη) și echivalentul său latin (ars) era folosit pentru a exprima nu doar „artele frumoase” sau plastice, așa cum le percepem și le cunoaștem noi astăzi, având în schimb o zonă de acoperire mult mai vastă ce includea diferite activități din sfera științei, meșteșugului sau meseriilor.[6] Evul Mediu a moștenit schema Antichității în ceea ce privește catalogarea și organizarea artelor. Considerate extrem de scolastice și academice, sistemul artelor se limita la șapte categorii, fără a avea însă vreună legătură cu sfera vizuală. Acestea, în schimb, erau reprezentate de gramatică, dialectică, retorică, geometrie, aritmetică, astronomie și muzică. Pentru a adânci și mai mult confuzia, aceste șapte diviziuni constituiau „artele frumoase” sau artele liberale – a căror studiu și practică erau „libere” de efort fizic – în timp ce activitățile care presupuneau un grad de muncă fizică erau considerate arte comune, mecanice sau utile, înregistrând toate tipurile de meșteșuguri – lânăria, armătura, navigația, agricultura, vânătoarea, medicina și dramaturgia.[7]

În ceea ce privește evaluarea prestigiului social și intelectual, artele liberale ocupau un loc net superior. Arhitectura și anumite ramuri ale sculpturii sau picturii, alături de alte activități de artizanat, au fost catalogate drept subdiviziuni ale armăturii, ocupând astfel o poziție destul de inferioară, chiar și pentru artele mecanice.[8]

Perioada Renașterii a adus schimbări majore în ceea ce privește poziția socială și culturală a artelor, pregătind terenul pentru dezvoltările ulterioare ale teoriei estetice. Umanismul italian timpuriu a oferit gramaticii și retoricii tradiționale o denumire nouă, ambițioasă – studia humanitatis, oferindu-le totodată un statut mai important în cadrul curriculumului școlar și universitar, dar și în activitatea literară. Studia humanitatis a exclus logica din rândul vechiului trivium [9] medieval, adăugând în schimb istoria, filosofia, etica și poezia în cadrul acestei noi clasificări a sistemului artistic.

Însă particularitatea cea mai relevantă pentru studiul de față este dată de progresul și independența artelor plastice față de meșteșug, dezvoltate în Italia prin opera unor artiști precum Cimabue sau Giotto [10] și care s-a răspândit ulterior și în celelalte țări europene. Arhitectura, pictura și sculptura au început să se contureze pentru prima dată sub forma unei categorii distincte, separate atât de artele liberale, cât și de cele mecanice. Această perioadă inovatoare nu este caracterizată doar de calitatea superioară a lucrărilor, ci și de legăturile stabilite în raport cu știința și literatura – odată ce cunoștințele de perspectivă, anatomie și proporție geometrică au devenit necesare pictorilor și sculptorilor, unii

artiști – precum Leonardo da Vinci sau Michelangelo – au adus la rândul lor contribuții notabile în domeniul științei, susținând în mod categoric elevarea statutului social și cultural al artelor plastice și implicit, cel al artistului.



Jean-Baptiste Siméon Chardin, Natură statică cu atributele artei

Independența și autonomia sistemului artelor vizuale așa cum îl cunoaștem noi în prezent avea să se producă însă mult mai târziu. Apariția prestigioaselor academii de artă europene și noile ramuri ale filosofiei au marcat un pas important în această direcție. La mijlocul secolului al XVIII-lea, deținerea unor abilități și aptitudini tehnice nu au mai fost suficiente pentru a eticheta un obiect drept „artă”, în schimb a fost necesară o anumită componentă estetică – obiectul trebuia să reflecte ceva „frumos”. Totodată, concepte precum funcționalitatea sau utilitarismul au început să fie folosite pentru a diferenția așa numitele „arte frumoase”, precum pictura sau sculptura, față de formele considerate inferioare acestora – artizanatul sau artele decorative.

Pe măsură ce ne apropiem de perioada contemporană, toate aceste limite și criterii înființate pentru sistematizarea și organizarea artelor au început să se estompeze, devenind din ce în ce mai vagi, fenomen ce a făcut loc interferenței diferitelor forme de manifestări cultural-artistice, fără ca aceste principii de clasificare să dispară însă în totalitate. Tentativele și propunerile de ierarhizare a artelor pe baza unor norme supuse în permanență modificărilor epocii au fost înlocuite mai degrabă cu încercarea de a oferi un set de instrumente absolut necesare pentru o navigare cât mai corectă în cadrul sistemului dinamic și complex al sferei artistice. Criteriile de clasificare servesc, așadar, drept niște repere orientative asemenea unor puncte cardinale [11] prestabilite, care vin în sprijinul celor ce și-au propus să parcurgă materia artistică.

Așa cum am observat până acum, de-a lungul secolelor artele au

fost definite printr-o diversitate de termeni și expresii, adoptate pentru a-i descrie cât mai precis formele variate de manifestare. În prezent, s-a optat pentru repartizarea artelor în patru categorii generale – artele performative, artele media, artele literare și artele vizuale – categorii care la rândul lor pot fi subdivizate, printre altele, în funcție de subiect, disciplină, stil sau perioadă istorică. Privite dintr-o perspectivă diferită, putem de asemenea diviza artele în funcție de modul în care acestea se raportează la elementele de timp și spațiu – astfel, artele dinamice fac trimitere la acele manifestări care conțin efectiv mișcare și timp în derularea lor (dansul, teatrul, opera, muzica, etc.) pe când artele statice sugerează doar aceste concepte.[12] Cunoscute și sub denumirea de arte plastice, acestea din urmă includ în primă fază arhitectura, artele monumentale, sculptura, pictura, grafica, artele decorative și designul, cu subdiviziunile aferente, urmând ca în timp să facă loc și noilor genuri ce aparțin artelor contemporane, precum performance, instalație, asamblaj, colaj, graffitti, arta video și mișcarea conceptualistă, unite toate sub umbrela amplă a artelor vizuale.

NOTE

- [1] Stephen Farthing, *Istoria artei - de la pictura rupestră la arta urbană*, Editura RAO, București, 2011, p.8
[2] Robert Bednarik, *Myths About Rock Art*, *Journal of Literature and Art Studies*, vol. 3, nr. 8, august 2013 apud Steven Mithen, *Creativity in Human Evolution and Prehistory*, Routledge Publishing, London, 1998, p.122
[3] John Pfeiffer, *The Creative Explosion: An Inquiry into the Origins of Art and Religion*, Cornell University Press, New York, 1985, p.27
[4] M. S. Kagan, *Morfologia artei*, Editura Meridiane, București, 1979, p. 238
[5] Gunther Berghaus, *New Perspectives on Prehistoric Art*, Praeger Publishers, Westport, Connecticut, 2004, p.6
[6] Paul Oskar Kristeller, *The Modern System of the Arts: A Study in the History of Aesthetics*, *Journal of the History of Ideas*, vol. 12, nr. 4, octombrie 1951, University of Pennsylvania Press, p.498
[7] Lidia Troianowski, *Nicolae Spătarul Milescu: o temă de predilecție – septem artes liberales*, *Revista de filosofie și drept*, vol. 3, nr.142, 2006, Institutul de Filozofie, Sociologie și Științe Politice al Academiei de Științe a Moldovei, 2007, p.179
[8] Paul Oskar Kristeller, *Op.cit.*, p.508
[9] Trivium – parte a învățământului medieval, care cuprindea gramatica, retorica și dialectica (Academia Română, Institutul de lingvistică Iorgu Iordan, *Dicționar explicativ al limbii române*, Editura Universul Enciclopedic, București, 2009, p.1136)
[10] Paul Oskar Kristeller, *Op. cit.*, p.513
[11] Ioan Iovan, *Semantica artelor vizuale*, vol.I, Editura Anthropos, Timișoara, 2011, p.46
[12] Idem, p.47

BIBLIOGRAFIE

1. Ailincăi, Cornel (1982): *Introducere în gramatica limbajului vizual*, Editura Meridiane, București
2. Bednarik, Robert (august 2013): *Myths About Rock Art*, Journal of Literature and Art Studies, vol. 3, nr.8
3. Botez-Crainic, Adriana, (1995): *Istoria artelor plastice. Antichitatea și Evul Mediu*, vol. I., Editura Didactică și Pedagogică, București
5. Farthing, Stephen (2011): *Istoria artei - de la picture rupestră la arta urbană*, Editura RAO, București
6. Faure, Elie (1988-1990): *Istoria artei (Arta antică, Arta medievală, Arta renașterii, Arta modernă, Spiritul formelor)*, Editura Meridiane, București
7. Gombrich, E.H. (2007) *Istoria artei, Pro Editură și Tipografie*, București
8. Iovan, Ioan (2011): *Semantica artelor vizuale*, vol.I., Editura Anthropos, Timișoara
9. Kagan, M. S. (1979): *Morfologia artei*, Editura Meridiane, București
10. Kristeller, Paul Oskar (octombrie 1951): *The Modern System of the Arts: A Study in the History of Aesthetics Journal of the History of Ideas*, vol. 12, nr. 4, University of Pennsylvania Press
11. Pfeiffer, John (1985): *The Creative Explosion: An Inquiry into the Origins of Art and Religion*, Cornell University Press, New York
12. Șușală, Ion, Petre, Gheorghe (2003): *Educația vizuală de bază*, Editura STAR TIPP, Slobozia
13. Șușală, Ion, Bărbulescu, Ovidiu (1993): *Dicționar de artă. Termeni de atelier*, Editura Sigma, București
14. Troianowski, Lidia: *Nicolae Spătarul Milescu: o temă de predilecție – septem artes liberales*, Revistă de filosofie și drept, vol. 3, nr.142, 2006, Institutul de Filozofie, Sociologie și Științe Politice al Academiei de Științe a Moldovei, 2007