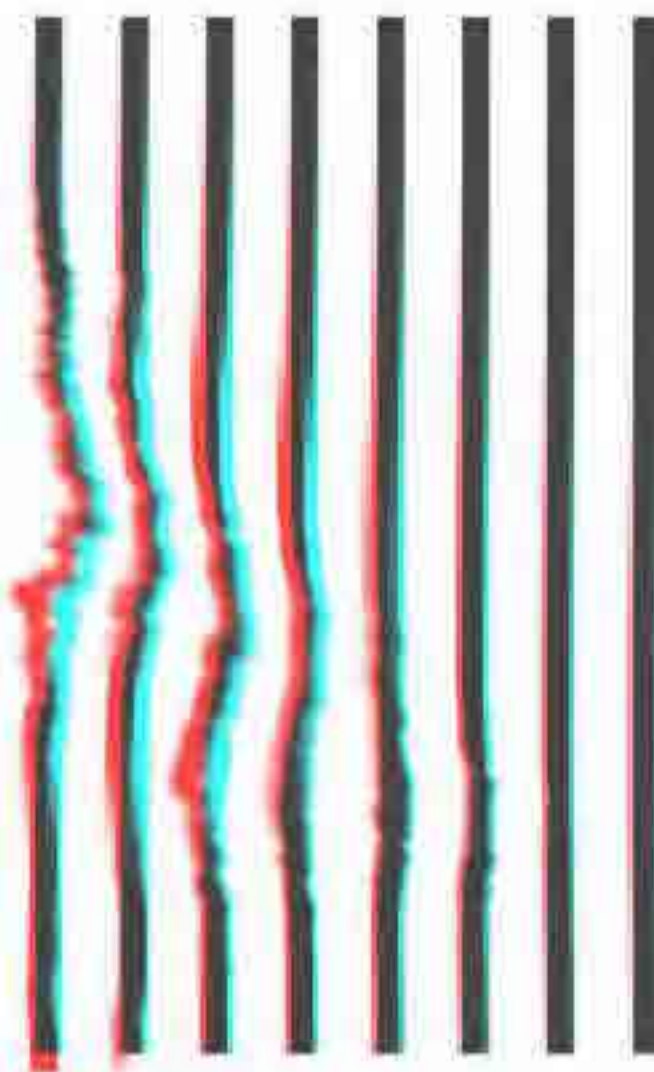


Caiete

de Arte și Design
Design Art Papers

Publicație a Centrului de
Cercetare și Creație în
Artele Decorative și Design

*A publication of Center for
Research and Creation in
Decorative Arts and Design*



9/2021

Eurostampa

Caiete de Arte și Design Design Art Papers

Revistă editată de Centrul de Cercetare și Creație în Artele Decorative și Design

Edited by Center for Research and Creation in Decorative Arts and Design

Publicație indexată în baza de date internațională CEEOL

This publication is referenced in the international database CEEOL

9 / 2021



Director / Director
Redactor șef / Editor-in-chief
Redactor / Editor
Secretar general / General secretary

Conf. univ. Dr. Habil. / *Associate professor* **Iosif Mihailo** *PhD. Hab.*
Lect. univ. Dr. / *Lecturer* **Sergiu Zegrean** *PhD.*
Dr. **Norman Siu** (Hong Kong)
Lect. univ. Dr. / *Lecturer* **Alexandru Bunii** *PhD.*

Design & layout /
Tehnoredactare / Text makeup

Sergiu Zegrean, Claudia Feti
Diana Buftea

Membri / Peer review

Dr. Docent **Mari Krappala** – Doctor of Arts, Master of Education, Docent in Cultural Studies in Aalto University, School of Arts, Design and Architecture, Helsinki, Finland

Professor **Grzegorz Biliński** PhD. Hab. – Academy of Fine Arts, Intermedia Faculty, Cracow

Professor. **Alicja Duzel-Bilińska** PhD. Hab. – Academy of Fine Arts, Intermedia Faculty, Cracow. Interior designer, architect and visual artist

Giuseppe Di Lorenzo – Artist e docente di Pittura presso, L' Accademia di Belle Arti di Roma

Ferenc Kiss – Lecturer, University of Szeged, Hungary. Graphic designer and member of the Association of Hungarian Typography Artists

Asistant professor **Ahmet Özel** – İstanbul Gelişim University

Dr. **Norman Siu** – Independent Luxury Goods && Jewelry Professional, Hong Kong. PhD at The Hong Kong Polytechnic University

Laura West – Artist, USA

Sha Feng – President of Associazione di Design Cinese e Italiano in Italia. Visiting Professor at Zhongshan Polytechnic China

Ioan Iovan – Art critic

Professor **Camil Mihăescu** PhD. Hab. – Faculty of Arts and Design Timișoara

Associate professor **Iosif Mihailo** PhD. Hab. – Faculty of Arts and Design Timișoara

Associate professor **Diana Andreescu** PhD. – Faculty of Arts and Design Timișoara

Associate professor **Eduard Jakabhazi** PhD. – Faculty of Arts and Design Timișoara

Associate professor **Dan Radu Moga** PhD. – Faculty of Arts and Design Timișoara

Associate professor **Andreea Palade Flondor** PhD. – Faculty of Arts and Design Timișoara

Associate professor **Dumitru Penteliuc – Cotoșman** PhD. – Faculty of Arts and Design Timișoara

Associate professor **Valentina Ștefănescu** PhD. – Faculty of Arts and Design Timișoara

Associate professor **Corina Nani** PhD. – Faculty of Arts and Design Timișoara

Lecturer **Alexandru Bunii** PhD. – Faculty of Arts and Design Timișoara - *Center for Research and Creation in Decorative Arts and Design*

Lecturer **Sergiu Zegrean** PhD. – Faculty of Arts and Design Timișoara

Cuprins / Table of content

- 7 **Valentina ȘTEFĂNESCU**
Conf. univ. dr. / Associate professor PhD.
Sub haina camuflajului
Under the camouflage coat
- 19 **Iosif MIHAÏLO**
Conf. univ. dr. habil. / Associate professor PhD. Hab.
Consideratii axiologice asupra noilor paradigme ale designului industrial
Axiological considerations of industrial design new paradigms
- 25 **Daniela CATONA**
Conf. univ. dr. / Associate professor PhD.
Obiectul artistic ceramic și textil – o întâlnire a mediilor de expresie
The ceramic and textile artistic object – a association of mediums of expression
- 37 **Corina NANI**
Conf. univ. dr. / Associate professor PhD.
Street Art între real și virtual
Street Art between real and virtual
- 45 **Gloria GRATI**
Conf. univ. dr. / Associate professor PhD.
Ceramica - între material și materie
Ceramics - between material and matter
- 53 **Diana ANDREESCU**
Conf. univ. dr. / Associate professor PhD.
"M.U.S.E.S" - patroane ale artelor în general
"M.U.S.E.S" - patrons of the arts in general
- 59 **Alexandru BUNII**
Lect. univ. dr. / Lecturer PhD.
Democratizing Creativity III
Democratizing Creativity III
- 77 **Sandra CHIRA**
Lect. univ. dr. / Lecturer PhD.
Pluralismul tendințelor vestimentare - democratizarea modei în a doua jumătate a secolului XX
Pluralism of clothing trends - the democratization of fashion in the second half of the twentieth century
- 93 **Cristina Lazăr**
Lect. univ. dr. / Lecturer PhD.
Moda și tehnologia
Fashion and technology
- 111 **Reka ADORJANI**
Asist. univ. dr. / Assistant Prfessor PhD.
Slow Stich-Între durabilitate și găsierea de sine
Slow Stich-Between sustainability and finding oneself
- 119 **Dorina DUDULEANU**
Asist. univ. dr. / Assistant Prfessor PhD.
Reprezentări ale artopodelor în tehnica paper cut
Representation of arthropods in paper cut technique
- 127 **Andreea PLEȘA**
Drd. arte vizuale / PhD. Student
Cum a afectat pandemia industria vestimentară?
How has the pandemic affected the clothing industry?
- 137 **Amalia GAIȚĂ**
Drd. arte vizuale / PhD. Student
Fotografia, simbol al solitudinii
Photography as a symbol of solitude
- 149 **Carla Cezara PĂDUREAN**
Drd. arte vizuale / PhD. Student
Design Tactil - Hartă tactilă pentru nevăzători
Tactile Design - Tactile map for the blind people
- 159 **Anca Delia GYEMANT**
Drd. arte vizuale / PhD. Student
Pierderea naturii. Despre un nou limbaj care să reflecte realitatea prezentă
Losing nature. About a new language to reflect our present reality
- 165 **Atila GOMBOȘ**
Drd. arte vizuale / PhD. Student
Estetica negrului: între percepție și expresie artistică
Aesthetics of black: between perception and artistic expression
- 175 **Alexandru COMAN**
Drd. arte vizuale / PhD. Student
O analiză succintă a dimensiunii intime a vieții, operei și dramei lui Frida Kahlo
A brief analysis of the intimate dimension of Frida Kahlo's life, oeuvre and drama
- 187 **Linda-Saskia MENCZEL**
Drd. arte vizuale / PhD. Student
Frica de Frumos
Bereaving Beauty
- 197 **Luca MIXICH**
Drd. arte vizuale / PhD. Student
Serialismul – Metodă de Construcție a Narațiunii în Fotografia Conceptuală
Serialism - Method of Narrative Construction in Conceptual Photography
- 205 **Oana TUNSOIU, Namaah TĂMĂȘANU**
Studenti în arte vizuale / Art students
Analiză tehnologică și formală asupra evoluției obiectelor de uz casnic în domeniul designului
Technological and formal analysis of the evolution of household objects in the field of design

Valentina ȘTEFĂNESCU

Sub haina camuflajului

Under the camouflage chair

Cuvinte cheie / Camuflaj, modă, corp uman, estetic, semnificație, protest, dispariție, prezență tăcută;

Rezumat / Plecând de la conceptul invizibilității artiștii au dezvoltat de-a lungul timpului o serie de tehnici realizând lucrări de artă ce au propus publicului o altă perspectivă, un alt mod de a privi. Ideea a fost pusă în scenă de artiști care au disecat subiectul sub aspect politic, cultural, emoțional și au scos în evidență diversitatea modului în care se poate comunica.

Keywords / camouflage, fashion, human body, aesthetic, significance, protest, disappearance, silent presence;

Summary / Starting from the concept of invisibility, the artists have developed over time a series of techniques creating works of art that have proposed to the public a different perspective, a different way of looking. The idea was staged by artists who dissected the subject from a political, cultural, emotional point of view and highlighted the diversity of the way in which one can communicate.

Haina de camuflaj s-a bucurat de-a lungul timpului de contexte variate. Inițial camuflajul a fost folosit de militari însă motivul camuflajului a fost folosit din ce în ce mai mult de designerii vestimentari aceștia creând un stil, necesitatea și scopul practic fiind înlocuite cu esteticul.

Specificul camuflajului constă în similitudinea acestuia cu mediul natural așa cum unele insecte, păsări sau animale (cameleon, broască, fluturi etc.) au un înveliș disimulator.

Neținând seama de machiajul camuflaj, care era folosit încă din cele mai vechi timpuri, putem spune că uniforma camuflaj a fost folosită pentru prima oară în timpul Primului Război Mondial de către francezi când aceștia au realizat că hainele strălucitoare i-au expus atacurilor. Pentru prima dată artiștii și designerii au fost angajați și folosiți de către centrele de dezvoltare a capacităților militare. După câteva decenii de studiu, de dezvoltare și de uzitare, evoluția designului a ajuns la capacitatea de a fi greu de detectat chiar și prin metode de vizionare nocturnă. Următoarea adaptare a fost preluată de vânători metoda fiind foarte eficientă.

Camouflage clothing has enjoyed a variety of contexts over time. Initially, camouflage was used by the military, but the reason for the camouflage was used more and more by these clothing designers, creating a style, necessity and practical purpose being replaced by aesthetics.

The specificity of camouflage is its similarity to the natural environment as some insects, birds or animals (chameleon, frog, butterflies, etc.) have a concealer coating.

Regardless of the camouflage makeup, which has been used since ancient times, we can say that the camouflage uniform was first used during the First World War by the French when they realized that their bright clothes exposed them to attacks. For the first time, artists and designers were hired and used by military capability development centers. After several decades of study, development and use, the evolution of design has reached the ability to be difficult to detect even by night vision methods. The next adaptation was taken over by the hunters, the method being very efficient.

Începând cu anul 1980 grupurile de tineri au început să folosească dezinvolt veșmântul militar de camuflaj, demitizându-l, dându-i o altă semnificație, totul transformându-se ori în protest ori într-o metaforă a vânătorii urbane, acesta devenind un mijloc de a fi observat lăsând la o parte originalul subterfugiu.

Astfel imprimeul camuflaj a fost diversificat în culoare adaptându-se gusturilor feminine designerii fiind din ce în ce mai preocupați de modalitatea de a-l aduce în scenă.

Jean Paul Gaultier folosește pentru primăvara anului 2008 imprimeul camuflajului tipic într-o combinație curajoasă cu pălăria și tunica costumației marinarilor corsari.

Rochii fără mâneci, veste, epoletă franjurați, pălării tipice toate combinate aduc creația designerului într-un scenariu imaginat. Dacă imprimeurile și anumite forme sunt preluate și prelucrate, materialele ce însoțesc ansamblul sunt astfel alese încât feminitatea devine un alt factor important al colecției.

Designerul *Junya Watanabe* a introdus în colecția de toamnă 2010 imprimeul camuflajului militar, hanoracele militare, jachete de zbor schimbându-le sensul agresiv. Totul e angrenat într-un concert de plisări, drapări, evazări, volume ce angrenează forma corpului uman acoperind-o, camuflând-o și în același timp integrând-o în designul urban ca făcând parte din el.

Stella McCartney în toamna anului 2008 introduce în colecția sa un material cu forme ce amintesc ușor de camuflaj iar colecția de primăvară 2010 are și ea câteva preluări ale motivului camuflajului militar transformat atât în culoare cât și ca formă așa încât discutăm de o preluare doar. Materialele rochiilor propuse sunt subțiri ele luând forma volanelor, a rochiilor scurte care ascund destinația inițială a imprimeului.

Prin aceste scurte prezentări am scos în evidență un anumit tip de imprimeu-camuflaj, cel al uniformei militare, extinzând însă sensul și pornind de la acțiunea de a se ascunde vederii inamicului, vreau să ajung la partea de ascundere propriu-zisă prin preluarea completă a mediului în care te afli și prin efect optic. Se apropie totul de deghizare, de contopire cu mediul, de o ascundere subtilă.

Australiana *Emma Hack* a explorat potențialul picturii pe corp dezvoltând efectul optic, iluzia,

Beginning in 1980, youth groups began to wear military camouflage clothing casually, demystifying it, giving it a different meaning, all turning either into protest or into a metaphor for urban hunting, which became a means of being observed leaving aside the original subterfuge.

Thus, the camouflage print was diversified in color, adapting to the feminine tastes, the designers being more and more preoccupied with the way to bring it on stage.

Jean Paul Gaultier uses for the spring of 2008 the print of the typical camouflage in a courageous combination with the hat and the tunic of the costume of the corsair sailors.

Sleeveless dresses, vests, fringed epaulettes, typical hats all combined bring the designer's creation in an imaginary scenario. If the prints and certain shapes are taken over and processed, the materials that accompany the ensemble are chosen in such a way that femininity becomes another important factor of the collection.

Designer *Junya Watanabe* introduced in the autumn 2010 collection the print of military camouflage, military sweatshirts, flight jackets changing their aggressive meaning. Everything is engaged in a concert of pleats, drapes, flares, volumes that engage the shape of the human body covering it, camouflaging it and at the same time integrating it into urban design as part of it.

Stella McCartney in the fall of 2008 introduces in her collection a material with shapes reminiscent of camouflage and the spring 2010 collection also has some takeovers of the motif of military camouflage transformed both in color and shape so we are talking about a take only. The materials of the proposed dresses are thin, they take the form of ruffles, of short dresses that hide the original destination of the print.

Through these short presentations I highlighted a certain type of camouflage print, that of the military uniform, but extending the meaning and starting from the action of hiding from the sight of the enemy, I want to get to the actual hiding place by taking full the environment you are in and by optical effect. Everything is approaching disguise, merging with the environment, a subtle hiding.

Australian *Emma Hack* explored the potential of body painting by developing the optical effect,

Junya Watanabe,
Ready to Wear Fall 2010 [2]



Jean Paul Gaultier, Spring 2008 [1]





Stella McCartney, Ready to Wear Spring 2010 [3]



Emma Hack, Body art, Mandala Wallpaper Collection [4]



Desiree Palmén, Urban Camouflage [5]



acoperind corpul uman astfel încât îl poți observa cu greutate în contextele propuse.

Emma Hack a început explorarea noțiunii de camuflaj inspirându-se din modelul iconic al Verushkai (model de popularitate internațională, purtând numele real de Lehndorf de Vera) totul fiind asociat cu descoperirea wallpaper-urilor Florence Broadhurst, frumusețea modelelor create de această artistă inspirând-o, ajutând-o să vadă în mod original corpul uman. În seria *Mandala Wallpaper Collection*, Emma a camuflat cu migală forma umană în modele combinate creând un fundal circular tip mandala, un cerc magic ce focusează atenția asupra importanței corpului uman și a contemplării lui în acest context.

În timp ce Emma Hack e preocupată de o estetică a corpului uman în relație cu wallpaperul, cu frumusețea mille-fleur, olandeza *Desiree Palmen* își bazează conceptul pe actul de a face lucrurile să dispară într-un camuflaj urban. Astfel omul este parte din acest peisaj. Lucrarea *"Old city suit / surveillance camera"* (2006 Ierusalim) se bazează pe această relație a omului cu camuflajul, cu spațiului în care se află spațiu în care nu e perceput. Vede această camuflare din punct de vedere politic luând în considerare faptul că suntem controlați de guverne, suntem permanent supravegheați, acele persoane camuflate fiind personificarea acestor supraveghetori dar și a persoanelor ce doresc să nu fie vazute subtilizându-se.

Liu Bolin este un artist contemporan chinez interesat de corpul uman și locul său în împrejurimile sociale, de modul în care se poate amesteca cu anumite peisaje social-culturale. Arta de a se camufla i-a adus renumele de om invizibil. Față de ceilalți artiști el se camuflează numai pe sine protestând încă din 2005 împotriva guvernului care i-a închis în acel an studioul, studio aflat în Satul Artiștilor din Beijing *Suo Jia Cun* – cea mai mare congregație de artiști din Asia. Această comunitate a fost demolată, contrar renumelui și a statutului său, iar Liu Bolin a ales să-și folosească arta atrăgând atenția asupra lipsei de protecție a artiștilor chinezi, prin lucrarea *Hiding in the City*. Astfel putem vorbi despre camuflajul protest care militează împotriva nedreptăților sociale și culturale. Liu Bolin militează în baza conceptului neputinței individului în fața societății. Ca o continuare artistul a explorat mediul urban demonstrând prin imagine că oamenii sunt

the illusion, covering the human body so that you can hardly notice it in the proposed contexts.

Emma Hack started exploring the notion of camouflage inspired by the iconic model of Verushkai (model of international popularity, bearing the real name of Lehndorf de Vera) all being associated with the discovery of Florence Broadhurst wallpapers, the beauty of the models created by this artist inspiring her, helping her to see the human body in an original way. In the *Mandala Wallpaper Collection* series, Emma carefully camouflaged the human form in combined patterns, creating a mandala-like circular background, a magic circle that focuses attention on the importance of the human body and its contemplation in this context.

While Emma Hack is concerned with the aesthetics of the human body in relation to the wallpaper, with the beauty of mille-fleur, the dutch *Desiree Palmen* bases her concept on the act of making things disappear in an urban camouflage. Thus man is part of this landscape. The work *"Old city suit / surveillance camera"* (2006 Jerusalem) is based on this relationship of man with camouflage, with the space in which there is space in which it is not perceived. He sees this camouflage from a political point of view, taking into account the fact that we are controlled by governments, we are constantly supervised, those camouflaged people being the personification of these supervisors but also of people who do not want to be seen subtilizing themselves.

Liu Bolin is a contemporary Chinese artist interested in the human body and its place in the social environment, in the way it can mix with certain socio-cultural landscapes. The art of camouflage brought him the reputation of being an invisible man. Compared to other artists, he only camouflages himself by protesting against the government that closed his studio that year, the studio in Beijing Artists' Village *Suo Jia Cun* - the largest congregation of artists in Asia. This community was demolished, contrary to its reputation and status, and Liu Bolin chose to use his art to draw attention to the lack of protection of Chinese artists through his work *Hiding in the City*. Thus we can talk about the protest camouflage that militates against social and cultural injustices. Liu Bolin militates based on the concept of the helplessness of the individual in front of the society. As a continuation, the artist explored the



Liu Bolin, Camouflage [6]

neputincioși chiar și în fața mediului lor obișnuit, urmând să vorbească despre conflictul dintre om și obiectul creat de el, sau să scoată în evidență dispariția oamenilor în context, în concordanță cu conținutul.

În lucrarea *Camouflage* imaginea este preluată în funcție de locul pe care îl alege, luând în considerare elemente vizuale și emoționale, informații ce vin prin intermediul codurilor sociale specifice zonei.

Camuflajul, istoria acestuia, modul în care a fost preluat în viața cotidiană, devine un mod de a te ascunde în natură, în oraș, în propria casă, artiștii au preluat ideea dezvoltând-o în diverse viziuni, începând cu protestul politic până la o estetică culturală. Acest instrument folosit ca diversivitate pe câmpul de luptă a fost preluat și în viața de zi cu zi devenind o posibilitate de evadare sau subliniere a unor probleme persistente.

urban environment, demonstrating through the image that people are powerless even in front of their usual environment, talking about the conflict between man and the object created by him, or highlighting the disappearance of people in context, according to the content.

In the work *Camouflage* the image is taken depending on the place you choose, taking into account visual and emotional elements, information that comes through the social codes specific to the area.

Camouflage, its history, the way it was taken over in everyday life, becomes a way to hide in nature, in the city, in your own home, the artists took over the idea developing it in various visions, from political protest to a cultural aesthetics. This tool used as a diversion on the battlefield has been taken over in everyday life, becoming a possibility to escape or highlight persistent problems.

BIBLIOGRAFIE / REFERENCES

1. Sarah Mower, *Junya Watanabe Fall 2010 Ready-to-Wear*, <https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2010-ready-to-wear/junya-watanabe>, march 2010
2. Nicole Phelps, *Jean Paul Gaultier Spring 2008 Ready-to-Wear*, <https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2008-ready-to-wear/jean-paul-gaultier>, October 2007
3. Nicole Phelps, *Stella McCartney Spring 2010 Ready-to-Wear*, <https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2010-ready-to-wear/stella-mccartney#review>, October 2009
4. Emma Hack, *Wallpaper Mandala*, http://www.emmahackartist.com.au/emma_art/emma_wallpapermandala.html#.YakuBNBBYUk
5. Alice Yoo, *Incredible Body Wallpaper Art by Emma Hack*, <https://mymodernmet.com/emma-hack-body-wallpaper-art/>, November 2014
6. *Spot the 'invisible' men and women in artist's amazing photographs*, Desiree Palmen, 2008, <http://www.dailymail.co.uk/news/article-517634/Spot-invisible-men-women-artists-amazing-photographs.html>
7. Liu Bolin, *Studio*, <https://liubolinstudio.com/liubolin/>
8. Alessandro Timpanaro, *Liu Bolin, the invisible artist*, <https://www.collater.al/en/liu-bolin-photography-sculpture/> 2011

NOTE / END NOTES

- [1] Nicole Phelps, *Jean Paul Gaultier Spring 2008 Ready-to-Wear*, <https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2008-ready-to-wear/jean-paul-gaultier>, octombrie 2007
- [2] Sarah Mower, *Junya Watanabe Fall 2010 Ready-to-Wear*, <https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2010-ready-to-wear/junya-watanabe>, martie 2010
- [3] Nicole Phelps, *Stella McCartney Spring 2010 Ready-to-Wear*, <https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2010-ready-to-wear/stella-mccartney#review>, octombrie 2009
- [4] Emma Hack, *Wallpaper Mandala*, http://www.emmahackartist.com.au/emma_art/emma_wallpapermandala.html#.YakuBNBBYUk
- [5] Andy Butler, *Camouflage art by Desiree Palmen*, <https://www.designboom.com/art/camouflage-art-by-desiree-palmen/>, iunie 2008
- [6] Alessandro Timpanaro, *Liu Bolin, the invisible artist*, <https://www.collater.al/en/liu-bolin-photography-sculpture/> 2011

Iosif MIHAILO

Considerații axiologice asupra noilor paradigme ale designului industrial

Axiological considerations of industrial design new paradigms

Cuvinte cheie / design, utilizator, produs industrial, paradigmă obiectuală, analiză axiologică, consumerism;

Rezumat / Articolul își propune o analiză la nivel axiologic pentru a defini resorturile noilor paradigme ale designului industrial contemporan și a potențialului conceptelor viitorului. Parcurgând o succintă analiză de factură epistemologică, articolul operează în principal cu concepte teoretice prin juxtapuneri și definiții ale relației dintre utilizator și produsul de design, sub aspect socio-comportamental și cultural.

Keywords / design, user, industrial product, paradigms, axiological analysis, consumerism;

Summary / This article undergoes an axiological analysis to define the internal mechanisms of contemporary industrial design, its new paradigms, and the potential of future concepts. Passing through a brief epistemological analysis, the article operates mainly in the theoretical field through definitions and juxtapositions of the links between the user and the design product, mainly in terms of socio-behavioral and cultural points of view.

Dincolo de cele scrise despre design, se poate întrucâtva sintetiza până la ceea ce ține laolaltă aspectele definitorii ale potențialităților tehnologice, preceptele piețelor de consum, preocuparea pentru satisfacția actualelor cerințe, precum și un constant atribut anticipativ în relație cu posibilele nevoi ale utilizatorilor. Condiționalitățile comandatelor, fie ele explicite, anticipate ori empiric determinate, sunt trecute printr-o serie de procese interdisciplinare, menirea designerilor vădindu-se astfel ca fiind aceea de a oferi soluții obiectuale adaptate contextual. [1]

De-a lungul timpului, creațiile umane din sfera obiectelor necesare se revendică a fi cu preponderență rezultatele preocupărilor de adresare în registrul utilitar, într-o permanentă relație de sinergie cu potențialitățile de realizare. Mai mult decât atât, obiectele create de om nu se adresează doar în această dimensiune utilitară, ci și într-una a emoționalului, a spiritualului, relevând deosebite atribute de comunicare, la nivel cultural, emoțional și spiritual –, date care, iată, cu timpul, suferă mutații semnificative, odată ce societatea evoluează, iar generațiile și perioadele de timp, lungi ori scurte, se diferențiază între ele, în principal sub aspectele culturale și comportamentale. [2]

Aside from the writings and theory, in general, we can say that design means defining potential technological aspects, consumer markets, the concern for meeting specific requirements and a constant anticipatory attribute about the possible needs of users. Even those anticipated or empirically determined, explicit conditionalities are passed through a series of interdisciplinary processes. The purpose of the designers, thus, is to offer objectively adapted contextual solutions. [1]

Predominantly, over time, human creations regarding necessary objects, reflect the inevitable concerns for utility, in synergy with the realization potential. Moreover, man-made objects are addressed not only in this utilitarian dimension but also in one of the emotional, revealing special attributes of communication, at the cultural, emotional, and spiritual level. The specific data over time undergoes significant changes as society evolves, and generations and periods, long or short, differ, mainly regarding cultural and behavioral aspects. [2]

Din punctul de vedere a ceea ce poate însemna designul vizionar conceptual, ca subdomeniu axat preponderent pe anticipație și propuneri pe termen mediu și lung, putem asista la o oarecare degrevare de constrângerile de efectivitate, având privilegiul de a sta în avangarda domeniului, prin insolitul soluțiilor și al conceptelor emise, chiar dacă acestea nu-și găsesc imediat fundament și concretețe. Drept care, demarcația cu imaginarul, utopicul și ficțiunea este, uneori, foarte fină. „Designul integrat, cuprinzător, este anticipativ. El încearcă să analizeze informațiile și tendințele existente și să extrapoleze continuu, să aducă noi completări scenariilor viitorului pe care-l construiesc.” [3]

Data fiind natura sa profesionalizată și cultă, designul poate însemna acel *consens viabil și oportun*, ca o sumă a datelor ce reies din trăsăturile sale eterogene, din interprofesionalitate. Nu mai poate fi vorba despre faptul că rezultatul satisface întrucâtva preferințele personale ale actanților acestor procese, ci soluția înaintată se circumscrie exclusiv datelor analitice stricte și pragmatice, prevalând, inevitabil, criteriile de satisfacere a nevoilor grupului țintă identificat și, chiar mai mult decât atât, aspectele lucrative. [4]

Din perspectiva definirii comportamentului uman în raport cu obiectele deținute, produse ale proceselor designului, multe pot fi spuse, dar rămâne o oarecare dilemă. Cine a schimbat comportamentului unuia în relație cu celălalt? Omul modern contemporan, prin așteptările sale, a făcut ca designul să devină atât de pragmatic, desensibilizat, uniform? Sau designul – prin ușurința și eficiența cu care sunt produse bunurile de larg consum, prin universalizarea soluțiilor și prin accesibilizarea achiziției – contribuie la modificarea paradigmei de *product ownership*? Se merge până într-acolo încât survine o anume detașare emoțională [5] și se vădesc noi modificări comportamentale în relația omului cu obiectele înconjurătoare, acestea contribuind major la definirea grupului-țintă pentru noi obiecte de design produse, ciclul fiind astfel întreținut mai departe. Drumul de la inovație la obsolescență este tot mai scurt, noile produse căpătând valențe îmbunătățite de la generație la alta, de la o versiune la alta, totul într-un interval foarte scurt. Ca atare, și ciclul de folosință se scurtează, capacitățile nemaifiind de actualitate, iar astfel și stylingul asociat lor ajunge, la rândul-i, desuet. Fără a aprofunda dimensiunea sociologică, se poate spune, totuși, că pentru consumatorii moderni nu este deloc străină desensibilizarea în relația lor cu obiectele deținute. Acestea din urmă ajung, în urma presiunii

From defining conceptual visionary design as a subdomain focusing mainly on anticipation and medium-long term proposals, we are witnessing changes regarding constraints of effectiveness. We have the privilege of sitting at the forefront and observing unusual solutions, even if they are not immediately achievable. As a result, the border between the imaginary, utopias, and fiction is sometimes very discreet. [3]

Given its professional nature, design becomes a *viable and timely consensus*, as a sum of data emerging from its heterogeneous features and its inter-professional condition. It is no longer a question of the fact that the result satisfies in a manner the personal preferences of those engaged in the processes, but the solution is limited exclusively to pragmatic analytical data, therefore, prevailing the criteria to meet the targeted needs, mainly aiming at profits. [4]

From the perspective of defining human behavior with owned objects, which are products of industrial design, there is a dilemma. Who changed the behavior of one and the other? Is it modern humanity's expectations that have made the design so pragmatic, desensitized, and uniform? Or does design – by the ease and efficiency with which consumer goods are produced, by universal solutions, accessibility of purchase – contribute to changing the *product ownership* paradigm? So, certain emotional detachment [5] and new behavioral changes in the human relationship with the surrounding objects are seen. These contribute greatly to the definition of the target group for new design objects produced, thus maintaining the cycle. The road from innovation to obsolescence is getting shorter and shorter. New products are gaining improved value from one version to another, all in a very short time. As such, the usage cycle is also shortened, the capabilities are no longer up to date, and thus the associated styling also becomes obsolete. Even without addressing the sociological dimension, we can say, however, that for modern consumers, the desensitization in their relationship with owned objects is much more visible. Due to social pressure, a certain

sociale de conformare, să dicteze un oarecare tip de comportament compliant, în privința achiziției de noi versiuni ale produselor.

Aflându-ne într-un stadiu al nemărginitelor posibilități tehnologice de realizare, opțiunile designerilor sunt îndreptate spre oferirea clienților de noi soluții inedite, surprinzătoare. Această propensiune, corelată cu întregul context mercantil și socio-comportamental, conturează anumite predicții asupra soluțiilor pe care designul la va oferi în viitor. Pe axa definirii aspectelor referențiale ale conceptelor de design vizionar pentru particularitățile utilitare și estetice se pot trasa două direcții înrudite, anticipația și vizionarismul. Sub aspectul formulelor creative, structura critică înglobează asocierile conceptuale și o serie de analogii creative verbale ori din registrul imagistic brut. Pe de altă parte, sub aspectul oportunității stau datele de potențialitate a realizării, apoi cele ce vizează integrarea propunerilor vizionare ca rezultante ale structurii critice creative. În același timp, procesualitatea și intenționalitatea proiectivă definesc pe tot parcursul strategia generală a designului. Fie că vorbim despre strategii programate riguros și planificate consecvent – sau avem în vedere strategiile adaptabile caracterizate de ciclicitate și flexibilitate în etapele parcurse –, abordarea trebuie să fie cât se poate de complexă și responsabilă, întrucât designul este o expresie a capitalismului, a unei afaceri ce se dorește cât mai profitabilă. „*Good design is good business.*” [6]

Designerii de excepție sunt cei ce posedă calitățile necesare pentru a trasa noile paradigme obiectuale, atât sub aspectul relevării noilor necesități, cât și prin ceea ce înseamnă adecvarea soluțiilor utilitare, formale și estetice la potențialitățile de realizare. [7] Însă, majoritatea designerilor nu pot schimba lumea, ci ei se află în permanentă adaptare la mutațiile societale, oferind soluții reactive în prezent, ori concepte anticipative adresate unui context potențial, empiric anticipat. [8]

Definit prin juxtapuneri axiologice, designul este, în principal, o expresie a funcționalității în multe cazuri, mai ales în privința soluțiilor obiectuale ultra-specializate, unde partea estetică este aproape suprimată, prevalând formele rezultate direct din raporturile intrinseci ale funcționalității. Totodată, designul presupune și soluții ce nu denotă aproape nimic altceva în afara unor capricii estetice, de afirmare, de expresivitate, *design as statement*, sau colocvial spus: atunci când se spune ceva că este “*doar de design*”. Din acest registru fac parte și acele

type of compliant behavior emerges, especially regarding the purchase of new versions of products.

At a stage of boundless technological possibilities, the designers' options are aimed towards offering customers surprising new solutions. This tendency, in correlation with mercantile and socio-behavioral contexts, outlines certain predictions for design concepts. On the axis defining the main aspects of visionary design concepts for utilitarian and aesthetic particularities, two related directions can be drawn: anticipation and visionary. In terms of creative formulas, the critical structure encompasses conceptual associations and a series of creative analogies. On the other hand, regarding the opportunity, there is the data for realization potential and those integrating visionary proposals as a result of the critical creative structure. At the same time, processes and projective intentions define the overall design strategy throughout. Whether we are talking about rigorously planned and consistently planned strategies or whether we are considering adaptive strategies characterized by cyclicity and flexibility, the approach is complex and rigorous. Design is an expression of capitalism, of a business being as profitable as possible. „*Good design is good business.*” [6]

The best designers are those who have the qualities required to define new paradigms, both in terms of revealing new needs and the adequacy of utilitarian, formal, and aesthetic solutions to realization potential. [7] Most designers, however, are unable to change the world, but they can adapt to societal changes by providing reactive solutions for the moment or anticipatory concepts addressed to a potential or anticipated context. [8]

Defined by axiological instances, design is mainly an expression of functionality. Regarding specialized object solutions, where the aesthetic part is almost suppressed, forms resulting from the intrinsic relationships of functionality are predominating. At the same time, the design also implies solutions reflecting almost nothing but aesthetic whims, affirmation purposes, and frivolous expressiveness. Therefore, design is therefore seen as a *social statement* or something aimed only at appearance. This also includes those mimetic

manifestări mimetice, formele “*gratuite*”, precum și expresiile estetice kitsch – relevând partea mai puțin profundă și chiar găunoasă a designului. Continuând juxtapunerile de la extreme, în designul de produs își fac loc concepte de o reținere a tentației pentru ostentație și de o sublimă relație de echilibru minimalist, ca o pură expresie a relației dintre utilitar și formal. Amintim aici doar conceptele emise și operele lui Mies van Der Rohe, Dieter Rams ori Jonathan Ive. La celălalt capăt sunt, din păcate, o serie lungă de designeri ce cad pradă tentației practicilor comerciale de seducție a clientului la nivel superficial printr-o ostentație formală și un decorativism aproape fără temei.

Sub aspect social – fără a fi doar o trăsătură a societății actuale – de situează concepte de design pe o scală cât se poate de amplă, evidențiind, poate, mai mult decât orice inechitățile de apartenență socială. Dacă pentru o anumită categorie preocuparea designerilor rezidă în a oferi cele mai exclusiviste tehnologii și pretențioase posibilități, la extrema cealaltă soluțiile sunt din registrul asigurării nevoilor primare efective. Și o extremă și cealaltă sunt expresii ale designului de produs, subliniind, încă o dată, faptul că designul este oglinda societății momentului – într-un fel precum în diferitele ei perioade arta a fost expresia acelor vremuri, sub toate aspectele.

Dimensiunea tehnologică și procesele de fabricare vădesc noi expresii ale autonomiei [9] și automatizării obiectelor, ca o constantă preocupare pentru accesibilizarea folosirii. Tendințele sunt îndreptate atât spre inevitabila tehnologizare pronunțată, cât și spre criteriile de sustenabilitate a designului, mai ales sub aspectul ciclului de viață al produselor și al felului cum ele ies din uz și mai apoi sunt reciclate. Designul contemporan este, în același timp, expresia noilor capacități de producție, dar el ține seamă tot mai mult și de considerentele de sustenabilitate și de curente actuale din societate în privința preocupărilor pentru mediul înconjurător. Adesea, soluțiile versatile, plurifuncționale, adaptabile pot fi o cale de urmat pentru consensul în multe abordări și cerințe chiar antagonice. [10] Pe o axă a definirii sustenabilității designului industrial, la început se regăsesc materiile prime și procesele tehnologice, apoi producția efectivă și distribuția. Sunt urmate de schimbarea de paradigmă în privința comportamentului utilizatorului și a felului cum designul poate schimba acest aspect. Totul conduce spre inevitabila și problematica ieșire din uz a produsului, care constituie o reală provocare pentru societatea

manifestations, the “*useless*” forms, as well as the kitsch aesthetic expressions, revealing the shallow part of the design. Continuing the juxtaposition of the extremes, described as such, we observe that there are concepts of sublime formal decorative retention in the product design field that are minimalistic, less ostentatious and well-balanced. These are a pure expression of the relationship between function and form. We will mention some works by Mies van der Rohe, Dieter Rams, and Jonathan Ive. Unfortunately, on the other hand, a long line of designers are tempted by commercial practices of seducing the customer at a superficial level through formal and decorative ostentation.

From a social point of view, without being just a feature of today's society, we find a plethora of designs, highlighting more than anything the social inequities. At the other end of the spectrum, solutions attempt to ensure the effective primary needs of a specific category. Both underline today's product design field, emphasizing, once again, that design is the mirror of society – in much the same way as art was, over time, the expression of society over various periods.

The technological dimension and manufacturing processes highlight new forms of product autonomy and automation as a constant preoccupation for the accessibility of use. The trends are towards advanced technological designs, keeping in mind the necessary sustainability criteria. This is especially visible in terms of the product life cycle and how products become obsolete and then recycled. Contemporary design is at the same time an expression of new production capabilities. It is also increasingly taking into account the sustainability criteria and current trends in society regarding environmental concerns. Versatile, multifunctional, adaptable solutions can frequently be a path forward for agreement on some antagonistic approaches and requirements. To define the sustainability of industrial design, first there are the raw materials and technological processes, and then there is the actual production and distribution. They are followed by a paradigm shift in user behavior and how design can change this. It all leads to the inevitable and problematic decommissioning of the product, which is a real challenge for contemporary society. Therefore, the

contemporană. Așadar, preceptele sustenabilității designului leagă niște conexiuni sinergice atât pe axa materiilor prime cu tehnologiile regenerabile, cât și pe axa adecvării formale și estetice sub auspiciile de oportunitate a soluțiilor înaintate. Finalmente, soluțiile durabile oferite prin designul de produs se îndreaptă asimptotic spre mutații ale funcției și utilității obiectelor produse și ulterior folosite. Ca atare, dimensiunea ecologică și preceptele de sustenabilitate sunt direcții pe care designul nu le poate ocoli, întrucât acestea sunt date de actualitate ale societății.

În mod inevitabil, designul a ajuns să fie asimilat modernității și noilor forme de manifestare din societate. Iar pe măsură ce se desprinde de simpla menire de a oferi răspunsuri adaptate contextual – și se apropie de resorturile fundamentale ce definesc societatea, umanul, designul ajunge să fie parte a mecanismelor declanșatoare ale redefinirii societale, în accepție extinsă.

principles of design sustainability link synergistic connections regarding raw materials, renewable technologies, and aesthetic adequacy, all meeting demands for the opportunity. At the end of the day, the sustainable solutions product design has to offer are inevitably pointed towards changes in function and utility. As such, the ecological dimension and the criteria of sustainability define directions that design cannot avoid, as they are current concerns of society.

Inevitably, design is perceived as a part of modernity in all its new forms. And, as it moves beyond the simple goal of providing contextually appropriate solutions to fundamental change factors that define human society, design becomes part of the triggering mechanisms of social redefinition in a broad sense.

BIBLIOGRAFIE / REFERENCES

1. Adamson, Glenn; Riello, Giorgio; Teasley, Sarah, *Global Design History*, Routledge, New York, 2011
2. Baudrillard, Jean, *Sistemul obiectelor*, Editura Echinoc, Cluj-Napoca, 1996
3. Bramston, David, *Basic product design. Material thoughts*, Ava Publishing, Lausanne, 2009
4. Buchanan, Richard; Margolin, Victor, *Discovering Design. Explorations in Design Studies*, The University of Chicago Press, 1997
5. Buraga, Silviu; Pop, Monica; Pralea, Jeni; Sficlea, Magda; Soltuz Elena, *Eco design*, Editura Artes, Iași, 2010
6. Constantin, Paul, *Industrial design, arta formelor utile*, Editura Meridiane, București 1973
7. Day, Christopher; Parnell, Rosie, *Consensus Design. Socially inclusive process*, Architectural Press, Oxford, 2003
8. Dreyfuss, Henry, *Designing for People*, Allworth Press, New York, 2003
9. Fiell, Charlotte; Fiell, Peter, *Industrial design A-Z*, Taschen, Köln, 2006
10. Lidwell, William; Holden Kritina; Butler Jill, *Universal principles of design*, Rockport Publishers, Beverly, Massachusetts, 2003
11. Mihailo, Iosif, *Conceptul obiectului în designul industrial*, Editura Artpress, Timișoara; Editura Muzeului Țării Crișurilor, Oradea, 2014
12. Moggridge, Bill, *Designing interactions*, MIT University Press, Massachusetts, 2007
13. Papanek, Victor, *Design pentru lumea reală*, Editura Tehnică, București, 1997
14. Szucs Eniko, *Modularitatea în design*, în „Caiete de Arte și Design” / „Design Art Papers”, Editura Eurostampa, nr. 5, 2017
15. Zegrean Sergiu, *Concepte ale mobilității în design*, în „Caiete de Arte și Design” / „Design Art Papers”, Editura Eurostampa, nr. 5, 2017

NOTE / END NOTES

- [1] William Lidwell, Kritina Holden, Jill Butler, *Universal principles of design*, Rockport Publishers, Beverly, Massachusetts, 2003, p. 118
- [2] Richard Buchanan, Victor Margolin, *Discovering Design. Explorations in Design studies*, The University of Chicago Press, 1997, pp. 178-179
- [3] Victor Papanek, *Design pentru lumea reală*, Editura Tehnică, București, 1997, p. 35
- [4] Paul Constantin, *Industrial design, arta formelor utile*, Editura Meridiane, București, 1973, pp.15-16
- [5] Jean, Baudrillard, *Sistemul obiectelor*, Editura Echinoc, Cluj-Napoca, 1996, pp. 15-19
- [6] Un design reușit este o afacere reușită., (Thomas J. Watson, prelegere la Universitatea din Pennsylvania în anul 1973).
- [7] Vezi și Paul Constantin, *Op. cit.* pp. 87-88
- [8] David Bramston, *Basic product design. Material thoughts*, Ava Publishing, Lausanne, 2009, p. 32
- [9] Sergiu Zegrean, *Concepte ale mobilității în design*, în „Caiete de Arte și Design” / „Design Art Papers”, Editura Eurostampa, nr. 5, 2017, pp. 51-53
- [10] Eniko Szucs, *Modularitatea în design*, în „Caiete de Arte și Design” / „Design Art Papers”, Editura Eurostampa, nr. 5, 2017, pp. 27-28.



Daniela Catona

Obiectul artistic ceramic și textil – o întâlnire a mediilor de expresie

*The ceramic and textile artistic object –
a association of mediums of expression*

Cuvinte cheie / ceramic and textile art object, composite object, experiment;

Rezumat / Textul de față abordează interesul pentru asocierea și/sau reunirea mediului de expresie a materialului ceramic cu cel textil. Instrumentarea celor două medii are ca rezultat diverse variante și fațete ale obiectului artistic compozit, care se referă atât la restaurarea prin materialul textil, asemenea unei proteze sau plombe, cât și la o reconstrucție totală. Reunirea celor două medii creează premisele unei conectări la nivel simbiotic, cele două materialități conlucrând și interacționând într-un mod specific. Sunt prezentate diverse abordări ale unor artiști contemporani, dar și exemple referitoare la explorările realizate în cadrul unor teme de semestru sau la lucrări de finalizare a studiilor de la Facultatea de Arte și Design din Timișoara.

Keywords / ceramic and textile art object, composite object, experiment;

Summary / The present text addresses the interest for the association and /or reunion of ceramics material with the textile one. The instrumentation of this two media results in various ways and facets of the composite artistic object, which refers both to the restoration through the textile material, such as a prosthesis or a filling, and to a total reconstruction. The reunion of the two means of expression creates the premises for a connection at a symbiotic level, the two materialities working together and interacting in a specific way. There are presented various approaches of contemporary artists and also examples of explorations made by students from the Faculty of Arts and Design from Timișoara.

Arta contemporană a deschis noi trasee spre forme tridimensionale și instalații realizate prin folosirea materialelor naturale sau artificiale adeseori surprinzătoare ca plasticul, ceara, diamantele sau chiar sângele uman. Dacă Marc Quinn își folosește propriul sânge încorporat în sculptura *Head* realizată în 2006, Mirosław Balka în *Hanging Soap Woven* (2000), sau Pipilotti Rist în *Massachusetts Chandelier* (2010), folosesc materiale din arealul prozaic, respectiv săpun și obiecte de lenjerie. Alături de folosirea unor materiale din cele mai diverse, asocierea între diferite tipuri de materialități a început de asemenea să fie tot mai frecventă.

În arealul acestui context, dar totuși diferit, se situează abordarea a două materiale care au la origine o conexiune cu evoluția meșteșugului ceramicii și textilelor. Fenomenul de interconectare decurge din intenția de reunire a acestor două medii, iar specificitatea acestei reuniri o constituie tocmai fundamentul tradițional și tehnologic asociat ambelor domenii, care au o tradiție de milenii. Raportul obiect ceramic/obiect textil este în fiecare din aceste cazuri unul singular, în acord cu

Contemporary art has opened new paths to three-dimensional shapes and installations made using natural or artificial materials often surprising, such as plastic, wax, diamonds or even human blood. Whether Marc Quinn uses his own blood embedded in the 2006 *Head* sculpture, Mirosław Balka in *Hanging Soap Woven* (2000), or Pipilotti Rist in *Massachusetts Chandelier* (2010) use prosaic materials like soap and underwear. Along with the use of a variety of materials, the association between different types of materials has also begun to become more common.

In the area of this context, but still different, is the approach of two materials that have at their origin a connection with the evolution of ceramics and textiles craft. The phenomenon of interconnection derives from the intention to reunite these two mediums, and the specificity of this reunion is precisely the traditional and technological foundation associated with both fields, which have a tradition of millennia. The relation ceramic object/textile object is in each of these cases a singular one,

specificitatea artistului, cu intențiile sale estetice și conceptuale. Reunirea celor două medii va accentua materialitatea fiecăruia, partea ceramică câștigând în direcția unei materialități ferme, dure, în comparație cu prezența mai subtilă a materialelor textile, dar și invers. În același timp, nu mai vorbim despre aceste două medii ca despre două domenii distincte, ci despre situații în care alăturarea celor două medii conduce spre un obiect compozit cu un nou statut vizual. Din punct de vedere tehnologic, ineditul situației este determinat de traseul tehnologic inherent necesar realizării obiectului ceramic, care include arderea la cel puțin 1000 °C. Materialul textil este adăugat după finalizarea procesului de ardere, într-o variantă în care artistul poate controla direct fiecare etapă de agrementare sau asociere a materialului ceramic cu cel textil. Relaționarea la ambele tehnologii, cea a obținerii obiectului ceramic și cea a obiectului textil are ca atribut specific accentuarea diferenței dintre metodele caracteristice fiecărui mediu.

Michelle Taylor creează o imagine simbiotică, de restaurare a formei ceramice utilitare, așa cum se întâmplă în *Narrative Artefact 1*, unde imaginea unui obiect găsit, o ceașcă spartă, e reconstituită prin inserția unei suprafețe textile foarte delicate. Totodată, artista exploatează și efectul creat de firul de ață care se prelungeste din materialul textil.

in agreement with the specificity of the artist, with its aesthetic and conceptual intentions. The reunion of the two mediums will accentuate the materiality of each, the ceramic part gaining in the direction of a firm, hard materiality, compared to the more subtle presence of the textile materials, but also vice versa. At the same time, we no longer speak of these two mediums as two distinct domains, but of situations in which the juxtaposition leads to a composite object with a new visual status. From a technological point of view, the novelty of the situation is determined by the inherent technological route necessary to make the ceramic object, which includes firing at at least 1000 °C. The textile material is added after the completion of the firing process, in a variant in which the artist can directly control each stage of association of the ceramic material with the textile one. The relationship with both technologies, that of obtaining the ceramic object and that of the textile object has as a specific attribute the accentuation of the difference between the methods characteristic of each environment.

Michelle Taylor creates a symbiotic image, restoring the utilitarian ceramic form, as in *Narrative Artefact 1*, where the image of a found object, a broken cup, is reconstructed by inserting a very delicate textile surface. At the same time, the artist exploits the effect created by the thread that extends from the textile material.

Într-o cheie oarecum similară, opera lui Zoë Hillyard se concentrează pe alăturarea dintre materialul ceramic și materialul textil în intenția de reconstituire a unui recipient ceramic complet fragmentat. Tehnica personală, numită de artistă *Ceramic Patchwork* creează un obiect care reconstituie imaginea inițială vasului ceramic, dar îl transformă în ceva diferit. Jocul dintre suprafețele ceramice și multitudinea cromatică și textilă creează un spectacol vizual unic.

Într-un areal diferit, Adeline Contreras realizează niște instalații cu atmosferă totemică, în care obiectele tridimensionale din ceramică se întregesc prin intervenția textilă atât din punct de vedere al formei cât și cromatic. Oarecum asemănător lui Contreras, Eneida Tavares alcătuiește o formă tridimensională hibridă ceramică și textilă, fără ca vreunul din cele două medii să își dispute supremația. Formele ceramice sunt minimaliste, fruste, dar cu atât mai vizibile, în timp ce materialul adiacent este realizat printr-o tehnică tradițională de împletire a nuielelor.

În seria *Untitled 194*, Emily Barletta folosește întâlnirea dintre materialul ceramic și materialul textil asemenea unui pretext formal experimental, în care coeziunea celor două medii primește o nouă valoare.

Artista vietnameză Diem Chau suprapune cele două medii într-o variantă în care recipiente utilitare din ceramică ca farfuriile sau cești sunt

In a somewhat similar vein, Zoë Hillyard's work focuses on the juxtaposition of ceramic and textile material with the intention of reconstituting a completely fragmented ceramic container. The personal technique, called by the artist *Ceramic Patchwork*, creates an object that reconstructs the original image of the ceramic vessel, but transforms it into something different. The play between the ceramic surfaces and the multitude of colors and textiles creates a unique visual spectacle.

In a different area, Adeline Contreras creates installations with a totemic atmosphere, in which the three-dimensional ceramic objects are completed by the textile intervention both in terms of shape and color. Somewhat similar to Contreras, Eneida Tavares forms a three-dimensional hybrid form of ceramic and textile, without either medium disputing its supremacy. The ceramic shapes are minimalist, rough, but even more visible, while the adjacent material is made by a traditional technique of weaving twigs.

In the *Untitled 194* series, Emily Barletta uses the meeting between ceramic and textile material as an experimental formal pretext, in which the cohesion of the two environments receives a new value.

Vietnamese artist Diem Chau overlaps the two environments in a variant in which ceramic utilitarian containers such as plates or cups are

Michelle Taylor, *Narrative Artefact 1*



Zoë Hillyard, *Ceramic Patchwork*



Eneida Tavares



Diem Chau



Laura Ungureanu, *Dicționar de stări*, Lucrare de disertație
Laura Ungureanu, *Dictionary of States*, Dissertation



agrementate cu broderii figurative realizate din fir de mătase, respectiv imagini ale unor personaje care creează o notă ludică întregului ansamblu. Prin inserția textilă Chau transferă într-o zonă artistică rolul utilitar al recipientelor și totodată exploatează din punct de vedere conceptual rolul inițial al obiectelor ceramice.

În cadrul Specializării Arte decorative Ceramică și Textile ciclul licență sau Ceramică ciclul masteral Facultatea de Arte și Design din Timișoara, asocierea acestor două medii încearcă să atingă țeluri vizuale și conceptuale atât la unele discipline cum sunt Tehnologie și Experiment sau Atelier Experimental, cât și în cazul unor demersuri personale ale studenților, abordate în lucrările de disertație.

Laura Ungureanu creează în lucrarea de disertație intitulată *Dicționar de stări* un ansamblu de obiecte cu valențe artistice, în care ideea principală este cea a translării unor stări afective în lumea vizuală. Legătura cu elementele textile adiacente este făcută subtil, într-o încercare de cuprindere a unor coordonate care țin de zona inefabilului.

Expoziția *Somn ușor și poftă bună* a însumat lucrările realizate de studenți din ciclul licență de la

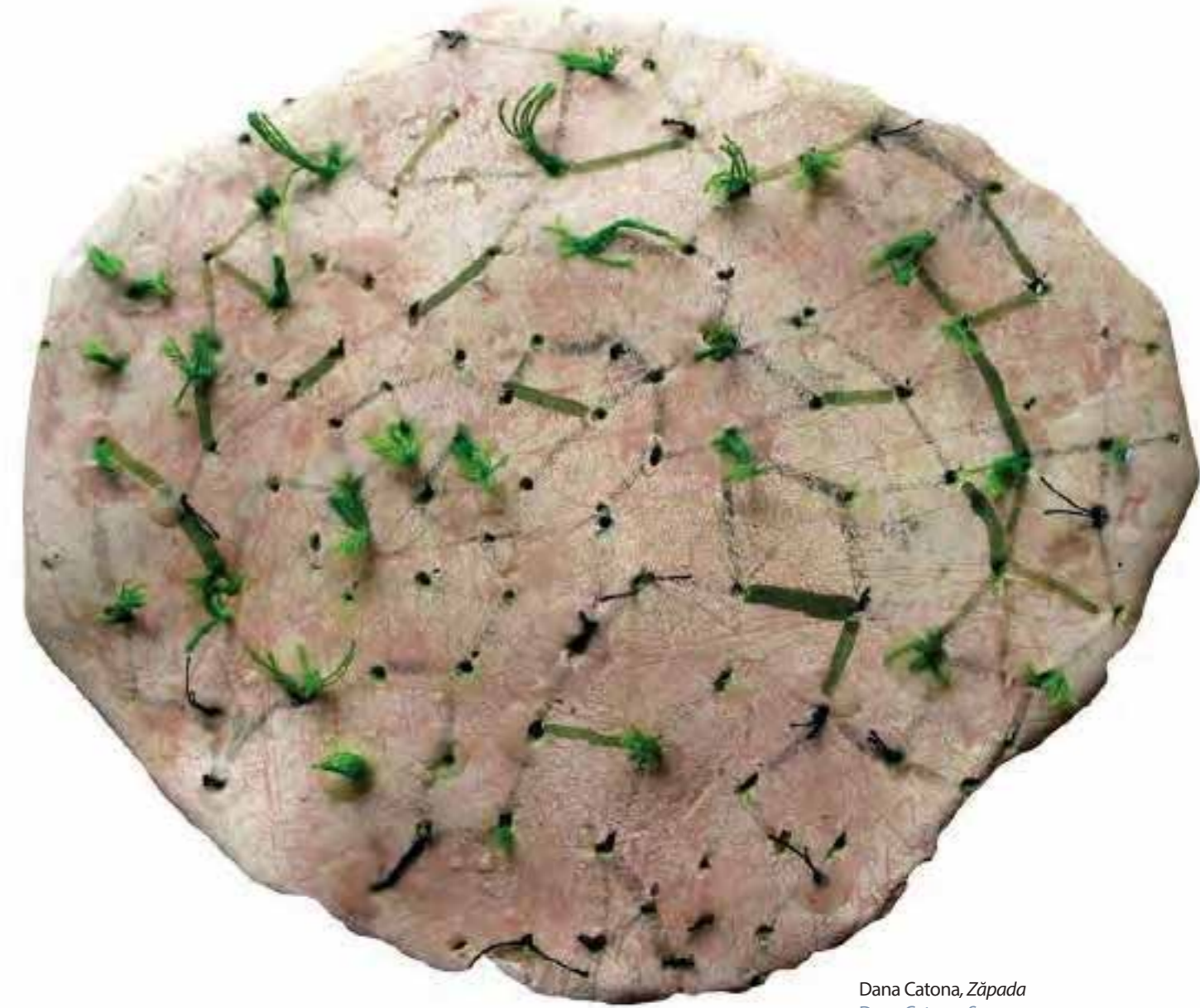
embellished with figurative embroidery made of silk thread, respectively images of characters that create a playful note to the whole ensemble. Through the textile insertion, Chau transfers to an artistic area the utilitarian role of the containers and at the same time exploits from a conceptual point of view the initial role of the ceramic objects.

Within the Specialization of Decorative Arts Ceramics and Textiles undergraduate cycle or Ceramics Master's degree cycle from Faculty of Arts and Design from Timișoara, the association of these two mediums tries to achieve visual and conceptual goals both in some disciplines such as Technology and Experiment or Experimental Workshop, and also in the students' dissertation works.

Laura Ungureanu creates in her dissertation entitled *Dictionary of States* a set of objects with artistic values, in which the main idea is to translate some emotional states into the visual world. The connection with the adjacent textile elements is made subtly, in an attempt to capture some coordinates related to the area of the ineffable.

The exhibition *Sleep tight and good appetite* summed up the works made by undergraduate

Somn ușor și poftă bună, Casa Artelor, Expoziția Studenților specializării Arte Decorative, Facultatea de Arte și Design din Timișoara
Easy sleep and good appetite, Casa Artelor, Exhibition of Students of the Decorative Arts specialization, Faculty of Arts and Design from Timișoara



Dana Catona, *Zăpada*
 Dana Catona, *Snow*





Dana Catona, *Suit*

Facultatea de Arte și Design din Timișoara la disciplina Atelier Experimental pe parcursul celor două semestre. Evenimentul expozițional s-a desfășurat la galeriile de la subsolul Casei Artelor din Timișoara, prima sală expunând tema pernelor în varianta ceramică și textilă. Multitudinea de propuneri relevă un tip de investigație care se bazează pe activarea resorturilor interioare ale fiecărui student în legătură cu tema propusă. Tema însăși a fost concepută pentru a accentua acest atribut personal de sondare interioară a unor profunzimi care țin de inconștient și de lumea visului. Din punct de vedere tehnic provocarea a fost mai mare pentru studenții ceramiști, majoritatea lucrărilor fiind realizate prin turnarea sau presarea în forme de ipsos. Cea de-a doua sală consta într-o masă de mari dimensiuni, populată printr-o alăturare compozițională a unor obiecte din material ceramic și textil. De această dată provocarea a fost mai mare pentru studenții de la specializarea textile, aceștia realizând atât recipientele și ustensilele asociate unei mese, cât și obiectele care erau alcătuite ca un simulacru alimentar. În acest caz nu avem o suprapunere a celor două medii de expresie în cadrul aceluiași obiect, ci tema se referă la o provocare compozițională, în care alăturarea obiectelor realizate din cele două materialități este construită pe ideea absurdului.

O altă temă legată de asocierea mediului ceramic cu cel textil a fost cea de la disciplina Tehnologii Aplicate, intitulată *Obiect interactiv textil și ceramic*. Tema a constat în proiectarea și realizarea unui obiect decorativ/ambiental cu coordonatele: interacțiune, versatilitate, reconfigurare. Din punct de vedere tehnic fiecare propunere a înglobat un element adiacent rutei de specializare, respectiv obiectul ceramic a inclus elemente textile, iar obiectul textil a inclus elemente ceramice. Fiecare student a continuat practic lucrarea colegului printr-o propunere de înglobare și implicit de recontextualizare. Rezultatele au fost inedite, relaționarea fiecărui student la propunerile anterioare ale colegilor având un efect care stimulează aptitudini legate de interactivitate, dar și de adaptabilitate.

În lucrările personale abordez întâlnirea dintre masa ceramică și materialul textil explorând imaginea unui obiect ceramic care își prelungește materialitatea prin inserțiile firelor textile, așa cum se întâmplă în lucrarea *Zăpada* (2015). O altă variantă este cea a inserției materialului textil în seria

students from the Faculty of Arts and Design of Timișoara at the Experimental Workshop discipline during two semesters. The exhibition event took place in the galleries in the basement of the House of Arts in Timișoara, the first room exhibiting the theme of pillows in the ceramic and textile version. The multitude of proposals reveal a type of investigation that is based on the activation of the inner thoughts of each student in connection with the proposed topic. The theme itself was designed to emphasize this personal attribute of inner probing of depths related to the unconscious and the dream world. From a technical point of view, the challenge was greater for the ceramic students, most of the work being done by casting or pressing in plaster molds. The second room consisted of a large table, populated by a compositional juxtaposition of ceramic and textile objects. This time the challenge was greater for students in the textile specialization, who made both the containers and utensils associated with a meal and the objects that were made as a food simulator. In this case we do not have an overlap of the two mediums of expression within the same object, but the theme refers to a compositional challenge, in which the addition of objects made of the two materialities is built on the idea of the absurd.

Another topic related to the association of the ceramic medium with the textile one was the one from the discipline of Applied Technologies, entitled *Interactive textile and ceramic object*. The theme consisted in designing and making a decorative/environmental object with the coordinates: interaction, versatility, reconfiguration. From a technical point of view, each proposal included an element adjacent to the specialization route, respectively the ceramic object included textile elements, and the textile object included ceramic elements. Practically each student continued the work with the colleague through a proposal of incorporation and implicitly of recontextualization. The results were unique, each student's relationship to the previous proposals of colleagues having an effect that stimulates skills related to interactivity, but also adaptability.

In my personal works I approach the meeting between the ceramic mass and the textile material exploring the image of a ceramic object that prolongs its materiality through the insertions of textile threads, as it happens in the work *Snow* (2015). Another variant is the insertion of the textile material in the series of

caselor de ceramică, un proiect recurent din creația personală, sau în cea a lucrării *Melting Pot* (2020) în care am asociat piesei de ceramică realizate în tehnica *kintsugi* o suprafață textilă colorată realizată prin împâslire. Un proiect recent intitulat *Suit* (2021) atașează unui obiect vestimentar textil ready made figurine de ceramică de inspirație neolitică, în intenția de a suprapune două contexte istorice și sociale.

Lucrările prezentate mai sus sunt exemple ale diverselor fațete ale întâlnirii dintre materialul ceramic și cel textil. Prin preponderanța unuia sau altuia dintre cele două medii de expresie, atât de diferite din punct de vedere plastic, se creează o anumită situație vizuală. Antonime ca rigid-maleabil, ferm-discret, formal-informal, sunt tot atâtea exemple ale felului în care cele două medii se influențează reciproc într-un teritoriu al experimentului și adeseori și al ludicului.

ceramic houses, a recurring project from my personal creation, or in the work *Melting Pot* (2020) in which I associated with the ceramic piece made in the *kintsugi* technique, a colored textile surface made by felting. A recent project entitled *Suit* (2021) attaches to a ready-made textile clothing object Neolithic-inspired ceramic figurines, with the intention of overlapping two historical and social contexts.

The works presented above are examples of the various facets of the meeting between the ceramic and the textile material. By the preponderance of one or the other of the two mediums of expression, so different from the plastic point of view, a certain visual situation is created. Antonyms as rigid-malleable, firm-discreet, formal-informal, are just as many examples of how the two mediums influence each other in a territory of experiment and often playfulness.

BIBLIOGRAFIE / REFERENCES

1. Moszynska, Anna, *Sculpture Now*, Thames and Hudson, Londra, 2013
2. <https://www.selvedge.org/blogs/selvedge/stitching-ceramics>
3. <https://www.craftscouncil.org.uk/directory/zoe-hillyard/an-anthology-of-craft>
4. <https://www.adelinecontreras.com/?itemId=7oce5knxwemcilvn39orw8ypzw55fk>
5. <https://eneidatavares.pt>
6. <https://purplewoods.blog/2016/06/17/purple-crafts-diem-chau/>

Corina NANI

Street Art între real și virtual

Street Art between real and virtual

Cuvinte cheie / spațiul virtual, spațiul public, artă stradală/urbană, urbanism, oraș;

Rezumat / Atrasă, de dinamica orașului, de viața urbană intervine dorința de cercetare și de exprimare în spațiul public. Observăm cum orașul, acel organism viu ideologic și material încărcat cu semnificații, valori, semne și simboluri, devine o scenă a intervenției artistice spontane ce se distinge prin forță, formă, dimensiuni, culoare importantă politică sau socială. Odată cu digitalizarea se schimbă relația cu spațiul public, artiștii îmbină experiența rețelelor sociale ca spațiu de exprimare și promovare. Altfel granița dintre spațiul real și virtual.

Keywords / virtual space, public space, street art/urban art, urbanism, city;

Summary / Attracted by the dynamics of the city, by urban life, there is a desire for research and expression in the public space. We notice how the city, that living ideological and material organism loaded with meanings, values, signs and symbols, becomes a scene of spontaneous artistic intervention that is distinguished by strength, shape, dimensions, color, political or social importance. As digitalization changes its relationship with the public space, artists rediscover the experience of social networks as a space for expression and promotion.

Introducere: Revoluția industrială a fost unul din momentele decisive din istoria umanității, așa cum vom remarca în următorul citat: „Impactul social al revoluției industriale a marcat dezvoltarea diviziunii sociale a muncii, au apărut noi ramuri de producție, noi centre industriale, s-au impus relațiile economice capitaliste în fața celor feudale” [1] (e.g. Andreescu, 2017). Aceste schimbări în ultimele decenii au devenit mult mai frecvente și accelerate în zilele noastre, asistând la o penetrare fulminantă a revoluției digitale caracterizată printr-o fuziune de tehnologii care subțiază granițele dintre spații - real și virtual.

Intervenția artiștilor în spațiile publice. „Orașul frumos, orașul public, orașul „social”, adică orașul urban, este, desigur (cel puțin ca „ideal regulator” kantian), orașul viitorului, pe care, fie și doar în micro-intervențiile ei, îl vizează arta contemporană. Și tocmai aceasta este oferta și provocarea artiștilor la adresa politicienilor, care, alături de regenerarea urbană arhitectural-patrimonializantă și estetic-culturală, trebuie

Introducere: The Industrial Revolution was one of the decisive moments in human history, as we will note in the following quote: ‘The social impact of the industrial revolution marked the development of the social division of labor, new branches of production, new industrial centers, relations prevailed capitalist economics in front of the feudal ones’ [1]. These changes in recent decades have become much more frequent and accelerated today, witnessing a sudden penetration of the digital revolution characterized by a fusion of technologies that thin the boundaries between space - real and virtual.

Artists’ intervention in the public spaces. “The beautiful city, the public city, the “social” city, that is, the urban city, is, of course (at least as a Kantian “regulatory ideal”), the city of the future, which, even if only in its micro-interventions, contemporary art aims at. And this is precisely the offer and challenge of artists to politicians, who, along with the architectural-patrimony and aesthetic-cultural urban regeneration, must take

s-o aibă în vedere și pe aceea, în același timp mai largă și mai profundă, propriu-zis politică, adică socială, *a orașului pentru toți*. Sau, cum spunea, cu o formulă devenită celebră, filosoful Henri Lefebvre, a „dreptului la oraș” [2]. La o lectură atentă a cărții, *„Dreptul la oraș”*, autorul nu se referă la o chemare nostalgică și sentimentală de a reveni la trecut, ci recunoaște importanța spațiului urban, mai bine spus „dreptul la oraș este un strigăt sau o cerință ... este dreptul la informație, dreptul de a folosi numeroase servicii, dreptul utilizatorilor de a își face cunoscute ideile despre timpul și spațiul activităților lor în zonele urbane, dreptul de a folosi centrul” [3]. În urma acestei publicări în 1968, Henri Lefebvre a scris multe lucrări despre oraș, urbanism și spații, cea mai cunoscută fiind *„The Production of Space”*. Este direct legată de problema „dreptul la oraș” în care afirmă nevoia de cunoaștere a spațiului „socio-multidisciplinar” și sugerează că aceste „spații goale au o semnificație” [4] devin o practică curentă în diverse etape pentru intervenții artistice și expresive. Lefebvre înțelege spațiul urban ca un proces activ continuu în viața de zi cu zi și subliniază experiențele cotidiene ale spațiului urban, descrise de concepția „dreptul la oraș” - dreptul de a acționa și de a face spațiul public mai atractiv. Percepția despre spațiul public se schimbă „în societatea în care trăim, timpul a devenit o resursă din ce în ce mai rară. Astfel, oamenii au găsit diverse moduri de a comunica [...] diverse mesaje...” [5], iar aceste intervenții spontane joacă un rol important asupra spațiului, dar mai ales au un impact major asupra evoluției estetice și urbane.

„Dreptul la oraș” pentru artiști corespunde unei dezvoltări a imaginii orașului prin regenerarea vizuală a spațiului public urban. Dezvoltarea orașului, schimbările survenite în existența și structura comunităților umane, evoluția formelor arhitecturale, noile modalități de expresie artistică, generate de noile tehnici / tehnologii și materiale, au influențat și au transformat, în ultimul secol, tipologia Artei Urbane / Artei în Spațiul Public tot mai mult implicată în viața comunității căreia îi aparține. Fiind conceput ca un fel de *atelier de artă urbană - performanță în progres*, street art-ul aduce în fața publicului prospețime, dar mai ales o extraordinară varietate de tematică, limbaj și tehnică a artei urbane.

into account that, at the same time wider and deeper, proper politics, is social, *of the city for all*. Or, as the philosopher Henri Lefebvre put it, with a formula that became famous, of the *“right to the city”*[2]. A careful reading of the book, *“The right to the city”*, the author does not refer to a nostalgic and sentimental call to return to the past, but recognizes the importance of urban space, or rather *“the right to the city is a cry or a requirement... is the right to information, the right to use many services, the right of users to make known their ideas about the time and space of their activities in urban areas, the right to use the center.”* [3] Following this publication in 1968, Henri Lefebvre wrote many works on the city, urbanism and spaces, the best known being *“The Production of Space”*. It is directly related to the *“right to the city”* issue in which it states the need to know the *“socio-multidisciplinary space”* and suggests that these *“empty spaces have a meaning”* [4] become a common practice in various stages for artistic and expressive interventions. Lefebvre understands urban space as a continuous active process in everyday life and emphasizes the daily experiences of urban space, described by the concept of *“right to the city”* - the right to act and make public space more attractive. The perception of public space is changing ‘in the society in which we live, time has become an increasingly scarce resource. Thus, people have found different ways to communicate [...] various messages ...!’[5], and these spontaneous interventions play an important role on space, but especially have a major impact on aesthetic and urban evolution.

The *“right to the city”* for artists corresponds to a development of the city’s image through the visual regeneration of the urban public space. The development of the city, the changes in the existence and structure of human communities, the evolution of architectural forms, new ways of artistic expression, generated by new techniques / technologies and materials, have influenced and transformed, in the last century, the typology of Urban Art / Art in Public Space. more involved in the life of the community to which she belongs. Being conceived as a kind of *urban art workshop - performance in progress*, the street art brings in front of the public freshness, but especially an extraordinary variety of themes, language and technique of urban art.



Mutarea street art-ului din spațiul public real în spațiul public virtual. Percepția despre street art, a fost mulți ani considerată nelegitimă și nedemnă pe piața artei, fiind mai asemănătoare cu delincvența decât cu creația. Și totuși fiind greu de înțeles, fiind complicată, cunoaște o dezvoltare notabilă. Încă din anii '70 a fost expusă și mediatizată, mai târziu asimilată în esență la brand graffiti infam iar acum, în era rețelelor sociale este expusă, aclamată, împărtășită, pe scurt mainstream. Într-un cuvânt intervențiile artistice în spațiul urban generează reacții diferite de la public și autoritățile locale, așa cum afirmă și criticul de artă Stevan Vukovic în următorul citat: „Opera de artă specifică site-ului este creată pentru a exista într-un anumit loc, iar compoziția sa depinde pe deplin de modul în care este plasată în acel cadru spațial - nu funcționează separat. Originea ideii de bază și, mai târziu, a proiectului pe care artistul urmează să-l realizeze la fața locului, este derivată din cercetarea site-ului însuși și, deși poate conține elemente sculpturale, nu poate funcționa într-o galerie sau alt cadru spațial în același mod în care o face la locul căruia îi este specific - nu poate fi niciodată redusă la tipul de sculptură de galerie.” [6]. Pe de o parte, actele de vandalism sunt condamnate, iar pe de altă parte este încurajată cu obiectivul de îmbogățire culturală și estetică a orașului. Această dublă apartenență explică succesul popular și media al street-art-ului: că este figurat și accesibil, ajunge la un public reticent la presupusul ermeticism al artei. Mai mult, arta stradală, așa cum este surprinsă de oricine în fotografii, realizate în spații publice, curge cu ușurință cu fluxul de imagini care alimentează rețelele sociale. Public care, de altfel, vorbește mult despre street art, face poze, își alege favoritul...

Știm că spațiul public reprezintă o valoare comună, un loc de întâlnire, chiar și mai ales în spațiul virtual, a noilor tehnologii. De la cele spuse mai sus, putem afirma că fotografia a fost, este și va fi întotdeauna o componentă importantă pentru planificarea, realizarea și documentarea lucrărilor de artă în spațiul public în contextul esteticii urbane. Fotografia realizată de către artiști este o parte integrantă din procesul de planificare a diverselor lucrări

The transition of street art from the real into the virtual public space. Let us remind the reader in this context of the perception of street art over many years as an illegal activity, unworthy on the art market and classified as delinquency rather than creation of value in the city space. And yet being difficult to understand, being complicated, knowledge a remarkable development. It has been exposed and publicized since the '70s, later assimilated in essence to the infamous graffiti brand and now, in the age of social networks, it is exposed, acclaimed, shared, briefly mainstream. We first wish to reframe street art in public spaces as a new way to enhance and reflect the well-being of society, even where it sometimes generates negative reactions from the public or local authorities, as art critic Stevan Vukovic puts it in the following quote: “Site specific artwork is created to exist in a certain place, and its composition is fully dependent on the manner it is placed in that spatial setting – it does not function separately. The origin of the basic idea, and, later on, the project the artist is to realize at the site, is being derived out of the research of the site itself, and, even though it may contain sculptural elements, it cannot function in a gallery or other spatial setting the same way it does at the site to which it is specific – it can never be reduced to gallery type of sculpture.” [6] While acts of vandalism are condemned and are usually labelled as such under various manifestations of graffiti, street art in its positive acceptance is encouraged. The goal is cultural and aesthetic enrichment of the urban space. This dual affiliation explains the popular and media success of street art: that it is figurative and accessible, reaches a public reluctant to the supposed hermeticism of contemporary. Moreover, street art as captured by anyone in photographs, taken in public spaces, flows easily with the stream of images that feed social networks. An audience that, by the way, talks a lot about street art, takes pictures, chooses their favorite...

We know that public space is a common value, a meeting place, including in the virtual space created by new technologies. Indeed, social media has made street art not only acceptable, but highly valuable, and perhaps less controversial. We can also emphasise that photography has been, is and will always be an important component for planning, making and documenting works of art in public space in the context of urban aesthetics. The photo which is taken by artist is an integral part of the planning process of various works in the



în contextul arhitectural / urbanistic, dar pentru publicul larg este singurul mod în care va putea vedea și înțelege această artă în viitor, dar mai ales pentru că fotografia rămâne neschimbată, pe când opera se va altera cu timpul sau chiar va dispărea definitiv.

Concluzii. Orașele au început să se schimbe odată cu apariția internetului, a rețelelor sociale și a noilor tehnologii, iar experiența spațiului public se transformă în comunități digitale, în locuri de întâlniri de a socializa și de a schimba idei. Catalizatorii, acestor activități Facebook, Instagram, Twitter, schimbă raportul dintre spațiul public și spațiul virtual, ceea ce oferă artiștilor stradali o nouă dimensiune de a promova lucrările. Această evoluție este, în mod evident, o binefacere pentru artiști, dar și pentru publicul lor și toți intermediarii fenomenului (galeriști, jurnaliști etc.) Aprecierea tot mai mare pentru street art și creșterea rapidă a tehnologiei, ne indică deja necesitatea unei alte etape de cercetare cum ar trebui să fie crearea unei hărți hiper-media a orașelor ca o reflecție virtuală modernă de percepție și recunoaștere a spațiului public, pe scurt vom vedea o colaborare între aceste două medii (real și virtual).

architectural and urban context, but for the general public is the only certain way in which to access and understand street art in the future. This is because photography remains unchanged, while the work in in the street has been designed to alter over time, or even permanently disappear.

Conclusions. Cities have begun to change with the advent of the internet, social media, and new technologies, also the experience of public space is turning into digital communities like meeting places to socialize and exchange ideas. The catalysts, the activities of Facebook, Instagram, Twitter, change the relationship between the public space and the virtual space, which offers to the street artists a new dimension of promoting their works. This evolution is obviously like a charity for artists, but also for their audience too and also for all intermediaries of the phenomenon (gallery owners, journalists, etc.). The growing appreciation of street art and the rapid growth of technology do not already indicate the need for another stage of research such as the creation of a hyper-media map of the city as a modern virtual reflection of perception and recognition of public space, in short. we will see a collaboration between these two environments (real and virtual).

NOTE / END NOTES

- [1] Diana Andreescu, *Revoluția industrială și consumismul*, Caiete de arte și design, Nr. 5, 2017, Editura Eurostampa, Tipar: Waldpress ISSN 2393 - 042X ISSN-L 2393 - 042X, Uniunea Artiștilor Plastici din România, Filiala Timișoara. [Online in Romanian] Available at: https://designartpapers.ro/design/uploads/2018/03/Caiete-Arte-si-Design-UAP-nr5_2017_UAPT_Eurostampa.pdf
- [2] Ghiu, Bogdan (2016) *The urban city and 'the right to the city*. [Online in Romanian] Available at: <https://www.revistasinteza.ro/orasul-urban-si-dreptul-la-oras>
- [3] Lefebvre, H. (1968). *Le Droit à la ville [The right to the city]* (2nd ed.). Paris: Anthropos
- [4] Lefebvre, H. (2016). One of the most intensely cited works of urban theory, *The production of space*. 1991 Basil Blackwell Ltd 108 Cowley Road, Oxford, OX4 1JF, UK, ISBN 0-631-14048-4
- [5] Riemschneider Eugenia Elena, *Veșmântul pentru copii și adolescenți de la bidimensional la tridimensional*, Colectia Academică, ed. Eurostampa, 2021, ISBN: 978-606-32-0982-6, pp 213
- [6] S. Vuković, *Public Art & Public Space* - presented at International interdisciplinary project of artistic design of urban public spaces. [Online]. Available: <https://www.publicart-publicspace.org/about/vision-theoretical-framework>



Gloria GRATI

Ceramica - între material și materie

Ceramics - between material and matter

Cuvinte cheie / ceramică, artă, funcție, decorativ, sinergetic;
Rezumat / Cunoașterea ceramicii contemporane, înseamnă nu numai înțelegerea unui proces artistic, ci și a unui mod de viață, a unei anumite mentalități. Ea constituie astfel, o verigă în plus la reconstituirea istoriei civilizației și culturii. Astăzi, obiectul creat din material ceramic este investit cu forță de expresie proprie, chiar dacă este asociat, în general cu nevoia de-al utiliza practic. Acest atribut estetic, se datorează nu în ultimul rând materialului specific extrem de ofertant. Tehnica exprimă personalitatea materialului, astfel, posibilitățile de compunere a obiectului ceramic sunt infinite. Percepția umană de a da sens unui obiect ține de angajamentul omului de a pătrunde în universul cunoașterii.

Keywords / ceramics, art, function, decorative, synergetic;
Summary / Knowing contemporary ceramics means not only understanding of an artistic process, but also of a way of life or of a certain mentality. It therefore represents an additional link in the reconstruction of the history of civilization and culture. Nowadays, the object created from ceramic material is invested with its own force of expression, even if it is associated, in general, with the need to use it in a practical manner. Last but not least, this aesthetic attribute is due to the specific material that is extremely offering. The technique expresses the personality of the material, thus the possibilities of composing the ceramic object are infinite. The human perception of giving meaning to an object is related to man's commitment to enter the universe of knowledge.

În general, opera de artă adună și transfigurează reperele formale sau ideale ale lumii reale, accesând armonia dintre conținut și expresie, astfel, chiar și redarea fidelă a realității care implică elementele nonfigurative poate ridica planul material la cel ideatic.

Prima reacție firească perceptivă în fața operei este nevoia de a depista ce reprezintă ea. Potrivit ideii că lucrurile nu sunt ceea ce sunt, că fiecare obiect este încărcat cu idei sau valori asociative, afective, culturale sau filosofice, care îi largesc aria de semnificație, opera având capacitatea de a degaja prin întregul său sensul unei alterități. Sub acest unghi, orice operă de artă este un simbol. Senzația recunoașterii unui obiect, dincolo de lumea reală, îi atestă funcția simbolică. Opera mimetică, cu semnificație iconică, permite analiza conținutului său obiectual. Obiectului perceput i se dă înfățișare plastică, prin intermediul mijloacelor formale, iar transcrierea în material sensibil, dă naștere unei realități diferite de cea percepută firesc. [1]

Astăzi, obiectul creat din material ceramic este investit cu o forță de expresie proprie, chiar

In general, the work of art gathers and transfigures the formal or ideal markers of the real world, accessing the harmony between content and expression, thus, even the faithful rendering of reality that involves nonfigurative elements can raise the material plane to the ideational one.

The first natural perceptual reaction to the work is the need to find out what it represents. According to the idea that things are not what they appear to be, that each object is loaded with associative, affective, cultural or philosophical ideas or values, which widen its area of significance, the work having the capacity to release through its whole, the meaning of an otherness. From this angle, any work of art is a symbol. The sense of recognizing an object beyond the real world attests to its symbolic function. The mimetic work, with iconic significance, allows the analysis of its objectual content. The perceived object is given a plastic appearance, through formal means, and the transcription in sensitive material gives rise to a reality different from the one perceived naturally. [1]

Nowadays, the object created from ceramic material is invested with its own force of expression,

dacă încă mai este asociat în general cu nevoia de a utiliza practic. Acest atribut estetic se datorează nu în ultimul rând materialului specific extrem de ofertant din punct de vedere plastic. Tehnica exprimă personalitatea materialului, astfel, posibilitățile de compunere a obiectului ceramic sunt infinite. Acestea pot fi reduse la un spațiu mai restrâns, când se pune problema, de exemplu, de a stabili procedee sau legi de compoziție, stabilind un principiu de punere în relație și organizare într-o anumită ordine a elementelor compoziționale. Astfel, în ceramica artistică delimitările dintre arta utilitară și arta înaltă pot fi destul de vagi, iar deseori, sunt parcurse într-o singură lucrare toate stadiile percepției, de la simplu meșteșug până la arta genială. Artistul nu mai simte nevoia de a crea pentru delectarea confortabilă, ci dimpotrivă, se străduie să producă obiecte artistice care să dea de gândit sau să pună întrebări, fie printr-o formă sau mijloc mai mult sau mai puțin familiar publicului, să producă obiecte care să provoace la meditație, reflexie sau să potențeze diverse emoții și stări. În ce privește analiza obiectului unicat de expresie artistică, această experiență devine rodul unei investigații minuțioase prin etapele unor cercetări metodice, pentru a descoperi în profunzime relațiile dintre forme și semnificația lor, dincolo de zona funcționalului. Prin direcțiile ei de dezvoltare artistică, ceramicii contemporane i se poate atribui cel mai bine, acest dublul concept, denumit design – antidesign, care exprimă complementaritatea atitudinii și preocuparea exclusivă pentru atributele formelor decorative, pentru obiectele care ne însoțesc viața.

Materia și materialele utilizate în procesul creației definește adesea poziția artistului față de raportul între universul real și cel estetic, asupra timpului ca valoare absolută, a condiției ființei precum și asupra operei sale în general. [2]

Tehnica însăși este un procedeu, care chiar dacă tinde să se dezvolte de sine stătător și să influențeze arta, este dominată de alte manifestări, tot atât de vitale sau primordiale pentru om, cum sunt diferitele forme ale spiritualizării, care în istoria artei au dus la neglijarea sau disprețul conștient pentru materie, formă și implicit pentru rezultatele acumulate de tehnică timp de veacuri.

Când apreciem raportul dintre funcție și formă, în domeniul artelor decorative, este important să ne să absolutizăm concepția noastră obișnuită

even if it is still generally associated with the need to use it in a practical manner. Last but not least, this aesthetic attribute is due to the specific material that is plastically extremely offering. The technique expresses the personality of the material, thus, the possibilities of composing the ceramic object are infinite. They can be reduced to a narrower space, when the problem arises, for example, of establishing procedures or rules of composition, establishing a principle of relating and organizing in a certain order the compositional elements. Thus, in artistic ceramics, the boundaries between utilitarian art and visual high art can be quite vague, and often all the stages of perception are covered in a single work, from simple craft to brilliant art. The artist no longer feels the need to create for comfortable enjoyment, but on the contrary, he strives to produce artistic objects that make you think or ask questions, either through a form or means more or less familiar to the public, to produce objects that to provoke meditation, reflection or to potentiate various emotions and states. Regarding the analysis of the unique object of artistic expression, this experience becomes the result of a thorough investigation through the stages of methodical research, in order to discover in depth the relationships between forms and their meaning, beyond the functional area. Through its directions of artistic development, contemporary ceramics can be best attributed to this double concept, called design – anti-design, which expresses the complementarity of attitude and exclusive concern for the attributes of decorative forms, for the objects that accompany our life.

The matter and materials used in the creative process often define the artist's position in relation to the relationship between the real and the aesthetic universe, on time as an absolute value, on the condition of a being as well as on his work in general. [2]

Technique itself is a process that, although it tends to develop independently and influence art, is dominated by other manifestations, just as vital or paramount to man as the various forms of spiritualization, which in the history of art have led to the conscious neglect or contempt for matter, form and implicitly for the results accumulated by technology for centuries.

When assessing the relationship between function and form, in the field of decorative arts, it is important to absolutize our usual conception of utility.

despre utilitate. De cele mai multe ori, inovației figurative i se subordonează utilitatea formei. Din forme utilitare simple au fost dezvoltate adeseori forme artistice de mare valoare. Adevăratul artist nu disprețuiește forma utilitară, reușind să-i confere adesea un sens nou, simbolic, deoarece delimitările dintre arta utilitară și arta vizuală pot fi destul de vagi. Adeseori, în obiectul artistic realizat din material ceramic, sunt parcurse într-o singură lucrare toate stadiile, de la simplu meșteșug până la arta genială. Arta utilitară poate satisface scopul utilitar cât se poate de bine, îl poate însă și transcende, în anumite ipostaze, mai ales pentru a reuși să reprezinte o anumită atitudine și semnificație. Măiestria executării formei decorative în material ceramic, în opoziție cu simpla pricepere tehnică și virtuozitatea ei, rezultă din cerințele și impulsurile omenești. Referitor la obiectul artistic, în istoria artei a fost mereu discutat scopul operelor și niciodată forma lor „nefolositoare”. Omenirea a creat dintotdeauna opere de artă pentru că a vrut să rețină, să actualizeze, să captiveze ceva ce o bucura sau o apăsa. Din acest motiv, este imposibil să extragi omenescul din artă. [3] De altfel, este evident faptul că orice formă cu pretenții de conținut artistic, în care putem observa o tehnică neîndoielnică, dar care ne pot părea complet goale, deoarece, în fapt, configurează o formă fără conținut.

Există o interconectare organică în echilibrarea relației omului cu natura atât prin semnificației formelor, cât și a reprezentării plastice ale obiectelor. Percepția umană de a da sens unui obiect ține de angajamentul omului de a pătrunde în universul cunoașterii.

Abordarea artei ceramice în contextul contemporan poate implica o pronunțată autonomie a limbajului artistic, depășind treptat vechea interpretare figurativă și simbolică predominant mitologică – sacrală, printr-o modalitate de interpretare figurativă profană, realistă. Cunoașterea ceramicii înseamnă nu numai înțelegerea unui proces artistic, ci și a unui mod de viață, a unei anumite mentalități. Ea constituie astfel o verigă în plus la reconstituirea istoriei civilizației și culturii. Ceramica decorativă acoperă o zonă importantă și sensibilă a producției mondiale, piața fiind inundată cu o imensă varietate de obiecte. Atelierele meșteșugarilor și cele ale artiștilor plastici produc piese unicat sau de serie mică, la prețuri ce pot atinge și cote amețitoare. Aproape nu mai observăm prezența și importanța

In most cases, the usefulness of form is subordinated to figurative innovation. Artistic forms of great value have often been developed from simple utilitarian forms. The true artist does not despise the utilitarian form, often managing to give it a new, symbolic meaning, because the boundaries between utilitarian art and visual art can be quite vague. Often, in the artistic object made of ceramic material, all the stages are covered in a single work, from simple craft to brilliant art. Utilitarian art can satisfy the utilitarian purpose as well as possible, but it can also transcend it, in certain situations, especially in order to succeed in representing a certain attitude and significance. The mastery of the execution of the decorative form in ceramic material, in opposition to the simple technical skill and its virtuosity, results from the human requirements and impulses. Regarding the artistic object, in the history of art there have always been discussions about the purpose of works and never about their “useless” form. Mankind has always created works of art because they wanted to retain, to update, to captivate something that made the people happy or oppressed. For this reason, it is impossible to extract the human from art. [3] In fact, it is obvious that any form with claims of artistic content, in which we can observe an undoubted technique, but which may seem completely empty, because, in fact, it forms a form without content.

There is an organic interconnection in balancing man's relationship with nature both through the meaning of shapes and the plastic representation of objects. The human perception of giving meaning to an object is related to man's commitment to enter the universe of knowledge.

The approach of ceramic art in the contemporary context may imply a pronounced autonomy of the artistic language, gradually overcoming the old figurative and symbolic interpretation predominantly mythological – sacred, through a profane, realistic way of figurative interpretation. Knowing ceramics means not only understanding of an artistic process, but also of a way of life, of a certain mentality. It is thus an additional link in the reconstruction of the history of civilization and culture. Decorative pottery covers an important and sensitive area of world production, the market being flooded with a huge variety of objects. The workshops of craftsmen and artists produce unique or small series pieces, at prices that can reach dizzying levels. We hardly notice the presence and

funcțională sau decorativă a pieselor ceramice în interiorul apartamentelor și al caselor noastre; fiind indispensabilă are largi utilizări atât la interior, cât și la exterior, în spații private sau publice. Forma, culoarea, dar și calitatea componentelor ceramice au atins valori artistice pe liniile tehnologice ale marilor producători din diverse domenii. De altfel, este bine știut, nume sonore ale artei contemporane s-au implicat în producția de obiecte utilitare având ca materie primă ceramica.

Obiectul decorativ redus la conținutul lui material se delimitează de funcția sa utilitară și prin exprimarea formală a artistului prin însemnele simbolice folosite, astfel, devine un element de civilizație. Ceramica este arta pamantului și a focului pe care, conform miturilor stravechi, omul a furat-o divinitații. Astfel, termenul Ceramică desemnează atât materialele specifice, precum lutul ars-argila, faianța, gresia ceramică, porțelanul, șamota, precum și un gen aparte din domeniului artei vizuale.

Arta prelucrării lutului este o tehnică a artelor vizuale care obține, prin modelarea și arderea argilei, diverse forme, fie ambientale, sculpturale, obiecte sau elemente decorative, de uz, statuete, vase, etc. Ceramica modernă înseamnă artă și știință, care, odată aduse împreună, dau naștere formelor din materiale anorganice, nemetalice prin acțiunea arderii la temperaturi înalte. Față de celelalte domenii de arte, prin versalitatea ei, ceramica poate fi considerată deseori atât pictură prin cromatică, sculptură prin plasticitate sau arhitectură prin construcție. La baza ceramicii stă pământul argilos natural care se găsește din abundență pe întreaga suprafață a planetei. În amestec cu apa acest pământ lutos, poate fi modelat cu ușurință în forme de uz practic sau spiritual care pot fi adesea fascinante prin puterea lor de expresie. Capacitatea argilei de a lua forme semnificative pentru om amintește de gestul sacru al plămădirii omului din țărâna pământului, regăsit în Biblie, astfel, conferindu-i pământului de modelaj, respectiv argilei plastice, însușiri miraculoase. [4]

Cunoașterea disciplinei ceramica artistică înseamnă nu numai înțelegerea unui proces artistic, ci și a unui mod de viață, a unei anumite mentalități. Ea constituie astfel o verigă în plus la reconstituirea istoriei civilizației și culturii noastre

the functional or decorative importance of the ceramic objects inside our apartments and houses, being indispensable it has wide uses both inside and outside, in private or public spaces. The shape, color and quality of the ceramic components have reached artistic values on the technological lines of major manufacturers in various fields. In fact, it is well known that famous names in contemporary art have been involved in the production of utilitarian objects with ceramics as their raw material.

The decorative object reduced to its material content is delimited by its utilitarian function and through the formal expression of the artist, through the symbolic signs used, thus, it becomes an element of civilization. Pottery is the art of the earth and fire that according to ancient myths, man stole from the deities. Thus, the term Ceramics designates both specific materials, such as burnt clay - argil, faience, ceramic tiles, porcelain, chamotte, as well as a special genre in the field of visual art.

The art of clay processing is a technique of visual arts that obtains by modeling and burning clay, various forms, whether environmental, sculptural, objects or decorative elements for use, statuettes, vessels, etc. Modern ceramics means art and science, which once brought together give rise to shapes made of inorganic, non-metallic materials by the action of burning at high temperatures. Compared to other fields of art, due to its versatility, ceramics can often be considered, both painting through chromatics, sculpture through plasticity or architecture through construction. At the base of the pottery is the natural clay soil that is found in abundance on the entire surface of the planet. When mixed with water, this clay soil can be easily shaped into practical or spiritual forms that can often be fascinating in their power of expression. The ability of clay to take significant forms for man is reminiscent of the sacred gesture of molding man from the dust of the earth, found in the Bible, thus giving the modeling earth, respectively plastic clay, miraculous properties. [4]

Knowing the discipline of artistic ceramics means not only understanding of an artistic process, but also of a way of life, of a certain mentality. It is thus an additional link in the reconstruction of the history of our medieval

Mihai Grati, *Măiestrie*, 2000, ceramică neagră 980,^o porțelan 1280^o, dimensiuni 37x48x72 cm
Mihai Grati, *Mastery*, 2000, Black ceramics 980,^o porcelain 1280^o, size 37x48x72 cm



medievale. Vorbind despre olăria medievală, dar și de cea țărănească, trebuie subliniată știința meșterilor-artiști de a organiza și adapta, în raport cu funcția și destinația obiectului, mereu aceleași semne, în materiale și forme diverse.

Disciplina Ceramică, prin specificul ei, răspunde unui cumul de cunoaștințe al limbajului artei, prin educarea gustului estetic pentru frumos, dezvoltând creativitatea și exersând măiestria.

civilization and culture. Speaking of medieval pottery, but also of peasant pottery, we must emphasize the science of craftsmen-artists to organize and adapt, in relation to the function and destination of the object, always the same signs, in different materials and shapes.

The Ceramics as a discipline of study, through its specificity, responds to an accumulation of knowledge of the language of art, by educating the aesthetic taste for beauty, developing creativity and practicing mastery.

BIBLIOGRAFIE / REFERENCES

1. Ailincăi Cornel, *Opera-fereastră*, Cluj-Napoca, Editura Dacia, 1991
2. Ailincăi Cornel, *Gramatica formelor vizuale*, Cluj-Napoca, 2000
3. Focillon Henri, *Viața formelor și elogiul mâinii*, Ed. Meridiane, București, 1995
4. Lutzeler Heinrich, *Drumuri spre artă; ramuri ale artei*, Editura Meridiane, 1986
5. Leroi-Gourhan André, *Gestul și cuvântul*, Editura Meridiane, București, 1983
6. Levy-Bruhl Lucien, *Experiența mistică și simbolurile la primitivi*, 2003
7. Titu Alexandra, *Experimentul în arta românească după 1960*, 2003
8. Neagu Lucia, *Ceramica-meșteșug, artă și știință*, Ed. Monitorul Oficial, București, 2020

NOTE / END NOTES

- [1] Cornel Ailincăi, *Opera-fereastră*, Cluj-Napoca, Editura Dacia, 1991, p. 19
- [2] Alexandra Titu, *Experimentul în arta românească după 1960*, 2003, p. 86
- [3] Heinrich Lutzeler, *Drumuri spre artă; ramuri ale artei*, Editura Meridiane, 1986, p. 154
- [4] Lucia Neagu, *Ceramica-meșteșug, artă și știință*, Editura Monitorul Oficial, București, 2020 p.11

Diana ANDREESCU

“M.U.S.E.S” - patroane ale artelor în general

“M.U.S.E.S” - patrons of the arts in general

Cuvinte cheie / arta contemporana, feminism, istoria artei, educatie culturala, experiment artistic;

Rezumat / Creierul nu are gen, de ce ar avea arta sau alt domeniu? Diferențele consider că au avut altă natură și au fost determinate mai ales de statutul social sau de relațiile de putere. Recuperarea istorică a prezențelor feminine și a rolului lor au depășit faza activistă a feminismului și încearcă restabilirea firească a unor echilibre sociale și culturale de o mare importanță istorică. Indiferent de domeniul de activitate, femeile au fost dintotdeauna pionerii unor schimbări semnificative în lume, schimbări ce continuă să ne marcheze viețile de zi cu zi. În cazul artiștilor și artistelor contemporani/e, datele statistice ar putea sugera la prima vedere o situație mai echilibrată.

Keywords / contemporary art, feminism, art history, cultural education, artistic experiment;

Summary / The brain has no gender, why would it have art or another field? I believe that the differences were of a different nature and were mainly determined by social status or power relations. The historical recovery of female presences and their role has gone beyond the activist phase of feminism and seeks the natural restoration of social and cultural balances of great historical importance. Regardless of the field of activity, women have always been the pioneers of significant changes in the world, changes that continue to mark our daily lives. In the case of contemporary artists, statistical data might suggest a more balanced situation at first glance.

M.U.S.E.S, contemplația / cugetarea de grup propusă de mai multe naționalități și culturi, pleacă de la vechile inspirații din istoria artei, Femeia ca muză, Femeia artistul de azi și, de asemenea, femeia de afaceri/antreprenoare. Drumul în această călătorie unește într-un album artiști cu aceeași temă în viziune diferită și care ne arată de fapt cât de creativ este omul și preocupat de noi descoperiri și reinterpretări.

Plecând de la celebra lucrare, Venus din Urbino, corpul feminin gol este omniprezent în picturile renascentiste, ilustrând ideea de frumusețe, prietenie, adevăr și iubire. Tiziano Vecellio (1488/1490 - 1576), parte a școlii venețiene, descrie frecvent frumusețea feminină în picturile sale. În loc să descrie o frumusețe idealistă, afectată, îndepărtată, ca și ceilalți contemporani ai săi, Titian ilustrează intenționat o femeie goală cu o senzualitate evidentă. Venusul lui Titian nu este deloc o Venus idealizată, ci una în carne și oase, perfect conștientă de prezența unui spectator.

La granița dintre venerație și parodie artiști precum: Andy Dixon, Joel Goodman, Yasumasa Morimura, James Kinser, Yossi Waxman, Bruna

M.U.S.E.S, the group contemplation / thinking proposed by several nationalities and cultures, starts from the old inspirations in the history of art, The Woman as a Muse, The Woman the Artist of Today and also the Businesswoman / Entrepreneur. The journey in this journey unites in an album artists with the same theme in a different vision and who actually show us how creative man is and preoccupied with new discoveries and reinterpretations.

Starting with the famous work, Venus of Urbino, the naked female body is ubiquitous in Renaissance paintings, illustrating the idea of beauty, friendship, truth and love. Tiziano Vecellio (1488/1490-1576), part of the Venetian school, frequently describes female beauty in his paintings. Instead of describing an idealistic, affected, distant beauty as his other contemporaries, Titian intentionally illustrates a naked woman with obvious sensuality. Titian's Venus is not an idealized Venus at all, but one in the flesh, perfectly aware of the presence of a spectator.

At the border between veneration and parody artists such as: Andy Dixon, Joel Goodman, Yasumasa Morimura, James Kinser, Yossi Waxman, Bruna Pelissari, Natalie Pereira, Gabriel Koren, Julia

Venus of Urbino,
Tiziano Vecellio, 1534



Olympia, Edouard Manet, 1863



Olympia, Andy Dixon, 2016



Joel Goodman,
Manchester New
Year's Eve Photo
Images, 2016



Olympia, Yasumasa Morimura, 2018



Olympia [after Manet],
2018, James Kinser



Olympia, remake by Natalie
Pereira, 2018



Sutra Olympia,
Nada Abdalla, 2017



Petra Collins, 1992 essay,
"Olympia's Maid"



Manet Olympia, Plaster 1982,
Gabriel Koren



"Olympia",
Mikalene
Thomas, 2017



Fashion and arts, Ysl and
Olympia



Yossi Waxman, "Olympia"
(detail), 2009, painting, acrylic
on canvas



"Olympia", remake by Bruna
Pelissari

Pelissari, Natalie Pereira, Gabriel Koren, Julia Holden, răspund introducând femeia, imaginea femeii, întotdeauna învârtindu-se într-un cerc vicios: de la mamă la zeiță, de la curtezană la inocență, astăzi imaginea frumuseții și a binelui, mâine a prostituției și a răului. Culmea este că femeia poate avea chiar mai multe dintre aceste trăsături simultan. Prin urmare, pictarea unei femei poate deveni o declarație a societății în care locuim. Și pe măsură ce societatea, la fel ca femeile, se învârt între repere bazate pe „cum ar trebui să fie” și „cum este în realitate”, o discuție despre imaginea femeilor este necesară și revelatoare. [1]

“Reformularea corpului uman - metaforă a senzualității care se află atât în interiorul cât și în afara acestor opoziții atât în dialectică cât și în procesul de dezintegrare a dialecticii cu o dublă deghizare în erotism, sunt luate în considerare nu numai în cadrul ideilor spuse, ci și în ideile silențioase care nu pot fi puse pe hârtie. De altfel obiectul deghizat un spațiu al seducției nu poate fi pus în cuvinte, este nerostit, devenind o formă absentă și o formă prezentă în același timp subliniind proprietățile spațiale ale obiectului deghizat” remarca conf.univ.dr. Corina Nani în lucrarea sa Corpul feminin – discurs senzual pentru arhitecți. [2]

Femeia și feminitatea sunt inepuizabile, și chiar dacă se pot regăsi tipare comportamentale asemănătoare, femeia și exprimarea ei mai ales în artă, nu poate fi redusă doar la câteva arhetipuri, nu poate fi încuiată în șabloane, cum s-a mai încercat de-a lungul timpului. Personalitatea, independența, dorința de a crea nu pot fi îngrădite, misterul ei învâluie și continuă, peizându-se în negura vremurilor.

Guerilla Girls, artiste activiste feministe, care prin mesajul lansat într-o campanie publicitară stradală cu subiectul “DO WOMEN STILL HAVE TO BE NAKED TO GET INTO THE MET. MUSEUM?” au salutat șansa de a face ceva care să atragă publicul general, prin expunerea unor concluzii de la Muzeul Metropolitan de Artă unde au evaluat numărul de femei-artiste expuse în comparație cu numărul de corpuri feminine goale din lucrările de artă. [3]

Încă de la prima mea expoziție personală, am încercat să mă exprim în mai multe medii artistice. M-a interesat foarte mult MESAJUL și ceea ce vreau să transmit și am căutat o formă de expresie artistică diferită. În acest sens, am experimentat. Am observat că mă leg de un cuvânt, de mesajul unui enunț, de

Holden, respond by introducing the woman, the image of the woman, always revolving in a vicious circle: from mother to goddess, from courtesan to innocence, today the image of beauty and good, tomorrow the prostitute and evil. The bottom line is that a woman can have many of these traits at the same time. Therefore, painting a woman can become a statement of the society in which we live. And as society, like women, revolves around landmarks based on “how it should be” and “how it really is,” a discussion about the image of women is necessary and revealing. [1]

“The reformulation of the human body - a metaphor of sensuality that is both inside and outside these oppositions both in dialectics and in the process of disintegration of dialectics with a double disguise in eroticism, are considered not only in the said ideas, but and in silent ideas that cannot be put on paper. In fact, the disguised object, a space of seduction, cannot be put into words, it is unspoken, becoming an absent form and a present form at the same time emphasizing the spatial properties of the disguised object” remarks Assoc. Corina Nani in her work The Female Body - Sensual Discourse for Architects. [2]

Woman and femininity are inexhaustible, and even if similar behavioral patterns can be found, woman and her expression, especially in art, cannot be reduced to just a few archetypes, it cannot be locked in patterns, as has been tried over time. Personality, independence, the desire to create cannot be limited, its mystery envelops and continues, lurking in the mists of time.

Guerilla Girls, feminist activist artists, who through the message launched in a street advertising campaign with the subject “DO WOMEN STILL HAVE TO BE NAKED TO GET INTO THE MET. MUSEUM?” they welcomed the chance to do something that would appeal to the general public, by presenting findings from the Metropolitan Museum of Art where they counted the number of women artists on display compared to the number of empty female bodies in the artwork. [3]

From my first personal exhibition, I tried to express myself in several artistic environments. I was very interested in the MESSAGE and what I want to convey and I was looking for a different form of artistic expression. In this sense, I experimented. I noticed that I connect with a word, the message of a statement, the verse of a poem

versul unei poezii sau de refrenul dintr-o melodie, care îmi dau direcția creației. Practicile artistice sunt extrem de diverse, de la desen, la fotografie, tehnică digitală sau mix media și mă bucur că pot avea această libertate de exprimare.

Nu percep feminismul prin perspectiva agresivă, proiectele mele reflectă o căutare a liniștii, a speranței, unde mesajul domină lucrarea în detrimentul paletelor cromatice, în ultima perioadă exprimându-mă în alb și negru, tocmai pentru a întări și fundamenta ideile mele relative la mesaj, pe care mi-l doresc cât mai puternic.

Mesajul dintre imagine și interpretarea grafică este legătura creației artistice, o întreagă poezie care oscilează între teamă și speranță, între cădere și înălțare, între real și ireal, sugerând mesajul transpus în planul creației, fiind capabil de autoregenerare, tocmai din pricina profunzimii sentimentelor.

or the refrain of a song, which give me the direction of creation. The artistic practices are extremely diverse, from drawing to photography, digital technology or media mix and I am glad that I can have this freedom of expression.

I do not perceive feminism from an aggressive perspective, my projects reflect a search for peace, hope, where the message dominates the work at the expense of the color palette, lately expressing myself in black and white, just to strengthen and substantiate my ideas about the message, which I want as much as possible.

The message between image and graphic interpretation is the connection of artistic creation, a whole poetry that oscillates between fear and hope, between fall and ascension, between real and unreal, suggesting the message transposed in the plan of creation, being capable of self-regeneration, precisely because of the depth of feelings.

BIBLIOGRAFIE / REFERENCES

1. Constatin Prut, *Dicționar de artă modernă și contemporană*, Editura POLIROM, 2016
2. Catherine Millet, *Arta contemporană*, Editura VELLANT, 2017
3. Julian Barnes, *Cu ochii larg deschiși*, Editura NEMIRA, 2016
4. Will Gompertz, *Gândește ca un artist. Învață cu van Gogh, Picasso sau Andy Warhol cum să fii creativ în orice domeniu*, Editura POLIROM, 2016
5. Victor Ieronim Stoichiță, *Cum se savurează un tablou și alte studii de istoria artei*, Editura HUMANITAS, 2015

NOTE / END NOTES

- [1] Julia Holden, <https://www.thebigidea.nz/stories/who-got-the-gig-julia-holdens-double-win-for-suffrage-anniversary>
[2] Corina Nani, *Corpul feminin – discurs senzual pentru arhitecți*, [Citat 20 decembrie 2021], disponibil pe internet la adresa: https://designartpapers.ro/design/uploads/2018/02/Caiete-Arte-si-Design-UAP-nr2_2015_UAPT_Eurostampa.pdf, pg. 55
[3] Guerilla Girls- <https://www.tate.org.uk/art/artworks/guerrilla-girls-do-women-have-to-be-naked-to-get-into-the-met-museum-p78793>

Alexandru BUNII

Democratizing Creativity III

Democratizing Creativity III

Cuvinte cheie / design, joc, creativitate, eficiență, instrumente digitale;

Rezumat / Dezvoltatorii de software de design specializat, modelare 3D și sculptură digitală oferă licențe educaționale studenților, profesorilor și instituțiilor (gratuit, cu reduceri semnificative de achiziție a unui abonament lunar/anual) sau utilizare gratuită necomercială tinerilor entuziaști. Astăzi, nu avem scuze când vine vorba de a învăța și de a folosi instrumente de design digital, de a deveni mai eficienți și de a ne îmbunătăți fluxul de lucru. Cu ajutorul îndrumării constantă și a unor teme cu o dificultate și complexitate progresiv adaptată studenții pot obține rezultate uimitoare.

Keywords / design, gaming, creativity, efficiency, digital tools;
Summary / Developers of specialized design software, 3D modeling and digital sculpture offer educational licenses to students, teachers and institutions (free, with significant discounts on the purchase of a monthly / annual subscription) or free non-commercial use to young enthusiasts. Today, we have no excuses when it comes to learning and using digital design tools, becoming more efficient, and improving our workflow. With the help of constant guidance and assignments with a progressively adapted difficulty and complexity, students can achieve amazing results.

Cele două părți anterioare *Democratizing Creativity* s-au concentrat pe prezentarea modului în care o serie de instrumente digitale bine concepute au îmbunătățit și, în cele din urmă, au schimbat modul nostru de a crea produse – mai rapid și mai eficient din punct de vedere al costurilor [1], o scurtă istorie a industriei jocurilor video și o parte a instrumentelor digitale utilizate în dezvoltarea jocurilor (procesul de dezvoltare a jocului este similar cu procesul de dezvoltare a produsului). Și, așa cum am promis la sfârșitul articolului *Democratizing Creativity II*, vom continua acum prin a descrie un flux de lucru adaptat pentru crearea personajelor de joc și vom analiza unele dintre tehnologiile pe care le putem folosi pentru a accelera modelarea, animația și modul în care sistemul LOD [2], o geometrie bine optimizată a unui obiect sau personaj (geometrie și texturi optimizate), poate îmbunătăți performanța și stabilitatea.

Facultatea de Arte și Design - Timișoara a introdus recent o serie de cursuri noi pentru a alinia oferta curriculară a școlii la cererea reală a industriei și pieței consumatoare de design de produs, design de ambient, grafic design și design de bijuterie, iar unele

Previous two parts of *Democratizing Creativity* articles focused on presenting how a series of well-designed digital tools have enhanced and ultimately changed our way of creating products – faster and more cost-efficient [1], a brief history of video game industry and some of the game development tools (game development process is similar to product development process). And, as promised at end of *Democratizing Creativity II*, will now continue by describing a game character creation workflow and look at some of the technologies we can use to speed up modeling, animation etc. and how the LOD [2] system, a well optimized asset or character (optimised geometry and textures), can improve performance and stability.

The Faculty of Arts and Design - Timisoara has recently introduced a series of new courses to align school's curriculum offer to the actual demand of the industry for product, interior, graphic and jewelry design and some of these classes focus on introducing students to the

dintre aceste clase se concentrează pe introducerea studenților în utilizarea de instrumente și practici de dezvoltare a modelelor 3D și a personajelor pentru jocurile video.

Aș dori să fac legătura dintre prezentarea actuală și unele dintre rezultatele pe care le-au obținut studenții mei. La începutul anului trecut mi s-a atribuit un nou curs, să predau anului 2 de licență principiile de bază ale creării și animației personajelor digitale. Desigur, deoarece modulele de curs sunt împărțite în două săptămâni de cursuri pe semestru și timpul disponibil mi s-a părut insuficient pentru rezultatul final planificat, am început imediat cu o introducere rapidă și o prezentare generală a fluxului de lucru pentru a conecta noile informații (instrumente digitale – artă conceptuală – sculptură digitală – retopologie – desfășurata UV – pictură și creare texturi – *rigging* și animație) la ceea ce studenții știu deja din experiențele proprii de joc și proiectele școlare anterioare înainte de a le arăta atât exemple realizate de către dezvoltatorii de jocuri, cât și exemplele personale [img.1]. În timp ce teoria și exemplele vizuale sunt excelente pentru dezvoltarea unei înțelegeri generale, elevii ar trebui să învețe folosind exemple clare *step by step* (pas cu pas) [3], un tip de tutorial simplificat al temei, pentru

tools and practices of developing assets and characters for video games.

I would like to link presentation to some of the results my students have achieved. Beginning of last year I was assigned a new course, to teach 2nd-year bachelor's the basic principles of digital character creation and animation. Of course, because course modules are divided into two weeks of classes per semester and available time seemed insufficient for my planned end-result, I have immediately started with a quick introduction and a workflow overview to connect the new information (digital tools – concept art – digital sculpting – retopology - UV unwrap – painting and baking – rigging and animation) to what students already know from gaming experience and previous design assignments before moving to show both game developers and personal examples [img.1]. While theory and visual examples are great for developing a general understanding, students should learn using a step-by-step clear example [3], a simplified how-to type of tutorial of the assignment to fully grasp the particularities of creating a fully functional

a înțelege pe deplin particularitățile creării unui personaj de joc digital complet funcțional și astfel, am dezvoltat câteva tutoriale [4] ușor de urmărit și de înțeles pentru a completa materialele educaționale identificate pentru acest curs.

În primul rând, am cerut tuturor studenților să-și imagineze și să schițeze un personaj umanoid de inspirație fantastică, SF, horror sau robotică și, pentru a menține lucrurile destul de simple, conceptele lor trebuiau să fie propuse fără coadă, fără îmbrăcăminte sau păr complicat (separate de corp) și, dacă este posibil, să înceapă prima lor sculptură digitală folosind un șablon de corp uman generic și lipsit de detalii [img.2]. Schița personajului a trebuit să includă vederi frontale și laterale – de mare ajutor în modelarea 3D.

Concepte rezultate [img.3] au fost folosite ca bază pentru inițierea unei sculpturi digitale realizate cu ajutorul unui software la alegere (ZBrush, 3D Coat, Maya, Blender etc.). Exemplul pe care l-am creat pentru a înregistra seria de tutoriale a fost o modificare foarte rapidă a unui șablon standard de corp umanoid folosind diferite instrumente de transformare și pensule alfa (alpha brush) [5] [img.4]. În timp ce crearea de pensule alfa personalizate se dovedește a fi un proces simplu și permite o gamă uimitoare de

digital game character and so, I have developed several easy to watch and understand tutorials [4] to complement educational materials for this class.

First of all, have asked everyone to imagine and sketch a fantasy, SF, monster or robot humanoid character and, to keep things simple enough for all students, their concepts were to be without tails, no intricate clothing or hair and, if possible, to start their first digital sculpt using a generic and non detailed a human body template [img.2]. Character sketching had to include front and side views - which further help in 3D modeling.

Resulting concepts [img.3] have been used as base for a digital sculpt using a software of choice (ZBrush, 3D Coat, Maya, Blender etc.). The example I created to record the tutorial serie was a very quick modification of a standard humanoid body template using different morphing tools and alpha brushes [5] [img.4]. While creating custom alpha brushes is a simple process and allows for an amazing array of details, for this tutorial I only used standard brushes. Digital sculpting was, for

Img.1 - Alexandru Bunii - personal digital sculpt work



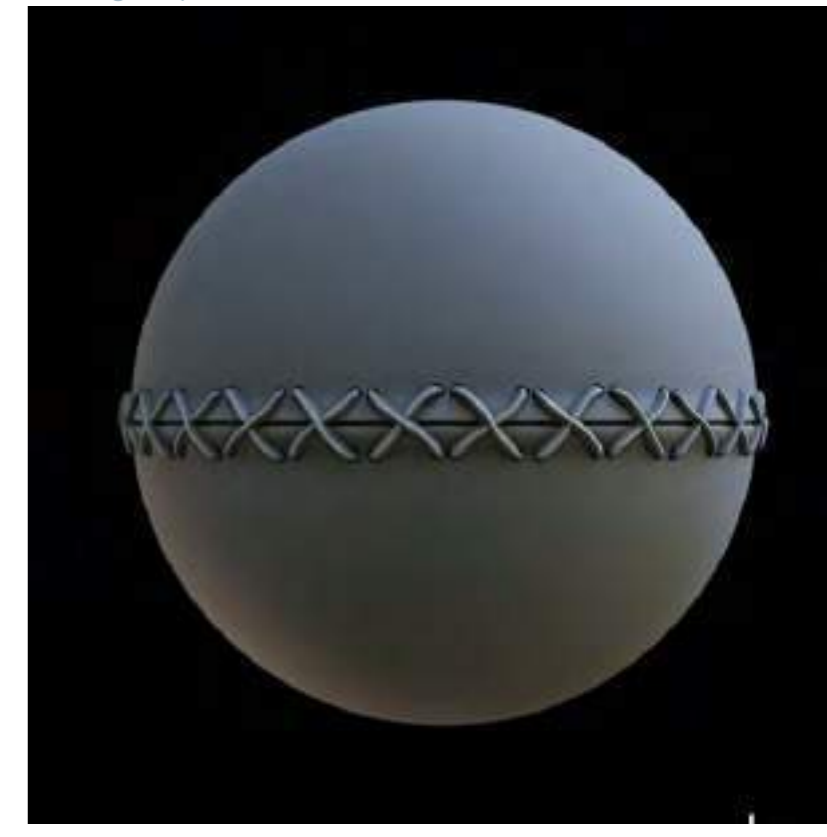
Img.2



Img.3 - Julia Toth



Img.4 - alpha brush



detalii, pentru acest tutorial am folosit doar pensule standard. Sculptura digitală a fost, pentru majoritatea studenților, o introducere în modelarea 3D dar energia, entuziasmul și perseverența lor i-au ajutat să depășească mai multe obstacole. Desigur, exemple bune și tutoriale (special dezvoltate pentru tema semestrială sau identificate și furnizate ca exemple) i-au ajutat să înceapă și să dezvolte primele concepte de caracter de joc.

Sculpturile digitale nu pot fi folosite direct în interiorul unui joc [6] din cauza numărului imens de poligoane care rezultă din adăugarea de detalii mici și complicate, cum ar fi solzi, textura porilor pielii, cicatrici, îmbrăcăminte, accesorii etc. [img.5] iar sculpturile mai complexe pot depăși cu ușurință 10 milioane de poligoane. Pentru a rezolva această problemă trebuie să simplificăm geometria sculptată dar totuși să păstrăm cât mai multe detalii. Există mai multe modalități de a obține rezultate bune: decimarea automată a poligoanelor pentru a reduce numărul de poligoane (rezultatele finale vor varia), retopologia automată sau hibridă a sculpturii digitale [7] sau utilizarea retopologiei manuale pentru un maximum de control asupra fiecărui pas și detaliu. Le-am recomandat studenților să folosească retopologia manuală pentru a reduce numărul de poligoane de la câteva milioane la maximum 80.000 de poligoane per caracter de joc [img.6].

Retopologia manuală nu consumă atât de mult timp dar necesită răbdare și atenție la detalii și, odată ce mai multe detalii importante au fost redeseinate manual într-un mod mai simplu, majoritatea suprafețelor dintre aceste detalii pot fi umplute automat. Studenții au început procesul de simplificare a sculpturii digitale rezultate prin identificarea mai multor zone cheie în care detaliile trebuiau păstrate și au creat suprafețe poligonale mai bogate, care au urmat liniile volumetrice pentru urechi, buze, ochi, degete și alte detalii ale corpului iar în zonele mai mari, unde nu a fost nevoie de o detaliere deosebită a fost utilizată retopologia automată. De asemenea, o modalitate foarte bună de accelerare a procesului de lucru este activarea și utilizarea planului de simetrie, atunci când este posibil. Numărul de poligoane poate fi mărit la nivel global prin subdivizarea întregii retopologii sau mărit local prin împărțirea fațetelor (poligoane) dorite. Subdivizarea retopologiei este o modalitate foarte rapidă de a emula mai bine detaliile sculptate și chiar de a adăuga diferite niveluri LOD dar trebuie

most of the students, an abrupt introduction into 3D modeling but their energy, enthusiasm and perseverance has helped them overcome several obstacles. Of course, good examples and tutorials (specially developed for the semestrial assignment or identified and provided as examples) have helped them to start and develop their first game character concepts.

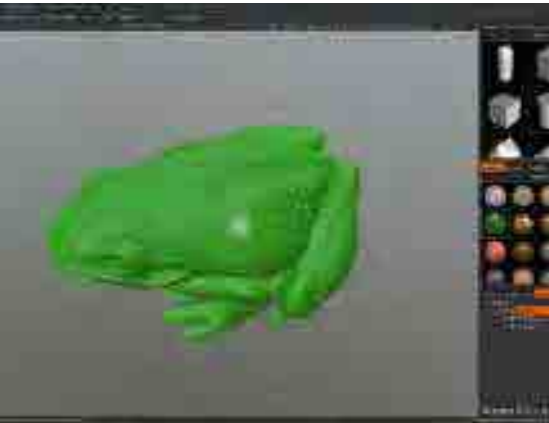
Digital sculpts can't be used directly inside a game [6] because of immense number of polygons that result from adding small, intricate details such as scales, skin texture, scars, clothing, accessories etc. [img.5] and more complex sculpts can be in excess of 10 million polygons. To solve this problem we need to simplify sculpted geometry but still keep as much detail as possible. There are several ways to achieve good results: automatic decimation of polygons to reduce the polygon count (results will vary), automatic or hybrid retopology [7] of digital sculpt or use manual retopology for maximum control over each step and detail. I recommended students to use manual retopology to reduce polygon count from several millions to a maximum of 80.000 polygons per character [img.6].

Manual retopology is not as time consuming as generally feared but requires patience and attention to detail and, once several important details have been manually redrawn in a simpler way, most surfaces in between details can be automatically filled. Students started the process of simplifying the resulted digital sculpt by identifying several key areas where detail needed to be preserved and created richer polygon surfaces that followed the volumetry lines for ears, lips, eyes, fingers and other body details or larger zones where less attention was needed where automatically enclosed. Also, a very good way to speed up the process is to work with symmetry tool activated, when possible. Number of polygons can be overall increased by subdividing the entire retopology or locally increased by splitting desired faces. Subdividing the retopology is a very fast way to better emulate sculpted details and even add different LOD levels but needs to be used with care as it will quickly add too many polygons and create very



Img.5 - Alexandru Bunii - personal digital sculpt work

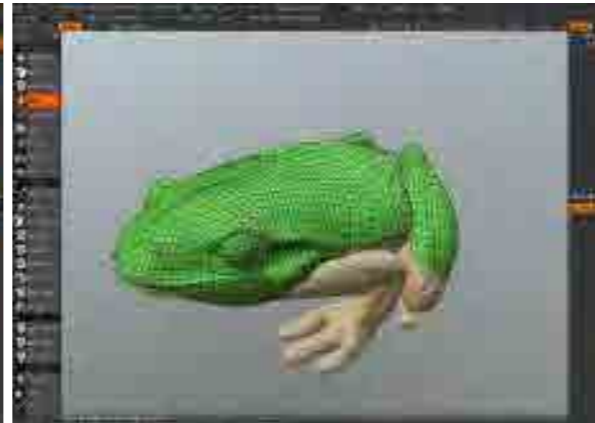
Img.6 - Alexandru Bunii - retopologie 1



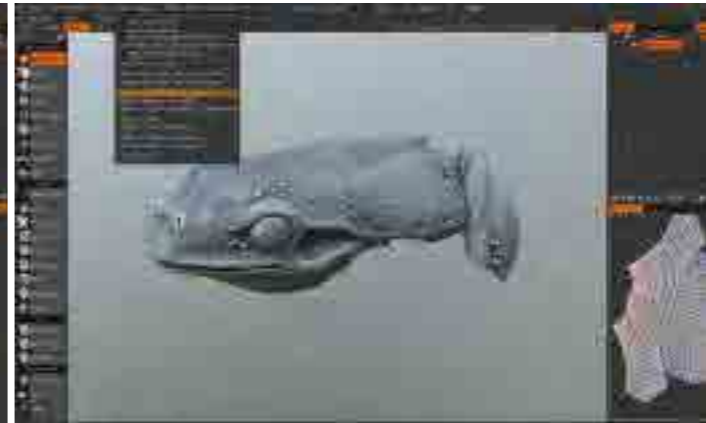
Img.6 - Alexandru Bunii - retopologie 2



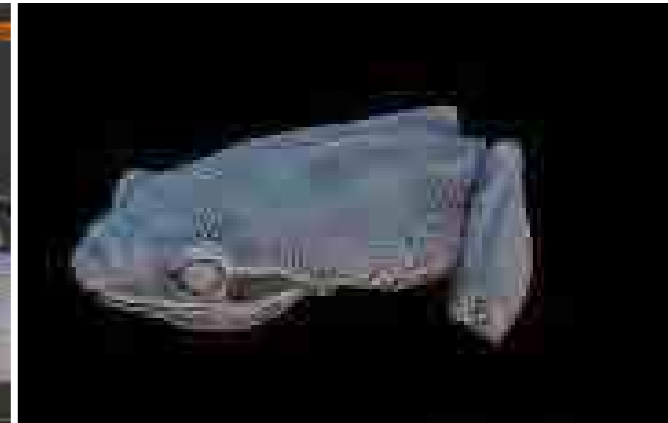
Img.6 - Alexandru Bunii - retopologie 3



Img.6 - Alexandru Bunii - retopologie 4



Img.6 - Alexandru Bunii - retopologie 5



utilizată cu grijă deoarece va adăuga rapid prea multe poligoane și va crea zone foarte dense care conțin poligoane foarte mici care, la rândul lor, pot genera erori pe desfășurata UV a geometriei [8]. Odată ce au finalizat retopologia pentru caracterul lor, studenții au creat desfășurata UV. Desfacerea retopologiei este un pas necesar pentru înregistrarea tuturor detaliilor sculptate cu atenție sub forma unor texturi de culoare și adâncime. Desfășurata (UV unwrap) este în mare parte un proces automat, fiind necesare doar câteva ajustări manuale pentru a asigura o decupare curată a modelului pe mai multe suprafețe care vor conține texturi pe canale dedicate. Odată cu finalizarea proceselor de sculptare, retopologie și crearea desfășuratei UV, studenții au început să-și picteze conceptele folosind fie modulul de pictură disponibil în software-ul unde a fost dezvoltată sculptura digitală [img.7] (Blender, ZBrush, 3D Coat etc.) – ar putea fi cea mai bună alegere pentru începători – sau utilizând un software separat, dedicat pentru pictură, cum ar fi Substance Painter, Armor Paint, Marmoset Toolbag, Quixel Mixer. Și da, unele dintre cele mai puternice software-uri sunt gratuite...

Pictarea sculpturii digitale este un proces simplu dar care cere o utilizare extrem de creativă a pensulelor, culorilor, texturilor și *layerelor* pentru a crea zone cu decorații bogate, zone ruginite și deteriorate care vor completa toate detaliile sculptate 3D. De exemplu, atunci când utilizați modulul 3D Coat Paint, toate instrumentele sunt ușor de identificat și toate pensulele standard și personalizate din modulul Sculpt sunt disponibile și pentru modulul Paint și sunt ușor de utilizat pentru a crea detalii colorate personalizate pe orice suprafață. Procesul de pictare poate include, de

dens areas that contain very small polygons which, in turn, can generate errors on the UV unwrap [8]. Once retopology was done for their character, students have created the UV unwrap. Unwrapping the retopology is a necessary step for recording all of carefully crafted details into normal and displacement textures. UV unwrap is mostly an automated process with only several manual adjustments needed to ensure a clean unwrap of the model into multiple surfaces that will support maps on several texture channels. With the sculpt, retopology and UV unwrap processes completed students started painting their concepts using either the painting module available inside selected software where digital sculpt was developed [img.7] (Blender, ZBrush, 3D Coat etc.) – for beginners it might be best choice – or a separate, dedicated software for painting like Substance Painter, Armor Paint, Marmoset Toolbag, Quixel Mixer. And yes, some of the most powerful softwares are free to use...

The paint process is a straight forward but extremely creative use of brushes, colors, textures and layers to create highly decorative, rusty, damaged areas that will complement all 3D sculpted details. For example, when using 3D Coat Paint module all tools are easily identifiable and all standard and custom brushes from Sculpt module are also available for Paint module and easy to use in creating custom colored details on any surface. Painting process can also include different color shades to further accentuate the volumetry and detail that might get lost after the retopology/geometry

asemenea, diferite nuanțe de culoare pentru a accentua și mai mult volumetria și detaliile care s-ar putea pierde după simplificarea retopologiei/geometriei. De exemplu, pentru sculptura foarte rapidă, de 3 ore, a unei broaște, procesul suplimentar de 10 minute de pictare mi-a permis să introduc un număr suplimentar de detalii ale pielii, diferite străluciri și nuanțe [img.8] și, odată mulțumit de rezultate, procesul de *baking* (înregistrare a detaliilor 3D sub formă de texturi) poate crea adâncimile și înălțimile necesare. Pentru texturi de culoare și permite ca detaliile complete ale sculpturii originale să fie imprimare pe desfășurata simplificată a geometriei retopologizate, permițând astfel păstrarea și utilizarea detaliilor 3D ca texturi cu simulare de adâncimi pentru canalele de textură corespunzătoare. Pentru a înțelege mai bine avantajul utilizării de texturi cu simulare de adâncimi, imaginea [img.9] demonstrează clar diferența dintre o textură de podea din lemn afișată doar pe canalul de textură *diffuse* (culoare) al unui cilindru simplu (stânga) față de aceeași textură de podea din lemn la care este adăugată informația adaptată a texturii de lemn afișată și pe canalul de *bump* - adâncime (dreapta). Materialul nu mai arată plat, subliniază volumetria detaliilor iar lumina este reflectată de fiecare fibră a lemnului și, diferența se face fără a adăuga noi poligoane în scenă. Desigur, imaginea exemplu folosește setări exagerate de adâncime pentru a ilustra cât mai clar această diferență. Pentru a finaliza tema de crearea caracterelor de joc studenții au trebuit doar să exporte geometria simplificată și texturile. Crearea texturilor este automatizată și majoritatea software-urilor vor optimiza, de asemenea, exportul de texturi pentru orice motor de joc sau software de randare selectat.

simplification. For example, for my very quick 3 hour frog sculpt the additional 10 minutes paint allowed me to introduce an additional number of skin details, different glossiness and shades [img.8] and once satisfied with the results the baking process can create the depths and heights needed for normal maps and allow the full details of original sculpt to be imprinted on the simplified unwrap thus allowing the 3D details to be preserved and used as bump or displacement maps on corresponding texture channels. To better understand the advantage of using bump and displacement maps, image [img.9] clearly shows the difference of a wood floor map set on just the diffuse texture channel of a simple cylinder (left) versus same wood floor map and simple shape but with the wood map also set on the displacement channel (right). The material no longer looks flat, it shows volume and light bounces from every small wood fiber and all without adding any new polygons to the scene. Of course, example image uses exaggerated height settings to better illustrate the difference. To finish up character creation assignment students just had to export the simplified mesh and textures. The creation of maps is automated and, most softwares will also optimize the export of textures for any selected game engine or render software.

Back to the LODs, many of today videogames offer a very realistic draw distance where characters, buildings, vehicles, vegetation are rendered to a very high distance and player



Img.7 - Andor Arnold

Revenind la LOD-uri, multe dintre jocurile video de astăzi oferă o distanță de afișare realistă, unde personajele, clădirile, vehiculele, vegetația sunt redade la o distanță foarte mare și jucătorul are posibilitatea să observe obiecte foarte mici și îndepărtate. Deși acest lucru este considerat un avantaj, distanță foarte mare de afișare va forța hardware-ul să redede o cantitate imensă de poligoane, ceea ce poate cauza un *framerate* scăzut și posibile blocări. Utilizarea LOD-urilor pentru personaje, clădiri, vehicule sau chiar pentru părți întregi ale hărții este recomandată și este, probabil, cea mai bună modalitate de a reduce încărcarea CPU și GPU, menținând în același timp o distanță mare de redare și realism al detaliului. Nivelurile de detaliu LOD, folosesc modele 3D mai puțin complexe pentru a fi afișate la distanțe tot mai mari și, pentru clarificare voi folosi o scenă tipică Grand Theft Auto V, în care geometria vehiculelor variază de la aproximativ 70 de mii poligoane la nivelul LOD0 (cel mai apropiat) până la mai puțin de o mie de poligoane la nivelul LOD4 (cel mai îndepărtat) [img.10]. În acest mod CPU și GPU redau un număr de poligoane redus. Dar, imaginați-vă același joc folosind moduri pentru a înlocui vehiculele generice cu modele reale. Există mii de moduri disponibile pentru GTAV, dar nu toate au implementate nivelurile LOD



Img.8 - Alexandru Bunii - personal digital sculpt work

iar unele vehicule pot depăși 500.000 de poligoane. Vă puteți imagina o stradă aglomerată cu mai multe mașini modificate (fără LOD) [img.11] care vor bloca imediat jocul...

Există mai multe metode de reducere a numărului de poligoane, decimarea sau exportul direct al unei sculpturi digitale poate fi una dintre cele mai rapide metode dar rezultatul final este imprevizibil, cu o rată mare de erori [img.12]. Retopologia este cea mai precisă modalitate de reducere a numărului de poligoane și poate fi făcută fie manual, fie folosind diferite metode de automatizare, asigurând în același timp o geometrie corectă până la LOD4 [img.13].

Următorul pas este *riggingul* personajului, de adăugare a oaselor sau crearea unei armături pe baza cărora sunt create mișcările naturale (sau nu!) și replicate, înregistrate și folosite pentru animații de jocuri sau video. Procesul de *rigging* poate fi înțeles la nivelul cel mai simplu ca o rapidă poziționare a mai multor oase în interiorul geometriei personajului și de simulare a scheletului unui om [img.14], al unui animal sau al unei creaturi fantastice ce va fi utilizabil pentru artă conceptuală, animație și jocuri sau, dacă este nevoie pentru un control fin al degetelor, expresiilor faciale sau



Img.9 - Alexandru Bunii - personal work

There are several methods of reducing the number of polygons, decimation or a direct export of a digital sculpt may be fastest but the end result is unpredictable with a high rate of errors [img.12]. Retopology is the most accurate way and can be done either manually or using different automation methods while assuring a correct geometry up to LOD4 [img.13].

The next step is rigging the character, to add bones or an armature, and allow for natural movements (or not!) to be replicated, recorded and used for game or video animations. The rigging process can be as simple as positioning several bones inside the character mesh and loosely emulate the skeleton of a human [img.14], animal or a fantastical creature and it will be usable for concept art, animation and gaming or, if more control is needed for fingers, facial expressions or other subtle movements then the whole rigging process will be time consuming and complex...that is, if we don't want to use any of the available plug-ins, free or very cost effective add-ons created by professionals like Auto Rig Pro, Mixamo [9] etc.



Img.10 - GTAV (2013) scena standard



Img.11 - no lods high poly-no LODS 2



Img.12 - decimation L1 LODS high poly



Img.12 - decimation L3 LODS low poly



Img.12 - decimation L3 LODS low poly

al unor mișcări fine atunci întregul proces de manipulare va fi unul de durată și extrem de complex ... în cazul în care nu dorim să folosim plugin-urile disponibile, scripturi gratuite (sau foarte rentabile din punct de vedere al raportului calitate/preț) create de profesioniști precum Auto Rig Pro, Mixamo [9] etc.

Majoritatea studenților au întâmpinat inițial o serie de dificultăți în crearea unui comportament realist al picioarelor sau în configurarea adaptată pentru diferite părți ale corpului, în special pentru configurarea menită să permit picioarelor să rămână plantate pe pământ. Deoarece *riggingul* tradițional al scheletului folosește FK *Forward Kinematics*, unde fiecare os urmează comportamentul osului părinte, utilizarea *riggingului* tip IK *Inverse Kinematics* este foarte util în comportamentul picioarelor. Configurarea IK este cea mai ușoară modalitate de a menține picioarele plantate pe pământ în timp ce restul corpului este liber să se miște. Cu ajutorul mai multor tutoriale bune și, în unele cazuri, cu utilizarea inteligentă a scriptului intern Blender Rigify pentru automatizarea creației de *rigging* pentru personaje de joc sau animații, problema a fost rezolvată și studenții au propus caractere de joc pregătite pentru animație [img.15]. Desigur, fiind un curs de nivel introductiv despre utilizarea diferitelor instrumente digitale și prezentarea de bază a etapelor de lucru pentru crearea personajelor de joc, am cerut doar personaje

Most students have initially struggled with legs behavior and creation of adapted setups for different body parts, especially for legs to stay planted on the ground. As the traditional skeleton rig uses FK *Forward Kinematics* where each bone follows the parent bone's behavior the IK *Inverse Kinematics* rigs are very useful in behavior of legs. The IK setup is the easiest way to keep the feet planted on the ground while the rest of body is free to move. With the help of several good tutorials and, in some cases, a clever use of Blender Rigify internal addon to automate the creation of character rigs, the problem has been solved and students proposed characters where now ready for animation [img.15]. Of course, being an introductory level class on using different digital tools and basic presentation of game character creation workflow I have only asked for simpler characters (no independent clothes and accesories, no tails etc.) and a basic rig (no facial expressions, no finger or toe bones).

Last requirement for students was to animate their concepts. All previous steps – digital sculpt, retopology, model paint, UV unwrap, texture bake and rigging – needed to be properly executed before starting to



Img.13 - proper lods L0 LODS - very high poly

Img.13 - proper lods L2 LODS - med poly

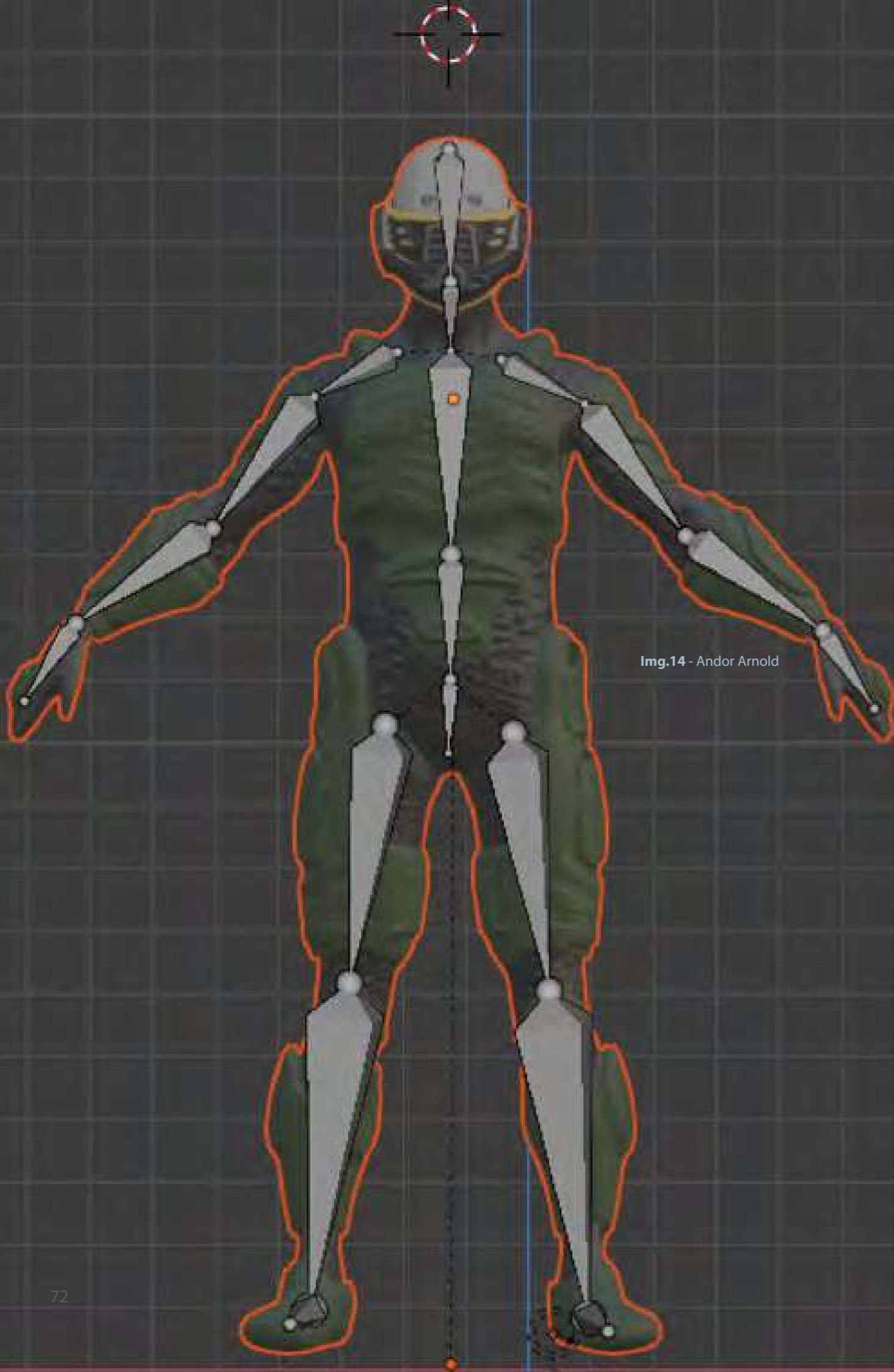
Img.13 - proper lods L4 LODS - very low poly

simple (fără haine și accesorii independente, fără cozi etc.) și un *rigging* de bază (fără expresii faciale, fără oase pentru degetele mâinilor sau a picioarelor).

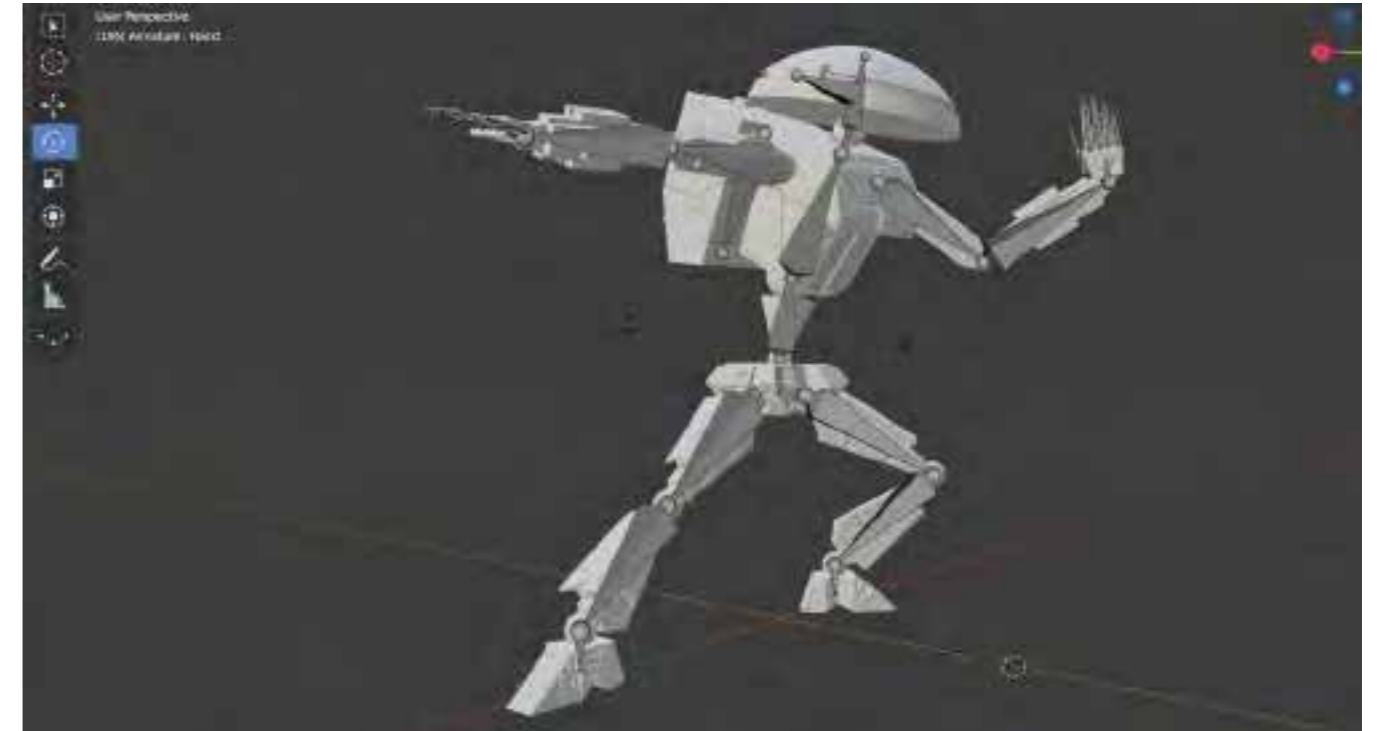
Ultima cerință pentru studenți a fost să creeze animația conceptelor dezvoltate individual. Toți pașii anteriori – sculptura digitală, retopologia, pictarea modelului, desfășurata UV, crearea texturilor și *riggingul* – trebuiau executați corespunzător înainte de a începe să emuleze câteva exemple pregătite și filmate de studenți voluntari. Mișcările propuse trebuiau să fie destul de simple pentru a nu crea probleme majore, dar animația 3D folosind o bază video necesită doar atenție și răbdare pentru a ajusta *rigging-ul* pentru

emulate several examples prepared and filmed by students volunteers. Proposed movements needed to be fairly simple but 3D animation using videos as example only requires attention and patience adjusting the rig to perfectly overimpose the movement and timing of the example, as shown in Manuel Pocioian works: https://youtu.be/_-lMpp1ljDI, <https://youtu.be/n9hkhWVD7uI> and <https://youtu.be/YyLNmYCiBbk>

Today is so much simpler to create complex assets, gaming characters and even entire digital worlds, to rig and animate them



Img.14 - Andor Arnold



Img.15 - Manuel Pocioian

a se suprapune perfect amplitudinii mișcărilor și temporizării filmării-exemplu, așa cum se poate vedea în lucrările lui Manuel Pocioian: https://youtu.be/_IMpp1IjDI, <https://youtu.be/n9hkhWVD7ul> and <https://youtu.be/YyLNmYCiBbk>

Astăzi este cu mult mai simplu să creezi modele complexe, personaje de joc și chiar lumi digitale întregi, să le animam sau pur și simplu să permiți unui software să emuleze mișcările dorite [10] și să integrezi toate conceptele și creațiile personale în motoarele de joc. Se pare că toate eforturile pot și trebuie îndreptate către calitate! Și totuși... a avea la dispoziție o gamă atât de largă de instrumente digitale gratuite este un lucru pozitiv sau tinde să creeze confuzie pentru utilizatorii mai tineri și mai puțin experimentați? Studenții sunt uneori copleșiți și chiar induși în eroare de o varietate de exemple uimitoare create de utilizatori cu experiență sau profesioniști și pur și simplu își imaginează că progresul lor va fi unul imediat, cu rezultate de calitate superioară, uitând cu totul de disciplina, dăruirea și străduința continuă necesare în depășirea oricăror probleme. Doar cu ajutorul direct, îndrumarea constantă, teme cu o dificultate și complexitate progresiv adaptate și tutoriale personalizate putem asigura un mediu adecvat în care studenții vor putea progresa.

or simply allow a software to emulate desired movements [10] and integrate all those personal concepts and creations into game engines. It seems that all efforts can, and should be directed towards quality! And yet ... having at our disposal such a wide range of diverse and free to use digital tools is all positive or it tends to create confusion for younger and less experienced users? Students are sometimes overwhelmed and even misled by a variety of amazing examples created by experienced users or professionals and simply imagine that progress is immediate and superior quality is achieved in days, forgetting all about discipline, dedication and continued strive to surpass any and all problems. Only with direct help, constant guidance, adapted assignments with progressively increased difficulty and complexity and personalised tutorials we can ensure a suitable environment where students will be able to progress.

NOTE / END NOTES

- [1] Bunii, Alexandru., *Digital Designer* [Citat 13 aprilie 2021], disponibil pe internet la adresa: <https://www.cceol.com/search/article-detail?id=922842/> pp. 41- 47
- [2] LOD – Level of Detail
- [3] Alford, Ken., Griffin, Tyler., *Unleashing the power of examples / Effective Teaching Strategies* [Citat 13 aprilie 2021], disponibil pe internet la adresa: <https://www.facultyfocus.com/articles/effective-teaching-strategies/unleashing-the-power-of-examples/>
- [4] Tutoriale personale dezvoltate și încărcate pe canalul Youtube - Design și Arte Decorative - Timișoara: sculptare digitală: <https://youtu.be/c-os6f3XhSU>, retopologie și pictură (texturare): https://youtu.be/_sDjj9Jzt_A, export texturi: https://youtu.be/Y7EaU_29zbs, exemplificare randare: <https://youtu.be/BHGRmIpI9wE>
- [5] Texturi special concepute pentru a imprima detalii fine și extrem de complexe pe suprafața sculptată. Cu uneltele digitale disponibile se poate varia dimesniunea, unghiul și adâncimea detaliului.
- [6] Motorul grafic UE5 a fost testat cu succes în redarea în timp real a unei scene cu 10 miliarde de poligoane. Natalie Clayton, N., *Developer puts Unreal Engine 5 to the test with 10 billion polygons of dog* [Citat 28 noiembrie 2021], disponibil pe internet la adresa: <https://www.pcgamer.com/developer-puts-unreal-engine-5-to-the-test-with-10-billion-polygons-of-dog/>
- [7] Retopologia este procesul de simplificare a topologiei unui model 3D complex, obținut prin sculptare digitală, scanare sau fotogrametrie.
- [8] UV unwrap, procesul de creare a desfașurării unui volum ce permite aplicarea corectă a texturilor pe diverse canale – diffuse, normal, displacement, AO, roughness etc.
- [9] [Citat 28 noiembrie 2021], disponibil pe internet la adresa: <https://blendermarket.com/categories/rigging-scripts-and-addons>
- [10] DEEPMOTION – soluție gratuită de captură și procesare mișcare cu ajutorul inteligenței artificiale - AI - <https://www.deepmotion.com/>

BIBLIOGRAFIE / REFERENCES

1. Bunii, Alexandru, *Digital Designer*, <https://www.cceol.com/search/article-detail?id=922842/> pp. 41- 47
2. Alford, Ken, Griffin, Tyler, *Unleashing the power of examples / Effective Teaching Strategies*, <https://www.facultyfocus.com/articles/effective-teaching-strategies/unleashing-the-power-of-examples/>
3. Natalie Clayton, N., *Developer puts Unreal Engine 5 to the test with 10 billion polygons of dog*, <https://www.pcgamer.com/developer-puts-unreal-engine-5-to-the-test-with-10-billion-polygons-of-dog/>

BIBLIOGRAFIE IMAGINI / IMAGE REFERENCES

- img.1** - Proiecte personale, arhivă personală (Alexandru Bunii).
- img.2** - Siluetă umană generică, bibliotecă resurse software 3DCoat: <https://3dcoat.com>
- img.3** - Concepte/schițe studenți FAD, specializarea Design, an II licență – 2020-2021 (Julia Toth, Manuel Pocioian).
- img.4** - Alpha brush - <https://3dtextures.me/2020/06/12/alpha-brush-stitches-001/>
- img.5** - Proiecte personale, arhivă personală (Alexandru Bunii).
- img.6** - Proiecte personale, arhivă personală (Alexandru Bunii).
- img.7** - Concepte/schițe studenți FAD, specializarea Design, an II licență – 2020-2021 (Andor Arnold)
- img.8** - Proiecte personale, arhivă personală (Alexandru Bunii).
- img.9** - Proiecte personale, arhivă personală (Alexandru Bunii).
- img.10** - Grand Theft Auto V PC (2013) - Rockstar Games: <https://www.rockstargames.com>
- img.11** - Grand Theft Auto V PC (2013) - Fără LODuri peste 500K poligoane <https://www.gta5-mods.com/>
- img.12** - Grand Theft Auto V PC (2013) - Decimare 213K-36K poligoane <https://www.gta5-mods.com/>
- img.13** - Grand Theft Auto V PC (2013) - Retopologie 164K-800 poligoane <https://www.gta5-mods.com/>
- img.14** - Concepte/schițe studenți FAD, specializarea Design, an II licență – 2020-2021 (Andor Arnold)
- img.15** - Concepte/schițe studenți FAD, specializarea Design, an II licență – 2020-2021 (Iulian Martin, Beatrice Pazman, Manuel Pocioian)



Sandra CHIRA

Pluralismul tendințelor vestimentare - democratizarea modei în a doua jumătate a secolului XX

Pluralism of clothing trends- the democratization of fashion in the second half of the twentieth century

Cuvinte cheie / democratizarea modei, curente estetice, Teddy Boys, Glam, Punk, Deconstructivism, Minimalism;
Rezumat / Peisajul vestimentar din a doua jumătate a secolului al XX-lea exprimă deschiderea spre noutate, spirit de independență și tinerețe, dorință de emancipare și de afirmare socială, prin comportament și prin concretizarea unor imagini vestimentare iconice care ulterior vor deveni o constantă referință pentru moda contemporană. Vestimentația este eliberată de sub rolul ei de semnalizare a rangului social și a poziției financiare și devine mijloc de comunicare a personalității, a identității culturale și sociale democratice. A doua jumătate a secolului XX se caracterizează prin echilibrul în relația individual-colectiv reconfigurată sub imaginea mișcărilor subculturale.

Keywords / fashion democratization, trends, Teddy Boys, Glam, Punk, Deconstructivism, Minimalism;
Summary / The fashion landscape of the second half of the twentieth century expresses the openness to novelty, the spirit of independence and youth, the desire for emancipation and social affirmation, through behavior and the realization of iconic clothing images, which will later become a constant reference for contemporary fashion. Clothing is freed from its role of signaling social rank and financial position and becomes a means of communicating personality, cultural and social democratic identity. The second half of the twentieth century is characterized by the balance in the individual-collective relationship reconfigured under the image of subcultural movements.

Anii 50 aduc în istoria modei schimbări esențiale atât în tendințele estetice cât și sub aspectul diseminării acestor tendințe într-un ritm din ce în ce mai alert. Principalele curente apărute în a doua jumătate a secolului XX își găsesc corespondența în tendințele modei contemporane, fiind reluate ciclic, reconfigurate și adaptate contextului actual. Fiind numiți "anii modei" datorită avântului pe care fenomenul l-a căpătat, a ritmului din ce în ce mai alert de apariție a noilor tendințe și a multiplelor inovații, anii 50 înseamnă începutul pluralismului tendințelor vestimentare.

În jurul anilor 1950 apar subculturile, alternative ale curentelor vestimentare și ideologice principale. Societatea devine din ce în ce mai dinamică și mai democratică și astfel permite coexistența mai multor tendințe, opuse sau congruente, în același spațiu și interval temporar. Alături de Paris, devin mai influente și celelalte capitale contemporane ale modei, Londra, New York și Milano. Alături de Dior cu al său New Look și Chanel care are din nou succes mondial prin noul taier din tweed cu fustă dreaptă până la genunchi, în mare ascensiune profesională era Cristobal Balenciaga, celebru pentru tehnicile sale inovatoare de croitorie ce

The 50's bring in the history of fashion essential changes both in aesthetic trends and in terms of disseminating these trends at an increasingly pace. The main currents that appeared in the second half of the twentieth century find their correspondence in the trends of contemporary fashion, being resumed cyclically, reconfigured and adapted to the current context. Being called the "years of fashion" due to the boom that the phenomenon has gained, the increasingly fast pace of new trends and multiple innovations, the 50's is the beginning of the pluralism of clothing trend.

Around the 1950s, subcultures appeared, alternatives to the main clothing and ideological currents. Society is becoming more and more dynamic and democratic and thus allows the coexistence of several tendencies, opposite or congruent, in the same space and time interval. Along with Paris, the other contemporary fashion capitals, London, New York and Milan, are becoming more influential. Along with Dior with his New Look and Chanel, which is once again a worldwide success with her new straight-to-knee tweed cutter, Cristobal Balenciaga was on the rise, famous for her innovative tailoring techniques that highlighted natural beauty of the female body. New



Teddy Boys; Brothel Creepers în moda străzii contemporane



au pus în valoare frumusețea naturală a trupului feminin. Apar articole vestimentare noi: rochia cămașă și rochia sac și noi siluete vestimentare - H, A, Y. Domeniul haute couture nu mai putea ține pasul cu îmbunătățirea metodelor de fabricare în serie și cu comercializarea accelerată, nu mai lucra în același ritm cu industria prêt a porter, mai ales că tinerii începeau să fie cei care dictau cursul modei iar costurile unui articol realizat prin tradiționala croitorie de înaltă clasă nu corespundeau posibilităților și nici preferințelor acestora. Acum, din șase în șase luni, apăreau noi tendințe și noi colecții ale marilor case de modă.

Noul ideal uman era reprezentat de tineri, fapt ce a generat democratizarea pe toate planurile modei și totodată omogenizarea inegalităților poziției sociale și a posibilităților materiale. Suflul tânăr are un efect pozitiv asupra vestimentației anilor următori, aceștia descoperind

clothing items appear -the shirt dress and the bag dress and new clothing silhouettes - H, A, Y. The haute couture field could no longer keep up with the improvement of mass production methods and accelerated marketing, it no longer worked in the same rhythm with the ready industry a porter, especially since young people were beginning to dictate the course of fashion and the costs of an article made by traditional high-class tailoring did not correspond to their possibilities or preferences. Now, every six months, new trends and new collections of the big fashion houses appeared.

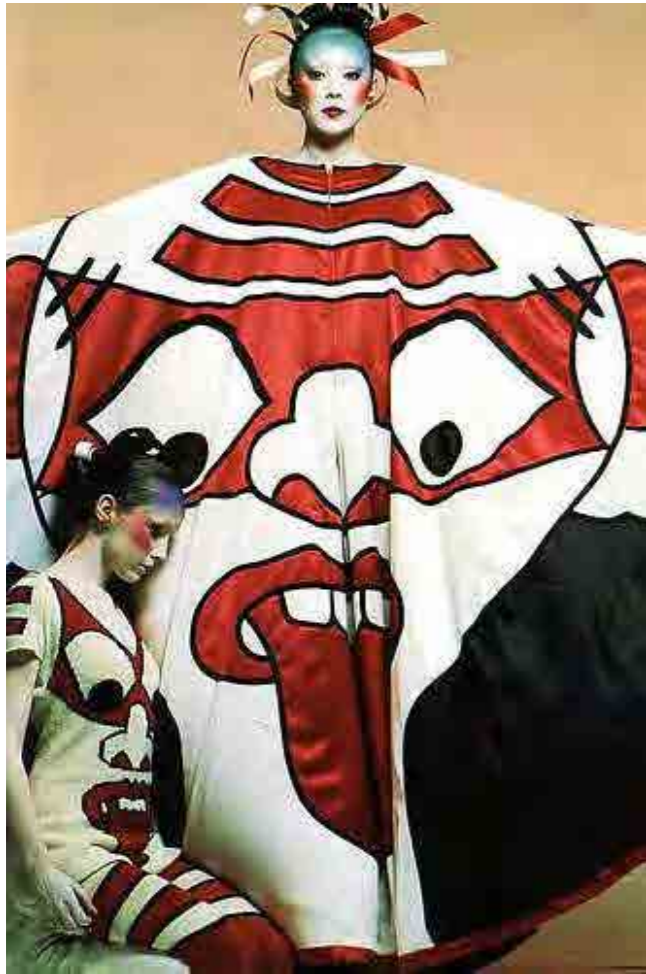
The new human ideal was represented by young people, which generated democratization on all levels of fashion and at the same time the homogenization of inequalities in social position and material possibilities. The young breath has a positive effect on the clothing of the

bucuria de a se juca cu imaginea lor și fantezia exprimării individualității prin intermediul hainelor. Pentru prima dată în istoria modei glasul străzii este cel care dictează și generează tendințele, iar creatorii de modă sunt nevoiți să le urmeze exemplul. Relația masculin-feminin se apropie de armonie, atât din punct de vedere al statutelor sociale egale cât și al costumului, având stiluri vestimentare apropiate și adaptate societății moderne în plin proces de evoluție și deschidere spre inovație.

Una dintre tendințele vestimentare de nișă apărută în moda masculină a anilor 1950 a fost *Noul Edwardianism*, subcultură numită *Teddy Boys*. Fiind o mișcare socială și vestimentară a tinerilor britanici din clasa muncitoare, stilul se caracteriza prin readucerea costumului masculin elitist a anilor 1900 în actualitatea momentului, reînălțând valorile aristocrației britanice.

coming years, as they discover the joy of playing with their image and the fantasy of expressing individuality through clothes. For the first time in the history of fashion, it is the voice of the street that dictates and generates trends, and fashion designers are forced to follow their example. The male-female relationship is approaching harmony, both in terms of equal social status and costume, with clothing styles close to and adapted to modern society in the process of evolution and openness to innovation.

One of the niche clothing trends that emerged in men's fashion in the 1950's was a subculture called *Teddy Boys*. Being a social and clothing movement of young British working class, the style was characterized by bringing the elitist men's costume of the 1900s back to the present, re-establishing the values of the



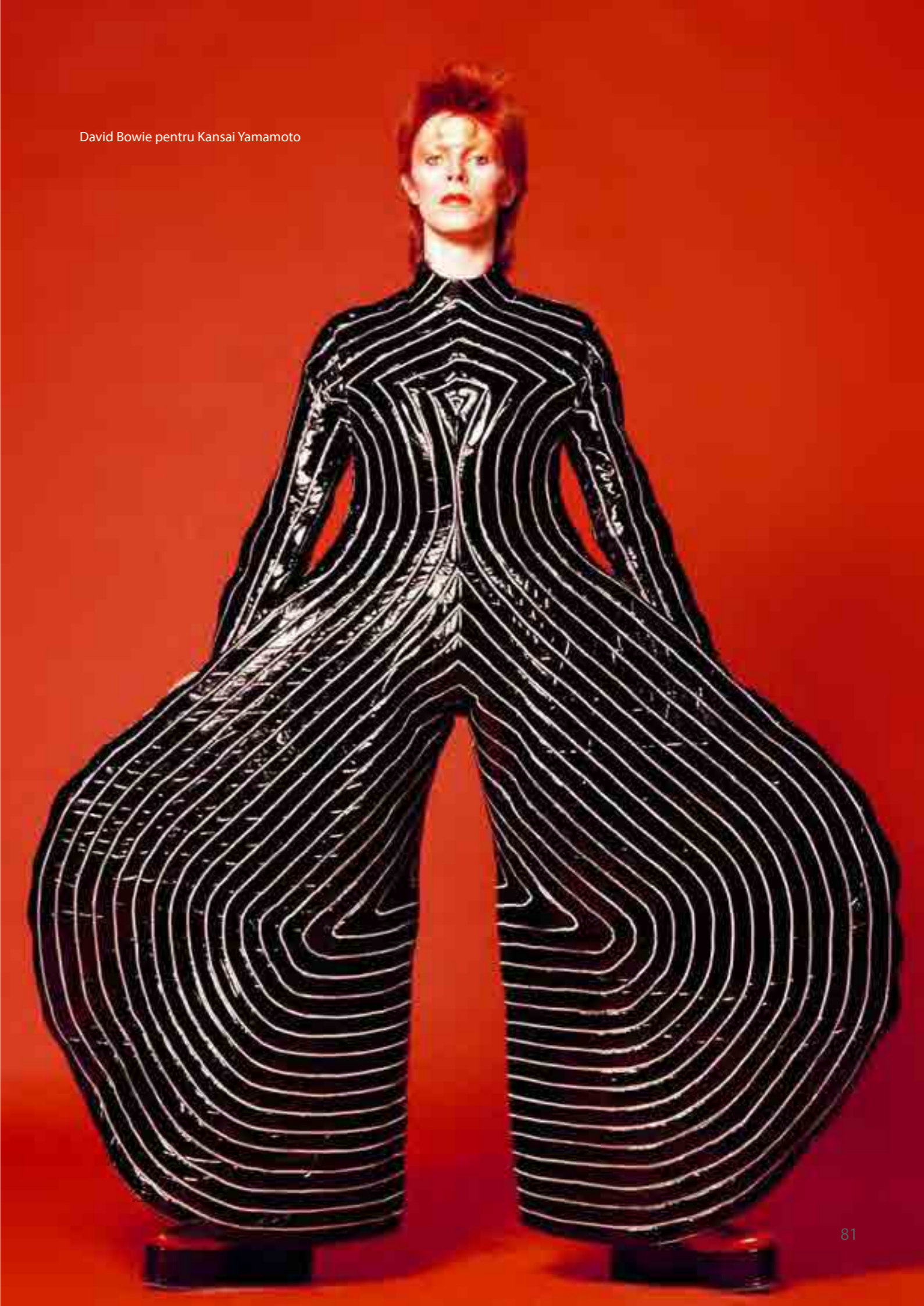
Kansai Yamamoto, 1971

Dominația claselor sociale superioare engleze din perioada anterioară Primului Război Mondial era invocată în costumul masculin a anilor 1950 prin ținute elegante și sobre, o interferență stilistică între costumul clasic britanic din anii 1900 cu influențe americane: jachete cambrare cu umeri largi, pantaloni strâmți, pantofi cu tălpi înalte și șiret de tip Brothel Creepers, ținute accesoriolate cu cravate înguste numite "Slim Jim", mănuși de piele și șosete purtate la vedere.

Existențialismul a fost una dintre mișcărilor culturale ce s-au manifestat în plan socio-cultural dar și ca fenomen vestimentar în a doua jumătate a secolului XX, debutând în anii 1940 și manifestându-se pe o durată de aproximativ 20 de ani, până în anii 1960. Fiind caracterizat de promovarea spiritului contra-cultură și o poziție generală anti-modă, existențialismul urmărea proclamarea liberului arbitru, respingerea materialismului și totodată respingerea tendințelor vestimentare general adoptate prin implementarea unui stil excentric în raport cu întregul. Datorită răspândirii largi, transpunerea

British aristocracy. The dominance of pre-World War I English upper classes was invoked in 1950s men's clothing by elegant and sober outfits, a stylistic interference between 1900s-influenced British classic costume with wide-shouldered camouflage jackets, tight pants, shoes with Brothel Creepers high heels and laces, outfitted with tight ties called "slim Jim", leather gloves and visible socks.

Existentialism was one of the cultural movements that manifested itself in socio-cultural terms but also as a clothing phenomenon in the second half of the twentieth century, beginning in the 1940s and manifesting for a period of about 20 years, until the years 1960. Characterized by the promotion of the counter-culture spirit and a general anti-fashion position, existentialism aimed at proclaiming free will, rejecting materialism and at the same time rejecting generally adopted clothing trends by implementing an eccentric style in relation to the whole. Due to its widespread use,



David Bowie pentru Kansai Yamamoto

aceluiași curent ideologic ca fenomen vestimentar a primit denumiri diferite în cadrul zonelor geografice în care a fost adoptat. De exemplu, în Franța s-a manifestat sub denumirea de Rive Gauche, iar în Statele Unite drept Beatnick. Colecția semnată Yves Saint Laurent pentru casa Dior lansată în anul 1960 a fost inspirată din stilul Rive Gauche sub denumirea Beat. Totodată ideologia și stilismul acestui curent continuă să constituie o sursă de inspirație pentru actualele tendințe vestimentare. Estetica vestimentară *Beatnick* sau *Rive Gauche* se caracteriza prin utilizarea puloverelor supradimensionate, a jeanșilor strâmți sau rupți, a ținutelor integral negre și mulate pe corp, alăturate unui stilism dezordonat și neîngrijit, cu plete lungi și nepieptănate, înfățișare ce exprima atitudinea antimaterialistă ce a fost adoptată deopotrivă în cadrul vestimentației masculine cât și în cea feminină.

Anii 60 au fost definiți de coexistența mai multor tendințe vestimentare, trecătoare și schimbătoare, transformarea datorându-se principalelor progrese sociale: promovarea și transmiterea noilor mode se producea acum prin intermediul mass mediei, informațiile fiind accesibile tuturor claselor sociale. Gama produselor vestimentare și costurile se diversificase atât de mult încât oricare ar fi fost nivelul de trai, existau opțiuni pentru a fi în pas cu moda. Balanța dintre vestimentație și indentitatea personală sau colectivă înclină de aici înainte spre individ ca identitate vizuală individuală. Veșmântul este eliberat de sub rolul lui de semnalizare a rangului social și a poziției financiare și devine mijloc de comunicare a personalității, a identității culturale și sociale democratice. Apartenența la un anumit grup se face tocmai prin această aderare la vreo subcultură sau la vreo tendință vestimentară dintre multiplele apărute în a doua jumătate a secolului XX, regăsindu-se un echilibru între cât din ceea ce indivizii poartă le exprimă identitatea lăuntrică și cât aderarea la anumite ideologii sau stiluri vestimentare.

Perioada anilor 1970, dinamică, divergentă și instabilă, s-a caracterizat prin existența mai multor tendințe vestimentare și sociale ce se derulau concomitent, fiind eclectice și de scurtă durată, opuse din punct de vedere stilistic, având fiecare adepții și spațiul propriu de desfășurare. Dintre acestea amintim *Glam*, *Disco*, *Romantism rural*, *Clasic*, *Sport*, *Punk*.

Antiteză a curentului social și vestimentar *Hippie*, tendința *Glam* sau de alții numită *Glitter*, a fost o mișcare muzicală și vestimentară a anilor 1970, caracterizată de teatralitate și strălucire, ce i-a

the transposition of the same ideological current as a clothing phenomenon has received different names within the geographical areas in which it was adopted. For example, in France it manifested as Rive Gauche, and in the United States as Beatnick. The Yves Saint Laurent collection for Dior, launched in 1960, was inspired by the Rive Gauche style under the name Beat. At the same time, the ideology and style of this current continues to be a source of inspiration for current clothing trends. Beatnick or Rive Gauche clothing aesthetics is characterized by the use of oversized sweaters, tight or torn jeans, all-black outfits and molded on the body, along with a messy and untidy styling, with long and uncombed hair, a look that expressed the old-fashioned attitude in both men's and women's clothing.

The 60's were defined by the coexistence of several clothing trends, transient and changing, the transformation being due to the main social advances: the promotion and transmission of new fashions now took place through the media, the information being accessible to all social classes. The range of clothing products and costs had diversified so much that whatever the standard of living, there were options to keep up with fashion. The balance between clothing and personal or collective identity henceforth inclines towards the individual as an individual visual identity. The garment is released from its role of signaling social rank and financial position and becomes a means of communicating personality, cultural and social democratic identity. Belonging to a certain group is done precisely by joining a subculture or a clothing trend among the multiples that appeared in the second half of the twentieth century, finding a balance between how much of what individual wear expresses their inner identity and how much adherence to certain ideologies or clothing styles.

The 1970s were dynamic, divergent and unstable, characterized by the existence of several clothing and social trends that took place simultaneously, being eclectic and short-lived, stylistically opposed, each having its own followers and its own space. Among them we mention *Glam*, *Disco*, *Rural Romance*, *Classic*, *Sports*, *Punk*.

The antithesis of the Hippie trend, the *Glam* or *Glitter* was a musical and clothing movement of the 1970s, characterized by theatricality and brilliance, which had as main

avut ca principali reprezentanți pe David Bowie în plan muzical, pe designerul de încălțăminte Terry de Havilland și pe Kansai Yamamoto pentru moda vestimentară. Stilul a devenit inițial popular în rândul tinerilor ce adoptau coafuri excentrice în culori stridente precum oranjul sau roșul saturat, propunând siluete vestimentare androgine și haine sclipitoare, încălțăminte cu platforme înalte și machiaj strident.

În 1975 apare mișcarea nonconformistă *Punk*, subcultură eclectică cu foarte multe variații pe aceeași temă, exprimată prin alegeri vestimentare șocante, mix de elemente distincte preluate din alte stiluri vestimentare precum glam, rock, nazism, raggae și o atitudine generală de revoltă predispusă spre anarhism. Punk-iștii erau recunoscutibili prin haine rupte, zgârzi de câine, pierceing-uri cu ace de siguranță, cuie, ținte și coafuri extravagante, capete rase parțial și creste cu țepi sau culori fluorescente. Adepții acestei mișcări au dezvoltat o preocupare pentru reciclarea și reinventarea hainelor vechi, totodată pentru crearea propriilor articole vestimentare. Mijloacele de comunicare în masă au criticat imaginea și comportamentul adepților punk, numindu-i "*copii vehement revoltați împotriva modei*". În timp, mișcarea punk a dat naștere unor direcții distincte cu puncte comune dar și cu deosebiri, fiind și în prezent una dintre principalele tendințe care reapare constant și care dincolo de conținutul ei ideologic ca manifest social are o mulțime de valențe estetice reinterpretate permanent în forme și asocieri noi, atât în moda stradală cât și în propunerile designerilor.

La sfârșitul anilor 70, Punk-ul s-a dezvoltat într-un alt curent stilistic numit Neo Romantism, la fel de extravagant și nonconformist, propunând siluete androgine. Apare în anul 1978 iar principala caracteristică a tendinței vestimentare a fost combinarea atipică a articolelor din diverse stiluri, rezultatul fiind o imagine hibrid. Astfel, nu exista o linie congruentă, standard, variantele de abordare ale Neo Romantismului fiind multiple, extrem de creative și imprevizibile. Prin alegerile lor, purtătorii invocau epoci trecute, sau reinterpretau uniforme militare creând look-uri teatrale, împodobite excesiv și cu multiple centre de interes compoziționale. Atât în ceea ce privește mișcarea punk, cât și pe cea neo romantică hainele erau unisex, diferențierea genului masculin de feminin prin vestimentație fiind aproape insesizabilă. Mesajul inițiatorilor acestor curente era

representatives: David Bowie musically, the shoe designer Terry de Havilland and Kansai Yamamoto for fashion. The style initially became popular among young people who adopted eccentric hairstyles in bright colors such as orange or saturated red, proposing androgynous clothing silhouettes and glittering clothes, high-heeled shoes and shrill makeup.

In 1975, the non-conformist Punk movement appeared, an eclectic subculture with many variations on the same theme, expressed through shocking clothing choices, a mix of distinct elements taken from other clothing styles such as glam, rock, nazism and a general attitude of revolt prone to anarchism. Punks were recognizable by torn clothes, dog collars, piercings with safety pins, nails, extravagant targets and hairstyles, partially shaved heads and spikes with spikes or fluorescent colors. Adherents of this movement have developed a concern for recycling and reinventing old clothes, as well as for creating their own clothing items. The media has criticized the image and behavior of punk fans, calling them "children vehemently outraged against fashion." Over time, the punk movement has given rise to distinct directions with commonalities but also differences, being still one of the main trends that constantly reappears and that beyond its ideological content as a social manifesto has a lot of aesthetic values permanently reinterpreted in forms and new associations, both in street fashion and in the proposals of designers.

In the late 70's, Punk developed into another stylistic current called Neo Romanticism, equally extravagant and nonconformist, proposing androgynous silhouettes. It appeared in 1978 and the main feature of the clothing trend was the atypical combination of items from various styles, the result being a hybrid image. Thus, there is no congruent, standard line, the approaches of Neo Romanticism being multiple, extremely creative and unpredictable. Through their choices, the wearers invoked past eras, or reinterpreted military uniforms creating theatrical looks, over-decorated and with multiple compositional interests. In terms of both the punk and the neo-romantic movement, the clothes were unisex, the distinction between the masculine and the feminine gender through clothing being almost imperceptible. The message of the initiators of these currents was



Vivienne Westwood, 1982



Malcolm McLaren și V. Westwood, 1981



Yohji Yamamoto 1983



Yohji Yamamoto 1983



Rei Kawakubo pentru Comme des Garçons, 1982

aceiași, iar formele de manifestare socială, erau la fel de agresive și de excentrice indiferent de gen.

Peisajul modei de la începutul anilor 1980 nu a fost influențat și generat doar de designerii parizieni, britanici sau americani, o importanță majoră în această perioadă având-o *Avangardismul Japonez*. Creațiile lor se caracterizau prin inteligența formelor, deconstructivism, stratificarea mai multor piese vestimentare sau straturi de materiale textile diferite. Nonconformiști, designerii emblematici ai acestui curent, Rei Kawawubo pentru Comme des des Garçons și Yohki Yamamoto, sfidau orice așteptări și depășeau orice standard precedent. Forma siluetei anatomice era cu totul camuflată, hainele depășind tipizarea volumelor din trecut. Aveau un aspect nefinisat și neglijent, motiv pentru care stilul a primit și denumirea de Post Punk. Drept mijloace de expresie plastică, artiștii se foloseau de supradimensionarea volumelor, de detalii

the same, and the forms of social manifestation were equally aggressive and eccentric regardless of gender.

The fashion landscape of the early 1980s was not influenced and generated only by Parisian, British or American designers, a major importance in this period being the Japanese avant-garde. Their creations were characterized by the intelligence of shapes, deconstruction, the stratification of several garments or layers of different textiles. Nonconformists, the current designers of this current, Rei Kawawubo for Comme des des Garçons and Yohki Yamamoto, defied any expectations and exceeded any previous standard. The shape of the anatomical silhouettes was completely camouflaged, the clothes surpassing the standards of the volumes of the past. They had an unfinished and careless look, which is why the style was also called Post Punk. As a means of plastic expression, the artists

realizate prin prelucrarea în relief sau în contextură a materialelor textile, și alegeau cromatici terne, de obicei monocrome, predominante fiind negrul, griul, culorile neutre. Datorită ineditului expus, creațiile deconstructiviste au primit deopotrivă aprecieri și critici.

La sfârșitul anilor 1980 și începutul anilor 1990 apare un alt curent vestimentar propus de această dată de reprezentanții modei belgiene: Martin Margiela, Ann Demeulemeester, Dries Van Noten, Viktor & Rolf și Rick Owens. *Deconstructivismul* apare ca o formă de restabilire a valorilor estetice tradiționale a vestimentației și presupune descoaserea, reconstrucția volumelor și a croiurilor în forme inovatoare, evidențierea cusăturilor și a tivurilor, expunerea detaliilor interioare, manipulări creative ale formelor și a structurilor textile. Curentul apare totodată și în arhitectura postmodernă de la sfârșitul anilor 80, fiind caracterizat de distorsionarea și re poziționarea elementelor arhitecturale, a fațadelor

used the oversizing of volumes, details made by embossing or contextual processing of textiles, and chose dull colors, usually monochrome, predominant being black, gray, neutral colors. Due to the novelty, the deconstructed creations received both appreciation and criticism.

In the late 1980s and early 1990s, another fashion trend was introduced, this time proposed by Belgian fashion representatives: Martin Margiela, Ann Demeulemeester, Dries Van Noten, Viktor & Rolf and Rick Owens. Deconstructed fashion appears as a form of restoring the traditional aesthetic values of clothing and involves stripping, reconstructing volumes and cuts in innovative shapes, highlighting seams and edges, exposing interior details, creative manipulations of shapes and textile structures. The current also appears in postmodern architecture from the late 80's, being characterized by the distortion and repositioning of architectural elements, building facades, generating an



Rei Kawakubo pentru Comme des Garçons, 1982



Maison Martin Margiela, creație vestimentară și accesorii – 1990-1998

clădirilor, generând un efect de "haos controlat". Noul stil nu presupune doar reinventarea compozițională a articolelor vestimentare ci și a modului în care acestea se poartă. Piese cu un anumit rol precedent, capătă acum cu totul alte funcții. Totodată, adeptii acestui curent au fost preocupați de reciclarea produselor vechi și reinventarea acestora în forme cu totul atipice.

Martin Margiela, absolvent al Academiei de Arte Frumoase din Antwerp (1977-1980) este un designer de origine belgiană ce preferă să își ascundă identitatea sub numele brandului său, *Maison Martin Margiela*. De la început, strategia sa de marketing s-a bazat pe cultul "impersonalității" și "invizibilității". Singurele fotografii, puține la număr cu Martin Margiela au fost făcute pe furiș în backstage-ul show-urilor sale. În aceeași perioadă, un grup de șase tineri designeri au absolvit în cadrul aceleiași instituții, fiind denumiți "*Antwerp Six*". Aceștia au atras atenția presei de specialitate internaționale prin participarea

effect of "controlled chaos". The new style involves not only the compositional reinvention of clothing but also the way they are worn. Pieces with a certain previous role, now acquire completely different functions. At the same time, the followers of this current were concerned with recycling old products and reinventing them in completely atypical forms.

Martin Margiela, a graduate of the Antwerp Academy of Fine Arts (1977-1980), is a Belgian-born designer who prefers to hide his identity under his brand name, *Maison Martin Margiela*. From the beginning, his marketing strategy was based on the cult of "impersonality" and "invisibility". The only few photos with Martin Margiela were sneaked into the backstage of his shows. During the same period, a group of six young designers graduated from the same institution, being called "*Antwerp Six*". They attracted the attention of the international media through their spectacular

lor spectaculoasă în cadrul Săptămânii Modei de la Londra în anul 1988. Cu toate că Margiela nu făcea parte din această grupare, datorită creativității sale a fost considerat cel de-al șaptelea membru "simbolic" al colectivului belgian. Cu toții reprezentau întocmai noul curent stilistic, *Deconstructivismul*, având ca principală sursă de inspirație *Avangardismul Japonez* al anilor 70, în frunte cu Rei Kawakuba, fondatorul brandului *Comme des Garçon*.

Margiela a lucrat inițial ca stilist independent, iar apoi ca asistent pentru Jean Paul Gaultier (1985-1987). A debutat în vara anului 1988 în Paris cu prima colecție sub propriul brand, *Maison Martin Margiela, Womenswear Spring/Summer 1989*. Încă de la început prezentările lui nu au fost concepute ca simple defilări, ci ca adevărate performance-uri artistice. În cadrul primului său show, modelele au defilat cu fețele acoperite, fapt ce a devenit în timp una dintre elementele de stilism reprezentative

participation in London Fashion Week in 1988. Although Margiela was not part of this group, due to her creativity she was considered the seventh "symbolic" member of the Belgian collective. They all represented exactly the new deconstructed stylistic current, having as main source of inspiration the Japanese Avant-Garde of the 70's, led by Rei Kawakuba, the founder of the *Comme des Garçon* brand.

Margiela initially worked as a freelance stylist and then as an assistant to Jean Paul Gaultier (1985-1987). He made his debut in the summer of 1988 in Paris with the first collection under his own brand, *Maison Martin Margiela, Womenswear Spring / Summer 1989*. From the very beginning, his presentations were not conceived as mere parades, but as true artistic performances. During her first show, the models paraded with their faces covered, which over time became one of the



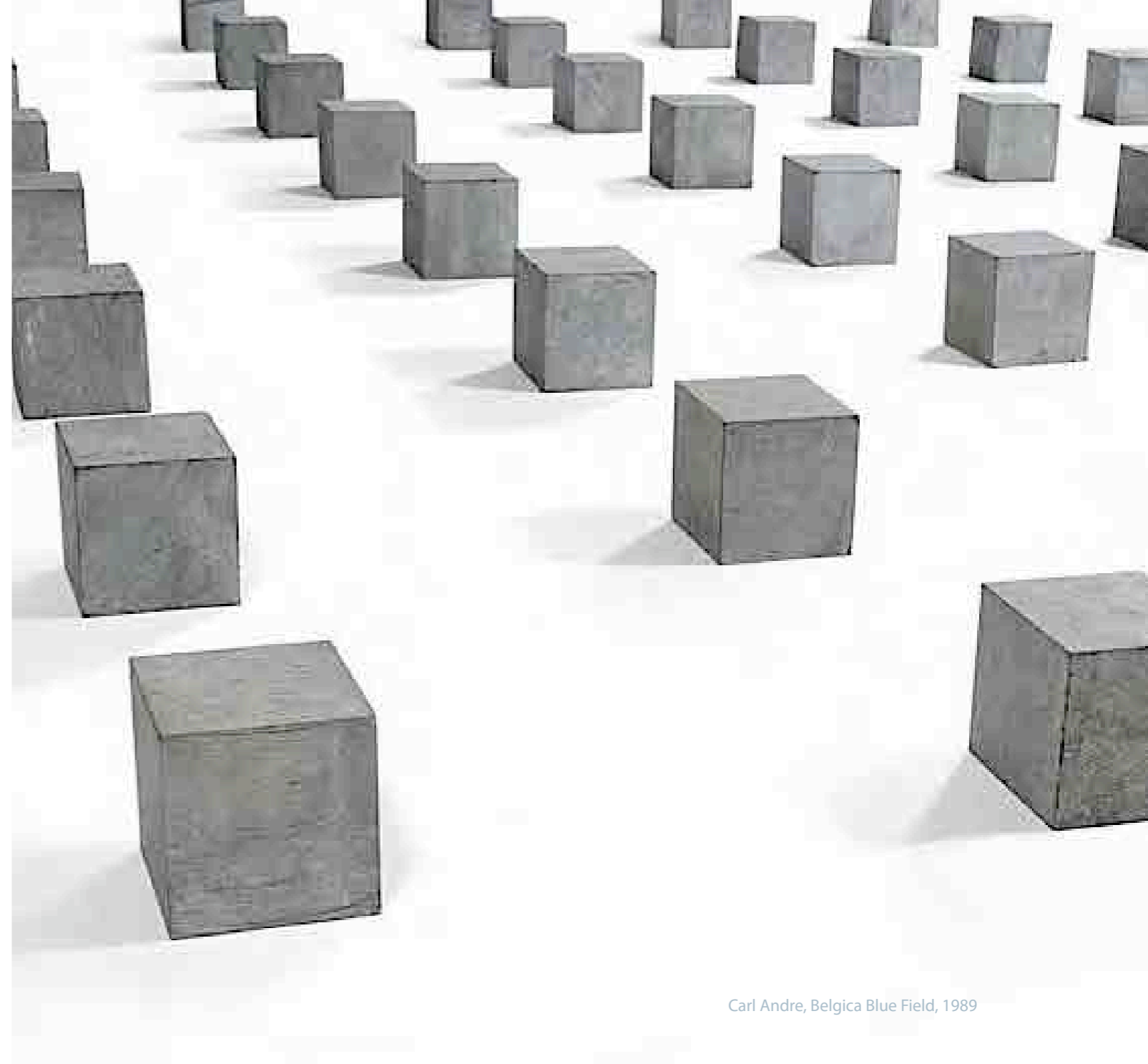
Jill Sander s/s 2013

pentru Margiela, pe un catwalk de un alb imaculat și s-au scufundat în vopsea roșie. Filosofia creației sale are la bază reciclarea obiectelor și a articolelor vestimentare deja existente, fiind totodată un manifest social împotriva consumerismului mondial. Astfel Margiela este consacrat drept designer conceptual, tocmai datorită substratului profund al creațiilor sale, mai întâi percepute ca mesaj și mai apoi ca forme materiale. Deși întregul curent a primit numele de Deconstructivism, Margiela nu a fost prea încântat atunci când presa i-a denumit creațiile deconstructiviste, considerând că propunerile sale au mai degrabă legătură cu renașterea decât cu distrugerea.

Apărut în anii 1990, *Minimalismul*, curent estetic riguros și rafinat a dominat moda la sfârșitul secolului XX și a continuat să fie una dintre principalele

representative stylistic elements for Margiela, on a catwalk of immaculate white and immersed in red paint. The philosophy of his creation is based on the recycling of existing objects and clothing items, being also a social manifesto against world consumerism. Thus Margiela is established as a conceptual designer, precisely because of the deep substratum of his creations, first perceived as a message and then as material forms. Although the whole current was called Deconstructed fashion, Margiela was not too pleased when the press called his creations like this, considering that his proposals were related to rebirth rather than destruction.

Emerged in the 1990s, Minimalism, a rigorous and refined aesthetic current, dominated fashion at the end of the 20th century and continued to be



Carl Andre, Belgica Blue Field, 1989



tendențe ale secolului XXI. Termenul *minimalism* a început să fie folosit în anii 1960 și descria atunci o nouă direcție orientată spre austeritate și simplitate apărută în sculptură. Reprezentanții acestui curent, Carl Andre, Dan Flavin, Donald Judd sau Robert Morris au redus sculptura la minimum, prin obiecte stilizate geometrice cu rolul de a exprima esența întregului, utilizând sisteme de organizare a formelor inovatoare și repetiții în serie. Artiștii foloseau materiale și metode de producție de masă, precum plexiglasul, aluminiul, lemnul, luminile de neon, plăcile de magneziu sau oțelul galvanizat. Debutând în jurul anilor 1960, mișcarea minimalistă a evoluat în diferite domenii ale artei vizuale dar și în muzică. În ceea ce privește minimalismul ca tendință în modă, acesta a apărut în anii 1990. Designeri precum Jill Sander, Calvin Klein, Yohji Yamamoto au propus colecții minimaliste, realizate cu croiuri simple și constructive, în palete cromatice restrânse și rafinate. Creațiile vestimentare încadrate în acest curent estetic urmăreau reducerea la esență a formelor, găsirea celei mai simple și concentrate formule conceptuale și formale pentru exprimarea aceluiși mesaj. Prin eliminarea tuturor aspectelor neesențiale, cum sunt podoabele sau accesoriile cu rol exclusiv estetic în cadrul vestimentației, minimaliștii consideră că pot atinge esența unui subiect.

Tendința vestimentară minimalistă exprimă preocuparea designerilor pentru funcționalitatea obiectelor, impresiunea privirii prin mijloace complexe fiind considerată inutilă. Interesul față de calitatea materialelor textile în culori predominant neutre și tiparele stilizate geometrice ce urmăresc tradiția modernistă sunt principalele aspecte ce definesc creația în stil minimalist, ornamentica sau decorația fiind în acest context inexistente. Dacă multe dintre curentele anterioare au considerat calitatea unui obiect vestimentar direct proporțională cu abundența și complexitatea detaliilor creative și a podoabelor, *simplitatea* devine acum valoarea estetică supremă.

one of the main trends of the 21st century. The term minimalism began to be used in the 1960s and then described a new direction of austerity and simplicity in sculpture. The representatives of this current, Carl Andre, Dan Flavin, Donald Judd or Robert Morris reduced the sculpture to a minimum, through geometrically stylized objects in order to express the essence of the whole, using systems for organizing innovative shapes and repetitions in series. The artists used materials and methods of mass production, such as plexiglass, aluminum, wood, neon lights, magnesium plates or galvanized steel. Beginning around the 1960s, the minimalist movement evolved in various fields of visual art but also in music. In terms of minimalism as a fashion trend, it appeared in the 1990s. Designers such as Jill Sander, Calvin Klein, Yohji Yamamoto proposed minimalist collections, made with simple and constructive cuts, in narrow and refined color palettes. The clothing creations framed in this aesthetic current aimed at reducing the essence to the forms, finding the simplest and most concentrated conceptual and formal formula for expressing the same message. By eliminating all the non-essential aspects, such as ornaments or accessories with an exclusively aesthetic role in clothing, minimalists believe that they can reach the essence of a subject.

The minimalist clothing trend expresses the designers' concern for the functionality of the objects, the impression of the look by complex means being considered useless. The interest in the quality of textiles in predominantly neutral colors and geometrically stylized patterns that follow the modernist tradition are the main aspects that define the creation in a minimalist style, the ornamentation or decoration being non-existent in this context. If many of the previous currents considered the quality of a clothing item directly proportional to the abundance and complexity of creative details and ornaments, simplicity now becomes the supreme aesthetic value.

BIBLIOGRAFIE / REFERENCES

1. CARAGEA, Cecilia, *Istoria vestimentației europene*, Almanahul Banatului, Timișoara, 1995
2. FOGG, Marnie, *What makes great fashion?*, Quintessence Editions Ltd., Londra, 2013
3. MACKENZIE, Mairi, *...isme: să înțelegem moda*, Enciclopedia RAO, București, 2010
4. NANU, Adina, *Artă, stil, costum*, Meridiane, București, 1976
5. OROS, Constantin, *Pagini din Istoria Costumului*, Editura Dacia, Cluj Napoca, 1998



Cristina LAZĂR

Moda și tehnologia

Fashion and technology

Cuvinte cheie / design vestimentar, modă, tehnologie, inovatie, printare 3D, creativitate;

Rezumat / Moda, designul vestimentar fiind o expresie direct a societății și a timpurilor pe care le trăim, este supusă transformărilor celerate și continue, care duc la rezultate și procedee complexe bazându-se de cele mai multe ori pe inovație și tehnologie pentru a genera noutate în proiectarea conceptelor sale.

Hussein Chalayan "Only with technology can you create new things in fashion. Everything else has been done".

Keywords / clothing design, fashion, technology, innovation, 3D printing, creativity;

Summary / Fashion, clothing design being a direct expression of society and the times we live in, it is subject to rapid and continuous transformations, which lead to complex results and processes, often relying on innovation and technology to generate novelty in the design of its concepts.

Hussein Chalayan "Only with technology can you create new things in fashion. Everything else has been done"

Moda reprezintă o imagine a exprimării eșalonate a tot ceea ce societatea trăiește și experimentează, o stare de expresie continuă a vieții cotidiene, o interferență a omului cu mediul înconjurător. Moda vestimentară este rezultatul întregilor comportamente sociale, culturale, politice și economice, comportamente care duc la variabilitatea continuă pe acest segment de activitate.

Preocupările vestimentare sunt mijlocite de un segment activ al unui curent dominant al societății care este reprezentat și consolidat după analizarea propunerilor birourilor de design pornind de la vizualizarea tendințelor, a soluțiilor creative și a inovațiilor tehnice. Moda este o formă de manifestare socială de o efervescență continuă care se bazează pe industria textilă și pe dezvoltarea continuă a tehnologiilor din industriile complementare. Prin desprinderea de tot ceea ce se știa odată despre sistemul modei, bazându-se pe creativitate, evoluție și inovație, moda reprezintă forme continue de cercetare și creație care duc la realizări complexe depășind de multe ori conceptele inițiale „...moda este ea însăși o imagine a schimbării„-Didier Grumbach [1]

Fashion is an image of a staggered expression of everything that society lives and experiences, a state of continuous expression of everyday life, a human interference with the environment. Clothing fashion is the result of all social, cultural, political and economic behaviors, behaviors that lead to continuous variability in this segment of activity.

Clothing concerns are mediated by an active segment of a dominant current of society which is represented and consolidated by analyzing the proposal of design offices starting from the visualization of trends, creative solutions and technical innovations. Fashion is a form of social expression of continuous effervescence that is based on the textile industry and the continuous development of technologies in complementary industries. By detachment from everything that was once known about the fashion system, based on creativity, evolution and innovation, fashion is a continuous form of research and creation that lead to complex achievements often exceeding the initial concepts „...fashion is itself an image of change„ - Didier Grumbach. [1]

Moda, designul vestimentar fiind o expresie direct a societății și a timpurilor pe care le trăim, este supusă transformărilor celerate și continue, care duc la rezultate și procedee complexe bazându-se de cele mai multe ori pe inovație și tehnologie pentru a genera noutate în proiectarea conceptelor sale.

Sistemul industrial al modei este reprezentat de totalitatea etapelor definitorii ale unui produs vestimentar, care pornește de la primele cercetări de analiză conceptuală, la căutările ideilor de design și implementarea soluțiilor tehnologice inovatoare. Tehnologia în designul vestimentar se regăsește în procesul de creare a țesăturilor, dar și în modul de construcție și realizare a formelor, volumelor și structurilor necesare piesei finale.

Este important să urmărim analiza relațiilor dintre modă și tehnologie, interacțiune care depășește nivelul în care inovația ajută la dezvoltarea modului de producție și de utilizare a creației vestimentare și urmărim interacțiunea și influența directă în viața cotidiană. [2]

Designerii stabilesc legăturile conceptuale comune între modă și tehnologie, a principiilor ce stau la baza proiectării și realizării produselor ce sunt propuse urmărind tehnologizarea, dar care nu exclud purtabilitatea și funcționalitatea. Prototipurile

As fashion is a direct expression of society and the times we live in, it is subject to rapid and continuous transformations, which lead to complex results and processes, often relying on innovation and technology to generate novelty in the design of its concepts.

The industrial fashion system is represented by all the defining stages of a clothing product, which starts from the first research of conceptual analysis, to the search for design ideas and the implementation of innovative technological solutions. The technology in clothing design is found in the process of creating fabrics, but also in the way of construction and realization of the shapes, volumes and structures necessary for the final piece.

It is important to follow up the analysis of the relationship between fashion and technology, an interaction that goes beyond the level in which innovation helps to develop the way of production and use of clothing creation and following up the interaction and direct influence in everyday life. [2]

Designers establish the common conceptual links between fashion and technology, the principles underlying the design and realization of products that are proposed by pursuing technology, but which do not exclude portability and functionality. The prototypes

obținute prin contopirea designului vestimentar cu tehnologia sunt produse avangardiste pentru început, fiind accesate de un grup restrâns de consumatori. Implementarea articolelor este anevoioasă deoarece primele produse intrate în piață sunt exclusiviste, rare și foarte scumpe, dar utilizarea lor este facilă și nu necesită cunoștințe tehnice aprofundate. Identificarea soluțiilor tehnice care permit implementarea producției la scară largă dau posibilitatea manevrării tehnologiei utilizate, toate influențând într-un final costurile produsului proiectat.

Dezvoltarea consistentă a tehnologiei manipulari textilelor în modă au realizat-o designeri de origine asiatică *Issey Miyake, Johji Yamamoto și Rei Kawakubo*. Ei analizează fuziunea dintre artă, tehnologie și modă, prezentând noi mijloace de abordare a modei, a conceptelor, iar modul de reprezentare a mesajului este concluzionat într-o nouă perspectivă. Despre importanța cercetării și a experiențelor personale care influențează propunerile finale a vorbit și designerul *Rei Kawakubo* „A deveni creator vestimentar nu este un lucru care se întâmplă așa, pentru că se întâmplă. Este ceva care vine din tine, din experiența ta, din viața ta. Simți nevoia să te exprimi, iar veșmântul îți oferă cea mai mare libertate”. [3]

obtained by merging the clothing design with technology are avant-garde products for the beginning, being accessed by a small group of consumers. The implementation of the articles is difficult because the first products to enter the market are exclusive, rare and very expensive, but their use is easy and does not require in-depth technical knowledge. The identification of technical solutions that allow the implementation of large-scale production give the possibility to handle the technology used, all ultimately influencing the costs of the designed product.

The consistent development of fashionable textile handling technology was made by Asian designers *Issey Miyake, Johji Yamamoto and Rei Kawakubo*. They analyze the fusion between art, technology and fashion, presenting new ways of approaching fashion, concepts, and the way of how the message is represented is concluded in a new perspective. Designer *Rei Kawakubo* also spoke about „the importance of research and personal experiences that influence the final proposals. It is something that comes from you, from your experience, from your life. You feel the need to express yourself, and the clothes give you the greatest freedom”. [3]

Anouk wipprecht



Coffee table skirt, Hussein Chalayan



Hussein chalayan, Airplane Dress





Earthrise AW 2122- Iris van Herpen - Couture

Iris Van Herpen 'Galactic Glitch' dress



Iris Van Herpen - Hypnosis

Iris Van Herpen - Neri Oxman, Anthazoa dress



Iris Van Herpen- Neri Oxman, Anthazoa dress



Tehnologia în modă pentru publicul larg a fost introdusă și de filmele științifico-fantastice care au realizat conexiunile hibride între vestimentație și transformările implementate de conexiunile digitale. Moda, vestimentația se adaptează continuu pentru a reflecta realitățile pe care le trăim punând un mare accent pe progresele tehnologiei, iar cuvântul „comfort” în vestimentație primește noi valențe.

Vestimentația cu componente tehnologice supranumită și îmbrăcăminte inteligentă ajută la transmiterea și primirea de informații care ușurează viața. Sensorii integrați în vestimentație controlează starea de sănătate a persoanei și astfel ajută la măsurarea temperaturii corporale, a tensiunii arteriale, a ritmului cardiac, numără pașii și calorile, ajută la încălzirea corpului sau la iluminarea acestuia prin circuite flexibile moi. Moda tehnologică sau tehnologia purtabilă este dominantă în articolele vestimentare cu caracteristici digitale, cum este îmbrăcămintea inteligentă și multifuncțională, dar și în piața accesoriilor vestimentare.

Dezvoltarea tehnologiei pentru designul vestimentar este în strânsă legătură cu dezvoltarea ingineriei și a experimentelor chimice care au adus un plus de inovație și creativitate prin crearea materialelor

Technology in vogue for the general public has also been introduced by science fiction films that have made hybrid connections between clothing and the transformations implemented by digital connections. Fashion, clothing is constantly adapting to reflect the realities we live in, with a strong emphasis on advances in technology, and the word „comfort” in clothing is gaining new value.

Clothing with technological components and smart clothing helps to transmit and receive information that makes life easier. Sensors integrated in clothing control the person's health, thus helping to measure body temperature, blood pressure, heart rate, counting steps and calories, help to warm the body or illuminate it through soft flexible circuits. Technological fashion or wearable technology is dominant in clothing with digital features, such as smart and multifunctional clothing, but also in the clothing accessories market.

The development of technology for clothing design is closely linked to the development of engineering and chemical experiments that have added innovation and creativity by creating

transformaționale, a țesăturilor inteligente, textile obținute din alge, fibră de portocală, piele din ciuperci sau cactuși. Un exemplu este piesa vestimentară de piele din colecția *The Unseen Air* executată de Lauren Bowker, care își schimbă cromatica în funcție de interacțiunea cu mediul înconjurător. Concretizarea în design și rezultatele obținute cu noile tehnologii de obținere a materialelor, au ajutat la dezvoltarea diferitelor domenii de activitate pentru care au fost gândite. Alt exemplu este biomimetismul, un material care imită pielea de rechin. Speedo a creat un costum de baie cu care sportivul și-a depășit adversarii de la Jocurile Olimpice din Sidney, doborând 13 recorduri mondiale. [4]

Designerul de origine cipriot-britanic *Hussein Chalayan*, a analizat și propus de multe ori în creațiile sale asocieri îndrăznețe cu tehnologia, propunând tehnologia purtabilă. Hussein Chalayan susținea că: „pentru mine, tehnologia îmi lărgeste în esență limbajul ca designer. Sunt interesat de mesajul care vă permite să treceți dincolo de luarea în considerare a corpului sau a îmbrăcămintei „normale” pentru a crea noi moduri de a arăta. Importanța tehnologiei în munca mea este că prezintă un nou mijloc de exprimare”. Căutările lui au fost foarte variate, de la rochii care își schimbă forma și în care

transformational materials, smart fabrics, textiles made from algae, orange fiber, mushroom skin or cacti. An example is the leather garment from the *The Unseen Air* collection made by Lauren Bowker, which changes its color depending on the interaction with the environment. The concretization in the design and the results obtained with the new technologies for obtaining the materials, helped to develop the different fields of activity for which they were designed. Another example is biomimicry, a material that mimics shark skin. Speedo created a swimsuit with which the athlete overtook his opponents at the Sydney Olympics, breaking 13 world records. [4]

Cypriot-British designer *Hussein Chalayan* has often analyzed and proposed bold associations with technology in his creations, proposing wearable technology. Hussein Chalayan argued that “for me, technology essentially broadens my language as a designer. I’m interested in the message that allows you to go beyond the consideration of “normal” body or clothing to create new ways of looking. The importance of technology in my work is that it presents a new means of expression.” His searches were very varied, from dresses that change their shape

Julia Daviy - 3D printed dress



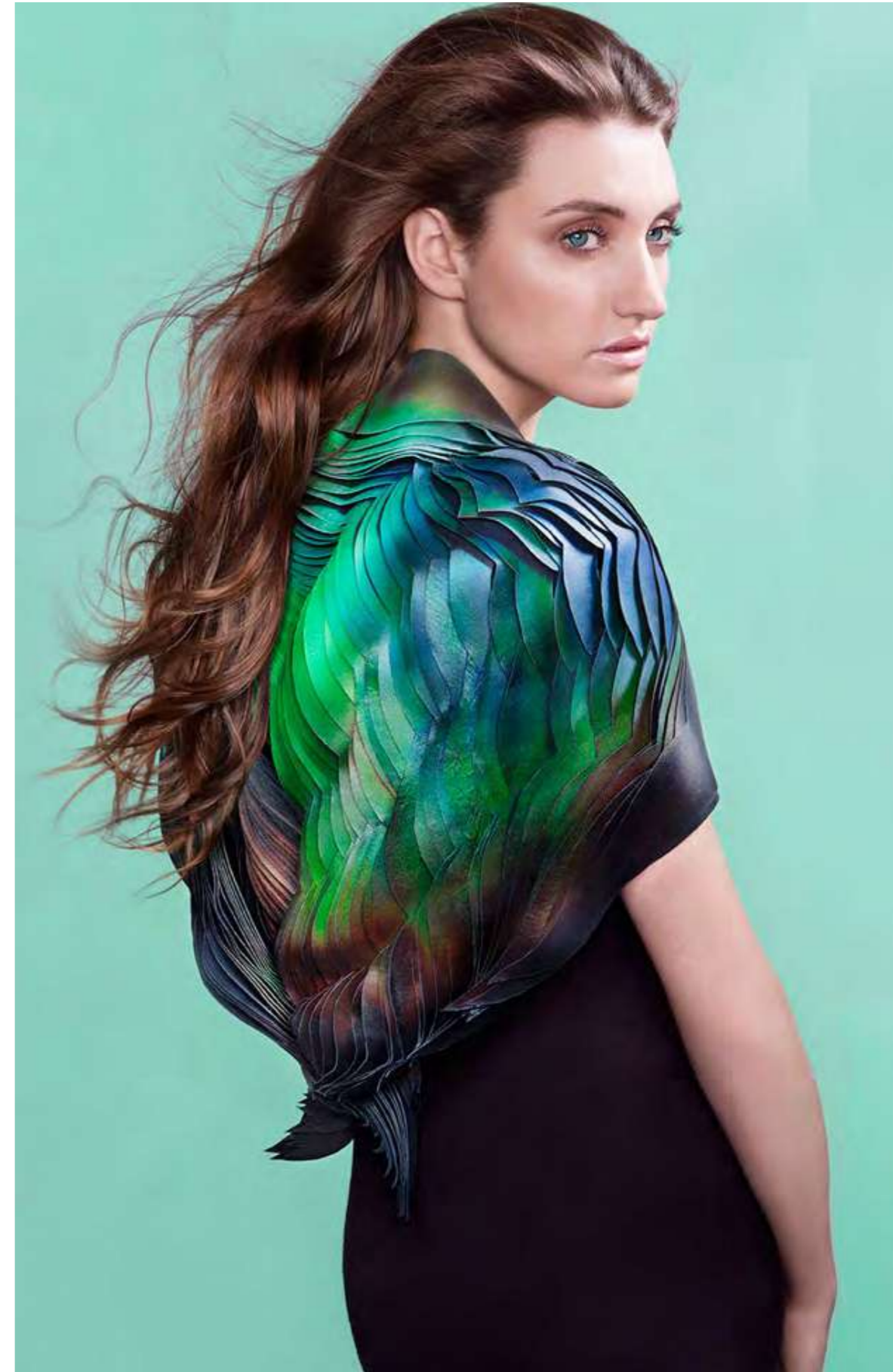
Julia Daviy



Lauren Bowker, The Unseen Air Collection.



Lauren Bowker, The Unseen Air Collection.



incorporează 15000 de LED-uri pentru a forma un ecran, la proiecție digitală a răspunsului direct al nivelului de stres receptat cu ajutorul accesoriilor folosite de modele pe podium sau la structura unei fuste obținute din transformarea unei măsuțe de cafea. [5]

Designerul *Iris Van Herpen* este un alt exemplu potrivit când vorbim despre contopirea modei cu tehnologia, a relației dintre digital și designul vestimentar. Articolele vestimentare propuse utilizează tehnologie în diferite contexte care permit mișcarea ținutei cu ajutorul minții, haine care reacționează la zgomot și muzică sau diferite articole vestimentare purtabile executate de o imprimantă digitală 3D. Creația cu care a debutat la Săptămâna Modei de la Paris a fost rochia Anthazoa, care a realizat-o împreună cu arhitectul *Neri Oxman* folosind tehnologia imprimării 3D multimaterială *Objet Connex* de la *Stratasys*, prin care au realizat imprimarea concomitentă a mai multor materiale textile din țesături diferite.

Colecția vestimentară a designerului *Nayana Malhotra* propune prezentarea animată a stării emoționale pe care o au modelele pe scena. În proiectul *Neurocouture*, designerul pornește de la detectarea programată pe calculator a undelor transmise de creier, transformate în GIF-uri animate care se modifică în funcție de starea de emoție a modelului pe podiumul de prezentare.

Dezvoltarea tehnicilor de imprimare digitale 3D au fost un avantaj în proiectarea din industria modei, cu valențe multiple în designul vestimentar și de accesorii. Elementele de început ale printurilor digitale 3D au ajutat designerii și artiștii să își prezinte conceptele artistice și de design. Odată cu dezvoltarea tehnologiei printurile 3D au fost propuse și variante purtabile, fiind foarte avantajoase pentru industria modei. Piesele vestimentare propuse urmăresc redarea mișcării corpului, a confortului și prelungirea duratei de viață a produselor propuse pentru piața largă. Utilizarea tehnologiei în tehnicile de producție la nivel larg au ajutat la dezvoltarea unor soluții care nu și-ar fi găsit metode mai bune de fabricație datorită costurilor ridicate sau a tehnicilor prea complexe pentru un produs de serie.

Folosirea tehnici de printare 3D în industrie a permis o regândire a procesului de fabricație și de utilizare a materiilor prime, care au ajutat la conștientizarea unor nevoi actuale ale societății în scopuri sustenabile și ecologice. Propunerile designerilor se bazează pe utilizarea materialelor

to incorporate 15,000 LEDs to form a screen, to digital projection of the direct response of the received stress level with the help of accessories used by models on the podium or the structure a skirt obtained from the transformation of a coffee table. [5]

Designer *Iris Van Herpen* is another good example when it comes to merging fashion with technology, the relationship between digital and clothing design. The proposed garments use technology in different contexts that allow the mind to move with the help of the mind, clothes that react to noise and music or various wearable garments made by a 3D digital printer. The creation with which she debuted at Paris Fashion Week was the Anthazoa dress, which she made together with the architect *Neri Oxman* using the multimaterial 3D printing technology *Objet Connex* from *Stratasys*, through which they made the simultaneous printing of several textile materials from different fabrics.

The clothing collection of the designer *Nayana Malhotra* proposes the animated presentation of the emotional state that the models have on stage. In the *Neurocouture* project, the designer starts from the computer-programmed detection of brain-transmitted waves, transformed into animated GIFs that change depending on the emotional state of the model on the podium.

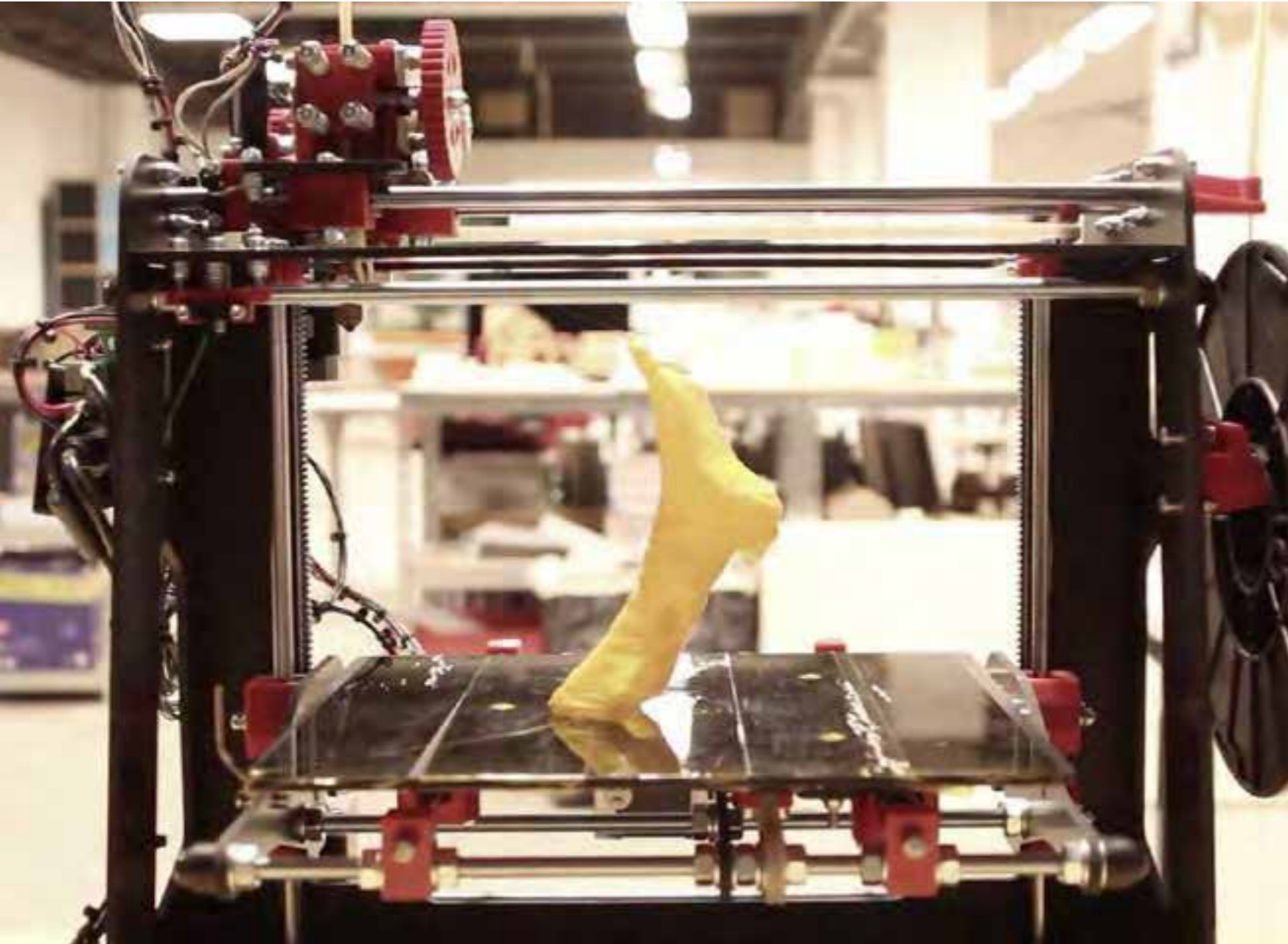
The development of 3D digital printing techniques has been an advantage in the design of the fashion industry, with multiple valences in clothing and accessory design. The beginning elements of 3D digital prints have helped designers and artists to present their artistic and design concepts. With the development of technology 3D prints have been proposed and wearable variants, being very advantageous for the fashion industry. The proposed garments aim at restoring body movements, comfort and prolonging the life of the products proposed for the wide market. The use of technology in large-scale production techniques has helped to develop solutions that would not have found better manufacturing methods due to high costs or overly complex techniques for a series product.

The use of 3D printing techniques in the industry has allowed a rethinking of the manufacturing process and the use of raw materials, which have helped to raise awareness of current needs of society for sustainable and ecological purposes. The designers' proposals are based on the

Nayana Malhotra - Neurocouture 4



3d printed shoes model



Olivier Van Herpt, 3d printed shoes foot



reciclabile în procesul de fabricație. Firma *Adidas* a propus un model de talpă printată 3D al cărui material era realizat din reciclarea plasticului adunat din ocean, un proces mai responsabil cu mediul înconjurător propus chiar și de mari producători din industrie. *Olivier Van Herpt* a utilizat scanarea 3D, o procedura utilizată frecvent în industria de încălțăminte și a printat 3D designul propus. A realizat o încălțăminte care urmărește ergonomia pentru a crea un produs unicat care să ofere comoditate și să se potrivească perfect.

Designerul olandez *Anouk Wipprecht* a creat o piesă vestimentară, o combinație între design și robotică, inginerie. Tehnologia din rochia Spider permite componentelor realizate prin tehnica de printare 3D și cu ajutorul senzorilor, a elementelor flexibile să creeze prin mișcarea lor o reacție la stimuli externi pentru a ajuta la conștientizarea limitelor spațiului personal.

Julia Daviy este un designer care a urmărit utilizarea tehnologiei în vestimentație realizând produse purtabile, ca articole de îmbrăcăminte tradițională, folosind printarea digitală 3D și urmărind economisirea materialului în procesul de fabricare.

Ultimele propunerile designerilor contemporani relevă faptul că moda apelează la inovația tehnologică, o utilizează și astfel devine tot mai tehnică. Tehnologia are nevoie de resurse noi pentru a-și multiplica accesibilitatea ofertei fiind tot mai integrată în designul vestimentar, dar este totuși greu de anticipat rezultatul fuziunii dintre cele două. Moda este în căutarea suportului dat de tehnologie pentru a depăși și redefine oferta către publicul larg, iar tehnologia are nevoie de modă pentru a fi un produs complet direct proporțional cerințelor actuale. Concluzia finală a analizei este relevantă pentru ambele protagoniste, colaborarea dintre modă și tehnologie definește evoluția propunerilor vestimentare urmărind redarea unor concepte actuale cu evoluție și beneficii reciproce.

Hussein Chalayan "Only with technology can you create new things in fashion. Everything else has been done"

use of recyclable materials in the manufacturing process. *Adidas* has proposed a 3D printed sole model whose material was made from recycled plastic collected from the ocean, a more environmentally responsible process proposed by even the largest manufacturers in the industry. *Olivier Van Herpt* used 3D scanning, a procedure commonly used in the footwear industry, and printed the proposed 3D design. He made shoes that followed ergonomics to create a unique product that offers comfort and fits perfectly.

Dutch designer *Anouk Wipprecht* has created a piece of clothing, a combination of design and robotics, engineering. The technology in the Spider dress allows the components made by the 3D printing technique and with the help of sensors, of the flexible elements to create by their movement a reaction to external stimuli to help to be aware of the limits of personal space.

Julia Daviy is a designer who aimed to use technology in clothing by making wearable products, such as traditional clothing, using 3D digital printing and aiming to save material in the manufacturing process.

The latest proposals from contemporary designers reveal that fashion appeals to technological innovation, uses it and thus becomes more and more technical. Technology needs new resources to increase the accessibility of its offer, being increasingly integrated in clothing design, but it is still difficult to anticipate the outcome of the merger between the two. Fashion is looking for the support given by technology to exceed and redefine the offer to the general public, and technology needs fashion to be a complete product directly proportional to current requirements. The final conclusion of the analysis is relevant for both protagonists, the collaboration between fashion and technology defines the evolution of clothing proposals aiming at reproducing current concepts with evolution and mutual benefits.

Hussein Chalayan "Only with technology can you create new things in fashion. Everything else has been done"

BIBLIOGRAFIE / REFERENCES

1. Buta, Ovidiu, *Victima Modei*, Ed. Polirom, București, 2006
2. Lee, Suzanne, *Fashioning the future. Tomorrow's wardrobe*, Thames&Hudson, 2005
3. Miller, Meg, *Design covering art, technology, and design*, 2016
4. Popp, Unda, Lucanu, Doina, Avram, Ioana Sanda, Udrea, L.Ț, Vasilescu, R., *Moda Cercetare Artă Industrie*, Ed. UNArte, București, 2010
5. Sposito, Stefanella, *Fabrics in Fashion Design*, Ed. Promopress, 2014
6. Biomimicry in Fashion: Clothing Inspired by Nature - <https://motif.org/news/biomimicry-fashion/>
7. Wightman-Stone, Danielle, <https://fashionunited.uk/news/fashion/hussein-chalayan-brings-wearable-tech-to-paris-fashion-week/>
8. Miller, Meg - The 5 Coolest Pieces Of Wearable Tech At New York Fashion Week, <https://www.fastcompany.com/3056926/the-5-coolest-pieces-of-wearable-tech-at-new-york-fashion-week?cid=search>

NOTE / END NOTES

- [1] Popp, Unda, Lucanu, Doina, Avram, Ioana Sanda, Udrea, L.Ț, Vasilescu, R., *Moda Cercetare Artă Industrie*, Edit. UNArte, București, 2010
- [2] Lee, Suzanne, *Fashioning the future. Tomorrow's wardrobe*, Thames&Hudson, 2005
- [3] Buta, Ovidiu, *Victima Modei*, Edit. Polirom, București, 2006
- [4] Biomimicry in Fashion: Clothing Inspired by Nature-<https://motif.org/news/biomimicry-fashion/>
- [5] Danielle Wightman-Stone, <https://fashionunited.uk/news/fashion/hussein-chalayan-brings-wearable-tech-to-paris-fashion-week/>



Reka ADORJANI

Slow Stich - între durabilitate și regăsirea de sine

Slow Stich-Between sustainability and finding oneself

Cuvinte cheie / slow, contemplativ, intercultural, sustenabilitate, explorarea materialelor, vopsire naturală, țesături refolosite, conexiune, resurse, local, amintiri, obiecte găsite, reciclare;

Rezumat / Textul de față își propune să încurajeze adoptarea unui nou mod de gândire, un concept *mai puțin înseamnă mai mult*, în care calitatea este mai importantă decât cantitatea, concentrându-se la încetinirea nu doar în artă, ci și în stilul de viață cotidian. Criza economică și de mediu sunt subiecte comune în zilele noastre. Artiștii din domeniul textil ar trebui să profite de potențialul fibrelor naturale, al obiectelor găsite etc., sprijinind în acest fel sustenabilitatea. În plus, conceptul slow poate aduce armonia dintre minte și mână, creând lucrări de artă care reconectează mintea și sufletul.

Keywords / slow, contemplative, cross cultural, sustainability, exploring materials, natural – hand dye, reused fabrics, connection, resources, local, memories, found objects, recycle;

Summary / The present text intends to encourage adopting a new way of thinking, *a less is more* concept, where quality is more important than quantity, thinking about slowing not only in arts, but in daily lifestyle too. Environmental and economical crisis are common topics nowadays. Textile artists should benefit from the potential of natural fibers, found objects, etc. supporting in this way sustainability. In addition to that slow concept may bring the harmony of the mind-hand, creating artwork which reconnects the mind and the soul.

Mișcarea Slow poate fi întâlnită în întreaga lume în diferite tipuri de activități. Ideea principală este aceea de a lua timp; în artă, este vorba de a sărbători cumva procesul și nu rezultatul. "În mod inevitabil, mișcarea slow întâlnește cruciada antiglobalizării. Susținătorii celor două mișcări cred că turbo-capitalismul este calea fără întoarcere spre epuizare, atât a planetei, cât și a locuitorilor ei" [1]. Ideea de lentoare își pierde sensul său peiorativ capătând profunzime și scop din această nouă perspectivă.

Îmbrăcămintea, textilele și cusăturile sunt piese dominante în viața noastră de zi cu zi, de la naștere până la moarte, suntem conectați piele cu piele. Nu este întâmplător folosirea acestui termen, contactul piele-pe-piele este o practică de după naștere care are atât de multe beneficii atât pentru bebeluși, cât și pentru părinți; favorizează crearea legăturii, stabilizează respirația, eliberează hormoni, etc. Dacă dezvoltăm paralela asta cu subiectul cercetat, aflăm ca potrivit unor studii, copii sunt cei mai expuși la această viteză anormală alarmantă și se maturizează într-un ritm accelerat și nefiresc.

The Slow Movement can be found in all over the world in different kind of activities. The main idea is about taking time; in Art is about somehow celebrating the process and not the result. "Inevitably, the slow movement meets the anti-globalization crusade. Proponents of these cases are claiming that turbo-capitalism is the path of no return to exhaustion, both of the planet and of its inhabitants too" [1]. The idea of slow loses its pejorative meaning and it is gaining depth and purpose from this new perspective.

Clothing, textiles and stitching are dominant pieces of our daily lives, from the moment of our birth till our death, we are skin-to-skin connected. It is not accidental using this term, skin-to-skin contact is a practice after birth which has so much benefits both for the babies and their parents too; promotes bonding, stabilizes breathing, releases hormones, etc. If we go ahead with this parallel on our topic, we can see that according to some studies, children are the most exposed to this alarming and abnormal speed and that they become mature in a way too accelerated rhythm.

“Mișcarea Slow își propune să abordeze problema “sărăciei de timp” prin crearea de conexiuni. Oamenii se îndreaptă în masă către alimentele organice. Școlile sunt în agitație și în schimbare continuă. Învățământul la domiciliu devine ceva obișnuit. Oamenii reduc viteza de deplasare” [2]. Așadar, putem afirma că această mișcare a fost privită ca o experiență culturală, o schimbare culturală către un stil de viață mai simplu, mai contemplativ. Dar, fără nicio discuție, putem spune că își are locul său în Arte și, de ce nu, și în artele textile. În plus, nu putem să nu menționăm noua normalitate ai acestor ani de pandemie. În zilele noastre, home office și home schooling este o situație mondială, sunt termeni intrate în uzul cotidian. Cred că potențialul creativ trebuie reinventat, artiștii și oamenii de pretutindeni trebuie să-și readapteze obiceiurile, întregul stil de viață la această nouă situație. Adoptarea mișcării lente poate fi terapeutică, dar poate apărea și ca un răspuns la situația actuală. Fie că este vorba de o măsură personală sau politică, ea are un potențial creativ uriaș și, de asemenea, o oportunitate de a găsi bucurie în procesul de creație.

“Domeniul de aplicare al artei textile este imens. Întotdeauna există lucruri noi de încercat, tehnici de învățat și produse de cumpărat. Deși poate fi dificil să te îndepărtezi astfel de experiențe noi care te distrag, limitele autoimpuse pot aduce o abordare semnificativă și grijulie a practicii tale textile” [3]. Cred că acest lucru poate fi un memento important nu numai pentru artiști, ci ni-l putem asuma pentru întregul nostru stil de viață.

“The Slow Movement aims to address the issue of “time poverty” through making connections. People are turning to organic food in droves. Schools are in turmoil. Home schooling is becoming commonplace. People are downshifting” [2]. So, we can claim that this movement was regarded as a cultural experience, a cultural shift to a more simple, contemplative lifestyle. But, without any debate we can say that it has his own place in Arts, and why not, in textile arts too. In addition to that we cannot avoid to mention the new normal of these pandemic years. Nowadays home office and home schooling is a worldwide situation. I think that the creative potential has to be reinvented, artists and people everywhere must readjust their habits, their entire lifestyle to this new situation. Adopting the slow movement can be therapeutic, but also it may appear as a response to the current situation. Whether personal or political, it has a huge creative potential and as well an opportunity to find joy in the creating process.

“The scope of textile art is huge. There are always new things to try, techniques to learn and products to buy. While it can be difficult to step away from diverting new experiences, self-imposed limits can bring a meaningful and thoughtful approach to your textile practice” [3]. I think that this can be an important memento not

Textilele create în această manieră ar trebui să ofere senzația de unicitate, căldură, memorie și o stare de bine mai conștientă.

Prima apariție a Mișcării Slow poate fi urmărită în anii '80 în Italia și este legată de mișcarea originală numită Slow Food. Activiștii inițiali au explicat că: “Bogăția gastronomică trebuie menținută, biodiversitatea trebuie apărată, iar conceptul de timp trebuie să respecte ritmurile noastre individuale” [4]. În mod constant, ideea de slow s-a apropiat de alte domenii, cum ar fi Slow Fashion, Slow Design, Cittaslow (Slow Cities), Slow Stitch și multe altele. “Slow Fashion” reprezintă tot ceea ce înseamnă “eco”, “etic” și “verde” într-o singură mișcare unificată. termen folosit pentru prima dată de Kate Fletcher, de la Centrul de Modă Durabilă, când moda a fost comparată cu experiența Slow Food” [5].

Problema vitezei i-a preocupat și pe artiști. În mod evident, contextul social a fost crucial în această problemă. David Gauntlett a subliniat în cartea sa, *Making is Connecting: The Social Meaning of Creativity from DIY and Knitting to YouTube and Web 2.0* (Sensul social al creativității, de la DIY și tricotate la YouTube și Web 2.0), că și creativitatea de zi cu zi este importantă, “pentru a surprinde schimbarea modului în care ne raportăm la lume”. Într-o lume unde YouTube te poate învăța aproape orice, adevărata bucurie este activitatea în sine cu toate defectele ei. Această schimbare este legată de faptul că oamenii resping ceea ce este dat și își fac o lume nouă. Scopul este

only for artists, but also we can assume it for our entire lifestyle.

The Slow Movement first apparition can be traced in the 80's in Italy and it's linked to the original movement called Slow Food. The original activists explained that: “Gastronomic richness must be maintained, biodiversity must be defended and the concept of time must be respectful of our individual rhythms” [4]. Steadily the idea of slow has approached other areas like Slow Fashion, Slow Design, Cittaslow (Slow Cities), Slow Stitch and many others. “Slow Fashion represents all things “eco”, “ethical” and “green” in one unified movement. It was first coined by Kate Fletcher, from the Center of Sustainable Fashion, when fashion was compared to the Slow Food experience” [5].

The problem of speed has concerned the artists too. Obviously, the social context has been crucial to this issue. David Gauntlett in his book, *Making is Connecting: The Social Meaning of Creativity from DIY and Knitting to YouTube and Web 2.0* says everyday creativity is also important, “to capture the shift in how we deal with the world”. In a World where YouTube can teach us almost everything, the real joy is the process itself with all its imperfections. The shift is related to people rejecting the given and making their world a new. The goal is moving from non-stop availability

Alice Fox, Tide Line (grup): țesătură de tapiserie cu obiecte metalice găsite și pete de rugină [10]



Alice Fox, 49 capace de sticlă de bere



Alice Fox, Cochilii cusute [11]



Judy Martin, Not To Know But To Go On [12]



Not To Know But To Go On, Detalii



trecerea de la disponibilitatea non-stop la utilizarea mâinilor noastre, cu ocazia reflecției interioare sau chiar a meditației. Jurnalistul Carl Honore, supranumit și guru al mișcării slow, susține în cartea sa *Elogiu lentorii* că încetineala este “despre a căuta să faci totul la viteza potrivită. A savura orele și minutele, mai degrabă decât a le număra pur și simplu” [6].

ACCENT PE RESURSE/ ACCENT PE LOCAL

Ideea principală este de a alege din zona noastră cea mai apropiată, în ceea ce privește textilele, ar trebui să alegem țesături cu amintiri care au legătură cu habitatul nostru. Ar trebui să căutăm particularitatea fiecărui peisaj, urban sau rural, pădure sau beton și să ne concentrăm pe viața de zi cu zi și pe schimbările sezoniere. Pentru majoritatea artiștilor care aleg să lucreze în acest segment al artei textile, principala sursă de inspirație rămâne propria viață, amintirile din copilărie, obiectele din viața de zi cu zi, fragmente din ziare etc. Poate că, în acest fel, încearcă să dezvăluie natura trecătoare a timpului.

toward using our hands, with the opportunity of inner reflection or even meditation. Journalist Carl Honore, called also the guru of slow, claims in his book *In Praise of Slowness* that it is “about seeking to do everything at the right speed. Savoring the hours and minutes rather than just counting them” [6].

FOCUS ON RESOURCES/ FOCUS ON LOCAL

The main idea is choosing from our nearest area, regarding the textiles we should choose fabrics with memories which are connected with our neighborhood. We should seek for the particularity of each landscape, urban or rural, forest or concrete and focusing on daily life and the seasonal changes. For the most artists who choose to work in this segment of the textile arts, the main source of inspiration remains their own life, childhood memories, objects from daily life, newspaper fragments, etc. Maybe in this way they are trying to reveal the passing nature of time.

SUSTAINABILITY

Sustainability is a worldwide issue, the most common definition is from the UN WORLD Commission on Environment and Development: “sustainable development is development that meets the needs of the present without compromising the ability of future generations to meet their own needs” [7]. We should not forget

SUSTENABILITATE

Sustenabilitatea este o problemă la nivel mondial, iar cea mai frecventă definiție este cea a Comisiei Mondiale pentru Mediu și Dezvoltare a ONU: “dezvoltarea durabilă este o dezvoltare care satisface nevoile prezentului fără a compromite capacitatea generațiilor viitoare de a-și satisface propriile nevoi” [7]. Nu trebuie să uităm că industria textilă și a confecțiilor este una dintre cele mai poluante dintre toate și, de asemenea, domeniul în care exploatarea muncitorilor este foarte des întâlnit. Din păcate, transparența nu este ținta principală a acestora, așa că trebuie să adoptăm un comportament de consumatori conștienți, care își aleg hainele cu înțelepciune, care sunt conștienți de materiale, procese și ar trebui să evităm consumul excesiv.

În ceea ce privește materialele de producție, este vorba de utilizarea de substanțe chimice care se eliberează în apă și în aer, ca să nu mai vorbim de cantitatea uriașă de deșeuri textile: “Producția de textile generează anual 1,2 miliarde de tone de dioxid de carbon echivalent (CO2e) mai mult decât zborurile internaționale și transportul maritim la un loc. Industria textilă epuizează 98 de milioane de tone de resurse neregenerabile în fiecare an, inclusiv petrolul, în producția de fibre sintetice, îngrășăminte pentru cultivarea fibrelor naturale și substanțe chimice pentru producție, vopsire și finisare, pentru a produce aproximativ 80-100 de miliarde de piese de îmbrăcăminte anual” [8]. Cunoscând aceste fapte, ar

that the clothing and textile industry is one of the most polluting from all and also the highest area where the exploitation of workers can be found. Unfortunately transparency is not their key target, so we must adopt the conscious-consumer behavior who choose their clothing wisely, who are aware of materials, processes and we should avoid over-consumption.

The matter of production materials includes using chemicals releasing in the water and air, not to mention the huge quantity of the textile waste we generate yearly. “Textile production generates 1.2 billion tons of carbon dioxide equivalent (CO2e) annually, more than international flights and maritime shipping combined. The textile industry depletes 98 million tons of non-renewable resources each year, including oil, in the production of synthetic fibers, fertilizers for growing natural fibers and chemicals for producing, dyeing, and finishing purposes, in order to produce about 80-100 billion pieces of clothing annually” [8]. Knowing these facts we should reconsider our habits and to adopt the



Hannah Lamb, [De)Constructed Cloth, Diverse materiale textile, oglindă, bobină, cianotipie, print și cusătură manuală, 2019 [16]



Hannah Lamb, Bastard Cloth I & II, Cotton, linen, paper and wool patchwork piecing with hand stitch and appliqué, 2015 [17]



trebui să ne reconsiderăm obiceiurile și să adoptăm trinitatea de *reutilizare, reduce și recicla*.

Inspirația din tehnicile textile tradiționale, broderie, patchwork, tehnica japoneză Boro, procedee de vopsire a fibrelor naturale etc., combinate cu obiecte găsite, cu ceea ce avem deja, creează un punct de vedere nou, în care procesul de lucru este de la fel de important ca și lucrarea în sine. Unul dintre principiile esențiale ale mișcării slow este importanța relației dintre artist și mediul său. Îmbrățișarea modelelor ciclice ale anotimpurilor, ale plantelor și ale timpului interior nu este doar un exercițiu creativ, ci poate fi și unul de vindecare, de autocunoaștere.

Alice Fox este o artistă textilistă care lucrează cu materiale găsite. Lucrările sale urmează adesea o călătorie în care procesul de îmbătrânire (cum ar fi ruginirea) continuă și după ce lucrarea este finalizată. "Practica mea se bazează pe explorarea lumii din jurul meu: observarea detaliilor, înregistrarea a ceea ce văd și întâlnesc, explorarea potențialului lucrurilor pe care le găsesc pentru a face semne, pete și structuri. Obiectele găsite formează o legătură tangibilă cu locurile pe care le parcurg, iar lucrările mele sunt un răspuns la acestea. S-a spus că munca mea este condusă de procesul propriu-zis al creației" [9].

Judy Martin este o artistă canadiană care trăiește izolată de zgomotul marilor orașe din Ontario și care a ales insula Manitoulin ca locuință, dar și ca principală sursă de inspirație. Lucrările sale monumentale sunt cusute în întregime de mână, ea are un ritual zilnic de lucru, asemănător cu scrierea unui jurnal: "Mă interesează să produc ceva foarte simplu și liniștit, marcat în mod repetat cu mâna omului. Nu pentru că este o metaforă pentru ceva, ci doar pentru că este un obiect care spune, fără echivoc, am fost aici; am petrecut timp cu asta; simțiri atingerea mea" [12].

Hannah Lamb, artistă textilistă și academiciană, lucrează în diverse domenii ale artei, folosind diferite tehnici, rezultând în lucrări intime și la scară largă. Lucrarea ei monumentală intitulată *[De]Constructed Cloth* reprezintă legătura dintre moștenirea țesăturii textile și producția textilă contemporană. "Impresii fantomatice ale fragmentelor de pânză necioplite și ale fibrelor reziduale provenite de la fabricile de țesut locale, reprezintă dezmembrarea industriei, în timp ce speranța reînnoită pentru viitorul industriei noastre locale este sugerată în fibrele reziduale refăcute în pânză nouă înfășurată în jurul unei vechi bobine de lemn" [15].

trinity of *reuse, reduce and recycle*.

Inspiration from traditional textile techniques, embroidery, patchwork, Japanese Boro, natural fiber dyeing processes, etc. combined with found objects, with what we already have, creates a fresh point of view where the practice of making is also important. One of the main principles of the slow movement is the importance of relationship between artist and his environment. Embracing the cyclical patterns of the seasons, plants and inner time is not only a creative exercise, but also it can be a healing one.

Alice Fox is an inspiring textile artist who works with found materials. Her work often follows a journey where the ageing process (such as rusting) continues after the work is completed. "My practice is based around exploring the world around me: noticing the detail, recording what I see and find, exploring the potential of the things I find for making marks, stains and structures. The things I find form a tangible link to the places I walk and my work is a response to those objects. It has been said that my work is process led" [9].

Judy Martin is a Canadian artist who is living isolated from the business of the big cities of Ontario and she chooses Manitoulin Island for her home and also for her main source of inspiration. Her monumental works are entirely handstitched, she has a daily ritual to work like writing a diary: "I'm interested in producing something very simple and quiet and marked repeatedly with the human hand. Not because it's a metaphor for anything, but just because it's an object that says, unequivocally, I was here; I spent time with this; feel my touch" [12].

Textile artist and academic, Hannah Lamb is working in various fields of art, using different techniques, stitching, fabric manipulation, cyanotype, etc. resulting in intimate and largescale works too. Her monumental work entitled *[De]Constructed Cloth* represents the connection between the legacy of textile cloth and the contemporary textile manufacturing. "Ghostly prints of unpicked cloth fragments and waste fibers sourced from local weaving mills, represent the dismantling of industry, while renewed hope for the future of our local industry is suggested in waste fibers re-made into new cloth wound around an old wooden bobbin" [15].

The Bastard Cloth I & II, este o lucrare experimentală, realizată din bumbac, in, hârtie și lână, peticele de patchwork sunt aplicate manual. Termenul bastard este folosit pentru produsul rezidual atunci când nu obținem designul perfect. Dar, deseori bastardul e mai bun, mai atrăgător decât designul anticipat.

Hannah a lucrat în diverse tehnici, dar proiectele ei par să aibă un lucru în comun, sunt încărcate cu impresii personale, sunt contemplative și reprezintă punctul de vedere al observatorului, marcând cumva sensul locului și al timpului.

CONCLUZIE

Deși viitorul pare a fi incitant pentru o digitalizare rapidă, va exista întotdeauna un loc pentru oamenii care aleg să adopte un stil de lucru mai introspectiv, mai prevăzător cu natura. Artiștii din domeniul textil devin din ce în ce mai conștienți de materiale și de proveniența lor și, în acest fel, creează o legătură invizibilă, dar puternică, între ei. Încetinirea în detrimentul vitezei, tradiția în detrimentul consumului rapid, pe termen lung, poate fi singura soluție.

BIBLIOGRAFIE / REFERENCES

1. Honore, Carl, *Elogiu lentorii. Provocări în era vitezei*, Curtea Veche Publishing, București, 2019
2. Impey, Sara, *Text in textile art*, Batsford Publishing Co, UK, 2013
3. Wellesley-Smith, Claire, *Slow Stitch. Mindful and contemplative textile art*, Batsford Publishing Co, UK, 2015
4. <http://slowfactory.foundation/11.09.2021>
5. <https://www.slowmovement.com/29.06.2020>
6. <http://rethinkingprosperity.org/cultural-vision-what-is-the-slow-movement/29.06.2020>
7. <https://www.archiblox.com.au/slow-design-movement/30.06.2020>
8. <https://www.sustain.ucla.edu/what-is-sustainability/26.10.2021>
9. <http://www.textile-leather.com/tlr-3-3-2020-patwary/26.10.2021> (Patwary S. Clothing and Textile Sustainability: Current State of Environmental Challenges and the Ways Forward. Textile & Leather Review)
10. Alice Fox, <https://thepanthunter.com.au/artdesign/a-conversation-with-natural-fibre-artist-alice-fox/22.10.2021>
11. Alice Fox, <https://www.textilecurator.com/home-default/home-2-2/alice-fox-2/22.10.2021>
12. Judith Martin, <https://judithmartinart.com/gallery/not-to-know-but-to-go-on/08.11.2021>
13. Judith Martin, <http://judys-exhibitions.blogspot.com/2017/03/art-quilts-international-abstract-and.html/08.11.2021>
14. Hannah Lamb, <https://www.hannahlamb.co.uk/my-gallery/08.11.2021>

The Bastard Cloth I & II, is an experimental work, made from cotton, linen, paper and wool patchwork piecing with hand stitch and appliqué. The bastard term is used for the waste product when we don't get the perfect design. But quite often it happens that the bastard is better, is more appealing than the anticipated design.

Hannah has works in various techniques, but her projects seem to have one thing in common, they are loaded with personal impressions, they are contemplative and they represent the observer point of view, marking somehow the sense of place and time.

CONCLUSION

Although the future seems to be exciting for a high-speed digitalization, there always be a place for people who choose to create a more introspective, eco-gentle kind of work. Textile artists become more and more aware of materials and their provenance and in this way they are creating an invisible but strong connection between each other. Slowing over speed, tradition over fast consuming in long terms it may be the only solution.

NOTE / END NOTES

- [1] Carl Honore, *Elogiu lentorii, provocări în era vitezei*, Ed. Curtea Veche Publishing, București, 2019, p. 36
- [2] www.slowmovement.com/29.06.2020
- [3] Claire Wellesley-Smith, *Slow Stitch. Mindful and contemplative textile art*, Batsford, UK, 2015, p. 6
- [4] Slow Food Revolution, New York, NY Filmmakers Library, 2002, 52:15 mins, rethinkingprosperity.org/29.06.2020
- [5] <http://slowfactory.foundation/11.09.2021>
- [6] <https://www.archiblox.com.au/slow-design-movement/30.06.2020>
- [7] <https://www.sustain.ucla.edu/what-is-sustainability/26.10.2021>
- [8] Patwary S. Clothing and Textile Sustainability: Current State of Environmental Challenges and the Ways Forward. Textile & Leather Review. 2020. <http://www.textile-leather.com/tlr-3-3-2020-patwary/26.10.2021>
- [9] www.textilecurator.com/30.06.2020
- [10] <https://thepanthunter.com.au/artdesign/a-conversation-with-natural-fibre-artist-alice-fox/22.10.2021>
- [11] <https://www.textilecurator.com/home-default/home-2-2/alice-fox-2/22.10.2021>
- [12] Claire Wellesley-Smith, *Slow Stitch. Mindful and contemplative textile art*, Batsford, UK, 2015, p. 97
- [13] <https://judithmartinart.com/gallery/not-to-know-but-to-go-on/08.11.2021>
- [14] <http://judys-exhibitions.blogspot.com/2017/03/art-quilts-international-abstract-and.html/08.11.2021>
- [15] <https://www.hannahlamb.co.uk/my-gallery/08.11.2021>
- [16] <https://www.hannahlamb.co.uk/my-gallery/08.11.2021>
- [17] <https://www.hannahlamb.co.uk/bastard-cloths/08.11.2021>

Dorina DUDULEANU

Reprezentări ale artropodelor în tehnica *paper cut*

Representation of arthropods in paper cut technique

Cuvinte cheie / insecte, artopode, fluture, hârtie, instalație, tridimensional;

Rezumat / Articolul propune să evidențieze câteva reprezentări ale insectelor în tehnica paper cut, tematica artropodelor făcând referire la planul creației artistice personale. Studiul de față va urmări o investigație a unor artiști contemporani care includ anumite specii de insecte în arealul creației artistice și care conduc cercetarea spre o manifestare de tip tridimensional. Prin acest filon vizionar, tematica artropodelor va releva anumite specii care în succesunea timpului s-au remarcat, animând un întreg ansamblu de simboluri care fac referire la planul imaginar, dincolo de figura reprezentată.

Keywords / insect, arthropods, butterfly, paper cut, instalation, three-dimensional;

Summary / The article aims to emphasize some of insects representations in the paper cut technique, where the arthropods theme refers to the personal plane of artistic creations. This study follows an investigation of a few contemporary artists, which include certain species of insects in the sphere of artistic creation, leading the research to a three-dimensional type of manifestation. By this visionary approach, the arthropods' theme shall emphasize species, that have remarked themselves during the succession of time by animating an entire ensemble of symbols referring to the imaginary plane, beyond the represented figure.

Arealul tematic personal, conduce exprimarea vizuală spre tehnica paper cut, un proces minuțios de decupare în hârtie a unor forme figurative sau nonfigurative, în căutare de noi structuri cu caracteristici recognoscibile, prin intermediul cărora suprafața bidimensională capătă o configurație tridimensională.

Cu toate că decuparea hârtiei are un aspect foarte modern, această activitate are o lungă și bogată istorie, și începe în China cu mult înainte de manufacturarea hârtiei. Primele materiale utilizate pentru a se realiza decupajul au fost frunzele, foița de argint, mătasea și mai apoi pielea, dar odată cu răspândirea metodei de manufacturare a hârtiei, suportul de scris începe să fie utilizat și pentru practicarea decupajului. Pentru incizare erau folosite diferite obiecte ascuțite, asemeni unor cuțite și foarfeci, iar complexitatea modelelor depindea în mare parte de abilitatea celui care executa această tehnică.

Decupajul în hârtie contemporan este o formă de artă în creștere, care odată cu scurgerea timpului devine influențată de inspirație și tehnici inovatoare cât mai diverse, pornind de la instrumentele utilizate pentru tăiere (foarfece de tuns oi, scalpele, foarfece chirurgicale, etc.) hârtie (manuală, vopsită cu pigmenți naturali, hârtie

The personal thematic range leads the visual expression towards the paper cut technique, an elaborate process of paper cutting figurative or nonfigurative shapes, in search for new structures with recognizable features, through which the bidimensional surface receives a three-dimensional configuration.

Although paper cutting has a very modern look, this activity has a long and rich history, starting in China much earlier than paper manufacturing. The first materials used for paper cutting were leaves, silver foil, silk and later leader, but, in the meantime with the spreading of the paper manufacturing method, the writing support is also used for practicing paper cut. Different sharp objects were used for incisions, such as knives and scissors, while the complexity of the patterns depended very much on the skill of the person practicing this technique.

The contemporary paper cutting is a form of art in development, which in time is influenced by inspiration and diverse innovative techniques, starting with the instruments used for cutting (sheep shears, scalpels, surgical scissors, etc.) paper (and made paper, dyed with natural pigments, rice paper or

deorezsaumătase)și pânălamodel(schițăpremegătoare, decupaj spontan sau forme tradiționale). Ținând cont de faptul că în prezent instrumentul cel mai utilizat este scalpelul, anumite detalii sunt atât de minuțios realizate încât grosimea liniei este asemănătoare cu cea a unui fir de păr. Adesea asistăm la o măiestrie uluitoare care poate fi asemănată cu o dantelă delicată, așadar această manieră de exprimare, prin variațiunile tehnice liniare, își găsește complementaritatea în genul graficii de șevalet și în tehnica gravurii tiparului înalt. (il. 1)

Lucrările artiștilor contemporani, redefinesc și chiar subminează practica veche de decupare a hârtiei, noile modalități de exprimare vizuală fiind din ce în ce mai complexe și spectaculos expuse. Se poate observa o tendință evolutivă pentru lucrările tridimensionale, de tip instalație, având dimensiuni monumentale, prin intermediul cărora artiștii crează o lume plină de emfază și perplexitate. Artiști precum **Mia Liu, Claire Morgan, Emmanuelle Moureaux, Yuko Takada Keller, Tomoko Shioyasu** și **Mia Pearlman** demonstrează importanța hârtiei în domeniul artei, propunându-ne astfel proiecte elaborate, în care volumul de lucru depus caută să impresioneze privitorul, simțindu-ne atrași într-o lume magică și dinamică a unor elemente care par a se descompune și recompuie la nesfârșit.

Instalațiile de mari dimensiuni de hârtie decupată, reprezintă abordări unice ale artiștilor față de tematici personale sau sociale, conceptul făcând adesea corelații complexe cu diferite valori economice, sociale, culturale sau urmăresc să reveleze anumite aspecte ale mediului înconjurător.

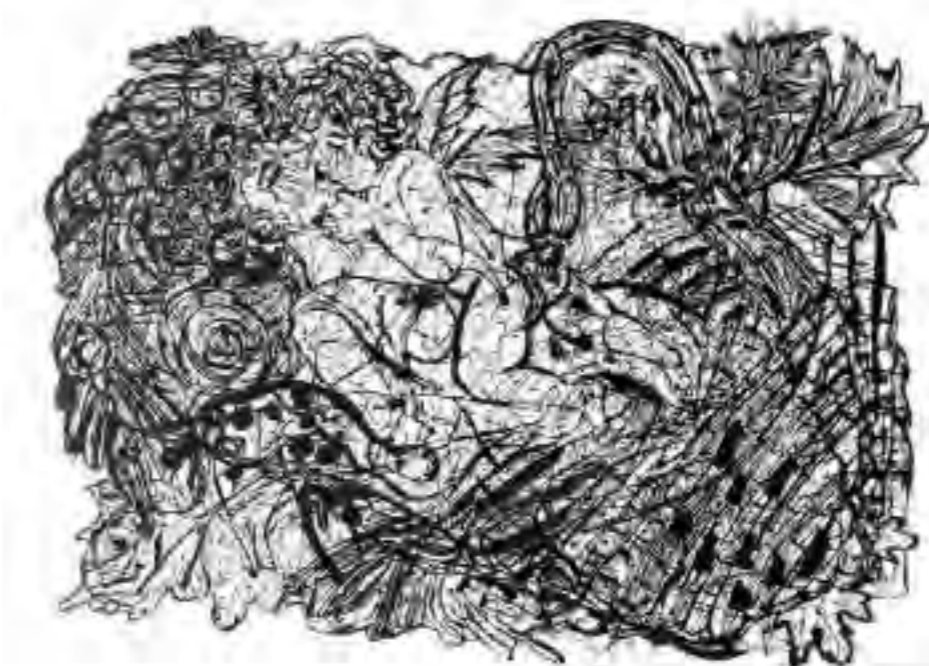
Metoda de lucru a artistei irlandeze **Claire Morgan** implică procese precise și repetitive, explorând subiecte care fac referire la condiția elementară a omului în habitatul său și dezvăluie imposibilitatea de a înțelege puterea vieții și a morții. Adesea în lucrările sale se folosește de o figură zoomorfă pentru a introduce un element figurativ palpabil, care face trimitere la mișcarea naturală a lumii reale, care interacționează cu formele geometrice ale arhitecturii urbane. Imaginea de ansamblu crează o polaritate izbitoare între animalul real și forma geometrică, punând în discuție noțiunea de trecere a timpului și tranziția a tot ceea ce ne înconjoară, astfel sfera tematică marchează atât valoarea intrinsecă cât și relația creației artistice cu spațiul. Deși axa sa narativă nu converge în sensul elementelor reprezentate, Claire

silk) to the pattern (preliminary sketch, spontaneous paper cut or traditions shapes). Taking into account the fact that the mostly used instrument today is the scalpel, certain details are so elaborately made, that the thickness of the paper resembles that of a hair. We can often witness an amazing skill like the one of making delicate laces, thus this way of expression, through the variations of the linear technique, finds its complementarity in the easel graphics and in the technique of the high print engraving. (il. 1)

The works of contemporary artists redefine and even undermine the old practice of paper cutting, the new visual expression modalities being more and more complex and spectacularly exhibited. One can notice an evolutive world for the three-dimensional world, the installation type, of monumental size, by which artists create a world full of emphasis and perplexity. Artists such as **Mia Liu, Claire Morgan, Emmanuelle Moureaux, Yuko Takada Keller, Tomoko Shioyasu** and **Mia Pearlman** are showing the importance of paper in arts, thus proposing elaborate projects, in which the amount of work impresses the viewer, the works attracting us in a magical and dynamical world of certain elements, that seem to decompose and recompose themselves forever.

Large paper cutting installations represent unique approaches of the artists in front of personal or social themes, their concept making very often correlations with different economic, social and cultural values, or intending to reveal certain aspects of the surroundings.

The working method of the Irish artist **Claire Morgan** implies precise and repetitive processes, exploring subjects referring to the elementary condition of the human in human habitat and reveals the impossibility to understand the power of life and death. She often uses in her works a zoomorphic figure in order to introduce a palpable figurative element referring to the natural movement of the real world, interacting with the geometric shapes of urban architecture. The whole image creates a striking polarity between the real animal and the geometric shape, bringing into discussion the passage of time and the transition of everything surrounding us, thus the theme range marks the intrinsic value, as well as the relation between artistic creation and space. Although its narrative axis doesn't converge in the sense of the



Il. 1. Zipora Rafaelov, Neshika, paper cut, 2013.



Il. 2. a. Instalații paper cut: Claire Morgan, *Seninul cerului II*, 2009



Il. 2. b. Instalații paper cut: Su Blackwell, *În timp ce dormi*, 2004



Il. 2. c. Carlos Amorales, *Nor negru*, 2007



Il. 2. d. Instalații paper cut: Andrea Mastrovito, *Insula Dl. Mastrovito*, 2014.

Morgan crează mereu un contrapunct interesant între instalația expusă și titlul dat fiecăreia, adesea urmărind redarea ambiguității. Punerea în cadru a unei forme geometrice, suspendată, care este compusă din alte sute sau mii de forme exacte, toate acestea levitând deasupra solului, reprezintă o punere în scenă a unor animale sau insecte care par să se îndrepte spre formațiuni statice, încremenite, asemeni unor capcane. Așadar dovada gravitației sau lipsa acesteia, este inerentă în aceste lucrări și fac aluzie la acel punct unde începe și se termină totul: viața și moartea.

Contrar artistei Claire Morgan, câmpul de observație al artistei **Su Blackwell** se bazează strict pe narațiune. În cazul lucrării intitulate *În timp ce dormi* (il. 2), artista se îndepărtează de formatul cărților obiect și adaptează tema transcendentalului la reprezentarea vizuală. Lucrarea face referire la o legendă birmaneză care spune că: atunci când o persoană doarme sufletul i se transformă într-un fluture care pe tot parcursul somnului zboară tot mai departe în căutarea altor suflete, fie ele omenești sau animaliere...de aici și povăța pentru copii birmanezi de a nu trezi niciodată pe cineva care doarme, din cauza temerii că ar putea muri sau, mai rău, să trăiască fără suflet. Lucrarea transmite o atmosferă liniștită, melancolică, plină de lirism, creând privitorului un cumul de reacții care asemeni norului

reprezentat elemente, Claire Morgan always creates an interesting counterpoint between the exposed installation and the title given to each of them, often following the depiction of ambiguity. The placing of a geometrical suspended shape, composed of other hundreds or thousands of exact shapes - all these levitating above the soil - represents the staging of certain animals or insects that seem to be heading to static, frozen formations resembling certain traps. Thus, the proof of gravitation or the lack of it is inherent to these works and they refer to that point, where everything starts and ends: life and death.

In comparison with the artist Claire Morgan, the observation field of the artist **Su Blackwell** is strictly based on narration. In the case of the work called *While you were sleeping* (il. 2), the artist departs from the format of the object-books and adjusts the theme of the transcendental to the visual transformation. The work refers to a Burmese legend saying that: when a person is sleeping, its soul turns into a butterfly who is flying further and further away during the entire time of the sleep, in search of other souls, human or animal souls...hence Burmese children are advised not to ever wake up someone who is sleeping, because of the fear that he or she might die, or worse, to live lose their soul. The work is showing a quiet, melancholic atmosphere, full of lyrism, creating a number of reactions in the viewer,

de fluturi care pare a se forma din decompunerea vestimentației, se risipesc spre înaltul încăperii. Su Blackwell construiește o scenă fragilă din hârtie care să reflecte sublimul viselor, atenția concentrându-se pe surprinderea sentimentului de mișcare, teritoriul impalpabilului reprezentând de multe ori o căutare lăuntrică care prin intermediul creației artistice poate genera infinite modalități de exprimare.

Inspirat de impresionanta migrație anuală a fluturilor *Monarch* [1], artistul mexican **Carlos Amorales** concepe un proiect-instalație intitulat *Black Cloud*, un *nor negru* care urmărește să invadeze spațiile publice în care este expus. Zeci de mii de fluturi decupați din hârtie neagră înconjoară interioarele spațiilor, formând o adunare de insecte supranaturală, dar sublimă, care se grupează și dispersează pe structurile arhitecturii. Deși individual fiecare creatură înaripată are un aspect atractiv și delicat, per ansamblu vizionarea instalației crează un sentiment înspăimântător și copleșitor, care conduc spectatorul într-o călătorie confuză creată de forța naturii. Cum însuși titlul proiectului ne sugerează, aceste mii de insecte ne înconjoară într-o experiență fluctuantă între frumusețe și venerație, deopotrivă fantezistă și macabră, o inducere a temerii și invaziei care aduce aminte de păsările lui Hitchcock.

reactions, which are like butterflies – they seem to be formed by decomposing clothing, and seem to spread towards the height of the room. Su Blackwell builds a fragile scene out of paper, reflecting the sublime side of dreams, her attention concentrating on capturing the feeling of movement, the impalpable territory, often representing an inner search, that could generate infinite expression modalities through artistic creation.

Inspired by the impressive annual migration of the *Monarch* butterflies [1], the Mexican artist, **Carlos Amorales** conceives an installation-project entitled *Black Cloud*, a *black cloud* going to invade the public spaces, where it is exposed. Tens of thousands of butterflies cut out of black paper are surrounding the interior rooms, forming a supernatural, but sublime gathering of insects, which is grouped and dispersed on the architectural structures. Although each winged creature has an attractive and delicate look, on the whole, the visualisation of the installation offers a terrifying and overwhelming feeling, guiding the viewer through a confusing journey created by the force of the nature. Like the title of the project suggests, these thousands of insects are surrounding us in a fluctuating experience between beauty and veneration, fanciful and macabre at the same time, inducing fear and the feeling of invasion, reminding us of the birds of Hitchcock.

Black Cloud exemplifică sensibilitatea gotică a lui Amoraes față de frumusețea brută a naturii, reprezentarea artistică exaltând sentimentul de uimire în fiecare dintre noi, astfel putem vorbi de rolul important care îl joacă privitorul ca receptor al creației și totodată de perspectiva artistului față de arta secolului XXI. Expresia multiformă a instalației lui Amoraes, subliniază aspecte conceptuale organice care pot fi adaptate în funcție de spațiul expozițional, cercetarea sa artistică concentrându-se în principal pe limbajul de exprimare vizual. Posibilitatea / imposibilitatea de a comunica prin acțiuni non-verbale evoluează în același ritm în care se produc, experimentele sale situându-se la limita dintre imagine și semn.

Sondând palierul manifestărilor de tip instalație *paper cut* și rezolvările stilistice și morfologice care au ca tematică înfățișarea faunei și în special a artopodelor, ne întâlnim cu creația artistică a italianului **Andrea Mastrovito**. Pentru a realiza lucrarea *Insula Dl. Mastrovito* artistul a umplut o încăpere cu mii de imagini decupate din cărțile de științe ale naturii, dispunerea acestora urmărind să simuleze un peisaj care abundă în floră și faună. Imaginea de ansamblu este de-a dreptul fermecătoare. O juxtapunere eclatant de specii de plante, flori și animale sunt așezate pe podea, o colonie impresionantă de lilieci, fluturi în zbor și insecte de tot felul ocupând pereții și tavanul încăperii. Prin punerea în scenă a unei astfel de proiecții conceptuale, Mastrovito apelează la diverse modalități de exprimare vizuală care amintesc de procedeul colajului, metoda dioramei și de tehnica *trompe-l'œil*, astfel că oferta figurativului crează posibile iluzii ale realității, o conversie a naturii transfigurată într-un spațiu închis.

Atributele fundamentale și conceptuale ale instalației, le reprezintă cele mai uzuale două forme de recreare: cărțile și televiziunea, iar titlul face referire la celebrul roman *The Island of Doctor Moreau*, unde arhetipul nebuniei este reprezentat de personajul principal, a cărui activitate se bazează pe experimentele supuse animalelor, pentru a le conferi trăsături umane. Mastrovito întruchipează rolul doctorului, încercând să insuflă o nouă viață în natura materială a hârtiei – imagini din cărți, cărți din hârtie, hârtie din lemn, lemn din natură – care a trăit cândva într-un mod diferit, iar fauna ansamblată în interior, caută să preia controlul spațiului locuit.

Black Cloud exemplifies the gothic sensibility of Amoraes in front of the raw beauty of nature, while the artistic representation is exalting the feeling of wonder in each of us, thus we can talk about the important role the viewer plays as receiver of the creation and at the same time about artist's perspective regarding the art of the XXI century. The multi-shape expression of Amoraes' installation emphasizes the conceptual organic aspects, that can be adjusted according to the exhibition room, his artistic research mainly focusing on the visual expression language. The possibility / the impossibility to communicate through non-verbal actions is evolving in the same rhythm in which they are taking place, his experiments being situated at the limit between image and sign.

Probing the level of the manifestations like *paper cut* installations and the stylistic and morphologic solutions having as theme the representation of fauna and especially that of arthropods, we meet the artistic creation of the Italian **Andrea Mastrovito**. In order to make the work entitled *Insula Dl. Mastrovito*, the artist has a room full of thousands of images cut from the books of natural sciences, the disposition of which is meant to simulate a landscape abounding in flowers and fauna. The overall image is really charming. A very impressive juxtaposition of species of plants, flowers and animals is created on the floor, an impressive colony of bats, flying butterflies and insects of all kinds inhabiting the walls and the ceiling of the room. By staging such a conceptual projection, Mastrovito addresses diverse modalities of visual expression reminding us of the process of collage, the diorama method and the *trompe-l'œil* technique, so that the offer of the figurative creates possible illusions of reality, a conversion of transfigured nature in a closed space.

The fundamental and conceptual attributes of the installation are represented by the most usual forms of leisure activities: reading books and watching tv, and the title refers to the famous novel *The Island of Doctor Moreau*, where the archetype of the crazy woman is represented by the main character, whose activity is based on the experiments subjected to animals in order to render them human features. Mastrovito embodies the role of the physician, trying to instill new life in the material nature of the paper – images from books, books made of paper, paper made of wood, wood from nature – that has once lived in a different way, and the fauna ensembled in the interior rooms is trying to take over the control of the inhabited space.

Ilustrațiile decupate reprezintă cel mai ireal *pseudo-ecosistem* creat vreodată, puterea imaginii demonstrând posibilitățile diferite care le pot avea volumele de cunoaștere a istoriei naturale, pe un parcurs liber și expresiv, imaginea reconfigurând noi tendințe vizuale.

În concluzie, urmărind evolutiv tehnica *paper cut*, observăm faptul că odată cu trecerea timpului, utilizarea sa își inversează funcția, dorința creatorului făcând cel mai adesea apel la mediul înconjurător, așadar, decuparea hârtiei devine o practică artistică desăvârșită care caută noi expresii de manifestare vizuală. Creația artistică a secolului XXI, reflectă o latură palpabilă a realității, care caută continuu să înregistreze schimbările cu caracter social și ideatic, ofertele vizuale fiind atât de bogate în expunere, încât uneori asistă la o adevărată punere în scenă a unui spectacol iluzoriu.

Așadar, indiferent de calitatea sa perisabilă, hârtia poate fi considerată materialul de lucru cel mai accesibil și adaptabil, utilizările sale fiind atât de diverse, încât adesea când ne întâlnim cu anumite creații artistice de dimensiuni monumentale, arealul elementelor de limbaj plastic își schimbă valoarea în raport cu spațiul. Hârtia a fost și va continua să fie cel mai vechi și utilizat material, iar explorarea reprezentărilor vizuale, va urma să apeleze la metode tot mai neconvenționale prin mijlocirea cărora, demersul artistic va crea și re-crea o lume incredibilă pe care nu ne-o puteam decât imagina.

The cut illustrations represent the most unreal *pseudo-ecosystem* ever created, the power of image proving the different possibilities the books of knowledge about natural history can have on a free and expressive path, where the image is reconfiguring new visual tendencies.

As a conclusion, following the evolutive path of the *paper cut* technique, one can notice the fact that with the passage of time, its usage reverses its function, while creator's wish addresses the surrounding environment, thus paper cut becomes a perfect artistic practice looking for new expressions of visual manifestation. The artistic creation of XXI century reflects a palpable side of reality, continuously trying to register social and ideational changes, visual offers being so rich in exhibiting, that sometimes they assist to the stage enactment of an illusory spectacle.

Thus, regardless of its perishable quality, paper can be considered the most accessible and adjustable working material, its uses being so diverse, that often when we meet certain artistic creations of monumental sizes, the range of plastic language elements changes its value in relation to the room. Paper was and will continue to be the oldest and most used material, and the exploration of visual representations is going to address more and more unconventional methods through the mediation of which the artistic approach creates and recreates an incredible world that we can only imagine.

BIBLIOGRAFIE / REFERENCES

1. HEARD, Kate, *Maria Merian's Butterflies*, Royal Collection Trust, London, 2016
2. HEYEGA, Laura, *Paper Cutting*, ed. Chronicle Book, San Francisco, 201
3. HUYGHE R., *Puterea imaginii*, Editura Meridiane, București, 1971
4. JUNG, Carl G., *Omul și simbolurile sale*, ed. Trei, București, 2017
5. NERI, Janice, *The Insect and The Image, Visualizing Nature in Early Modern Europe, 1500-1700*, University of Minnesota Press, 2011
6. PANOFSHY Erwin, *Art and semnification*, Editura Meridiane, București, 1980
7. ZAMFIRESCU, Vasile Dem, *Între logica inimii și logica minții*, ed. Cartea Românească, București, 1985

NOTE / END NOTES

- [1] Din nordul Statelor Unite și până în regiunea centrală a Mexicului, anual fluturii parcurg timp de 8 săptămâni distanța de 4000 de km, acest fenomen fiind considerat drept cea mai mare migrație a unei artropode. / From the North of United States to the central region of Mexico, the butterflies are crossing the distance of 4000 km during a week, and this phenomenon is considered the greatest migration of arthropods.



Andreea PLEȘA

Cum a afectat pandemia industria vestimentară?

How has the pandemic affected the clothing industry?

Cuvinte cheie / greenwashing, pandemie, modă, marketing, fast fashion, slow fashion, industrializare, consumerism;
Rezumat / Pandemia ne-a afectat atât în mod personal cât și când ne raportăm la marile industrii. Industria vestimentară a fost puternic afectată, fie că ne raportăm la fast fashion, sau la marile branduri, a fost înregistrat un impact puternic asupra a tot ceea ce ne înconjoară. Strategiile de marketing au avut un important rol în vederea susținerii industriei.

Keywords / greenwashing, pandemic, fashion, marketing, fast fashion, slow fashion, industrialization, consumerism;
Summary / The pandemic affected us both personally and when we did not report to large industries. The clothing industry has been severely affected, whether we are talking about fast fashion, or big brands, there has been a strong impact on everything around us. Marketing strategies have played an important role in supporting the industry.

Pandemia ne-a afectat pe fiecare dintre noi, fie la nivel politic, socio-economic sau personal. Anul 2020 fost un an care ne-a arătat mai mult ca oricând că lumea în care trăim nu este durabilă și că sunt necesare schimbări considerabile. A fost un moment de auto-reflecție și reevaluare.

Ca să vorbim despre prezent, consider că cel mai bine este să stabilim reperele istorice prin niște puncte cheie ale industrializării modei.

Numeroși istorici sunt de părere că punctul de pornire al modei are ar fi undeva la jumătatea secolului al XIX-lea. Chiar dacă interesul oamenilor pentru vestimentație este cunoscut cu mult timp înainte, putem să vorbim despre dezvoltarea industriei vestimentare abia prin anii 1850 când Isaac Singer a inventat mașina de cusut. Înainte de această invenție, în păturile sociale mai puțin privilegiate, hainele erau cusute de mână, fiecare gospodină croindu-și ținuta în funcție de factorii climatici, sociali și geografici. Acestea au fost denumite ulterior „costum popular”.

Evoluția vestimentară din secolul al XX-lea este datorată îndeosebi industrializării care a făcut mai accesibile prețurile hainelor prin fabricarea lor în

The pandemic has affected each of us, whether politically, socio-economically or personally. 2020 has been a year that has shown us more than ever that the world we live in is not sustainable and that considerable change is needed. It was a time of self-reflection and re-evaluation.

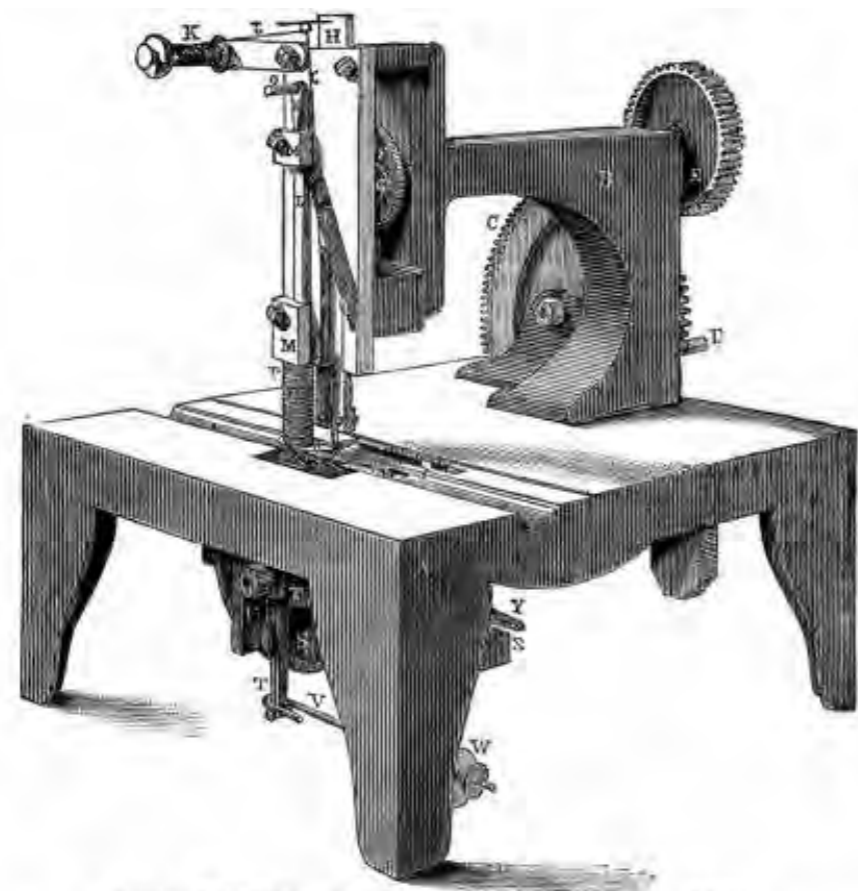
Speaking of the present, I think it is best to establish historical landmarks through some key points of fashion industrialization.

Many historians believe that the starting point of fashion is somewhere in the middle of the nineteenth century. Even though people's interest in clothing is known long before, we can only talk about the development of the clothing industry in the 1850s when Isaac Singer invented the sewing machine. Before this invention, in the less privileged social strata, the clothes were sewn by hand, each housewife tailoring her outfit according to climatic, social and geographical factors. These were later called “folk costume”.

The evolution of clothing from the 20th century is mainly due to the industrialization that made clothes more affordable through their mass

serie. Anul 1945 aduce un val puternic de dezvoltare a mijloacelor de comunicare, îndeosebi de favorizare a schimbului de informații. Până în acest moment materialele utilizate de majoritatea populației erau lână, inul și cânepa. Este așadar favorizată răspândirea țesăturilor din bumbac, iar la scurt timp a materialelor realizate din fibre artificiale. Toată această diversificare a opțiunilor materialelor duce la o reducere considerabilă a prețurilor produselor vestimentare. Totodată, un important factor al industrializării este descoperirea coloranților chimici, aceștia permit producerea vestimentației într-o gamă mult mai variată de nunațe. [1] Uniformizarea la scară largă a șters treptat amprenta personală a vestimentației croite și cusute în spațiul domestic și au estompat discrepanțele de poziție socială și vârstă. În acest sens, Adina Nanu, remarcă în lucrarea sa *Arta, stil, costum*, faptul că „Încetând să mai fie o investiție a averii, ca în evul mediu, când o rochie valora cât o moșie fiind moștenită de mai multe generații, îmbrăcămintea actuală devine pe zi ce trece mai efemeră, iar eleganța mai accesibilă oricui.” [2]

production. The year 1945 brings a strong wave of development of the means of communication, especially of favoring the exchange of information. Until now, the materials used by most of the population were wool, linen and hemp. It is therefore favored the spread of cotton fabrics, and soon materials made of artificial fibers. All this diversification of material options leads to a considerable reduction in the prices of clothing products. At the same time, an important factor of industrialization is the discovery of chemical dyes, which allowed the production of clothing in a much more varied range of shades. [1] The large-scale standardization gradually erased the personal imprint of tailored and sewn clothing in the domestic space and blurred the discrepancies of social position and age. In this sense, Adina Nanu, remarks in her work *Art, style, costume*, the fact that “Ceasing to be an investment of wealth, as in the Middle Ages, when a dress is worth as much as an estate being inherited by several generations, the current clothing . it becomes more ephemeral with each passing day, and the elegance more accessible to anyone.” [2]



THE SINGER MACHINE, AUGUST 12, 1851.
Earliest model filed in Patent Office. Reproduced from the *SCIENTIFIC AMERICAN* of November 1, 1851.

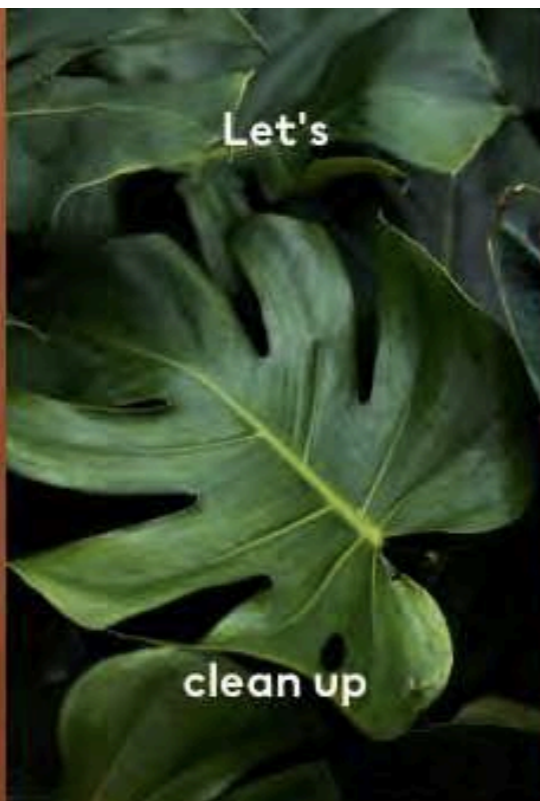


Prima masina de cusut realizată de Isaac Singer în anul 1850 schiță și realitate
The first sewing machine made by Isaac Singer in 1850 sketch and reality



Let's

innovate



Let's

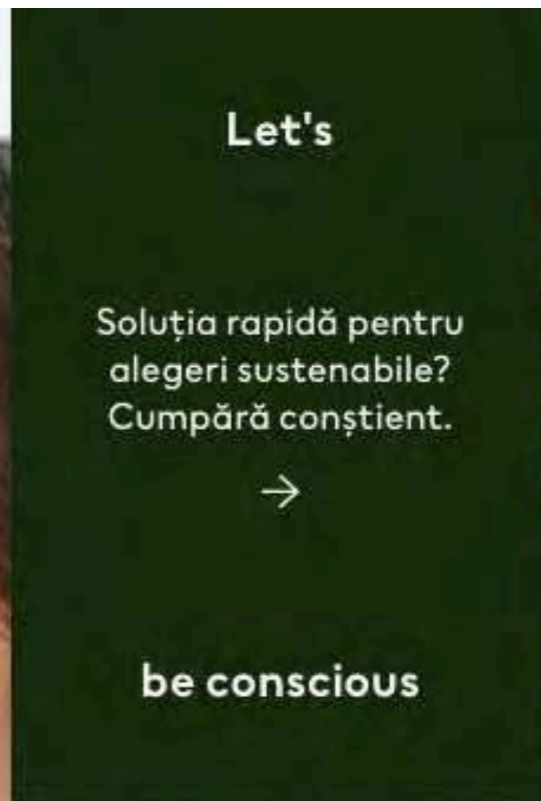
clean up



Let's

Schimbarea este esența noastră. Și e timpul să schimbăm moda.

change



Let's

Soluția rapidă pentru
alegeri sustenabile?
Cumpără conștient.



be conscious



Let's

be for all



Let's

Cu noi, e foarte simplu
să afli unde au fost
confeționate hainele
tale.



be transparent



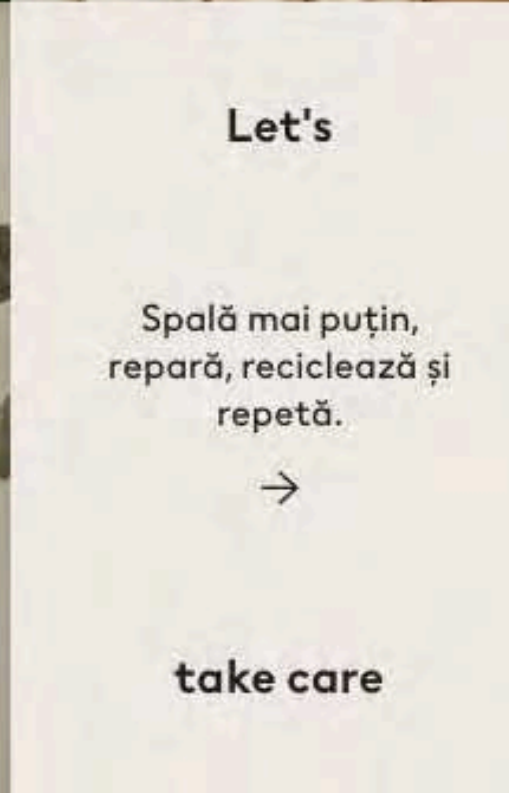
Let's

be fair



Let's

close the loop



Let's

Spală mai puțin,
repară, reciclează și
repetă.



take care

Greenwashing- strategie de marketing abordată de brandul H&Me
Greenwashing - marketing strategy approached by the H&M brand

În prezent moda reprezintă o demonstrație de idei. Ea a fost mereu influențată de cererea pieței de consum, designerii fiind anorați constant în realitatea imediată și în viitor. În contextul pandemiei (anul 2020) ne-am confruntat cu o cădere totală a industriei textile, vorbind în acest moment despre o criză economică care ridică întrebări în legătură cu viitorul, una dintre aceste întrebări rămânând constant aceea legată de ce-și vor dori oamenii din partea modei, această cădere afectând atât producătorii cât și marile branduri. Așadar putem să vorbim despre aceste 2 direcții clare: marile branduri și pandemia din perspectiva oamenilor din domeniul high fashionului și fast fashionul, care până în acest moment a continuat să pună presiune pe brandurile mari din punctul de vedere al frecvenței colecțiilor, și cum a fost aceasta industrie afectată de pandemie.

High fashionul a avut foarte mult de suferit în perioada pandemiei. Prezentările de modă au fost stopate, cadența cu care erau realizate colecțiile a fost regândită, toate acestea fiind datorate impactului economic pe care l-a avut această perioadă asupra marilor branduri. Ca să înțelegem efectul pe care această perioadă l-a avut trebuie să înțelegem sistemul modei. Brandurile de high fashion colaborează cu fabrici de producție în vederea realizării produselor propriu-zise. În industria modei, plățile pentru furnizori, fabrici și lucrătorii implicați se fac adesea mult mai târziu, după plasarea și îndeplinirea comenzii. Acest val neașteptat a dus la închiderea multor branduri mici de high fashion, plățile către fabricile de producție fiind anulate, numărul șomajului crescând și așa mai departe. Acest cerc vicios a fost remarcat de importante personalități din această industrie. [3]

Într-un interviu oferit CNBN, Anna Wintour, editor șef al revistei Vogue, a analizat impactul pandemiei asupra industriei vestimentare. Această perioadă ne pune la dispoziție oportunitatea de a lua o pauză și a regândi semnificația vestimentației, raportul dintre însemnătatea modei din momentul actual și ceea ce ar trebui să reprezinte moda cu adevărat. Odată cu încetinirea producției lumea a avut prilejul de a se concentra mai mult pe lucrurile și obiceiurile durabile și mai puțin pe valoarea de noutate ce a preluat controlul în ultimele decenii. [4] De asemenea editorul revistei americane este de părere că lumea va căuta să investească în branduri care se aliniază cu valorile personale, se va căuta sustenabilitatea, se va

Currently a way of applying the demonstration of ideas. It has always been influenced by the demand of the consumer market, the designers being constantly anchored in the immediate reality and in the future. In the context of the pandemic (2020) we have faced a total collapse of the textile industry, talking at this time about an economic crisis that raises questions about the future, one of which remains the question of what people want. on the fashion side, this drop affects both manufacturers and big brands. So we can talk about these 2 clear directions: the big brands and the pandemic from the perspective of people in the field of high fashion and fast fashion, which so far has continued to put pressure on big brands in terms of collection frequency, and how it was former. this pandemic-affected industry.

High fashion suffered greatly during the pandemic. The fashion shows were stopped, the cadence with which the collections were made was rethought, however being due to the economic impact that this activity had on the big brands. In order to understand the effect for the care of this period, one must understand the system in a way. High fashion brands collaborate with production factories in order to make their own products. In the fashion industry, payments to suppliers, factories and workers involved are often made later, after placing and fulfilling the order. This unexpected wave led to the closure of many small high fashion brands, payments to production plants being canceled, the number of unemployed rising and so on. This vicious circle has been noticed by important personalities in this industry. [3]

In an interview with CNBN, Anna Wintour, editor-in-chief of Vogue magazine, analyzed the impact of the pandemic on the clothing industry. This period gives us the opportunity to take a break and rethink the meaning of clothing, the relationship between the significance of current fashion and what fashion really should be. With the slowdown in production, the world has had the opportunity to focus more on sustainable things and habits and less on the wave of novelty that has taken control in recent decades. [4] The editor of the American magazine also believes that the world will seek to invest in brands that align with personal values, will seek sustainability, will follow

urmării povestea brand-ului și a designerilor, interesul fiind îndeosebi pe valoarea morală a produselor achiziționate. După această perioadă oamenii vor opta pentru confort accendându-se totodată și nevoia de a arăta bine și de a te putea exprima liber, de a-ți putea exterioriza creativitatea prin intermediul vestimentației. [5] Consumul abuziv fiind datorat tuturor deoarece s-a pierdut din vedere idea de a se bucura și a pune valoare pe haine.

Într-un articol publicat de revista WWD în primăvara anului 2020 ne este prezentată situația modei actuale din perspectiva designerului Giorgio Armani care a trimis o scrisoare deschisă către redacția publicației, acesta susține că moda a devenit un spectacol ce pierde din vedere piesele vestimentare, accentul căzând pe showurile grandioase. Costurile infernale pe care brandurile le investesc pentru a organiza prezentări de modă devenind exagerate. De asemenea, designerul prezintă posibilitatea unei noi atitudini asupra modei, adoptând designuri versatile, cu un caracter atemporal, ca prim pas prelungind sezonul estival până în luna septembrie. [6]

Impactul devastator pe care pandemia l-a avut asupra brandurilor de lux a dus la închiderea magazinelor, anularea prezentărilor și regândirea strategiei de marketing abordate. Alessandro Michele, directorul creativ al brandului Gucci a declarat că vor renunța la cadența cu care se realizau showurile de modă. Brandul Gucci va avea doar două prezentări pe an. Totodată designerul italian privește toată această perioadă ca pe o prilej de regândire a sistemului actual al modei. [7]

În ceea ce privește moda de masă putem observa că în prima perioadă oamenii au avut o atitudine de reticență asupra modei, Zara, a raportat o scădere de 13,4% a profiturilor raportat la anul fiscal 2019. Toate aceste înclinații pe care oamenii le-au dobândit pentru sustenabilitate, eticitate și o responsabilizare puternică în ceea ce privește consumul de modă a fost foarte ușor combătut de metodele de marketing sustenabile pe care cu această ocazie marii producători de fast fashion le-au dezvoltat puternic. Giganții fast fashionului- Zara, H&M, TopShop și mulți alții au adoptat strategia numită „Greenwashing” pretinzând că sunt mai „verzi” (durabile) decât sunt de fapt. Se pare că acest lucru a atras și atrage cumpărătorii mai mult ca oricând. [8]

the story of the brand and designers, the interest being mainly on the moral value of purchased products. After this period, people will opt for comfort, igniting at the same time the need to look good and to be able to express yourself freely, to be able to express your creativity through clothing. [5] Abusive consumption is due to everyone because the idea of enjoying and adding value to clothes has been lost sight of.

An article published by WWD magazine in the spring of 2020 presents the current fashion situation from the perspective of designer Giorgio Armani who sent an open letter to the publication, he claims that fashion has become a show that loses sight of clothing, the focus falling on grandiose shows. The infernal costs that brands invest in organizing fashion shows are becoming exaggerated. Also, the designer presents the possibility of a new attitude on fashion, adopting versatile designs, with a timeless character, as a first step extending the summer season until September. [6]

The devastating impact that the pandemic had on luxury brands led to the closure of stores, cancellation of presentations and rethinking the marketing strategy approached. Alessandro Michele, the creative director of the Gucci brand, stated that they will give up the cadence with which fashion shows were held. The Gucci brand will have only two presentations a year. At the same time, the Italian designer sees this whole period as an opportunity to rethink the current fashion system. [7]

In terms of table fashion, we can see that in the first period people had a reluctant attitude towards fashion, Zara reported a 13.4% decrease in profits compared to fiscal year 2019. All these inclinations that people have acquired for sustainability, ethics and a strong responsibility in terms of fashion consumption was very easily combated by the sustainable marketing methods that on this occasion the big fast fashion manufacturers have strongly developed. The giants of fast fashion - Zara, H&M, TopShop and many others have adopted the strategy called “Greenwashing” claiming to be more “green” (sustainable) than they actually are. It seems that this has attracted and attracts buyers more than ever. [8]

De ce indiferent de principiile etice pe care le-au dezvoltat consumatorii, fast fashionul tot are de câștigat în detrimentul slow fashionului?

Creșterea responsabilizării în vederea sustenabilității concomitent cu scăderea nivelului de trai, după cum știm, multe firme din diverse industrii au făcut reduceri de personal sau au apelat la reduceri salariale sau șomaj tehnic, au propulsat brandurile de fast fashion mascate sub noua campanie de marketing, vorbind de conceptul de Greenwashing menționat anterior. Fiind imposibilă combaterea comportamentului consumatorilor.

Din toate acestea putem accentua ideea conform căreia moda în perioada pandemiei a avut de suferit, chiar dacă ne-am gândit în perioada lock-down-ului ca planeta are timp să se vindece, industria fast fashionului a apelat la metode destul de brutale pentru a se menține, singura ramură care a avut cu adevărat de suferit fiind ramura high fashionului.

Why regardless of the ethical principles that consumers have developed, fast fashion still has to gain at the expense of slow fashion?

Increasing accountability for sustainability while lowering living standards, as we know, many companies in various industries have made staff reductions or resorted to pay cuts or technical unemployment, propelled fast fashion brands disguised under the new marketing campaign, speaking of the aforementioned Greenwashing concept. Being impossible to combat consumer behavior.

From all this we can emphasize the idea that fashion during the pandemic suffered, even if we thought during the lockdown that the planet has time to heal, the fast fashion industry has resorted to quite brutal methods to maintain, the only branch that really suffered was the high fashion branch.

BIBLIOGRAFIE / REFERENCES

1. Paula Barbu, *Vestimentația feminină europeană 1850-1950*, Paideia, București, 2007
2. Adina Nanu, *Arta, stil, costum*, Noi Media Print, București, 2007.
3. Shivangi Chatterjee, *Fast fashion and the impact of the COVID-19 pandemic*. Sursa: <https://www.voicesofyouth.org/blog/fast-fashion-and-impact-covid-19-pandemic>.
4. M Hanbury, *Gucci announces plans to cut back to 2 fashion shows a year as the coronavirus pandemic ravages the luxury fashion industry*. Sursa: <https://www.businessinsider.com/gucci-to-go-seasonless-fashion-shows-twice-a-year-2020-5>
5. L. Zargani, *Giorgio Armani on Slow Fashion Post-Coronavirus*, Sursa: https://wwd.com/fashion-news/designer-luxury/giorgio-armani-on-slow-fashion-post-coronavirus-1203554219/?fbclid=IwAR0haRCqQW5_YmCv-B66CwmtuW2SOWcpNKB-V7tltmxOnE3fFLatuJ1aell
6. CNBN Television (2020) *Vogue Editor-in-Chief Anna Wintour on Amazon collaboration*. Sursa: <https://www.youtube.com/watch?v=SKGuKobGles>

NOTE / END NOTES

- [1] Paula Barbu, *Vestimentația feminină europeană 1850-1950*, Paideia, București, 2007, pp. 26 - 27
- [2] Adina Nanu, *Arta, stil, costum*, Noi Media Print, București, 2007, p. 294
- [3] Shivangi Chatterjee. *Fast fashion and the impact of the COVID-19 pandemic*. Sursa: <https://www.voicesofyouth.org/blog/fast-fashion-and-impact-covid-19-pandemic>. Accesat la: 16.11.2021 ora: 20:30
- [4] CNBN Television (2020) *Vogue Editor-in-Chief Anna Wintour on Amazon collaboration*. Sursa: <https://www.youtube.com/watch?v=SKGuKobGles>, Accesat la: 10.06.2020 ora: 23:20
- [5] *Ibidem*
- [6] L. Zargani, *Giorgio Armani on Slow Fashion Post-Coronavirus*, Sursa: https://wwd.com/fashion-news/designer-luxury/giorgio-armani-on-slow-fashion-post-coronavirus-1203554219/?fbclid=IwAR0haRCqQW5_YmCv-B66CwmtuW2SOWcpNKB-V7tltmxOnE3fFLatuJ1aell, Accesat la: 03.06.2020, ora 20:45
- [7] M Hanbury, *Gucci announces plans to cut back to 2 fashion shows a year as the coronavirus pandemic ravages the luxury fashion industry*. Sursa: <https://www.businessinsider.com/gucci-to-go-seasonless-fashion-shows-twice-a-year-2020-5>, Accesat la: 03.06.2020 ora 13:43
- [8] Shivangi Chatterjee. *Fast fashion and the impact of the COVID-19 pandemic*. Sursa: <https://www.voicesofyouth.org/blog/fast-fashion-and-impact-covid-19-pandemic>. Accesat la: 16.11.2021 ora: 20:30

Amalia GAIȚĂ

Fotografia, simbol al solitudinii

Photography as a symbol of solitude

Cuvinte cheie / Solitudine, Fotografie, Simbol, Credință, Simptom, Timp, Magie, Funcție, Consumerism, Social-media, Memorie, Supraviețuire, Text, Posesie, Nostalgie;

Rezumat / Articolul de față constituie un punct de pornire al unui proiect de cercetare pe tema solitudinii, privită ca experiență artistică. Să fie solitudinea atât de indispensabilă spiritului, încât să muncim în mod inconștient spre a o dobândi? Să fie ea fundamentul actului artistic, crearea de spațiu pentru a-l umple mai apoi? Acel „Vid” pe care Yves Klein îl prezenta ca pe o formă virginală, care nu încearcă să explice originea efectivă a golului, ci să îl considere un punct de plecare pentru timp și spațiu, într-un sens liber? Voi încerca să răspund acestor întrebări în paginile următoare, restrângând focusul asupra domeniului artistic în care activez, fotografia, descrisă ca simbol al solitudinii.

Keywords / Solitude, Photography, Symbol, Faith, Symptom, Time, Magic, Function, Consumerism, Social-media, Memory, Survival, Text, Possession, Nostalgia;

Summary / This article is a starting point for a research project on solitude, seen as an artistic experience. Is solitude so indispensable to the spirit that we work unconsciously to acquire it? Should it be the foundation of the artistic act, the creation of space to be filled later? Could it be that “Void” presented by Yves Klein as a virginal form which does not try to explain the actual origin of the void, but to consider it a starting point for time and space in a free sense? I will try to answer these questions in the following pages, narrowing the focus on the artistic field in which I work, photography, described as a symbol of solitude.

Un paradox se derulează azi înaintea mea, care devine din ce în ce mai greu de evitat. O lume care promovează atât de pasional conexiunea, pierde conexiunea însăși, iar, în același timp, o lume a imaginilor, care comunică și se traduce prin limbajul imaginilor, pierde tocmai credința în imagini.

Vilém Flusser, în cartea sa, *Towards a philosophy of photography*, face o paralelă între imaginile simbolice și imaginile tehnice, descriindu-le astfel:

„Imaginea tehnică este o imagine produsă de aparate. Deoarece aparatele în sine sunt produsele textelor științifice aplicate, în cazul imaginilor tehnice, este vorba despre produsele indirecte ale textelor științifice. Acest lucru le oferă, istoric și ontologic, o poziție diferită de cea a imaginilor tradiționale. Din punct de vedere istoric, imaginile tradiționale preced milenar textele, iar cele tehnice urmează după texte foarte avansate. Ontologic, imaginile tradiționale sunt abstracții de ordinul întâi, în măsura în care se abstrag de la lumea concretă, în timp ce imaginile tehnice sunt abstracții de ordinul al treilea: se abstrag din textele

Today a paradox is unfolding before me which becomes increasingly difficult to avoid. A world that promotes the idea of connection so passionately, loses the connection itself, and at the same time, a world of images, which communicates and is translated through the language of images, loses exactly its faith in images.

Vilém Flusser, in his book, *Towards a philosophy of photography*, draws a parallel between symbolic images and technical images, describing them as it follows:

“The technical image is an image produced by devices. Since the devices themselves are the products of the applied scientific texts, in the case of technical images, they are indirect products of scientific texts. This gives them, historically and ontologically, a different position from that of traditional images. From a historical point of view, traditional images precede texts by millennia, and technical ones follow very advanced texts. Ontologically, traditional images are first degree abstractions, as long as they are abstracted from the concrete world while technical images are third degree abstractions: they are abstracted from texts

care se abstrag de la imaginile tradiționale care abstractizează lumea concretă. Din punct de vedere istoric, imaginile tradiționale sunt preistorice și cele tehnice sunt „post-istorice”. [...]

Ontologic, imaginile tradiționale semnifică fenomene, în timp ce imaginile tehnice semnifică concepte. Decodarea imaginilor tehnice înseamnă, în consecință, citirea stării lor reale de la acestea. Imaginile tehnice sunt greu de decodat, dintr-un motiv straniu. După toate aparențele, acestea nu trebuie decodificate, deoarece semnificația lor se reflectă automat pe suprafața lor - la fel ca amprentele digitale, unde semnificația (degetul) este cauza, iar imaginea (copia) este consecința. Lumea aparent semnificată în cazul imaginilor tehnice pare a fi cauza lor și ele însele sunt o verigă finală într-un lanț causal care le conectează fără întrerupere la semnificația lor: Lumea reflectă soarele și alte raze care sunt captate prin intermediul dispozitivelor optice, chimice și mecanice de pe suprafețe sensibile și ca rezultat produc imagini tehnice, adică par a fi la același nivel de realitate cu semnificația lor. Prin urmare, ceea ce se vede nu par a fi simboluri pe care trebuie să le decodificăm, ci **simptome ale lumii** care, chiar dacă indirect, va fi percepută. Acest caracter aparent non-simbolic, obiectiv, al imaginilor tehnice îl conduce pe cel care le privește să le vadă nu ca imagini, ci ca **ferestre**. În consecință, observatorii nu le critică drept imagini, ci ca moduri de a privi lumea. „**Critica lor nu este o analiză a producției lor, ci o analiză a lumii.**” [1]

Așadar, imaginile tehnice, care construiesc, descriu și sunt principalul limbaj al lumii contemporane, conțin un caracter expresiv, revelator, dincolo de condiția lor primară - aceea de a fi pur imagini. Asemeni cum rostirea cuvintelor transmite și impactează direct prin semnificația lor și abia mai apoi prin modul în care au fost transmise, create, imaginile tehnice urmează același statut, devenind consumabile.

„Ele sunt - la fel ca toate imaginile - nu numai simbolice, ci reprezintă un complex de simboluri mai abstracte decât imaginile tradiționale. Sunt metacoduri de texte care semnifică texte, nu lumea exterioară. Imaginația care le produce implică abilitatea de a transcoda concepte din texte în imagini; iar când le observăm, vedem concepte - codificate într-un mod nou - ale lumii exterioare.” [2]

that are abstracted from the traditional images that abstract the concrete world. Historically speaking, traditional images are prehistoric and technical images are “post-historical”. [...]

Ontologically, traditional images signify phenomena, while technical images signify concepts. Therefore, decoding technical images means reading their actual state from them. For some strange reason, technical images are difficult to decode. Apparently, they do not need to be decoded because their meaning is automatically reflected on their surface - just like fingerprints, where the meaning (the finger) is the cause and the image (the copy) is the consequence. The seemingly meaningful world of technical imagery seems to be their cause, and they themselves are a final link in a causal chain that connects them uninterruptedly to their meaning: The world reflects the sun and other rays that are captured by optical, chemical and mechanical devices on sensitive surfaces, and as a result they produce technical images, i.e. they seem to be at the same level of reality as their significance. Consequently, what is seen does not appear to be symbols that we need to decode, but **symptoms of the world** that will be perceived, even indirectly. This seemingly non-symbolic, objective character of technical images leads the viewer to see them not as images, but as **windows**. As a consequence, observers do not criticize them as images, but as ways of looking at the world. „**Their critique is not an analysis of their production, but an analysis of the world.**” [1]

Therefore, technical images which build, describe, and are the main language of the contemporary world contain an expressive, revealing character beyond their primary condition - that of being pure images. Just as the utterance of words transmits and impacts directly by their meaning and later on by the way in which they were transmitted, created, the technical images follow the same status, becoming consumables in the end.

“They are - like all the images - not only symbolic, but representing a complex of symbols more abstract than traditional images. There are text metacodes that signify texts, not the outside world. The imagination that produces them involves the ability to transcode concepts from text into images; and when we look at them, we see concepts — codified in a new way — of the outside world.” [2]

Parafrazând explicațiile lui Vilém Flusser, putem concluziona astfel: imaginile tradiționale au încercat descrierea lumii vizibile, pe când imaginile tehnice descriu descrierea lumii vizibile. Între creatorul imaginilor tradiționale și lumea exterioară nu au intervenit atât de multe filtre externe care să altereze percepția creatorului. Prin urmare, prin realizarea lor, creatorul a descris lumea așa cum a văzut-o, cum a simțit-o, influențat numai de filtrele interioare care, cu siguranță, au modelat maniera expresivă, abordarea tehnică, și așa mai departe. Însă, în ce privește imaginile tehnice, acestea au rezultat în funcție de existența unui intermediar în comunicare - textul. Am putea spune că, astăzi, redăm prin imagine ceea ce ne dorim să povestim prin cuvinte despre un eveniment exterior pe care îl observăm. Imaginile au devenit înlocuitorul textului, așa cum textul a devenit înlocuitorul imaginilor tradiționale.

„În schimb, cu imaginile tradiționale, caracterul simbolic este clar evident deoarece, în cazul lor, ființele umane (de exemplu, pictorii) se plasează între imagini și semnificația lor. Pictorii elaborează simbolurile imaginii „în cap” pentru a le transfera prin pensulă la suprafață. Dacă cineva dorește să decodifice astfel de imagini, atunci trebuie să decodifice codificarea care a avut loc „în mintea” pictorului”. [3]

Ce observ în această diferențiere a abordării imaginii este că, spre deosebire de gestul de surprindere a lumii exterioare regăsit în imaginile tradiționale, imaginile tehnice acordă un mai mare interes discursului din cadrul imaginii - *despre ce ne vorbește imaginea?* Implicit, accentul cade pe cunoașterea „simptomatică” a lumii, a culturii reprezentate prin imagine, dincolo de informația pur obiectivă a derulării unui eveniment. Așa cum textele au funcționat în vederea descrierii lumii, a evenimentelor, experiențelor, exterioare și interioare, așa imaginile au preluat această funcție. Dacă imaginile tradiționale înregistrau lumea și o reprezentau, lăsând loc de interpretare, imaginile tehnice vin cu o intruziune la nivel subconștient - ele ne propun, aproape vădit, ce trebuie să credem despre ceea ce ni se prezintă.

Creatorii de conținut, o sintagmă populară în lumea contemporană, cu precădere în universul social-media-ului, comunică preponderent prin imagini, prin fotografii. Acestea au devenit un mijloc rapid, care înlesnește rapiditatea comunicării,

Paraphrasing Vilém Flusser's explanations, we can conclude that traditional images have tried to describe the visible world, while technical images depict the description of the visible world. There are not so many external filters between the creator of traditional images and the outside world that could alter the perception of the creator. Therefore, by making them, the creator described the world as he saw it, as he felt it, influenced only by the inner filters that certainly shaped the expressive manner, the technical approach, and so on. However, in terms of technical images, they resulted depending on the existence of an intermediary in communication - the text. We could say that today we render through image what we do not want to say in words about an external event that we observe. Images have become a substitute for text, just as text has become a substitute for traditional images.

“On the other hand, with traditional images, the symbolic character is clearly evident because, in their case, human beings (for example, painters) place themselves between images and their meaning. Painters draw the symbols of the image “in their head” in order to transfer them with a brush to the surface”. If one wants to decode such images, then one must decode the encoding that took place “in the painter's mind.” [3]

What I can notice in this differentiation of the image approach is that, unlike the gesture of capturing the outside world found in traditional images, technical images give more interest to the discourse within the image: *What is the image talking about?* Implicitly, the emphasis is on the “symptomatic” knowledge of the world, of the culture represented by the image, beyond the purely objective information of the unfolding of an event. Just as texts worked to describe the world, events, experiences, external and internal, so images took over this function. If traditional images recorded the world and represented it, leaving room for interpretation, technical images come with an intrusion at a subconscious level - they offer us, almost obviously, what we need to believe about what is presented to us.

Content creators, a popular phrase in the contemporary world, especially in the social media universe, communicate mainly through images, through photographs. They have become a fast-paced medium for communication, with images becoming a “rescue” from texts which were

imaginile devenind o "salvare" de la textele care descriu o acțiune. Textul prezent pe social-media este, de cele mai multe ori evitat, chiar ignorat complet dacă este însoțit de o imagine explicativă. Această falsă încredințare în puterea imaginii demaschează, de fapt, o lipsă a credinței în imagine. Cu cât suprasaturația imaginilor în era digitală se derulează într-un ritm atât de alert, cu atât atenția privitorului se va concentra pe următorul moment, pe următoarea imagine, următoarea informație, pe viitor. Imaginile devin astfel știrbite de forța misterului și sunt tratate ca simple surse informaționale, de consum.

Când spunem "imortalizare" în raport cu fotografia, ne referim la o condiție permanentă a conținutului surprins prin imagine și, implicit, ne bazăm pe veșnicia imaginii în sine. Încercăm, deci, imaginea, cu sarcina supraviețuirii, a menținerii unor amintiri intacte, nealterate de timp. Ne bucurăm de acest atribut al fotografiei până să facem cunoștință cu supratehnologizarea. Accesul masiv al populației la telefoane dotate cu camere foto, posibilitatea realizării de fotografii oriunde și oricând, de către oricine, stocările generoase de fotografii pe device-urile din dotare au înecat magia fotografiei. Bucuria cu care așteptam dezvoltarea filmelor fotografice, sau revelarea imaginii polaroid a fost acoperită de imaginea-produs. Focusul pe proces, versus focusul pe rezultat (altfel numit consumerismul imaginilor), toate acestea sunt condiții ale timpului. Un tempo lent față de unul alert va invita la un alt tip de atenție - un spațiu mental care va îngloba atât prezentul, cât și seducția trecutului și curiozitatea viitorului. Așteptarea, deși relaționată direct cu momentul care are să vină, conține surpriza prezentului. Ea vine cu un anumit grad de observare, apoi de căutare. Așteptarea implică mai puțin începerea sau finalizarea ei, ci condiția procesului în sine. Lumea contemporană luptă înverșunat împotriva condiției așteptării. Lag-ul - latența dispozitivelor electronice ne provoacă o frustrare puternică, lipsa de semnal la internet, transmiterea greoaie a mesajelor, toate vin cu o cel puțin ușoară anxietate - teama pierderii controlului, chiar și unul iluzoriu, închipuit. Așteptarea este, totuși, o parte solidă din realitate, la fel ca lipsa de control pe care o conține. Am putea numi așteptarea ca spațiul derulat între naștere și moarte, viața devenind astfel o continuă așteptare a viitorului. În tot acest proces, e iluzoriu să renegăm puterea așteptării și potențialul pe care aceasta îl

describing an action. The text present on social media is, in most cases, avoided, even completely ignored if it is accompanied by an explanatory image. This false belief in the power of the image reveals in fact a lack of faith in the image. The more the image supersaturation in the digital age unfolds at such a fast pace, the more the viewer's attention will be focused on the next moment, the next image, the next information, the future. Thus, the force of the mystery is being taken away from the images and they are treated as mere sources of information or consumption.

When we say "immortalization" in relation to photography, we refer to a permanent condition of the content captured by the image and, implicitly, we rely on the eternity of the image itself. So we load the image, with the purpose of its survival, of keeping some memories intact, unaltered by time. We enjoy this attribute of photography until we get acquainted with over-technology. The massive access of population to phones equipped with cameras, the possibility of taking photos everywhere at anytime, by anyone, the generous storage of photos on the devices provided, only drowned the magic of photography. The joy with which we waited for the development of photographic films, or the revelation of the polaroid image was covered by the product-image. Focus on the process, versus focus on the result (otherwise called image consumerism), all these are conditions of time. A slow tempo in comparison to an alert one will invite you to another type of attention - a mental space that will encompass both the present and the seduction of the past, and also the curiosity of the future. All the waiting, though directly related to the time to come, contains the surprise of the present. It comes with a degree of observation, then with one of searching. The waiting process involves less the beginning or completion of it, but the condition of the process itself. The contemporary world is fighting hard against the condition of waiting. The Lag and the latency of electronic devices causes us a strong frustration, the lack of Internet signal, the cumbersome transmission of messages, all come with at least a slight anxiety - the fear of losing control, even an illusory, imaginary one. The wait, however, is a solid part of reality, as is the lack of control it contains. We could call as "waiting", the space between birth and death, life thus becoming a continuous wait of the future. Throughout this process, it is illusory to deny the power that the waiting process

poartă după sine. În acest potențial constă fascinantă seducție a imaginilor - aștept ca să văd - o cadență care sporește în mod autentic curiozitatea.

Așteptarea, curiozitatea, misterul, componente care întrețin magia imaginii se află sub o continuă amenințare în vârtejul acestui foto-consumerism. Cum pot, deci, imaginile tehnice să se bucure de aceeași magie pe care imaginile tradiționale o conțineau?

Evident, cu greu poate fi aceeași magie ca cea a imaginilor tradiționale: Fascinația care curge din ecranul televizorului sau al cinematografului este o fascinație diferită de cea de pe care o observăm în picturile rupestre sau în frescele mormintelor etrusce. Televiziunea și cinematograful se află la un nivel diferit de existență față de peșteri și etrusci. Magia antică este preistorică, este mai veche decât conștiința istorică; noua magie este „post-istorică”, ea urmează după conștiința istorică.

Noua magie nu este concepută pentru a modifica lumea exterioară, ci conceptele noastre în raport cu lumea. Este magia de ordinul doi: conjurarea trucurilor cu abstractizări. Diferența dintre magia veche și cea modernă poate fi afirmată după cum urmează: **magia preistorică este o ritualizare a modelelor cunoscute sub numele de „mituri”; magia actuală este o ritualizare a modelelor cunoscute sub numele de „programe”**. Miturile sunt modele care sunt comunicate oral și al căror autor - un „zeu” - este dincolo de procesul de comunicare. Programele, pe de altă parte, sunt modele care sunt comunicate în scris și ai căror autori - „funcționari” - se află în cadrul procesului de comunicare.

Funcția imaginilor tehnice este de a elibera privitorii prin magie de necesitatea gândirii conceptuale, înlocuind în același timp conștiința istorică cu o conștiință magică de ordinul doi și înlocuind capacitatea de a gândi conceptual cu o imaginație de ordinul doi. La asta ne referim când spunem că imaginile tehnice înlocuiesc textele.

Textele au fost inventate în mileniul al II-lea î.Hr. pentru a scoate magia din imagini, chiar dacă inventatorul lor nu a fost conștient de acest lucru; **fotografia, prima imagine tehnică, a fost inventată în secolul al XIX-lea pentru a pune textele înapoi sub o vrajă magică**, chiar dacă inventatorii săi nu au fi fost conștienți de acest lucru. Invenția fotografiei este un eveniment istoric la fel de decisiv ca și invenția scrisului. Odată cu scrierea, istoria în sens

has and the potential it holds. This potential lies in the fascinating seduction of images: I look forward to seeing a cadence that genuinely enhances curiosity.

The wait, the curiosity, the mystery, the components that sustain the magic of the image are under a constant threat in the whirlwind of this photo-consumerism. So how can technical images enjoy the same magic that the traditional images contain?

“Obviously, it can hardly be the same magic as in the case of traditional images: The fascination that flows from the TV or cinema screen is a different fascination from the one we see in cave paintings or frescoes of Etruscan tombs”. Television and cinema are at a different level of existence than caves and Etruscans. Ancient magic is prehistoric, it is older than historical consciousness; the new magic is “post-historical”, it follows the historical consciousness.

The new magic is not designed to change the outside world, but our concepts in relation to the world. It is a second degree magic: conjuring up tricks with abstractions. The difference between ancient and modern magic can be stated as it follows: **prehistoric magic is a ritualization of patterns known as “myths”**; Today's magic is a ritualization of patterns known as “**programs**”. Myths are models that are communicated orally and whose author - *a God* - is beyond the process of communication. Programs, on the other hand, are models that are communicated in writing and whose authors - *officials* - are taking part in the process of communication.

The function of technical images is to free viewers through magic from the need for conceptual thinking, while replacing historical consciousness with a second degree magical consciousness and replacing the ability to think conceptually with a second degree imagination. This is what we mean when we say that technical images replace texts.

Texts were invented in the second millennium BC. to take the magic out of images, even if their inventor was not aware of it; **photography, the first technical image, was invented in the 19th century to put texts back under a magic spell**, even if its inventors were also not aware of it. The invention of photography is a historical event as decisive as the invention of writing. With the birth of writing, history, in a narrower sense, starts as a

mai restrâns începe ca o luptă împotriva idolatriei. **Cu fotografia, „post-istoria” începe ca o luptă împotriva textolatricii.” [4]**

Prin urmare, constat că fiecare nou model de expunere vizuală vine cu scopul clarificării modelului anterior și a înlesnirii comunicării. Dacă până la invenția fotografiei, textul a fost cea mai concretă formulă a expunerii, fotografia a venit cu noi forțe expresive, mai spontane, deci mai rapide și mai eficiente de a descrie lumea. Totuși, între lumea reală și cea „interpretată” de fotografii, apar filtrele, conceptele menite să fie modelate prin imagini. Fotografia „suferă”, astfel, de o multitudine de „afluenți”, care parafrazând cuvintele lui Flusser, curg în ea la nesfârșit. Fotografiei îi lipsește, deci, un anumit purism în sens, ea devenind o sumă a influențelor continue la care este supusă. Am putea devia subtil, dar îndrăzneț de la temă și considera orice tip de fotografie o formă de foto-jurnalism, un mod de documentare a conceptelor, prin imagini.

Berger face distincția între aparențe (ceea ce vede ochiul) și ceea ce înregistrează camera. După cum spune el, **„Fotografiile nu se traduc din aparențe. Fotografiile citează din ele”**. Acest lucru influențează relația fotografiei cu adevărul. **„În sine, fotografia nu poate minți, dar, în același timp, nu poate spune adevărul, sau mai bine zis, adevărul pe care îl spune, este unul limitat”**. El se întreabă dacă este posibil ca aparențele să constituie un limbaj, din moment ce au coerență, și „posedă calități de cod”. În cele din urmă, el scrie că aparențele constituie o „jumătate de limbaj”.

În afară de evenimentul fotografiat, în afară de luciditatea ideii, ca privitori suntem mișcați de întruchiparea - prin fotografie - a unei așteptări, intrinsec însăși voința de a privi. Camera completează „jumătatea de limbaj” și articulează negreșit un sens. Când se întâmplă acest lucru, ne regăsim printre aparențe, în același mod în care găsim familiaritate în limba noastră maternă. [5]

În Camera Lucida (1981), Roland Barthes își propune „să afle cu orice preț ce este fotografia în sine, prin ce caracteristică esențială se distinge aceasta de comunitatea de imagini.” Fotografia, scrie Barthes, „arată cu degetul la ceva și spune: „Uite, iată-l”. Nu poate scăpa de acest limbaj deictic pur.” Mai mult, această conexiune directă cu referentul nu poate fi

struggle against idolatry. **“With photography, post-history begins as a struggle against textology.” [4]**

Therefore, I find that each new model of visual exposure comes with the aim of clarifying the previous model and facilitating communication. If until the invention of photography, text was the most concrete formula of exposition, photography came with new expressive forces, more spontaneous, hence faster and more efficient to describe the world. However, between the real world and the one “interpreted” by photographs, filters appear, the concepts meant to be modeled through images. The photograph “suffers”, thus, from a multitude of “tributaries”, which, paraphrasing Flusser’s words, flow into it indefinitely. Photography, therefore, lacks a certain purism in the sense, it becoming a sum of the continuous influences to which it is subjected. We could deviate subtly, but boldly from the theme, and consider any type of photography a form of photojournalism, a way of documenting concepts, through images.

Berger distinguishes between appearances (what the eye sees) and what the camera records. As he says: **“Photos do not translate from appearances. The photos quote from them.”** This influences the relationship between photography and truth. **“In its essence, photography cannot lie, but at the same time it cannot tell the truth, or rather the truth it tells, is limited”**. He wonders if it is possible for appearances to be a language, since they are coherent, and “possess code qualities”. Finally, he writes that appearances are a “half language”.

Apart from the event photographed, apart from the lucidity of the idea, as spectators we are moved by the embodiment - through photography - of an expectation, intrinsically speaking-the very will to look. The camera complements the “half of the language” and unmistakably articulates a meaning. When this happens, we find ourselves among the appearances, in the same way that we find familiarity in our mother tongue. [5]

In Camera Lucida (1981), Roland Barthes aims “to find out at all costs what photography itself is, by what essential feature it distinguishes itself from the community of images”. The photograph, as Barthes writes, points to something and says: “Look, here it is. It cannot get rid of this pure deictic language.” Moreover, this direct connection with the referent

alterată, după cum Barthes spune: „referentul aderă” imaginii. Datorită acestei devieri inerente este atât de greu de văzut fotografia pentru ceea ce este, să se ia în considerare fotografia în sine. **Lumea exterioară dă buzna în fotografie. [6]**

Acestor aspecte se datorează „magia de ordinul doi”, așa cum o numește Flusser. Totuși, până și acest grad de magie este amenințat de valul copleșitor al informației la care suntem supuși astăzi în lumea on-line. Înainte ca istoria să își urmeze cursul și să vină cu noi modele de comunicare și exprimare, care să redea imaginilor tehnice misterul de care sunt astăzi știrbite, trăim o realitate dificilă în ce privește fotografia – amenințarea separatismului între fotografia de consum și fotografia de artă.

„Pretinderea adevărului în cazul fotografiei se bazează pe diferite afirmații ale „obiectivității” acesteia. În multe dintre formulările anterioare, fotografiile erau considerate a fi mai obiective decât imaginile tradiționale, fără pata umană a subiectivității. Această idee a stat la baza luptei lungi a fotografiei pentru a fi acceptată ca artă. Benjamin, Berger și Barthes au aprofundat *tema subiectivității în fotografie, în special „subiectivitatea socială”*.” [7]

Istoria fotografiei ne arată că înaintea aparatelor foto de buzunar, care făceau posibilă înregistrarea vieții, ca pe un act distractiv, ușor și la îndemâna oricui, au existat acele mecanisme greoaie, complexe și inaccesibile financiar, care transformau fotografierea într-un proces complicat și elitist. „Primele aparate foto, produse în Franța și Anglia, în anii 1840 puteau fi folosite doar de inventatorii lor și de cei foarte pasionați. Deoarece nu existau fotografi profesioniști, nu puteau exista nici amatori, iar fotografierea nu avea un scop social evident; era inutilă, adică o ocupație artistică, deși fără pretenții la statutul de artă. Numai după industrializarea sa, fotografia a devenit artă. Și pentru că industrializarea a oferit utilitate socială acțiunii fotografului, reacția împotriva acestei utilități a consolidat conștientizarea de sine a fotografiei ca artă.” [8]

În prezent, lupta recunoașterii fotografiei ca artă este mult mai acerbă, odată cu omniprezența imaginilor, devenită un context general sub care transmitem aproape orice tip de informație. „Fotografiile” pe care le realizăm cu smartphone-

cannot be altered, as Barthes says: “the referent adheres” to the image. Because of this inherent deviation, it is so difficult to see the photograph for what it is, to consider the photograph itself. **The outside world bursts into the picture. [6]**

These aspects are due to “second degree magic”, as Flusser calls it. However, even this degree of magic is threatened by the overwhelming wave of the information that we are subjected to in today’s online world. Before history took its course and came up with new models of communication and expression, which should render the technical images the mystery of which they are now deprived, we live a difficult reality in terms of photography - the threat of separatism between consumer photography and art photography.

“The claim of truth in the case of photography is based on various statements of its objectivity. In many of the previous formulations, photographs were considered to be more objective than traditional images, without the human stain of subjectivity. This idea was the basis of the continuous struggle of photography to be accepted as an art. Benjamin, Berger, and Barthes delved into *“the subject of subjectivity in photography, especially into social subjectivity”*.” [7]

The history of photography shows that before pocket cameras, which made it possible to record life, as a fun act, easy and accessible to anyone, there were those cumbersome, complex and financially inaccessible mechanisms that turned photography into a complicated and elitist process. “The first cameras, produced in France and England, in the 1840s, could only be used by their inventors and the very passionate ones. Because there were no professional photographers, there could be no amateurs, and photography had no obvious social purpose; it was useless, that is, an artistic occupation, though unpretentious to the status of art. Only after its industrialization did photography become an art. And because industrialization has given social utility to the photographer’s action, the reaction against this utility has strengthened the self-awareness of photography as art.” [8]

Nowadays, the struggle to recognize photography as an art is much fiercer, with the ubiquity of images, which has become a general context under which we transmit almost any type of information. The “photos” we take with our

urile noastre sunt imagini extrem de procesate, la fel ca și imaginile cu găuri negre și galaxii construite din informații colectate folosind o vastă rețea de radiotelescoape. De fapt, marea majoritate a imaginilor tehnice produse astăzi nu sunt destinate recepției umane, ci sunt comunicații de la dispozitiv la dispozitiv. Transferurile mari de informații se realizează din ce în ce mai mult prin imagini, nu prin text. [9]

Provocarea este însă, diferențierea cu succes între două procese fotografice curente: fotografierea compulsivă care maschează, de fapt, un soi de tulburare afectivă neconștientizată, și fotografierea conștientă de limitările intrinseci prin care ne ducem existența, dar care sunt redată prin imagini, sub un stil sau altul, cu un iz melancolic sau nu, menite să creeze o formă de adevăr la care spiritul să adere în mod natural.

Societății de astăzi îi este specific un consumerism, printre altele, de tip estetic. Abuzul de imagine care inundă mediul online s-a transformat într-un limbaj, uneori toxic, prin care am ajuns să evocăm orice fel de experiență – „este forma cea mai irezistibilă de poluare mentală”, așa cum o numește Susan Sontag, lumea devenind „un set de potențiale fotografii”.

De asemenea, se înțelege că ființele umane consumă astăzi mai multe imagini tehnice decât în orice moment anterior. Acest lucru este neîndoielnic, obiectiv, numeric adevărat, dar așa argumenta că acest consum este unul diferit de cel al unei perioade anterioare. Imaginile care apar pe ecranele dispozitivelor noastre merg printr-un flux de streaming. Imaginile individuale sunt rareori reținute separat, ca simbol singular. Izolate, imaginile statice funcționează foarte diferit în mintea umană. Imaginile consumate într-un flux sunt rareori amplasate, astfel încât efectul lor individual este limitat, creând în schimb un efect disproportionat generalizat. Acest efect generalizat a fost sub-teoretizat, „la fel cum a fost efectul cuvintelor și imaginilor care lucrează împreună. Se poate argumenta în continuare că acest flux de imagini are un efect mai puțin concentrat, singular decât practicile anterioare care implicau imagini discrete care au fost vizualizate în mod repetat în timp. [10]

Așa cum remarcă David Levi Strauss, imaginilor fotografice contemporane le lipsește, în mare parte, un simț al individualității, fără a include aici artiștii care au ca obiectiv aprofundarea fotografiei și căutarea de căi noi spre o exprimare cât mai

smartphones are highly processed images, as are images with black holes and galaxies built from information collected using a vast network of radio telescopes. In fact, the vast majority of technical images produced today are not intended for human reception, but are device-to-device communications. Large transfers of information are increasingly made through images, not through text.” [9]

The challenge, however, is to successfully differentiate between two current photographic processes: compulsive photography, which in fact masks a kind of unconscious affective disorder, and conscious photography of the intrinsic limitations of our existence, but which are rendered by images under a certain style or another, with a scent of melancholy or not, meant to create a form of truth to which the Spirit could naturally adhere.

Today’s society has among other things, a specific consumerism, one of an aesthetic type. The image abuse that floods the online environment has turned into a language, sometimes toxic, through which we have come to evoke any kind of experience – “it is the most irresistible form of mental pollution”, as Susan Sontag calls it, the world becoming a set of potential photos.

It is also understood that human beings consume today more technical images than at any previous time. This is unquestionably objective, numerically true, but I would argue that this consumption is different from that of a previous period. The images that appear on the screens of our devices go through a streaming flow. Individual images are rarely retained separately as a single symbol. Isolated, static images work very differently in the human mind. Images consumed in a stream are rarely placed somewhere, so their individual effect is limited, creating a general disproportionate effect. This generalized effect was under-theorized, “as was the effect of words and images working together.” It can be further argued that this image flow has a less concentrated, singular effect than previous practices involving discrete images that have been viewed repeatedly over time. [10]

As David Levi Strauss points out, contemporary photographic images largely lack a sense of individuality, without including here artists whose goal is to deepen photography and seek new ways to express themselves as original as possible, a real challenge for the current

originală, o reală provocare pentru timpurile actuale. Masele care utilizează fotografia ca pe un limbaj comun, chiar și fotografiile neexperimentați, stau, însă, sub amenințarea acestui flux abundent de fotografii care inundă rutinier fiecare zi, cu precădere în mediul online. În universul social-media, fotografiile devin șablonizate, limitate de condiții tehnice – formatul, rezoluția permise pe diversele platforme online, dar și estetice – direcții stilistice care demaschează moda vizualului promovat pe social-media, filtre (de amintit și filtrele care modifică și canonizează fizionomia umană, în special pe cea feminină), cromatică.

„Tânjirea dureroasă după frumusețe, după un sfârșit al căutărilor dincolo de suprafața lucrurilor, după o mântuire și o sărbătorire a lumii ca întreg – toate aceste elemente de trăire erotică se regăsesc în plăcerea pe care ne-o oferă fotografiile. Dar totodată sunt exprimate și alte trăiri, mai puțin eliberatoare. Nu este greșit să spunem că oamenii au mania de a fotografia: de a transforma experiența într-un mod de a vedea. În cele din urmă, a avea o experiență echivalează cu a o fotografia, iar participarea la un eveniment public devine din ce în ce mai mult sinonim cu contemplarea lui într-o formă fotografiată. Mallarmé, cel mai rațional dintre esteții secolului al XIX-lea, spunea că totul există în lume pentru a sfârși în paginile unei cărți. Astăzi, totul există pentru a sfârși într-o fotografie.” [11]

Parcurgând o zi obișnuită în social media, fotografiile, atât solitare, cât și sub forma avalanșei de informații prin care se succed, arată, la o inspecție mai profundă, ca o salvare de la singurătate. Era selfie-urilor pare că celebrează poetica dublului. Selfie-ul ne înzestrea cu o super-putere, aceea de a ne duplica după propriul model și propria simțire, în încercarea de a crea o clonă a noastră care să ne asiste în viața de zi cu zi, o variantă nemuritoare, deci puternică, o variantă certă la ceva atât de incert ca propria existență. Apare, astfel, ca o experiență aproape religioasă. Fotografia a fost dintotdeauna o dovadă a existenței. Astăzi, în schimb, omniprezența fotografiilor ne modelează conștiința și sensibilitatea în raport cu lumea, dând naștere iluziei apartenenței. „Adăugând unei lumi deja aglomerate lumea-duplicat a imaginilor, fotografia ne dă impresia că lumea este mai disponibilă decât în realitate”. [12]

Actul de a fotografia se poate manifesta, astăzi, ca o nevoie de confirmare, ca un strigăt

times. The masses that use photography as a common language, even inexperienced photographers, are, however, under the threat of this abundant flow of photographs that routinely flood every day, especially in the online medium. In the Social Media’s universe, photos follow the same pattern, limited by technical conditions - format, resolution, allowed on various online platforms, but also aesthetic - stylistic directions that expose the fashion of the visuals promoted on social media, filters (remember also filters that modify and canonize human physiognomy, especially female physiognomy), chromatics.

“Painful longing for beauty, for an end of the search beyond the surface of things, for the salvation and celebration of the world as a whole - all these elements of erotic experience are found in the pleasure that photographs give us. But at the same time, other, less liberating feelings are expressed. It is not wrong to say that people have a mania for photography: for turning experience into a way of seeing. Finally, having an experience is equivalent to photographing it, and participating in a public event is becoming more and more synonymous with contemplating it in a photographed form. Mallarmé, the most rational of the nineteenth-century estates, said that everything in the world exists to end in the pages of a book. Today, everything exists in order to end in a photograph.” [11]

Going through an ordinary day on social media, the photos, both solitary and in the form of an avalanche of information through which they follow each other, show, at a deeper inspection, a rescue from loneliness. The era of selfies seems to celebrate the poetics of the double. The selfie endows us with a super power, that of duplicating ourselves according to our own model and our own feeling in an attempt to create a clone of ours that will assist us in our daily life, an immortal variant, so powerful, a definite variant of something as uncertain as one’s own existence. It thus appears to be an almost religious experience. Photography has always been a proof of existence. Today, on the other hand, the ubiquity of photographs shapes our consciousness and sensitivity in relation to the world, giving rise to the illusion of belonging. “By adding the duplicate world of images to an already crowded world, photography gives us the impression that the world is more available than in reality.” [12]

The act of photographing can be manifested today as a need for confirmation, as a cry thrown into the world,

aruncat în lume, ce întrebă: sunt aici, acum, mă vezi? „Limita cunoașterii fotografice a lumii este că, deși poate stimula conștiința, nu poate fi niciodată etică sau politică, Cunoașterea dobândită prin fotografii va fi mereu un tip de sentimentalism, cinic sau umanist. Va fi o cunoaștere la preț redus, un simulacru de cunoaștere, un simulacru de înțelepciune, la fel cum actul de a fotografia este un simulacru al posesiunii, un simulacru al violului.” [13] Romanticizarea actului de a fotografia, dă astăzi curs unei întrebări de tipul – În lipsa unui obiectiv pragmatic specific, de înregistrare a unui eveniment din realitatea conștientă, de ce fotografiem?

„Fotografia presupune că putem cunoaște lumea dacă o acceptăm așa cum o înregistrează aparatul foto. Ceea ce este contrar înțelegerii care pornește de la premisa neacceptării lumii în baza felului în care arată.” [14] Totodată, Sontag vede fotografierea ca pe o însușire a obiectului fotografiat și odată cu aceasta, plasarea într-o anumită relație cu lumea, o conexiune resimțită drept cunoaștere, drept putere. Dacă prin fotografie deprindem o mai mare înțelegere a lumii, reușim în urma actului de a fotografia să ne simțim mai puțin singuri? Este fotografia o unealtă reală în lupta sinelui cu sensul, cu necesitatea de apartenență, sau mai degrabă un viciu, un exces iluzoriu de a reprezenta lumea, duplicând-o, așa cum avem nevoie să o vedem?

„Trăim o epocă nostalgică, iar fotografiile promovează activ nostalgia. Fotografia este o artă elegiacă, a crepusculului. Majoritatea subiectelor fotografiate sunt, prin simplul fapt de a fi fost immortalizate, atinse de patos. Un subiect urât sau grotesc poate fi emoționant deoarece atenția fotografului i-a conferit demnitate. Un subiect frumos poate inspira tristețe pentru că s-a învechit sau pentru că nu mai există. Toate fotografiile sunt instanțe de memento mori. A fotografia înseamnă a participa la condiția muritoare, la vulnerabilitatea și metamorfozarea altei persoane (sau altui lucru). Prin decuparea unui moment precis și „înghețarea” lui, toate fotografiile sunt martorii trecerii imuabile a timpului.” [15]

În dorința de a considera arta ca o unealtă, cu menirea de a ne capacita, de a ne propulsa spre a ne întrece limitele, Alain de Botton și John Armstrong în cartea *Arta ca terapie*, propun ideea: „O unealtă reprezintă o prelungire a corpului care permite realizarea unei dorințe, iar necesitatea sa este cerută

which asks: I am here now, do you see me? “The limit of the photographic knowledge of the world is that, although it may stimulate consciousness, it can never be ethical or political, the knowledge acquired through photographs will always be a type of sentimentality, cynical or humanistic. It will be a low-cost knowledge, a simulacrum of knowledge, a simulacrum of wisdom, just as the act of photographing is a simulacrum of possession, a simulacrum of rape.” [13] Romanticizing the act of photography, today rises a question such as: In the absence of a specific pragmatic objective, to record an event from the conscious reality, why do we photograph?

“Photography assumes that we can know the world if we accept it as the camera records it. Which is contrary to the understanding that starts from the premise of not accepting the world based on the way it looks.” [14] At the same time, Sontag sees photography as an attribute of the photographed object and with it, being placed in a certain relationship with the world, a connection felt as knowledge, as power. If through photography we learn a greater understanding of the world, do we manage to feel less alone after the act of photography? Is photography a real tool in the struggle of the Self with meaning, with the necessity of belonging, or rather a vice, an illusory excess of representing the world, duplicating it as we need to see it?

“We live in a nostalgic age, and the photos actively promote nostalgia. Photography is an elegiac art of twilight. Most of the subjects photographed are, by the mere fact of being immortalized, touched by pathos. An ugly or grotesque subject can be emotional because the photographer’s attention has given him dignity. A beautiful subject can inspire sadness because it has become obsolete or because it no longer exists. All photos are memento mori instances. Photography means participating in the mortal condition, vulnerability and metamorphosis of another person (or something else). By capturing a precise moment and “freezing” it, all the photographs are witnesses to the immutable passage of time.” [15]

In the desire to consider art as a tool, with the purpose of empowering us, to drive us to push our limits, Alain de Botton and John Armstrong in the book *Art as therapy*, propose the idea: “A tool is an extension of the body which allows the realization of a desire, and its necessity is required by the human physical limitation. A knife is the answer to a need,

de limitarea fizică umană. Un cuțit este răspunsul unei nevoi, dar și al imposibilității de a tăia. O sticlă este răspunsul unei nevoi, dar și a imposibilității de a căra apă. Pentru a descoperi scopul artei, trebuie mai întâi să ne întrebăm care sunt lucrurile pe care trebuie să le facem la nivel mental și emoțional, dar care ne ridică dificultăți.” [16]

În discuția despre fotografie ca simbol al singurătății, observ astfel că actul de a fotografia este răspunsul nevoii de a eterniza propria existență, dar și a imposibilității de a fi nemuritor. Trecând prin timp împreună cu această dublare a noastră, prin fotografii, epoca pe care o trăim, nostalgică așa cum o surprinde Susan Sontag, devine mai suportabilă, iar solitudinea pe care o conține experiența de a fi viu, își descoperă noi valențe, miraculoase și revelatoare, prin creație.

but also to the impossibility of cutting. A bottle is the answer to a need, but also to the impossibility of carrying water. In order to discover the purpose of art, we must first ask ourselves what the things we need to do mentally and emotionally are, but the ones which are difficult for us.” [16]

In the discussion about photography as a symbol of solitude, I could notice that the act of photographing is the answer to the need of perpetuating one’s own existence, but also to the impossibility of being immortal. As we are passing through time with this doubling of ours, with the help of photographs, the age we live in, nostalgic as Susan Sontag captures it, becomes more bearable, and the solitude contained in the experience of being alive discovers through creation its new, miraculous and revealing valences.

BIBLIOGRAFIE / REFERENCES

1. FLUSSER, Vilém, *Towards a philosophy of photography*, Ed. Rektion Books, Londra, 2000, republicată 2018
2. STRAUSS, David Levi, *Photography and Belief*, Ed. David Zwirner Books, New York, 2020
3. SONTAG, Susan, *Despre fotografie*, Ed. Vellant, București, 2018
4. DE BOTTON, Alain, ARMSTRONG, John, *Arta ca terapie*, Ed. Vellant, București, 2018

NOTE / END NOTES

- [1] Vilém Flusser, *Towards a philosophy of photography*, Ed. Rektion Books, Londra, 2000, republicată 2018, pp. 14 - 16
- [2] *Ibidem*, pp. 14 - 16
- [3] *Ibidem*, pp. 14 - 16
- [4] Vilém Flusser, *Towards a philosophy of photography*, Ed. Rektion Books, Londra, 2000, republicată 2018, pp. 16 - 18
- [5] David Levi Strauss, *Photography and Belief*, Ed. David Zwirner Books, New York, 2020, pp. 32 - 33
- [6] *Ibidem*, p. 34
- [7] *Ibidem*, p. 41
- [8] Susan Sontag, *Despre fotografie*, Ed. Vellant, București, 2018, p. 16
- [9] David Levi Strauss, *Photography and Belief*, Ed. David Zwirner Books, New York, 2020, p. 64
- [10] *Ibidem*, p. 64
- [11] Susan Sontag, *Despre fotografie*, Ed. Vellant, București, 2018, p. 31
- [12] *Ibidem*, p. 31
- [13] *Ibidem*, p. 30
- [14] *Ibidem*, p. 30
- [15] Susan Sontag, *Despre fotografie*, Ed. Vellant, București, 2018, p. 23
- [16] Alain de Botton, John Armstrong, *Arta ca terapie*, Ed. Vellant, București, 2018, p. 5



Carla Cezara PĂDUREAN

Design Tactil - Hartă tactilă pentru nevăzători

Tactile Design - Tactile map for the blind people

Cuvinte cheie / design, tactil, volum, textură, deficiență de vedere, grafică tactilă, interfețe tangibile, interactive markeri tactili dinamici, atingere, orientare, mapare, hartă;

Rezumat / Designul tactil este modalitatea prin care nevăzătorii, în special își pot da seama de forma, textura și forța obiectelor care ne înconjoară și care pentru noi sunt niște lucruri trecătoare, neînsemnate și neimportante. Tresem pe lângă ele fără să le dăm nici cea mai mică atenție, pentru ei aceste lucruri neînsemnate nouă, sunt niște adevărate provocări.

Keywords / design, touch, volume, texture, visual impairment, touch graphics, tangible interfaces, interactive dynamic touch markers, touch, orientation, mapping, map;

Summary / Tactile design is the way in which the blind people, in particular, can realize the shape, texture and strength of the objects around us and which for us are fleeting, insignificant and unimportant things. We pass by them without paying the slightest attention to them, for them these things that are insignificant to us, are real challenges.

Harta Tactilă

Hărțile tactile sunt hărți concepute pentru a fi citite prin atingere. [1] La fel ca și hărțile obișnuite, în format 2D, percepute de către publicul obișnuit fără deficiențe de vedere, hărțile tactile sunt reprezentări tactile ale unor zone teritoriale, însă cu toate acestea ele nu reprezintă doar versiunile tridimensionale ale harților la care văzătorii sunt obișnuți să le privească sau să le perceapă, ci sunt un adevărat sistem de orientare pentru nevăzători.

Pentru realizarea și perceperea acestor hărți trebuie să fie respectate o serie de particularități, acestea trebuie aplicate în mare pentru a asigura lizibilitatea tactilă a traseelor ce compun aceste hărți. Aceste criterii sunt aplicate deoarece percepția haptică are o discriminare mai mică, simbolurile trebuie să fie mai mari și mai simple, de exemplu, simbolurile punctuale ar trebui să aibă un diametru de 3-5 mm. [2] Pentru a evita confuzia, simbolurile trebuie să aibă o distanță minimă între ele. În timp ce aceste distanțe sunt de aproximativ 0,1 mm pentru caracteristicile vizuale, simbolurile tactile trebuie să se afle la cel puțin 2-3 mm pentru a se asigura percepția lor separată. Textele tip braille au o înălțime

Tactile Map

Tactile maps are maps designed to be used by touch. [1] Like regular 2D maps, perceived by the general public without visual impairments, tactile maps are tactile representations of territorial areas, but they are not just three-dimensional versions of maps that viewers are accustomed to using, look or perceive them, but they are a real guidance system for the blind people.

In order to create and perceive these maps, a series of particularities must be observed, they must be applied in general to ensure the tactile readability of the routes that make up these maps. These criteria are applied because haptic perception has less discrimination, symbols should be larger and simpler, for example, point symbols should have a diameter of 3-5 mm. [2] To avoid confusion, the symbols must have a minimum distance between them. While these distances are approximately 0.1 mm for visual characteristics, tactile symbols must be at least 2-3 mm apart to ensure their separate perception. Braille text has a

fixă de 6 mm și implică o lățime a străzii de cel puțin 8 mm pentru a permite etichetarea străzilor. În timp ce culoarea poate fi înlocuită cu texturi, zonele texturate trebuie să fie foarte mari pentru a permite diferențierea texturilor diferite, și totuși există doar foarte puține texturi diferite ușor de recunoscut chiar și pentru zonele mai mari. Restricțiile impuse de proprietățile percepției haptice necesită o atenție deosebită pentru designul hărților.

Pentru persoanele nevăzătoare sau cu deficiențe de vedere, grafica tactilă reprezintă resursa esențială pentru a învăța și a explora informații non-textuale [3] cum ar fi hărțile, graficele și diagramele ilustrative.

În general hărțile au fost create pe principiul – Rămâi la simplitate – iar acesta este secretul în producerea hărților tactile, trebuie mereu să îți pui întrebarea următoare – Este această informație necesară? – iar răspunsul vine de la sine, dacă te încurcă din traseul tău clar definit sau dacă este o informație inutilă, este evident că te poți lipsi de ea. Ca și o continuare, informațiile care sunt adăugate în interiorul unei hărți de cele mai multe ori reprezintă o încărcătură inutilă, un surplus ce îndeapărtează utilizatorul de traseul lui necesar.

Având în vedere raportul de percepere dintre suprafața cuprinsă prin atingere și cuprinsă din punct de vedere vizual este semnificativ mai mic decât cel al ochilor, așadar doar o cantitate limitată de simboluri diferite pot fi folosite pentru a asigura informații distincte fără a induce în eroare utilizatorul.

Hărțile tactile sunt concepute astfel încât să ofere cititorilor posibilitatea de a planifica traseele reale de călătorie. Trăsătura distinctivă a acestor hărți este aceea că permit cititorului de hărți să exploreze o reprezentare a unei anumite zone și apoi să planifice un traseu înainte de a intra fizic în zonă (campus, cartier, clădire etc.). Hărțile care includ repere specifice și puncte de informare permit călătorilor să planifice rute și să navigheze pe trasee utilizând mersul pe jos.

Orientarea și mobilitatea

Orientarea și mobilitatea sunt unele dintre cele mai importante puncte ce compun un proiect de tipul acesta, fiind subiectele cel mai bine marcate în toate elementele care definesc proiectul ca și întreg. Se pune un așa mare preț pe aceste două subiecte deoarece după cum bine știm- orientarea se referă la capacitatea de a ști unde vă aflați și unde doriți să mergeți, indiferent dacă vă deplasați pe o suprafață

fixed height of 6 mm and involves a street width of at least 8 mm to allow street labeling. While color can be replaced with textures, textured areas need to be very large to allow different textures to be differentiated, and yet there are very few different textures that are easy to recognize even for larger areas. The restrictions imposed by the properties of haptic perception require special attention to map design.

For the visually impaired or visually impaired, touch graphics are an essential resource for learning and exploring non-textual [3] information such as maps, charts, and illustrative diagrams.

In general, maps were created on the principle - Stay simple - and this is the secret in the production of tactile maps, you should always ask yourself the next question - Is this information necessary? defined or if it is useless information, it is obvious that you can do without it. As a continuation, the information that is added inside a map is often an unnecessary load, a surplus that removes the user from his necessary route.

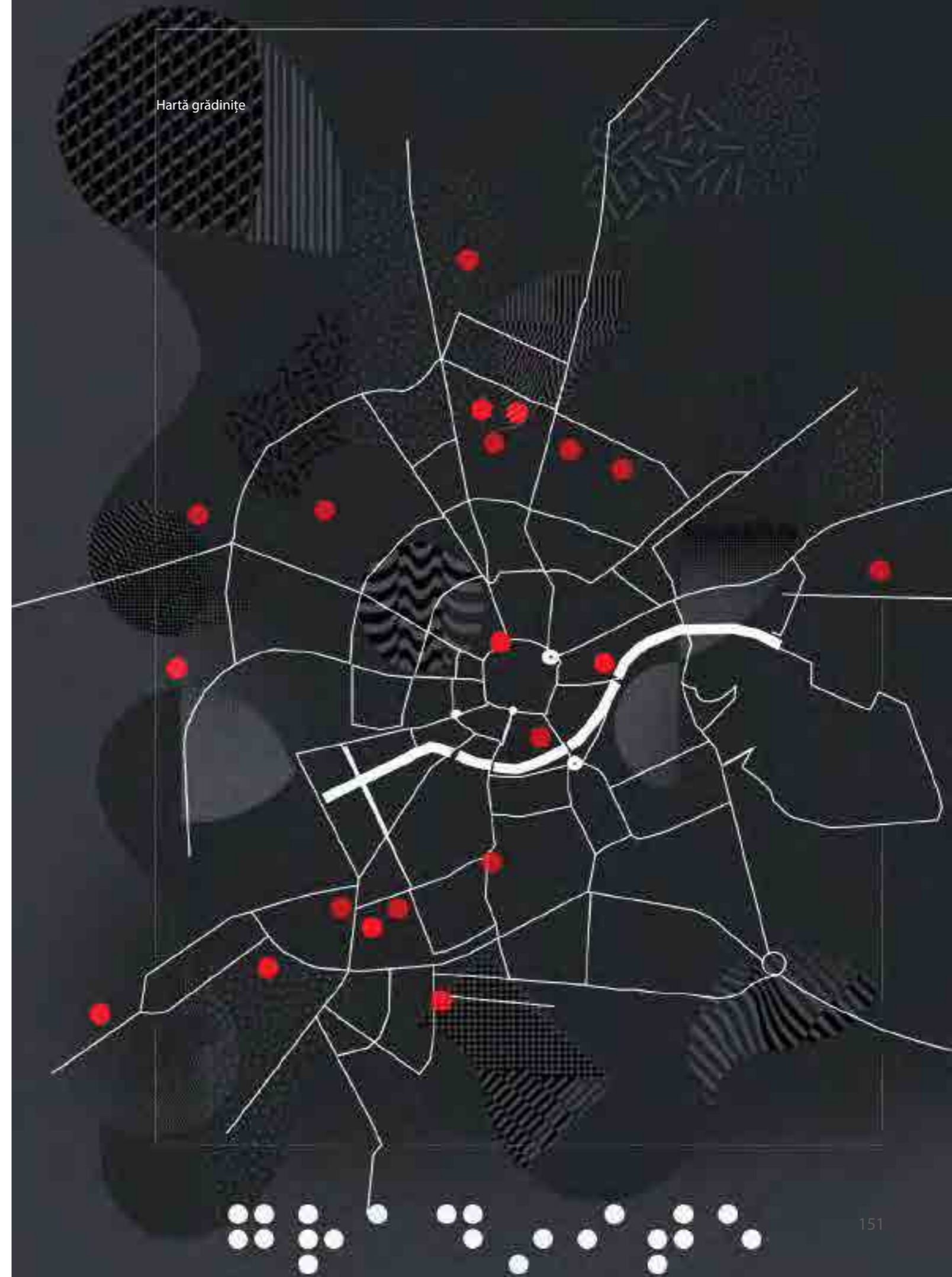
Given the perception ratio between the touch and the visual surface, it is significantly smaller than the eye, so only a limited number of different symbols can be used to provide distinct information without misleading the user.

Touch maps are designed to give readers the ability to plan real travel routes. The distinctive feature of these maps is that they allow the map reader to explore a representation of a particular area and then plan a route before physically entering the area (campus, neighborhood, building, etc.). Maps that include specific landmarks and information points allow travelers to plan routes and navigate routes using walking.

Orientation and mobility

Orientation and mobility are some of the most important points that make up a project of this type, being the topics best marked in all the elements that define the project as a whole. Such a high price is placed on these two subjects because, as we well know, guidance refers to the ability to know where you are and where you want to go, whether you are moving

Hartă grădinițe



mică, mai restrânsă sau o zonă mai întinsă, iar mobilitatea se referă la abilitatea de a vă deplasa în siguranță, eficient și eficace de la un loc la altul. Această secțiune oferă o scurtă trecere în revistă a orientărilor pentru proiectarea hărților tactile care sunt utilizate în formarea de orientare și mobilitate și pentru a ajuta călătorii nevăzători sau cu deficiențe de vedere. Ideal în acest proces este ca cei care concep hărțile tactile ar trebui să aibă o înțelegere a modului în care oamenii nevăzători călătoresc și să înțeleagă modul în care utilizarea reperelor și a punctelor de informare sunt esențiale pentru stabilirea și menținerea orientării pentru utilizatori. Hărțile de orientare și de mobilitate pot fi făcute pentru uz general sau adaptate nevoilor individului, în toate cazurile, acestea ar trebui să fie foarte specifice mediului înconjurător.

Când ne referim la o hartă concepută pentru un utilizator individual, nivelele de îndemânare, de dezvoltare și de experiență ale utilizatorului final al hărții trebuie să fie luate în considerare cu atenție la alegerea designului și a conținutului. [4] Prea multă complexitate poate însemna oferirea de informații care depășesc nivelul de recognoscibil al cititorului, ceea ce duce la faptul că harta nu servește în scopul său util.

O hartă de ansamblu este concepută pentru a oferi o perspectivă mai largă sau o înțelegere a zonei descrise în hartă. Aceste hărți reprezintă o zonă extinsă sau o locație specifică a unei comunități, cum ar fi un ansamblu de clădiri sau un centru comercial. Este posibil ca astfel de hărți să nu aibă informații suficiente care să permită anumitor cititori să planifice un traseu de mers pe jos, ci să fie familiarizați cu zona cuprinsă. Este posibil ca hărțile din zonele complexe să fie simplificate, iar cantități mari de detalii ar trebui să fie prezentate printr-o serie de hărți.

Pentru a se putea deplasa, nevăzătorii folosesc adesea diferite mijloace cum ar fi bastonul alb mobil sau câini conducători. Antrenamentul mobilității nu vizează numai aspecte practice și tehnice, ci urmărește totodată stimularea dorinței de mișcare și de depășire a obstacolelor, de dezvoltarea a autonomiei personale și bineînțeles intensificarea celorlaltor simțuri.

Să fii capabil să te miști liber în spațiile publice ar trebui să fie o chestiune accesibilă pentru toată lumea în societatea de astăzi. Cu toate acestea, există puține șanse, mai ales pentru nevăzători, să se orienteze în avans înainte de a vizita un loc necunoscut.

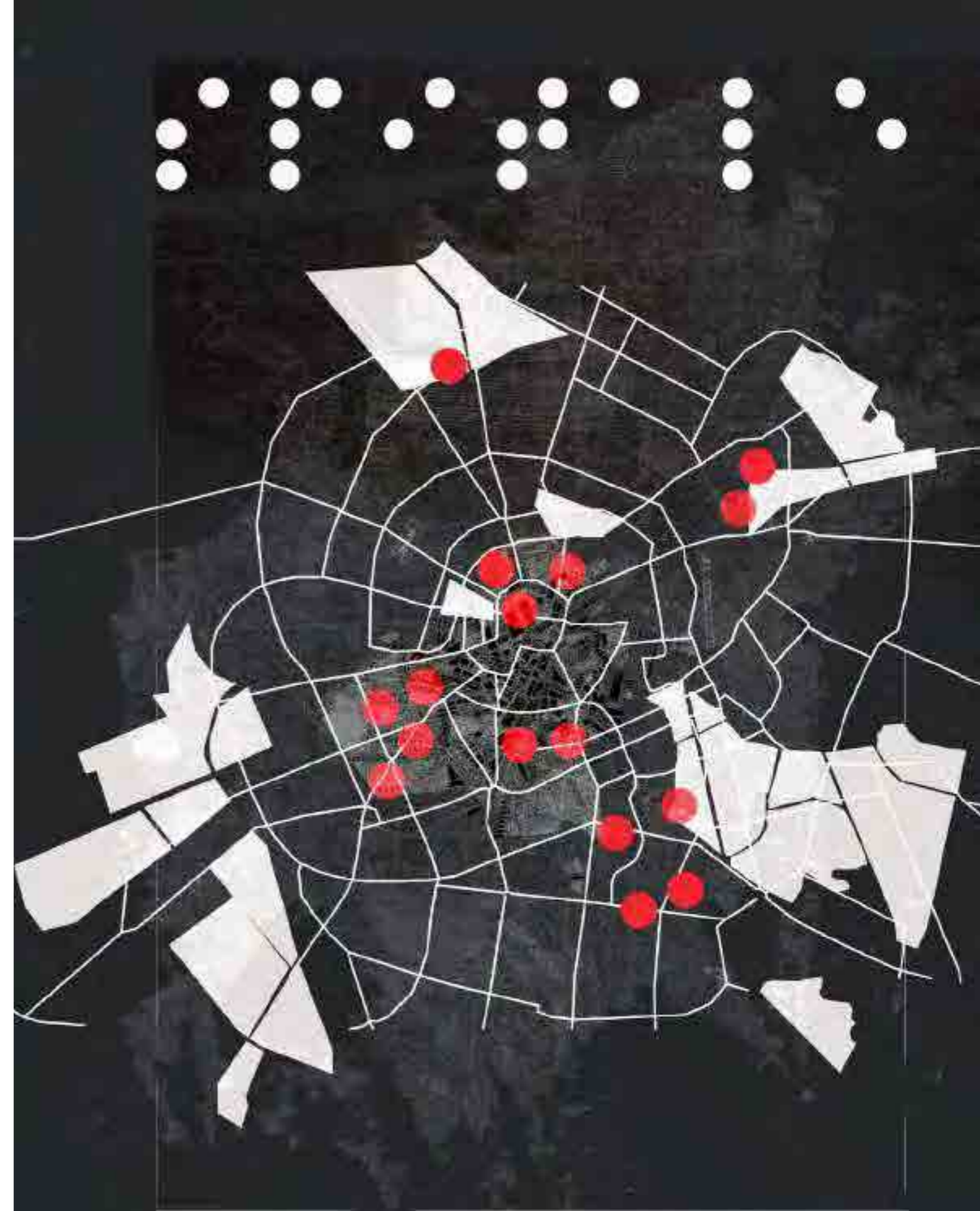
in a smaller, smaller area, or a larger area. and mobility refers to the ability to move safely, efficiently and effectively from one place to another. This section provides a brief overview of guidelines for designing touch maps that are used in orientation and mobility training and to assist blind or visually impaired travelers. Ideally, tactile map makers should have an understanding of how blind people travel and understand how the use of landmarks and information points is essential for establishing and maintaining user orientation. Orientation and mobility maps can be made for general use or tailored to the needs of the individual, in all cases they should be very specific to the environment.

When referring to a map designed for an individual user, the skill, development and experience levels of the end user of the map must be carefully considered when choosing the design and content. [4] Too much complexity can mean providing information that goes beyond the reader's recognizable level, which leads to the fact that the map does not serve its useful purpose.

An overview map is designed to provide a broader perspective or understanding of the area described in the map. These maps represent a large area or a specific location of a community, such as a building complex or a shopping mall. Such maps may not have enough information to allow some readers to plan a walking route, but they may be familiar with the area. Maps in complex areas may be simplified, and large amounts of detail should be presented in a series of maps.

In order to be able to move, the blind often use various means such as the moving white cane or guide dogs. Mobility training does not only focus on practical and technical aspects, but also aims to stimulate the desire to move and overcome obstacles, to develop personal autonomy and of course to intensify the other senses.

Being able to move freely in public spaces should be an accessible issue for everyone in today's society. However, there is little chance, especially for the blind, to orient themselves in advance before visiting an unknown place.



Hartă spitale

Sistem de orientare în oraș pentru nevăzători

Interacțiunea tactilă poate fi utilizată pentru a îmbunătăți mobilitatea și orientarea în oraș a unei persoane cu deficiențe de vedere, adică proiectarea de produse interactive. Deschizând cu o discuție generală despre o gamă largă de sisteme actuale ce sunt plasate în prezent în orașe pentru a ghida nevăzătorii, sistemele publice de interacțiune tactilă, discuția se îndreaptă repede spre a lua în considerare problemele cheie fizice, perceptuale și funcționale care pot influența modurile în care această sursă de interacțiune cu un potențial bogat este folosită în prezent. O gamă largă de subiecte de cercetare sunt vizitate de-a lungul drumului cu sugestii oferite pentru principiile fundamentale de proiectare care ar trebui luate în considerare în orice proiect de interacțiune tactilă care urmărește să valorifice un anumit nivel de interacțiune tactilă.

Modul în care sunt selectate aceste diferite obiecte fizice tridimensionale se va realiza printr-o combinație de mișcare și atingere sau interacțiune haptică.

Este posibil ca lucrurile să înceapă să devină interesante, deși există un corp considerabil de cercetare și o practică bine documentată în ceea ce privește proiectarea acestui tip de interacțiune tactilă și în ceea ce privește feedback-ul vizual și auditiv. Există însă foarte puține informații despre specificul designului util pentru interacțiunea haptică. Deci, un prim răspuns la întrebarea noastră de început ar putea fi că interacțiunea tactilă este probabil subevaluată în ceea ce privește sursa potențială de feedback pe care ar putea să o ofere. Accentul principal a fost, probabil, prea puternic fixat pe "acțiune" decât pe "rezultat".

Un prim lucru de urmărit ar fi faptul că, atunci când se deplasează în mediul pietonal, persoanele cu deficiențe de vedere vor căuta în mod activ și vor folosi informația tactilă, în special porțiuni detectabile în textura suprafeței.

Suprafața pavajului tactil poate fi utilizată pentru a transmite informații importante pentru pietonii cu deficiențe de vedere despre mediul lor, de exemplu, avertizare periculoasă, îndrumare direcțională sau prezența unei amenajări. Cercetările au stabilit că persoanele cu deficiențe de vedere pot detecta, distinge și aminti în mod fiabil un număr limitat de suprafețe de pavaj tactile diferite și semnificațiile distincte care le sunt atribuite.

Recunoscând că nevoile persoanelor cu dizabilități fizice și senzoriale ar putea crea conflicte

City guidance system for the blind

Tactile interaction can be used to improve the mobility and orientation of a visually impaired person in the city, the design of interactive products. Opening with a general discussion of a wide range of current systems currently being placed in cities to guide the blind, public systems of tactile interaction, the discussion moves quickly to consider key physical, perceptual, and functional issues that may influence ways in which this source of interaction with a rich potential is currently used. A wide range of research topics are visited along the way with suggestions for fundamental design principles that should be considered in any tactile interaction project that seeks to capitalize on a certain level of tactile interaction.

How these different three-dimensional physical objects are selected will be achieved through a combination of movement and touch or haptic interaction.

Things may start to get interesting, although there is a considerable body of research and well-documented practice in designing this type of tactile interaction and in visual and auditory feedback. However, there is very little information on the specifics of useful design for haptic interaction. So a first answer to our initial question might be that tactile interaction is likely to be underestimated in terms of the potential source of feedback it could provide. The main focus was probably too strongly on "action" rather than "result".

The first thing to keep in mind is that when traveling in the pedestrian environment, visually impaired people will actively search and use tactile information, especially detectable parts in the surface texture.

The surface of the tactile pavement can be used to convey important information to pedestrians who are visually impaired about their environment, for example, dangerous warning, directional guidance or the presence of an arrangement. Research has shown that people with visual impairments can reliably detect, distinguish and remember a limited number of different tactile paving surfaces and the distinct meanings assigned to them.

Recognizing that the needs of people with physical and sensory disabilities could create potential



Hartă TM - Perspectivă



Samur art

potențiale, cercetarea care a condus la dezvoltarea suprafețelor de pavaj tactil a implicat nu doar grupul țintă, adică oamenii cu deficiențe de vedere, dar și alții cu o gamă largă de alte dizabilități inclusiv utilizatorii cu dificultăți locomotorii.

Scopul suprafeței de acest tip este de a oferi un avertisment persoanei cu deficiențe de vedere sau o informație despre aspectul și perspectiva drumului. Suprafața este prin urmare, o caracteristică esențială de siguranță pentru acest grup de utilizatori ai drumurilor la punctele de trecere a pietonilor [5] și pe parcursul drumului lor obișnuit.

conflicts, the research that led to the development of tactile paving surfaces involved not only the target group, ie people with visual impairments, but also others with a wide range of other disabilities. users with locomotor difficulties.

The purpose of this type of surface is to provide a warning to the visually impaired person or information about the appearance and perspective of the road. The surface is therefore a key safety feature for this group of road users at pedestrian [5] crossing points and on their regular road.

BIBLIOGRAFIE / REFERENCES

1. Asist. drd. arh. Alexandra VIȘAN, "IMPORTANTA DIMENSIUNII TACTILE ÎN SPAȚIUL PUBLIC", Universitatea de Arhitectură și Urbanism „Ion Mincu”
2. A. Weisbecker, M. Burmester & A. Schmidt (Hrsg.), "HaptOSM – Creating tactile maps for the blind and visually impaired", Mensch und Computer 2015 Workshopband, Stuttgart: Oldenbourg Wissenschaftsverlag, (2015)
3. Philipp Meyer, "Tactile Storytelling", (2013)
4. T. Strothotte, Computational Visualization, "Tactile Maps for Blind People", (1998)
5. William Owen, "Mapping graphic navigational systems"- Compiled and edited by Roger Fawcett-Tang Essays by William Owen, Revised edition, RotoVision, (2008)

NOTE / END NOTES

- [1] T. Strothotte, Computational Visualization, "Tactile Maps for Blind People", (1998)
- [2] William Owen, "Mapping graphic navigational systems"- Compiled and edited by Roger Fawcett-Tang Essays by William Owen, Revised edition, RotoVision, (2008)
- [3] Philipp Meyer, "Tactile Storytelling", (2013)
- [4] A. Weisbecker, M. Burmester & A. Schmidt (Hrsg.), "HaptOSM – Creating tactile maps for the blind and visually impaired", Mensch und Computer 2015 Workshopband, Stuttgart: Oldenbourg Wissenschaftsverlag, (2015)
- [5] Asist. drd. arh. Alexandra VIȘAN, "IMPORTANTA DIMENSIUNII TACTILE ÎN SPAȚIUL PUBLIC", Universitatea de Arhitectură și Urbanism „Ion Mincu”

Anca Delia GYEMANT

Pierderea naturii. Despre un nou limbaj care să reflecte realitatea prezentă

Losing nature. About a new language to reflect our present reality

Cuvinte cheie / Antropocen, urgența climatică, limbaj, solastalgie, artă colaborativă;

Rezumat / Folosind două exemple de creare a unor noi concepte pentru a reflecta realitățile Antropocenului, (conceptul de „solastalgie”, definit de către teoreticianul Glenn Albrecht și vocabularul dezvoltat în cadrul proiectului artistic The Bureau of Linguistical Reality de către artistele Heidi Quante și Alicia Escott), am explorat felul în care limbajul poate crea premisele pentru găsirea unor posibilități de a produce o schimbare în condițiile urgenței climatice.

Keywords / Anthropocene, climate emergency, language, solastalgia, collaborative art;

Summary / Using two examples of creating new concepts to reflect the realities of the Anthropocene (the concept of “solastalgia”, defined by theorist Glenn Albrecht and the vocabulary developed in the artistic project The Bureau of Linguistical Reality by artists Heidi Quante and Alicia Escott) we explored the ways in which language can create the conditions for finding possibilities to produce meaningful change in times of climate emergency.

Prezenta lucrare va explora modul în care, în condițiile Antropocenului, este necesar un nou limbaj pentru a putea vorbi cu precizie despre noile noastre realități. Arta poate fi un instrument util pentru a articula și conceptualiza reacțiile și atitudinile celor care trăim în prezent la pierderea naturii, ca noua noastră condiție existențială.

În comunitățile indigene, unde proprietatea asupra pământului este una comună, sfera acestei proprietăți nu le/ii include doar pe cele/cei care trăiesc acum dar și pe strămoși și pe cei/cele din generațiile viitoare. În prezenta paradigmă, „atât natura cât și viitorul au fost colonizate pentru obținerea profitului pe termen scurt de către societățile și clasele sociale care au puterea.” [1] Cele/cei care trăim acum suferim o pierdere care cuprinde toate palierele timpului, trecutul, prezentul și viitorul. Ceea ce pierdem se desfășoară nu doar în categoria timpului, dar și în categoria spațiului. Cuvântul „ecologie” este derivat din cuvântul grecesc „oikos” care înseamnă „casa”, „gospodăria” [2]. O persoană de origine aborigenă [3] a formulat legătura sa cu natura astfel: „Pământul este coloana

This paper will explore the ways in which, in the conditions of the Anthropocene, a new language is needed to enable us to speak accurately about our new realities. Art can be a useful tool to articulate and conceptualize the reactions and attitudes of those who live today to the loss of nature, as our new existential condition.

In indigenous communities, where land is a common good, the ownership of land includes not only those who live in the present but also the ancestors and those of future generations. In our present paradigm, “both nature and the future have been colonized for the short-term profit motives of the affluent societies and classes.” [1] Our present condition present is to suffer a loss that encompasses all levels of time: past, present and future. What we lose takes place not only in the category of time, but also in the category of space. The word “ecology” is derived from the Greek word “oikos” which means “house”, “household” [2]. A person of Aboriginal origin [3] formulated their connection with nature as follows: “The earth is my backbone. The earth is my foundation.” Even though

mea vertebrală. Pământul este fundația mea." Chiar dacă în cultura vestică, cu separarea ei artificială între minte și corp, între rațiune și emoții, am învățat să ne raportăm ca existând în afara și deasupra naturii, totuși pierderea constantă și rapidă a fundamentului nostru natural, a casei noastre, este baza unei anxietăți existențiale care începe să fie cercetată ca atare. Într-un articol [4] despre pierderea naturii și daunele psihologice pe care această pierdere ni le cauzează, autoarea Ash Sanders vorbește despre faptul că atunci când suntem afectate/ți de eco-anxietate, ceea ce ne lipsește este ideea de „acasă”, ceea ce ne atinge este imposibilitatea tot mai mare a unui „acasă” sigur și stabil, atât în mod simbolic cât și în cele mai concrete moduri posibile, atunci când fundamentul natural al vieții este tot mai mult în pericol. Autoarea vorbește despre necesitatea găsirii unui limbaj care să descrie situația noastră existențială, care să descrie aspectele pierderii pe care o suferim în prezent. Această experiență nu este nouă în istoria omenirii. Procesele de colonizare și de distrugere a unor întregi civilizații a presupus sfârșitul lumilor lor pentru cele/cei colonizate/ți. Noutatea situației prezente constă în caracterul ei global. În articolul *'Solastalgia: A New Concept in Health and Identity'* [5], filosoful și profesorului de studii ale mediului la Universitatea Newcastle, Australia, Glenn Albrecht, conceptualizează un nou cuvânt, „solastalgia”, un concept care descrie condiția și identitatea celor care și-au pierdut sentimentul de „acasă”, în mod simbolic cât și în mod concret. Autorul vorbește despre comunitățile indigene din Australia și despre modul în care acestea suferă de solastalgie. Pentru persoanele indigene care au fost deposedate de pământurile și cultura lor, de patria lor, nostalgia față de un trecut unde existau într-un spațiu geografic și cultural sustenabil este o sursă continuă de tristețe și doliu. Dar articolul subliniază că sub impactul schimbării climatice, sub impactul exploatării naturii, cu toții experimentăm direct sau indirect solastalgia. El însuși își descrie motivația pentru cercetarea sa în propria experiență trăită în raport cu mineritul în Australia și cu dezastrul de mediu pe care acesta îl produce. Solastalgia, alcătuit din confluența cuvântului latin „solus” care înseamnă singurătate și abandon și a cuvântului „nostalgie” descrie nefericirea produsă de distrugerea mediului. Spre deosebire de nostalgie - melancolia sau dorul de casă pe care îl resimt cei care sunt departe de o

in Western culture, with its artificial separation between mind and body, between reason and emotions, we have learned to see ourselves as existing outside and above nature, yet the constant and rapid loss of our natural foundation, of our home, is the basis for an existential anxiety that begins to be investigated as such. In an article [4] about the loss of nature and the psychological damage that this loss causes, the author Ash Sanders talks about the fact that when we are affected by eco-anxiety, what we lack is the idea of “home”, what affects us is the growing impossibility of a safe and stable “home”, both symbolically and in the most concrete possible ways, as the natural foundation of life is increasingly endangered. The author talks about the need to find a language that describes our existential condition, that describes the aspects of the loss we are currently suffering. This experience is not new in human history. The processes of colonization and the destruction of entire civilizations meant the end of their worlds for those colonized. The novelty of the present situation lies in its global character. In the article *'Solastalgia: A New Concept in Health and Identity'* [5], the philosopher and professor of environmental studies at the University of Newcastle, Australia, Glenn Albrecht, conceptualizes a new word, “solastalgia”. Solastalgia is a concept that describes the condition and identity of those who lost the feeling of “home”, both symbolically and concretely. The author talks about Indigenous communities in Australia and about their suffering of solastalgia. For indigenous people who have been dispossessed of their lands and culture, of their homeland, nostalgia for a past where they used to exist in a sustainable geographical and cultural space is a constant source of sadness and mourning. But the article emphasizes that under the impact of climate change, under the impact of nature exploitation, we all directly or indirectly experience solastalgia. The author describes his own motivation for his research in relation to his experience of witnessing mining in Australia and the environmental disaster it causes. Solastalgia, consisting of the confluence of the Latin word “solus” meaning loneliness and abandonment and the word “nostalgia” describes the unhappiness caused by the destruction of our environment. Unlike nostalgia - the melancholy or homesickness of those who are far from a beloved

casă iubită - solastalgia este tulburarea produsă de distrugerea mediului și pierderea unui „acasă” fără ca cel care o experimentează să fi plecat din locul său de origine.

„Cuvântul „solastalgie” a fost creat ca să descrie o formă specifică de melancolie care are legătură cu lipsa găsirii unei consolări și cu prezența unei dezolări intense”. [6]

Conform articolului, cuvântul „nostalgie” nu a avut mereu relativa lipsă de greutate pe care o are acum, nu a avut întotdeauna în sfera lui de înțelesuri atmosfera oarecum plăcută sau confortabilă sau caldă pe care i-o atribuim acum. Nici nu avea neapărat înțelesul strict temporal pe care îl are în prezent (când se referă la dorul pentru un moment în trecut perceput ca fiind pozitiv) ci avea mai degrabă o conotație spațială (dorul după o casă îndepărtată și inaccesibilă). Când a fost pentru prima oară folosit, în secolul al XVII-lea, conceptul de nostalgie desemna condiția de care sufereau soldații plecați în război, de care sufereau cele/cei luați sclavi, cele/cei obligate/ți să migreze din cauza războaielor și colonizării, era boala celor care își pierdeau casa, care erau îndepărtați în mod violent de tot ceea ce le era familiar. Singurul leac pentru nostalgie era să te întorci acasă. Pentru Albrecht, solastalgia este corespondenta din secolul al XXI-lea al nostalgiei produse de dislocările din perioada colonizărilor. Este experiența trăită a dislocărilor și distrugerilor prezente. Solastalgia presupune să suferi pentru un acasă pe care l-ai pierdut fără să fi plecat niciodată, să tânjești după un loc în care ai existat dar în care nu mai poți să reintri. Este dorul de casă chiar dacă ești încă „acasă”. Dar solastalgia nu înseamnă doar depresie, alienare și lipsă de acțiune, ea poate fi, conform autorului, motorul pentru căutarea activă a unor soluții care să aducă consolare și care să recreeze un loc care să poată fi numit în mod colectiv „acasă”. În trauma dislocării, comunitățile pot să-și găsească resursele pentru a crea un viitor în care să poată exista.

Un alt exemplu de demers de a găsi limbajul pentru noua noastră condiție existențială vine din sfera artei, în cazul proiectului *The Bureau of Linguistic Reality (Biroul pentru realitate lingvistică)*, creat în 2014 de către artiste Heidi Quante și Alicia Escott [7]. Proiectul aduce împreună din diferite limbi și din diferite sfere ale cunoașterii cuvinte care se referă la realitatea vieții în *Antropocen*. De asemenea, proiectul creează neologisme pentru realități foarte familiare, dar care nu au încă limbajul care să le exprime cu precizie. În descrierea misiunii proiectului,

home - solastalgia is the disorder caused by the destruction of the environment and the loss of a “home” without the ones experiencing it having ever left her/his place of origin.

“The word ‘solastalgia’ was created to describe the specific form of melancholy connected to lack of solace and to intense desolation.” [6]

According to the article, the word “nostalgia” did not always have the relative weightlessness it has now, it did not always have in its sphere of meanings the somewhat pleasant or comfortable or warm atmosphere we now attribute to it. Nor did it necessarily have the strictly temporal meaning it has today (when referring to longing for a moment in the past perceived as positive) but rather had a spatial connotation (longing for a distant and inaccessible home). When it was first used in the seventeenth century, the concept of nostalgia denoted the condition suffered by soldiers who went to war, suffered by those enslaved, by those forced to migrate due to wars and colonization. It was the disease of those who lost their homes, who were violently removed from everything familiar to them. The only cure for nostalgia was to go home. For Albrecht, solastalgia is the 21st century correspondence of nostalgia produced by the dislocations of colonisation. It is the lived experience of the present dislocations and destructions. Solastalgia involves suffering for a home you have lost without ever leaving it, longing for a place that you used to exist in, but that you cannot re-enter. It is homesickness even if you are still “at home”. But solastalgia does not only mean depression, alienation and inaction, it can be, according to the author, the engine for an active search for solutions that bring comfort and recreate a place that can be collectively called “home”. In the trauma of dislocation, communities can find the resources to create a future in which they can exist.

Another example of an approach to finding the language to describe our new existential condition comes from the field of art, in the case of the project *The Bureau of Linguistic Reality*, created in 2014 by artists Heidi Quante and Alicia Escott [7]. The project brings together words from different languages and from different spheres of knowledge, words that refer to the realities of life in the *Anthropocene*. The project creates neologisms for very familiar realities, but which do not have yet the language to express them accurately. In describing the project’s mission,

artistele fac referire la faptul că se poate interveni asupra realității doar dacă avem instrumentele lingvistice ca să definim acea realitate. Pentru ca o realitate injustă și periculoasă să poată fi schimbată, ea trebuie să fie articulată. Artistele aduc exemplul unor cuvinte precum „genocid” [8] sau „antropocen” care au necesitat să fie articulate ca atare pentru ca reacțiile la toată încărcătura lor de nedreptăți și tragedie să poată să existe. Pentru ca un fenomen să devină „real”, e nevoie de cuvântul care să-l descrie. Să numești sentimentele, temerile, contradicțiile epocii noastre e un pas necesar nu doar înspre o posibilitate de acțiune dar și înspre un mod de a găsi consolare în posibilitățile de a articula trauma noastră comună, a celor care trăim la sfârșitul lumii.

Proiectul funcționează atât online cât și prin intermediul unor evenimente și întâlniri în timpul cărora artistele colecționează cuvinte și definiții într-un proces colectiv. Oricine poate să contribuie, fie cu un cuvânt fie cu o definiție care încă nu-și are cuvântul, la acest nou vocabular al Antropocenului. Pe website-ul proiectului apar cuvintele care conform artistelor doresc să suplinească o lipsă în vocabularul nostru a reprezentării unor emoții și experiențe pe care le trăim pe măsură ce planeta trece printr-o situație fără precedent în istoria speciei noastre. Cuvintele sunt listate cu definițiile lor, cu exemple de folosire în propoziții, cu originea lor lingvistică și cu autoarele/autorii lor. Unele cuvinte sunt încă căutate, pe website apărând doar definițiile unor procese sau stări care își caută încă vocabularul. Printre cuvintele de pe site, „shadowtime” se referă la senzația că trăim în paralel în două scale temporale diferite, cu conștiința acută că viitorul ar putea fi în mod drastic diferit față de prezent, De exemplu, experimentăm *shadowtime* când ne gândim la planuri de viitor legate de carieră și ne dăm seama că ar putea deveni absolut irelevante în lumina unei catastrofe cauzate de schimbarea climatică. Sau când, pregătind masa pentru copilul tău te gândești la o buruiănă căreia i-au trebuit 42,7 milioane de ani ca să ajungă la forma ei de acum și care a devenit specie extinctă pe timpul vieții copilului. [9] „NonnaPaura” este contradicția dintre a dori să ai nepoți, a dori această experiență de a avea la rândul lor copii pentru copiii tăi dar a-ți fi teamă pentru viața pe care acești nepoți ar putea să o aibă. [10] „Surbrace” este convingerea puternică că trebuie să faci ceea ce depinde de tine,

the artists refer to the fact that we can intervene on reality only if we have the linguistic tools to define that reality. In order for an unjust and dangerous reality to be changed, that reality must be put into words. The artists refer to the example of words such as “genocide” [8] or “Anthropocene” that needed to be articulated as such so that reactions to their full load of injustice and tragedy could exist. For a phenomenon to become “real”, it needs the word to describe it. To name the feelings, fears, contradictions of our age is a necessary step not only towards a possibility of action but also towards a way to find solace in articulating our common trauma, the trauma of those who live at the end of the world.

The project operates both online and through events and meetings during which artists collect words and definitions in a collective process. Anyone can contribute to this new vocabulary of the Anthropocene, either with a word or with a definition that is still missing its word. On the project’s website there are listed the words, that according to the artists, are compensating for a lack in our vocabulary that describes the emotions and situations that we experience as the planet goes through an unprecedented situation in the history of our species. The words are listed with their definitions, examples of use in sentences, their linguistic origin and their authors. Some words are still missing, definitions of processes or situations appear on the website as still searching for their vocabulary. Among the words on the site, “shadowtime” refers to the feeling that we live in parallel on two different time scales, with the acute awareness that the future could be drastically different from the present. For example, we experience *shadowtime* when we think of plans for the future, when we plan our career, and we realize in the same time, that all these plans could become absolutely irrelevant in the light of a catastrophe caused by climate change. Or when, preparing the meal for your child, you think of a weed that took 42.7 million years to reach its present form and that will become extinct during the child’s life. [9] “NonnaPaura” is the contradiction between wanting to have grandchildren, wanting this experience of being parents for your children, but also being afraid for the life that these grandchildren might have. [10] “Surbrace” is the strong belief that you have to do what is up to you, that it is important to

că e important să faci ceea ce e cinstit și drept chiar dacă ai renunțat deja la speranța că finalul ar putea fi favorabil într-o situație care e foarte mult în afara controlului nostru. [11]

Folosind două exemple de creare a unor noi concepte pentru a reflecta realitățile Antropocenului, am explorat felul în care limbajul poate crea premisele pentru a găsi forme de a produce o schimbare în condițiile urgenței climatice. Limbajul este primul pas necesar în conceptualizarea emoțiilor, stărilor, acțiunilor legate de urgența climatică și arta poate constitui un instrument important în crearea acestui limbaj, în crearea unui vocabular prin care să se poată articula atât doliul pentru tot ceea ce am pierdut deja cât și impulsul de a salva ceea ce mai poate fi salvat.

do what is honest and fair, even if you have already given up hope that the end could be favourable in the situation of climate crisis, that it is so far out of our control. [11]

Using two examples of creating new concepts to reflect the realities of the Anthropocene, we explored the ways in which language can create the premises of finding new ways to bring about change in the conditions of climate emergency. Language is the first necessary step in conceptualising the new feelings, states, actions that are related to climate emergency and art can be a useful tool in giving us the vocabulary to speak about the grief for what we had already lost and about the importance of saving what still can be saved.

NOTE / END NOTES

- [1] În Maria Mies, Vandana Shiva, *Ecofeminism (with a foreword by Ariel Salleh)*, Zed Books; Londra și New York, a doua ediție, 2014, pag. 84, traducere proprie („Both nature and the future have been colonized for the short-term profit motives of the affluent societies and classes.”)
- [2] Maria Mies, Vandana Shiva, *Ecofeminism (with a foreword by Ariel Salleh)*, Zed Books; Londra și New York, a doua ediție, 2014, ISBN: 978-1780325637
- [3] Apud: Maria Mies, Vandana Shiva, *Ecofeminism (with a foreword by Ariel Salleh)* Zed Books; Londra și New York, a doua ediție, 2014, ISBN: 978-1780325637, pag. 127
- [4] Ash Sanders, *Under the Weather*, <https://believermag.com/under-the-weather/>, accesat pe 05.05.2020
- [5] Glenn Albrecht, ‘Solastalgia’: A New Concept in Health and Identity, in *Australasian Psychiatry* • februarie 2007
- [6] https://www.researchgate.net/publication/5820433_Solastalgia_The_Distress_Caused_by_Environmental_Change, accesat pe 05.05.2020, ora: 14:15
- [6] Glenn Albrecht, ‘Solastalgia’: A New Concept in Health and Identity, in *Australasian Psychiatry* • februarie 2007 https://www.researchgate.net/publication/5820433_Solastalgia_The_Distress_Caused_by_Environmental_Change, accesat pe 05.05.2020, ora: 13:30, pag 5, (‘Solastalgia’ was created to describe the specific form of melancholia connected to lack of solace and intense desolation). Traducere: Anca Gyemant
- [7] <https://bureauoflinguisticalreality.com>, accesat pe 08.05.2020, ora:15:45
- [8] Cuvântul „genocid” a fost creat de avocatul Raphael Lemkin în anii 1940, pornind de la cuvântul grecesc „genos” care înseamnă „rasă” sau „popor” și cuvântul latin „cidere” care înseamnă „a ucide”, conform descrierii proiectului pe <https://bureauoflinguisticalreality.com>, accesat pe 08.05.2020, ora: 12:30
- [9] <https://bureauoflinguisticalreality.com/portfolio/shadowtime/>, accesat pe 08.05.2020, ora:12:45
- [10] <https://bureauoflinguisticalreality.com/portfolio/nonnapaura/>, accesat pe 08.05.2020, ora:12:50
- [11] <https://bureauoflinguisticalreality.com/portfolio/surbrace/>, accesat pe 08.05.2020, ora:12:55

Atila GOMBOȘ

Estetica negrului: între percepție și expresie artistică

Aesthetics of black: between perception and artistic expression

Cuvinte cheie / slow, contemplativ, intercultural, sustenabilitate, explorarea materialelor, vopsire naturală, țesături refolosite, conexiune, resurse, local, amintiri, obiecte găsite, reciclare;

Rezumat / Cu toate că negrul nu are loc în spectrul vizibil, fiind caracterizat ca absența sau absorbția completă a luminii, intimitatea acestei nonculori cu percepția și implicit cu re(prezentarea) este cea mai accentuată dintre toate celelalte combinații posibile. De asemenea, negrul are cea mai largă gamă de asocieri semiotice din istoriei umanității. Cercetarea observațională de față își propune să descifreze estetica negrului în raport cu *realitatea fizică*, ca reflecție subiectivă, aducând astfel un aport la *cunoaștere*.

Keywords / slow, contemplative, cross cultural, sustainability, exploring materials, natural – hand dye, reused fabrics, connection, resources, local, memories, found objects, recycle;

Summary / Although black does not occur in the visible spectrum, being characterized as the complete absence or absorption of light, the intimacy of this noncolor with perception and implicitly with re(presentation) is the most accentuated of all other possible combinations. Black also has the widest range of semiotic associations in human history. The present observational research aims to decipher the aesthetics of black in relation to *physical reality*, as a subjective reflection, thus invariably bringing a contribution to *knowledge*.

Cu toate că negrul, prin definiție, nu are loc în spectrul vizibil, fiind caracterizat ca absența sau absorbția completă a luminii (referire la *negrul absolut*, care, la rândul-i, este inexistent, deși știința face uz de *corpul negru absolut* ca punct de referință, e.g. Legea lui Wien, Legea Stefan-Boltzmann, Constanta lui Planck), intimitatea acestei nonculori cu percepția și implicit cu re(prezentarea) este cea mai accentuată dintre toate celelalte combinații posibile. De asemenea, negrul are cea mai largă gamă de asocieri de-a lungul istoriei umanității. Se pot reitiera asocieri de la cele simbolistice (doliul, răul, decăderea, dar și puterea, autoritatea, solemnitatea și multe altele), culturale (unele mișcări politice, militare, religioase, expresiunile idiomatice ș.a.), până la cele științifice (fizică, chimie, biologie, astronomie, psihologie) și, bineînțeles estetice și artistice, cu multiple conexiuni inter- și intradisciplinare. Toate acestea, pentru un cercetător, nu fac altceva, decât să confere negrului o dizerabilitate aproape mistică, la care contribuie, desigur, și caracterul său contradictoriu, unic de altfel, ajungându-se astfel la necesitatea gândirii critice pentru a genera afirmații logice, care să ducă la concluzii (gândire socratică sau dialectică).[1]

Although black, by definition, does not occur in the visible spectrum, being characterized as the complete absence or absorption of light (reference to *absolute black*, which in turn is non-existent, although science makes use of the *absolute black body* as a point of reference, e.g. Wien's Law, Stefan-Boltzmann's Law, Planck's Constant), the intimacy of this non-colour with perception and implicitly with re (presentation) is the most accentuated of all the other possible combinations. Black also has the widest range of associations in human history. Associations can be reiterated from the symbolist ones (mourning, evil, decay, but also power, authority, solemnity, and many others), cultural ones (some political, military, religious movements, idiomatic expressions, etc.), to the scientific ones (physics, chemistry, biology, astronomy, psychology) and, of course, aesthetics and art, with multiple inter- and interdisciplinary connections. All this, for a researcher, does nothing but give the black an almost mystical desirability, to which he contributes, of course, his contradictory character, unique in fact, thus reaching the need for critical thinking to generate logical statements, which lead to conclusions (Socratic or dialectical thinking).[1]

Aflându-se la polul opus, antagonistul său, albul, deloc controversat, este mult mai simplu de „perceput” și implicit de înțeles. Ajunge doar o simplă paralelă la faptul că albul descompus stă la originea tuturor culorilor, fiind în fapt nonculoarea care stă la baza a tot ceea ce este vizibil. Nu este o coincidență faptul că albului îi sunt atribuite asocieri mult mai puțin contradictorii, asocieri care nu ridică prea multe semne de întrebare și care sunt acceptate mult mai ușor, având în vedere faptul că puritatea, inocența, lumina sacră – printre altele – sunt concepte mult mai larg acceptate, venind din sfera *Binelui și/sau a Moralului* filozofic (Descartes, 1664; Zeki, 1983; Land, 1983; Kuehni, 1997; Chirimuuta, 2015).

În contextul ramurii epistemologice, Platon are o abordare raționalistă spre deosebire de cea dialectică a lui Socrates. În *Republica*, Platon își prezintă viziunea, printre altele, și despre modul în care eternul și imuabilul există într-o lume aflată într-o schimbare permanentă. Astfel el ajunge să facă o distincție între *lumea Ideilor* care conține forma ideală a tuturor lucrurilor, *lumea Formelor*, fiind deci o lume a *Idealului* și lumea materială. În accepțiunea sa, toate lucrurile din această lume iluzorie în care trăim sunt *copii imperfecte*, umbre, a Formelor ideale din lumea Ideilor.

Platon argumentează această gândire prin aceea că lumea în care trăim este o lume iluzorie, deoarece este percepută prin simțurile noastre care pot fi înșelătoare. Astfel, cu toate că, după naștere, ne sunt transmise concepte din sfera cunoașterii colective, necesare de altfel, (se poate exemplifica prin simpla afirmație că putem recunoaște un câine, indiferent de rasă, deoarece recunoaștem implicit faptul că la nivel perceptiv există o copii imperfecte ale conceptelor, în caz contrar, dacă nu am avea în mintea noastră aceste umbre imperfecte, nu am reuși să recunoaștem un câine), acestea nu reprezintă decât o copie imperfectă a Formei sale Ideale. Practic, raționamentul lui Platon a dus mai departe ideea lui Socrates (mentorul său, de altfel) despre cunoaștere, ajungând la concluzia că lumea materială, cea percepută este separată de lumea Formelor, care este în fapt lumea reală și la care nu se poate ajunge prin intermediul informațiilor oferite de simțuri, perceptibilitatea fiindu-i oferită doar de rațiune.

Mitul peșterii ne cere să ne imaginăm un loc întunecat, o peșteră, unde sunt proiectate umbre ale unor obiecte. Aceste umbre ale realității reprezintă tot ceea ce cunosc prizonierii peșterii despre lume, ei neavând un concept despre obiectele în sine. Astfel, teoria Formelor emisă de Platon are la bază convingerea

Being at the opposite pole, its antagonist, white, not at all controversial, is much simpler to “perceive” and implicitly to understand. Just a simple parallel to the fact that decomposed white is the origin of all colours, being in fact the non-colour that underlies everything that is visible. It is no coincidence that white is attributed much fewer contradictory associations, associations that do not raise too many questions and are much more easily accepted, given that purity, innocence, sacred light - among other things - are concepts much more widely accepted, coming from the sphere of Good and / or *Philosophical Morality* (Descartes, 1664; Zeki, 1983; Land, 1983; Kuehni, 1997; Chirimuuta, 2015).

In the context of the epistemological branch, Plato has a rationalist approach different from the dialectical one of Socrates. In the *Republic*, Plato presents his vision, among other things, of how the eternal and the immutable exist in a world in constant change. Thus, he comes to make a distinction between the *world of Ideas* which contains the ideal form of all things, the world of Forms, being thus a world of the *Ideal* and the material world. In his sense, all the things in this illusory world in which we live are *imperfect children*, shadows, of the ideal Forms in the world of Ideas.

Plato argues this thinking by the fact that the world in which we live is an illusory world, because it is perceived by our senses which can be misleading. Thus, although, after birth, we are transmitted concepts from the sphere of collective knowledge, necessary otherwise, (it can be exemplified by the simple statement that we can recognize a dog, regardless of breed, because we implicitly recognize that at the perceptual level there is a child imperfect of concepts, otherwise, if we did not have in our minds these imperfect shadows, we would not be able to recognize a dog), they are only an imperfect copy of his Ideal Form. Basically, Plato’s reasoning carried forward the idea of Socrates (his mentor, by the way) about knowledge, concluding that the material world, the perceived one, is separate from the world of Forms, which is in fact the real world and cannot be reached. through the information provided by the senses, the perceptibility being given only by reason.

The myth of the cave requires us to imagine a dark place, a cave, where the shadows of some objects are projected. These shadows of reality are all that the cave prisoners know about the world, they have no concept of the objects themselves. Thus, Plato’s theory of Forms is based on the belief that for

că pentru fiecare lucru perceptibil prin simțuri, există o „Idee” sau „Formă” – o realitate perfectă și eternă a acelui lucru – în lumea Ideilor.

Aristotel, abordând mai degrabă gândirea empirică, a pus sub semnul întrebării teoria Formelor. Acesta folosea argumentul „celui de-al treilea om”, conform căruia tărâmul Formelor, pentru a avea conținut, ar necesita o *Formă a Formei*, care la rândul ei ar trebui să fie conținută într-o formă superioară și așa mai departe, *ad infinitum*.

O posibilă paralelă, cel puțin ideatică, ni se arată: *Pătratul Negru* al lui Robert Fludd, cu inscripțiile „*Et sic in infinitum*”. La fel ca versiunea lui Malevich, „pătratul” negru al lui Fludd are fiecare latură distorsionată în mod deliberat. În timp ce pentru mulți, întunericul ar putea însemna mortalitate și moarte, pentru Fludd această imagine a reprezentat începutul creației, începutul a tot ceea ce există (**Img. 1**).

De remarcat că niciodată, nicio altă culoare nu a fost folosită pentru a reprezenta *Totul* și *Nimicul* în același timp, la care se supun atât eternitatea Formelor ideale cât și empirismul lui Aristotel, prin simplul fapt că negrul poate fi observat de către om, i se pot atribui caracteristici (dintre cele mai felurite, de altfel), ceea ce înseamnă că, deloc surprinzător, negrul are această proprietate de *liant*, proprietate pe care nicio altă culoare pare să nu o aibă, și pe bună dreptate: se poate vorbi de negrul sacru, primordial, cel de dinaintea *Genezei*, de negrul profan, cel de dinaintea Big-Bang-ului – negruri născătoare – precum și de negrul sfârșitului universal, care invariabil se regăsesc în expresia artistică, de la antichitate până la contemporan.

Ulterior, argumentul lui Aristotel a fost mai direct: de ce să căutăm o altă realitate când deja ea poate fi văzută și percepută pe pământ, în viața de zi cu zi? Retorica acestei întrebări a constat în raportul dintre observație și Adevăr: Aristotel nu contestă ocurențele diferite ale conceptelor, ci susține că tocmai gradul al numărului acestor copii imperfecte ne face să avem o imagine cât mai clară asupra tuturor caracteristicilor comune unui concept. Astfel, Aristotel concluzionează că tocmai informațiile din lumea înconjurătoare, percepute cu simțurile, sunt dovezi care duc la descoperirea adevărului. Mai mult, el asociază mintea umană cu o tăbliță goală care, cu timpul, va fi „înscrisă” pe baza ideilor survenite din experiențe.

Această diferență de abordare a epistemologiei, a împărțit ulterior gândirea filozofică în două tabere: cea a raționaliștilor (Kant, Descartes,

everything perceptible through the senses, there is an “Idea” or “Form” - a perfect and eternal reality of that thing - in the world of Ideas.

Aristotle, rather approaching empirical thinking, questioned the theory of forms. He used the argument of the “third man,” according to which the realm of Forms, in order to have content, would require a Form of Form, which in turn should be contained in a higher form and so on, *ad infinitum*.

A possible parallel, at least ideational, is shown to us: Robert Fludd’s *Black Square*, with the inscriptions “*Et sic in infinitum*”. Like Malevich’s version, Fludd’s black “square” has each side deliberately distorted. While for many, darkness could mean mortality and death, for Fludd this image was the beginning of creation, the beginning of all that exists (**Img. 1**).

It should be noted that no other colour has ever been used to represent *Everything and Nothing* at the same time, to which both the eternity of the Ideal Forms and the empiricism of Aristotle are subjected, by the simple fact that black can be observed by man. can attribute characteristics (of the most varied, by the way), which means that, not surprisingly, black has this property of binder, a property that no other colour seems to have, and rightly so: we can talk about black sacred, primordial, the one before *Genesis*, the profane black, the one before the Big Bang - nascent blacks - as well as the black of the universal end, which invariably are found in artistic expression, from antiquity to the contemporary art.

Later, Aristotle’s argument was more direct: why look for another reality when it can already be seen and perceived on earth, in everyday life? The rhetoric of this question was the relationship between observation and Truth: Aristotle does not dispute the different occurrences of concepts but argues that the degree of the number of these imperfect copies makes us have a clear picture of all the common features of a concept. Thus, Aristotle concludes that the information in the surrounding world, perceived by the senses, is evidence that leads to the discovery of the truth. Moreover, he associates the human mind with an empty tablet which, in time, will be “inscribed” based on ideas from experience.

This difference in approach to epistemology later divided philosophical thinking into two camps: that of the rationalists (Kant, Descartes, Leibniz - who

Leibniz – care merg pe ideea cunoașteri *a priori*) și cea a empiriștilor (Locke, Hume – care consideră că întreaga cunoaștere este rezultatul experienței).

Importanța celor două tipuri de abordare este una semnificativă, lăsând totodată un semn de întrebare marcant: în primul rând, dacă admitem în totalitate teoria Formelor, atunci, trebuie să admitem și că percepția umană nu poate cuprinde ceea ce există cu adevărat, altfel spus, ceea ce percepem, este o iluzie; în al doilea rând, urmând doar gândirea aristotelică, se poate conchide că Adevărul universal este, oarecum, în custodia capacității omului de a observa, ceea ce înseamnă, implicit, asumarea unei gândiri nihiliste în ceea ce privește ceea ce nu putem cuprinde cu simțurile, ceea ce, desigur, ar duce la negarea oricărei forme de transcendență. Se creează astfel un paradox, și anume acela al veridicității percepției și a perceptibilului.

Culoarea nu era o problemă ontologică înainte de Galileo Galilei. Argumentele antice despre relativitatea perceptivă ar fi putut da naștere la scepticismul cu privire la acuratețea unor experiențe senzoriale. Aristotel, în *De anima* (tr. *Despre suflet*) presupune o fizică hylomorfă (fiecare obiect are și o formă sau proprietate imaterială) și explică percepția ca recepția de către organul senzorial a formei obiectului perceput, fără materia sa. Există motive să interpretăm poziția lui Aristotel ca fiind mai nuanțată decât cea naivă realistă care i se atribuie de obicei. După cum a subliniat filozoful american Jonathan Buttaci, atât *realismul culorilor*, cât și *antirealismul* acestora, erau deja puncte de vedere stabilite, iar Aristotel poate fi interpretat ca oferind o cale de mijloc între aceste extreme.

Distincția potențială este crucială pentru această reconciliere. A se vedea în special *De anima* (DA I.1, 425b, 26):[2]

„filosofii anteriori au greșit, atunci când au presupus că fără a vedea nu există nici alb, nici negru și fără a gusta nu există aromă. Afirmarea lor într-un sens sunt adevărate, iar în altul, false. Despre termenii „percepție” și „perceptibil” se poate vorbi în două moduri. Atunci când ne referim la o percepție reală și un obiect perceptibil real, afirmația este valabilă, dar când vorbim de percepție potențială și lucru perceptibil potențial, nu este cazul”[3]

Ideea este că obiectele vizibile au culori potențiale, independent de perceperea sau nu a

follow the idea of *a priori* knowledge) and that of the empiricists (Locke, Hume - who consider that all knowledge is the result. experience).

The importance of the two types of approach is significant, leaving a significant question mark: first, if we fully accept the theory of Forms, then we must also admit that human perception cannot comprehend what really exists, in other words, what we perceive is an illusion; secondly, following only Aristotelian thought, it can be concluded that the universal Truth is, in some way, in the custody of man's capacity to observe, which implies, implicitly, the assumption of a nihilistic thought as to what we cannot comprehend with the senses, which, of course, would lead to the denial of any form of transcendence. This creates a paradox, namely that of the veracity of perception and the perceptible.

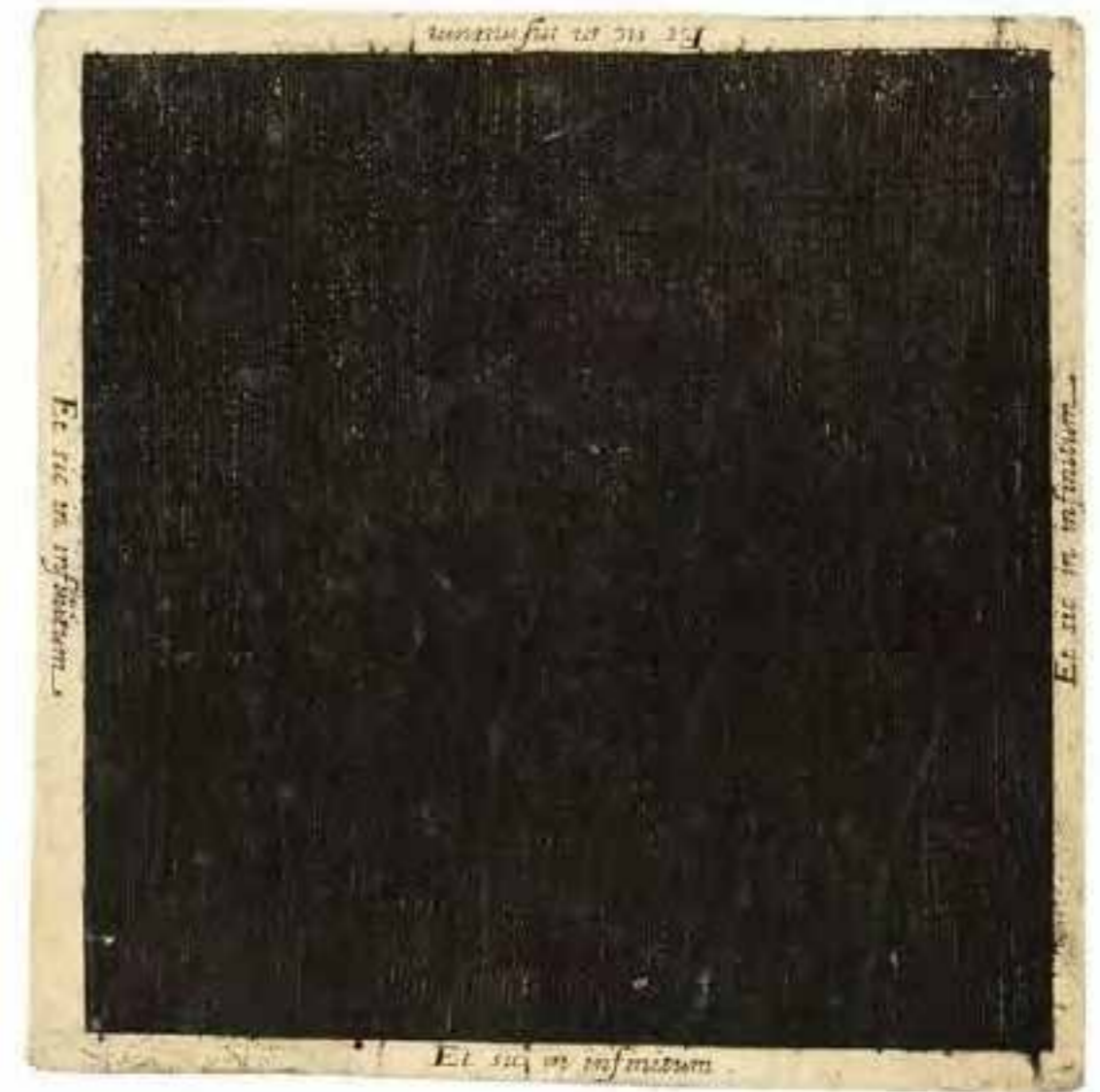
Colour was not an ontological issue before Galileo Galilei. Ancient arguments about perceptual relativity could have given rise to scepticism about the accuracy of sensory experiences. Aristotle, in *De anima* (trans. *About the soul*) presupposes a *hylomorphic physics* (each object also has an immaterial form or property) and explains the perception as the sensory organ's reception of the shape of the perceived object, without its matter. There are reasons to interpret Aristotle's position as more nuanced than the realistic naive one usually attributed to him. As the American philosopher Jonathan Buttaci pointed out, both the *realism of colours* and their *anti-realism* were already established points of view, and Aristotle can be interpreted as offering a middle ground between these extremes.

The potential distinction is crucial for this reconciliation. See in particular *De anima* (DA I.1, 425b, 26): [2]

“previous philosophers were wrong when they assumed that without seeing there is neither white nor black, and without tasting there is no flavor. Their statement is true in one sense and false in another. The terms “perception” and “perceptible” can be spoken of in two ways. When we refer to a real perception and a real perceptible object, the statement is valid, but when we talk about potential perception and potential perceptible thing, it is not the case.” [3]

The idea is that visible objects have potential colours, regardless of whether or not they are perceived,

Img. 1. Pătratul negru al lui Robert Fludd reprezentând neantul care a fost înainte de univers, din *Utriusque Cosmi* (1617). Arhiva publica libera de drepturi de autor.



acestora, dar acele culori sunt complet transformate atunci când este văzut obiectul colorat, în sine. Deci, realistul are dreptate să spună că culorile există independent de capacitatea de a le vedea, în timp ce antirealistul este îndreptățit să spună că culorile, pentru a fi percepute, necesită prezența a cuiva care are capacitatea de a le percepe.

Până la apariția fizicii moderne existența (sau lipsa acestora) proprietăților externe (secundare), calitative, nu a fost o preocupare centrală. Discuțiile despre filosofia culorii încep la începutul erei moderne, când Galileo, Descartes, Locke și Newton ne spun că culorile nu aparțin lumii fizice, cel puțin nu în felul în care aparent vedem că o fac:

„Dacă vorbesc, în orice moment, despre lumină și raze ca fiind colorate sau anumite obiecte ca fiind colorate, se va înțelege că nu vorbesc corect, ci mai degrabă vulgar pentru a fi înțeles de unii oameni. Pentru că, razele luminoase nu sunt colorate.” [4]

Descartes și Locke, de exemplu, sugerează că nu există culori în lumea fizică, așa cum le înțelegem în mod obișnuit și naiv. Dar ele sunt, de asemenea, interpretate ca având o calitate secundară a obiectelor, adică susțin faptul că aceste calități provoacă experiențe de un anumit tip.[5] Este instructivă înțelegerea acestei poziții duale.

Nu întâmplător, problematica culorilor a fost adesea tratată ca o analogie la întrebările din filozofia morală, statutul judecăților de valoare într-o lume a faptelor fizice (McDowell 1985; Smith 1989; Lewis 1989; Johnston 1989), cu toate că filosofia, în speță Realismul reductiv (Fizicalism și Dispoziționalism), Subiectivismul (Mentalism și Eliminativism) și mai modernul Relaționalism (care definește culoarea ca relație dintre obiecte și sfera perceptivă, Cohen 2004, 2009) s-a străduit de mult să înțeleagă natura culorii. Rolul central pe care îl joacă culoarea în viața noastră, în experiența vizuală, în artă, ca metaforă a emoțiilor, a făcut din ea un candidat redutabil pentru reflecția filozofică.

Înțelegerea naturii culorii s-a dovedit însă o sarcină descurajantă, în ciuda numeroaselor domenii contributive. Este culoarea un atribut obiectiv al realității, o proprietate a obiectelor cu un statut similar formei și dimensiunii? Sau culoarea se aseamănă mai mult cu percepția, care se regăsește doar în experiență, fiind astfel subiectivă? Sau culoarea se aseamănă mai

but those colours are completely transformed when the coloured object itself is seen. So, the realist is right to say that colours exist independently of the ability to see them, while the anti-realist is entitled to say that colours, to be perceived, require the presence of someone who has the ability to perceive them.

Until the advent of modern physics, the existence (or lack thereof) of external (secondary), qualitative properties was not a central concern. Discussions about the philosophy of colour begin at the beginning of the modern era, when Galileo, Descartes, Locke, and Newton tell us that colours do not belong to the physical world, at least not in the way we seem to do:

“When I talk about light and rays as coloured or certain objects as coloured, it will be understood that I do not speak correctly, but rather vulgar to be understood by some people. Because the light rays are not coloured.” [4]

Descartes and Locke, for example, suggest that there are no colours in the physical world, as we commonly and naively understand them. But they are also interpreted as having a secondary quality of objects, ie they claim that these qualities cause experiences of a certain kind.[5] It is instructive to understand this dual position.

Not coincidentally, the issue of colour has often been treated as an analogy to questions in moral philosophy, the status of value judgments in a world of physical facts (McDowell 1985; Smith 1989; Lewis 1989; Johnston 1989), although philosophy in this case Reductive realism (Physicalism and Dispositionalism), Subjectivism (Mentalism and Eliminativism) and more modern Relationalism (which defines colour as the relationship between objects and the perceptual sphere, Cohen 2004, 2009) have long struggled to understand the nature of colour. The central role that colour plays in our lives, in visual experience, in art, as a metaphor for emotions, has made it a formidable candidate for philosophical reflection.

Understanding the nature of colour, however, proved to be a daunting task, despite the many contributing areas. Is colour an objective attribute of reality, a property of objects with a status similar to shape and size? Or is colour more like perception, which is found only in experience, being so subjective? Or does colour more closely resemble

mult cu ceea ce au spus unii despre timp - că pare real până când reflectăm suficient asupra conceptului - ajungând în cele din urmă să percepem ca o iluzie? Iată cum Hardin (1993:111) introduce afirmația conform căreia culorile sunt iluzii (Eliminativism):

„Deoarece obiectele fizice nu sunt de fapt colorate, nu avem motive întemeiate să credem fenomenele legate de culoare s-ar datora unor fenomene non-fizice, nu avem motive întemeiate să credem că există obiecte colorate. Obiectele colorate sunt iluzii.” [6]

Revenind la negru, filosoful contemporan Giorgio Agamben, urmând gândirea lui Aristotel, remarcă faptul că dacă vedem întunericul înseamnă că ochii noștri au nu numai potențialul de a vedea, ci și potențialul de a nu vedea. Astfel, dacă am avea doar potențialul de a vedea, am fi privați de experiența de a nu vedea. Acest dublu potențial, de activitate și de inactivitate, nu este doar o trăsătură a vederii noastre, susține Agamben; este esența umanității noastre: „Măreția - și, de asemenea, abisul - potențialului uman este în primul rând capacitatea de a nu acționa, un potențial echivalent cu întunericului.”[7] Deoarece suntem capabili de inacțiune, știm că avem și capacitatea de a acționa și, prin urmare liber arbitru. Negrul, culoarea inacțiunii, este în acest sens culoarea libertății.

Astfel, până acum, se pot concluziona următoarele: a) negrul, cu toate că este în afara logicii fizice, este proprietatea imaterială care ridică cele mai multe semne de întrebare; b) cu toate că culoarea este o proprietate imaterială a unui obiect, ea însoțește materialitatea la nivel perceptiv; c) materialitatea nu are întotdeauna nevoie de attribute perceptibile vizual pentru a exista; d) chiar dacă am considera culorile ca fiind iluzii, ele totuși sunt capabile să producă senzații/percepții; e) dacă avem potențialul de a vedea/acționa, în mod direct, avem și potențialul de a nu vedea; f) în cazul în care facem uz de potențialul de a vedea și dacă culorile sunt iluzii, atunci, ceea ce vedem, poate fi, prin concluzie o iluzie; g) negrul, în comparație cu orice altă culoare, este opusul capacității de a acționa, în sensul de libertate metafizică, putând astfel percepe ceea ce teoretic nu este perceptibil, prin simplul fapt că experimentăm acel ceva.

În cele din urmă, această aparentă problematică a negrului ne conduce la un mister al filosofiei și psihologiei: *conștiința*. Motivul principal

what some have said about time — that it seems real until we reflect enough on the concept — that we eventually come to perceive it as an illusion? Here is how Hardin (1993: 111) introduces the statement that colours are illusions (Eliminativism):

“Because physical objects are not actually coloured, we have no good reason to believe that colour-related phenomena are due to non-physical phenomena, we have no good reason to believe that there are coloured objects. Coloured objects are illusions.” [6]

Returning to the black, the contemporary philosopher Giorgio Agamben, following the thought of Aristotle, remarks that if we see the darkness, it means that our eyes have not only the potential to see, but also the potential not to see. Thus, if we had only the potential to see, we would be deprived of the experience of not seeing. This double potential, of activity and inactivity, is not just a feature of our vision, says Agamben; it is the essence of our humanity: “The greatness - and also the abyss - of human potential is first and foremost the ability not to act, a potential equivalent to darkness.” [7] Because we are capable of inaction, we know that we also have the ability to act and therefore the free will. Black, the colour of inaction, is in this sense the colour of freedom.

Thus, so far, the following can be concluded: a) black, although it is outside the physical logic, is the immaterial property that raises the most questions; b) although colour is an intangible property of an object, it accompanies materiality on a perceptual level; c) materiality does not always need visually perceptible attributes to exist; d) even if we consider the colours as illusions, they are still able to produce sensations / perceptions; e) if we have the potential to see / act, directly, we also have the potential not to see; f) if we make use of the potential to see and if the colours are illusions, then what we see can be, in conclusion, an illusion; g) black, compared to any other colour, is the opposite of the ability to act, in the sense of metaphysical freedom, thus being able to perceive what is theoretically not perceptible, by the simple fact that we experience that *something*.

Finally, this apparent problem of black leads us to a mystery of philosophy and psychology: *consciousness*. The main reason is the need to find

constă în nevoia de a găsi un loc pentru orice proprietate calitativă sau lipsă a acesteia, a-i asocia o senzație imaterială într-o lume concepută ca fundamental materială. Principul bazic al unei alte științe, de această dată logica, face posibilă o relație remarcabilă între lumea fizică și cea metafizică: dacă culoarea (sau absența ei) ține de *sfera perceptivului*, atunci filtrul prin care percepția este obligată să treacă este conștiința. Conștiința, care ne conține pe noi, nu noi pe ea, este însă, sursa tuturor sentimentelor, iar arta nu poate exista fără sentiment (Croce, 1946; de Duve, 2019; Capacchione, 2001; etc.).[8][9]

Filozoful și criticul de artă Benedetto Croce, scria în Breviarul de Estetică (1946):

„Ceea ce conferă coerență și unitate intuiției este sentimentul intens. Intuiția este adevărată pentru că exprimă un sentiment intens și poate apărea doar dacă sursa și baza sa este sentimentul. Nu forma, ci sentimentul intens este ceea ce conferă artei puterea eterică a simbolului.”[10]

Mai târziu, în 1977, Louise Berman și Jessie Roderick, critici de artă americani, într-un studiu despre legătura dintre artă și sentiment, subliniau:

„Într-o lume lipsită de sens, artistul spune „da” vieții și acțiunii. Artistul trăiește simțind și creând ontologic, ca resorturi ale unei imaginații care se naște din întuneric și vorbește din interiorul acestuia.”[11]

Realitatea fizică este o reflecție a stării individuale, a stării conștiinței noastre, a fiecăruia. Realitate fizică este în noi, în conștiința noastră. Este un concept al nostru, pe care îl experimentăm într-o anumită perspectivă. Totuși, modul pe care îl alegem să analizăm dimensiunea particulară proprie a experienței fizice este ca și cum am fi într-un ținut al timpului și spațiului. Chiar dacă dimensiunea timp-spațiu este iluzorie, noi nu creăm efectul lor, experiența lor în viața noastră, ca ființe fizice. Noi nu suntem niciodată realmente în niciun loc numit realitate fizică, totul se petrece înăuntrul nostru, în conștiința noastră. Experiența este cea care face ca această realitate să apară în afara noastră.

Așadar, realitatea fizică trebuie văzută și experimentată ca o reflecție, similar reflexiei proprii dintr-o oglindă, când știm că nu suntem dincolo de oglindă, și mai știm că dacă vrem să schimbăm

a place for any quality property or lack thereof, to associate an immaterial feeling in a world conceived as fundamentally material. The basic principle of another science, this time logical, makes possible a remarkable relationship between the physical and the metaphysical world: if colour (or its absence) belongs to the *sphere of the perceptive*, then the filter through which perception is forced to pass is consciousness. Consciousness, which contains us, not us on it, is, however, the source of all feelings, and art cannot exist without feeling (Croce, 1946; de Duve, 2019; Capacchione, 2001; etc.) [8][9]

The philosopher and art critic Benedetto Croce wrote in the Aesthetic Breviary (1946):

“What gives coherence and unity to intuition is the intense feeling. Intuition is true because it expresses an intense feeling and can only appear if its source and basis is the feeling. It is not the form, but the intense feeling that gives art the etheric power of the symbol.” [10]

Later, in 1977, Louise Berman and Jessie Roderick, American art critics, in a study of the connection between art and sentiment, pointed out:

“In a meaningless world, the artist says ‘yes’ to life and action. The artist lives feeling and creating ontologically, as springs of an imagination that is born from the darkness and speaks from within it.” [11]

Physical reality is a reflection of our individual state, of the state of our consciousness, of each one. Physical reality is in us, in our consciousness. It is a concept of ours, which we experience in a certain perspective. However, the way we choose to analyse the dimension of physical experience is as if we were in a realm of time and space. Even if the time-space dimension is illusory, we do not create their effect, their experience in our lives, as physical beings. We are never really in any place called physical reality, everything happens inside us, in our consciousness. It is experience that makes this reality appear outside of us.

Therefore, physical reality must be seen and experienced as a reflection, similar to our own reflection in a mirror, when we know that we are not beyond the mirror, and we also know that

reflexia din oglindă nu o putem face prin manipularea acesteia, ci trebuie să ne schimbăm noi ca reflexia să se schimbe. Deci, realitatea fizică, fiind o reflexie, fiind o cameră de oglinzi, funcționează cam în același mod: orice schimbare pe care dorim să o facem în așa numita realitatea fizică exterioară, trebuie să înceapă în interiorul nostru, în interiorul realității noastre. Așa se explică faptul că fiecare dintre noi percepem diferit realitatea și îi acordăm valențe diferite, în funcție de ceea ce conștiința noastră validează ca fiind realitate (vezi Kant, Thomas Kuhn, Peter L. Berger ș.a.).

La un nivel mult mai larg și subiectiv, experiențele proprii, curiozitatea, investigația și selectivitatea implicate în interpretarea personală a evenimentelor modelează realitatea așa cum este văzută de o singură persoană și, prin urmare, este numită *fenomenologică*. În timp ce această formă de realitate ar putea fi comună și altora, uneori ar putea fi atât de unică pentru sine încât să nu fie niciodată experimentată sau înțeleasă de altcineva. Realitatea nu există sub forma unei realități obiective, ci doar ca realitate subiectivă.

În concluzie, nu există o realitate dincolo de percepțiile sau convingerile personale, însă împărtășirea acestor percepții și convingerile personale, sub orice formă, duce invariabil la *cunoaștere*.

if we want to change the reflection in the mirror, we cannot do it by manipulating it. If we change, so does the reflection. So, physical reality, being a reflection, being a room of mirrors, works in much the same way: any change we want to make in the so-called external physical reality, must begin inside us, inside our reality. This explains the fact that each of us perceives reality differently and gives it different values, depending on what our consciousness validates as reality (see Kant, Thomas Kuhn, Peter L. Berger, etc.).

At a much broader and subjective level, one's own experiences, curiosity, investigation, and selectivity involved in the personal interpretation of events shape reality as seen by a single person and are therefore called phenomenological. While this form of reality may be common to others, it may sometimes be so unique to itself that it is never experienced or understood by anyone else. Reality does not exist in the form of an objective reality, but only as a subjective reality.

In conclusion, there is no reality beyond personal perceptions or beliefs, but sharing these perceptions and personal beliefs, in any form, invariably leads to knowledge.

NOTE / END NOTES

[1] Socrate, fondatorul filozofiei occidentale, în Phaidon, susține că scopul vieții în sine, nu este acela de a dobândi averii sau statuturi înalte, ci acela de a dobândi cunoaștere. Pentru el, cunoașterea de sine și cea a lumii înconjurătoare oferă stabilitate, marcând sfârșitul rătăcirii. Paradoxal, Socrate a fost ucis în anul 399 î.Hr. deoarece a pus sub semnul întrebării moralitatea ateniană a acelor vremuri.

[2] Tratatul este împărțit în trei cărți și fiecare dintre cărți este împărțită în capitole (cinci, doisprezece și, respectiv, treisprezece). Tratatul este prescurtat aproape universal „DA”, pentru „De anima” și cărțile, respectiv capitole la care se face referire în general se notează cu cifre romane și, respectiv, cu cifre arabe, împreună cu numerele Bekker corespunzătoare. (Astfel, „DA I.1, 402a1” înseamnă „De anima, Carte I, Capitolul 1, Bekker pagina 402, Bekker coloana a [coloana din partea stângă a paginii], linia numărul 1.)

[3] ARISTOTEL. *De Anima*. trad. Robert Drew Hicks, University of California, Ed. Prometheus Books, 1991

[4] NEWTON, Isaac. *Opticks: Or, A Treatise of the Reflections, Refractions, Inflections and Colours of Light*. W. and J. Innys, printers to the Royal Society, at the Prince's-Arms in St. Paul's Church-Yard, 1718

[5] BROWN, Derek H. și Fiona Macpherson, *The Routledge Handbook of Philosophy of Colour*, Routledge, 2020.

[6] HARDIN, C. Larry, *Color for Philosophers*, 2nd, ed. Indianapolis, 1993

[7] AGAMBEN, Giorgio, *Potentialities*, Ed. Stanford University Press, 1999

[8] MATRAVERS, Derek, *Art and Emotion*, Ed. Univ. Oxford, 2001

[9] CHAPLIN, Adrienne Dengerink. *The Philosophy of Susanne Langer: Embodied Meaning in Logic, Art and Feeling*. Bloomsbury Publishing, 2019

[10] GILBERT, Katharine E., Kuhn, Helmut, *op. cit.*, Ed. Meridiane, București

[11] BERMAN, Louise, Jessie A. Roderick et al., *Feeling, Valuing, and the Art of Growing: Insights Into the Affective*, Ed. Universității din Michigan, 1977

Alexandru COMAN

O analiză succintă a dimensiunii intime a vieții, operei și dramei lui Frida Kahlo

A brief analysis of the intimate dimension of Frida Kahlo's life, oeuvre and drama

Cuvinte cheie / Frida Kahlo, intimitate, caiet de schițe, jurnal, poezie, figuri de stil, zbor, aripi, suferință, bizar, Diego Rivera;
Rezumat / Influență asupra lumii artistice, Frida Kahlo reușește să devină iconică printr-o serie de aspecte legate de opera, de viața și de drama acesteia, elemente fundamentale ale existenței sale care au schimbat percepția consumatorilor ei de artă și nu numai. Articolul de față tratează pe scurt cele trei componente, în special cea artistică, pe care o vom urmări numai în jurnalul ei, după care s-a realizat facsimilul *The Diary of Frida Kahlo: An Intimate Self-Portrait*. Ideea principală asupra căreia vom insista este cea a zborului, pe care o vom analiza în anumite contexte relevante, zborul fiind pentru Kahlo un mecanism de evadare din realitatea copleșitoare în care trăia.

Keywords / Frida Kahlo, privacy, sketchbook, journal, poetry, figures of speech, flight, wings, suffering, bizarre, Diego Rivera;
Summary / Influential over the artistic world, Frida Kahlo has succeeded in becoming iconic due to a series of aspects related to her work, life and drama, fundamental elements of her existence that have changed the perception of her art consumers and not only. This article briefly addresses the three components, especially the artistic one, that we have taken into consideration only within her diary, after which the facsimile *The Diary of Frida Kahlo: An Intimate Self-Portrait* was made. The main idea we will insist on is that of the *flight*, performing an analysis on it in certain notable contexts, because, for Kahlo, the *flight* represented a form of escapism from the overwhelming reality she was living.

În cadrul fiecărei lucrări de artă se regăsesc încorporate experiențele artistului, întregul spectru de complexități: de la calitățile individuale, la cultura în cadrul căreia trăiește și în cadrul căreia creează. Uneori, acele experiențe *trasează* o legătură intimă cu ale noastre, influențându-ne în a ne simți mai empatici și în ne lăsa purtați, într-un mod familiar, către un spațiu mental confortabil. Un exemplu vibrant care ne-ar putea induce o astfel de stare este jurnalul intim al lui Kahlo, după care s-a realizat facsimilul: *The Diary of Frida Kahlo: An Intimate Self-Portrait*, subiectul articolului de față.

Opera sa rezidă într-un flux cultural latino-american și mexican de un realism hipnotic, la granița dintre mit, vis și fapt – o alianță între rațiune și fantezie.[1] Jurnalul este descris de însăși Kahlo care menționează că temele abordate sunt propriile senzații, stările de spirit și reacțiile la viața care se derulează în jurul ei.[2] Lucrările acesteia expun o intimitate bizară: despre ambiguitatea identității sale etnice; despre suferința ei fizică și emoțională; despre căsătoria ei și, mai cu seamă, despre infidelitatea lui Diego Rivera. Prin culorile sale luxuriante și prin

Within each work of art, we could find incorporated the experiences of the artist, their whole spectrum of complexities: ranging from personal qualities, to the culture in which one lives and creates. Sometimes, these experiences *draw* an intimate bond with our own, encouraging us into feeling more empathetic and into letting ourselves be carried, in a familiar manner, in a mentally comfortable space. A vibrant example that could induce such a state of mind is Kahlo's intimate diary, after which the facsimile *The Diary of Frida Kahlo: An Intimate Self-Portrait* was made, the very subject of this article.

Her work of art consists in a Latin American and Mexican cultural flow of hypnotic realism, at the border between myth, dream and fact – an alliance of reason and fantasy.[1] The diary is described by Kahlo herself who mentioned that the covered topics were her own sensations, states of mind and reactions to the unfolding life around her.[2] Her works expose a bizarre intimacy: on the ambiguity of her ethnic identity; on her physical and emotional suffering; on her marriage, and, more precisely, on Diego Rivera's infidelity. Through its lush colors and visionary images, the viewer is propelled

imaginile de vis, privitorul este propulsat în cultura mexicană, în istoria, religia și politica locului, dar și într-o seamă de perspective necunoscute, străine, poate chiar în contradicție cu înțelegerea sa. Indisolubil relaționat cu noutatea, consumatorul poate avea o experiență epifanică datorită limbajului utilizat, în pofida așteptărilor sale. În textele lui, Carlos Fuentes afirmă că autoportretele lui Kahlo și ale lui Rembrandt sunt frumoase din același motiv: „ne arată identitățile succesive ale unei ființe umane care « nu este », dar care « devine ».”[3]. În cazul lui Kahlo, dezvoltarea personală, asociată cu reiterarea ciclică a acelorași teme, implică un oarecare declin care însoțește jurnalul și care, deși poate fi simțit ca având un rol secundar în narațiune, este totuși suficient de pregnant pentru a fi luat în considerare.

Jurnalul pe care Kahlo l-a ținut în ultimul deceniu al vieții sale a fost publicat în 1995 și, deși este fragmentat, cu întreruperi lungi între unele intrări, oferă o privire asupra proceselor sale de gândire, a vieții emoționale și a stării regresive de sănătate (fizică și mentală). Imaginile din cadrul acestuia fac referire ocazional la picturile ei, însă majoritatea sunt de sine stătătoare (dar care funcționează și împreună), cu o narațiune vizuală independentă, însoțite de titluri sau de fraze în limba spaniolă, în nahuatl, în sanscrită sau în limba rusă.

În mod evident, pentru Kahlo, linia dintre viața, artă și dramă a fost foarte subțire, pe alocuri chiar inexistentă, aspect amintit și de Margaret Lindauer care precizează că „istoriografia Friedei Kahlo este aproape la fel de dramatică precum povestea ei de viață”[4]; abordarea revizionistă a lui Kahlo a început cu ea însăși, din momentul în care și-a modificat anul nașterii din 1907 în 1910, pentru a corespunde cu data Revoluției Mexicane. Kahlo s-a identificat atât de mult cu idealurile egalitare și utopice ale Revoluției Mexicane încât le-a întruchipat, le-a dat o formă prin *persona* ei publică, din poziția de soție a lui Diego Rivera, luându-și în serios rolul de partener al celui mai faimos artist comunist și idealist revoluționar din Mexic.[5] Cu toate acestea, în multe privințe, parteneriatul lui Kahlo cu Rivera este supraanalizat în literatură și în reprezentările populare din filme, iar uneori Kahlo este portretizată în așa fel încât pare a fi aproape o femeie sălbatică, o amazoană care a fost *îmblânzită* doar de cosmopolitismul urban al lui Rivera. De exemplu, în filmul lui Tim Robbins din 1999, *Cradle Will Rock*, în New York-ul anilor

into the Mexican culture, history, religion and local politics, but also into a number of unknown, foreign perspectives, perhaps even in contradiction with his/her understanding. Indissolubly connected to novelty, the consumer may have an epiphanic experience due to the employed language, despite one's expectations. In his texts, Carlos Fuentes states that the self-portraits of Kahlo and Rembrandt are beautiful for the same reason: “they show us the successive identities of a human being who is not yet, but who is becoming.”[3]. In Kahlo's case, the personal development, associated with the cyclical repetition of the same motifs, indicates a certain decline that accompanies the diary and, although it may be perceived as not playing a starring role in the narrative, is still striking enough to be taken into consideration.

The diary that Kahlo had kept in the last decade of her life was published in 1995 and, although fragmented, with extensive leaps between some entries, it reveals glimpses into her thought processes, emotional life and regressive physical and mental health. Its images occasionally refer to her paintings, but the most of them are stand-alone (but work together as a whole), with an independent visual narrative, accompanied by titles or phrases in Spanish, Nahuatl, Sanskrit or Russian.

Evidently, for Kahlo, the line between life, art and drama was very thin, sometimes inexistent, an aspect also mentioned by Margaret Lindauer, who states that “Frida Kahlo's historiography is almost as dramatic as her life story”[4]; Kahlo's revisionist life approach began with herself, from the moment she changed her year of birth from 1907 to 1910, so that it coincides with the date of the Mexican Revolution. Kahlo identified herself so much with the egalitarian and utopian ideals of the Mexican Revolution that she embodied them, gave them a shape through her public *persona*, as Diego Rivera's wife, taking her role quite seriously as the partner of the Mexico's most famous communist, revolutionary and idealist artist.[5] However, in many ways, Kahlo's partnership with Rivera is over-analyzed in literature and in popular film representations and sometimes Kahlo is portrayed in such manner that she appears to be almost a wild woman, an Amazonian who has only been *tamed* by Rivera's urban cosmopolitanism. For example, in Tim Robbins' 1999 film *Cradle Will*

1930, personajul Kahlo nu vorbește, doar privește amenințător și rămâne permanent în preajma lui Rivera.

Insistând asupra ideii relației dintre cele trei elemente componente ale existenței lui Kahlo, un articol din *New York Times* (1990) o descrie drept „o spanioloaică, bisexuală, invalidă și artistă, având toate caracteristicile necesare pentru a fi o adevărată figură de cult. Chiar și Madonna este un fan”[6]. În afara acestui statut idolatric, Kahlo a fost, de asemenea, fetișizată și comodificată: autoportretele și fotografiile cu ea ne *privesc* de pe tricouri, calendare și bijuterii, stilul ei vestimentar fiind promovată în reviste precum în *Vogue* și *Elle*. Kahlo sau, mai exact, ideea de Kahlo devenise o entitate cu totul independentă, chiar separată de arta și de realitatea vieții ei, Baddeley susținând ideea de fetișizare a artistei și că *ideea de Kahlo era mai Kahlo* decât artista însăși.

Peter Schjeldahl afirmă: „Există atât de multe feluri prin care Kahlo îți poate trezi interesul”[7], criticul dorind astfel să demonteze ierarhia modurilor cvasiacceptate de a o studia și/sau aprecia pe Kahlo. În schimb, Schjeldahl sugerează că tocmai varietatea și diversitatea percepției însușirilor atât ale ei, cât și ale operei sale, îi conferă o distincție lui Kahlo. Mulți critici sunt consternați de modalitățile în care subiectul mexican și tragedia personală au fost comodificate.[8] [9] În vreme ce Joan Borsa este convinsă că opera lui Kahlo (care este în continuare comodificată la nivel global) aduce în prim-plan, chiar perturbă, o serie de problematice relevante din punct de vedere cultural și politic, inclusiv: „intersecția artei și a politicii, strategiile de rezistență, semnificația discursului colonial și procesul de negociere al subiectivității critice în încercarea de a « deconstrui » și de a « reconstrui » propriile istorii”[10]. Prin urmare, Borsa acordă o mare importanță manierei în care Kahlo este înțeleasă în contemporaneitate și respinge banalizarea operei sale, un act considerat nefiresc, având în vedere nivelul ridicat de notorietate al artistei în lume.

În ceea ce privește limbajul ei, cu sorginte în propria ființă, Frida Kahlo era atât de paradoxală încât întrupa o serie de calități și de comportamente adesea contradictorii: forța și rezistența în fața tragediei, a durerii fizice și psihice continue; conștiința politică pregnant observată atât în viața ei, cât și în lucrările ei; devotamentul față de o serie de aspecte care țin de trecutul țării sale, pe care le-a recontextualizat; propria bisexualitate; relația pasională, dar dificilă cu Rivera;

Rock of the 1930s New York, the character of Kahlo does not speak, but only sends menacing looks, while staying close to Rivera.

Insisting on the idea of relationship between the three components of Kahlo's existence, an article in the *New York Times* (1990) describes her as “a Spaniard, bisexual, disabled and artist, having all the necessary characteristics to become a true cult figure. Even Madonna is a fan”[6]. In addition to this idolatrous status, Kahlo was also fetishized and commodified: self-portraits and photos of her *gaze* at us from t-shirts, calendars and jewelry and her fashion sense is being promoted in magazines such as *Vogue* and *Elle*. Kahlo or, more precisely, the idea of Kahlo had become a completely independent entity, even separated from the art and the reality of her life, Baddeley confirming Kahlo's fetishizing and the assumption according to which the *idea of Kahlo was more Kahlo* than the artist herself.

Peter Schjeldahl states: “There are so many ways to be interested in Frida Kahlo”[7], dismantling the quasi-accepted hierarchy regarding the ways of studying and/or appreciating Kahlo. Instead, Schjeldahl suggests that it is precisely the variety and diversity of perceptions of both herself and her work that gives Kahlo distinction. Many critics are dismayed by the way the Mexican subject and personal tragedy have been commodified,[8][9] while Joan Borsa is convinced that Kahlo's work (which is still globally commodified) brings into the foreground, sometimes even disturbs, a number of culturally and politically relevant issues, including: “the intersection of art and politics, strategies of resistance, the significance of colonial discourse and the negotiation of critical subjectivity in an attempt to « deconstruct » and « reconstruct » their own histories”[10]. Therefore, Borsa attaches great importance to the way Kahlo is understood in contemporaneity and rejects the trivialization of her oeuvre, an act considered unnatural, given her high level of notoriety around the world.

Regarding her language, with origins in her own being, Frida Kahlo was so paradoxical that she embodied a series of often contradictory qualities and behaviors: strength and endurance in the face of tragedy, continuous physical and mental pain; the political consciousness strongly applied both in her life and in her works; devotion to a number of issues related to her country's past, issues that she has recontextualized; her own bisexuality; her passionate



Fig. 1



Fig. 2



Fig. 3

alura ei exuberant-carismatică; ateismul ei neclintit, pus în relație cu maniera personală de desacralizare a imaginii și a simbolismului religios; apoteozarea de sine într-o operă de artă mexicană; tristețea profundă și disperarea, augmentate de gândirea ei laterală și de un simț al umorului ascuțit; și, nu în ultimul rând, imaginația creativă și inteligența acerbă care au reușit să producă un corp solid, unitar, extrem de complex, care nu permite o lectură simplistă. Opera lui Kahlo este aproape în întregime centrată pe descrierea sinelui, fie în mod literal, fie metaforic, și se află în strânsă legătură, cel puțin la un prim-nivel, de suprafață, cu viața ei.

Una dintre ideile recurente, pe care o putem regăsi în lucrările lui Kahlo din anii 1930, este cea care implică *zborul*, concept a cărui prezență o putem observa prin utilizarea aripilor, atât în text, cât și în reprezentările ei. Având în vedere contextul istoric, în care majoritatea oamenilor călătoreau pe distanțe lungi cu trenul sau cu vaporul, ea și Rivera călătoreau cu avionul, încă din 1931. Într-un sens metaforic, Kahlo a continuat să se perceapă o ființă înaripată, iar într-o scrisoare din 1934, și-a exprimat dezamăgirea către prietenii ei, la gândul că nu o vor vizita în Mexic: „Aripile mele au căzut la pământ deoarece voi nu știți ce aș da pentru a vă avea aici”[11]. Avioanele și aripile sunt metafore ale călătoriei, ele având implicații mult mai profunde: ca vehicule simbolice, elemente marcante ale dezvoltării unui limbaj personal al lui Kahlo.

Continuând ideea *zborului* și oferind un context cultural restrâns pentru a o înțelege, Kahlo s-a aflat într-o relație intimă cu trecutul mexican și cu convențiile sale, pe care le-a *imbrăcat*, fiind o intermediară între trecut și prezent, între mit și realitate. Oricare ar fi nivelul de percepție al lui Breton, un amic de-al lui Kahlo, cu privire la *roba ei cu aripi aurite, cu fluturi*, el a fost emoționat de lucrările artistei pe care le-a considerat mai personale și mai profunde decât s-ar fi așteptat. În acest sens, ideea de *fluture* a suscitât un interes deosebit pentru populația din Mexicul antic, pentru care dualitatea și transformarea reprezentau figuri de stil fundamentale, după cum afirmă Peter și Roberta Markman: „pe tot parcursul dezvoltării artei mezoamericane, imaginea fluturului reapare”[12]. Janet Berlo descrie subiectul cu o mai mare minuțiozitate:

„Fluturile este ceea ce natura a ales drept simbol de transformare. În timpul vieții sale, se transformă din omidă, în nimfă, în fluture: un proces

but difficult relationship with Rivera; her exuberant-charismatic allure; her unwavering atheism that resides in her personal manner of desecrating the image and the religious symbolism; her self-apotheosis as a Mexican work of art; deep sadness and despair, augmented by her lateral thinking and a keen sense of humor; and, last but not least, her creative imagination and fierce intelligence that have managed to produce a compact, unitary, extremely complex body of work that does not allow a simplistic lecture. Kahlo's work is almost entirely centered around self-depiction, either literally or metaphorically, and is closely related, on a very first, superficial level, to her life.

One of the recurring motifs that could be noticed in Kahlo's works from the 1930s is the one that involves the *flight*, a concept whose presence can be observed through the usage of wings, both in her text and in her depictions. Given the historical context in which most of people traveled long distances by train or boat, she and Rivera traveled by plane as early as 1931. In a metaphorical sense, Kahlo continued to perceive herself as a winged being and, in a letter from 1934, she expressed her disappointment to her friends at the thought of them not visiting her in Mexico: “My wings fell down to ground, since you do not know what I would give to have you here”. [11] Planes and wings are metaphors of travelling, they have much deeper implications: as symbolic vehicles, significant elements of the personal language development that Kahlo has employed.

Continuing the *flight* idea, while also providing a brief, niched cultural context needed to understand it, Kahlo was in an intimate relationship with the Mexican past and with its conventions, she was *wearing them* as an intermediary between the past and the present, between myth and reality. Whatever the level of perception Breton, a friend of Kahlo's, had on *the robe of wings gilded with butterflies* he was deeply moved by her works, which he considered more personal and profound than he would have expected. In this sense, the idea of *butterfly* aroused great interest for the people of ancient Mexico, for whom the duality and transformation were fundamental figures of speech, as Peter and Roberta Markman confirm: “throughout the development of Mesoamerican art, the image of the butterfly reappears”[12]. Janet Berlo describes the subject in more detail:

“The butterfly is a natural choice for a transformational symbol. During its life it changes

de renaștere, o moarte aparentă și o revenire la viață sub forma unei ființe elegante. Pentru Teotihuacán, fluturile era cu siguranță o emblemă pentru suflet, în același mod în care a fost și pentru aztecii ulteriori.”[13]

Și în cazul lui Kahlo, fluturile era, în mod evident, un fel de emblemă deoarece avea un insectar montat în partea inferioară a acoperământului de la pat (asemănător cu un acoperiș), ușor de vizionat dintr-o poziție confortabilă, un obiect personal de o culoare strălucitoare, datorită aripilor în nuanțe vibrante, și de un simbolism intim, care au distras-o în perioadele lungi de imobilizare la pat. Pentru Kahlo, *ideea de fluture*, precum și cele care implică alte forme de viață cu un posibil substrat simbolic, reprezenta un spațiu ideal în care posibilitățile de dezvoltare ale sensului se aflau într-o ascensiune nestăvilă – de la insectă înaripată, la suflet transcendent – ea însăși făcând parte din acesta, *cu aripile ei*. De cele mai multe ori, durerea și sentimentul de eliberare se reflectă în autoportretele lui Kahlo, fiind expuse prin intermediul ființelor înaripate pe care le prezintă, printre care păsări și insecte.

Autoportretele fuseseră și ele alterate de această imagine, de melanjul dintre om și insectă, Kahlo ilustrându-se fie cu aripi, mot a mot, fie incluzând insecte în creația ei. În ceea ce privește jurnalul ei, aglutinarea poate fi observată în mai multe intrări, printre care cele de la: pagina 67 (**Figura 1**), pagina 92 (**Figura 2**) și pagina 124 (**Figura 3**). Primul aspect relevant al paginii 67: o reprezentare cu un înger de gen feminin, plasat central, care pare să poarte o sarcină, însoțit de un putto, cele două elemente aflându-se în derivă într-un spațiu nespecificat, înconjurate de o mare de spermatozoizi. Lucrarea, nu foarte complex conturată, poate avea multiple interpretări, ea expunând, într-un mod poetic, anumite aspecte ale vieții din care Kahlo încerca să evadeze, prin artă. În ceea ce privește semnificațiile, imaginea poate face referire la lipsa de mobilitate pe care artista, prin poziția așezată a personajului principal, încearcă mental să o depășească, adaugându-și o pereche de aripi. Desenului îi putem asocia un citat din 1953, tot din jurnalul ei (pagina 134): „Picioare – de ce am nevoie de ele dacă am aripi care îmi permit să zbor?”[14]. Al doilea aspect de punctat, la pagina 67, este sarcina pe care o putem analiza în relație cu marea de spermatozoizi din jurul ei, cele două elemente compoziționale ilustrând, pe de-o parte, dorința artistei de a fi mamă, iar pe de altă

from caterpillar to pupa wrapped in hard chrysalis, to butterfly: a process of birth, apparent death, and resurrection as an elegant airborne creature. To the Teotihuacán, the butterfly surely was an emblem of the soul as it was for the later Aztecs.”[13]

In Kahlo's case alike, the butterfly was obviously a kind of an emblem because she had an insectarium mounted on the bottom side of the bed top (similar to a roof), that could be easily viewed from a comfortable position, a personal object of a bright color due to the grace of the wings in vibrant shades of an intimate symbolism, which distracted her during the long periods when she was bedridden. For Kahlo, the *idea of butterfly*, as well as those involving other life forms with a possible symbolic substratum, was an ideal space in which the possibilities of the developing meaning were in a boundless ascension – from winged insect to transcendent soul – she herself being part of it, with *her own wings*. Most of the time, the feeling of pain and relief are reflected in Kahlo's self-portraits, being depicted through winged beings, including birds and insects.

Her self-portraits had also been touched by this idea, by the mixture between the mankind and the insect, Kahlo illustrating herself either with wings, literally, either by including insects in her creation. Regarding her diary, the agglutination may be observed in several entries, including those on: page 67 (**Figure 1**), page 92 (**Figure 2**) and page 124 (**Figure 3**). The first notable aspect of page 67: a representation of a female gendered angel, centrally positioned in the composition, who appears to be bearing a child, accompanied by a putto, the two elements drifting in an undefined space, surrounded by a sea of spermatozoa. The not very detailed piece may have multiple interpretations, exposing, in a poetic manner, certain aspects of Kahlo's life from which she tried to escape, through art. In terms of meaning, the image may refer to her disability, conveyed by the seated position of the main character, condition that the artist is mentally trying to overcome by attaching a pair of wings to herself. We may associate this drawing with a quote from 1953, also from her diary (page 134): “Legs - why do I need them if I have wings to fly?”[14]. The second aspect to be pointed out on page 67 is the pregnancy that could be interpreted in relation with the sea of spermatozoa around her, the two compositional

parte, încercările ei disperate de a duce la îndeplinire acest fapt, fără succes. Pagina 92 reiterează tema zborului imaginativ, tot printr-un personaj angelic căruia îi este insuflat aceeași stare de imobilitate, prin asocierea sa cu textul: „Somn Somn / Somn Somn / Somn / Somn / Adorm”[15]. A treia apariție marcantă, cu tematică identică, din jurnalul lui Kahlo, pagina 124, aleasă pentru a fi și coperta facsimilului *The Diary of Frida Kahlo – An Intimate Self-Portrait*, o înfățișează pe artistă cu aceleași aripi care, de această dată sunt frânte, în mijlocul unei formațiuni vegetale care pare a fi în flăcări. Imaginea transmite neliniștea artistei care poate fi dedusă din dialogul pe care îl poartă cu ea însăși: „Pleci? Nu. / ARIPI FRÂNTE”[16], Lowe fiind de părere că reprezentarea s-ar referi la incertitudinea lui Kahlo legată de momentul plecării în neființă. Este foarte posibil ca Frida să fi început să simtă o subtilă îndepărtare a ei de ceea ce înseamnă lumesc, ceea ce i-a creat o stare de anxietate.

Transfigurarea și moartea, expuse prin plante și animale, populează Edenul misterios care o are pe Kahlo în centrul său. Carlos Fuentes observă elementul tragic și atemporal din viața ei, reiterând ideea de *fluture*, descriind-o drept:

„[...] un fluture fragil, sensibil și zdrobit, care dintotdeauna și-a repetat ciclul, pornind de la larvă, la crisalidă, la zâna obsidiană care își întinde aripile strălucitoare doar pentru a fi prinse [ca într-un insectar] iar și iar, uimitor de rezistentă la propria durere, până când numele suferinței și al sfârșitului suferinței devine moartea.”[17]

Gândurile și gesturile suicidare ale lui Kahlo și dependența ei de alcool și de droguri pot fi înțelese ca un mod de a face față atât durerii fizice, cât și depresiei, singurătății și, în special, trădării lui Rivera, existând posibilitatea ca aceste traume să fie construite sau declanșate de alte experiențe anterioare. Este probabil ca doar cineva care *se aștepta să fie agresat* să fie atras de o astfel de relație psihologic-abuzivă și să rămână în ea cu atâta tenacitate, Rivera fiind, chiar după spusele sale, adesea crud și violent, amintind de exploziile de furie ale tatălui ei. Deși nu există nicio îndoială a faptului că Frida se afla într-o stare de suferință, cele două obiceiuri ar fi putut reprezenta și un mod de a-și păstra amintirile și secretele sexuale rușinoase în afara conștiinței. Ea a scris o poezie lungă pe această temă în jurnal, un comentariu obsedant asupra aspectelor nespuse ale vieții ei (varianta originală, în limba spaniolă, și varianta în limba engleză):

elements illustrating, on the one hand, the artist’s desire to become a mother, and on the other, her desperate, unsuccessful attempts to accomplish this. Page 92 reiterates the imaginative flight motif, yet through another angelic figure that is instilled with the same state of immobility, by its association with the text: “Sleep Sleep / Sleep Sleep / Sleep / Sleep / I’m falling / asleep”[15]. The third notable appearance on the same theme in Kahlo’s diary, page 124, also chosen to be the cover of the facsimile *The Diary of Frida Kahlo - An Intimate Self-Portrait*, depicts the artist with the same wings that, this time are broken, in the middle of a vegetal formation that seems to be on fire. The image conveys the artist’s anxiety that can be deduced from the dialogue she has with herself: “Are you leaving? No. / BROKEN WINGS”[16], Lowe’s interpretation being that the representation might refer to Kahlo’s uncertainty about the moment of her demise. It is very possible that Frida began to feel a subtle alienation from the mundane, that has generated a state of restlessness.

Transfiguration and death, depicted through plants and animals, populate the mysterious Eden whose center is Kahlo. Carlos Fuentes observes the tragic and timeless element of her life, reiterating the idea of the *butterfly*, describing her as:

“[...] fragile, sensitive, crushed butterfly, spreading her brilliant wings only to be pinned down, over and over, astoundingly resistant to her pain, until the name of both the suffering and the end of the suffering becomes death.”[17]

Kahlo’s suicidal thoughts and gestures and her alcohol and drug addiction could be understood as a means of dealing with the physical pain and depression, loneliness and, in particular, with Rivera’s betrayal, as there’s a possibility that these traumas may have been built or triggered by other previous experiences. It is possible that only someone who *was expecting to be aggressed* would be attracted to such a psychologically-abusive relationship and remain in it with such tenacity, Rivera being, according to himself, often cruel and violent, reminiscent of the outbursts of anger of her father. Although there is no doubt that Frida was in a state of suffering, the two habits may have been a way to keep her shameful sexual memories and secrets out of her consciousness. She wrote a long poem on the subject in the diary, an obsessive commentary on the unspeakable aspects of her life (the original version, in Spanish, and the version in English):

<p>„Calladamente, la pena ruidosamente el dolor, el veneno acumulado... me fue dejando el amor. Mundo extraño ya era el mío de silencios criminales de alertas ojos ajenos equivocando los males. Oscuridad en el día, las noches ni las vivía. [...]</p> <p>¿la culpa la tuve yo? Admito mi culpa grande tan grande como el dolor era una salida enorme por donde pasé, mi amor.”[18]</p> <p>/</p> <p>„Quietly the grief loudly the pain. The accumulated poison love faded away Mine was a strange world of criminal silences of stranger’s watchful eyes misreading the evil. darkness in the daytime [...]</p> <p>Was it my fault? I admit, my great guilt as great as pain it was an enormous exit which my love went through.”[19]</p>	<p>“Calladamente, la pena ruidosamente el dolor, el veneno acumulado... me fue dejando el amor. Mundo extraño ya era el mío de silencios criminales de alertas ojos ajenos equivocando los males. Oscuridad en el día, las noches ni las vivía. [...]</p> <p>¿la culpa la tuve yo? Admito mi culpa grande tan grande como el dolor era una salida enorme por donde pasé, mi amor.”[18]</p> <p>/</p> <p>“Quietly the grief loudly the pain. The accumulated poison love faded away Mine was a strange world of criminal silences of stranger’s watchful eyes misreading the evil. darkness in the daytime [...]</p> <p>Was it my fault? I admit, my great guilt as great as pain it was an enormous exit which my love went through.”[19]</p>
--	--

Cu toate că pasajul pare să fie adresat lui Rivera, Kahlo i-l adresează unei anumite persoane *H.*, care poate face referire și la ceva impersonal, fiind dificilă o posibilă identificare exactă, dar care, după tonul grav al poemului, o putem considera ca fiind o posibilă figură din copilărie, un sentiment mai vechi de durere, o iubire pierdută, o durere pe care nu o transmite prin cuvinte sau chiar vinovăția față de ceva misterios. Lecturată la un alt nivel, dificultatea provine din identificarea aspectelor care nu se verbalizează, dar care se simt/se intuiesc, Evelin Torton Beck amintind remarcă lui Annie G. Rogers conform căreia „ceea ce este semnificat se ascunde întotdeauna în spatele celui care semnifică”, implicând o mascare a adevărului, deși Kahlo le nota în propriul jurnal.

Cu toate acestea, este de apreciat că sinceritatea cu care și-a populat jurnalul, cu gânduri și sentimente private, caietul devenind locul ei de refugiu, este pusă în evidență de către Lowe, care își începe eseu introductiv astfel:

„Citirea jurnalului Friedei Kahlo este, fără îndoială, un act de transgresiune, o acțiune încărcată inevitabil de un element voyeuristic. Jurnalul ei este o expresie profund privată a sentimentelor sale și nu a fost niciodată menit spre a fi public. Ca atare, jurnalul lui Kahlo aparține genului « journal intime », o înregistrare privată scrisă de o femeie pentru ea însăși.”^[20]

Afirmația „o înregistrare privată scrisă de o femeie pentru ea însăși” poate fi doar parțial corectă, deoarece nu se știe cu exactitate dacă Frida scria doar pentru sine, existând și posibilitatea ca ea să-și fi înregistrat gândurile și sentimentele în speranța că, la un moment dat, cineva le va descifra și înțelege. În acest sens, un motiv posibil ar fi că, timp de secole, femeile și-au stocat experiențele în scrieri private, deoarece nu exista un cadru cultural care să le permită să-și exprime perspectiva intimă asupra subiectului în cauză, într-un alt mod.

Așadar, putem considera că trăsătura principală de care Kahlo a dat dovadă, în special în ultima parte a vieții ei, a fost stoicismul în diverse nuanțe pe care le-a dezvoltat de-a lungul numeroaselor contexte majoritar-neplăcute în care a fost protagonistă. În ciuda durerii inițial doar fizice, iar ulterior și mentale, pe care aceasta o resimțea tot mai pregnant pe măsură ce a înaintat în viață, Kahlo a reușit să-și păstreze intact umorul care, în urma situațiilor prin care a trecut artista, a devenit unul negru. Cu toate acestea, ea rămâne în continuare în

Although the passage seems to be for Rivera, Kahlo addresses it to a certain person *H.*, that may also refer to something impersonal, and thus an exact identification is problematic but, according to the seriousness of tone the poem displays, we could consider it a possible childhood figure, an older feeling of pain, a lost love, an affliction she does not translate into words or even guilt over something unknown. Read on another level, the difficulty arises from identifying the aspects that are not verbalized, but that are felt/intuited, Evelin Torton Beck recalling Annie G. Rogers' remark who states that “what is signified is always « slipping » beneath the signifier”, implying a disguise of the truth, though Kahlo wrote them down in her own diary.

However, it is to be appreciated that the honesty with which she populated her diary, with private thoughts and feelings, the notebook becoming her place of refuge, is highlighted by Lowe, who begins her introductory essay as follows:

“Reading through Frida Kahlo's diary is unquestionably an act of transgression, an undertaking inevitable charged with and element of voyeurism. Her journal is a deeply private expression of her feelings, and was never intended to be viewed publicly. As such, Kahlo's diary belongs to the genre of the « journal intime », a private record written by a woman for herself.”^[20]

The statement “a private record written by a woman for herself” may only be partially correct, as it is unknown exactly whether Frida wrote it for herself only, as there is the possibility that she recorded her thoughts and feelings in hopes that, at a certain point, someone will decode and understand them. In this sense, a possible reason would be that, for centuries, women have stored their experiences in private writings, because there was no cultural framework that allowed them to express their intimate perspective on a subject in any other way.

Therefore, we can consider that the main trait that Kahlo showcased, especially in the last part of her life, was the stoicism that has various nuances, developed throughout the numerous mostly unpleasant contexts she was a protagonist of. Despite the initial physical and later mental anguish, which she felt more and more increasingly as she grew older, Kahlo managed to keep her humor intact even though, as a result of the situations the artist went through, it became black. However, she remains among the influential names of the artistic

rândul numelor influente ale comunității artistice datorită onestității și deschiderii sale și, nu în ultimul rând, datorită corpului solid de lucrări cu temă intimă care tratează experiența umană grevată de suferință.

community because of her honesty, openness and, last but not least, because of the compact body of intimate-themed works that deal with the human experience burdened with suffering.

NOTE / END NOTES

[1] Fuentes Carlos, *The Diary of Frida Kahlo: An Intimate Self-Portrait*, Editura Abrams, 2005, p. 14

[2] *Ibidem*, p. 15

[3] *Ibidem*, p. 16

[4] Lindauer A. Margaret, *Devouring Frida: The Art History and Popular Celebrity of Frida Kahlo*, Wesleyan University Press, 1999, p. 150

[5] Bakewell Liza, *Frida Kahlo: A Contemporary Feminist Reading*, în secțiune *Frontiers: A Journal of Women Studies*, numărul 3, volumul 3, disponibil la: <https://www.jstor.org/stable/3346753>, 1993, pp. 165 – 189, accesat în 27.06.2021

[6] Hayden Herrera, *Why Frida Kahlo Speaks to the 90's*, disponibil la: <https://www.nytimes.com/1990/10/28/arts/art-view-why-frida-kahlo-speaks-to-the-90-s.html>, accesat în 27.06.2021

[7] Peter Schjeldahl, *All Souls – The Frida Kahlo cult*, disponibil la: <https://www.newyorker.com/magazine/2007/11/05/all-souls-4>, accesat în 27.06.2021

[8] Zarzycka Marta Zarzycka, ‘Now I Live on a Painful Planet’ – *Frida Kahlo Revisited* în revista *Third Text*, numărul 1, volumul 20, 2006, pp. 73 – 84

[9] Lindauer A. Margaret, *Devouring Frida: The Art History and Popular Celebrity of Frida Kahlo*, Wesleyan University Press, 1999, p. 150

[10] Borsa Joan, *Frida Kahlo: Marginalization and the critical female subject* în revista *Third Text*, numărul 12, volumul 4, 1990, p. 38

[11] Frida Kahlo, scrisoare către Ella Wolfe, în *The Letters of Frida Kahlo: Cartas Apasionadas de Martha Zamora*, Editura Chronicle Books, 1995, p. 55

[12] Markman T. Peter și Markman H. Roberta, *Masks of the Spirit: Image and Metaphor in Mesoamerica*, University of California Press, 1989, p. 148

[13] Berlo C. Janet, *Artistic Specialization at Teotihuacan: The Ceramic Incense Burner in Pre-Columbian Art History: Selected Readings de Alana Cordy-Collins* (ed.), Editura Peek Publications, 1977, p. 99

[14] Frida Kahlo în *The Diary of Frida Kahlo: An Intimate Self-Portrait* de Fuentes Carlos, Editura Abrams, 2005, p. 134 (a facsimilului, nu a întregii cărți)

[15] *Ibidem*, p. 92 (a facsimilului, nu a întregii cărți)

[16] *Ibidem*, p. 124 (a facsimilului, nu a întregii cărți)

[17] Fuentes Carlos, *The Diary of Frida Kahlo: An Intimate Self-Portrait*, Editura Abrams, 2005, p. 10

[18] Frida Kahlo în *The Diary of Frida Kahlo: An Intimate Self-Portrait* de Fuentes Carlos, Editura Abrams, 2005, p. 131 (a facsimilului, nu a întregii cărți)

[19] Barbara Crow de Toledo și Ricardo Pohlenz (traducere a textului din limba spaniolă în limba engleză) în *The Diary of Frida Kahlo: An Intimate Self-Portrait* de Fuentes Carlos, Editura Abrams, 2005, p. 273

[20] Sarah M. Lowe, Essay în *The Diary of Frida Kahlo: An Intimate Self-Portrait* de Fuentes Carlos, Editura Abrams, 2005, p. 25

Linda-Saskia MENCZEL

Frica de Frumos

Bereaving Beauty

Cuvinte cheie / Frumusețe, Estetică, Tematică artistică, Sacrul și profanul, Pedagogie prin artă, Arta românească;

Rezumat / Frumusețea ca parte esențială a expresiei artistice a dispărut în mare măsură din preocupările artistului vizual, fiind privită cu suspiciune, confundabilă cu kitschul, o dulcegărie anacronică. Dacă una dintre menirile istorice ale artistului a fost educarea publicului său în tainele spiritualității, astăzi arta și-a uitat seva iudeo-creștină, declarând-o indezirabilă. În acest context, o serie de artiști autohtoni au revenit la tematica creștină și nu se feresc de canoanele clasice ale frumuseții, având totodată o expresivitate contemporană inovatoare.

Keywords / Beauty, Aesthetics, Artistic Theme, Sacred and Profane, Pedagogy through art, Romanian Art;

Summary / Beauty as an essential part of artistic expression has largely disappeared from the visual artist's concerns, being viewed with suspicion, being confused with kitsch, an anachronistic sweetness. If one of the historical aims of the artist was to educate his audience in the mysteries of spirituality, today art has forgotten its Judeo-Christian origin, declaring it undesirable. In this context, a number of local artists have returned to the Christian theme and do not shy away from the classic canons of beauty, while having an innovative contemporary expressiveness.

Artistul vizual, dacă își expune opera, devine o voce a timpului său, o persoană publică, întruparea unui crez, având un profund impact asupra mediului cultural, fie că este conștient sau nu de acest aspect. Publicul vede în orice artist, plastician, actor sau muzician, o personalitate deosebită, vrednic de așezat deasupra „muritorului de rând”, un purtător de har și de talent. Din acesta postură, artistul devine responsabil pentru ceea ce lansează în lume, pentru moștenirea pe care o lasă în urma sa.

Artistul creator, mai mult decât artiștii interpreți, are ceva de comunicat, un mesaj către societate sau un crez personal pe care îl apără prin însăși creația sa și poate fi astfel ușor confundat cu opera pe care o creează. Însă dacă privim viețile artiștilor, vom observa ca artistul și opera nu sunt identice. Genialitatea muzicală a lui Mozart nu este reflectată de viața sa zbuciumată și haotică. Cu toate acestea, în ochii publicului larg, artistul și mesajul său către lumea contemporană lui, sunt un tot unitar. Mai mult decât atât, plasticianul devine el însuși o operă, viața sa putând (deveni) constitui un subiect al atenției publicului, acum mai mult decât oricând,

The visual artists, if they exhibit their work publicly, they become a voice of their time, public individuals, the embodiment of a creed, having a profound impact on their cultural environment, whether they are aware of it or not. The public sees in any type of visual artist, actor or musician, a special personality, worthy of being placed above the “ordinary mortal”, a bearer of grace and talent. From this position, the artist becomes responsible for what he launches in the world and for the legacy he leaves behind.

The creative artist, more than the performers, has something to communicate, a message to society or a personal belief that he defends through his own creation and can thus be easily confused with the work he creates. But if we look at the lives of artists, we will see that the artist and the artwork are not identical. Mozart's musical genius is not reflected in his troubled and chaotic life. However, in the eyes of the general public, the artist and his message to his contemporary world are a unitary whole. Moreover, the visual artist himself becomes his own greatest artwork, his life becoming a subject of public attention, now more than ever, due to his presence

și datorită prezenței în mediul online. Începând cu Andy Warhol acest aspect a fost speculat de mulți artiști care au avut sau nu o operă valoroasă în sine.

Valoarea operei artistului nu mai este ușor de cuantificat în contemporaneitate. Orice exprimare pare să aibă valoare după normele actuale, poate mai puțin cele clasice. Evoluția culturală și socială a omenirii a creat premisele unei alte exprimări artistice, cu tematică și tehnică variată, în care plasticienii au experimentat, cu noi viziuni, noi scopuri. Poate exemplul cel mai relevant este mișcarea *Dada* al cărei țel și expresivitate, nu mai aveau legătură cu moștenirea iudeo-creștină a artei bătrânului continent, ci a venit ca o înfruntare directă a ei. Exprimarea artistică a cunoscut plăcerea actului creator ca scop în sine. Expresivitatea nu mai avea nevoie de suportul tematic clasic; putea de acum să se încadreze în curentul *artei pentru artă*. Estetica urâtului, oglindă a omenirii decăzute, a luat locul căutării frumuseții, oglindă a tărâmului celest.

Măiestria și frumusețea pe care o are arhitectura gotică nu mai este o valoare suficientă pentru francezul secolului al XXI-lea. Franța își dăruiește cu mândrie și nepăsare edificii de o frumusețe rară, locașuri reprezentative pentru o cultură creștină care a edificat fundamentul artistic european. „Obiceiul contemporan al profanării frumuseții sugerează că oamenii sunt la fel de conștienți ca întotdeauna de prezența lucrurilor sacre. Profanarea este un soi de apărare împotriva sacrului, o tentativă de distrugere a pretențiilor acestuia. În prezența sacrului, viețile noastre sunt judecate și, pentru a scăpa de aceea judecată, distrugem lucrul care pare că ne acuză”, spunea regretatul Roger Scruton [1].

Arta a fost și este parte integrantă a cultului tuturor religiilor, de la cele mai primitive, la religiile abrahamică [2]. Prin muzică, imagine sau formă plastică, obiecte sau veșminte ornate, cultul este înnobilit cu frumusețe și cu reiterarea dogmei prin arte. Aspectul pedagogic al artei vizuale în Europa a început să dispară după Evul Mediu, unde arta era pusă exclusiv în slujba mântuirii omului prin tematica creștină. O revenire la aspectul edificator al artei a fost subliniată de conciliul de la Trento (1545-1563), unde Papa Grigorie I-ul a declarat că artiștii trebuie să redea scenele biblice ținând cont că ele sunt echivalente Scripturii pentru analfabeți [3]. Clerul era îndemnat să controleze arta din spațiul sacru pentru a se asigura că „predicatorii tăcuți”, adică artiștii, zugrăvesc cu acuratețe și evlavie

in the online environment. Since Andy Warhol, this aspect has been speculated by many artists who may or may not have had a valuable body of work in itself.

The value of the artist's work is no longer easy to quantify today. Any expression seems to have value according to the current rules, maybe less so, the traditional ones. The cultural and social evolution of mankind has created the premises for another artistic expression, with various themes and techniques, in which artists have experienced new visions, new goals. Perhaps the most relevant example is the *Dada* movement, whose purpose and expressiveness were no longer related to the Judeo-Christian heritage of the art of the old continent, but came as a direct confrontation of it. Artistic expression has known the pleasure of the creative act as an end in itself. Expressiveness no longer needed classical thematic support; it could now fit into the current of *art for art's sake*. The aesthetics of ugliness, the mirror of a fallen humanity, has taken the place of the search for beauty, the mirror of the celestial realm.

The mastery and beauty of Gothic architecture is no longer a sufficient value for the Frenchman of the 21st century. France proudly and carelessly demolishes buildings of rare beauty, representative places for a Christian culture that has built the European artistic foundation. “The current habit of desecrating beauty suggests that people are as aware as they ever were of the presence of sacred things. Desecration is a kind of defense against the sacred, an attempt to destroy its claims. In the presence of sacred things, our lives are judged, and to escape that judgment, we destroy the thing that seems to accuse us”, said the late Roger Scruton [1].

Art has been and still is an integral part of the worship in all religions, from the most primitive to the Abrahamic religions [2]. Through music, image or shape, ornate objects or clothing, worship is ennobled with beauty and with the reiteration of dogma through the arts. The pedagogical aspect of visual art in Europe began to disappear after the Middle Ages, where art was placed exclusively in the service of man's redemption through Christian themes. A return to the edifying aspect of art was emphasized by the Council of Trent (1545-1563), where Pope Gregory I st declared that artists should render biblical scenes bearing in mind that these are equivalent to Scripture for the illiterate [3]. The clergy were urged to control the art of the sacred space to ensure that the “silent preachers,” that is, the artists, accurately and reverently portray

episoadele biblice și sfinții ei [4]. Scopul pedagogic al artei era pus pe același palier cu frumusețea exprimării plastice.

Fra Angelico a încifrat delicata sa *Bunavestire* din Cortona (fig.1) cu adânc sens teologic, folosind inscripții aurii pentru a ilustra dialogul între înger și om. Forma celor trei rânduri de text evidențiază conținutul lor: prima frază arcură spre cer vestește vizitarea duhului sfânt „Duhul Sfânt Se va pogori peste tine”, a doua, oglindit invers și de la dreapta la stânga, este răspunsul fecioarei care acceptă voia divină, răspuns care este menit să fie citit din Înălțime, iar al treia frază este direcționată tăios și fecund către pântecul ei „puterea Celui Preaînalt te va umbri” (Lc 1:35, 38).

„Și dacă ați fi întrebat care era rostul Frumuseții, ați fi aflat că Frumusețea este o valoare, la fel de importantă în felul ei precum Adevărul sau Bunătatea, și într-adevăr cu greu diferențiable de ele. Filosofii Iluminismului vedeau Frumusețea ca pe un mod prin care valorile permanente (perene), morale și spirituale, capătă formă senzorială și nici un pictor, muzician sau scriitor romantic nu ar fi negat că Frumusețea constituie scopul final al artei lui.”, continuă să ne reamintească Scruton [5]. În *Istoria Frumuseții*, Umberto Eco dezvoltă ideea că în cele mai multe societăți umane Frumusețea este asociată Binelui, Armoniei, Proporției, Ordinii, Echilibrului, Adevărului, Dreptății [6]. Faptele bune sunt numite fapte frumoase. Crearea Paradisului și frumusețea sa pură este calificată drept „bună” de către Creatorul însuși.

Frumusețea însă decade în timp din preocupările plasticienilor, devenind demnă de dispreț, sinonimă cu kitschul, evitată cu orice preț, semn al amatorismului dulceag, incompatibilă cu maturitatea artistică. În *Abuzul Frumuseții*, Arthur C. Danto afirmă „Din proto-definiția mea, cum de altfel în toate definițiile filosofice ale artei începând cu anii 60, din câte știu, lipsește orice referință la Frumos, ceea ce ar fi fost cu siguranță printre primele condiții avansate de un analist conceptual la începutul secolului douăzeci. Frumusețea a dispărut nu doar din arta avansată a anilor 60, dar și din filosofia artei din acea decadă. Nici nu ar fi putut face parte din definiția artei deoarece este cu siguranță un neadevăr că orice este Frumos.” [7] Jean Duvignaud merge mai departe declarând că: „Da, arta a murit...” [8] referindu-se la premisele clasice ale artelor frumoase.

the Bible episodes and its saints [4]. The pedagogical goal of art was placed on the same level as the beauty of visual expression.

Fra Angelico encoded his delicate Cortona *Annunciation* (fig.1) with a deep theological meaning, using golden inscriptions to illustrate the dialogue between angel and human. The shapes of three lines of text are written to highlight their content: the first arched phrase toward heaven announces the visitation of the holy spirit “The Holy Ghost shall come upon thee”; the second, mirrored upside down and from right to left, is the answer of the virgin who accepts the Divine will, a phrase which is meant to be read from Above; and the third phrase is directed sharply and vigorously toward her womb “the power of the Highest shall overshadow thee” (Luke 1:35, 38).

“And if you had asked what the purpose of Beauty was, you would have found that Beauty is a value, as important in its way as Truth or Goodness, and indeed hardly distinguishable from them. The philosophers of the Enlightenment saw Beauty as a way in which perennial moral and spiritual values take on a sensory form, and no romantic painter, musician, or writer would deny that Beauty is the ultimate goal of his art.” as Scruton continues to remind us [5]. In the *History of Beauty*, Umberto Eco develops the idea that in most human societies Beauty is associated with Good, Harmony, Proportion, Order, Balance, Truth, Justice [6]. Good deeds are called beautiful deeds. The creation of Paradise and its pristine beauty is qualified and “good” by the Creator himself.

But beauty downfalls over time from the concerns of artists, becoming worthy of contempt, synonymous with kitsch, to be avoided at all costs, a sign of sweet amateurism, incompatible with artistic maturity. In *Abuse of Beauty*, Arthur C. Danto states, “Missing from my proto-definition, as from all the philosophical definitions of art put forth during the 1960's that I can recall, was any reference to beauty, which would surely have been among the first conditions to have been advanced by a conceptual analyst at the turn of the twentieth century. Beauty had disappeared not only from the advanced art of the 1960s, but from the advanced philosophy of art of that decade as well. Nor could it be part of the definition of art if anything can be an artwork, since it is certainly not true that anything is beautiful.” [7] Jean Duvignaud goes on to say that: “Yes, art is dead ...” [8] referring to the classical premises of the fine arts.



Fig.1 Fra Angelico 1395-1455, *Bunavestire* (detaliu), tempera pe lemn, 175x180cm, Muzeul Diocezan din Cortona, sursa: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fra_Angelico_-_Annunciation_\(detail\)_-_WGA0477.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fra_Angelico_-_Annunciation_(detail)_-_WGA0477.jpg)

Când sculptorul Anish Kapoor spune „Nu am nimic de zis ca artist” [9], vocea sa nu este singulară; el reflectă suficiența jocului artistic, a experimentului și a efectului final. Este însă în firea omului să caute sensuri și dacă privirea către cer nu a mai fost satisfăcătoare, arta contemporană a simțit nevoia de a încifra opera proprie cu mesaje telurice, de a trage semnale de alarmă, de a aduce în fața publicului teme sociale, politice, ecologice, identitare, care au devenit prin ele însele un criteriu al succesului. Artistul-jurnalist, artistul-anarhist, artistul-ecologist, corect/incorect politic, implicat social, „woke”, speculând senzaționalul, grotescul sau șocantul, și-a făurit supremația în cultura occidentală. Fricii de frumos i s-a adăugat frica de a avea un mesaj incorect politic, dar căruia i se permite totuși ofensa bazei culturii europene, filonul iudeo-creștin, pentru că el este de acum înainte inamicul ideologiei societății viitorului. Noua artă arată cu degetul și judecă nemilos. Adesea dărâmă fără a propune și o soluție constructivă.

În 1974, artista Marina Abramovic creează un experiment terifiant pe care îl numește *Ritm 0* [10]. Ea rămâne pasivă în față oricărei interacțiuni cu publicul, punându-le la dispoziție 72 de obiecte, de la cele dezmierdătoare la obiecte de tortură, iar natura umană, liberă de constrângeri, eliberată prin circumstanța de edificul moralei iudeo-creștine, se desfășoară în toată plenitudinea ei. La început, publicul timid se poartă delicat, grijuliu, dar, spre finalul performance-ului, artistei i se taie hainele cu lame de ras, este rănită și cineva îi soarbe sângele, e aproape violată, amenințată cu pistolul, batjocorită. Procesul artistic dezvăluie limpede natura umană, așa cum poate fi ea, dezinhibată de norme sociale, etice, spirituale. Demersurile artistice ale Marinei Abramovic oglindesc *zeitgeist*-ul - Legiune (Marcu 5:8,9 [11]). Damien Hirst taie o vacă și un vițel în două cu drujba, apoi pune jumătățile în bazine transparente cu formol, și este răsplătit cu reputatul premiu Turner [12]. Țipetele lui Yoko Ono la MoMA în 2010 [13], sunt considerate artă doar în spațiul galeriei; în afara ei, aceeași manifestare e semn de nevroză sau exhibiționism.

La polul opus, un Rembrandt e artă și în muzeu și în afara lui. Lubitorii de artă și colecționarii se împart cu timpul în două categorii mari: cei care savurează arta post-modernă și cei care consideră că nu orice poate fi numit artă, iar distanța între ei crește pe măsură ce plastica contemporană de avangardă

When sculptor Anish Kapoor says “I have nothing to say as an artist” [9], his voice is not singular; it reflects the sufficiency of artistic playfulness, experiment and the final effect. However, it is within human nature to look for meanings and if gazing up toward heavens was no longer satisfactory, contemporary art felt the need to encrypt its own work with earthly messages, to sound the alarm, to bring to public view social, political, ecological, identity issues, which have become in themselves a criterion of success. The artist-journalist, the artist-anarchist, the artist-ecologist, politically correct/incorrect, socially involved, “woke”, speculating the sensational, the grotesque or the shocking, has supremacy in Western culture. The fear of beauty was compounded by the fear of having an incorrect political message, but which is still allowed to offend the basis of European culture, the Judeo-Christian heritage, because it is now the enemy of the ideology of the society of the future. The new art points its finger and judges ruthlessly. It often demolishes without proposing a constructive solution.

In 1974, artist Marina Abramovic created a terrifying experiment called *Rhythm 0* [10]. She remains passive in the face of any interaction with the public, providing them with 72 objects, from benign to torturing objects, and human nature, free from constraints, liberated by circumstance from the edifice of Judeo-Christian morality, unfolds in all its cruelty. At first, the shy audience behaves delicately, thoughtfully, but towards the end of the performance, the artist’s clothes are cut with razor blades, she is injured and someone sucks her blood, she is almost raped, threatened with a gun, mocked. The artistic process clearly reveals human nature, as it can be, uninhibited by social, ethical, spiritual norms. Marina Abramovic’s artistic endeavors mirror the *zeitgeist* - the Legion (Mark 5: 8,9 [11]). Damien Hirst cuts a cow and a calf in half with a chainsaw, then puts the halves in transparent formaldehyde basins, and is rewarded with the famous Turner Prize [12]. Yoko Ono’s screams at MoMA in 2010 [13] are considered art only within the gallery space; outside of it, the same manifestation is a sign of neurosis or exhibitionism.

On the other hand, a Rembrandt is art in and out of the museum. Art lovers and collectors eventually fall into two broad categories: those who enjoy postmodern art and those who believe that not everything can be called art, and the distance



Fig.2 Delia Corban, *Rugăciunea părinților pentru copii*, bronz, 30/30/4 cm
 Imagine din arhiva și cu bunăvoința autoarei

poate depăși orice limitări pe care cultura omenească le-a atribuit artei de-a lungul istoriei.

Binomul Frumos/Bine a dispărut aproape complet din produsul artistic contemporan, fiind limitat la o nișă restrânsă a „artei sacre” care a devenit în timp desuetă și privită cu suspiciune, atât de către artiști cât și de criticii de artă. Dacă arta vizuală este un act de mărturisire publică, a face artă inspirată din Scriptură a devenit un act de curaj. Prin expunerea publică a lucrării, un crez personal, acel act de creație, devine o declarație publică, are o valență pedagogică, cu atât mai mult acum, când mediul virtual oferă o platformă amplă și un public global. Wassily Kandinsky subliniază că o lucrare de artă primește viață proprie de la autorul ei primind în același timp și un scop constructiv, iar valoarea sa depinde în aceeași măsură de temeinicia redării estetice cât și de natura sa spirituală [14].

De ce însă e anacronic să produci artă cu subiect sacramental, dar e acceptat să ai ca sursă de inspirație crezul personal politic, social, sexual, salvarea naturii, animalelor, patrimoniului, minorităților, sau alte cauze de cele mai multe ori nobile? Fără a acuza lipsa meritelor artelor cu caracter de alertă socială, ecologică, politică, umanitară sau simpla expresie de sine fără sondarea filozofică a abisurilor ființiale, vidul lăsat de tematica spirituală, sărăcește aportul creatorilor de artă pentru lumea debusolată în care trăim. Secularizarea lumii și-a impus sentința peste arta inspirată de textul biblic, oferind însă o platformă altor surse de inspirație de ordin spiritual-magic, care țin de culturi străine societății occidentale, și care prezintă atracția exoticului precum și girul esteticii postmoderne.

În fața acestor tipuri de exprimare artistică, se naște în unii artiști și iubitori de artă o nevoie de revenire la sensuri imuabile, testate de timp, ziditoare, sacre. Așa se explică cum au apărut în peisajul artistic românesc artiști, grupuri artistice (*Prolog, Noima*), manifestări culturale recurente (anualele *Dialog cu sacrul*), care, mai timid sau mai curajos, își asumă caracterul artistului creștin. Acest curent artistic contemporan își ia seva din textul *Scripturii* sau din patristică, mărturisind cu delicatețea puțin întâlnită în spațiul cultural actual, un crez personal, o apartenență culturală și duhovnicească, voci solitare, dar puternic ancorate în autenticitatea proprie.

between them increases as contemporary avant-garde art can overcome any limitations which human culture has attributed to art throughout history.

The Beautiful/Good binomial has almost completely disappeared from contemporary art, being limited to a small niche of “sacred art” that has become obsolete over time and viewed with suspicion by both artists and art critics. If visual art is an act of public statement, making art inspired by Scripture has become an act of courage. Through the public exhibition of the artwork, a personal creed, that act of creation, becomes a public proclamation, has a pedagogical value, even more so now, when the virtual environment offers a wide platform and a global audience. Wassily Kandinsky emphasizes that a work of art gains a life from its author, while also receiving a constructive purpose, and its value depends as much on the soundness of the aesthetic rendering as on its spiritual nature [14].

But why is it anachronistic to produce art with a sacramental subject, but it is acceptable to have as a source of inspiration the personal political, social, sexual belief, saving nature, animals, heritage, minorities, or other often noble causes? Without accusing the lack of merits of the arts with a social character, ecological, political, humanitarian alerts or simple self-expression without the philosophical probing of existential abysses, the void left by the spiritual theme impoverishes the contribution of art creators to the confused world we live in. The secularization of the world has imposed its sentence on the art inspired by the biblical text, but offering a platform for other sources of inspiration of a spiritual-magical order, related to cultures foreign to Western society, and which present the attraction of the exotic and the endorsement of postmodern aesthetics.

In the face of these types of artistic expression, a need arises in some artists and art lovers to return to immutable, time-tested, edifying, sacred meanings. This explains how some artists, artistic groups (*Prolog, Noima*), recurring cultural events (the annual *Dialogue with the Sacred*) appeared in the Romanian artistic landscape, assuming somewhat timidly or even courageously, the character of Christian art. This contemporary artistic current takes its vigor from the text of *Scripture* or from patristic writings, declaring with a delicacy rarely found in the current cultural space, a personal creed, a spiritual affiliation, solitary voices, but strongly anchored in their own authenticity.

Fără a avea pretenția de artă sacră, acești artiști folosesc expresivități artistice ale artei vremii, însă cu un substrat teoretic radical diferit de majoritatea tematicilor abordate de contemporaneitate. Identitatea artistică a fiecărui creator este păstrată, însă aspectul lor comun lor rezidă în ancorarea liturgică și edificatoare a temelor care le străbat creația. Este poate o formă de apostolat, o mărturisire a credinței, un îndemn la redescoperirea valorilor strămoșești, o pedagogie oferită cu noblețe, fără avânturi profetice, sentimente de superioritate sau discriminări ale alterității.

Chiar și atunci când ancora artei bizantine rămâne vizibilă, ea este interpretată, stilizată, recompusă în cheie contemporană, fără a pierde însă sensul iconografic al imaginii. Fondul auriu folosit în mozaicuri și icoane bizantine devine la Silviu Orăvițan element, modul, pată de lumină, în compoziții complexe, arhetipale. Icoana devine la Sorin Dumitrescu stilizată, grafică, expresivă. Binecuvântările din lemn ale lui Simeon Cristea sunt mâini eterice care parcă se ivesc dintr-un alt tărâm, supraomenesc; *Euharistiile* diafane și sacralizate ale lui Cozmin Movilă îndeamnă la evlavie. Liviu Mocan, Marian Zidaru, Delia Corban, Cristian Ungureanu, Doina Mihăilescu, și mulți alții, uniți în gând la nivel ființial, extrem de diferiți ca expresie artistică, fac parte din noul filon artistic al artei românești care a ridicat din nou privirea sper cer.

Arta, dacă ia forma mărturisirii, a reverenței față de Creație, este datoare să continue menirea ei de a educa și de a sluji Frumosul, Nobilul și Binele. Frica de Frumos, de dragul imediatului, a șocului și a spectaculosului, a îndepărtat artiștii contemporani de menirea lor profetică, când un flux creativ se asocia căutării spirituale. Chemarea lăuntrică de a cunoaște tainele universului nu este niciodată anacronică, iar arta, în toate formele ei, poate, dacă dorește, să contribuie la ghidarea umanității spre desăvârșire. Tot ea, arta, poate acompania omul către nimicire, nihilism, depresie și angoasă, ca un marș funerar care oglindește trăirile cortegiului. Niciodată în istorie artistul nu a avut o asemenea expunere publică și deci, poartă întreaga responsabilitate pentru ceea ce diseminează în lume. Chiar dacă o dorește sau nu, artistul este un pedagog; opera sa educă publicul atât prin expresia artistică cât și prin tematica abordată. Ceea ce face și ceea ce este, contează, e documentat, și contribuie la spațiul cultural digital care îi asigură

Without claiming to be sacred art, these artists use artistic expressions of the art of the time, but with a radical theoretical substratum different from most of the themes approached by contemporaneity. The artistic identity of each creator is preserved, but their communality lies in the liturgical and edifying anchor of the themes that run through their work. It is perhaps a form of apostolate, a confession of faith, an exhortation to revisit ancestral values, a pedagogy offered with nobility, without prophetic advances, feelings of superiority or discrimination of otherness.

Even when the anchor to Byzantine art remains visible, it is interpreted, stylized, recomposed in a contemporary key, without losing the iconographic meaning of the image. The golden background used in Byzantine mosaics and icons becomes in Silviu Orăvițan an element, a module, a ray of light, in complex, archetypal compositions. The icon becomes stylized, graphic, expressive in Sorin Dumitrescu's work. Simeon Cristea's wooden blessings are ethereal hands that seem to emerge from another higher realm; the diaphanous and sacralized *Eucharist* of Cozmin Movilă urges piety. Liviu Mocan, Marian Zidaru, Delia Corban, Cristian Ungureanu, Doina Mihăilescu, Onisim Colta and many others, united in thought at a core level, extremely different in artistic expression, are part of the new artistic strand of Romanian art that has lifted its eyes to the Heavens again.

Art, if it takes the form of a statement of creed, of reverence for Creation, is obliged to continue its mission to educate and serve the Beautiful, the Noble and the Good. The fear of the Beautiful, for the sake of the immediate, the shock and the spectacular, moved contemporary artists away from their prophetic purpose, when a creative flow was associated with the spiritual search. The inner call to know the mysteries of the universe is never anachronistic, and art, in all its forms, can, if it wishes to do so, contribute to guiding humanity to fulfillment. Art can also accompany man to destruction, nihilism, depression and anguish, like a funeral march that mirrors the feelings of the procession. Never in history has the artist had such a public exposure and therefore bears full responsibility for what he disseminates in the world. Whether he wants it or not, the artist is a teacher; his work educates the public both through artistic expression and through the theme approached. What it does and what it is, matters, is documented, and it contributes

nemurirea. Internetul consemnează vocea artistului contemporan, el poate promova decăderea lumii sau frumusețea ei, libertatea este deplină, alegerea este individuală.

Într-un binecuvântat cerc vicios, o tematică sacră, interpretată cu evlavie, îndeamnă creatorul ei să se ridice la nivelul mesajului pe care îl exprimă prin vocația sa. În acest caz, artistul își urmează opera, care prin subiect și inspirație îi poate fi superioară; dar și opera poate ajunge din urmă artistul care tinde spre desăvârșirea sinelui; iconarul o știe cel mai bine. Din această sinergie, artistul devine însuși opera sa cea mai de preț, o lucrare mereu neterminată care tinde spre desăvârșire, iar atunci, Frumosul, Binele și Nobilul se răsfrâng din om în creația sa și din creația sa, în lume.

to the digital cultural space that ensures immortality. The Internet records the voice of the contemporary artist, he can promote the decline of the world or its beauty, freedom is complete, the choice is individual.

In a blessed vicious circle, a sacred theme, interpreted with reverence, urges its creator to rise to the level of the message he expresses through his vocation. In this case, the artist follows in the steps laid out by his work, which through subject and inspiration can be superior to him; similarly, the artwork can catch up with the artist who tends towards self-betterment, this the iconographer knows best. From this synergy, the artist himself becomes his own most precious work, a constantly unfinished work that tends towards perfection, and then, the Beautiful, the Good and the Noble reflect from man into his creation and from his creation into the world.

BIBLIOGRAFIE / REFERENCES

1. *Canons and Decrees of the Council of Trent*, Rockford, Illinois, 1978
2. Danto Arthur C., *The abuse of beauty*, Daedalus, Vol.131, Nr.4, On Beauty 2002
3. Duvignaud Jean, *Sociologia Artei*, Editura Meridiane, București, 1995
4. Eco Umberto, *Istoria Frumuseții*, Editura Rao, București, 2005
5. Kandinsky Wassily, *Concerning the Spiritual in Art*, Dover Publication, Inc. New York, 2019
6. Scruton Roger, *Beauty and Desecration, Analysis*. 2016, 19 (2), pp.1 - 11

NOTE / END NOTES

- [1] Scruton Roger, *Beauty and Desecration, Analysis*, 2016, 19 (2), pp.1 - 11. [ff10.5281/zenodo.1184690ff. ffhal-01791908f](https://zenodo.org/record/1184690/files/ffhal-01791908f.pdf) și tradus în limba română aici: http://inlinedreapta.net/dereferinta/frumusetea-si-profanarea/?fbclid=IwAR22IXG4r7Oiko12xAGr acxbbdaqdfS-2a7jxkTATY_XXA4uBOMPMWuHMRQ, accesat 14.02.2021
- [2] Religiiile abrahamicе îl au pe patriarhul Abraham ca fondator: iudaismul, creștinismul și islam / Abrahamic religions (Judaism, Christianity and Islam) have patriarch Abraham as their founder
- [3] *Canons and Decrees of the Council of Trent*, Rockford, Illinois, 1978, pp. 215-127
- [4] Paleotti Gabriele, *Discorso*, Bologna, 1582, pp. 496-497
- [5] Scruton Roger, *Frumusețe și profanarea*
- [6] Eco Umberto, *Istoria Frumuseții*, Editura Rao, București, 2005
- [7] Danto Arthur C., *The abuse of beauty*, Daedalus, Vol.131, Nr. 4, On Beauty 2002, p. 37
- [8] Duvignaud Jean, *Sociologia Artei*, Editura Meridiane, București, 1995, p. 72
- [9] Citat extras dintr-un interviu pe care Anish Kapoor l-a acordat lui Kaleem Aftad / Cited from an interview that Anish Kapoor gave to Kaleem Aftad: <https://the-talks.com/interview/anish-kapoor/>
- [10] <https://www.tate.org.uk/art/artworks/abramovic-rhythm-0-t14875>, accesat 07.12.2021
- [11] „Căci Iisus îi zicea: Duh necurat, ieși afară din omul acesta! Care-ți este numele? I-a întrebat Iisus. Numele meu este Legiune, a răspuns el, pentru că suntem mulți!” Evanghelia după Marcu 5:8,9. Pasaje cu conținut similar, care identifică legiunea demonică, se găsesc și în Evangheliile după Luca 8:30 și Matei 8:29-32 / „For he said unto him, Come out of the man, thou unclean spirit. And he asked him, What is thy name? And he answered, saying, My name is Legion: for we are many.” Mark 5:8,9. Verses with similar content, identifying the demonic legion can also be found in Luke 8:30 and Mathew 8:29-32
- [12] <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-britain/exhibition/turner-prize-1995/turner-prize-1995-artists-damien-hirst> accesat 07.12.2021
- [13] https://www.youtube.com/watch?v=HdZ9weP5i68&ab_channel=GrandmasterofWin, accesat 07.12.2021
- [14] Kandinsky Wassily, *Concerning the Spiritual in Art*, Dover Publication, Inc, New York, 2019, p. 53



Luca MIXICH

Serialismul – Metodă de Construcție a Narațiunii în Fotografia Conceptuală

Serialism - Method of Narrative Construction in Conceptual Photography

Cuvinte cheie / fotografie de artă, fotografie conceptuală, fotografie narativă, ficțiune, narațiune, artă conceptuală, artă contemporană, regie, fotografie regizată, tablou, sincretism, serialism, Duane Michals, Mac Adams;

Rezumat / Scopul acestui articol este de a surprinde și analiza serialismul ca metodă prin care poate fi elaborată narațiunea în fotografia conceptuală. Există o nișă estetică relativ îngustă în sfera fotografiei conceptuale, cea narativă, care prin intermediul regiei, a construcției, și conceptuale și plastice, reușește să se apropie de crearea unui univers ficțional fotografic, mai uzual acesta ar fi întâlnit în cinematografia de autor sau în teatrul de artă. Serialismul s-a manifestat ca o variație a acestuia. De asemenea vor fi analizate și creațiile a doi artiști fotografi care des s-au folosit de serialism: Duane Michals și Mac Adams.

Keywords / art photography, conceptual photography, narrative photography, fiction, narration, conceptual art, contemporary art, staging, staged photography tableaux, syncretism, serialism, Duane Michals, Mac Adams;

Summary / The aim of this article is to synthesize and analyze serialism as a method through which narration can be elaborated in conceptual photography. There is a narrow aesthetic niche in the field of conceptual photography, the narrative type, through which directing, construction, both conceptual and plastic, manages to approach to creating a fictional photographic universe, more usually met in auteur cinema or in art theatre. Serialism has manifested as a variation of this genre. Also, there will be analyzed the creations of two photographic artists that frequently used serialism: Duane Michals and Mac Adams.

1. Introducere

În acest articol aș dori să explorez o idee care constituie fundamentul tezei mele doctorale și anume în ce fel narațiunea este articulată în fotografia conceptuală prin serialism. Regia elaborată în această direcție reprezintă o nișă estetică fotografică deosebit de ofertantă și sofisticată, conceptual și plastic. Creatori precum Jeff Wall, Gregory Crewdson sau Philip-Lorca diCorcia (alții vor fi prezentați în următoarele rânduri) sunt printre cei mai influenți artiști fotografi care, programatic, au explorat un tip de narațiune vizuală statică. Teoreticianul David Company a apreciat sfârșitul anilor '70 ca fiind un moment cheie în evoluția ulterioară a "fotografiei narative regizate" (cum o denumea acesta) prin apariția unor artiști precum Jeff Wall și Cindy Sherman, pe care îi considera ca fiind principalii exponenți ai fotografiei narative la nivel global [1].

În cazul acestora totul a fost construit, în primul rând conceptual, în al doilea rând plastic. Unii au creat scenografii înainte de a fotografia, precum: Gregory Crewdson (mai ales în prima serie

1. Introduction

In this article I would like to explore an idea that constitutes the foundation of my doctoral thesis, more precisely in what way the narration can be articulated in conceptual photography through the use of serialism. The elaborate staging in this direction represents an aesthetic, photographic niche quite sophisticated and intricate, both conceptually and visually. Creators like Jeff Wall, Gregory Crewdson or Philip-Lorca diCorcia (others will be presented in the following lines) are amongst the most influential photographic artists which, regularly, have explored a type of visual static narration. Theorist David Company appreciated that by the end of the 70's a key moment has developed for the future evolution of "narrative staged photography" (as he called it) through the emergence of artists like Jeff Wall and Cindy Sherman, which he considered to be the main exponents of narrative photography at an international level.[1]

In their cases everything was constructed, in the first place conceptually, in the second place plastically. Some have created scenographies before photographing, such as: Gregory Crewdson

Natural Wonder (1992) din cariera artistică a acestuia), Thomas Demand care a îmbinat sculptura, instalația cu fotografia, sau Boyd Webb care mereu a creat un spațiu teatral în fotografiile sale, cu un simț nuanțat al texturilor, apropiindu-se în acest proces de suprealism.

De asemenea Susan Bright a remarcat faptul că fotografia narativă se află în strânsă legătură cu alte arte precum: cinematografia, pictura, teatrul sau literatura. [2] Așadar este o artă sincretică. Este una dintre puținele ipostaze ale fotografiei, ca limbaj artistic, în care aceasta interacționează la modul profund creativ cu alte arte pentru a explora noi direcții estetice în practica artistică fotografică.

Totuși există doar o zonă a fotografiei conceptuale care explorează narațiunea întrucât sunt numeroși artiști fotografi conceptuali care nu se raportează la aceasta (John Hillard, soții Becher, Andreas Gursky sunt doar câteva dintre cele mai notabile nume în acest sens). Cu alte cuvinte există o arie semnificativă a fotografiei conceptuale care este non-narativă și care explorează idei sau emoții complexe și nu întâmplări mai mult sau mai puțin narative.

2. Serialismul - Între Narațiune și Plastică

Înainte de a pătrunde în analiza mai aprofundată a elaborării ficțiunilor fotografice, ar trebui nuanțată această legătură estetică, destul de problematică, dintre fotografie și narațiune, cu variația de ficțiune. Totuși acestea par a se regăsi la poli opuși. Narațiunea (care de regulă este dezvoltată în literatura, teatru și cinema; în artele plastice mult mai puțin) există doar în plan temporal și în spațiul mental al imaginației, fizic poate exista doar cartea sau un anumit spectacol de teatru; în schimb fotografia există doar fizic, doar în spațiu, nu are durată internă concretă, intrinsecă. Desigur pot fi realizate diferite experimente cu timpul de expunere, dacă o imagine este realizată cu un timp de expunere mai lung atunci va fi creată un soi de "iluzie" a trecerii timpului dar acea trecere nu se va manifesta concret. Privitorii mereu intră în contact cu un timp înghețat, încremenit în orice fotografie, oricât de realistă sau abstractă ar fi. Există doar o iluzie a trecerii timpului, dacă concret timpul s-ar scurge într-o fotografie, atunci aceasta ar deveni artă video sau film. Dar acest tip de fotografie conceptuală reprezintă excepția de la această regulă. Este probabil singura abordare fotografică care se desfășoară în ambele planuri: și cel spațial și cel temporal.

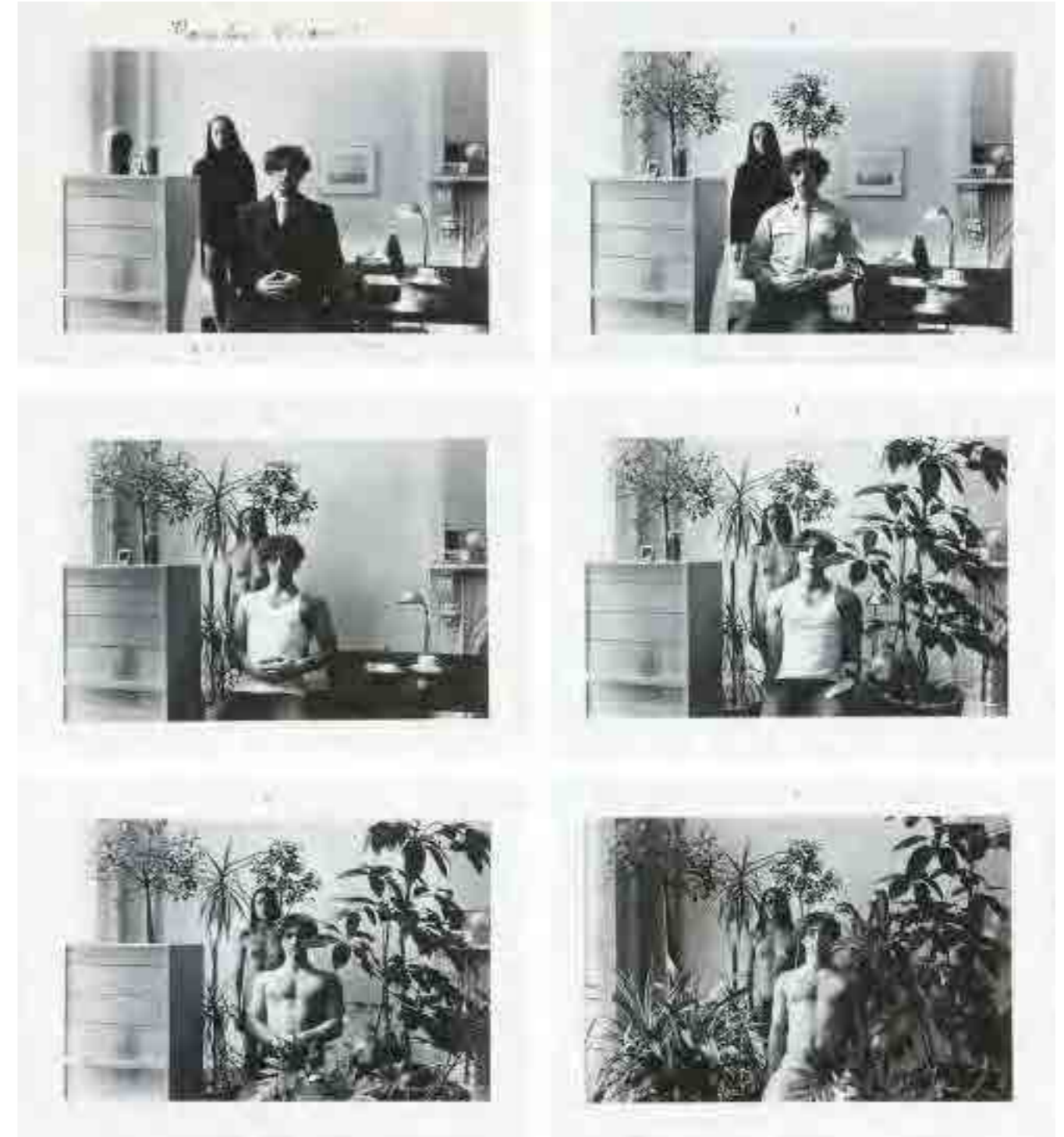
(especial, în 1992, în primul său serie ca artist intitulat *Natural Wonder*), Thomas Demand care a combinat sculptura, instalația și fotografia, sau Boyd Webb care a creat mereu în mod teatral, având o abordare nuanțată privind texturile, și apropiindu-se în acest proces de suprealism.

Susan Bright a comentat și ea faptul că fotografia narativă dezvoltă o legătură strânsă cu alte arte precum: cinema, pictură, teatru sau literatură. [2] Prin urmare este o artă sincretică. Este una dintre puținele ipostaze ale fotografiei, ca limbaj artistic, în care aceasta interacționează la modul profund creativ cu alte arte pentru a explora noi direcții estetice în practica artistică fotografică.

În schimb există doar o zonă a fotografiei conceptuale care explorează narațiunea întrucât sunt numeroși artiști fotografi conceptuali care nu se raportează la aceasta (John Hillard, Bernd și Hilla Becher, Andreas Gursky sunt doar câteva dintre cele mai notabile nume în acest sens). Cu alte cuvinte există o arie semnificativă a fotografiei conceptuale care este non-narativă și care explorează idei sau emoții complexe și nu întâmplări mai mult sau mai puțin narative.

2. Serialism - Between Narration and Visuals

Înainte de a intra în analiza mai aprofundată a creării ficțiunilor fotografice, ar trebui nuanțată această legătură estetică, destul de problematică, dintre fotografie și narațiune. Ele apar să fie la poli opuși. Narațiunea (care de obicei este dezvoltată în literatură, teatru și cinema; în artele plastice mult mai puțin) există doar în dimensiunea temporală și în spațiul mental al imaginației, fizic poate exista doar cartea sau un anumit spectacol de teatru; în schimb fotografia există doar fizic, doar în spațiu, nu are durată internă concretă, intrinsecă. Desigur pot fi realizate diferite experimente cu timpul de expunere, dacă o imagine este realizată folosind o expunere lungă atunci va fi creată o "iluzie" a trecerii timpului dar această trecere nu se va manifesta concret. Privitorii interacționează mereu cu un timp înghețat în orice imagine fotografică, indiferent cât de realistă sau abstractă ar fi. Există doar o iluzie a trecerii timpului, dacă concret timpul ar curge într-o fotografie, atunci aceasta ar deveni artă video sau film. Dar acest tip de fotografie conceptuală reprezintă excepția de la această regulă. Este probabil singura abordare fotografică care se desfășoară în ambele planuri: și cel spațial și cel temporal.



Img. 1. Duane Michals, *Paradise Regained* (1968) [3]

Mai apoi, acest tip de fotografie implică o doză semnificativă de regie, de construcție și conceptuală și plastică. Critica fotografică Charlotte Cotton analizează în următorii termeni acest tip de fotografie pe care îl compară cu pictura:

“Este important să nu considerăm afinitatea fotografiei contemporane cu pictura figurativă ca un mimesis, ca o simplă imitare; ci că ele împărtășesc o înțelegere profundă pentru felul în care o scenă poate fi coregrafiată pentru privitor în așa fel încât acesta să recunoască faptul că o poveste este spusă.” (2018:48) [4]

Atunci întrebarea este: în ce fel concret se poate manifesta narațiunea în fotografia conceptuală? Pot fi date două răspunsuri în această situație: prin **serialism** (pe acesta va fi plasat accentul în următoarea analiză) sau prin imagine singulară. Primul vizează o elaborare serialistă. În acest caz există un grup de imagini fotografice care se leagă unele de altele, sunt într-o relație de interdependență. Pot fi citite de la stânga la dreapta, de sus în jos sau pe orice altă direcție vizuală.

Duane Michals (n. 1932) este probabil cel mai cunoscut fotograf în acest sens. Artistul american a ales stilistica serialismului frecvent de-a lungul carierei sale fotografice. Acesta a fost atent și la cuvinte, asemenea artiștilor conceptuali (precum John Baldessari), și a creat în regim hibrid, imagine – text, multe serii ale sale. S-a apropiat chiar de metafore și vizuale și literarpoetice. Merită menționate serii precum: *Paradise Regained* (1968), *Death Comes to the Old Lady* (1969), *Things Are Queer* (1973) sau *Christ in New York* (1982) [5]. Desigur mai sunt și alte serii. Au fost alese acestea întrucât sunt printre cele mai apreciate și influente. Toate cele anterior menționate au un subtext religios, o latură metaforică sau o dimensiune simbolică explorate. De asemenea toate sunt grupate serialist, au o logică narativă și o direcție vizuală de citire.

Spre exemplu în *Paradise Regained* (1968) Michals reimaginează cadrul mitic (chiar religios) al primilor oameni creați, Adam și Eva, plasându-l în timpurile moderne, urbane, mai precis într-o cameră de apartament, dar lăsând să se întrepătrundă cu planul simbolic, reprezentat sub forma acelei naturi acaparatoare care îi duc pe cei doi protagoniști din spațiul mitic (original) în cel istoric (în prezent) înspre cel mitic, din nou, în final. Această secvență filmică aproape este structurată progresiv. Din cele șase fotografii, grupate pe două coloane verticale a trei

Moreover, this type of photography implies a significant dosage of staging, of conceptual and plastic construction. Photographic critic Charlotte Cotton analyzes in the following way this type of photography which she compares with painting:

“It is important not to think of contemporary photography’s affinity to figurative painting as simply one of mimicry or revivalism; instead, it demonstrates a shared understanding of how a scene can be choreographed and the audience invited to pay attention to the story being told.” (2018:48) [4]

Then the question is: in what concrete manner can narration manifest itself in conceptual photography? There can be two answers: serialism (the emphasis will be placed on this in the following analysis) or singular image. The first one takes into consideration a serialist development. In this case there is a group of images interconnected. They can be read from left to right, from up to down, or from any other visual direction.

Duane Michals (n. 1932) is probably the most influential photographer in this aspect. The American artist chose the stylistic of serialism quite frequently during his photographic career. He was interested in words, just like other conceptual artists (such as John Baldessari), and has created in a hybrid style, of image – text, many of his series. He even approached the poetic language of metaphors. It is worth mentioning series like: *Paradise Regained* (1968), *Death Comes to the Old Lady* (1969), *Things Are Queer* (1973) or *Christ in New York* (1982) [5]. Of course, there are many other series. These were chosen because they are amongst the most influential and appreciated. All of the previously mentioned have a religious subtext, a metaphorical side and a symbolical dimension explored. Also, all of them are grouped in a serialist manner, following a narrative logic and having a visual reading direction.

For instance in *Paradise Regained* (1968) Michals reimagines the mythical framework (even religious) for the first humans, Adam and Eve, by placing it in modern, urban times, more precisely in an apartment room, but merging it with the symbolic plane, represented by the predatory nature, which will bring the two protagonists from a mythical space (the point of origin) to the historical one (in the present), and back to the mythical one, in the end. This filmic sequence is structured progressively. From the six photographs, grouped in two vertical columns of three images, it can

Mac Adams - The Whisper [6]



imagini, se poate remarca că prima din stânga sus este prima și din punct de vedere narativ, pe când ultima din dreapta jos, reprezintă finalul secvenței. Se citește ca un text, pe fiecare rând, de la stânga la dreapta. Vizual se poate constata cum o dată cu fiecare imagine, scad elementele moderne din spațiu, hainele se răresc, natura se dezvoltă. Există un ritm puternic în toate această progresie vizuală pentru ca în final Adam și Eva, din spațiul unui apartament urban simplu, ajung să se reîntorcă în spațiul mitic originar, cel puțin la nivel simbolic!

Un alt artist important din perspectiva explorării ficțiunii sub formă serialistă este Mac Adams (n. 1943). Acesta este asemănător lui Duane Michals întrucât mai mereu explorează serialismul ca formă de organizare fotografică și a alegerii narațiunii fotografice ca principal instrument de exprimare artistică. Diferența constă în tematica și atmosfera destul de diferite. Dacă la primul, există multă poezie, metaforă, simbolism, spiritualitate, metafizică, la Mac Adams, în schimb, există o atmosferă sumbră, tensionată, care surprinde momentul de dinainte sau de după al unei crime (sau ambele). Este mai realist ca estetică decât Duane Michals.

Criticul Lloyd Wise a publicat în revista *Artforum* un articol despre Mac Adams în care a remarcat următoarele despre fotografii conceptuale britanice:

„În timp ce suntem ghidați să urmărim indiciile lăsate de criminal dar lăsând cazul nerezolvat, Adams răstoarnă premiza epistemologică a poveștii detectiviste, contracarează ideea că misterul va fi rezolvat. Amână satisfacția înțeleșului pentru plăcerea speculației.” (2013) [7]

Aici este dezvoltată o interpretare profundă cu privire la potențiala miză filosofică a imaginilor lui Adams. Acesta prin intermediul ficțiunii detectiviste ajunge la anumite emoții puternice și primare ale psihicului uman: frică, atracție, ură etc. Însă ambiguitatea deține un rol important în acest context. Noi, privitorii, suntem martorii unor scene tulburătoare fără a ști care este contextul mai larg sau motivația personajelor. Misterul se amplifică cu fiecare imagine. Probabil aici s-ar putea găsi o dimensiune poetică în creația lui Adams.

Spre exemplu într-un diptic precum *The Whisper* (1975-1976) artistul britanic, folosindu-se de serialism, conturează o atmosferă apăsătoare și misterioasă. În prima imagine poate fi observată o femeie care pare a fi forțată să bea un lichid

be noticed that the first one, from the upper left corner, is also the first one narratively, whereas the last one, from the latter right corner, represents the ending of this sequence. It can be read as a text, every row from left to right. Visually it can be observed how with every image, the modern elements diminish, the clothes disappear, the nature evolves. There is a powerful rhythm during this entire visual progression so that in the end Adam and Eve, from being inside a simple urban apartment, they managed to return to the original mythical space, at least at a symbolical level!

Another important artist from the perspective of exploring fiction using a serialist form is Mac Adams (n. 1943). He is similar to Duane Michals because quite often he also explores serialism as a form of photographic structure and in choosing photographic narration as the main instrument of artistic expression. The difference consists in different themes and atmosphere. If, in the case of the first one, there is present much poetry, metaphor, symbolism, spirituality, metaphysics, in contrast, at Mac Adams, there is a tensed and bleak atmosphere, which captures the moment before or after a crime (or both). It is more realist, as aesthetic, than Duane Michals.

Critic Lloyd Wise has published in *Artforum* an article about Mac Adams in which he noticed the following about the conceptual British photographer:

“In guiding us along the criminal’s trail but leaving the case uncrackable, Adams upends the epistemological promise of the detective story, thwarts the idea that the mystery will be solved. He defers the satisfaction of meaning for the pleasure of speculation.” (2013) [7]

Here it is developed a profound interpretation regarding the potential philosophical aim manifested in Adams’ images. Through the use of crime mystery fiction the artist touches primal emotions of the human psyche: fear, attraction, hate etc. Ambiguity holds an important role in this context. We, the viewers, are witnessing disturbing scenes without knowing the bigger context or the character’s motivation. The mystery amplifies with every image. Probably in this aspect can be found the poetic dimension in Adams’ creation.

For example in the diptych *The Whisper* (1975-1976) the British artist, using serialism, manages to convey a tensed and mysterious atmosphere. In the first image it can be observed a woman which appears to be forced to drink a wine-like liquid (without

knowing precisely what it is) by a dubious man placed on the extremities of the image. The woman’s gaze is absent, it appears that she tries to detach herself from everything around her. In the second image of the diptych, in the foreground appears a luminated foot, under white sheet, with a fly on it. It can be seen as the feet of someone who recently died. It is possible that the woman who drank in the previous image could have died in this one, but it is also possible that the man could have died and the woman to have been involved because her earrings appear under the bed sheet. Because of this ambiguity both narratively and visually, the meaning of Mac Adams’ photographs is difficult to interpret with precision.

3. Concluzie

Se mai pot analiza multe imagini și ale lui Duane Michals și ale lui Mac Adams, în acest articol au fost prezentate doar cele mai reprezentative ale lor. Scopul a fost acela de a nuanța felul în care serialismul poate fi folosit în fotografie conceptuală și construită. Și mai ales, analizat felul în care narațiunea se poate dezvolta în acest tip de fotografie prin intermediul serialismului. De obicei fotografia narativă este tratată într-o imagine singulară. Sunt puțini fotografi care construiesc narațiuni prin intermediul serialismului (chiar dacă serialismul este destul de prezent în fotografia conceptuală dar are un rol mai degrabă arhivist sau de critică a consumerismului) dar are un rol deloc de neglijat în fotografia conceptuală modernă și contemporană.

knowing precisely what it is) by a dubious man placed on the extremities of the image. The woman’s gaze is absent, it appears that she tries to detach herself from everything around her. In the second image of the diptych, in the foreground appears a luminated foot, under white sheet, with a fly on it. It can be seen as the feet of someone who recently died. It is possible that the woman who drank in the previous image could have died in this one, but it is also possible that the man could have died and the woman to have been involved because her earrings appear under the bed sheet. Because of this ambiguity both narratively and visually, the meaning of Mac Adams’ photographs is difficult to interpret with precision.

3. Conclusion

There can be analyzed other images from Duane Michals and Mac Adams but in this article only the most representative have been presented. The purpose was to perceive in a nuanced manner the way in which serialism can be used in conceptual and staged photography. And especially, to analyze the process through which narration can develop in this type of photography through the use of serialism. Usually, the narrative photography is treated in a singular image. There are few photographers that built narrative structures through the means of serialism (even if serialism is present in conceptual photography but has a different role, of archiving or of critiquing consumerism) but, even so, it has a significant role in the practice of modern and contemporary conceptual photography

BIBLIOGRAFIE / REFERENCES

1. Charlotte Cotton, *Photograph as Contemporary Art*, Thames & Hudson, Londra, 2018
2. David Company, *Photography and Cinema*, Reaktion Books, Londra, 2008
3. Lloyd Wise, „Mac Adams”, din revista *Art Forum* (10.2013), accesat pe site-ul: <https://www.artforum.com/print/reviews/201308/mac-adams-43132>
4. Renaud Camus, *Duane Michals*, Pantheon Books, New York, 1958
5. Susan Bright, *Art Photography Now*, Thames & Hudson, London, 2005

NOTE / END NOTES

- [1] David Company, *Photography and Cinema*, Reaktion Books, Londra, 2008, p. 135
- [2] Parafraza din Susan Bright, *Art Photography Now*, Thames & Hudson, London, 2005, pp. 77-78
- [3] Imagine preluată de pe site-ul: <https://www.christies.com/en/lot/lot-5165268> (vizitat în data de 10.12.2021)
- [4] Charlotte Cotton, *Photograph as Contemporary Art*, Thames & Hudson, Londra, 2018, p. 49
- [5] Pentru a vedea toate seriile artistului se poate consulta Renaud Camus, *Duane Michals*, Pantheon Books, New York, 1958
- [6] Imagine preluată de pe site-ul <https://gagency.fr/artists/mac-adams> [accesat în data de 18.12.2021]
- [7] Am tradus din Lloyd Wise, *Mac Adams*, apărut în revista *Art Forum* (10.2013), accesat pe site-ul <https://www.artforum.com/print/reviews/201308/mac-adams-43132>



Oana TUNȘOIU Namaah TĂMĂȘANU

Analiză tehnologică și formală asupra evoluției obiectelor de uz casnic în domeniul designului

Technological and formal analysis of the evolution of household objects in the field of design

Cuvinte cheie / analiză, evoluție, design, aparat de cafea, fier de călcat;

Rezumat / Textul de față are ca scop aducerea în prim plan a evoluției a două dintre cele mai utilizate obiecte de uz casnic, aparatul de cafea și fierul de călcat. Prin intermediul acestui articol sunt prezentate etapele de evoluție a acestor două obiecte devenite din ce în ce mai indispensabile în zilele noastre.

Keywords / analyze, evolution, coffee machine, iron;

Summary / This text aims to bring to the fore the evolution of two of the most widely used household items, the coffee machine and the iron. This article presents the stages of evolution of these two objects that have become increasingly indispensable today.

Procesul de evoluție al obiectelor, ce pornește de la prima formă a acestora, prima stare în care acestea au apărut, este extrem de complex, aflându-se în strânsă legătură cu evoluția societății și cu nevoile acesteia. Un obiect este creat pentru a satisface anumite nevoi ale societății, nevoi ce se modifică pe parcursul trecerii timpului. Până în secolul al XVII-lea obiectele necesare satisfacerii nevoilor tot mai diverse ale societății erau create manual, de către diverși meșteșugari, însă costurile de producție erau din ce în ce mai ridicate iar rezultatul producției era unul limitat și greu accesibil clasei muncitoare. Astfel luând amploare ceea ce avea să se numească „Revoluția industrială”. Aceasta își are rădăcinile în Anglia, mai apoi raspândindu-se în întreaga Europă. Unul dintre rezultatele acestei revoluții constă în apariția producerii în masă prin intermediul ansamblelor mecanizate, apariția fabricilor. Pe parcursul trecerii timpului, producerea în masă a luat amploare, astfel că a apărut necesitatea unor persoane care să efectueze pregătiri atât în domeniile tehnice, cât și în domeniul esteticului. Din această nevoie au apărut și primele școli de design.

Una dintre cele mai importante școli de artă, design și arhitectură, de nivel superior, ce stă la baza domeniului de design așa cum îl știm noi astăzi fiind

The process of evolution of objects, which starts from their first form, the first state in which they appeared, is extremely complex, being closely related to the evolution of society and its needs. An object is created to meet certain needs of society, needs that change over time. Until the seventeenth century, the objects needed to meet the increasingly diverse needs of society were created by hand by various craftsmen, but production costs were higher and higher and the result of production was limited and difficult to access the working class. Thus spreading what would be called the “Industrial Revolution”. It has its roots in England, then spreads throughout Europe. One of the results of this revolution is the emergence of mass production through mechanized assemblies, the emergence of factories. Over the time, mass production has grown, so there has been a need for people with training in both technical and aesthetic fields. It was from this need that the first design schools emerged.

One of the most important schools of art, design and architecture, of higher level, which underlies the field of design as we know it today being

„Staatliches Bauhaus”, o școală de origine germană ce a fost înființată de către arhitectul și pedagogul Walter Gropius. Această școală îmbinând domeniile tehnologice, industriale, cu domeniul artei, meșteșugul și tehnologia. Punând astfel bazele designerilor pe care noi îi cunoaștem astăzi, aducând în atenția societății nevoia unor astfel de persoane și oferind, la rândul său, soluția potrivită acestei nevoi.

Obiectele se află în strânsă legătură cu nevoile societății, designerul se află în strânsă legătură cu procesul de producție a obiectelor, astfel el este strâns legat de societate și de nevoile acesteia. Designerul fiind cel încredințat cu sarcina de a oferi soluțiile potrivite unor nevoi sociale. Termenul de design apare pentru prima dată în anul 1839, în jurnalul intitulat „The Art Union”.

Nevoile societății predomină procesul de evoluție al obiectelor, nevoile se schimbă, astfel conform schimbărilor trebuie adaptate și obiectele, iar cel căruia îi revine această datorie fiind designerul. Să privim asupra modului în care putem prepara cafeaua mult dorită, indiferent de oră. Vechiul ibric necesita o atenție aparte și un proces dificil, un pericol pentru copii și mult mai mult timp până la producerea cafelei băubile. Astăzi, apăsăm un buton și băutura noastră este gata în doar câteva secunde, boabele de cafea fiind proaspăt măcinate și laptele spumat chiar în acele secunde. Procesul de călcare al hainelor constituia un loc de muncă de sine stătător la prima apariție a ceea ce numim astăzi fier de călcat. La prima sa apariție se numea „Goffering Iron” și reprezenta un obiect ce are mult prea puține caracteristici comune cu fierul de călcat contemporan, ușor accesibil și mult mai ușor de folosit.

Analiză tehnologică și formală asupra evoluției fierului de călcat

Primele metode de a îndepărta cutele formate pe haine prin procesul de spălare a acestora s-a dezvoltat în perioada Chinei antice. Poporul chinez obișnuia să îndepărteze cutele formate pe haine cu ajutorul unor vase din metal, asemănătoare cu ceea ce cunoaștem astăzi drept tigăi, înăuntrul cărora se aflau cărbuni încinși. În timp ce în partea nordică a Europei se folosea sticlă, lemn sau pietre încinse pentru procesul de călcare a hainelor. [1] Însă în Grecia antică a fost descoperită o nouă și revoluționară, pentru acele vremuri, tehnică de a călca hainele. Aceasta consta în folosirea unui „Goffering iron”, un cilindru din metal cu suport propriu, acest cilindru era încintat și folosit pentru îndepărtarea cutelor formate pe veșmintele grecilor din antichitate.

„Staatliches Bauhaus”, a school of German origin that was founded by the architect and pedagogue Walter Gropius. This school combines the technological, industrial, with the fields of art, craft and technology. Thus laying the foundations of the designers we know today, bringing to the attention of society the need for such people and offering, in turn, the right solution to this need.

The objects are closely related to the needs of the society, the designer is closely related to the production process of the objects, so the designer is closely related to the society, to its needs. The designer is the one entrusted with the task of offering the right solutions to the needs of the society. The term design first appeared in 1839 in “The Art Union”.

The needs of society predominate in the evolution of objects, the needs change, so according to the changes the objects must be adapted, and the one who has this duty is the designer. Let’s look at how we can make the much-desired coffee, no matter what time it is. The old kettle requires special care and a difficult process, a danger to children and much longer until the production of drinking coffee. Today, we press a button and our drink is ready in just a few seconds, the coffee beans being freshly ground and the milk foamed in those very seconds. The process of ironing clothes was an independent job at the first appearance of what we call today the iron. At its first appearance it was called “Goffering Iron” and was an object that has far too few features in common with contemporary iron, easily accessible and much easier to use.

Technological and formal analysis of the evolution of the iron

The first methods of removing creases formed on clothes by washing them were developed in ancient China. The Chinese people used to remove creases formed on clothes with the help of metal pots, similar to what we know today as pans, inside which were hot coals. While in the northern part of Europe, glass, wood or hot stones were used for the ironing process. [1] But in ancient Greece, a new and revolutionary ironing technique was discovered for those times. It consisted of the use of a “Goffering iron”, a metal cylinder with its own support, this cylinder was heated and used to remove creases formed on the clothing of the ancient Greeks.

În ceea ce privește Europa medievală, începuseră să se dezvolte diverse metode pentru procesul de călcare al hainelor, exista o anumită diversitate de produse în funcție de buget și clasa socială din care se făcea parte. În Anglia și Țara Galilor se folosea un obiect asemănător ca formă cu o ciupercă, realizat din sticlă închisă la culoare, în care se turna apă fierbinte și cu care se îndepărtau cutele formate pe haine. Acestea puteau fi fabricate chiar și din marmură sau lemn, însă cele mai întâlnite sunt cele din sticlă de culoare închisă. Pentru clasele sociale mai înalte, pentru burghezii ce aveau acces la spălătorii, presele pentru călcatul hainelor reprezentau soluția perfectă. Adesea aceste prese aveau încorporate spații de depozitare, dulapuri sau sertare, astfel constituind în sine o piesă de mobilier. [2] În mare parte aceste prese erau folosite pentru materialele mai mari, precum așternuturi, draperii, fețe de masă, iar procesul de îndepărtare al cutelor constituia ridicarea plăcii superioare și așezarea materialului pe placa inferioară, apoi prin intermediul unei manivele se cobora partea superioară, cu ajutorul căreia se puneau presiune pe material, astfel îndepărtând cutele. O variantă mai accesibilă a fost dezvoltată și pentru clasele sociale de mijloc, pentru cei ce nu își permiteau aceste prese pentru călcat. Soluția era reprezentată de calandru din lemn, în tradițiile popoarelor scandinave și a Țărilor de jos, mirele sculpta manual un astfel de calandru pentru viitoarea sa soție, multe astfel de obiecte fiind conservate și colecționate chiar și în zilele noastre. [3] Însă evoluția calandrului nu s-a oprit doar asupra acestor plăci din lemn, sculptate manual, acesta a evoluat, la rândul său, într-un obiect mecanizat format din două role ce prin rotația lor constantă presează materialul, astfel îndepărtând cutele. Însă în epoca victoriană, calandru avea mai multe roluri în gospodărie. Pe lângă îndepărtarea cutelor, acesta era folosit și pentru stoarcerea hainelor, o dată cu apariția fierului de călcat, rolul de stoarcere al hainelor devenind rolul principal al calandrului.

O alternativă mult mai practică a fost reprezentată de apariția fierului de călcat, prin designul acestui produs, procesul de înlăturare al cutelor de pe materiale se simplificase și devenise accesibil mai multor clase sociale. Primul model de fier de călcat era format dintr-un corp principal din fier și un mâner îmbrăcat, de cele mai multe ori, în lemn pentru a reduce riscul arsurilor. Acesta era așezat direct pe cuptorul încins, unde era lăsat până când partea inferioară a acestuia se încinta destul de mult

As far as medieval Europe was concerned, various methods had begun to be developed for the process of ironing clothes, there was a certain diversity of products depending on the budget and the social class to which it belonged. In England and Wales, a mushroom-like object was used, made of dark glass, in which hot water was poured and the creases formed on clothes were removed. They could even be made of marble or wood, but the most common are made of dark glass. For the higher social classes, for the bourgeois who had access to the laundries, ironing presses were the perfect solution. Often these presses had built-in storage spaces, cabinets or drawers, thus constituting themselves a piece of furniture. [2] Most of these presses were used for larger materials, such as bedding, curtains, tablecloths, and the process of removing creases was to lift the top plate and place the material on the bottom plate, then by means of a crank lower the top, which was put under pressure on the material, thus removing the creases. A more accessible option has also been developed for the middle class, for those who could not afford these ironing presses. The solution was the wooden calender, in the traditions of the Scandinavian peoples and the Netherlands, the groom hand-carved such a calender for his future wife, many such objects being preserved and collected even today. [3] But the evolution of the calender did not stop only on these wooden plates, hand-carved, it evolved, in turn, into a mechanized object consisting of two rollers that by their constant rotation presses the material, thus removing creases. But in the Victorian era, the calender had more roles in the household. In addition to removing wrinkles, it was also used for squeezing clothes, with the advent of the iron, the role of wringing clothes becoming the main role of the calender.

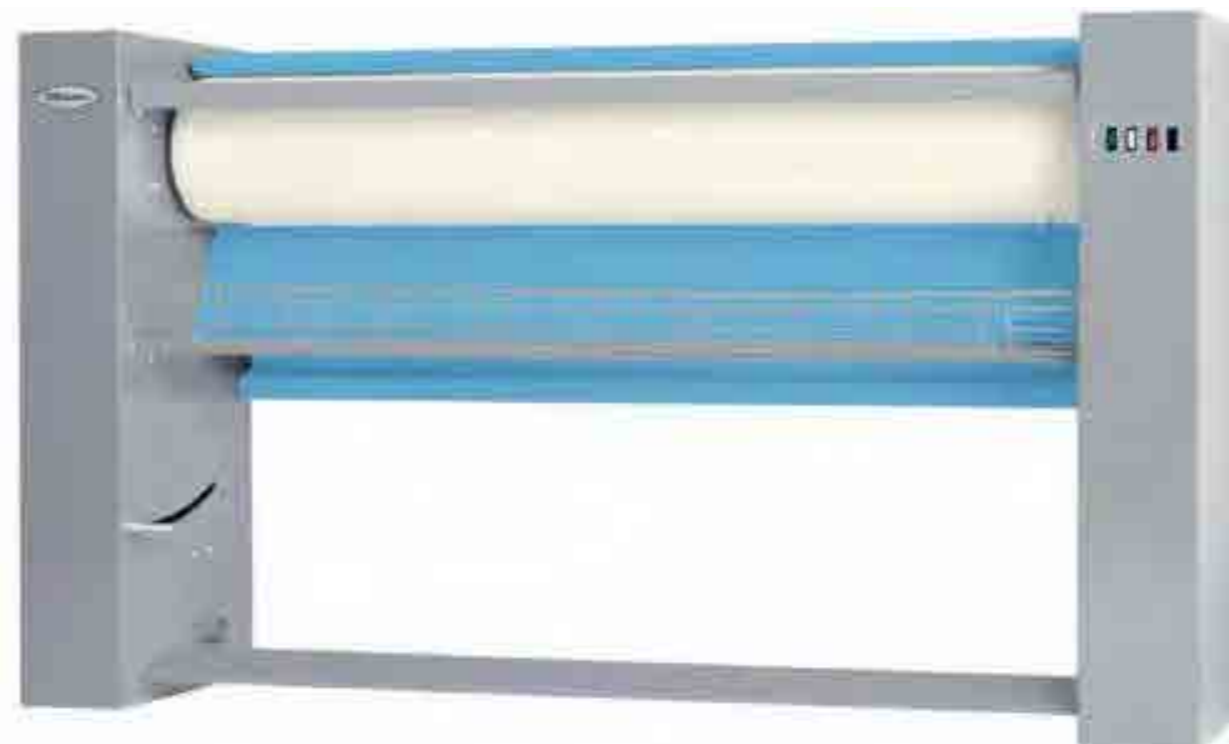
A much more practical alternative was the invention of the iron, through the design of this product, the process of removing creases from materials had been simplified and made accessible to more social classes. The first clothing iron model consisted of a main iron body and a handle clad, most often, made out of wood to reduce the risk of burns. It was placed directly on the hot oven, where it was left until the bottom of it was heated enough to remove the creases. The first model of an iron consisted of a main iron body and a handle dressed, most often, in wood to reduce the risk of burns.



Img. 1.



Img. 2.



Img. 3.



Img. 4.

cât să îndepărteze cutele. Pentru a verifica dacă este destul de fierbinte se scuipa pe baza fierului de călcat sau se apropia de obraz pentru a simți nivelul de căldură degajat. [4] Însă pe cât de practic s-a dovedit acest model de fier de călcat, avea și acesta destul de multe defecte. Pentru a-ți putea face treaba într-un mod cât mai eficient era nevoie de două astfel de obiecte, cât timp unul se încălzea, celălalt era folosit. Un alt dezavantaj era procesul de întreținere, având în vedere că suprafața principală, ce atingea materialele în timpul procesului de călcare, era așezată direct pe cuptorul încins, adesea rezidurile, funinginea, distrugeau materialele. Datorită acestor dezavantaje, treptat, a fost dezvoltat și patentat un alt fier de călcat, cel încălzit pe bază de cărbuni. Însă pentru a atenua trecerea de la un model la altul, a fost inventat fierul de călcat ce conținea o placă detașabilă ce se încălzea iar mai apoi era atașată corpului principal. [5] În ceea ce privește fierul de călcat cu cărbuni, partea superioară a acestuia se ridica cu ajutorul unor balamale și se umplea orificiul cu cărbuni încinși în prealabil. Pe marginea inferioară existau orificii prin care aburii emanați de către cărbuni puteau fi evacuați. Astfel procesul era unul mult mai practic, tot ce aveai de făcut era să înlocuiești cărbunii ce se răciseră cu unii încinși, adesea se foloseau cărămizi încinse în locul cărbunilor

It was placed directly on the hot oven, where it was left until the bottom of it heated up long enough to remove the creases. To check if it is hot enough spit on the base of the iron or approach the cheek to feel the heat level released. [4] But as practical as this model of iron turned out, it also had quite a few flaws. In order to be able to do your job in the most efficient way, two such objects were needed, as long as one was warming up, the other was used. Another disadvantage was the maintenance process, given that the main surface, which touched the materials during the ironing process, was placed directly on the hot furnace, often the residues, soot, destroyed the materials. Due to these disadvantages, gradually, another iron was developed and patented, the one heated on the basis of coals. But in order to mitigate the transition from one model to another, the iron was invented, which contained a removable plate that heated and then was attached to the main body. [5] As for the iron with coals, the upper part of it was raised with the help of hinges and filled the hole with hot coals beforehand. On the lower edge there were holes through which steam emanated by coals could be evacuated. Thus the process was a much more practical one, all you had to do was replace the coals that had cooled with some hot ones, often hot bricks were used instead of coals because of the heat they emanated for a

datorită căldurii pe care acestea o emanau pentru o durată de timp mai îndelungată față de cărbuni.

Societatea se află în continuă dezvoltare, astfel că și necesitățile sale se schimbă adesea. O dată cu dezvoltarea industriilor, precum cea textilă, un fier de călcat a cărui intensitate să poată fi reglată de utilizator devenise o necesitate. Însă până s-a ajuns la fierul de călcat electric, a fost patentat cel alimentat de gaz, alcool, gazolină sau petrol lampabil, acesta apărând pe piață la începutul secolului al XIX-lea. Cu toate că acest tip de fier de călcat și-a pierdut din popularitate la începutul anilor 1900, o dată cu apariția modelului electric, a continuat să fie folosit până după cel de al doilea Război Mondial, fiind vândut și folosit chiar și azi în țările slab dezvoltate. Printre cele mai populare modele se enumeră și cel produs de Coleman, aceștia introducând pe piață fierul de călcat colorat, ceea ce le-a adus un plus față de concurență. Alte două modele populare sunt Acme și Sultana. Acest model era alimentat prin intermediul unui rezervor atașat, ce conținea gazolină, petrol lampabil sau alcool, iar în cazul fierului de călcat ce funcționa pe bază de gaz, prin intermediul unui sistem montat pe perete ce distribuia gazul prin intermediul unor injectoare. [6]

Primul fier de călcat electric a fost patentat de către Henry W. Seeley în anul 1882, însă primul model

longer period of time than coals.

Society is constantly developing, so its needs often change as well. With the development of industries, such as textiles, an iron whose intensity could be regulated by the user had become a necessity. But until the electric iron was reached, the one powered by gas, alcohol, gasoline or lamp light petroleum was patented, which appeared on the market in the early nineteenth century. Although this type of iron lost its popularity in the early 1900s, with the advent of the electric model, it continued to be used until after the second world war, being sold and used even today in underdeveloped countries. Among the most popular models is also the one produced by Coleman, they introduce the colored iron to the market, which brought them an addition to the competition. Two other popular models are Acme and Sultana. This model was powered by means of an attached tank, which contained gasoline, lamp-based petroleum or alcohol, and in the case of the gas-fired iron, by means of a wall-mounted system that distributed the gas through injectors. [6]

The first electric iron was patented by Henry W. Seeley in 1882, but the first functional model to have a built-in mode of temperature

funcțional ce avea încorporat un mod de a controla temperatura a fost patentat la începutul anilor 1920. Fierul de călcat ce funcționează pe bază de aburi a fost patentat de către Thomas Sears, urmând ca în anul 1926, compania Eldec, din New York, să lanseze prima reclamă comercială pentru acest nou produs, care însă s-a dovedit un real eșec. Din cele două variante de fier de călcat a fost dezvoltată una singură, de către Max Solnik, în anul 1934. Fierul de călcat electric cu aburi a început să fie produs în mod industrial cu patru ani mai târziu, în anul 1938, de către compania Steam o Matic, din New York. [7]

Din aceste modele de fier de călcat s-au dezvoltat modelele pe care noi le cunoaștem și folosim astăzi. Fie că vorbim despre stațiile de călcat, despre fierul de călcat cu cameră video încorporată, ce are ca scop depistarea texturii materialului pentru a adapta temperatura, sau despre fierul de călcat vertical, ce la rândul său a trecut prin numeroase variante, cu masă de călcat încorporată, cu umeraș încorporat sau varianta de voiaj; toate acestea au ca strămoși fierul de călcat pe bază de cărbuni.

În ceea ce privește viitorul acestui obiect de uz casnic, consider că există două variante. În cadrul primei variante, discutăm despre dezvoltarea continuă a industriei textile și accesul tot mai scăzut la materialele obținute din fibre naturale, materiale ce se pot șifona mult mai ușor, conduce treptat la dispariția necesității fierului de călcat. Totodată, mașinile de spălat, ce astăzi au încorporate chiar și uscătoare pentru haine sunt și ele în continuă dezvoltare, aducând pe piață modele ce prezintă programe special concepute pentru evitarea apariției cutelor pe suprafața materialelor și pentru îndepărtarea celor formate în procesul de spălare.

Cea de a doua variantă, înclină spre un design minimalist, forme organice, practic și ușor de luat oriunde cu tine. Un fier de călcat fără fir, cu o autonomie cât mai mare a acumulatorului, ce poate fi încărcat printr-un sistem asemănător cu cel al telefoanelor mobile sau periutelelor de dinți electrice. Mic și compact, putând fi luat oriunde, fie că vorbim de călătorii sau de o ieșire în oraș. Care să încapă cu ușurință în geantă sau rucsac și care să îndepărteze cutele formate de-a lungul zilei, fără a fi nevoie să întindem hainele pe o suprafață specială. Acest fier de călcat îndepărtând cutele de pe haine cu rapiditate chiar și în momentele în care le purtăm.

control was patented in the early 1920s. The steam-based iron was patented by Thomas Sears, and in 1926, the Eldec Company, in New York, launched the first commercial advertisement for this new product, which, however, proved to be a real failure. Of the two variants of ironing iron, only one was developed, by Max Solnik, in 1934. The steam electric iron began to be produced industrially four years later, in 1938, by steam company o Matic, in New York. [7]

From these models of iron have developed the models that we know and use today. Whether we are talking about the ironing stations, about the iron with a built-in video camera, which aims to detect the texture of the material to adapt the temperature, or about the vertical iron, which in turn has gone through numerous variants, with built-in ironing board, with built-in hanger or travel variant; all this has as ancestors the iron on the basis of coals.

As for the future of this household object, I believe that there are two variants. In the first version, we are discussing about the continuous development of the textile industry and the decreasing access to materials obtained from natural fibers, materials that can be wrinkled much easier, gradually leading to the disappearance of the need for ironing iron. At the same time, washing machines, which today have even incorporated clothes dryers, are also in continuous development, bringing to the market models that present programs specially designed to avoid the appearance of creases on the surface of materials and to remove those formed in the washing process.

The second variant, leans towards a minimalist design, organic shapes, practical and easy to take anywhere with you. A wireless iron, with as long as possible battery life, which can be charged through a system similar to that of mobile phones or electric toothbrushes. Small and compact, it can be taken anywhere, whether we are talking about travel or a trip to the city. That fits easily in the bag or backpack and that removes the creases formed throughout the day, without having to stretch the clothes on a special surface. This iron removing creases from clothes quickly even at times when we wear them.

Analiză tehnologică și formală asupra evoluției aparatelor de cafea

Apariția aparatului de cafea a fost una progresivă, acesta prezentând o continuă dezvoltare și inovare de-a lungul istoriei. Diverse idei, prototipuri și modele concepute de mai mulți vizionari creativi au contribuit la obținerea unor tipuri de aparate de cafea pe care, cu unele îmbunătățiri și modificări ale designului, le utilizăm și astăzi. În funcție de perioada de timp în care au fost concepute, influențe ale mediului extern dar și a creativității participanților la acest proces, ne bucurăm de o varietate de aparate de cafea, acestea folosind un principiu de preparare diferit și prezentând un design unic.

Am putea spune că aparatul de cafea este o invenție apărută relativ recent, însă este de menționat faptul că există mecanisme și metode de preparare a cafelei care au apărut mult mai devreme în istorie. Cel mai vechi tip de recipient pentru prepararea cafelei se numește „cezve” sau „ibrik”, care încă este utilizat în zilele noastre. Destul de cunoscut multora dintre noi, acesta este un recipient mic cu mâner lung, cu o buză de turnare fiind fabricat în mod tradițional din argint, alamă sau cupru [8]. În zilele noastre, acestea sunt fabricate și din oțel inoxidabil, aluminiu sau chiar ceramică.

Odată cu apariția revoluției industriale, procesele zilnice au devenit mai facile iar un astfel de proces manual necesar pentru a prepara cafeaua, ar urma să devină din ce în ce mai nefavorabil. Prima invenție care se aseamănă unui aparat de cafea, deși într-o formă brută, incipientă, a fost percolatorul creat la începutul anilor 1800 de către Sir Benjamin Thompson. Modelul de percolator de cafea propus inițial de acesta, nu mai este întâlnit în ziua de astăzi, obiectul fiind obsolet. Hanson Goodrich este cel care a brevetat percolatorul modern a cărui elementele cheie prezente în designul său sunt reprezentate de baza largă pentru fierbere, tubul central cu flux ascendent și coșul perforat atașat de el [9]. Îmbunătățirile ulterioare au adus foarte puține modificări semnificative în designul general. Percolatoarele care sunt fabricate în zilele noastre sunt realizate din metal, mai ales aluminiu, inox și cupru.

Inventarea espressoarelor reprezintă un moment care a revoluționat procesul de preparare al cafelei. În cazul acestora, procesul implică turnarea apei fierbinți sub presiune prin cafeaua fin măcinată pentru a putea produce espresso-ul. Însuși evoluția espressoarelor este una complexă, destul de îndelungată, dar care s-a dovedit a fi un real succes pentru obținerea unei cești de

Technological and formal analysis of the evolution of coffee machines

The advent of the coffee machine has been a progressive one, presenting continuous development and innovation throughout history. Various ideas, prototypes, and models designed by several creative visionaries have contributed to the production of some types of coffee machines that, with some improvements and design changes, we still use today. Depending on the period of time in which they were conceived, influences of the external environment, and also of the creativity of the participants in this process, we enjoy a variety of coffee machines, these using a different brewing principle and presenting a unique design.

We could say that the coffee machine is a relatively recent invention, but it is worth mentioning that there are mechanisms and methods of brewing coffee that appeared much earlier in history. The oldest type of coffee pot is called a “cezve” or “ibrik”, which is still used today. Quite familiar to many of us, this is a small container with a long handle, with a pouring lip being traditionally made of silver, brass, or copper [8]. Nowadays, they are also made of stainless steel, aluminum, or even ceramic.

With the advent of the industrial revolution, day-to-day processes became easier and such a manual process required to make coffee would become increasingly unfavorable. The first invention that resembled the coffee machine, albeit in its raw form, inchoate, was the percolator created in the early 1800s by Sir Benjamin Thompson. The model of coffee percolator originally proposed by him is no longer found today, the object being obsolete. Hanson Goodrich is the one who patented the modern percolator whose key elements present in his design are the wide base for boiling, the central tube with ascending flow, and the perforated basket attached to it [9]. Subsequent improvements have brought very few significant changes to the overall design. The percolators that are made nowadays are made of metal, especially aluminum, stainless steel, and copper.

The invention of espresso machines represents a moment that has revolutionized the process of coffee making. In their case, the process involves pouring hot water under pressure through finely-ground coffee to be able to produce espresso. The evolution of espresso machines itself is a complex one, quite long, but which proved to be a real success for obtaining a cup of



Img. 5.



Img. 6.



Img. 7.

cafea concentrate într-un timp relativ scurt. Primul care a realizat acest lucru a fost Angelo Moriondo în 1884 care însă, a realizat doar câteva prototipuri. În 1901, Luigi Bezzera a îmbunătățit designul acestuia și l-a brevetat. Totul a luat contur mai apoi, când acest brevet a fost achiziționat de producătorul Desidero Pavoni, cel care l-a folosit pentru a produce un aparat de cafea cunoscut sub numele de *Ideale* în 1905. Acesta este considerat a fi primul espresso care a intrat în producție comercială [10] [img. 9]. Ulterior, au existat anumite îmbunătățiri ale espresso-ului *Ideale* de către nume importante în industria cafelei, precum Francisco Illy și Achille Gaggia.

La începutul secolului XX, Melitta Bentz a început să experimenteze diferite moduri în care cafeaua ar putea fi preparată, deoarece considera că utilizarea percolatorului în acest scop duce la obținerea unei cafele amăruie, iar în cazul espresso-urilor, zațul ajungea adesea în ceașca de cafea. Aceasta a amplasat hârtie sugativă într-un vas de alamă care prezenta orificii și a turnat apă fierbinte prin partea de sus. Ca urmare al acestui proces, zațul a rămas în interiorul hârtiei și nu s-a infiltrat în băutură, obținând astfel primul prototip, în 1908 [11] [img.10]. Mai apoi, designul original s-a schimbat

concentrated coffee in a relatively short time. The first to do so was Angelo Moriondo in 1884, who made only a few prototypes. In 1901, Luigi Bezzera improved its design and patented it. Everything took shape later when this patent was purchased by the manufacturer Desidero Pavoni, who used it to produce a coffee machine known as *Ideale* in 1905. It is considered to be the first espresso machine to go into commercial production. [10] [img. 9]. Subsequently, there were some improvements to the *Ideale* espresso machine by important names in the coffee industry, such as Francisco Illy and Achille Gaggia.

In the early twentieth century, Melitta Bentz began experimenting with different ways in which coffee could be brewed, as she believed that using the percolator for this purpose would lead to bitter coffee, and in the case of espresso machines, the coffee grounds would often end up in the coffee cup. She placed blotting paper in a brass bowl with holes and poured hot water over the top. As a result of this process, the grounds remained inside the paper and did not seep into the beverage, thus obtaining the first prototype in 1908 [11] [img. 10]. Later, the

radical, transformându-se din obiectul metalic cu baza plată într-o piesă ceramică în formă de con, peste care s-a așezat filtrul de hârtie pliat triunghiular care ne este cunoscut astăzi.

Până în 1838, disponibilitatea sticlei s-a îmbunătățit și, împreună cu aceasta, înțelegerea avansată a vacuumurilor, care a pavat calea către inventarea vasului de sticlă cu vid. Invenția acestora nu poate fi atribuită unei singure persoane, deoarece la fel ca în cazul invențiilor precedente, au existat numeroase contribuții la crearea sa. Aparatul este format din două vase de sticlă suprapuse și interconectate. În vasul superior se adaugă cafeaua, iar în cel inferior apa. Baza ansamblului este încălzită, iar apa urcă în vasul din partea de sus, odată cu creșterea temperaturii. În acest fel, apa fierbinte extrage toată aroma din cafeaua măcinată și apoi este trasă înapoi în recipientul inițial de vidul rămas după încălzire [12]. Un minus al acestui design ar putea fi reprezentat de faptul că majoritatea modelelor necesită demontarea aparatului pentru a turna cafeaua propriu-zisă. În 1915, în Statele Unite ale Americii, este pusă baza unui aparat de cafea cu vid comercializat sub numele de *Silex* care avea să se bucure de o popularitate impresionantă [13] [img.11].

original design changed radically, transforming the flat-base metal object into a cone-shaped ceramic piece, over which was placed the triangular folded paper filter that we know today.

By 1838, the availability of glass had improved, and with it the understanding of vacuum, which paved the way for the invention of the vacuum glass vessel. This invention cannot be attributed to a single person, because as in the case of the previous ones, there have been numerous contributions to its creation. The device consists of two overlapping and interconnected glass vessels. Coffee is added to the upper vessel and water to the lower vessel. The base of the assembly is heated and the water rises into the vessel at the top as the temperature rises. In this way, the hot water extracts all the aroma from the ground coffee and is then drawn back into the original container by the vacuum left after heating [12]. A downside to this design could be that most models require the appliance to be disassembled in order to pour the actual coffee. In 1915, in the United States, a vacuum coffee machine was marketed under the name *Silex*, which would enjoy impressive popularity [13] [img 11].



Img. 8.



Img. 9.



Img. 10.

În 1941, chimistul și inventatorul german Peter J. Schlumbohm a creat *Chemex* având în vedere nu numai simplificarea preparării unei cafele perfecte, ci și un design atrăgător al recipientului [img.12]. Pentru designul acestuia, Schlumbohm s-a inspirat din școala Bauhaus [14]. *Chemex* este simplu atât ca formă, cât și ca funcționalitate. Alăturarea a trei materiale diferite oferă un design spectaculos. Fabricat din sticlă borosilică, decorat cu un guler din lemn pentru a putea fi mănuit ușor atunci când sticla este caldă, și înfășurat cu o curea din piele, *Chemex* poate fi găsit în muzeele din întreaga lume. Acesta a fost, de asemenea, selectat de Institutul de Tehnologie din Illinois drept unul dintre cele mai bine concepute 100 de produse ale timpurilor moderne [15].

Mr. Coffee este introdus în 1972 de către antreprenorul Vincent Marotta [img.13]. Aceasta este prima cafetieră automată cu picurare concepută pentru uz casnic. Aparatul funcționează picurând apă fierbinte printr-o hârtie de filtru. Într-o cafetieră automată cu picurare, rezervorul este mai întâi umplut cu apă rece, care este încălzită. Fierberea face ca aburul să se ridice într-un tub și să se condenseze. Apa condensată se infuzează cu cafea și se filtrează în recipientul care este așezat pe o placă metalică fierbinte pentru a menține cafeaua caldă [16]. Folosirea plasticului a asigurat diferențierea de ceea

In 1941, the German chemist and inventor Peter J. Schlumbohm created *Chemex* with the aim of not only simplifying the preparation of a perfect coffee but also making an attractive design of the container [img. 12]. For its design, Schlumbohm was inspired by the Bauhaus school [14]. *Chemex* is simple in both form and functionality. The combination of three different materials offers a spectacular design. Made of borosilicate glass, decorated with a wooden collar so that it can be easily handled when the glass is warm and wrapped with a leather strap, *Chemex* can be found in museums around the world. It has also been selected by the Illinois Institute of Technology as one of the 100 best-designed products of modern times [15].

Mr. Coffee was introduced in 1972 by entrepreneur Vincent Marotta [img.13]. This is the first automatic drip coffee machine designed for home use. The appliance works by dripping hot water through a filter paper. In an automatic drip coffee machine, the tank is first filled with cold water, which is heated. Boiling causes the steam to rise in a tube and condense. The condensed water is infused with coffee and filtered into the container which is placed on a hot metal plate to keep the coffee warm [16]. The use of plastic ensured the differentiation



Img. 11.



Img. 12.



Img. 13.



Img. 14.

ce era deja existent pe piață și totodată popularitatea aparatului *Mr. Coffee*.

Este imposibil să amintim despre evoluția aparatelor de cafea fără să menționăm producătorii de cafea Keurig care au revoluționat procesul de preparare al cafelei. Aparatul de cafea Keurig a fost inventat în 1992 de către John Sylvan [17]. Acesta a conceput un produs simplu care ar putea prepara cafea folosind o capsulă de plastic K-cup în care se află cafeaua. Aparatul prepară cafeaua prin străpungerea sigiliului foliei capsulei cu o duză de pulverizare, în timp ce partea inferioară a capsulei de plastic este străpunsă cu o duză de descărcare. Conținutul din interiorul capsulei se află într-un filtru de hârtie, apa caldă fiind forțată sub presiune să treacă prin aceasta. Deși reprezintă o inovație considerabilă, acest sistem este adesea criticat deoarece capsulele folosite sunt greu, aproape imposibil de reciclat.

În prezent, piața este martoră la o creștere rapidă a aparatelor de cafea complet automate, care oferă o gamă largă de opțiuni și sunt în același timp eficiente. Astfel, producătorii încercă să țină pasul cu tehnologia care se află într-o continuă dezvoltare și cu preferințele consumatorilor. Tehnologii precum Bluetooth și conectivitatea Wi-Fi câștigă popularitate, deoarece utilizatorii pot controla aparatul de cafea prin intermediul smartphone-urilor. Prin intermediul aplicațiilor mobile, utilizatorii pot primi notificări și indicații cu referire la

from what was already on the market and also the popularity of *Mr. Coffee*.

It is impossible to mention the evolution of coffee machines without mentioning Keurig who revolutionized the coffee brewing process. The Keurig coffee machine was invented in 1992 by John Sylvan [17]. He designed a simple product that could make coffee using a K-cup plastic capsule containing coffee. The machine prepares the coffee by piercing the seal of the capsule foil with a spray nozzle, while the bottom of the plastic capsule is pierced with a discharge nozzle. The contents of the capsule are in a paper filter, and hot water is forced under pressure to pass through. Although a considerable innovation, this system is often criticized because the capsules used are difficult, almost impossible to recycle.

Nowadays, the market is witnessing a rapid growth of fully automatic coffee machines, which offer a wide range of options and are at the same time effective. Thus, manufacturers are trying to keep up with the ever-evolving technology and consumer preferences. Technologies like Bluetooth and Wi-Fi connectivity are gaining popularity as users can control their coffee machine via smartphones. Through mobile applications, users can receive notifications and indications regarding the device used. Keurig itself is one of the companies that

aparatură folosit. Chiar Keurig este una dintre companiile care a lansat recent un aparat inteligent de cafea. Noul aparat de cafea Keurig K-Supreme Plus Smart, care folosește tehnologia Wi-Fi, a fost lansat la sfârșitul anului 2020 fiind menit să atragă cât mai mulți clienți. Acesta poate detecta ce capsulă K-Cup este utilizată, iar astfel, poate ajusta setările de preparare.

De altfel, contextul pandemic în care ne aflăm este un alt factor care influențează evoluția lucrurilor din toate punctele de vedere. De acest lucru a ținut cont și Scanomat care a proiectat TopBrewer, un concept de aparat de cafea adaptat la viitor [img.14]. TopBrewer este conceput pentru a crea o experiență sigură pentru utilizatori, astfel încât să se bucure de cafea în siguranță și de la distanță. TopBrewer este proiectat pentru uz personal prin intermediul propriului smartphone folosind aplicația pusă la dispoziție. Aplicația le permite consumatorilor și să personalizeze cafeaua, ceaiul sau ciocolata caldă așa cum își doresc. Astfel, produsul care forma unui robinet este un substitut al clasicului aparat de cafea și prin urmare a componentelor acestuia.

Integrarea tehnologiei în aparatele electronice de uz casnic tinde să rămână o trăsătură predominantă. Viitorul aparatelor de cafea este unul axat pe digitalizare, modalități de a controla aparatul de la o oarecare distanță dar și ideea de a ocupa cât mai puțin spațiu pe blatul de bucătărie. Acest lucru nu înseamnă omiterea

recently launched a smart coffee machine. The new Keurig K-Supreme Plus Smart coffee machine, which uses Wi-Fi technology, was launched at the end of 2020 and is meant to attract as many customers as possible. It can detect which K-Cup capsule is being used and thus adjust the brewing settings.

In fact, the pandemic context in which we find ourselves is another factor that influences the evolution of things from all points of view. This was also taken into account by Scanomat, which designed TopBrewer, a coffee machine concept adapted to the future [img. 14]. TopBrewer is designed to create a safe user experience so you can enjoy coffee safely and remotely. TopBrewer is designed for personal use via your own smartphone using the app provided. The application allows consumers to customize coffee, tea, or hot chocolate as they wish. Thus, the product that forms a tap is a substitute for the classic coffee machine and therefore its components.

The integration of technology into electronic home appliances tends to remain a predominant feature. The future of coffee machines is one focused on digitization, ways to control the machine from a distance, and the idea of taking up as little space as possible on the kitchen counter. This does not mean omitting some functions, but on the contrary,

unor funcții, ci dimpotrivă, reinventarea acestora într-un mod cât mai compact și de ce nu, integrarea altora. Dacă era în care trăim celebrează evoluția tehnologică, atunci este desirabilă utilizarea acesteia în conceptul unui produs. De asemenea, disponibilitatea este un lucru important având în vedere rapiditatea cu care se desfășoară lucrurile dar și timpul care devine din ce în ce mai limitat. Astfel, aparatul viitorului ar putea fi unul compact, mai mic, cu dimensiuni îngădite de limitele funcționalității care, de ce nu, ar putea fi transportat cu ușurință. Acesta ar putea folosi sistemul pus la dispoziție de Keurig cu condiția folosirii unor materiale eco-friendly pentru realizarea capsulelor. Pentru un design futurist, aceasta ar putea avea forma unei sfere formate din trei zone principale: zona superioară în care se va introduce capsula, zona intermediară care conține rezervorul cu apă și zona inferioară, demontabilă, care ar urma a fi folosită drept cană. Aparatul ar putea fi controlat prin intermediul unor comenzi vocale iar utilizatorul ar putea primi la rândul lui anumite notificări sau atenționări legate de starea acestuia sau a băuturii pe care o prepară.

Produsele care se află în jurul nostru au pornit de la o necesitate iar timpul a lăsat loc inovării. Obiectele se situează în strânsă legătură cu nevoile societății iar designerul se află în postura de a oferi soluții spre mai bine. Chiar dacă soluția prezentată nu ar mai fi considerată inovativă în decursul anilor, important e să avem capacitatea de a analiza atât trecutul cât și prezentul cu ceea ce ne este deja pus la dispoziție și să îndrăznim să conturăm viitorul. Totuși, până când ar trebui reinventat un produs? Este acesta un proces perpetuu? Stagnarea cauzată de lipsa revoluționării unui produs poate fi mai puțin resimțită pe termen scurt, însă, tendința ființei umane este de a se autodepăși și a evolua, iar climatul ar trebui să fie unul favorabil pentru a duce la bun sfârșit de la activități simple la unele complexe. Evoluția obiectelor prezentate ne oferă o perspectivă asupra modului în care neprevăzutul și creativitatea au făcut loc de fiecare dată inovării. Fie că va exista un progres sau un regres acest lucru va însemna schimbare iar schimbarea este alibiul perfect pentru crearea unor incontestabile opere de design.

reinventing them in the most compact way and why not, integrating others. If the era in which we live celebrates technological evolution, then it is desirable to use it in the concept of a product. Availability is also an important consideration given the speed with which things are unfolding but also the time that is becoming more and more limited. Thus, the device of the future could be a compact, smaller one, with dimensions restricted by the limits of functionality, and which, why not, could be easily transported. It could use the system provided by Keurig provided that eco-friendly materials are used to make the capsules. For a futuristic design, it could have the shape of a sphere consisting of three main areas: the upper area where the capsule will be inserted, the intermediate area containing the water tank, and the lower, removable area, which would be used as a cup. The device may be controlled by voice commands and the user may receive certain notifications or warnings about the status of the device or the beverage it is preparing.

The products around us started from a necessity and time has given way to innovation. The objects are closely related to the needs of society and the designer is in a position to offer the solution for the better. Even if the presented solution would not be considered innovative over the years, it is important to have the ability to analyze both the past and the present with what is not already available and to dare to shape the future. However, for how long should a product be reinvented? Is this a perpetual process? The stagnation caused by the lack of revolutionization of a product may be less felt in the short term, however, the human being tends to surpass itself and evolve, and the climate should be favorable to lead to the successful completion of simple to complex activities. The evolution of the presented objects offers a perspective on how the unexpected and creativity have always given way to innovation. Whether there is progress or regression this will mean change and change is the perfect alibi for creating unquestionable works of design.

BIBLIOGRAFIE / REFERENCES

1. Ayvazoğlu, Beşir, *Turkish Coffee Culture*, <https://teda.ktb.gov.tr/Eklenti/6594,turkishcoffeeculturepdf.pdf>
2. Bramston, David, *Basic product design. Material thoughts*, Ava Publishing, Lausanne, 2009
3. *Clothes Iron*, https://en.wikipedia.org/wiki/Clothes_iron
4. Dreyfuss, Henry, *Designing for People*, Allworth Press, New York, 2003
5. Fiell, Charlotte; Fiell, Peter, *Industrial design A-Z*, Taschen, Köln, 2006
6. Harris, Brian, *The Historical Development of the Vacuum Coffee Pot*, <https://baharris.org/coffee/History.htm>
7. *History of Development of Clothes Irons*, <https://www.ukessays.com/essays/engineering/history-development-clothes-irons-2029.php>
8. McGinn, Daniel, *The Buzz Machine*, http://archive.boston.com/business/articles/2011/08/07/the_inside_story_of_keurigs_rise_to_a_billion_dollar_coffee_empire/?page=1
9. Meeker, Larry, Carole, *Antique & Vintage Pressing Irons & Sadirons*, <https://www.antiqbuyer.com/irons.html>
10. Mihailo, Iosif, *Conceptul obiectului în designul industrial*, Editura Artpress, Timișoara; Editura Muzeului Țării Crișurilor, Oradea, 2014
11. MoMA, *Counter Space: Design and the Modern Kitchen*, <https://www.moma.org/collection/works/1847>
12. Morganelli, Adrianna, *The Biography of Coffee*, Crabtree Publishing Company, St. Catharines, 1979
13. Morris, Jonathan, *A Short History of Espresso in Italy and the World*, https://www.academia.edu/262226/A_History_of_Espresso_in_Italy_and_in_the_World_2008_
14. Norman, A. Donald, *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things*, Basic Books, 2005
15. Norman, A. Donald, *The design of everyday things*, Currency Books & Doubleday, New York, 1990
16. *Old and Interesting, History of ironing*, <http://www.oldandinteresting.com/antique-irons-smoothers-mangles.aspx>
17. Papanek, Victor, *Design pentru lumea reală*, Editura Tehnică, București, 1997
18. Petroski, Henry, *The Evolution of Useful Things*, Vintage Books, New York, 1994
19. Shrum, Rebecca K., *Selling Mr. Coffee - Design, Gender, and the Branding of a Kitchen Appliance*, <https://www.journals.uchicago.edu/doi/full/10.1086/669669>
20. Solano, Fabiola, *Chemex – The History & Brewing Guide*, <https://perfectdailygrind.com/2015/05/chemex-the-history-brewing-guide/>
21. *The History of Ironing*, <https://www.starletcleaning.co.uk/other/the-history-of-ironing/>
22. Thomson, Glen, *The Evolution of Coffee and Coffee Machines*, <http://www.espressoessentialwa.com.au/images/pdf/Coffee-History.pdf>
23. Toft, Peter, *Craft and Design*, Heinemann Educational Books, Portsmouth, 1998
24. Vaidyanathan, Venkatesh, *What Is A Coffee Percolator And How Does It Work*, <https://www.scienceabc.com/eyeopeners/what-is-a-coffee-percolator-and-how-does-it-work.html>
25. Wilkinson, Philip, *Great Designs: The World's Best Design Explored and Explained*, DK Books, London, 2013

NOTE / END NOTES

- [1] - Old and Interesting, History of ironing, <http://www.oldandinteresting.com/antique-irons-smoothers-mangles.aspx>
- [2] - Old and Interesting, History of ironing, <http://www.oldandinteresting.com/antique-irons-smoothers-mangles.aspx>
- [3] - Old and Interesting, History of ironing, <http://www.oldandinteresting.com/antique-irons-smoothers-mangles.aspx>
- [4] - Old and Interesting, History of ironing, <http://www.oldandinteresting.com/antique-irons-smoothers-mangles.aspx>
- [5] - Meeker, Larry, Carole, *Antique & Vintage Pressing Irons & Sadirons*, <https://www.antiqbuyer.com/irons.html>
- [6] - Meeker, Larry, Carole, *Antique & Vintage Pressing Irons & Sadirons*, <https://www.antiqbuyer.com/irons.html>
- [7] - Clothes Iron, https://en.wikipedia.org/wiki/Clothes_iron
- [8] - Ayvazoğlu, Beşir, *Turkish Coffee Culture*, <https://teda.ktb.gov.tr/Eklenti/6594,turkishcoffeeculturepdf.pdf>
- [9] - Vaidyanathan, Venkatesh, *What Is A Coffee Percolator And How Does It Work*, <https://www.scienceabc.com/eyeopeners/what-is-a-coffee-percolator-and-how-does-it-work.html>
- [10] - Morris, Jonathan, *A Short History of Espresso in Italy and the World*, https://www.academia.edu/262226/A_History_of_Espresso_in_Italy_and_in_the_World_2008_
- [11] - Morganelli, Adrianna, *The Biography of Coffee*, Crabtree Publishing Company, St. Catharines, 1979
- [12] - Thomson, Glen, *The Evolution of Coffee and Coffee Machines*, <http://www.espressoessentialwa.com.au/images/pdf/Coffee-History.pdf>
- [13] - Harris, Brian, *The Historical Development of the Vacuum Coffee Pot*, <https://baharris.org/coffee/History.htm>
- [14] - MoMA, *Counter Space: Design and the Modern Kitchen*, <https://www.moma.org/collection/works/1847>
- [15] - Solano, Fabiola, *Chemex – The History & Brewing Guide*, <https://perfectdailygrind.com/2015/05/chemex-the-history-brewing-guide/>
- [16] - Shrum, Rebecca K., *Selling Mr. Coffee - Design, Gender, and the Branding of a Kitchen Appliance*, <https://www.journals.uchicago.edu/doi/full/10.1086/669669>
- [17] - McGinn, Daniel, *The Buzz Machine*, http://archive.boston.com/business/articles/2011/08/07/the_inside_story_of_keurigs_rise_to_a_billion_dollar_coffee_empire/?page=1



Eurostampa

ISSN 2393 - 042X , ISSN-L 2393 - 042X

Revistă editată de Centrul de Cercetare și Creație în Artele Decorative și Design
Edited by Center for Research and Creation in Decorative Arts and Design

Publicație indexată în baza de date internațională CEEOL
This publication is referenced in the international database CEEOL

Prin trimiterea materialului autorul declară implicit faptul că articolul nu a mai fost adresat altei publicații și textul în cauză este o creație originală, asumându-și așadar toate consecințele privind proprietatea intelectuală.

By submitting the material, the author implicitly declares that the article has not been addressed to another publication and that the text in question is an original creation, thus assuming all the consequences of intellectual property.