

## Conceptul de mimesis și noile tehnologii digitale Studiu de caz: Studio Drift

Asist. univ. drd. Andreea Gabriela Tudor  
Facultatea de Arte  
Universitatea „Dunărea de Jos” din Galați  
gabytudorart@gmail.com

### **Abstract**

*This text explores the connections and interpretative possibilities created between mimesis — a Platonic concept broadly understood as the representation of reality or the imitation of a model — and new visual forms that expand and transform the concept of reproduction. The relationship between the real and the virtual is analysed and redefined through works by Studio Drift (founded in 2007 by Lonneke Gordijn and Ralph Nauta) that straddle the boundaries between sculpture, performance, and installation art. The analysed body of works transitions from pieces with an architectural character to kinetic installations that take the structures and principles of natural processes and transform them creatively. Consequently, mimicry is expanded from formal imitation to a creative approach dissolving the boundaries between art, design, and scientific research through an innovative, multidisciplinary process.*

**Keywords:** *mimesis, architecture, representation, drone, art installation, contemporary art, biomimicry, Studio Drift.*

### **Conceptul de mimesis în artă și arhitectură**

*Mimesis*, idee de sorginte platoniciană, este un concept ce s-a perpetuat de-a lungul secolelor și a marcat în mod fundamental gândirea estetică occidentală. Definit în linii mari drept imitație, mimare, termenul are o paletă semantică amplă – în *Sofistul*, Platon explică termenul prin „arta poetului, a pictorului, a sculptorului sau a actorului – acesta din urmă, spre deosebire de cei menționați înainte, nefolosind unelte ci creând imaginea în propria sa persoană”<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Francis E. Peters, *Termenii filosofiei grecești*, ed. a II-a, trad. Drăgan Stoianovici, București, Humanitas, 1997, p. 170.

Definit așadar în cadrul filosofiei antice grecești drept reproducere a unui model, termenul de mimesis se află în legătură directă cu reprezentarea și arta. Pentru Platon, caracterul imitativ al artei o îndepărtează de Adevăr, căci „opera de artă este depărtată în al treilea grad de lumea Formelor, fiind o copie palidă a unei realități bazate pe o Formă”<sup>2</sup>. Viziunea depreciativă a lui Platon asupra artei este susținută de asemenea și de argumente de ordin etic și psihologic<sup>3</sup>, însă argumentele sale nu trebuie considerate finale, căci pe parcursul dialogurilor acestea suportă transformări. Dacă arta reprezentatională era respinsă de filosoful grec, mimetismul în sens larg era văzut ca fiind util,<sup>4</sup> practicile mimetice fiind constructive și având caracter formator.

O schimbare de perspectivă asupra acestui concept are loc la Aristotel, care înțelege mimetismul ca un punct valoros al operei de artă. Acesta propune mimesisul ca o formă de cunoaștere a Lucrurilor, de înțelegere a structurilor interne și a dinamicii lumii. Viziunea lui Aristotel este o reacție asupra gândirii platoniciene, căci la Platon mimesisul se înțelegea drept oglindă a lumii a cărei funcție este doar de a reflecta o imagine fadă, pe când Aristotel vede „arta reprezentatională ca un mijloc de a crea lumea, cu intenția îndreptată asupra funcționării interne”<sup>5</sup>.

Astfel, mimesisul, considerat o modalitate de a imita ordinea perfectă a naturii, a reflectat o viziune mai degrabă idealistă asupra lumii și a influențat semnificativ diverse aspecte ale vieții grecești, de la artă și literatură la filozofie și politică. În ceea ce privește arta, conceptul de mimesis a contribuit semnificativ în ramuri precum sculptura, arhitectura și teatrul. Luând drept exemplu sculptura grecească antică, ea era renumită pentru realismul său, redând formele ideale ale corpului uman. Sculptorii greci precum Phidias și Polykleitos credeau că arta ar trebui să imite natura, ordinea și proporțiile naturale, care pentru greci erau elemente esențiale ale frumuseții.<sup>6</sup> Tot atunci, pe lângă mimesis, se dezvoltă conceptele de Antropocentrism și *Kalokagathia*, care de asemenea au un impact major în artă. „«Antropocentrismul, teza care situa omul în centrul universului – măsură a tuturor lucrurilor», care poate fi urmărită atât în sculptură cât și în arhitectură, se definește prin expresia desăvârșitei armonii a sinelui cu universul”<sup>7</sup>, în timp

---

<sup>2</sup> Platon, Republica, X, 598e-599a *apud*. Sergiu Alexandru Ciutescu, „Mimesis și reprezentare: Platon, Aristotel și paradigma artei islamice”, *Hiperbolea*, 1-2, 2014, pp. 46-66. [https://www.persee.fr/doc/hiper\\_2284-5666\\_2014\\_num\\_1\\_2\\_864](https://www.persee.fr/doc/hiper_2284-5666_2014_num_1_2_864), accesat la 1 februarie 2025.

<sup>3</sup> *Ibidem*.

<sup>4</sup> *Ibidem*.

<sup>5</sup> *Ibidem*.

<sup>6</sup> E. H. Gombrich, *Istoria artei*, București, Art, 2016, pp. 103-105.

<sup>7</sup> Adriana Botez-Crainic, *Istoria Artelor Plastice*, vol. I, București, Editura Didactică și Pedagogică R. A., 1994, p. 94.

ce *Kalokagathia* „exprimă echivalența idealului estetic cu idealul etic”<sup>8</sup>, întărind afirmarea legăturii intrinseci între calitățile exterioare (frumusețea) și cele interioare (bunătatea și înțelepciunea). Exemple în suportul dezvoltării acestui eseu pot fi faimoasa Friza Partenonului sau iconica *Afrodita din Milo*, care nu doar simbolizau proporții armonioase și forme atletice, dar se apropiau de figura canonică a omului grec.

\*

De-a lungul secolelor, conceptul de mimesis s-a perpetuat definind evoluția artei europene, iar „metafizica occidentală a dezvoltat gândirea mimesisului în forme care permiteau abateri față de modelul original, evitând ideea imitației fidele”<sup>9</sup>. Pe lângă referințele față de realitatea externă (morfologice), viziunea creștină asupra lumii aduce în prim-plan și ideea asemănării interne (ontologice).<sup>10</sup>

Acest aspect este relevant pentru felul în care se va dezvolta arta vizuală occidentală prin raportarea față de un model. În Renaștere, mimesisul va redobândi un rol central în reprezentările artistice, arta devenind o formă de cunoaștere a realității ce a condus la dezvoltarea teoriei perspectivei, cunoașterea anatomică a corpului uman și animalier, precum și redarea naturalistă a realității vizibile. În această perioadă, conceptul de mimesis a redevenit central în artele vizuale, literatură și arhitectură, stabilind standarde care au influențat profund cultura occidentală. Raportarea artiștilor față de modelul antic nu este întâlnită doar în Renaștere, ci și pe parcursul secolelor următoare, spre exemplu în Neoclasicism.

În modernitate însă paradigma artei figurativ-reprezentatională este depășită, fiind văzută drept o accepție limitativă asupra artei. Modernitatea se (auto)definește prin ruptură cu tradiția și promovând autonomia artei și a expresiei artistice, de asemenea promovând originalitatea drept criteriu fundamental în evaluarea artei. Istoricul de artă Marcel Brion (1895-1984) afirma la jumătatea secolului trecut că „opera de artă abstractă nu este figura unui obiect; ea este obiectul însuși, în imediata și absolută lui nouitate”<sup>11</sup>. Dar, chiar și în această nouă paradigmă a creației artistice, conceperea unei noi realități depinde în continuare de modele anterioare, căci „modele istorice se insinuează frecvent [...] în cultura modernității, chiar dacă, de cele mai multe

---

<sup>8</sup> *Ibidem*.

<sup>9</sup> Mihaela Criticos, „Modernitatea arhitecturală și modelul istoric” în *Confluente arhitecturale*, București, editura Ozalid, 2018, pp. 83-100.

<sup>10</sup> Jean-Jacques Wunenburger, *Filozofia imaginilor* (trad. rom.), Polirom, București, 2004, pp. 134, 142-143, *apud*. Mihaela Criticos, *Ibid*.

<sup>11</sup> Marcel Brion, *Arta abstractă*, București, Meridiane, 1972, p. 49.

ori suferă transformări radicale la nivelul percepției imediate”<sup>12</sup>, după cum afirmă arhitectul Mihaela Criticos (n. 1956).

### **Spațiul construibil în contemporaneitate – între arhitectură și noile medii digitale**

*În evoluția fenomenului artistic și arhitectural, modelele istorice sunt preluate în diverse moduri, de la imitația strictă (pasta) la cea de principiu („imitarea naturii” în sec. al XVIII-lea), de la perpetuarea semnificației originare la o totală resemantizare, de la transformarea evolutivă la preluarea critică, de la dogmatism la interpretarea liberă, inovatoare.*<sup>13</sup>

„Definită drept arta și știința de a construi”<sup>14</sup>, din punct de vedere etimologic, *architectura* provine din greaca veche, fiind un termen compus din *arché* (bătrân, principiu, temelie ultimă) și *tekton* (făuritor, șeful echipei de constructori).<sup>15</sup>

După cum am arătat anterior, prin mimesisul arhitectural se înțelege acel concept prin care arhitectura imită sau reflectă unele aspecte ale lumii naturale sau ale altor forme de cultură sau artă. Dacă mimesisul, în traducerea lui cea mai simplă, înseamnă imitație, prin conceptul de mimesis arhitectural ne referim la imitarea sau apropierea deliberată a formelor, elementelor sau principiilor regasite în lumea naturală, în alte forme de artă sau în alte culturi.

\*

În continuare voi analiza cum funcționează conceptul de mimesis în interiorul creației vizuale contemporane, exemplificând printr-un corpus artistic diversificat semnat Studio Drift care evidențiază natura profund interdisciplinară a creației contemporane. Fondatorii Studio Drift, Lonneke Gordijn (n. 1980) și Ralph Nauta (n. 1978), lucrează alături de o echipă multidisciplinară de 64 de persoane pentru a crea lucrări de artă ce se află la granița dintre sculptură, instalație și performance. Aceștia au parte de recunoaștere la nivel mondial prin proiectele expuse în cadrul Bienalei de la Veneția (2015, 2022), *Art Basel* în Miami (2022) și *Metropolitan Museum of Art* din New York (2010).<sup>16</sup>

---

<sup>12</sup> Mihaela Criticos, *Ibid.*

<sup>13</sup> *Ibidem.*

<sup>14</sup> Ionel Oancea, <https://www.ziaruldeiasi.ro/stiri/o-poveste-despre-arta-1--1623163.html>, accesat la 1 februarie 2025.

<sup>15</sup> *Ibidem.*

<sup>16</sup> <https://studiodrift.com/drift-artists/>, accesat la 1 februarie 2024.

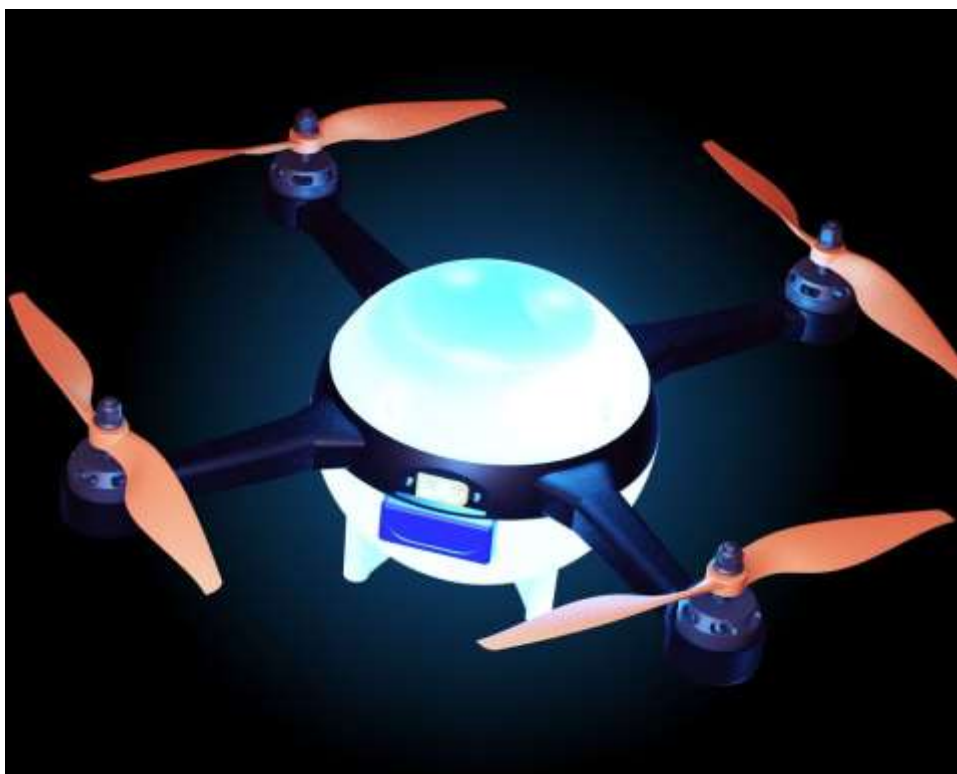


Fig. 1. Dronă cu iluminare pirotehnică utilizată în realizarea efectelor dinamice aeriene. <https://www.evsky-show.com/technology/>, accesat la 1 februarie 2025.

În relație directă cu imaginea arhitecturală, Studio Drift a inițiat un proiect de mare anvergură prin intermediul căruia monumente impozabile sunt reconstruite cu ajutorul dronelor luminoase (fig. 1). Fondatorii Drift afirmă că ideea acestor lucrări a apărut în urma incendiului ce a cuprins catedrala Notre Dame din Paris în 2019.

Ruinele (sau o construcție nefinalizată, cum este cazul catedralei Sagrada Familia din Barcelona – fig. 3), prin caracterul lacunar, provoacă imaginația la construirea unor structuri narrative susținute de pilonii identității, memoriei și istoriei. Ralph Nauta susține că „aceste realizări umane, construite de-a lungul generațiilor prin meșteșuguri uitate, merită toată atenția pe care o pot primi. Ele ne învață o răbdare pe care trebuie neapărat să o redescoperim ca societate”<sup>17</sup>.

---

<sup>17</sup> Ralph Nauta, Jo Lawson-Tancred, „See How the Dutch Collective DRIFT Is Using Illuminated Drones to ‘Rebuild’ the Sagrada Familia, the Colosseum, and Other Landmarks”, Artnet, 2022. <https://news.artnet.com/art-world/see-how-the-dutch-collective-drift-uses-drones-and-lights-to-digitally-rebuild-the-colosseum-and-other-major-landmarks-2199804>, accesat la 1 februarie 2025.



Fig. 2. Studio Drift, Instalație cu drone luminoase, 2022, Colosseum, Roma, Italia. <https://news.artnet.com/art-world/see-how-the-dutch-collective-drift-uses-drones-and-lights-to-digitally-rebuild-the-colosseum-and-other-major-landmarks-2199804>, accesat la 1 februarie 2025.

Prin acest proiect de reconstrucție monumentală cu ajutorul instalațiilor aeriene formate din drone, Studio Drift redefinește spațiul arhitectural, creând o punte de legătură între trecut și prezent (fig. 2 – fig. 4), între peren și efemer, între static și dinamic. Astfel, ideea de mimesis se evidențiază în acest tip de proiect artistic prin reinterpretarea principiilor esențiale din arhitectură. Utilizând lumina ca element constitutiv al instalațiilor aeriene, se reconfigurează structura monumentelor și se creează un spațiu al posibilității.



Fig. 3. Studio Drift, Instalație cu drone luminoase, 2022, Sagrada Família, Barcelona, Spania. <https://news.artnet.com/art-world/see-how-the-dutch-collective-drift-uses-drones-and-lights-to-digitally-rebuild-the-colosseum-and-other-major-landmarks-2199804>, accesat la 1 februarie 2025.



Fig. 4. Studio Drift, Instalație cu drone luminoase, 2022, Whitby Abbey, Whitby, Anglia. <https://news.artnet.com/art-world/see-how-the-dutch-collective-drift-uses-drones-and-lights-to-digitally-rebuild-the-colosseum-and-other-major-landmarks-2199804>, accesat la 1 februarie 2025.



Fig. 5. Studio Drift, *Drifter*, instalație performativă a unui bloc de beton plutitor (beton, robotică, sistem de urmărire), 400 x 200 x 200 cm, 2017, Stedelijk Museum Amsterdam (2018). <https://studiodrift.com/stedelijk-museum-solo/>, accesat la 1 februarie 2025.

Tot în cadrul problematicii imaginii arhitecturale și a reconfigurării percepției asupra acesteia prin discursul artistic contemporan, *Drifter* (fig. 6) este o interpretare critică a spațiului construit, fiind de asemenea o formă contemporană de mimesis întrucât, după cum mărturisesc artiștii, „acest monolit de beton reprezintă o unitate de bază în construcție, elementul primar prin care este creat mediul construit de om. Singur, blocul de beton nu este nimic, pierdut în spațiu și timp, fără referință la nimic; el caută mereu să facă parte din ceva mai mare”<sup>18</sup>.

---

<sup>18</sup> Traducere personală din engleză: „This concrete monolith represents a basic building unit, the primary element by which human built environment is constructed. On its own the concrete block is nothing, lost in space and time without reference to anything; it is always searching to be part of something bigger”. <https://studiodrift.com/work/drifter/>, accesat la 1 februarie 2024.



Fig. 6. Studio Drift, *Drifters film*, captură din scurtmetrajul de 12 minute ce explorează călătoria unor blocuri de beton (beton, robotică, sistem de urmărire), fiecare a câte 400 x 200 x 200 cm, 2017, Stedelijk Museum Amsterdam. <https://studiodrift.com/work/drifters/>, accesat la 1 februarie 2025.



Fig. 7. Studio Drift, *Drifters film*, captură din scurtmetrajul de 12 minute ce explorează călătoria unor blocuri de beton (beton, robotică, sistem de urmărire), fiecare a câte 400 x 200 x 200 cm, 2017, Stedelijk Museum Amsterdam. <https://studiodrift.com/work/drifters/>, accesat la 1 februarie 2025.

Astfel, referentul este preluat ca model, supradimensionat și, în ultimă instanță, complet decontextualizat. Scos în afara galeriei, în afara spațiului de consum de cultură (fig. 7, fig. 8), ideea pe care autorii doresc să o transmită

prin intermediul lucrării *Drifter* se simte și mai apăsătoare, fiind vorba despre senzația de rătăcire creată prin desprinderea față de un cadru de referință.<sup>19</sup>

*Fiecare lucrare are capacitatea de a transforma spațiile. Parametrii restrânși ai unui muzeu sau ai unei galerii nu redau întotdeauna pe deplin potențialul acestor creații, care își găsesc deseori expresia maximă în spațiul public sau prin arhitectură. DRIFT sincronizează oamenii, spațiul și natura pe aceeași frecvență, creând experiențe care inspiră o reconectare cu planeta noastră.*<sup>20</sup>

### **Biomimesis**

Biomimesisul reprezintă un concept relativ nou care are aplicabilitate atât în viața curentă, în științele tari, cât și în artă, referindu-se la preluarea drept model a sistemelor naturale și a le recontextualiza cu scopul îmbogățirii cunoașterii, eficientizării vieții etc. Termenul a fost propus întâia dată de Otto Schmitt în anii 1950 și are aplicații în domenii precum ingineria, designul, electronica, chimia etc.<sup>21</sup>

Aflându-se într-o relație semantică și stilistică intimă cu spațiul expozițional, cu arhitectura și istoria acestuia, Studio Drift propune proiectul *Social Sacrifice* (fig. 5) drept primul spectacol aerian cu drone creat pentru a fi prezentat în interior.

---

<sup>19</sup> <https://studiodrift.com/drift-artists/>, accesat la 1 februarie 2025.

<sup>20</sup> Traducere personală din engleză: „All individual artworks have the ability to transform spaces. The confined parameters of a museum or a gallery do not always do justice to a body of work, rather it often comes to its potential in the public sphere or through architecture. DRIFT brings people, space and nature on to the same frequency, uniting audiences with experiences that inspire a reconnection to our planet.”  
<https://studiodrift.com/drift-artists/>, accesat la 1 februarie 2024.

<sup>21</sup> Vincent, Julian F.V.; Bogatyreva, Olga A.; Bogatyrev, Nikolaj R.; Bowyer, Adrian; Pahl, Anja-Karina (21 August 2006). „Biomimetics: its practice and theory”. *Journal of the Royal Society Interface*. 3 (9): 471–482.

<https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC1664643/>, accesat la 1 februarie 2025.



Fig. 8. Studio Drift, *Social sacrifice*, performance aerian (100 drone), 2022, Bienala Internațională de Artă de la Veneția, Italia. [https://i0.wp.com/studiodrifting.com/wp-content/uploads/2022/04/IMG\\_2756-1-scaled.jpg?resize=1700%2C1220&ssl=1](https://i0.wp.com/studiodrifting.com/wp-content/uploads/2022/04/IMG_2756-1-scaled.jpg?resize=1700%2C1220&ssl=1), accesat la 1 februarie 2025.

Inspirată de mecanismele adaptative ale bancurilor de pești ce apar ca reacție la prezența prădătorilor, această instalație performativă aduce în discuție felul în care cooperarea în cadrul grupului și modalitățile de apărare ale peștilor contribuie la conservarea speciei și, pe cale de consecință, la evoluția acesteia.<sup>22</sup> Astfel, *modelul* pentru această lucrare provine din mediul natural, fiind vorba despre un comportament coordonat în cadrul grupurilor, care însă este recreat morfologic și resemantizat printr-o contextualizare insolită. Lucrarea utilizează de asemenea drone luminoase pentru a reda dinamica naturală cu ajutorul inteligenței artificiale.

---

<sup>22</sup> <https://studiodrifting.com/work/social-sacrifice/>, accesat la 11 februarie 2025.



Fig. 9. Studio Drift, *I am storm*, instalație (SLA, SLS, PLA, aluminiu acoperit cu pulbere, PET-G, nailon țesut cu fire monofilament, oțel inoxidabil, metal), 2023, Textile Museum – Tilburg. <https://studiodrift.com/work/i-am-storm/>, accesat la 1 februarie 2025.

„Drift explorează fenomenele și proprietățile ascunse ale naturii prin utilizarea tehnologiei, cu scopul de a învăța din mecanismele fundamentale ale Pământului și de a restabili conexiunea noastră cu acesta”<sup>23</sup>, iar această direcție de explorare este vizibilă în lucrări precum *I am storm* (fig. 9 – fig. 11). Imitând un fenomen natural – vântul – lucrarea recreează ritmurile firelor de iarbă mișcate de vânt, surprinzând esența fenomenului. Instalația imersivă este concepută astfel încât să răspundă la acțiunile subiectului-privitor care este de fapt sursa mișcării modulelor supradimensionate, cu alte cuvinte, sursa care activează vântul.<sup>24</sup>

<sup>23</sup> <https://studiodrift.com/drift-artists/>, accesat la 1 februarie 2025.

<sup>24</sup> <https://studiodrift.com/work/i-am-storm/>, accesat la 1 februarie 2025.



Fig. 10. Studio Drift, *I am storm* (detaliul 1), instalație (SLA, SLS, PLA, aluminiu acoperit cu pulbere, PET-G, nailon țesut cu fire monofilment, oțel inoxidabil, metal), 2023, Textile Museum – Tilburg. <https://studiodrift.com/work/i-am-storm/>, accesat la 1 februarie 2025.



Fig. 11. Studio Drift, *I am storm* (detaliul 2), instalație (SLA, SLS, PLA, aluminiu acoperit cu pulbere, PET-G, nailon țesut cu fire monofilment, oțel inoxidabil, metal), 2023, Textile Museum – Tilburg. <https://studiodrift.com/work/i-am-storm/>, accesat la 1 februarie 2025.

Această lucrare, complexă atât din punct de vedere conceptual, cât și formal, extinde conceptul de mimesis prin interpretarea unui fenomen natural pe care îl transformă într-o experiență profund personală a privitorului ce nu mai are doar un rol pasiv în receptarea lucrării, ci contribuie la crearea acesteia prin prezența și acțiunile sale.

\*

După cum am arătat pe parcursul acestui text, conceptul de mimesis s-a dezvoltat în Grecia Antică și a reprezentat una dintre ideile fundamentale care au modelat arta și gândirea filosofică de-a lungul secolelor. Platon, în lucrarea sa, *Republica*, susține că arta este o copie a realității, iar realitatea însăși este o copie a ideilor sau a formelor perfecte, astfel arta devenind la

rândul ei o copie a unei copii, care o îndepărtează de adevărul pur<sup>25</sup>. În timp, conceptul de mimesis a suportat transformări prin prisma poziției pe care creația artistică a ocupat-o față de referentul-model, față de arhetip; astăzi „turnura mimetică invită [...] la o analiză diagnostică a modului în care puterile performative ale simulărilor virtuale acționează retroactiv asupra subiecților mimetici în era digitală”<sup>26</sup>.

Analizând o suită de lucrări semnate Studio Drift, am evidențiat dinamica conceptului de mimesis în practicile artistice contemporane ce se nasc la granița dintre artă, design și tehnologii digitale, prin care tehnologia nu doar că imită, dar și recrează procese naturale. Viziunea aristotelică asupra conceptului se evidențiază în practica artistică contemporană care explorează biomimesisul prin preluarea și valorificarea proceselor naturale.

## Bibliografie

- BOTEZ-CRAINIC, Adriana, *Istoria Artelor Plastice*, vol. I, București, Editura Didactică și Pedagogică R. A., 1994.
- BRION, Marcel, *Arta abstractă*, București, Meridiane, 1972.
- CIUTESCU, Sergiu Alexandru, „Mimesis și reprezentare: Platon, Aristotel și paradigma artei islamice”, *Hiperbolea*, 1-2, 2014, pp. 46-66. [https://www.persee.fr/doc/hiper\\_2284-5666\\_2014\\_num\\_1\\_2\\_864](https://www.persee.fr/doc/hiper_2284-5666_2014_num_1_2_864), accesat la 1 februarie 2025.
- CRITICOS, Mihaela, „Modernitatea arhitecturală și modelul istoric” în *Confluente arhitecturale*, București, editura Ozalid, 2018.
- GOMBRICH, E. H., *Istoria artei*, București, Art, 2016.
- PETERS, Francis E., *Termenii filosofiei grecești*, ed. a II-a, trad. Drăgan Stoianovici, București, Humanitas, 1997.
- PLATON, *Republica*, [https://www.persee.fr/doc/hiper\\_2284-5666\\_2014\\_num\\_1\\_2\\_864](https://www.persee.fr/doc/hiper_2284-5666_2014_num_1_2_864), accesat la 1 februarie 2025.
- PLATON, *Republica*, X, 598e-599a *apud*. Sergiu Alexandru Ciutescu, „Mimesis și reprezentare: Platon, Aristotel și paradigma artei islamice”, *Hiperbolea*, 1-2, 2014, pp. 46-66. [https://www.persee.fr/doc/hiper\\_2284-5666\\_2014\\_num\\_1\\_2\\_864](https://www.persee.fr/doc/hiper_2284-5666_2014_num_1_2_864), accesat la 1 februarie 2025.
- VINCENT, Julian F.V.; BOGATYREVA, Olga A.; BOGATYREV, Nikolaj R.; BOWYER, Adrian; PAHL, Anja-Karina (21 August 2006). "Biomimetics: its practice and theory". *Journal of the Royal Society Interface*. 3 (9): 471–482. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC1664643/>, accesat la 1 februarie 2025.
- WUNENBURGER, Jean-Jacques, *Filozofia imaginilor* (trad. rom.), Polirom, București, 2004, pp. 134, 142-143, *apud*. Mihaela Criticos.

---

<sup>25</sup> Platon, *Republica*, [https://www.persee.fr/doc/hiper\\_2284-5666\\_2014\\_num\\_1\\_2\\_864](https://www.persee.fr/doc/hiper_2284-5666_2014_num_1_2_864), accesat la 1 februarie 2025.

<sup>26</sup> <http://www.homomimeticus.eu/the-project/>, accesat la 1 februarie 2025.

## **Webologie**

NAUTA, Ralph, LAWSON-TANCREDE, Jo, „See How the Dutch Collective DRIFT Is Using Illuminated Drones to ‘Rebuild’ the Sagrada Familia, the Colosseum, and Other Landmarks”, Artnet, 2022. <https://news.artnet.com/art-world/see-how-the-dutch-collective-drift-uses-drones-and-lights-to-digitally-rebuild-the-colosseum-and-other-major-landmarks-2199804>, accesat la 1 februarie 2025.

OANCEA, Ionel, <https://www.ziaruldeiasi.ro/stiri/o-poveste-despre-arta-1--1623163.html>, accesat la 1 februarie 2025.

<http://www.homomimeticus.eu/the-project/>, accesat la 1 februarie 2025.

<https://studiodrift.com/drift-artists/>, accesat la 1 februarie 2024.

<https://studiodrift.com/work/drifter/>, accesat la 1 februarie 2025.

<https://studiodrift.com/work/i-am-storm/>, accesat la 1 februarie 2025.

<https://studiodrift.com/work/social-sacrifice/>, accesat la 11 februarie 2025.