

Disciplina:

**Tehnici de reprezentare bi și tridimensională**

Tema – Motive zoomorfe din repertoriul folcloric românesc

De realizat 15 desene format A4 prin amprentare cu diferite materiale naturale sau artificiale folosind ca subiect motive zoomorfe din folclorul românesc – de exemplu din basmele populare.

Etape de lucru:

1. Desene format A4 cu motivele zoomorfe alese: pot fi cal, leu, cal inaripat, peste (impararul pestilor) albina, furnica, lupul, etc, la alegere un motiv sau mai multe. Trimiteți desenele pe e-mail-ul meu cu propunerile voastre (în desen).
2. Tăiați sabloane cu motivul ales – ne interesează partea exterioară care se păstrează și partea interioară se aruncă.
3. Efectuați texturi pe motivul ales ținând cont de contrastele de textură – textura mare, textura mărunță, textura ordonată, textura haotică, dezordonată, pentru a urmări cum se schimbă caracterul imaginii și expresia plastică. Aceste texturi țin de tehnica amprentării despre care am vorbit la atelier, dar din cauza situației în care suntem puteți folosi orice material aveți la îndemână – hârtie mototolită, sfoară, dantelă, orice obiect susceptibil de a lăsa urme în momentul în care este înmuiat în cerneală și presat pe hârtie. Eu recomand guasa neagră nediluată pentru ca se comporta mai bine și ofera contrast între suprafața hârtiei și textura.

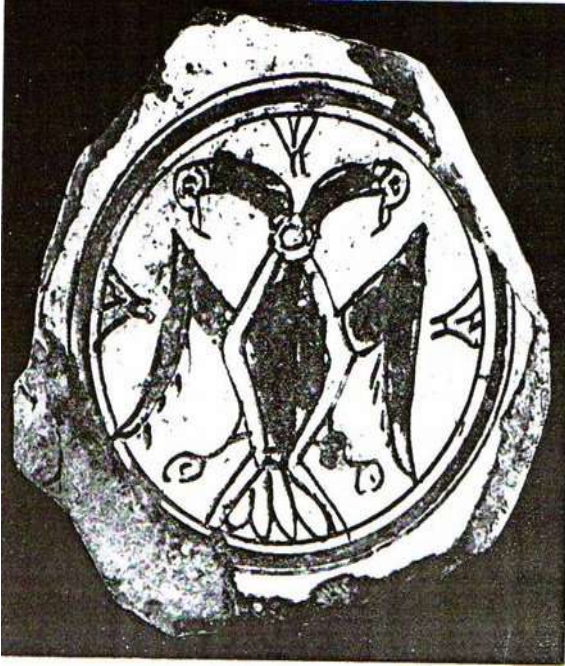
Sablonul este necesar ca să nu murdăriți fondul desenului de aceea recomand să folosiți partea exterioară cu care acoperiți foaia de hârtie și – în interior aplicați amprente cu texturi astfel încât să nu fie nevoie să folosiți contur de desen - rămâne o imagine clară a motivului folosit realizată doar din textură.

4. Realizați mai multe desene cu un singur tip de textură și desene cu suprapuneri de texturi diferite, din care selectăm cele 15 – care vor fi notate la Verificare la sfârșitul semestrului.

Motive animaliere sunt mai rar întâlnite în ceramica veche românească dar în interesul temei vă prezint mai jos câteva reprezentări realizate pe cahle medievale – pe noi ne interesează cum este redat motivul animalier și câtă libertate de interpretare există în redarea temei.

Acvila cu două capete - Acvila bicefală - este de fapt un vechi simbol al vulturului imperial, răspândit în diferite arii culturale, Mesopotamia, Egipt, la romani (unde era simbolul lui Jupiter). În mitologia vechilor popoare europene (și nu numai) s-a folosit imaginea vulturului sau a acvilei (simple) pentru a simboliza puterea, similar modulului cum a fost folosit și leul (văzut ca rege al animalelor devine ulterior simbolul regelui sau al regalității, la fel și vulturul văzut ca un rege al păsărilor, cea mai semeță și mai puternică pasăre ajunge să simbolizeze aceleași calități în societate).

Motivul acvilei bicefale este frecvent reprezentat în arta medievală românească pe diferite suporturi materiale – în sculptura în piatră (ancadramentul unei ferestre de la Cozia) în ceramică din care au rămas numeroase cahle din toate cele trei țări românești, este întâlnită în pictura murală (sfârșitul secolului XIV), sau pe material textil. În folclorul românesc pajura aparține grupului de ființe fantastice, alături de Pasărea Măiastră, și îndeplinește mai multe sarcini – mesager divin, cursier divin și demon pseudoavimorf.



fragment de fafurie de la Păcuilui Soare sec. IV



Cahlă Transivania 1620



Câmpulung Muscel, 1666

Alt motiv care poate să intereseze din punctul de vedere al temei este Cavalerul sau călăretul unde puteți vedea cum este realizat calul ca exemplu de simplificare a formei – nu ne interesează reprezentări naturaliste – cel mai mult interesează expresivitatea figurii pe care o obținem.





Piua Petri, sec. XVI - XVII



Targoviste sec. XVII  
cahlă cu călăreț, conform inscripției din 1640, înfățișează un cavaler în armură, sau costum de husar, cu o sulită de care este legată o flamură. În spatele personajului este reprezentată corola unui copac



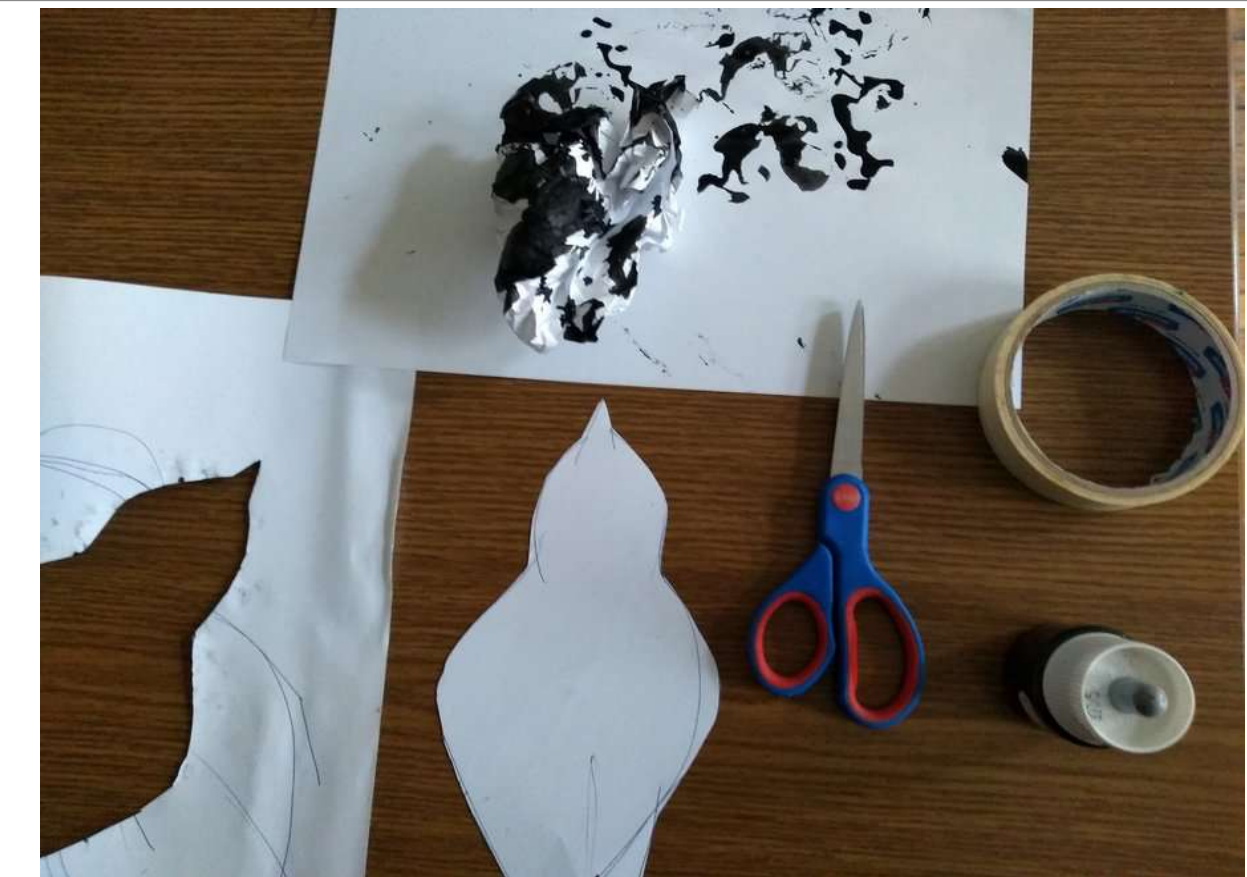
Targoviste sec. XVI - XVII

Exemplu de textură – realizata cu hârtie mototolită și cerneală având ca model o pasăre:





În stânga se observa amprente care dau forma pasarii iar în dreapta este partea exterioara a sablonului folosit



Hârtie mototolita, sablon, cerneala, teste făcute înainte de a lucra pe foaie.

Aplicații practice:

Scopul temei nu este doar însușirea și exersarea unor metode de expresivizare a fomei în cadrul mesajului plastic al lucrării ci și de a le folosi practic. Cum arată o aplicație practică pe gresie, arsă la 1180 grade Celsius:

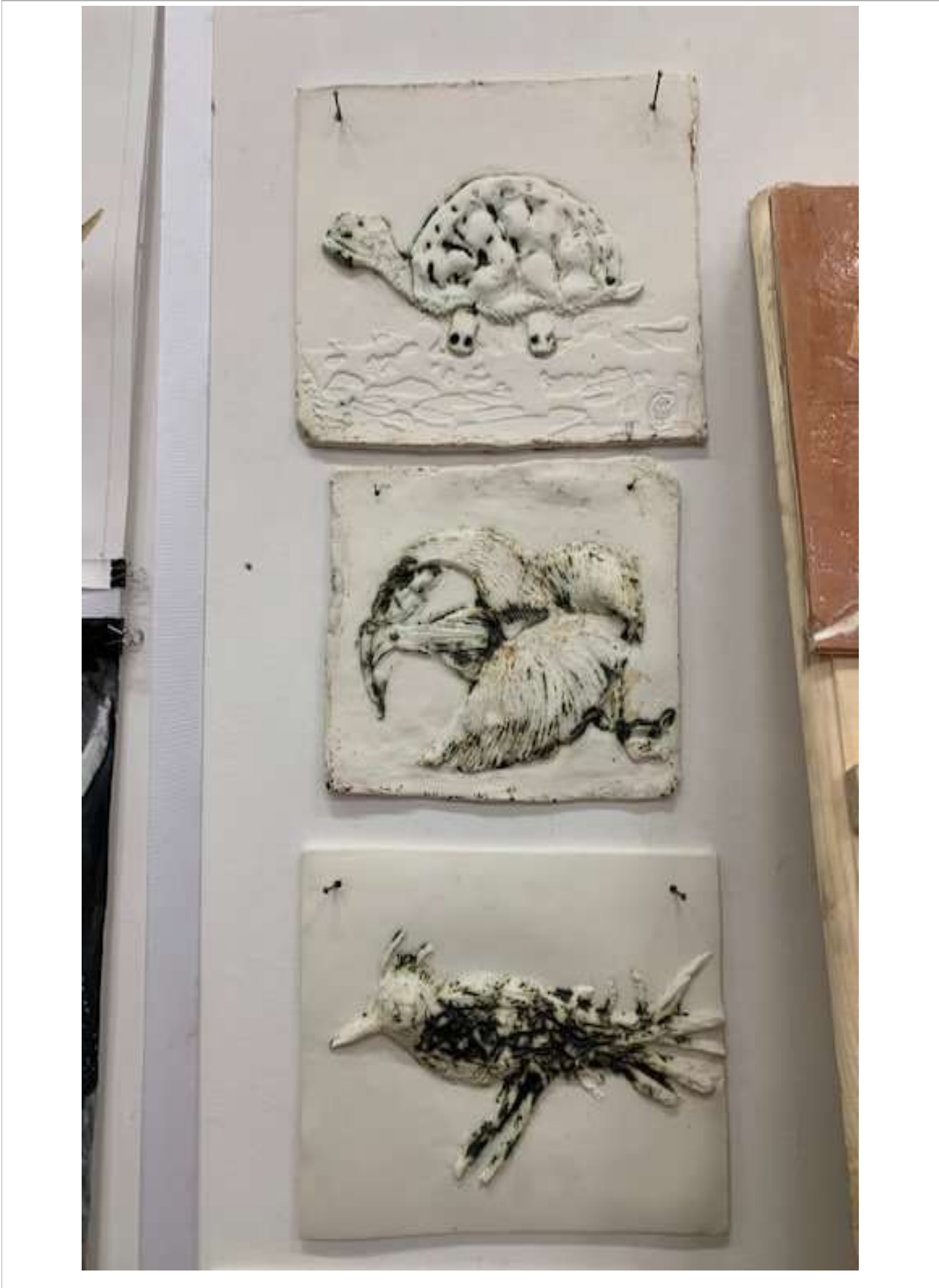




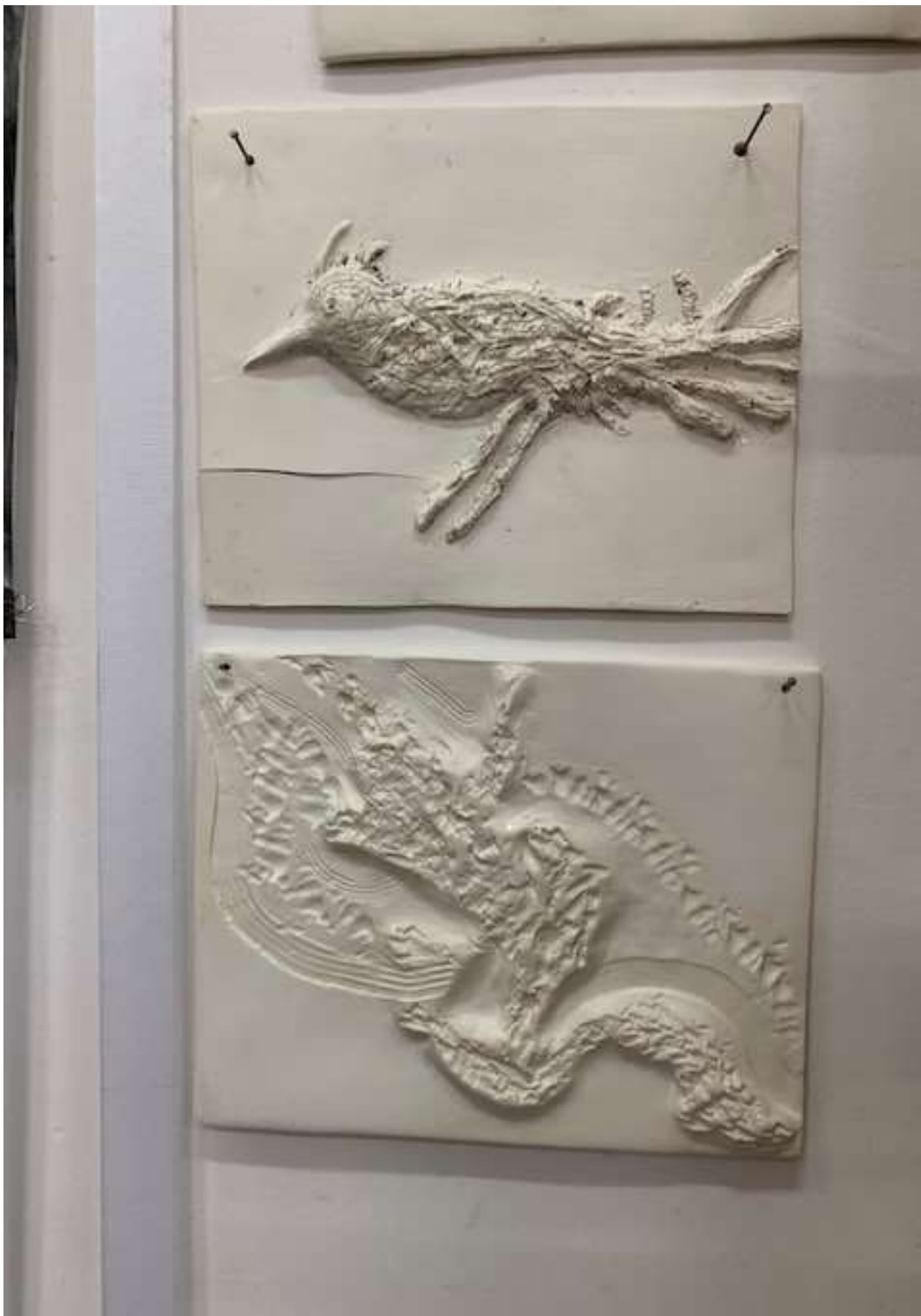


Farfurie din gresie biscuitată la 900 grade Celsius

Lucrări studenți:







Pentru **nota** de la sfârșitul semestrului vă rog să trimiteți de două ori pe săptămână luni și joi imagini cu stadiul în care vă aflați cu tema la „Tehnici de reprezentare bi și tridimensională” până pe 12 aprilie. La sfârșit doresc să am imagini care să dovedească munca fiecăruia inclusiv cele 15 desene pe care le selectăm pentru final. Dacă aveți întrebări numărul meu de telefon este: 0770 683 577

și bineînțeles de fiecare dată când primesc mail o să răspund pentru că și eu doresc ca tema să meargă bine și să avem note bune la sfârșitul semestrului.

Pentru disciplina aceasta nu este nevoie să lucrăm în material deocamdată, ajung desenele.



## Bibliografie

### **pentru texturi:**

1. Bruno Munari - Diseño y Comunicacion Visual

carte pe care o puteți găsi la adresa:

[https://www.academia.edu/25004242/Bruno\\_Munari\\_-\\_Dise%C3%B1o\\_y\\_Comunicacion\\_Visual](https://www.academia.edu/25004242/Bruno_Munari_-_Dise%C3%B1o_y_Comunicacion_Visual)

se poate vizualiza direct de pe internet – în special capitolul despre texturi.

2. Pablo Picasso – oricare album pentru a studia cum folosește texturile în lucrări.

### **Pentru subiectul dat**

3. Basme si povesti de Petre Ispirescu

<https://povesti-ro.weebly.com/petre-ispireescu-basme-si-povesti.html>

deasemeni se poate citi direct de pe internet și nu este nevoie sa le descărcați.