



**Socrates**



Education and Culture



# INVATARE VIZUALA

## Ghid

**Magdalena Dumitrana**

## CUPRINS:

|   |    |
|---|----|
| Partea I. INTRODUCERE .....                                       | 3  |
| Partea II. INFORMAȚII GENERALE .....                              | 4  |
| II.1. Interesul pentru vizual .....                               | 4  |
| II.2. „Geometrizarea” formelor.....                               | 4  |
| II.3. Teatrul și perspectiva.....                                 | 5  |
| II.4. Empirismul - punct de reper în psihologia formei.....       | 5  |
| II.5. Începuturile vizualului în educație: Jan Amos Comenius..... | 6  |
| Parte III. PSIHOLOGIE ȘI FORMĂ .....                              | 8  |
| III.1 Tipuri de percepție vizuală .....                           | 8  |
| III.2. Gestaltismul .....   | 9  |
| III.3. Rudolf Arnheim.....  | 12 |
| III.4. Compoziție. Centric. Excentric. Vectori.....               | 13 |
| Partea IV. SPAȚIU ȘI PERCEPȚIE VIZUALĂ.....                       | 14 |
| IV.1 Preocuparea pentru ambient .....                             | 14 |
| IV.2. Relația dintre persoană și ambient .....                    | 14 |
| IV.3. Pedagogie și ambient.....                                   | 15 |
| IV 4. Constructele personale .....                                | 15 |
| IV.5. Mediul fizic de învățare.....                               | 16 |
| Partea V. VIZUAL ȘI COMUNICARE.....                               | 19 |
| V.1. Vizualul ca stimulent al imaginației.....                    | 19 |
| V.2. Vizualul ca reprezentare și organizare a informației.....    | 21 |
| V.3. Calea spre scriere.....                                      | 26 |
| V.4. Alfabetul vizual-motric.....                                 | 27 |
| V.5. Informația narativă - banda desenată.....                    | 28 |
| CONCLUZII GENERALE PRIVIND ÎNVĂȚAREA VIZUALĂ .....                | 48 |

## Partea I. INTRODUCERE

Teoriile învățării nu oferă un răspuns potrivit la întrebarea: cum se realizează învățarea prin intermediul proceselor vizuale. Întrebarea cu privire la influența imaginilor în procesul de învățare, la fel ca și receptarea acestora este atribuită disciplinelor din domeniul artei (ex. desen, reclama etc.) și nu a intrat încă în domeniul de competență al educației adulților. Experiența cu privire la deprinderile de bază ne arată că în mod special persoanele cu dificultăți de scris-citit depind de procesarea informațiilor prin intermediul imaginilor. Aceasta se referă la strategii compensatorii folosite în viața de zi cu zi. În același timp, se consideră a fi un punct forte sau o competență faptul de a nu fi conștient sau încă recunoscut suficient datorită faptului că aceasta este o competență solicitată pe cale non-formală.

Proiectul Visual Learning, proiect Socrates Grundvig 1, își propune să ofere rezultate concrete atât pentru deprinderile de bază, cât și pentru competențele obținute pe cale non-formală, cu scopul de a găsi modul în care așa numita “învățare vizuală” ușurează procesul de învățare.

## Partea II. INFORMAȚII GENERALE

### II.1. Interesul pentru vizual

Diferența dintre obiect și felul cum este el perceput vizual a preocupat pe filozofii și artiștii tuturor timpurilor. Platon distinge două arte de imitație: arta copierii, ce reproduce fidel formele și arta evocării, care le transpune în domeniul aparențelor. Asupra ambelor linii s-a exercitat de-a lungul timpului interesul filozofilor, artiștilor, arhitecților și oamenilor de știință.

Epoca modernă a adus în prim plan și altă categorie preocupată de vizual: cea a psihologilor; ea e precedată însă de educatori, în sensul larg al cuvântului.

### II.2., „Geometrizarea” formelor

Legile percepției vizuale au fost stabilite geometric, în lumea antică, de către Euclid.

Tehnica formelor și perspectiva a rămas constant în atenția artiștilor, arhitecților, dar și a oamenilor de știință. Teoriile matematice au fost aplicate metodic la toate formele geometrice.



### **II.3. Teatrul și perspectiva**

Scena de teatru apare de asemenea beneficiar al diferitelor abordări de modificare (iluzorie) a perspectivelor, în funcție de cerințele acțiunii dramatic. Lumea în care realitatea și ficțiunea ajung să se confunde, este constituită progresiv.

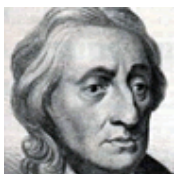


<http://www.dalemorris.net/>

Coventry Mystery, From Knight, *The Popular History of England*, 1874.

<http://www.luminarium.org/encyclopedia/medplaypics.htm>

### **II.4. Empirismul - punct de reper în psihologia formei**



*John Locke*  
29 august 1632 - 28 oct 1704

John Locke este considerat ca figura cea mai proeminentă a filozofiei care accentuează empirismul. Tratatul său *Eseu asupra intelectului omenesc* este punct de reper și de adevăruri pentru acest curent filozofic. Postulatul său e clar: La naștere, mintea omului este *tabula rasa*; în limbaj modern, un ecran gol pe care urmează să se înscrie experiența. Nu există cunoaștere înnăscută. Mintea urmează să primească ideile prin utilizarea celor cinci simțuri. Orice cunoaștere trece prin simțuri. Afirmatia *nilhil is in intellectum quod prius non fuerit in sensi* (nimic nu este în intelect dacă nu a trecut prin simțuri) a străbătut secolele, până în zilele noastre, continuând să facă adepți (ca de pildă, pe Rudolf Arnheim).

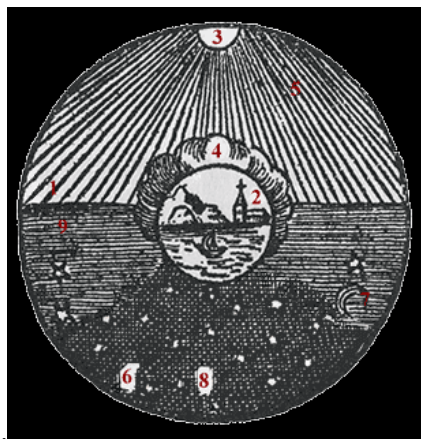
## II.5. Începuturile vizualului în educație: Jan Amos Comenius



JOHAN-AMOS COMENIUS.  
 Anno Christi MDC.LXV. ætatis sue LXXIV.  
 Effigiem hanc delineavit. atq; incidi curavit et  
 Viri Clariff. Simon Dicanit, CRACOVIAE DE EST.

Se poate spune că utilizarea metodelor audiovizuale în educație a început cu Jan Amos Comenius (născut la 28 martie 1592 în Nivnice, Moravia și mort la 15 noiembrie 1670), filozof, teolog și pedagog de primă importanță. Lucrarea sa, *Orbis Sensualium Pictus* (1658) în traducere: *Lumea (vizibilă) în imagini*, a fost extrem de cunoscută în Europa timp de două secole. Ea a constituit primul manual cu imagini, conținând gravuri ilustrând propoziții latine. A fost tradusă în 16 limbi și este considerată de asemenea, prima carte pentru copii în imagini

Sursa: <http://citanka.cz/komensky/>



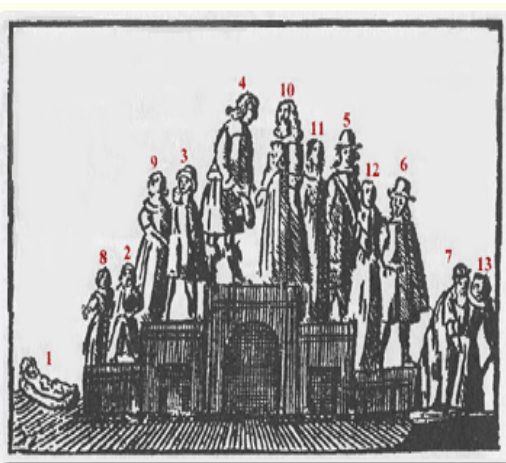
*Coelum, 1.*  
 rotatur, et ambit *Terram, 2.*  
 stantem in medio.  
*Sol, 3.*  
 ubi ubi est, fulget perpetuo,  
 ut ut *densa Nubila, 4.*  
 eripiant eum a nobis;  
 facitque suis *Radiis, 5.*  
*Lucem, Lux Diem.*  
 Ex opposito, sunt *Tenebrae, 6.*  
 inde *Nox.*

(Cerule)



In *Terra* sunt  
 alti *Montes*, 1.  
 profundae *Valles*, 2.  
 elevati *Colles*, 3.  
 cavae *Speluncae*, 4.  
 plani *Campi*, 5.  
 opacae *Silvae*, 6.

(Pământul)



*Homo* est primum *Infans*, 1.  
 deinde *Puer*, 2.  
 tum *Adolescens*, 3.  
 inde *Iuvenis*, 4.  
 postea *Vir*, 5.  
 dehinc *Senex*, 6.  
 tandem *Silicernium*, 7.  
 Sic etiam in altero *Sexu*,  
 sunt *Pupa*, 8.  
*Puella*, 9.  
*Virgo*, 10.  
*Mulier*, 11.  
*Vetula*, 12.  
*Anus decrepita*, 13.

Cele șapte vârste ale omului

Sursa: <http://www.grexlat.com/biblio/comenius/index.html>

## Parte III. PSIHLOGIE ȘI FORMĂ

### III.1 Tipuri de percepție vizuală

Psihologul englez Edward Bullough (1880-1934) arată faptul că aprecierea estetică a formei este determinată de mai multe tipuri distincte de percepție.

Există 4 tipuri de percepție vizuală:

#### 1) *Percepția de tip obiectiv*

În momentul când privim un obiect, oricare ar fi variația de lumină, de intensitate a ei, unghiul din care e privit ori distanța până la el, forma lui rămâne aceeași. Așadar, sub raportul evidenței lor formale și structurale, obiectele din jur, dincolo de alte relații particulare care le caracterizează (culoarea, dimensiunea sau materialitatea), prezintă o fizionomie geometrică.

În acest tip de percepție nu transpare nimic din sensibilitatea psihică a privitorului și nici nu contribuie la modificarea realității măsurabile a obiectului, încărcându-l cu alte sensuri și însușiri.

Cu alte cuvinte, aprecierea noastră este asemănătoare, cel puțin la prima vedere, cu un enunț științific, a cărui rigoare nu permite nici un fel de interpretare. În acest fel putem spune că percepția este de natură obiectivă, iar expresia sa este pur enumerativă. Mijloacele geometrice cele mai adecvate pentru a caracteriza aspectele formale ale obiectului, conform acestui mod de percepție, sunt furnizate de geometria euclidiană.

#### 2) *Percepția de tip fiziologic și infrasubiectiv*

Lucrurile nu există doar în realitatea lor autonomă, definită, măsurabilă, dar și în spiritul omului, născute și legate prin analogii conform situației sale interioare și sensibilității sale. În acest caz, semnificația formei nu este impusă de evidența observației și tradusă într-un dat obiectiv, care ar preciza fizionomia lor geometrică, ci vine de la o proiecție interioară care reprezintă o exigență a vieții noastre subiective. Fiecare dintre noi poate vedea același obiect în mod divers, cu plăcere sau neplăcere, după starea de spirit, preferințele personale sau cultura sa despre forme. Obiectul capătă astfel un înțeles particular. Teoreticienii Gestaltului consideră că organizarea câmpului perceptiv se face pe direcția celor mai 'bune forme' extrase din lumea fizică, iar angajarea percepției în descoperirea acestor forme are un caracter psihofiziologic. Binecunoscuta iluzie optică creată de Rubin ilustrează acest tip de percepție, pe baza schimbării raportului figură-fond. În această imagine, dacă se decide că fondul este alb, se observă două profile umane negre, față în față, iar dacă se consideră că fondul este negru, se observă pe centru conturul unui vas alb.



Este știut că, în mod obișnuit, vedem albul ca fond iar negrul ca formă. În iluzia lui Rubin se vede că acest raport se poate inversa, percepția vizuală fiind constrânsă la o reorganizare.

Expresia acestei forme de percepție este empatetică, persoana fiind agentul activ care procedează la construcția spațiului imaginii. Mijloacele geometrice corespunzătoare țin de geometria proiectivă.



### 3) *Percepția de tip asociativ*

În cadrul ei, obiectele sunt relaționate organic între ele, determinând caracterul unui ambient în funcție de conexiunea lor specifică în cadrul acestuia. Persoana nu mai este doar un individ receptiv la formele care îl înconjoară, ci o ființă istorică ce trăiește într-un spațiu concret de viață, delimitat de un perimetru anume.

Omul completează datele vizuale conform unor dispoziții mentale, precum și a experienței personale.

### 4) *Percepția de tip caracterizant*

Percepția formei se încadrează în abordarea fenomenologică a realității. Spațiul și formele pot fi cunoscute în esența lor intimă nu ca realitate empirico-psihologică, ci ca intenționalitate a conștiinței. Forma este analizată astfel încât să se ajungă la pura sa esență logico-matematică, participarea subiectului fiind neglijată.

Toate tipurile de percepție sunt de fapt momente dependente unul de celălalt, articulate sincronic într-un mecanism perceptiv integral - dar există înclinații mai pronunțate spre un tip sau altul.

## **III.2. Gestaltismul**

Gestaltismul este un curent psihologic important, apărut în Germania la începutul secolului al XX-lea. Numele importante în cadrul acestei școli psihologice sunt: Max Köler, Kurt Koffka și Kurt Lewin. Cuvântul „gestalt” înseamnă ‚formă, format’; în psihologie, el mai are înțelesul de ‚structură, configurație’, precum și de ‚calitățile figurii perceptive’; acest din urmă termen exprimă clar teoria gestaltului ca unire a unor elemente parțiale sau separate pentru a forma o structură. Psihologia gestaltistă este lider în domeniul cercetării perceptive; ea se concentrează asupra formei, întregului, organizării, mai degrabă decât asupra componentelor.

◆ Principiul fundamental al acestui curent este : *întregul reprezintă mai mult decât simpla sumă a părților.*

Persoana percepe întregul ca atare, așa cum este el, și nu prin perceperea succesivă/separată a elementelor componente. Există tendința înăscută în persoana umană de a uni diferitele segmente, părți ale informației într-un *înțeles unic*. De asemenea, omul manifestă în percepțiile sale, o înclinație către *economie energetică*, percepția umană fiind atrasă de *structura cea mai simplă, cea mai generală, ori cea mai simetrică*.

Principiile care se referă la întregul semnificativ sunt:

- relația figură-fond (obiectul percepției și fondul percepției)



*o imagine/tablou simplu/fotografie în care se vede clar obiectul central pe fondul respectiv, de preferință neîncărcat*

Distincția între figură și fond este un organizator primar al percepției umane; această distincție depinde de o selecție automată a percepției. Alegem automat lucrurile care formează o figură care e distinctă de fond.

Relația figură-fond depinde și de următorul aspect: obiectul mai mic este

percept ca o figură în timp ce obiectul mai mare este percept ca fond (atunci când imaginile celor două obiecte se suprapun una peste cealaltă)



*Frunzele mari, constituie fondul iar buburuza, mică, este figura, obiectul percepției.*

♦ *Selectivitatea, adaptarea și restructurarea* sunt elemente importante în comportamentul perceptiv al oamenilor:

- omul percepe în mod selectiv obiectele și fenomenele din mediu; această selectivitate este determinată pe de-o parte de limitele simțurilor sale, iar pe de altă parte, de atenția sa, îndreptată asupra unuia sau altuia dintre obiecte. De pildă, o persoană care citește o carte interesantă, aude o melodie care îi place foarte mult; persoana nu poate percepe la fel de clar și melodia cât și textul citit. Dacă vrea să asculte muzica, își dă seama că nu mai înțelege nimic din ce citește. Dacă vrea să citească, melodia se pierde, „nu se mai aude”. Omul nu poate percepe cei doi stimuli în mod simultan și cu aceeași claritate; atenția lui se îndreaptă fie asupra unuia, fie asupra celuilalt.

- atunci când omul percepe vreme îndelungată un anumit stimul (de pildă o melodie, ori anumită luminozitate a camerei în care stă), simțurile sale (auditiv sau vizual) se adaptează la stimulul respectiv, se obișnuiesc cu el. Dar când apare o *schimbare* în acel stimul (se schimbă intensitatea sunetului, ritmul său, iluminarea scade, crește, culoarea luminii, etc.) simțurile realizează imediat acest lucru. Una din caracteristicile care atrag atenția persoanei este *mărimea* stimulului.



*Floarea din dreapta, mult mai mare, atrage în mod clar atenția.*

Cu cât este mai mare stimulul (obiectul, fenomenul) cu atât mai mult atrage el atenția: culori vii, luminoase, sunete înalte, mirosuri puternice, obiecte colorate; în ceea ce privește culorile, se știe că cele pure atrag atenția mai mult decât cele mixte

Ceea ce omul percepe mai întâi din mediul înconjurător depinde mult de ceea ce este el însuși (vârstă, sex, experiență, interese, atitudini, etc.)

**Exercițiu:** o *imagine* relativ complexă, o *vitrină*: ce *vede* în ea un copil, o gospodină, o „elegantă”, un tânăr, etc. (vezi imaginile de mai jos)



◆ *Principiul similarității.* Similaritatea este tendința de a percepe obiectele similare în înfățișare, ca aparținând unul altuia, ținând unul de altul. Acest principiu ne îngăduie să grupăm lucruri similare în întreguri (clasificarea). Astfel, putem grupa obiectele după mărime, culoare, întrebuințare, oamenii după vârstă, sex, îmbrăcăminte, etc.

◆ *Continuitatea.* Se bazează pe ideea că privitorii tind să închidă golurile dintre obiecte să le perceapă ca un continuum care formează linii.

*Exercițiu:* casete cu puncte pe care cursanții le discută; fiecare spune dacă li se pare că reprezintă ceva ori sunt doar puncte împrăștiate

◆ *Închiderea.* Figurile sau liniile incomplete (dar nu complet segmentate) sunt percepute ca niște forme (aproape) complete. Cei care le privesc acționează ca și cum nimic nu ar lipsi.

◆ *Simetria.* Dacă diferite elemente sunt aliniate în forme simetrice, este mult mai probabil ca ele să

fie privite ca aparținând unul altuia. Ele sunt percepute ca o singură entitate.

◆ *Apropierea.* Obiectele sunt grupate pe baza distanței dintre ele. Obiectele apropiate între ele sunt grupate ca o figură.

### III.3. Rudolf Arnheim

Rudolf Arnheim a fost unul dintre cei mai importanți teoreticieni ai artelor vizuale din ultima sută de ani. Format de curentul psihologic al Gestaltismului, el a fost unul dintre primii cercetători care au aplicat principiile gestaltiste la toate tipurile de artă: pictură, fotografie, film, arhitectură, radio, teatru de varietăți, televiziune.

Rudolf Julius Arnheim s-a născut la Berlin, în 15 iulie 1904, într-o familie de evrei; tatăl său avea o mică fabrică de pian care ar fi trebuit să fie moștenirea fiului. R. Arnheim a studiat psihologia, filozofia, muzica și arta plastică la Universitatea din Berlin și a devenit în 1928 doctor în filozofie. Trebuie precizat că el a fost până la sfârșit, un adept al empirismului lui John Locke, care a conferit într-un fel, un fundament filozofic interesului său pentru forme și percepții. Editează revista cu orientare de stânga *Die Weltbühne* (Lumea teatrului), în care publică articole despre film, artă și arhitectură. În 1933, datorită venirii la putere a nazismului Rudolf Arnheim se refugiază la Roma de unde pleacă de asemenea, constrâns de alianța lui Mussolini cu Hitler. Devine traducător la BBC, în Anglia, iar în 1940 ajunge în S.U.A.

Aici, el predă la *New School for Social Research*, lucrând de asemenea ca cercetător la *Columbia University*. Predă de asemenea la Harvard și apoi la Universitatea din Michigan.

După divorțul de prima soție, se căsătorește a doua oară în 1953. Cea de-a doua soție moare în 1999.

Rudolf Arnheim a scris multe lucrări, în care explorează bazele perceptivă și cognitive ale artei. Multe dintre opiniile sale se sprijină pe ideile filozofului empirist John Locke ce susținea că, tot ceea ce o persoană cunoaște despre lume își are rădăcinile în experiența sa senzorială obiectivă. Dintre cărțile lui Arnheim, unele dintre ele (ca de pildă: *Arta și percepția vizuală*, *Forța centrului vizual*) au fost traduse și în limba română.

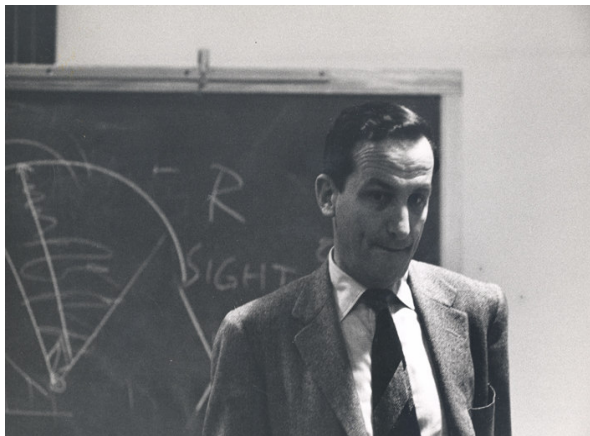
<http://pages.slc.edu/~ebj/first-year-studies02/slc-photos.html>



Photo: Courtesy of the Sarah Lawrence College Archives

Sursa:

<http://www.slc.edu/index.php?pageID=1487&detail=log&id=861&returnURL=%2Findex.php%3FpageID%3D1487>



Sursa:

<http://pages.slc.edu/~ebj/first-year-studies02/slc-photos.html>

### III.4. Compoziție. Centric. Excentric. Vectori<sup>1</sup>

Atunci când ne referim la *compoziția vizuală*, înțelegem modul în care operele de artă sunt alcătuite din forme, culori sau mișcări.

Nu există nici o convenție care să prescrie o anumită normă de compoziție tuturor culturilor. Mai degrabă, principiul compoziției pare a fi adânc înrădăcinat în natura umană și în cele din urmă, în chiar felul în care este alcătuit sistemul nervos pe care îl avem cu toții în comun.

Extinzând termenul de compoziție de la opera de artă la imaginile și obiectele ce trebuie structurate sau plasate în așa fel încât să servească cel mai bine scopului educațional, formatorul trebuie să aibă fără îndoială în vedere, principiile gestaltiste.

Indiferent de stil sau mijloc, compoziția derivă din interacțiunea a două principii vizuale (forțe, vectori energetici): *centric* și *excentric*. În primul caz, forțele compoziționale se îndreaptă spre un centru intern iar ochiul privitorului se concentrează asupra lui; în al doilea caz, forțele compoziționale se depărtează de centru, îndreptând privirea spre ceva dinafară.

*Poziția centrală* poate fi folosită de artist pentru a arăta care parte a compoziției trebuie să fie socotită mai importantă

*Ramele* – ca și lipsa lor, contribuie mult la centrarea sau dispersarea energiilor.

Ramele *dreptunghiulare* servesc centricitatea, accentuând partea mediană. Dimensiunea în lungime a unei camere creează mai degrabă o simetrie axială decât una centrală. Axa spațială introduce un factor temporal prin sugerarea mișcării direcționate.

Ramele *rotunde* – ramele circulare, discurile, volumele sferice sunt în întregime determinate de centrul lor median, transmițând prin chiar această focalizare o dominantă inflexibilă. Simpla rotunjime, deși în ea sau prin ea însăși nu indică nici o direcție, ea încurajează mobilitatea: își află locul oriunde ca și nicăieri.

*Centricitatea* cercului este mai rigidă decât cea a pătratului. Pătratele pot aluneca de-a lungul uneia din axele lor. Este bine cunoscut că acele pătrate corecte din punct de vedere geometric par mai înalte; ele necesită o scurtare a dimensiunii verticale pentru a obține aparența unui pătrat corect proporționat.

De asemenea, se poate vorbi de o simbolistică a spațiului limitat (prin margini, ramă):

- Dreptunghiul orizontal reprezintă dependența omului și a naturii față de atracția gravitațională, față de pământ, desfășurarea acțiunii pe direcția acelei dimensiuni.

- Formatele verticale indică biruința asupra greutății, zborul, aspirația, visul.

De altfel, această simbolistică este mult utilizată în psihologie, în aplicarea testelor de personalitate.

---

<sup>1</sup> Ideile ce urmează sunt extrase din lucrările lui Rudolf Arnheim

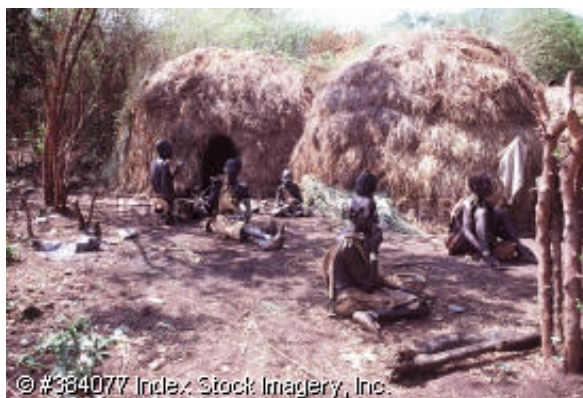
## Partea IV. SPAȚIU ȘI PERCEPȚIE VIZUALĂ

Omul a urmărit dintotdeauna să dea un sens mediului înconjurător, să se definească, să se localizeze pe sine în lume, în funcție de acest mediu.

Percepția spațiului a suferit în timp modificări importante de concepție și reprezentare, în sensul că, fiecare epocă și-a redefinit, potrivit mijloacelor de care dispunea, conceptul de spațiu.

### IV.1 Preocuparea pentru ambient

Calitățile ambientului, în forma sa cea mai concretă, de “loc de existență”, constituie o preocupare ce se pierde în istoria civilizației umane. Omul primitiv și-a ales întotdeauna cu grijă locul de viețuire, criteriul prim fiind adecvarea acestui loc la activitățile umane ce trebuiau desfășurate în perimetrul respectiv. Mai mult decât o simplă utilitate practică, locul pentru omul primitiv reprezintă și spațiul exprimării simbolurilor magice și de structură socială.



### IV.2. Relația dintre persoană și ambient

Între conceptul de loc și cel de funcțiune există o relație organică. Acest raport este bidirecțional și se referă la:

1. *Influența pe care locul o are asupra individului.* În acest context trebuie luat în considerare:

- mediul specific în care locuiește un individ influențează modul său de gândire privind aspectele fizice ale cadrului respectiv; acest lucru este valabil atât la nivelul clădirii, cât și la nivelul încăperii; mediul în care trăiește o persoană influențează concepția acesteia despre mediul ideal. Locul în care o persoană trăiește determină ideile acesteia despre felul în care trebuie să se

structureze o ambianță fizică; astfel, acest loc contribuie la structurarea unui anumit model mintal considerat model al camerei ca *spațiu ideal*.

- mediul în care trăiește individul influențează asupra imaginii pe care și-o formează individul despre sine însuși; mărimea și forma spațiului imprimă individului care îl ocupă, o parte din caracteristicile sale fizice, sub formă de trăiri subiective și reprezentări personale. Locul în care persoana trăiește influențează construirea *imaginii de sine* a acelei persoane și are impact asupra nivelului de aspirație; spațiul fizic se imprimă în individ sub formă de trăiri subiective.

2. *Influența pe care individul o are asupra locului.* În funcție de capacitățile sale, mai mult sau mai puțin extinse, de decizie și de acțiune, persoana are posibilitatea de a modifica clădirea, încăperea, personalizându-l ori făcându-le mai funcționale. Persoana are tendința să utilizeze dimensiunile fizice în conformitate cu propria-i structură psihică, și în acord cu propriul model intern de spațiu. Ea încorporează locul transformându-l într-o prelungire a propriei ființe. Spațiul devine astfel *imaginea de sine pentru alții*. Fără îndoială, însă, această relație loc-persoană nu posedă forța unui determinism absolut; există limitări ale acțiunii în ambele sensuri.

Considerând aceste elemente, într-o relație formator - persoane care sunt formate, este bine să se aibă în vedere două elemente : propria experiență spațială a participanților la curs, precum și oferirea unei noi experiențe a locului, asociată cu confortul și învățarea.

Astfel, locul și persoana umană se găsesc într-o strânsă relație, în care conduce fie spațiul, fie persoana umană, în funcție de diverșii factori specifici implicați. Se conturează astfel simultan, un cadru psihologic și unul funcțional. Acest mediu este determinat atât de caracteristicile spațiale, cât și de capacitățile biologice, de faptele trecute, de motivațiile prezente ale celui care locuiește; cadrul de care este vorba poartă în arhitectură numele de *scenă*. Această noțiune permite deplasarea analizei din domeniul strict al arhitecturii într-o arie a interdisciplinarității, a multi-influențelor obiective și subiective.

### **IV.3. Pedagogie și ambient**

Unul dintre punctele de reper cele mai importante în proiectarea clădirilor îl constituie relația intimă, activă, dintre locuitor și spațiul în care acesta se află, oricare i-ar fi destinația. O clădire, mediul construit, obiectele fizice care umplu acest spațiu, nu sunt simple unități arhitecturale, ci sunt încărcate, chiar de către proiectant, cu semnificații anumite. Această “umanizare” ori “subiectivizare” a concepției arhitecturale a determinat pe creatorii construcțiilor să se îndrepte către domeniul psihologiei.

### **IV 4. Constructele personale**

O teorie ce a influențat concepțiile arhitecturale este cea a constructelor personale a lui C.Kelly. Acesta consideră că indivizii elaborează permanent un sistem de constructe personale prin care lumea, așa cum se înfățișează ea, capătă sens. Acest sistem permite omului să proiecteze alternative și să se adapteze diferitelor situații. Această adaptare, transpusă la mediul ambiental, face ca un loc oarecare să poată fi transformat de om în “locuință”; omul va modifica această ambianță până când va realiza în mod obiectiv, propria interpretare asupra a ceea ce îl înconjoară. Trebuie adăugat de asemenea faptul că, pe baza acestor constructe, omul formulează predicții,

anticipă fapte, caracterizează lucruri, oameni, teorii. Omul este în mod esențial, o ființă conservatoare; el așteaptă ca lucrurile să se producă în același mod în care s-au mai produs. El caută structuri constante în propria experiență. Există deci, după Kelly, un număr infinit de construcții alternative; există șansa ca, atunci când propria construcție se dovedește a fi neadecvată persoana să adopte constructul altuia ( punctul de vedere, opinia, concepția coerentă a altuia).

Studiile au arătat că majoritatea indivizilor poartă în ei o “hartă mentală” a cadrului lor fizic, înconjurător. Această hartă mentală are aspecte comune mai multor indivizi, dar are și caracteristici distincte, în funcție de unicitatea experiențelor individuale. Se consideră că fiecare om concepe ambientul ca o structură cu tipuri precise de atribute; aceste tipuri de atribute corespund pe plan psihic unor categorii ce reprezintă conceptele/trăsăturile privind activitatea, înțelegerea, emoția, spațiul. Forma și natura acestor hărți sau “tablouri mentale” depind de natura și contextul experienței ambientale. Așadar, dacă constructele personale ale individului vor influența acțiunea sa privind modificarea mediului, asemenea și ambientul, bine organizat, va influența asupra formării constructelor personale.

#### George Kelly



George Kelly s-a născut în 1905, pe 28 aprilie, într-o fermă de lângă Perth, Kansas. După liceu, el obține în 1926 un B.A. în fizică și matematică, apoi un M.A. în sociologie. În 1921 își dă doctoratul în psihologie.

În timpul celui de-al doilea război mondial, el servește ca psiholog în aviație.

Predă apoi la Universitatea din Ohio (din 1946) unde predase și Carl Rogers, apoi pleacă pentru a-și conduce propriul său program clinic. În această perioadă scrie lucrarea sa fundamentală *Psihologia Constructelor Personale*, care exercită o mare influență în lumea psihologiei și dincolo de ea. În 1965 ocupă o poziție de cercetător la Universitatea Brandeis, unde

lucra un alt mare psiholog, Abraham Maslow. Din nefericire, după numai doi ani, în deplină forță creatoare, el părăsește această lume (6 martie 1967).

#### Exercițiu:

Cursanții desenează fiecare casa în care au crescut, precum și casa pe care o consideră ideală. Desenele anonime, sunt puse pe o masă în mijlocul camerei ori pe jos; cursanții le privesc și își aleg casa favorită. Se discută ce a gândit fiecare atunci când și-au făcut schițele și care au fost criteriile alegerii desenului.

### **IV.5. Mediul fizic de învățare**

Mediul fizic de învățare are două componente majore: arhitectura construcției și ambianța aranjată. Fiecare dintre aceste două componente are un rol diferit și caracteristici diferite. Componentele arhitecturale stabilesc calitățile de bază ale clădirii și accesul la spațiile interne și externe. Esențialul în mediul de învățare este constituit de aranjamentul realizat de profesori în interiorul spațiilor oferite de arhitectură. Ambianța aranjată deci, este partea din mediul fizic amenajată de profesori și include toate spațiile organizate prin plasarea anumită a mobilierului școlar și a materialelor de învățare, în ambianța fizică dată. Structurarea corectă a ambianței înseamnă și respectarea legilor percepției, adică integrarea învățării vizuale în circuitul celorlalte



strategii educationale. În funcție de obiectivul de predare-învățare urmărit, mesele și scaunele, de exemplu, pot fi așezate astfel încât atenția să de *centreze* asupra obiectului sau persoanei importante (cerc sau dreptunghi cu un punct în mijloc) ori, dimpotrivă, să se decentreze și să se dinamizeze (interacțiunea a două obiecte, persoane așezate în mijloc două puncte/centre așezate în interior).

#### **IV.6. Ambientul adultului – ambientul copilului**

În interiorul mediului de învățare se operează o distincție importantă, anume distincția între mediul (ambianța) adultului și mediul (ambianța) copilului. Această diferențiere a fost determinată de intrarea în câmpul conștiinței a unui fapt aparent banal, evident, dar care mult timp a fost complet trecut cu vederea. Este vorba de înțelegerea faptului că, datorită deosebirilor de înălțime, posibilitate de mișcare, rol și evenimente trăite, adulții și copiii care evoluează în același cadru ambiant, achiziționează în fapt, experiențe vizuale și spațiale diferite; ei ocupă spații diferite, văd împrejurimile într-un fel diferit și percep în mod diferit elementele ambianței.

Mediul copilului constă în spațiile pe care el le ocupă, în materialele pe care le poate atinge și utiliza, precum și în lucrurile pe care le percepe atunci când cuprinde cu ochii aria dimprejur. Mediul copilului nu include spațiul de deasupra capului și nici obiectele aflate la acea înălțime, cu excepția momentului în care adultul îi atrage în mod special atenția.

Mediul adultului include atât spațiile și materialele pe care el le poate vedea, cât și cele aflate în afara percepției imediate; spre deosebire de copil, adultul este conștient de suprafețele și obiectele aflate deasupra capului, dar în schimb, tinde să treacă cu vederea zona aflată sub nivelul genunchilor.

Importanța înțelegerii distincției dintre cele două ambiente este evidentă dacă ne gândim că profesorii, în general, atunci când utilizează spațiul sălii de clasă, aranjează mobilierul și materialele ținând seama mai degrabă de felul în care văd ei ambianța, și nu de ceea ce percepe adultul. Mulți profesori încă nu știu să utilizeze mesajele puternice pe care le trimite mediul fizic și care influențează comportamentul adulților, dar și pe al lor înșiși. Amenajarea pur decorativă a spațiului, fără a se ține seama de celelalte valențe ale ambianței, poate împiedica atingerea completă a obiectivului educational.

#### **Exercițiu:**

Cum veți aranja mobilierul și materialele didactice dintr-o clasă, știind că majoritatea cursanților sunt persoane scunde?

Dar dacă e vorba de persoane cu înălțime extrem de diversă, de la foarte înaltă la foarte scundă?

#### **IV.7. Plasarea imaginii/obiectului**

Cu ocazia unui concurs pentru o statuie a Minervei, destinată să fie pusă drept coronament la un pilastru înalt, Alcamene a sculptat o statuie armonioasă iar Phidias, o figură cu membrele diforme, cu gura căscată și nasul alungit. În ziua expoziției, primul a obținut toate sufragiile, în timp ce rivalul său era cât pe ce să fie lapidat. Dar situația s-a inversat atunci când sculpturile au fost puse la locul prevăzut. Instalată în vârful coloanei, statuia lui Phidias a căpătat o mare frumusețe, în timp ce cealaltă a devenit obiect de luat în râs.

Istoria este luată după Pliniu, de către J. F. Niceron (1638) și după Tsetses, scriitor bizantin din secolul al XII-lea, de către A. Kircher (1646) și preluată de contemporanul Jurgis Baltrusaitis. Această deformare voită în vederea obținerii unei percepții corecte demonstrează că din antichitate era cunoscut un efect important în cadrul percepției vizuale și anume iluzia vizuală.

#### **IV.8. Iluziile**

(Anamorfoze, p.37-38)

Problema iluziei i-a preocupat în lumea antică, atât pe Platon cât și pe Aristotel, lume în care filozofia era știința atotcuprinzătoare.

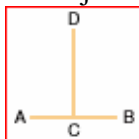
Mule secole mai târziu, Descartes, preocupat în mod constant de iluzii, reia una dintre ele, observată de Aristotel. Astfel în *Dioptrique* (1637), el propune o experiență care arată cum câteodată, obiectele sunt văzute și simțite dublu: dacă atingi o bilă cu două degete încrucișate (indexul și mijlociul), aceste degete ”vor face să se creadă că ele ating două bile diferite, din cauză că sunt încrucișate și ținute forțat în afara stării lor ,naturale”.



Odată cu avansarea cercetărilor în fizică și în psihologia experimentală, tot mai multe asemenea efecte au fost descoperite. Oamenii ,comuni’ văd în ele un prilej de amuzament numai.

Iluziile pot fi folosite în multiple scopuri, inclusiv în domeniul educațional

Iluzia jobenului este una dintre cele mai cunoscute.



Marginile jobenului (linia A-B) au exact aceeași lungime ca și înălțimea jobenului (linia D-C). Cu toate acestea înălțimea pare a fi mult mai mare. Întotdeauna, o linie orizontală apare mai scurtă atunci când este întreruptă de o linie identică, dar perpendiculară.

#### **Exercițiu :**

Cum ați putea utiliza iluzia jobenului în construirea unui material didactic?

Cum ați putea utiliza iluzia vazei în cadrul unui program educațional?

## Partea V. VIZUAL ȘI COMUNICARE

### V.1. Vizualul ca stimulent al imaginației

În lucrarea sa, Tratat de pictură (*Trattato della pittura*), scrisă pe parcursul mai multor ani, Leonardo da Vinci, oferă una din sursele inspirației imaginației picturale: *Dacă privești pereți murdari de pete, vei găsi în ele analogii cu peisaje. Ba chiar bătălii și figuri cu gesturi vioaie și fețe stranii, o înfinitate de lucruri pe care le-ai putea aduce la o formă clară.*



LEONARDO DA VINCI  
(1452—1519) pictor, sculptor, arhitect, muzician, inginer și om de știință

Într-o altă parte a lumii, un alt geniu, prezenta într-una din lucrările sale (evident, cu alte intenții), același tip de experiență vizuală ținând de imaginar: poet, actor și scriitor de piese de teatru



WILLIAM SHAKESPEARE  
(Botezat pe 23 April 1616, mort la 23 April 1616)

*Hamlet:* Vezi norul acela cu formă de cămilă?  
*Polonius:* Doamne! Chiar o cămilă.  
*Hamlet:* Mi se pare că-i ca o nevăstuică.  
*Polonius:* Da, spatele așa îl are.  
*Hamlet:* Sau ca o balenă.  
*Polonius:* Chiar ca o balenă.  
(Shakespeare, Hamlet)

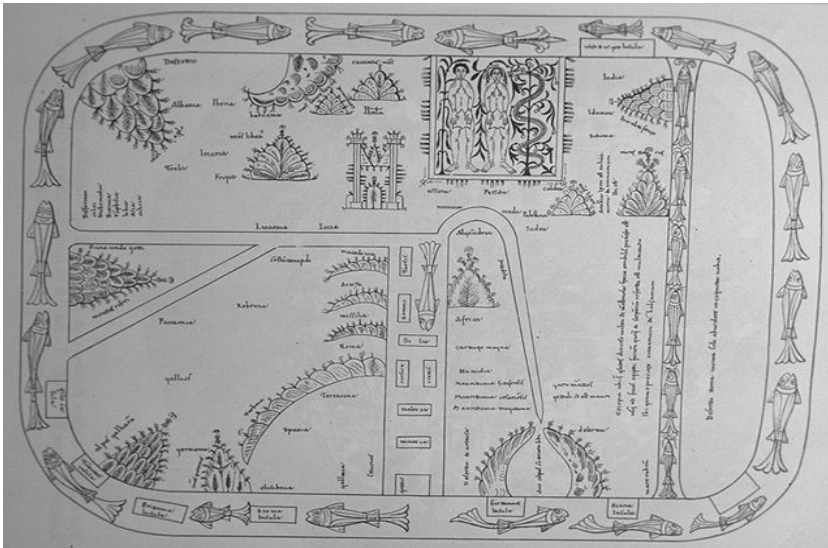
#### Exercițiu:

Relatați experiențe asemănătoare pe care le-ați trăit  
Alegeți-vă o ceașcă și „ghiciți” viitorul celui care a băut cafeaua



**V.2. Vizualul ca reprezentare și organizare a informației**

**a. Harta**



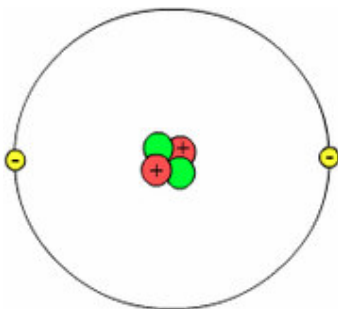
Harta lumii, Londra, 1109 î.Ch.

(<http://www.henry-davis.com/MAPS/EMwebpages/207B.html> )



Harta lui Piri Reis, faimos conducător militar al armatei turce din secolul al XVI-lea, înfățișand coasta de vest a Africii (1513)

**b. Modelarea obiectului**



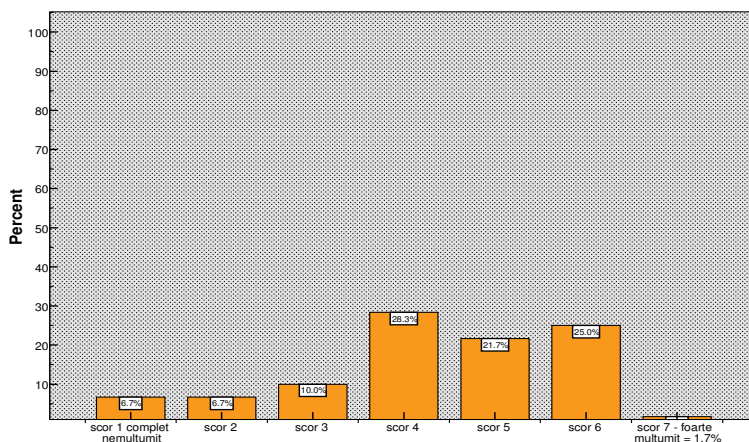
Atomul de heliu: : Doi electroni (galbeni) înconjoară un nucleu format din doi protoni (roșii) și doi neutroni (verzi).

**c. Graficele**



Diagramă circulară (“plăcinta”)

satisfactia profesionala



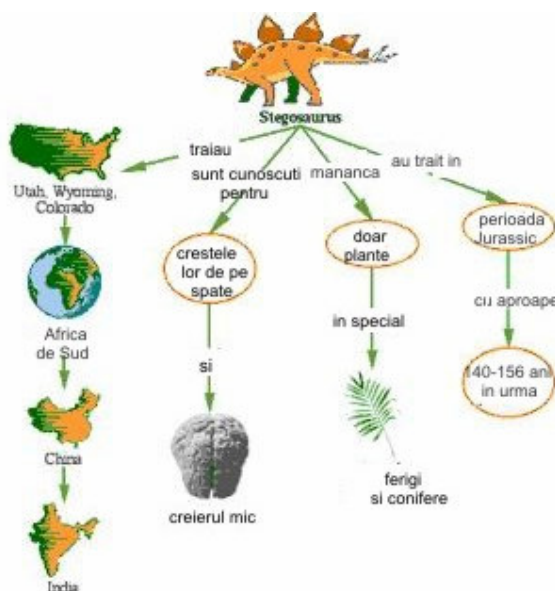
Histogramă

**d. Organizatorii grafici**

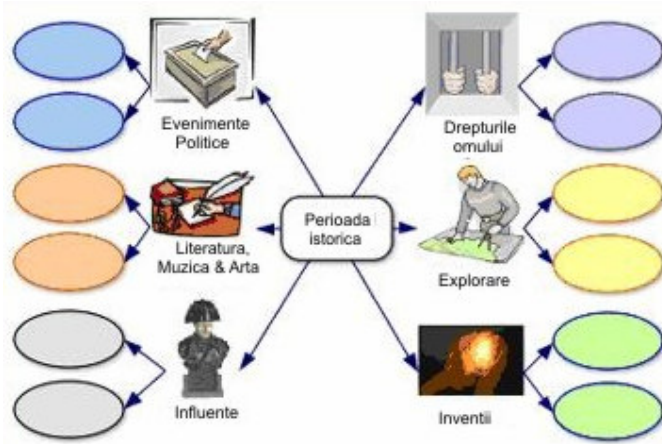
Sunt desene și scheme vizuale care permit o mai mare eficiență în înțelegerea, restructurarea și memorarea informației, integrarea acesteia în cunoștințele obținute anterior. Facilitează rezolvarea de probleme.

- **Harta conceptelor:** Este o metodă de VIZUALIZARE a relațiilor dintre diferite concepte prin care se construiește o diagramă ce reprezintă aceste raporturi. Conceptele sunt legate între ele prin săgeți pe care se află un text foarte scurt, de clarificare a relației ( de exemplu: ,e determinat', ,are efectul de', ,e cerut de', ,contribuie la', etc.) . Construcția generală apare ca o ramificare ierarhică, pe direcția de sus în jos.

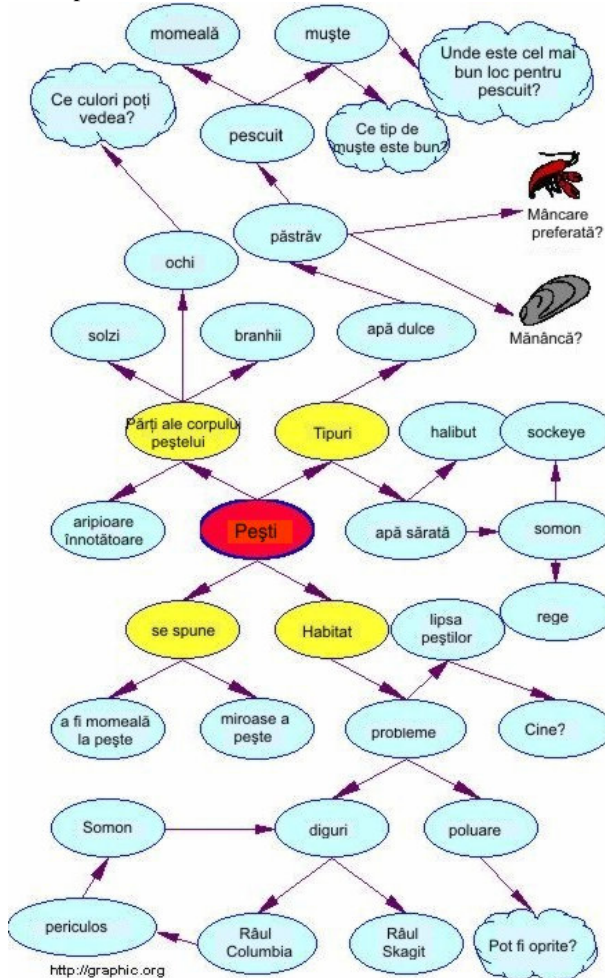
Exemplu (<http://www.inspiration.com/vlearning/index.cfm?fuseaction=webs>):



- **Rețelele:** Sunt hărți vizuale care artă în ce fel diferitele categorii de informații se leagă unele de altele. Ele oferă un cadru flexibil pentru organizarea și ierarhizarea informației. În general, temele majore sau centrale sunt plasate în centrul rețelei. Legăturile (liniile) care pornesc de la centru leagă detaliile sau ideile noi cu tema centrală.
- Exemplul 1 (<http://www.inspiration.com/vlearning/index.cfm?fuseaction=webs>):

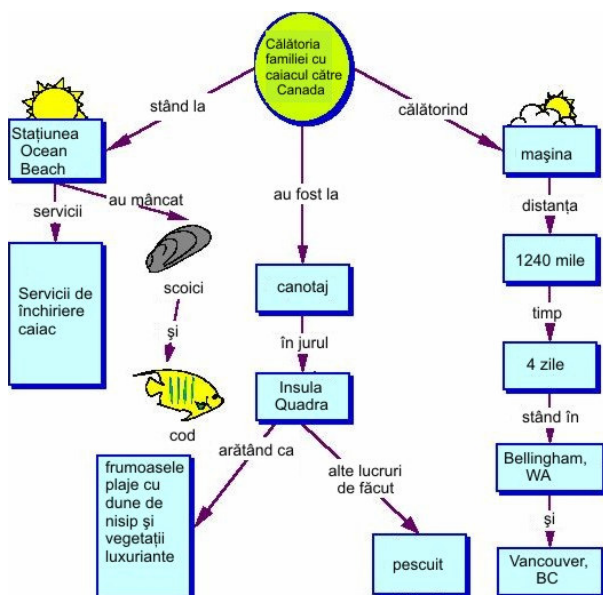


Exemplul 2:



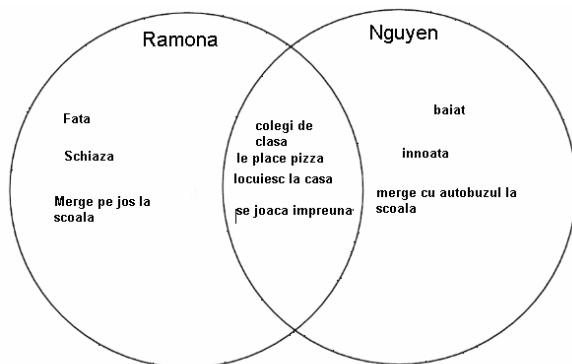


Exemplul 3:



- *Diagrama Venn*

Prin acest tip de diagramă se facilitează descrierea și compararea caracteristicilor a două obiecte, ființe, locuri, evenimente, idei, etc):



<http://www.graphic.org>

Exerciții:

1. Alegeți-vă o temă și discutați-o împreună cu perechea sau grupul dumneavoastră. Încercați să construiți o rețea a acestei teme (idee, concept)

Porniți de la ideea (conceptul, întrebarea, tema) generală și puneți-o în centrul paginii, într-un cerc, sau oricare figură doriți. Extindeți firul ideilor prin linii (ramuri) pornind de la centru spre margini. Atunci când o idee nu se mai potrivește liniei create, faceți o altă ramură și urmăriți noul șir al ideilor.

Folosiți culori, bilețele autocolante, abțibilduri, ș.a.m.d., tot ce poate pune mai bine în evidență rețeaua de idei. Nu vă temeți să adoptați și o notă de umor și distracție. În munca dumneavoastră cu viitorii cursanți, umorul este un ajutor important.

2. Împreună cu partenerul dv. construiți o diagramă Venn, utilizând două concepte uzuale în domeniul dumneavoastră.

### V.3. Calea spre scriere

a. **Pictogramele.** O pictogramă este un simbol reprezentând un concept, obiect, activitate, loc sau eveniment printr-o ilustrație/desen. În timp, acest desen s-a simplificat și abstractizat (un exemplu sunt hieroglifele) ajungând la forma literelor de azi.

Pictogramele au constituit mijloace desenate de transmitere a informațiilor legate de prezent dar și acele reprezentând istoria.



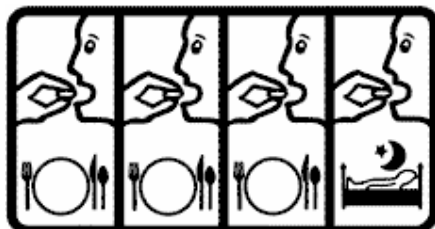
Cronică pictorială (1168-1355) ce narează călătoria populației Tenochca-Mexica de la Aztlan to Chapultepec. (Publicată în Kingsborough *Antiquities of Mexico* Volumul I.  
<http://pages.prodigy.net/gbonline/ancwrite.html>

b. **Hieroglife** (perso.orange.fr/hieroglyphes)



*Pictogramele se utilizează până în zilele noastre ca simboluri vizuale clare, ușor de înțeles; printre cei care se bucură în mod direct de ajutorul oferit de pictograme se numără persoanele care nu știu să citească (adulti și copii) dar și persoanele dislexice.*

Iată câteva exemple de pictograme contemporane:



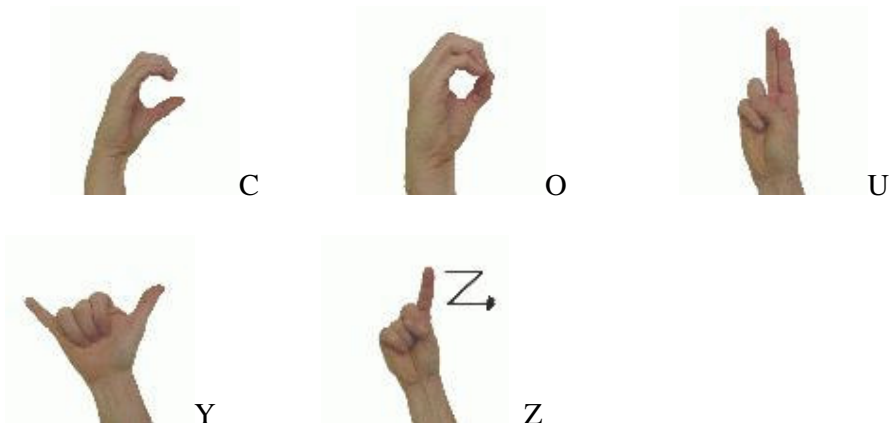
(a se lua de patru ori pe zi,  
 în timpul meselor și la culcare)

© 1997 USPC



Pictograme ce vor fi utilizate la Olimpiada din 2008, China:  
 (<http://en.beijing2008.cn/63/32/column212033263.shtml>)

#### V.4. Alfabetul vizual-motric



Gesturile cu semnificație și dactilemele (alfabetul degetelor) au fost utilizate cu mult timp în urmă atunci când era vorba de o comunicare la distanță (în spațiul apropiat), ca de pildă, în cazul construcției unei clădiri înalte: muncitorii aflați pe diferite nivele, comunicau între ei prin aceste

mijloace vizuale. Triburile de oameni din zorile civilizației aveau constituit un asemenea alfabet vizual.

Comunicarea vizuală continuă să se utilizeze în zilele noastre, cel mai înalt grad de structurare avându-l limbajul mimico-gestual al persoanelor neauzitoare.

De comunicarea prin dactileme este legat numele abatelui de L'Épée.

Charles-Michel de L'Épée (25 novembre 1712 - 23 décembre 1789), numit și abatele de



L'Épée, a fost o persoană auzitoare (avocat) a cărei destin s-a schimbat atunci când a fost pus în fața cazurilor de copii surzi din familii sărace; el a fost cel care a luptat pentru a fi acceptat dreptul persoanei neauzitoare de a fi considerată egală cu ceilalți și având dreptul la limba sa maternă (gestuală). El a fost inițiatorul studiului limbajului semnelor, utilizabil în educația surzilor. Pentru prima dată în lume, el a creat o școală publică gratuită pentru surzi, deschisă tuturor claselor sociale (<http://www.visuf.com/lectHistEpee.php>)

Limbajul vizual al dactilemelor este astăzi folosit și în terapia unei varietăți de dificultăți de vorbire, scriere sau cognitive.

## **V.5. Informația narativă - banda desenată**

Numele de bandă desenată este un mijloc de a povesti cu ajutorul unor imagini succesive. Acest mijloc a devenit cu timpul o formă de artă. Cu toate acestea, utilizarea sa primară și care se continuă cu forță în contemporaneitate, este cea din domeniul educației.

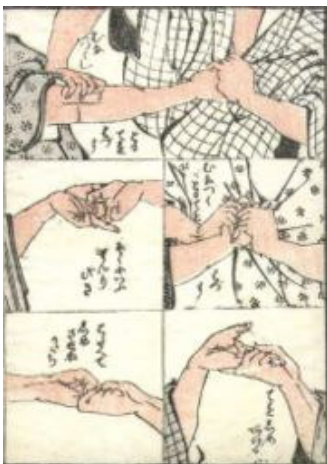
De obicei este vorba de casete ce conțin desene însoțite sau nu de un text scurt. Cu timpul, delimitarea prin casete nu mai este obligatorie, iar uneori, secvențele desenate aproape se suprapun unele peste celelalte.

S-a spus că prima „bandă desenată” au constituit-o picturile rupestre din cavernele primitive.



<sup>1</sup> Este sigur însă că basorelieful complex de pe Columna lui Traian narează în imagini secvențiale războiul daco-roman (înălțat pe la 113 d. Hr.)

Treptat, banda desenată s-a dezvoltat prin intermediul revistelor apoi al filmelor de desene animate. În Orient, banda desenată are precursori de mare marcă. Iată o planșă de „manga” (numele contemporan al succesiunii de imagini narrative; în acea vreme, ea se numea Ukiyo-e) desenată de marele pictor japonez Hokusai (1760—1849):



Manga în viziune contemporană

(<http://mdn.mainichi-msn.co.jp/entertainment/etc/manglish/platonicsupernova1/page01.html>)

Banda desenată utilizează anumite *tehnici narrative*, printre care:

1. *Narațiunea obiectivă*, în care povestea este expusă într-un mod ,neutru', descriptiv, fără atitudini emoționale.
2. *Narațiunea subiectivă*, în care povestea este expusă de un narator care își exprimă punctul său de vedere, propria interpretare a faptelor.
3. *Narațiunea lineară*, care se desfășoară continuu, fără întreruperi sau decalaje, într-o secvențialitate logică.

Așadar, banda desenată este un tip de lectură bazată pe două suporturi: imagine și text. Se poate spune că ea povestește ceva într-un limbaj cu imagini, oferind lectorului o situație semi-concretă. Avantajele sale se referă la faptul că este atractivă pentru orice vârstă; este expresivă și mai ușor de citit, lectura sa fiind recreativă. De asemenea, este bine evidențiat dialogul.

(<http://www.labd.crdp3-poitiers.org/>; <http://www.labd.crdp3-poitiers.org/>)

### **Exercițiu:** *Puterea de comunicare a benzii desenate*

Formați două grupe: o grupă „germană”, care nu știe limba engleză și o grupă „engleză”, care nu știe limba germană. Amândouă vor lucra pe același text cu imagini, dar fiecare îl va lua pe cel a cărui limbă nu o cunoaște.

Sarcina constă în reconstituirea povestirii din text (prezentat în versuri) pe baza numai a desenelor.

Dar mai înainte, câteva cuvinte despre autor:



**Wilhelm Busch** (1832-1908), pictor, poet și inițiator al benzii desenate în Germania. În 1865, el a publicat o faimoasă carte în versuri însoțită de desene în stilul benzilor desenate, numită *Max și Moritz*. Doi băieți neastâmpărați inventează o mulțime de trăsnași răutăcioase, din care nu ies deloc bine.

(<http://inventors.about.com/>)

Și acum, textul:

#### **a. varianta în limba germană:**

*Max und Moritz*

*Eine Bubengeschichte in Sieben Streichen*  
von Wilhelm Busch

---

Sechster Streich

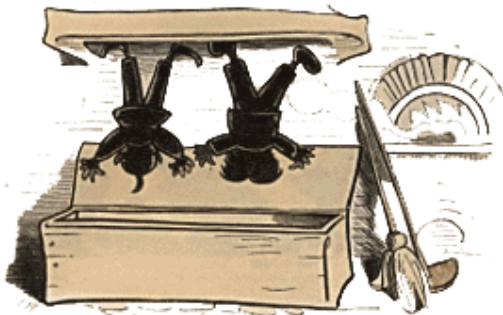
In der schönen Osterzeit,  
Wenn die frommen Bäckersleut'  
Viele süße Zuckersachen  
Backen und zurechtemachen,  
Wünschten Max und Moritz auch  
Sich so etwas zum Gebrauch.



Doch der Bäcker, mit Bedacht,  
 Hat das Backhaus zugemacht.



Also will hier einer stehlen,  
 Muß er durch den Schlot sich quälen.



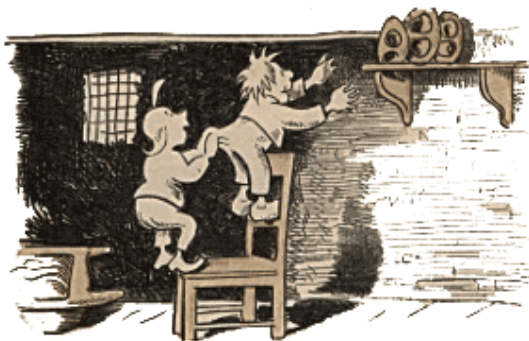
Ratsch! Da kommen die zwei Knaben  
 Durch den Schornstein, schwarz wie Raben.



Puff! Sie fallen in die Kist',  
 Wo das Mehl darinnen ist.



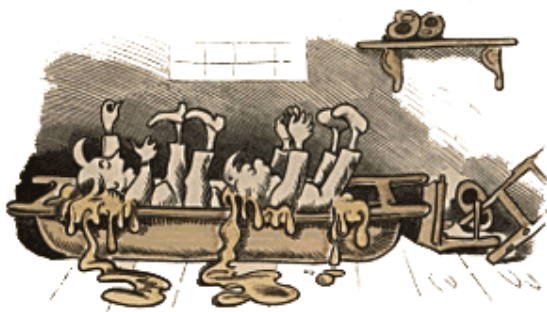
Da! Nun sind sie alle beide  
 Rundherum so weiß wie Kreide.



Aber schon mit viel Vergnügen  
 Sehen sie die Brezeln liegen.



Knacks! - Da bricht der Stuhl entzwei;



Schwapp! - Da liegen sie im Brei.





Ganz von Kuchenteig umhüllt

Stehn sie da als Jammerbild.



Gleich erscheint der Meister Bäcker  
Und bemerkt die Zuckerlecker.



Eins, zwei, drei! - Eh' man's gedacht,  
Sind zwei Brote draus gemacht.



In dem Ofen glüht es noch -  
Ruff! Damit ins Ofenloch!



Ruff! Man zieht sie aus der Glut;  
Denn nun sind sie braun und gut.



Jeder denkt, die sind perdü!  
Aber nein! Noch leben sie!



Knusper, knasper! Wie zwei Mäuse  
Fressen sie durch das Gehäuse;



Und der Meister Bäcker schrie:  
"Ach herrje! Da laufen sie!"

Dieses war der sechste Streich,  
Doch der letzte folgt sogleich.

#### **b. varianta in limba engleza**

*Max and Moritz*  
*A Juvenile History in Seven Tricks*  
*by Wilhelm Busch*

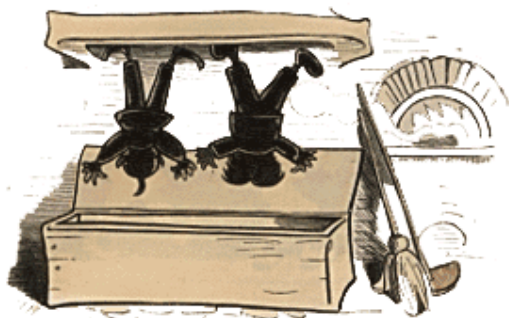
Max and Moritz: Sixth Trick  
 Easter days have come again,  
 When the pious baker men  
 Bake all sorts of sugar things,  
 Plum-cakes, ginger-cakes, and rings.  
 Max and Moritz feel an ache  
 In their sweet-tooth for some cake.



But the Baker thoughtfully  
 Locks his shop, and takes the key.



Who would steal, then, this must do:  
 Wriggle down the chimney-flue.



Ratsch! There come the boys, my Jiminy!

chimney.

Puff! into a chest they drop  
 of flour up to the top.



Blac  
 k as  
 raven  
 s,  
 down  
 the

Full



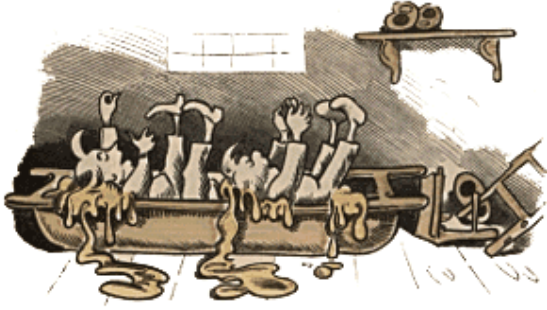
Out they crawl from under cover  
Just as white as chalk all over.



But the cracknels, precious treasure,  
On a shelf they spy with pleasure.



Knacks! The chair breaks! down they go-



Schwapp!-into a trough of dough!



All enveloped now in dough,  
 See them, monuments of woe.



In the Baker comes, and snickers  
 When he sees the sugar-lickers.



One, two, three! the brats, behold!  
 Into two good brots are rolled.



There's the oven, all red-hot,-  
 Shove 'em in as quick as thought.



Ruff! out with 'em from the heat,  
 They are brown and good to eat.



Now you think they've paid the debt!  
 No, my friend, they're living yet.



Knusper! Knasper! like two mice  
 Through their roofs they gnaw in a trice;



And the Baker cries, "You bet!  
 There's the rascals living yet!"

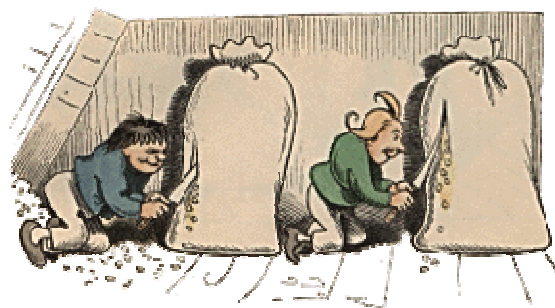
This was the bad boys 'sixth trick,  
 But the last will follow quick.

## A 2. varianta in limba germana

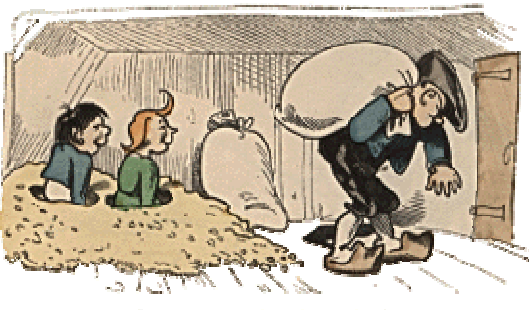
*Max und Moritz*  
*Eine Bubengeschichte in Sieben Streichen*  
 von Wilhelm Busch

### Letzter Streich

Max und Moritz, wehe euch!  
 jetzt kommt euer letzter Streich!



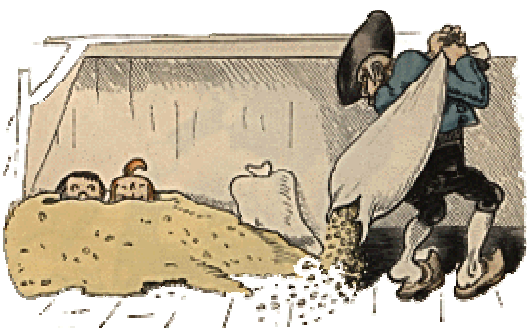
Wozu müssen auch die beiden  
 Löcher in die Säcke schneiden?



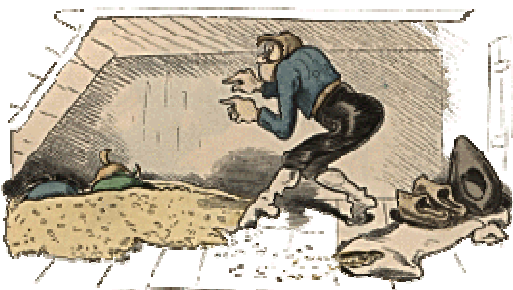
Seht, da trägt der Bauer Mecke  
 Einen seiner Maltersäcke.



Aber kaum, daß er von hinnen,  
 Fängt das Korn schon an zu rinnen.



Und verwundert steht und spricht er:  
 "Zapperment! Dat Ding werd lichter!"



Hei! Da sieht er voller Freude  
 Max und Moritz im Getreide.



Rabs! In seinen großen Sack  
 Schaufelt er das Lumpenpack.

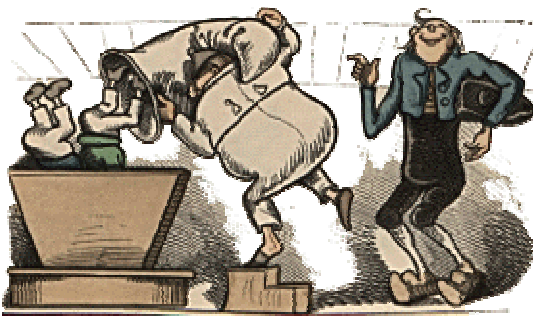




Max und Moritz wird es schwüle,  
Denn nun geht es nach der Mühle.



"Meister Müller, he, heran!  
Mahl er das, so schnell er kann!"



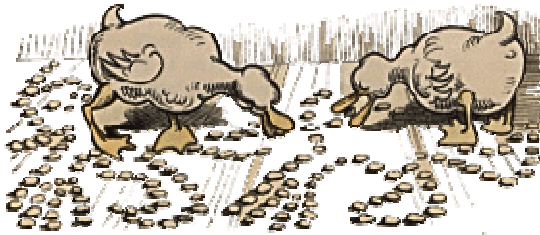
"Her damit!" Und in den Trichter  
Schüttet er die Bösewichter.



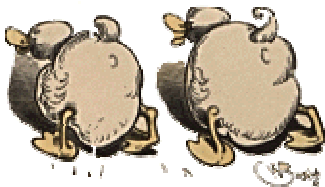
Rickeracke! Rickeracke!  
Geht die Mühle mit Geknacke.



Hier kann man sie noch erblicken,  
Fein geschroten und in Stücken.



Doch sogleich verzehret sie

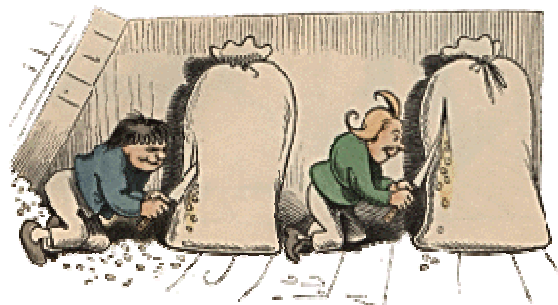


Meister Müllers Federvieh.

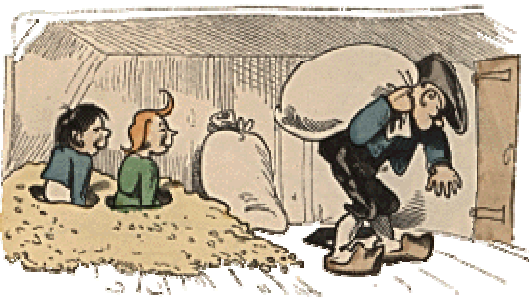
## B 2. varianta in limba engleza

*Max and Moritz*  
*A Juvenile History in Seven Tricks*  
by Wilhelm Busch

Last Trick  
Max and Moritz! I grow sick,  
When I think on your last trick.



Why must these two scalwags  
Cut those gashes in the bags?



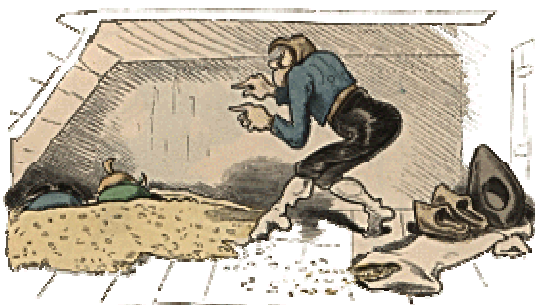
See! the farmer on his back  
Carries corn off in a sack.



Scarce has he begun to travel,  
When the corn runs out like gravel.



All at once he stops and cries:  
 "Damn it! I see where it lies!"



Ha! with what delighted eyes  
 Max and Moritz he espies.



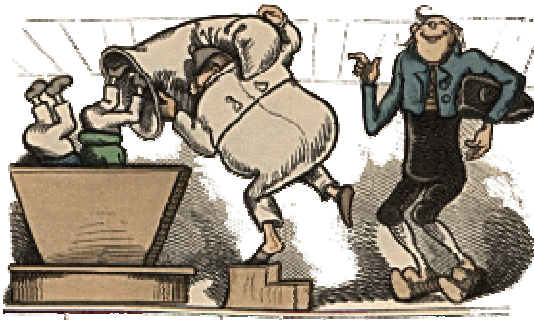
Rabs! he opens wide his sack,  
 Shoves the rogues in - Hukepack!



It grows warm with Max and Moritz,  
For to mill the farmer hurries.



"Master Miller! Hallo, man!  
Grind me that as quick as you can!"



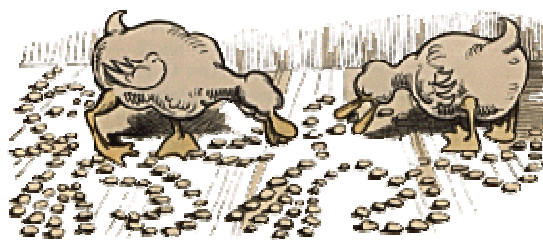
"In with 'em!" Each wretched flopper  
Headlong goes into the hopper.



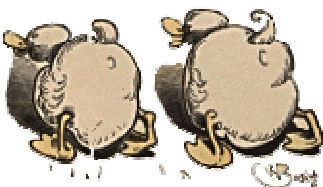
As the farmer turns his back, he  
Hears the mill go "creaky! cracky!"



Here you see the bits post mortem,  
Just as Fate was pleased to sort 'em.



Master Miller's ducks with speed



Gobbled up the coarse-grained feed.

© 1994-1999 Robert Godwin-Jones  
Virginia Commonwealth University  
<http://www.fln.vcu.edu/mm/mm6.html>  
<http://www.fln.vcu.edu/mm/mm7.html>

## EXERCİTIU FINAL

Fie în grup, perechi ori individual, construiți o broșură/ afiș publicitar/ziar prin care să promovați un produs/idee/companie din domeniul dumneavoastră de activitate, utilizând informațiile privind compoziția vizuală.

Faceți schița cu explicații a întregului material și realizați o singură pagină din această schiță.

Gândiți asupra următoarelor elemente:

- *formatul general*: orizontal, vertical, pătrat, ori oricare alt format ar fi posibil

- *materialul*: hârtie, carton, alte materiale

- *titlurile și subtitlurile*

[\* Unul din principiile gestaltiene este similaritatea. Titlurile ar putea fi printate în font gros și negru. Tot ce este printat în același fel va fi perceput ca titlu.

\* Se așteaptă ca cititorii să privească întâi titlurile.

\* Titlurile plasate în josul paginii vor induce ideea că prezintă lucruri mai puțin importante decât cele plasate în susul paginii.

\* Un alt principiu este simetria: atunci când titlul și textul acompaniator formează un corp simetric, cititorul tinde să le perceapă ca aparținând unul altuia.

\* În conformitate cu principiul proximității (apropierii/ învecinării), privitorul se așteaptă ca titlul să precedă (din apropiere) textul. De asemenea, se poate induce ideea existenței unei legături între enunțuri independente, dacă sunt plasate în apropiere unele față de celelalte.]

- *imaginile*

[\* Pagina să înceapă cu fotografia dominantă, ce oferă informația-nucleu; principiul relației figură-fond face ca privitorul să perceapă fotografia ca figură și tot restul înconjurător, ca fiind fond.

\* Imaginile/ fotografiile este bine să ia totdeauna în considerație relațiile figură-fond, pentru a transmite clar mesajul ori a sprijini și îmbogăți informația oferită de text.

\* de asemenea, imaginea dominantă/importantătrebuie să fie mare. Conform aceluiași principiu, privitorii/cititorii tind să perceapă elementul cel mai mare/larg, ca fiind figura, iar restul, ca fond al acesteia. Fotografia mare, plasată central devine de asemenea figura, iar restul paginii-fondul.]

- *utilizarea spațiilor albe* ca sprijin pentru mesajul imaginii/textului

- *utilizarea culorilor*

[\* Atenție la combinarea lor

\* Excesul de amestec de culoare împiedică înțelegerea mesajului datorită dificultăților perceptiv pe care le ridică]

*A nu se uita*: Informația vizuală cea mai eficientă este conținută în forma și culoarea cea mai cea simplă.

## CONCLUZII GENERALE PRIVIND ÎNVĂȚAREA VIZUALĂ<sup>2</sup>

### O persoana vizuala invata cel mai bine prin:

- Luarea notitelor si realizarea listelor pentru a le citi mai tarziu .
- Citirea informatiei pentru a fi invatata.
- Invatarea din carti,inregistrari video, benzi desenate si materiale printate.
- Vizualizarea unei demonstratii.

### Persoana vizuala va avea nevoie sa vada toate materialele de studiu

1. Practica vizualizarea (imaginare mentala) sau silabisirea cuvintelor (pronuntarea pe silabe a cuvintelor).
2. Noteaza totul pentru vizualizari rapide si repetate.
3. Analizeaza cuvintele prin separarea lor si punerea lor impreuna pentru a avea un alt inteles (ca-mere – camere, dereglat – de reglat, incontinent – in-continent, deplasare- de-plasare).
4. Foloseste coduri de culoare cand invata noi concepte.
5. Foloseste hartii mari pentru realizarea de grafice, usurand astfel persoanei “vizuale” posibilitatea de a realiza grafice.
6. Foloseste sublinieri pentru cuvintele importante, evidentiind cuvintele cheie si ajutand in timpul citirii.
7. Foloseste grafice, harti, benzi desenate cand invata material noi.
8. Foloseste notite pentru revizuirea materialelor, vocabularului si terminologie pentru cursuri specifice.
9. Foloseste un dictionar. Toate indicatiile vizuale sunt prezente: silabisirea, definitiile, configuratii etc.
10. Foloseste diagrame si grafice.
11. Foloseste inregistrari video.
12. Utilizeaza tehnici de “cartografiere” si schiteaza informatii care simbolizeaza informatii.
13. Rescrie notite – foloseste diferite fonturi, cuvinte ingrosate si subliniaza conceptele si elementele importante.

---

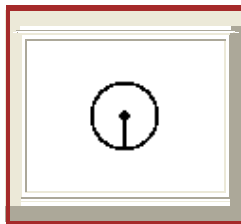
<sup>2</sup> Sursa: <http://www.cuyamaca.edu/eops/dsps/resourcesvis.asp>



## STRATEGIILE PERSOANEI VIZUALE

### MATEMATICA

- Folosește indici vizuali cum ar fi flash card-uri (vezi exemplu de mai jos) și situații concrete.



Care termen geometric descrie cel mai bine forma de mai sus?

equilateral triangle

Enter

- Folosește hârtie milimetrică pentru organizarea problemelor matematice.
- Coduri de culoare pentru tipuri de probleme matematice.

### CITIRE/LITERATURA

- Când înveți noi cuvinte, se uita în dicționar la înțelesul acestora și le notează definițiile.
- Sta aproape de instructor/profesor pentru a-și nota demonstrațiile etc.
- Folosește diagrame, grafice și alți indici vizuali.

### SCRIERE/PRONUNȚIE

- Folosește metode de studiu vizual mai repede decât să "recite" cuvinte.
- Scrie fiecare cuvânt pe silabe de câteva ori.
- Evidențiază cuvinte cu creioane de colorat.
- Vizualizează cuvintele mental și apoi le reproduce pe hârtie.

## STIINTE SOCIALE

- Invata noi material prin stimulare vizuala (video, calculator etc.).
- Foloseste creioane colorate cand ia notite – fiecare culoare reprezinta un grad de importanta - notitele albastre reprezinta tema principala, notitele rosii reprezinta detaliile de suport, notitele verzi reprezinta detaliile specifice.

## LUCRURI BINE STIUTE DESPRE PERSOANELE VIZUALE

### Sunt binecunoscuti pentru:

- modul adecvat in care se imbraca, cum combina stilurile cu usurinta
- faptul ca isi amintesc detalii si culori legate de ceea ce vad
- faptul ca isi amintesc chipurile oamenilor care ii intanesc (uita numele); isi reamintesc doar numele scrise.
- isi creaza imagini mentale ale informatiilor primite.

### Studiul

- Citesc pentru placere si relaxare; citesc rapid.
- Pot petrece o perioada lunga de timp studiind;
- Cer liniste in timpul studiului;
- Invata sa pronunte cuvintele mai usor prin despartirea acestora in grupuri decat prin reguli fonetice;

### Dificultati intampinate in procesul de invatare

- Intra in actiune inainte de a vedea sau de a citi ce trebuie realizat;
- Nu pot sa lucreze intr-un mediu cu zgomot si miscare;
- Nu raspund cu usurinta la stimuli auditivi (nu raspund foarte usor la stimuli muzicali)
- Intampina dificultati cand asculta informatia fara sa aiba imagini vizuale care sa reflecte continutul
- Au dificultati cand trebuie sa lucreze cu culori fluorescente (nu ii ajuta sa se concentreze)

În concluzie, învățarea vizuală este o metodă prin care ideile, conceptele, datele, etc., sunt asociate cu imagini și sunt reprezentate grafic. Învățarea vizuală îi ajută pe cursanți:

- **Să își clarifice ideile**  
Ei „văd” în ce fel se interconectează ideile și înțeleg modul în care informația este grupată și organizată. Noile concepte sunt mai rapid și mai ușor înțelese, fiind legate de cunoștințele anterioare.
- **Să își organizeze și analizeze informația**  
Cursanții pot utiliza diagrame, grafice, imagini pentru a desfășura structuri largi de informație pentru a avea o viziune generală și a înțelege mai bine relația dintre parte și întreg.
- **Să integreze informația nouă**  
Cursanții înțeleg și memorează mai ușor informația dacă aceasta este reprezentată și învățată pe ambele căi: vizuală și verbală.
- **Să manifeste o gândire critică**  
Reprezentarea informației atât vizual cât și verbal facilitează gândirea relațiilor, raporturilor cauză-efect, a întregului și detaliilor.

## BIBLIOGRAFIE

Cornel Ailincăi, *Introducere în gramatica limbajului vizual*, Cluj - Napoca: Editura Dacia, 1982

Rudolf Arnheim, *Forța centrului vizual*, București: Editura Meridiane, 1995

Jurgis Baltrusaitis, *Anamorfoze, sau magia artificială a efectelor miraculoase*, București: Editura Meridiane, 1975

Jurgis Baltrusaitis, *Oglinda*, București: Editura Meridiane, 1981

Henri Delacroix, *Psihologia artei*, Editura Meridiane, 1983

Nurflen Dinç, *Traditional and Interactive Animation: From Perspective of Storytelling and Production Process*, 5th International Symposium of Interactive Media Design, April 28-30, 2007

Uta Grundmann, *The Intelligence of Vision: An Interview with Rudolf Arnheim*, *Cabinet*, Issue 2 Spring 2001, <http://www.cabinetmagazine.org/issues/2/rudolfarnheim.php>

Özerkan, F., Kartopu, E., Ayar, H., *The relationship between the design of newspaper and human beings perception*, 5th International Symposium of Interactive Media Design, April 28-30, 2007

Michel Ragon, *L'arte a che serve?*, Paoline, 1973