

JOCUL DE-A/ CU ARTA

Ediția a II-a revizuită și completată

Prefață de
Cornel Ailincăi

LIMES
2019

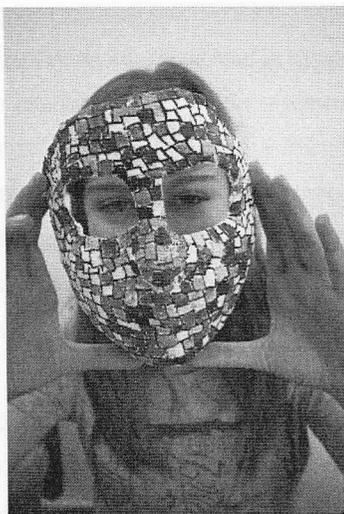
CUVÂNT ÎNAINTE	6
INTRODUCERE.....	9
Capitolul I: JOCUL, SPAȚIUL ȘI EDUCAȚIA VIZUALĂ.....	14
1.1. JOCUL – CALEA REGALĂ SPRE CREATIVITATE	15
1.2. DE CE DESENEAZĂ ȘI PICTEAZĂ COPIII?	24
1.2.1. EXPLORAREA VIZUALĂ ȘI EXPRIMAREA PLASTICĂ LA COPIL	25
1.2.2. GENEZA ȘI CURSUL EXPRIMĂRII PLASTICE LA COPIL.....	25
1.2.3. SPAȚIUL (PLASTIC) INFANTIL	37
1.3. INTERIORITATEA ȘI EXTERIORITATEA IMAGINII (MEDIUMITATEA IMAGINII).....	44
1.4. SPAȚIUL ÎN CADRUL EDUCAȚIEI VIZUALE.....	54
1.4.1. DESPRE SPAȚIU ÎN GENERAL	54
1.4.2. SPAȚIUL LA HEIDEGGER.....	58
1.4.3. SPAȚIUL GENETIC ȘI SPAȚIUL PLASTIC	60
1.4.4. SPAȚIUL PLASTIC	61
1.4.5. SPAȚIUL CINEMATOGRAFIC	63
1.4.6. SPAȚIUL MITIC/ SIMBOLIC.....	64
1.4.7. SPAȚIUL ÎN VIZIUNEA MODERNĂ (cubism, futurism, artă abstractă etc.)	65
1.4.8. SPAȚIUL ÎN ARHITECTURĂ.....	66
1.4.9. SPAȚIUL ÎN CULTURA ROMÂNĂ	69
1.4.10. O FENOMENOLOGIE A SPAȚIULUI PLASTIC (de la 2 la 18 ani).....	71
1.4.11. REPREZENTAREA SPAȚIULUI SAU IMAGINEA SPAȚIULUI.....	83
1.4.12. MODALITĂȚI DE STUDIERE / EXPLORARE A SPAȚIULUI ÎN CADRUL EDUCAȚIEI VIZUALE	84
1.5.1. ÎNVĂȚAREA LUDIC-EXPLORATORIE ȘI CREATIVITATEA ÎN EDUCAȚIA VIZUALĂ	90
1.5.2. TIPURI DE ÎNVĂȚARE SPECIFICE EDUCAȚIEI VIZUALE.....	98
TIPURI DE ÎNVĂȚARE SPECIFICE EDUCAȚIEI VIZUALE.....	100
NOTE LA CAPITOLUL I.....	102
Capitolul II: IMAGINEA ȘI CREATIVITATEA VIZUAL-PLASTICĂ	105
2.1. CREATIVITATE VIZUAL-PLASTICĂ ȘI EXPRESIVITATE VIZUAL-PLASTICĂ. 105	
2.1.1. MICI INVESTIGAȚII PRIVIND EXPRESIVITATEAVIZUAL-PLASTICĂ.....	114
2.2. CREATIVITATEA VIZUAL-PLASTICĂ – O VIZIUNE COGNITIVĂ	131
2.2.1. INVESTIGAȚII PROPRII.....	139
2.2.2. EXERCIIȚII COMPLEXE DE CREATIVITATE ÎN VIZIUNE COGNITIVISTĂ ȘI CONSTRUCTIVISTĂ.....	151
2.3. INTELIGENȚA EMOȚIONALĂ ȘI ACTIVITĂȚILE VIZUAL-PLASTICE.....	158
2.4. SURSELE CREAȚIEI / CREATIVITĂȚII VIZUAL-PLASTICE	165
2.4.1. IMAGINEA PLASTICĂ, MODELUL LIMBII ȘI MODELUL RĂZBOIULUI.....	184
2.4.2. STUDIUL STRUCTURILOR NATURII ȘI PROBLEMA ANALIZEI CALITĂȚILOR VIZUAL-PLASTICE CA SURSE INTERPRETATIVE A IMAGINII	188
2.5. IMAGINILE – PRINCIPALA SURSĂ A CREAȚIEI VIZUAL-PLASTICE	194
2.5.1. IMAGINEA PICTORIALĂ ȘI IMAGINEA TEHNICĂ ÎN LUMEA DOMINATĂ DE APARATE.....	199
2.6. COMUNICAREA PRIN IMAGINE	204

2.7. PRELUCRAREA, INFORMAȚIEI DE SPECIALITATE (traducerea în cuvinte, propoziții, noțiuni, definiții, scheme etc. a informațiilor vizual-plastice formale)	220
2.8. INVESTIGAȚII PROPRII PRIVIND ELABORAREA, CONSTRUIREA IMAGINII VIZUAL-PLASTICE.....	237
NOTE LA CAPITOLUL II.....	276
Capitolul III: METODE DE ACTIVARE A POTENȚIALULUI CREATIV, EXPRESIV ȘI INTERPRETATIV ÎN DOMENIUL VIZUAL-PLASTIC	281
3.1. SENSIBILITATE, SPONTANEITATE ȘI ANTRENAMENT ÎN ACTIVITĂȚILE VIZUAL-PLASTICE.....	281
3.2. CÂMPURILE EXPRIMĂRII VIZUAL-PLASTICE	287
3.3. DEZVOLTAREA SENSIBILITĂȚII ARTISTICE A ELEVILOR PRIN ÎNVĂȚARE INTEGRATĂ	291
3.4. MODALITĂȚI DE STIMULARE A SPONTANEITĂȚII ÎN EXPRIMAREA PLASTICĂ	299
3.5. STIMULAREA ȘI DEZVOLTAREA CREATIVITĂȚII EXPRESIVE VIZUAL-PLASTICE	303
3.6. PROCEDEE COMBINATORII, OPERAȚII VIZUAL-PLASTICE	308
3.7. SITUAȚIILE PLASTICE	316
3.8. METODE SPECIFICE DE STIMULARE/ DEZVOLTARE A CREATIVITĂȚII VIZUAL-PLASTICE.....	323
3.8.1. EXERCIȚII, JOCURI, PROCEDEE VIZUAL -PLASTICE DE ÎNCĂLZIRE A MĂINILOR, A OCHILOR ȘI A MÎNȚII IMAGINATIVE	325
3.8.2. METODE CARE INDUC NOI VIZIUNI ASUPRA NAȘTERII, ELABORĂRII FORMELOR PLASTICE	329
3.8.3. METODE DE SCHIMBARE/ JUCARE A VIZIUNII PLASTICE	341
3.8.4. METODE COLECTIVE.....	348
3.8.5. METODE DE ÎNCIFRARE, DESCIFRARE A PERSONALITĂȚII.....	351
3.8.6. METODE STRUCTURAL OBIECTUALE.....	358
3.8.7. ALTE METODE, JOCURI VIZUAL-PLASTICE	366
3.9. METODE, JOCURI, EXERCIȚII DE CONTEMPLARE, RECEPTARE, INTERPRETARE CREATIVĂ A IMAGINII ARTISTICE VIZUAL-PASTICE (JOCUL CU ARTA)	397
3.9.1. O ABORDARE DIDACTICĂ A PROCESULUI DE RECEPTARE/ INTERPRETARE A OPEREI DE ARTĂ	403
3.9.2. EXERCIȚII, PROCEDEE, TEHNICI, ALGORITMI DE CONTEMPLARE, INTERPRETARE A IMAGINILOR ARTISTICE.....	409
3.10. PROIECTUL VIZUAL-PLASTIC	454
3.11. ACTIVITĂȚILE VIZUAL-PLASTICE	456
CA ANTRENAMENT CREATIV	456
3.12. SPECTACOLUL, AVENTURA, ÎNVĂȚAREA/ IMAGINAREA VIZUAL-PLASTICĂ (scurt eseu de didactică vizual-plastică)	461
3.13. EDUCAȚIA VIZUAL-PLASTICĂ ȘI LIBERTATEA INTERIOARĂ	469
3.14. SCURTE SCENARII DE ACTIVITĂȚI VIZUAL-PLASTICE	480
NOTE LA CAPITOLUL III	485
CONCLUZII	489
BIBLIOGRAFIE	489

JOCUL, SPAȚIUL ȘI EDUCAȚIA VIZUALĂ

Ne jucăm în diferite spații, exterioare, interioare, reale, imaginare, prezente, trecute sau viitoare, bidimensionale sau tridimensionale, multidimensionale, fizice, matematice, geometrice, axonometrice, mobiusiene, mistice, picturale, grafice, sculpturale, arhitecturale, filmice, teatrale etc. Construim, delimităm, sugerăm, descoperim diferite spații: de joacă, de plimbare, de studiu, de creație, de distracție, de meditație, de rugăciune, de dezbateri, de judecată, de vizionare, de contemplare, de visare, de audiții muzicale, de dans, de servit masa, de iubire, de vindecare, de reeducare, de recuperare, de cumpărare, de somn, de integrare în natură, de naștere, de moarte... Ne deplasăm, ne jucăm, muncim, inventăm, contemplăm, ne rugăm, creăm în aceste spații, le explorăm cu privirea direct sau prin intermediul imaginilor materiale, ne contopim cu unele din ele empatic, de altele fugim...

Educația vizuală e intim legată de spațiu și joc, văzul fiind un simț al spațiului, al distanțelor, al apropiatului și al depărtatului, al detaliului și al vastului, al culorii și al formelor dar și al intervalului, al texturii, al atmosferei, al luminii și întunericului... Cu privirea interioară ne jucăm de-a zburatul, teleportatul în spații siderale ...



1.1. JOCUL – CALEA REGALĂ SPRE CREATIVITATE

Axa „joc – libertate – creație/creativitate” este una din axiomele educației artistice/vizuale.

În joc se propune o acțiune existențială de integrare a irealului în real și a realului în ireal.

Principalele activități umane, ontogenetic vorbind, sunt jocul, învățarea didactică, munca productivă și creația. Activitatea, într-o accepțiune foarte largă, este o relație între organism și mediu (natural, social și cultural în cazul oamenilor), în care are loc un consum energetic cu o finalitate adaptativă. Învățarea, care este una dintre formele activității umane, reprezintă o relaționare între cel ce învață și mediul natural/social/cultural, relație în care persoana depune un efort, consumă energie fizică și mintală pentru a ști și înțelege mai mult, pentru a putea face mai mult și mai bine, deci pentru a se adapta solicitărilor realității. Indiferent de tipul de activitate, subliniem faptul că este vorba de o relație/corelație dintre exterior și interior, activitatea fiind întotdeauna rezultanta acestei corelații chiar dacă uneori punem accentul pe mediul intern sau pe cel extern (vezi și „ființele gregoriene” care importă uneltele minții din mediul cultural înconjurător⁴).

Aceste patru forme de activitate esențiale în dezvoltarea ontogenetică și istorică a omului nu sunt pure, ele având atât componente mintale, interne cât și componente materiale, exterioare; apoi fiecare dintre ele au ceva din celelalte: jocul conține și elemente de învățare sau de creație, munca poate avea momente de creație, creația are momente ludice dar este și muncă perseverentă etc. Asemănările, deosebiri, corelațiile, transferurile existente între cele patru activități umane esențiale, sunt numeroase și extrem de importante pentru multe domenii și pot fi abordate din multe puncte de vedere. Pe noi ne interesează aici mai cu seamă implicarea jocului în creație și învățare, mai precis în educația vizuală, considerând, parafrazându-l pe Freud, că jocul (asemeni visului care este calea regală spre inconștient) este calea regală spre creativitate. Nu întâmplător jocul este cel mai frecvent definit prin contrast cu munca, considerată ca o activitate impusă și controlată⁵. În același dicționar, la care am făcut trimitere, se menționează faptul că jocul este o activitate gratuită, repliată asupra sa prin faptul că este declanșată de o motivație intrinsecă, foarte puțin întărită de stimulări externe și nu are nevoie de întăririi exterioare pentru a se desfășura. De aceea jocul procură plăcere celui care îl exercită. Motivația intrinsecă și plăcerea sunt două aspecte psihologice esențiale ale jocului care împreună cu întreținerea constantă a reflexului libertății, îi conferă acestuia, după Huizinga⁶ faptul de a fi drept una dintre elementele spirituale fundamentale ale vieții. De aceea axa **joc-libertate-creație/creativitate** este una din axiomele educației artistice/vizuale. Pentru a înțelege demersul nostru psiho-pedagogic pe

tărâmul educației vizuale concentrat în sintagma **jocul de-a/cu arta**, va trebui mai întâi să ne aplecăm asupra ființei jocului, spre a-i înțelege, atât cât putem, virtuțile proprii care-l recomandă ca pe o cale regală spre artă și libertate interioară, mai cu seamă pe tărâm educațional.

*

Jocul pare a fi înainte de toate o manifestare a libertății: este nevoia ființei umane (și a gândului) de a hoinări în direcții stabilite numai de curiozitatea și imaginația sa⁷. Dacă nu mă joc niciodată liber, cum doresc eu, cu jucăriile, culorile, cuvintele, ideile etc. fără să țin cont de restricții impuse de alții, nu voi descoperi niciodată tărâmul acesta straniu, fascinant, numit libertate interioară care este solul din care germinează creativitatea.

Orice proces de învățare presupune și un caracter ludic. Jocul constituie o admirabilă modalitate de a-i face pe elevi să participe activ la procesul de învățare. Elevul se găsește aici în situația de actor, de protagonist și nu de spectator, ceea ce corespunde foarte bine dinamismului gândirii, imaginației și vieții lui afective, unei trebuințe interioare de acțiune și afirmare.

Toate forțele corporale și facultățile noastre mentale, instinctele și apetiturile, ca și sentimentele cele mai înalte contribuie fie la conservarea individului, fie la menținerea speciei. Doar două activități fac excepție de la această regulă, fiindu-și conexe prin însăși eliberarea lor de sub autoritatea necesității: arta și jocul. Arta și jocul sunt, așa zicând, luxul vieții. Am putea clasifica arta ca un tip de joc (vezi Herbert Spencer).

Pentru Schiller, omul e în chip deplin om numai când se joacă. Faptul că atunci când ne jucăm, când intrăm cu toată ființa în joc, suntem în chip deplin oameni, este susținut și de trăsăturile principale ale jocului, scoase la lumină cu limpezime matematică de Solomon Marcus⁸ din celebrul studiu al lui Huizinga⁹:

- libertate;
- situare în afara vieții curente (de multe ori derizorii), deci un fel de evadare, eliberare;
- capacitate de a-l absorbi pe jucător;
- caracter gratuit (nu satisface o nevoie umană fundamentală imediată);
- activitate care se constituie într-un scop în sine;
- destindere, ca urmare a alternativei la viața cotidiană;
- în manifestările sale superioare, semnifică, celebrează ceva, își are loc în sfera sărbătorilor și a cultului, în aceea a sacrului;
- dezinteres, situare dincolo de interesele materiale;
- desfășurare în interiorul unor frontiere temporale;

- odată jucat, devine formă de cultură care se păstrează în amintire ca o creație spirituală;
- poate fi oricând repetat;
- limitare spațială prestabilită, material sau imaginar (arena, tabla de șah, cercul magic, templul, scena, ecranul, tribunalul, catedra)
- crează ordine și este ordine;
- aspirație spre frumos (factori estetici: tensiune, echilibru, balansare, contrast, variație, înălțare, deznodământ, ritm, armonie, farmec); angajează, captivează;
- tensiune determinată de incertitudine, șansă;
- reguli imperioase și indiscutabile; violarea lor duce la distrugerea jocului;
- tendința de constituire în grupuri (asociații, cluburi, societăți, federații, uniuni etc. ale celor care practică un anumit joc);
- facultatea de a fi un altul, ca tendință spre mister, mascaradă, prin deghizare, travesti, mască etc;
- caracter de luptă pentru ceva sau reprezentare a ceva;
- sacralitate;
- capacitate de reprezentare, figurare, acompaniere a unor evenimente cosmice;
- include destinul de a fi o jucărie a Divinității;
- acces la zonele supreme ale spiritului;
- implicare în acțiunile sacre ale popoarelor primitive;
- numitor comun al lumii copilăriei și al lumii popoarelor primitive;
- coexistență a caracterului hieratic și a caracterului ludic în domeniul sacralului.

Chiar și o simplă trecere în revistă a acestor caracteristici ale jocului (asupra cărora ar merita să medităm toți cei care lucrăm în universul educațional) îi dezvăluie ființa complexă și multiplele virtuți formative. Dintre caracteristicile enumerate mai sus, am reține, pentru aportul lor benefic în stimularea creativității, următoarele:

- libertate;
- capacitate de a-l absorbi pe jucător;
- destindere, ca urmare a alternativei la viața cotidiană;
- dezinteres, situare dincolo de interesele materiale;
- aspirație spre frumos;
- tensiune determinată de incertitudine, șansă;

- facultatea de a fi un altul, ca tendință spre mister, mascaradă, prin deghizare, travesti, mască etc;

- caracter de luptă pentru ceva sau reprezentare a ceva;
- sacralitate (ideea apartenenței noastre la un cosmos, adică la o ordine sacră);
- acces la zonele supreme ale spiritului.

Analiza psihologică a văzut în joc un soi de transfer de energie psihică, fie că aceasta se schimbă între doi jucători, fie că transmite viață obiectelor (păpuși, trenuleț etc.). Să te joci cu ceva înseamnă să te dăruiești obiectului cu care te joci: jucătorul își investește propriul libido în lucrul cu care se joacă. Jocul surescitează imaginația și stimulează emotivitatea. Cu alte cuvinte, jocul devine o acțiune magică ce trezește viața legând fantezia de realitate. Psihiatria se interesează cu predilecție de efectul produs de joc asupra jucătorilor: activitate fizică sau mentală ce produce celui care o practică **destindere și plăcere**. De aceea, probabil, jocul constituie forma de activitate specifică pentru copil și hotărâtoare pentru dezvoltarea lui fizică și psihică normală. În actul învățării, plăcerea resimțită de elev este factor motivant care face ca efortul să nu fie resimțit. Starea de destindere/eliberarea de stress pe care le induc activitățile ludice și plăcerea resimțită sunt aspecte psihice benefice pentru abordarea creativă a actului didactic. Probabil ar fi cazul să ne interogăm mult mai des ca educatori – oare activitățile plastice declanșate/propuse/coordonate de noi, induc plăcere și destindere în elevi? Dacă cele două stări psihice sunt activate/induse, elevii se exprimă mai **liber** și mai **deschis** (vezi și „transa creatoare” din capitolul **Inteligența emoțională și activitățile vizual-plastice**).

Din perspectivă psiho-pedagogică merită să ne aplecăm și asupra relațiilor posibile dintre joc și realitate, joc și gândire, joc și artă, joc și imaginație/imaginar. Ne putem întreba, de pildă, ce tipuri de gândire presupun și stimulează jocurile? După Solomon Marcus¹⁰ jocul/jocurile presupun și dezvoltă următoarele tipuri de gândire:

- logică
- combinatorică
- probabilistă
- algoritmică
- inductivă
- analogică
- lingvistică
- imagistică
- intuitivă

- spațială

Gândirea, subliniază același autor, înaintează, prin joc, de la cunoscut la necunoscut, de la previzibil la imprezvizibil, de la sigur la problematic, de la nimereală la strategie. Altfel spus, jocul este o modalitate agreabilă de exersare, dezvoltare, structurare a diferitelor tipuri de gândire. Amintim aici și relația dintre gândirea rațională – gândirea laterală – creativitate și implicarea lor în diferite jocuri didactice. Ne putem întreba care tipuri de gândire sunt cu precădere activate în cadrul activităților plastice. Răspunsul poate fi personalizat în funcție de personalitatea, profesionalismul și experiența profesorului. Răspunsul poate fi influențat și de specificul școlii, vârsta subiecților. La un sondaj în rândul profesorilor de educație plastică nu lipsesc gândirea spațială, analogică, imagistică, combinatorică, intuitivă.

Plină de consecințe didactice poate fi și relația dintre joc și realitate. Cât de mult se apropie sau se depărtează de viața propriu-zisă jocul, știut fiind faptul că i se atribuie acestuia și tendința de evadare și caracterul de gratuitate? Dacă prin joc omul evadează din lumea reală, din real în interiorul unor frontiere temporale (nici un joc uman nu se desfășoară la infinit) pentru a se destinde, pentru a scăpa temporar de presiunile vieții cotidiene, asta înseamnă că sunt suspendate toate legăturile/relațiile cu realul, jocul ținând de domeniul irealului? Roger Caillois¹¹ definește jocul ca o activitate fictivă (jocul presupune o conștiință specifică a unei realități secunde sau de pură irealitate în raport cu viața curentă). Într-un studiu privind arta lui Mondrian, Victor Ieronim Stoichiță¹² nuanțează specificul jocului în câmpul relațiilor sale cu realul și irealul: „În joc – încă de la începuturile culturii umane, când el își găsea manifestarea supremă în rit – se propune o acțiune existențială **de integrare a irealului în real și a realului în ireal** (sublinierea ne aparține), *de întrepătrundere între realitatea profană și idealitatea sacră*”. Deci natura/specificitatea jocului nu ar ține nici de realitate și nici de irealitate; jocul este o acțiune, o modalitate de pătrundere în ireal/imaginar/ideal, de ieșire din real, de întrepătrundere a celor două tărâmurii, de armonizare a celor două universuri. Probabil în acest sens jocul este creatorul culturii și nu sursa ei. Jocul ar fi un fel de poartă galactică prin care se poate ieși din realitate, se poate intra în ireal (imaginar), se poate intra într-un tărâm în care are loc un melanj între cele două teritorii (real și imaginar). De asemeni jocul, cu spațiul său, cu regulile și filozofia lui, cu libertățile și gratuitățile sale, ne ajută și ne pregătește, când suntem copii (dominați de dorințe, capricii, spontaneitate), să intrăm în real (în realul material și social), și să ieșim din acesta când suntem maturi, angajați într-o activitate repetitivă și dominați de obiectivitate și de logică. Cu alte cuvinte, din perspectivă pedagogică, jocul e folosit ca **o modalitate de seducție pozitivă** a copilului/elevului în vederea transformării/formării lui ca viitor matur/cetățean cu anumite calități/competențe¹³. Iar din

perspectivă psihologică, jocul e folosit ca o modalitate de ameliorare/vindecare a **exceselor** de obiectivitate, raționalitate, iraționalitate, afectivitate etc. în cazul omului matur. Dacă valoarea seductivă și terapeutică a jocului sunt în prim-planul pedagogului și terapeutului (psihologului/psihiatrului), atunci întreținerea constantă a reflexului libertății care este cosubstanțială jocului este în centrul inimii creatorului/artistului și creativității.

Înserăm aici un citat revelator din opera lui Mircea Eliade referitor la libertate: „...*nimic, absolut nimic nu poate steriliza o creativitate spirituală atâta vreme cât omul este – și își dă seama că este – liber. Că numai pierderea libertății sau a conștiinței libertății poate steriliza un spirit creator*”.

În acest context înțelegem poate mai bine de ce, în momentele de maximă creativitate, creierul apelează cu predilecție la imagini și nu la idei: combinarea imaginilor este mult mai liberă, ludică decât combinarea ideilor. Ca o concluzie, putem spune că jocul și arta nu pot fi concepute ca fiind cu adevărat înafara libertății; de aceea **jocul de-a/ cu arta e un excelent mod de descoperire, explorare și fructificare a libertății interioare.**

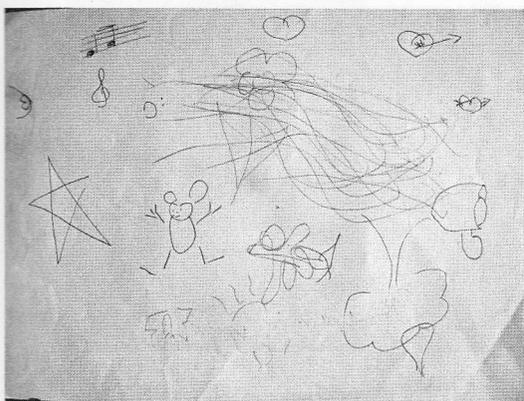
În cadrul educației vizuale jocul de-a arta, jocul cu arta este ombilical conexas cu libertatea (vezi capitolul **3.13. Educația vizual-plastică și libertatea interioară**).

*

Vom analiza două jocuri vizual-plactice evidențind unele aspecte menționate mai sus.

Primul joc vizual-plastic este **Rotirea planșei în jurul centrului ei sau lumea pe dos**, varianta cu ochii închiși (vezi capitolul **3.5**). Jocul constă în desenarea/pictarea unor ființe, lucruri, plante, medii, elemente pur plastice la sugestia vagă a profesorului, rotind mereu planșa în direcția acelor de ceasornic sau invers, cu 90 sau 180 de grade. De exemplu: se sugerează desenarea unei ființe iubite; rotire 90 de grade; pictarea unor forme instabile; rotire 90 de grade; desenarea unui element care plutește; rotire 90 de grade; desenarea a două obiecte, unul din proximitate celălalt fiind la distanță mare etc. Totul se realizează cu ochii închiși. Apoi această lume irațională (forme suprapuse, elemente cu capul în jos în relații spațiale ciudate) este transpusă în versuri sau proză. Unde este prezentă libertatea? Prin faptul că văzul este obturat și suportul se rotește mereu, subiectul nu mai trebuie să țină cont de convențiile spațiale și compoziționale; știind că nu vede ceea ce desenează, îl atrage ca experiență total nouă și acțiune foarte liberă (nu se mai gândește că „greșește” lipsindu-i controlul vizual). Jocul acesta plastic îl absoarbe pe jucător prin ineditul său, poate chiar prin ciudățenia sa, și îl sustrage înafara activității obișnuite/curente de a desena cu care a fost antrenat. Implicarea în acest joc de desenare induce și o ușoară tensiune cauzată de incertitudinea rezultatului prin lipsa controlului vizual. În traducerea în versuri a universului grafic ciudat/irațional, subiectul se vede nevoit să fie un

altul (poet, scriitor, explorator/interpret al unei lumi ciudate, alta decât cea reală, obiectivă, obișnuită deci banală). Sentimentul/starea de destindere îl inundă pe subiect în momentul când deschide ochii și vede universul în care toate plutesc într-un spațiu fără gravitație și fără sus/jos, pământ/cer în care toate se mișcă liber fără opreliști, nu ca în viața reală dominată de atâtea legi și reguli. Jocul acesta cu desenul învățat, cum s-a exprimat un elev (poate induce un ușor vertij), poate fi oricând repetat născând alte și alte lumi pe dos. Să vedem și să citim câteva desene învățate și texte inspirate de acestea. În toate cele trei desene se simte o atmosferă de imponderabilitate; formele sunt sumar reprezentate, cu dislocări de elemente, suprapuneri libere și proporții întâmplătoare; desenele par a fi ilogice, iraționale, întreținând relații slabe cu realitatea obiectivă. Analizând textele prilejuite de cele trei desene (menționăm faptul că atât desenele cât și textele au fost realizate de elevi din clasa a V-a) prin prisma relației real-imaginar, putem spune că elevii au realizat că lumea lor de pe hârtie este diferită de cea reală, este ciudată, imaginară; ei conștientizează cele două lumi; nu resping imaginarul, ba mai mult intră în universul său prin intermediul ludicului. Contactul dintre cele două lumi îi pune pe gânduri (*a fi sau a nu fi... scrie un elev*); ei cred că și imaginarul **este**, este o lume, o altfel de lume: *ciudată, de vis, ireală, ficțională, neclară, de neînțeles, de neuitat, cu lucruri obișnuite, dar totuși diferite* etc. Această altfel de lume creată de ei printr-un joc, în care au introdus forme de lucruri din realitate, dar care au devenit misterioase, îi provoacă să-și pună întrebări, să formuleze opinii, atitudini, dorințe (*și nu m-aș mai întoarce niciodată printre oameni*).



Desenul A

A fi sau a nu fi
 aceasta este întrebarea
 Dacă acest capoc este capoc sau
 un brăcol.
 Dacă acat sau nu este un sărat.
 Dacă ca inimă acat iubire sau
 durere.
 Dacă cama este o cană sau camera
 de filmat.
 Dacă nota, portabilul și chelle
 sunt elemente ale muzicii sau sunt
 lucruri laică sens.
 Dacă reanicele este poezie sau
 nu o idee.
 Toate acestea ascund ceva care
 este special. Poate se simte după
 note dragoste dar asta rămâne
 un mister.

Textul A

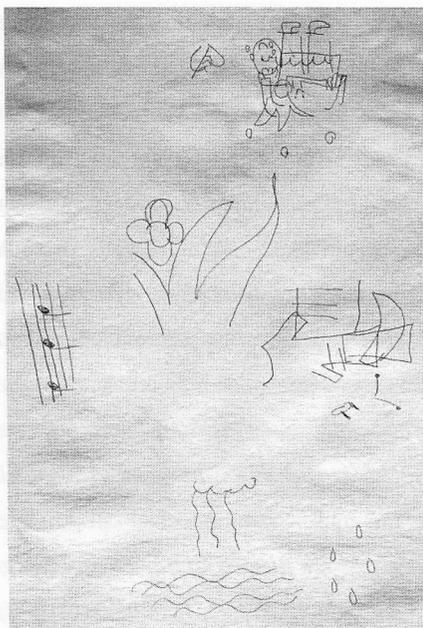
Am intrat
 într-o lume de neuitat
 Cu lucruri obșnuite
 dar totuși diferite.

Nu le putem defini
 Ci doar privi
 Sunt misterioase
 și foarte secreteoase.

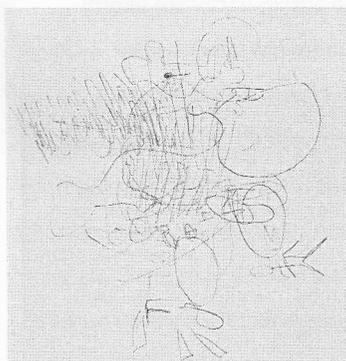
Dar să-mi spună ceva
 Dar nu în limba mea
 Exprima durerea, bucuria
 fericirea și melancolia.

Plutesc printre stele
 Plutesc printre nori
 Și nu m-ar mai întoarce
 niciodată printre oameni

Textul B



Desenul B



Desenul C

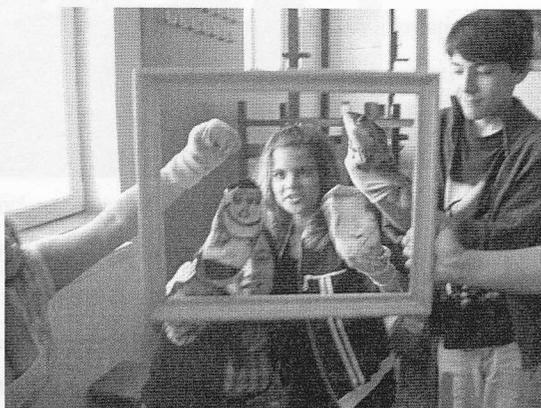
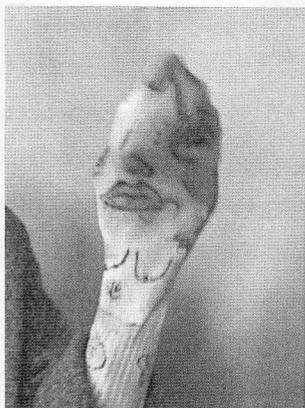
Un om de rând se găsește, poate oricând, în
 aerul din jurul său. Nu este un om, ci un
 om care se găsește în jurul său. Nu este un
 om, ci un om care se găsește în jurul său.
 Nu este un om, ci un om care se găsește în
 jurul său. Nu este un om, ci un om care se
 găsește în jurul său. Nu este un om, ci un
 om care se găsește în jurul său.

Textul C

Acest fenomen de integrare a irealului în real și a realului în ireal este prezent cu prisosință și în acest joc de-a arta jucat cu niște copii de clasa a V-a.

Al doilea joc plastic, **Personajul culoare**, are următoarea desfășurare: fiecare elev are pe una din mâini trasă o șosetă albă, neagră, gri sau de o anumită culoare; după ce și-au ales două culori sau o singură culoare, elevii își pictează **șoseta-personaj** tratând culorile cum vor (plat, pictural, închizându-le, deschizându-le, grizându-le) și repartizându-le pe toată suprafața tridimensională fie liber sub formă de pete, puncte, linii sau/și ochi, gură etc. Apoi fiecare elev iese în fața colegilor și își prezintă personajul-culoare mișcându-l în fața unui panou alb, negru, gri, roșu, verde, albastru etc. Jocul poate continua cu gruparea a 3-4 personaje-culoare pe un singur panou și cu mișcarea lor pe diferite fonduri muzicale. În final personajele culoare vor fi scoase de pe mâini și grupate mai multe pe panourile colorate așezate orizontal sau vertical ori sub forma unei instalații (de fapt niște exerciții de compoziție cromofornică).

Jocul acesta îi absoarbe cu totul pe elevi prin ineditul său: personajul este tridimensional, fizic real, se poate mișca iar în miezul lui este chiar cel care l-a realizat. Acest joc este un bun prilej de destindere, aceste personaje fiind cu totul altceva decât personajele reale, obișnuite. Elevul are prilejul să se manifeste liber, să-și exerseze libertatea decizând singur alegerea șosetei, culorilor, tratării acestora, prezentarea și mișcarea personajelor în contexte diferite. Elevii își exersează din plin și facultatea de a fi un altul prin deghizare: acesta devine, pentru câteva clipe/minute, o ființă-culoare cu alte însușiri care trăiește și se mișcă într-o altă lume.



Personaje-șosetă, clasa a VII-a, Liceul de Artă, Cluj-Napoca, prof.

Maria Sârbu și Cristian Porumb