

și ca o formă de asanare morală, întrucât cei care încălcau normele morale ale colectivității nu aveau acces la horă. Din întreg repertoriul popular, *hora* este cea care a pătruns și în biserică, cu toate că a existat interdicția de a practica hore și jocuri diavolești, iar horitorii și lăutarii erau considerați chipuri ale diavolului (la fel au fost anatemizați cândva colindătorii și colindele). În folclorul literar, hora este subiectul a numeroase proverbe, zicători, ghicitori sau strigături. Semnificațiile ei arhaice se evidențiază în acea adevărată contopire harică a jucătorilor cu divinitatea tutelară prezentă, parcă, în centrul cercului. Bătăile ritmice cu piciorul în pământ pot simboliza contactul teluric cu suportul material oferit de zeița-mamă, iar strigăturile și chiuiturile amintesc de acele incantații magice către zei. În mentalitatea arhaică, această stare similară celei de magie euritmă, echivala cu o contopire totală a membrilor colectivității cu divinitatea ancestrală din centrul horei, Zalmoxes, zeu al morții și al învierii, un tulburător punct de intersecție cu creștinismul. Elemente relictuale ale *horei* ezoterice s-au transmis până astăzi prin dansul Călușarilor [6]. Raportată la întreaga existență a poporului român, hora s-a dovedit a fi factorul cel mai important de definire culturală a existenței noastre. Acest lucru este confirmat și de utilizarea *horei* ca motiv ornamental pe țesăturile decorative de interior sau sculpturile în piatră.

Reșind din cele scrise, considerăm că aceste simboluri și motive au servit drept documente de ordin etnologic, folcloric, istoric pentru reconstituirea și interpretarea unor segmente din viața spirituală a acelor ce le-au creat, dar și sursă de inspirație pentru creația artistică contemporană. Arhetipuri culturale, preluate aparent inconștient din fondul genetic al neamului, motivele ornamentale devin repere plastice ale drumului nesfârșit străbătut de creația materială și spirituală a omului. Ori, trăim ceea ce spunea cândva Franz Mark, că arta viitorului va fi încarnarea în forme artistice a convingerilor noastre științifice.

#### BIBLIOGRAFIE

1. BUZILĂ, V. *Covoare basarabene*. Din patrimoniul Muzeului de Etnografie și Istorie Naturală. București: Editura Institutului Cultural Român, 2013.
2. CIOCANU, M. Florile în panteonul românesc. În: *Buletinul științific al Muzeului Național de Etnografie și Istorie Naturală a Moldovei*, 2003, vol 5 (18), pp.71-83.
3. COMAN, M. *Mitologie populară românească*. Vol.I. București: Minerva, 1986.
4. JUNG, C.G. *În lumea arhetipurilor*. București: Jurnalul Literar, 1994.
5. KAGAN, M. *Morfologia artei*. București: Meridiane, 1979.
6. MIHĂILESCU, V. *Antropologie. Cinci introduceri*. Iași: Polirom, 2007.
7. MOISEI, L. *Ornamentul – fenomen artistico-estetic*. Chișinău: Pontos, 2017
8. POP, D. *Obiceiuri agrare în tradiția populară românească*. Cluj-Napoca: Dacia, 1989.
9. SIMAC, A. *Tapiseria contemporană din Republica Moldova*. Chișinău: Știința, 2001.
10. VULCĂNESCU, R. *Fenomenul horal*. București: Arhetip, 1995.

#### ROLUL INSTRUMENTELOR DIGITALE ÎN CREAREA LUCRĂRILOR DE ARTĂ CONTEMPORANĂ

*Mokan-Vozian Ludmila, dr., conv. univ.*

*UPS „Ion Creangă” din Chișinău*

*Brînză Evghenii, asistent univ.*

*UPS „Ion Creangă” din Chișinău*

CZU: 7.01:004.9

#### Abstract

The article refers to the digital tools and technologies used to create contemporary works of art. The authors focus on the factors that contributed to the development of digital art, as a demand of today's

culture and consumer society. In the same context, are analyzed the advantages and disadvantages of digital technologies related to the work of fine art.

**Key-words:** fine arts, communication technologies, digital technologies, virtual environment.

În perioada actuală, tot mai multe produse artistice devin accesibile publicului larg, datorită, în mare parte, dezvoltării tehnologice intense, care a avut loc în ultimele decenii. Crearea lucrărilor artistice în masă este condiționată de posibilitățile de multiplicare și răspândire a lucrărilor artistico-plastice în cantități mari. Factorii respectivi îi determină pe artiști să apeleze tot mai des la instrumente digitale, pentru a corespunde solicitărilor în creștere ale culturii și societății actuale de consum. Astfel, rolul instrumentelor și genurilor artistice digitale continuă să crească în spațiul cultural și social, în special, datorită potențialului de creare a produselor în masă.

Prin urmare, putem constata necesitatea evaluării factorilor care asigură dinamica tot mai accelerată de infiltrare a tehnologiilor în artele plastice.

În această ordine de idei, vom examina tipurile de tehnologii care favorizează popularitatea instrumentelor digitale în rândul artiștilor.

Din start, facem referință la noile tehnologii de comunicare. Considerăm acest fapt necesar, întrucât, anume ele au schimbat fundamental modul de interacțiune în procesul de lucru, influențând, practic, toate domeniile de activitate umană. Artele plastice nu sunt excepție în acest sens. Noile tehnologii de comunicare au asigurat infiltrarea lucrărilor digitale în spațiul internet, în rezultatul căreia s-a schimbat modul de percepere a artei în general. De menționat este și faptul că noile tehnologii de comunicare reprezintă un proces firesc a evoluției tehnologiilor digitale, care continuă să satisfacă necesitatea operării cu volumele mari de informație, generate de societatea actuală. Internetul a oferit posibilitate fiecărui individ în parte să-și completeze cunoștințele, consumând produse intelectuale create de alți utilizatori ai rețelei internet.

În plan artistic, internetul asigură un spațiu imens pentru expunerea lucrărilor plastice, la care au acces milioane de spectatori. El contribuie substanțial și la micșorarea duratei procesului de multiplicare și răspândire a lucrărilor artistice. În așa fel, este asigurat suportul tehnic pentru crearea galeriilor și expozițiilor on-line de pictură, grafică, sculptură etc. Internetul reprezintă epicentrul ce oglindește conținutul socio-cultural, nu doar a perioadei actuale, dar și a perioadelor istorice precedente. În opinia A. Safina, „internetul aduce arta mai aproape de om, în așa fel, încât ea a devenit aproape cotidiană” [1, p. 120].

Internetul este nu doar un mediu de expunere, ci și o sursă absolut nouă de expresie artistică, potențialul căreia este valorificat în asemenea practici, precum „Net Art-ul”. Acesta implică un gen de proiecte artistice create prin intermediul computerului și care pot să existe doar în mediul virtual. Astfel, constatăm că tehnologiile informaționale oferă noi posibilități de expresie artistică, care nu au existat până acum și care au dus la schimbarea culturii de consum a artei și, în mod direct, la apariția „culturii de rețea”.

Cultura de rețea, pentru prima dată în istorie, a oferit posibilitatea tehnică de a face relația dintre autor și spectator simetrică, iar interacțiunea lor – reciprocă și bilaterală, afirmă A. Safina [1, p. 121]. În așa fel, autorul și-a pierdut autoritatea tradițională, condiție, ce pare a avea o conotație negativă, dar, de fapt, reprezintă un aspect pozitiv, deoarece comunicarea asimetrică transmite doar ideea autorului. Simetria, oferită de internet, garantează surse și canale alternative de informare. În așa fel, lucrarea expusă în internet există în contextul opiniilor spectatorilor. Mai mult, avantajul dinamicii de interacțiune între utilizatorii internetului pe plan global și diverse culturi favorizează răspândirea multiculturalismului în arta contemporană și amplifică

funcția comunicativă a artelor.

Constatăm că tehnologiile actuale de comunicare oferă noi posibilități de expunere a lucrărilor plastice, noi metode de expresie plastică și noi forme de percepere a obiectului artistic. Cu toate acestea, nu ar fi posibili, dacă pe lângă tehnologiile de comunicare, nu ar exista tehnologii de creare a lucrărilor digitale.

Tehnologiile digitale de creare, care au determinat însăși existența artelor digitale, la fel, au jucat un rol substanțial în popularizarea instrumentelor digitale în domeniul artelor.

Tehnicile digitale de creare a imaginii au cunoscut popularitatea de astăzi, datorită suportului tehnic, care satisface un proces de lucru confortabil. Acest lucru se datorează dinamicii de dezvoltare a dispozitivelor de procesare, vizualizare și materializare a imaginii plastice (în special, în ultimele decenii).

Performanța computerelor în ultima perioadă a crescut simțitor, fapt ce a permis adăugarea unei serii de funcții în programele de prelucrare a graficii. Schimbarea instrumentelor sau accesarea funcțiilor în programele de lucru cu grafica digitală au devenit acțiuni foarte scurte, aproape insesizabile. Prin urmare, artistul are posibilitatea de a manipula cu instrumentele, fără a se concentra la acțiunea dată, care se transformă cu timpul într-un proces automat, ce nu necesită o activitate intelectuală. În așa fel, generarea unei culori reprezintă o acțiune de o secundă, în comparație cu metodele tradiționale, în care este necesar ceva timp pentru a amesteca pigmenții și a obține culoarea dorită.

Tehnologia care dă posibilitatea vizualizării rezultatului activității plastice în spațiul virtual este constituită la ora actuală din monitoare și display-uri. Acestea acoperă practic toate cerințele față de vizualizarea obiectului plastic în mediul virtual. Anume aceste dispozitive fac cu puțință crearea lucrărilor plastice digitale la computerele personale. Succesul lucrărilor plastice digitale a fost completat și de posibilitatea materializării lor.

Cea mai răspândită metodă de transpunere a unei lucrări digitale într-un artefact material este procesul de imprimare. Imprimarea, la ora actuală, se execută nu doar pe hârtie. Varietatea de purtători s-a mărit considerabil în ultimele decenii, incluzând materiale precum: pânza cu factură, carton, plastic, ceramică, metal etc. Putem constata că anume tehnologiile de imprimare, împreună cu metodele moderne de finisaj a printurilor, au asigurat artelor plastice digitale un vector de dezvoltare, devenind populare și accesibile. Posibilitatea de imprimare a imaginilor pe diferite suporturi a avut ca rezultat infiltrarea artelor în domenii comerciale.

La ora actuală, solicitările artiștilor la nivel de programe sunt acoperite, practic, integral, incluzând grafica rastru și cea vectorială. Acest fapt este important, deoarece orice succesiune de acțiuni este determinată de algoritmi încorporați în programe. Printre programele rastru putem enumera Corel Painter, Photoshop, ArtRage, Krita, MyBrushe și OpenCanvas, ele oferă artistului posibilitatea de a crea și a redacta imagini care sunt compuse dintr-o plasă cu pixeli. Programele rastru permit crearea imaginilor direct pe ecranul monitorului și salvarea lor în formate care păstrează multe detalii, utilizate, de regulă, în tipografie, sau în formate care comprimă puternic imaginea, pentru publicare pe resursele on-line. Printre programele destinate creării graficii vectoriale putem menționa CorelDRAW, Adobe Illustrator, Xara Xtreme, Adobe Fireworks, Inkscape, SK1, care permit crearea și redactarea imaginilor compuse din puncte, linii, figuri geometrice, completate de funcții matematice, ce le permit a suporta cicluri infinite de transformări, fără a pierde din calitatea inițială.

Dezvoltarea programelor grafice a asigurat apariția a noi mijloace de exprimare artistică. Artistului plastic i s-au pus la dispoziție un arsenal de instrumente mult mai vast și mai

performant, în raport cu instrumentele tradiționale. Exprimarea artistică cu ajutorul instrumentelor și tehnicilor tradiționale a ajuns la apogeul său prin secolul al XVII-lea, de atunci aspectul și funcționalitatea instrumentelor plastice, practic, nu s-a schimbat. Această stare a lucrurilor a stimulat artiștii să introducă instrumentele digitale în procesul de creație, imediat ce au apărut.

În genurile de artă digitală pot fi utilizate aproape toate metodele de expresie artistică caracteristice genurilor tradiționale. Dintre cele digitale, putem evidenția procesul de transformare, combinare, mixare, care asigură posibilitatea de a modifica forma, culoarea, textura obiectului plastic în timp real, ceea ce e foarte dificil de realizat cu instrumentele tradiționale. În rezultat, se poate de creat într-un termen scurt o mulțime de variații a unei imagini.

Una din caracteristicile de bază, pe care le au instrumentele digitale, constă în posibilitatea de combinare a diferitor forme de artă.

Următorul avantaj asigurat de tehnologiile digitale reprezintă posibilitatea de a prognoza exact rezultatul final. Autorul, în procesul de creare, poate stabili vectorul pe care va evolua lucrarea plastică, asigurându-se, astfel, că efortul nu va fi zadarnic. În acest mod, imaginea plastică poate fi creată, cizelată și aprobată în spațiul digital, iar, ulterior, transpusă într-un obiect material. Din păcate, pentru a asigura controlul asupra rezultatului final, autorul transmite o parte din deciziile sale programelor care definesc și direcționează procesul de creare a imaginii.

Pe lângă cele menționate mai sus, observăm că obiectele plastice care se află în mediul digital obțin o serie de caracteristici vizuale noi, ce depind de programul cu care operează artistul. Acestea pot include transparență, simetrie, transformare, repetiție, crearea iluziei 3D etc. Tot de programe este legată opțiunea ce permite artistului în timpul lucrului să anuleze ultimele acțiuni, pe care acesta le-a executat cu obiectul plastic, adică, să revină la etapa precedentă de lucru în orice moment. Opțiunea dată îi oferă artistului posibilitatea de a experimenta și a exersa un mod mai intuitiv de creație în raport cu metodele tradiționale.

Printre metodele oferite de instrumentele digitale este imitarea tehnicilor clasice. La ora actuală, cu ajutorul instrumentelor digitale pot fi realizate lucrări plastice similare după tehnică și estetică cu cele tradiționale. De aici – pictură digitală, grafică digitală, sculptură digitală etc.

Instrumentele digitale permit transpunerea picturii și graficii, ca domenii ale artelor plastice, în spațiul virtual. În noile genuri de pictură și grafică are loc simularea mediului și instrumentelor tradiționale, precum acuarela, vopselele acrilice, de ulei etc. și aplicarea lor pe suporturi convenționale, ca pânza, hârtia etc. Acest fapt diferențiază pictura și grafica digitală de alte genuri de arte computerizate, care sunt, în exclusivitate, generate direct pe calculator.

Simularea picturii și graficii în spațiul virtual este realizată cu ajutorul programelor specializate, care încorporează funcții de generare a paletelor de culori și pânzelor virtuale de aproape orice mărime, urmate de pensule, radieră, creioane, cutii cu spray și o varietate de efecte 2D și 3D.

Pe lângă cele menționate, programele conțin o serie de instrumente ce pot exista doar în spațiul virtual și care atribuie lucrărilor digitale noi calități estetice și noi forme de reprezentare. În rezultat, artistul digital are acces la un instrumentar mult mai variat decât artistul tradițional, care îi oferă un potențial de expresie artistică mai vast.

Arealul de utilizare a picturii și graficii digitale nu se limitează doar la crearea imaginilor ca un produs în sine, ci, adesea, sunt aplicate în elaborarea conceptelor pentru animație,

cinematografie, televiziune și jocuri video.

Cu toate avantajele menționate, atenționăm și asupra unor neajunsuri ale tehnologiilor digitale. Dat fiind faptul că artele digitale sunt la început de cale, în pofida dezvoltării accelerate, acestora le lipsește autenticitatea și originalitatea lucrărilor tradiționale. Însă, dezvoltarea intensivă a tehnologiilor digitale ar putea depăși aceste neajunsuri în viitorul apropiat. Arta digitală necesită asigurarea artistului cu computer, ansamblu de softuri și competențe de a opera cu ele. Dar, cu toate că necesită investiții inițiale mari, acestea se răscumpără în timp, întrucât materialele consumabile în artele digitale, practic, lipsesc.

Următoarea problemă constă în faptul că instituțiile de profil nu acordă o atenție primordială disciplinelor digitale. Marea majoritate a artiștilor digitali urmează programe tradiționale în domeniul artelor plastice, iar, ulterior, investesc mult timp pentru a însuși instrumentele și genurile digitale.

De asemenea, există limite dictate de tehnologiile actuale cu privire la vizualizarea și imprimarea lucrărilor digitale, dar care se îmbunătățesc continuu și care pot fi depășite în viitorul apropiat.

În urma celor expuse, concluzionăm că posibilitățile noi de comunicare, bazate pe tehnologiile digitale au asigurat accelerarea răspândirii instrumentelor digitale în activitatea plastică. Noile medii de comunicare au devenit un spațiu enorm pentru expunerea lucrărilor plastice, cu un auditoriu global, generând printre altele și noi genuri plastice, ce nu existase până la moment.

Capacitatea tehnologiilor de a oferi noi posibilități de exprimare plastică a fost un factor important, care a asigurat popularitatea crescândă a instrumentelor digitale. Aceasta s-a datorat noilor metode de lucru cu obiectul plastic, care se bazează pe existența unor dispozitive de procesare, vizualizare și materializare a informației.

La nivel de programe, răspândirea tehnologiilor digitale este asigurată de un număr impunător de softuri care acoperă toate necesitățile artiștilor plastici, atât în grafica rastru, cât și cea vector.

Prin urmare, avantajele tehnologiilor au contribuit la digitalizarea artelor plastice. În așa fel, putem constata că neajunsurile instrumentelor digitale și mediului virtual sunt, cu siguranță, compensate de câștigul adus de ele.

#### **BIBLIOGRAFIE**

1. САФИНА А.М. Интернет-пространство как фактор трансформации современного искусства// Вестник Северного (Арктического) федерального университета. Серия Гуманитарные и социальные науки. № 6, 2018, стр. 118-127. <https://rucont.ru/efd/676452> (vizitat 21.04.2020)

### **PÂSLA ÎN ARTA TEXTILĂ MODERNĂ**

*Ecaterina Ajder, conf. univ.*

*UPS „Ion Creanga” din Chișinău*

**CZU: 745.52**

#### **Abstract**

Felt – it's a material with an old history, and its manufacture appeared before sewing or knitting. In ancient times, it was made of vegetable fibers, then the hair of the animal's fur began to be used. Today, the felt is obtained from the wool of sheep, camels or goats. The threads are pressed and glued using soap and water, but other methods use a needle brush to gather the threads. Over time, felt has come to many uses: for tents, clothes, carpets, hats, shoes, and even as part of musical instruments.